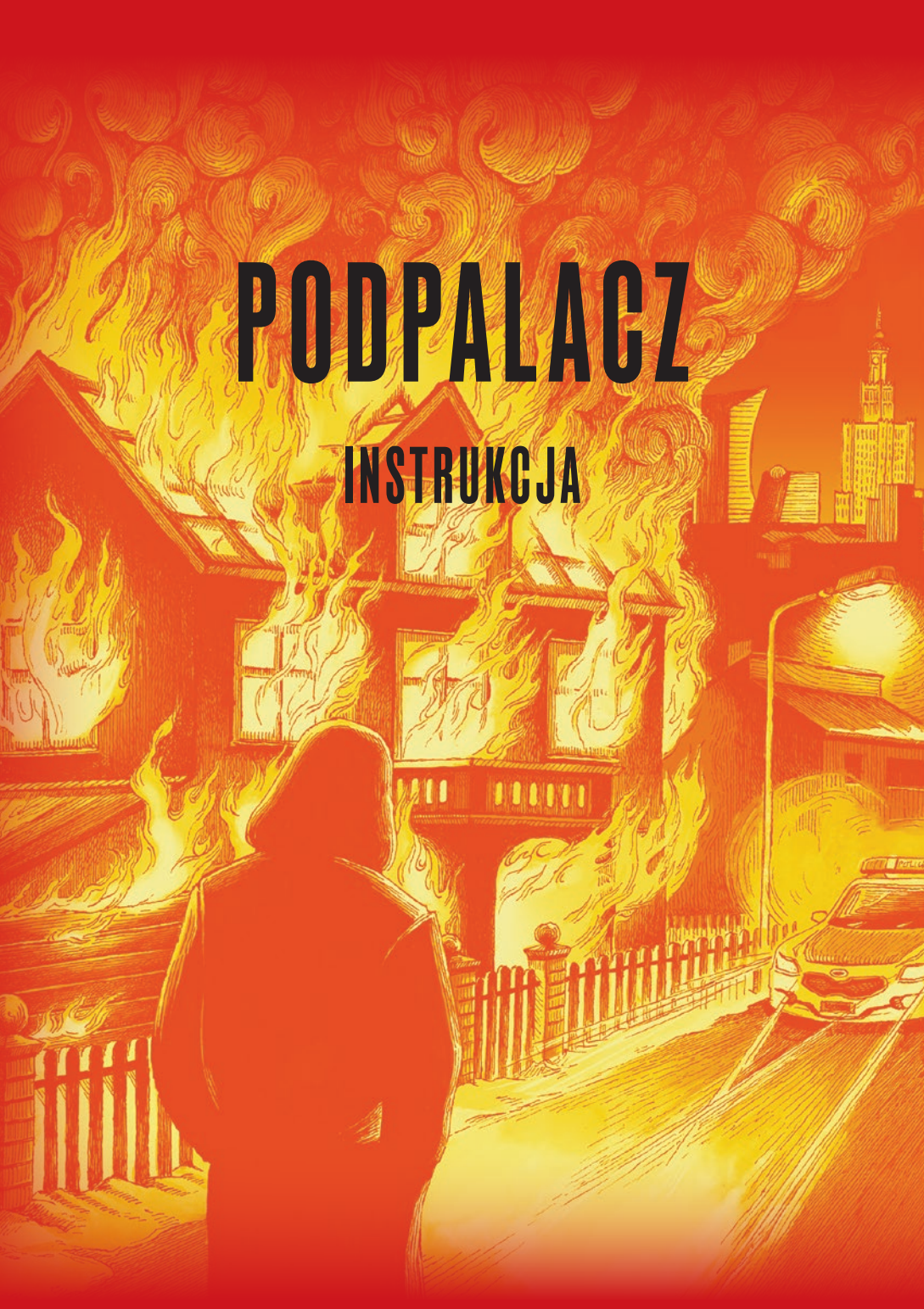


PODPALACZ

INSTRUKCJA



Warszawa płonie strachem

W zakamarkach miasta, tych najpiękniejszych i dotąd najbezpieczniejszych, gdzie sąsiedzi wiedzą o sobie wiele, a każdy zna każdego, czai się tajemniczy Podpalacz. W niszczycielskim szale podkłada ogień w kolejnych dzielnicach, pozostawiając za sobą popiół i zgliszcza. W odpowiedzi na falę podpałów służby prowadzone przez doświadczonego komisarza Jakuba Mortkę ruszają w pościg, starając się trafić na trop, który doprowadzi ich do sprawcy. Każda dzielnica to pole bitwy między chaosem a porządkiem, gdzie Policja i Podpalacz rozgrywają śmiertelną grę w kotka i myszkę. Kto wygra tę walkę? Czy miasto pograży się w ogniu, czy też sprawiedliwość zatriumfuje?

Cel rozgrywki

W „Podpalaczu” gracze wcielają się w role antagonistów: Podpalacza, dążącego do wzniesienia ognia i siania chaosu w Warszawie, oraz Komisarza Policji Jakuba Mortkę, który chce powstrzymać pożary i schwycić przestępcę. Rozgrywka opiera się na planowaniu, dedukcji i strategii. Napięcie wisi w powietrzu – każda decyzja może zaważyć na losach mieszkańców Warszawy i zwycięstwie jednej ze stron.

Aby wygrać, **Komisarz Mortka musi złapać Podpalacza 2 razy.**

Z kolei **Podpalacz musi spalić 10 warszawskich osiedli** albo wznieść Panikę do maksymalnego poziomu (12).



KOMPONENTY



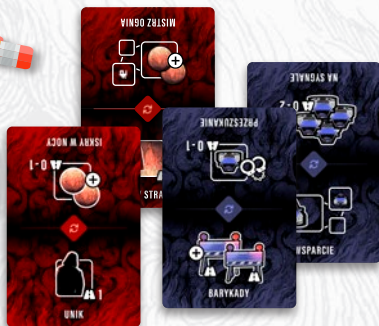
2 ołówki



4 znaczniki
Radiowozów



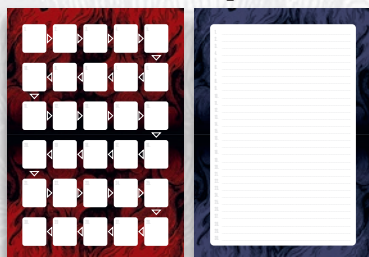
6 kart Mobilizacji
(3 dla Komisarza Mortki,
3 dla Podpalacza)



4 karty Akcji
(2 dla Komisarza Mortki,
2 dla Podpalacza)



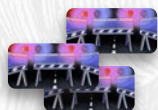
2 zasłonki



notes z Arkuszami
śledczymi Komisarza i Podpalacza



plansza



5 żetonów
Barykad



30 żetonów
Podpaleni



1 żeton
Paniki



PRZYGOTOWANIE GRY

1 Gracze siadają naprzeciw siebie i losują lub uzgadniają role: Podpalacza i Komisarza Mortki. Każdy z graczy otrzymuje odpowiednią zasłonkę, arkusz z notesu oraz ołówek, aby zapisywać przebieg śledztwa. Zasłonki mają zasłaniać tylko notesy, cała reszta elementów gry jest jawna.

2 Umieśćcie planszę na środku stołu. Żeton Paniki połóżcie na polu „0” na Torze Paniki.

3 Podpalacz umieszcza przed sobą:

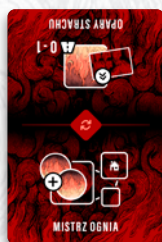
- 2 losowo obrócone karty Akcji Podpalacza,
- 3 karty Mobilizacji Podpalacza (aktywną stroną – awersem ku górze),
- 30 żetonów Podpaleń.

4 Komisarz Mortka umieszcza przed sobą:

- 2 losowo obrócone karty Akcji Komisarza,
- 3 karty Mobilizacji Komisarza (aktywną stroną – awersem ku górze),
- 5 żetonów Barykad,
- 4 żetony Policji.



3

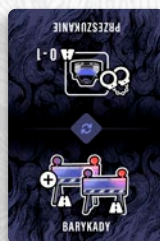


1

2



4



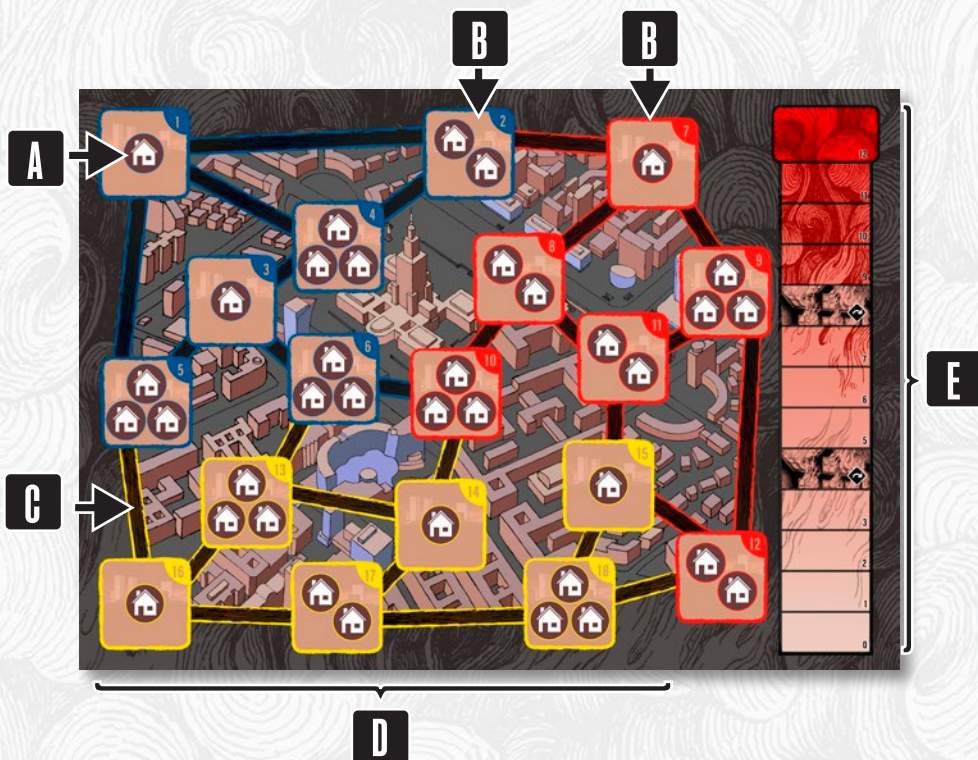
5



KLUCZOWE POJĘCIA W GRZE

Mapa

Mapa Warszawy jest miejscem pojedynku Podpalacza z Komisarzem. Układ Dróg i Osiedli służy do liczenia zasięgów akcji.



A Domy – każde Osiedle zawiera od 1 do 3 Domów, które mogą stać się celem Podpalacza.

B Osiedla – są ponumerowane od 1 do 18. Jeżeli wszystkie Domy na danym Osiedlu są **podpalone** , to Osiedle uznawane jest za **spalone**. Spalenie Osiedla z 3 Domami podnosi Panikę o 1 na Torze Paniki.

C Drogi – łączą ze sobą zawsze 2 Osiedla. Po Drogach poruszają się zarówno Radiowozy Komisarza, jak i Podpalacz (w tajemnicy). Na Drodze mogą leżeć żetony Barykad, które blokują ruch Podpalacza.

D Dzielnice Warszawy – Osiedla składają się na Dzielnice. Na mapie znajdują się 3 Dzielnice oznaczone kolorami: czerwonym, niebieskim i żółtym.



E Tor Paniki – symbolizuje popłoch, jaki sieje Podpalacz wśród mieszkańców Warszawy. Jeżeli w dowolnym momencie gry żeton Paniki osiągnie maksymalny poziom (12), Podpalacz natychmiast wygrywa. Osiągnięcie poziomów 4 i 8 pozwala Podpalaczowi odzyskać karty Mobilizacji.

Karty

Wszystkie akcje i ruchy wykonywane w grze bazują na kartach. Gracze dysponują odpowiednimi dla danej strony kartami Akcji oraz kartami Mobilizacji.

Karty Akcji

W swojej turze musisz skorzystać z 1 z 2 kart Akcji leżących przed tobą. Na każdej karcie znajdują się łącznie 2 akcje, 1 po każdej stronie, oddzielone poziomą kreską. Akcje, które są odwrócone do góry nogami, są niedostępne – staną się aktywne dopiero po obróceniu karty o 180 stopni. Po użyciu akcji z danej karty zawsze obracasz ją o 180 stopni, do góry nogami.

A Efekt i nazwa karty (wszystkie efekty kart zostały wytłumaczone na stronach 16–19).

B Przypomnienie o obróceniu karty o 180 stopni po jej użyciu.

C Przynależność (czerwone: Podpalacz, niebieskie: Komisarz Mortka).



Karty Mobilizacji

Oprócz użycia karty Akcji swoją turę możesz dodatkowo wzmocnić wykorzystaniem dowolnej liczby dostępnych kart Mobilizacji. Po użyciu karty te są obracane rewersem ku górze i są niedostępne do końca gry (albo do momentu ich odzyskania – więcej na stronach 18 i 19). Kart Mobilizacji możesz użyć w dowolnym momencie swojej tury.



A Efekt i nazwa karty (wszystkie efekty kart zostały wytłumaczone na stronach 16–19).

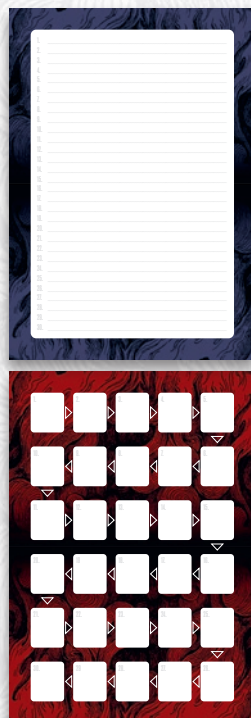
B Przynależność (czerwone: Podpalacz, niebieskie: Komisarz).

Arkusze śledczy

Kartki w notesie są dwustronne – na jednej stronie jest Arkusz Komisarza, na drugiej Podpalacza.

Podpalacz zapisuje w tajemnicy numery Osiedli, na których się znajduje w danej turze. Komisarz notuje swoje przypuszczenia na temat jego lokalizacji, bazując na jego dotychczasowych ruchach i działaniach.

Uwaga: Dobrze prowadzone notatki pozwolą Komisarzowi wydedukować, gdzie znajduje się Podpalacz i mogą doprowadzić do jego schwytania.



Poruszanie się – pozycja i przemieszczanie się znaczników Radiowozów po mapie są jawne. Podpalacz przemieszcza się w ukryciu i zapisuje na swoim arkuszu numer Osiedla, na którym aktualnie się znajduje.



Zasięg – liczba Dróg, którą musi pokonać gracz (Podpalacz lub Komisarz) z jednego Osiedla do drugiego podczas wykonywania akcji.

- Zasięg 0 – akcja musi zostać wykonana na Osiedlu, na którym aktualnie znajduje się aktywny gracz.
- Zasięg 1 – akcja musi zostać wykonana na Osiedlu o 1 Drogę od tego, na którym aktualnie znajduje się aktywny gracz.
- Zasięgi 0-1, 0-2, 0-3 – aktywny gracz wybiera w ramach podanego możliwego zasięgu, w jakiej odległości od swojej aktualnej pozycji wykonuje akcję. Uwaga! Podpalacz nigdy nie ujawnia tej liczby Komisarzowi!



Znaczniki Radiowozów – Komisarz może wykonywać swoje akcje w zasięgu liczonym od miejsca, w którym znajdują się Radiowozy.



Żetony Barykad – Komisarz rozstawia je na Drogach, między Osiedlami. Podpalacz nie może poruszać się po Drodze z Barykadą ani rozmieszczać żetonów Podpalenia, jeżeli wymagałoby to przejścia przez Drogę z Barykadą.

Początek gry

- 1** Podpalacz – w tajemnicy wybiera Osiedle startowe i zapisuje jego numer na pierwszym polu swojego Arkusza. Następnie wybiera Osiedle w zasięgu 0–2, które całkowicie podpala. Na wybranym Osiedlu umieszcza żetony podpalenia , które odpowiadają liczbie Domów. Jeżeli w ten sposób zostało spalone Osiedle z 3 Domami, podnieś poziom paniki o 1 punkt, przesuwając żeton Paniki o 1 pole w górę.
- 2** Komisarz Mortka – wystawia jeden znacznik Radiowozu na dowolnym Osiedlu na mapie.
- 3** Podpalacz rozpoczyna grę. Następnie tury wykonywane są naprzemiennie.

Przebieg tury

- 1** W każdej turze gracz wykonuje 1 z 2 dostępnych akcji widniejących na jego kartach Akcji. Dostępne akcje to te, które są skierowane w stronę gracza.
- 2** Gracze rozpatrują efekt wybranej karty. Szczegółowe opisy kart znajdują się na stronach 16–19.
- 3** Po wykonaniu akcji gracz obraca użytą właśnie kartę o 180 stopni, udostępniając nową akcję na swoją kolejną turę.
- 4** Gracz w swojej turze może również użyć dowolnej liczby swoich kart Mobilizacji, jeśli tylko są one aktywne. Po użyciu należy odwrócić kartę Mobilizacji rewersem do góry. Gracz może używać tych kart w dowolnym momencie swojej tury; zarówno przed, jak i po skorzystaniu z karty Akcji.
- 5** W trakcie tury gracze zapisują swoje notatki na Arkuszu śledczym (Podpalacz notuje numery Osiedli, na których się znajduje, a Komisarz Mortka dedukuje jego możliwe miejsce pobytu).
- 6** Po wykorzystaniu efektu z karty Akcji i opcjonalnym użyciu kart Mobilizacji twoja tura się kończy, rozpoczyna się tura przeciwnika.

Przykładowa rozgrywka

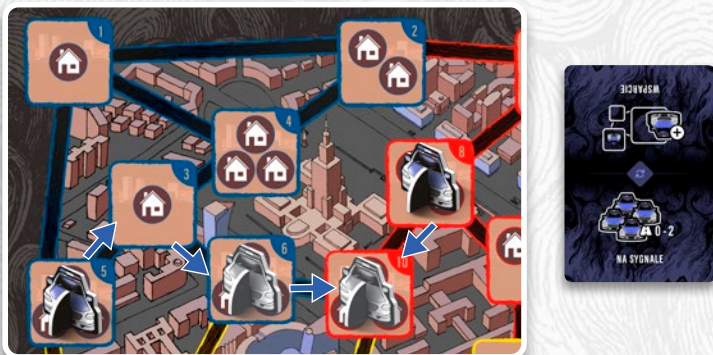
Przykład 1

Jest tura Podpalacza, który aktualnie potajemnie przebywa na Osiedlu 6. Decyduje się na wykorzystanie akcji „Iskry w nocy” z dostępnej karty Akcji. Podpalacz może spalić 2 domy w zasięgu 0-1. Wybiera jeden na osiedlu, na którym się znajduje **A**, oraz jeden na osiedlu sąsiadującym **B**. Jako że jest to 3 spalony dom na Osiedlu 10, przesuwa żeton Paniki na Torze Paniki o 1 poziom w górę **C**. Podpalacz obraca o 180 stopni wykorzystaną kartę Akcji i kończy swoją turę **D**.

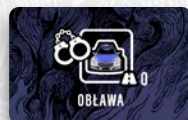


Przykład 2

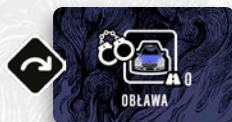
Jest tura Komisarza Mortki. Dzięki obserwacji poczynąń Podpalacza wie, że musi się on znajdować na Osiedlach 6 albo 10. Komisarz wykorzystuje akcję „Na sygnale” ze swojej dostępnej karty Akcji. Dzięki temu może przemieścić wszystkie Radiowozy, które są na planszy, maksymalnie o 2 Osiedla. Przesuwa Radiowozy na Osiedla 6 i 10.



Komisarz uważa, że ma sporą szansę na ujęcie Podpalacza, więc decyduje się skorzystać z dostępnej karty Mobilizacji „Obława” i sprawdzić, czy Podpalacz nie znajduje się na jednym z Osiedli, na których są aktualnie Radiowozy. Komisarz wybiera Osiedle 6 i pyta Podpalacza, czy tam aktualnie przebywa. Podpalacz sprawdza swoje notatki i z niechęcią przyznaje, że faktycznie tam jest.



Jako że jest to pierwsze schwytywanie Podpalacza, ten natychmiast ucieka i zapisuje w tajemnicy w swoim notesie Osiedle w zasięgu 0-3 od miejsca ujęcia (może zdecydować się pozostać na tym samym Osiedlu). Po wykorzystaniu karty Mobilizacji Komisarz odwraca ją rewersem ku górze.



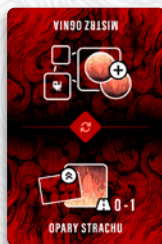
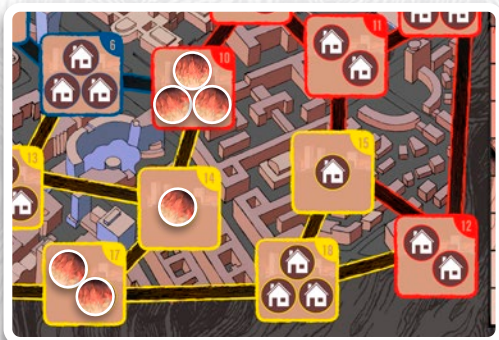
Jednak schwytywanie Podpalacza pozwala na odwrócenie jednej z kart Mobilizacji, co Komisarz wykorzystuje, aby przywrócić „Obławę” na stronę aktywną (awersem ku górze). Komisarz kończy swoją turę, obracając kartę Akcji „Na sygnale” o 180 stopni.

Przykład 3

Jest tura Podpalacza. Najpierw decyduje się skorzystać z karty Mobilizacji „Nieuchwytny” i przemieszcza się na sąsiednie Osiedle, a tym samym w tajemnicy zapisuje nowy numer Osiedla w swoim notesie.



Następnie Podpalacz wykorzystuje akcję „Opary strachu” z dostępnej karty Akcji. Znajduje się on na Osiedlu 14 i w zasięgu 0-1 od niego znajdują się 3 spalone Osiedla (10, 14 i 17). Przesuwa żeton Paniki na Torze Paniki o 3 pola w górę. Mija tym samym pole specjalne na Torze Paniki, które pozwala na odwrócenie jednej karty Mobilizacji na stronę aktywną (awers). Wszystkie karty Mobilizacji Podpalacza są identyczne, więc nie ma znaczenia, którą wybierze.



Na zakończenie swojej tury, w obawie przed wykryciem, Podpalacz decyduje się na użycie jeszcze jednej karty Mobilizacji i przejście na sąsiednie Osiedle – zapisuje nowy numer w swoim notesie. Obraca kartę Akcji „Opary strachu” o 180 stopni i tura Podpalacza się kończy.

Przykład 4

Komisarz Mortka używa karty Akcji „Wsparcie”, jednak wszystkie znacz-
niki Radiowozów są już na planszy. Dzięki temu może dokonać próby
ujęcia przez 2 z nich. Decyduje się sprawdzić Osiedla 11 i 17. Podpalacz in-
formuje, że nie znajduje się aktualnie na żadnym z tych Osiedli. Komisarz
obraca o 180 stopni kartę Akcji „Wsparcie” i gra toczy się dalej.



Gra się kończy, gdy jedna ze stron osiągnie swój cel:

- **Podpalacz**, aby wygrać, musi **całkowicie spalić 10 Osiedli** lub zdobyć **12 Punktów na Torze Paniki**. Po spełnieniu jednego z tych warunków natychmiast wygrywa rozgrywkę i triumfuje nad Komisarzem, który nie zdążył go powstrzymać.
- **Komisarz Mortka**, aby zwyciężyć, musi **dwukrotnie złapać Podpalacza**. Kiedy uda mu się schwytać go po raz drugi, natychmiast wygrywa. Warszawa zostaje uratowana, a Podpalacz raz na zawsze powstrzymany. Innym sposobem na wygraną Komisarza jest **zablokowanie Barykadami 3 Dróg wychodzących z Osiedla, na którym aktualnie przebywa Podpalacz** – gra kończy się natychmiastowym zwycięstwem Komisarza nawet w przypadku, jeżeli to pierwsze schwytywanie Podpalacza. Podpalacz musi się przyznać, kiedy nie ma możliwości ruchu.

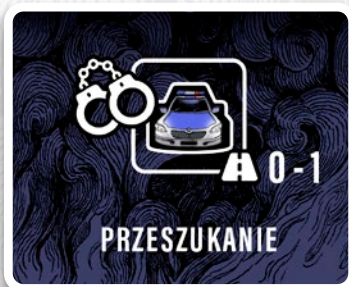




SZCZEGÓŁOWE OMÓWIENIE KART

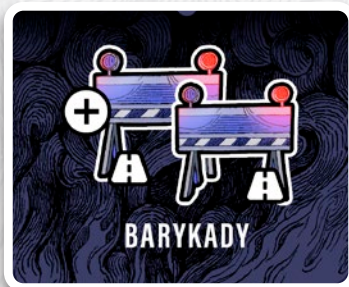
Karty Akcji Komisarza

Na jednej z kart Akcji Komisarza są akcje „Przeszukanie” oraz „Barykady”. Na drugiej – „Wsparcie” oraz „Na sygnale”.

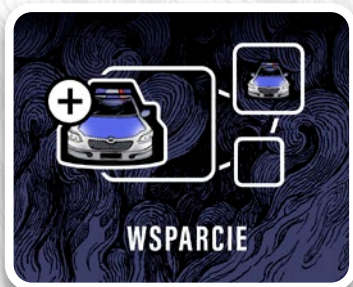


Wybrany Radiowóz podejmuje próbę ujęcia Podpalacza na Osiedlu, na którym się znajduje, lub sąsiednim (w zasięgu 0-1 od znacznika Radiowozu). Zapytaj Podpalacza, czy znajduje się na wytypowanym Osiedlu. Podpalacz musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą. Jeżeli nie ma go pod wskazanym adresem, gra toczy się dalej. Jeżeli jest –

Podpalacz musi się przyznać, że został złapany. Jeżeli to pierwsze schwytanie Podpalacza, ten natychmiast wykonuje akcję Ucieczki (ruch w zasięgu 0-3 od miejsca, w którym został złapany) i notuje w tajemnicy nowy numer Osiedla na swoim Arkuszu. Jeśli w kolejnych rundach po raz drugi uda się wytypować miejsce przebywania Podpalacza – rozgrywka natychmiast kończy się zwycięstwem Komisarza Mortki.



Na dowolnych 2 Drogach kładziesz po 1 żetonie Barykady. Jeżeli dokładasz Barykadę, kiedy na planszy jest ich już 5, to musisz przestawić istniejącą już Barykadę na inną Drogę. Uwaga! Gdy położysz 3 Barykady na każdej z Dróg wychodzących z Osiedla, gdzie znajduje się Podpalacz, natychmiast wygrasz grę. Podpalacz musi się przyznać, że nie ma możliwości ruchu.



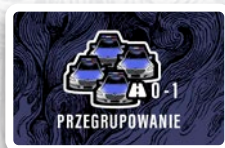
Dokładasz 1 znacznik Radiowozu na wybranym Osiedlu w tej samej Dzielnicy (o tym samym kolorze), w której już znajduje się inny Radiowóz. Jeżeli masz dołożyć Radiowóz na planszę, ale wszystkie 4 są już w grze, 2 Radiowozy muszą podjąć próbę ujęcia Podpalacza na Osiedlach, na których się znajdują.



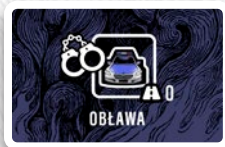
Możesz przenieść wszystkie znaczniki Radiowozów na mapie o maksymalnie 2 Osiedla.

Karty Mobilizacji Komisarza

Komisarz ma trzy karty Mobilizacji: 2x „Przegrupowanie” oraz 1x „Obława”.



Możesz przenieść każdy Radiowóz na mapie na sąsiednie Osiedle.



Wybrany 1 Radiowóz podejmuje próbę ujęcia Podpalacza na Osiedlu, na którym się znajduje.

Odzyskiwanie kart Mobilizacji Komisarza

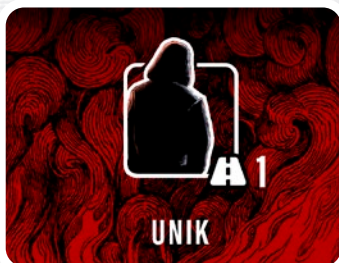
Komisarz Mortka odzyskuje zużytą kartę Mobilizacji w dwóch przypadkach:

- gdy po raz pierwszy złapie Podpalacza,
- gdy zdecyduje się spasować w swojej turze: nie zagrywa wtedy karty Akcji ani kart Mobilizacji, jedynie obraca wybraną kartę Akcji bez wdrażania jej efektu.

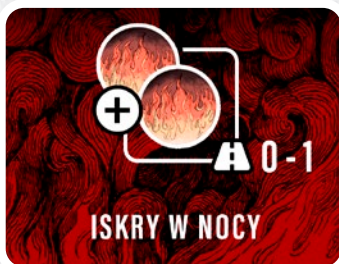
Każdy z tych przypadków upoważnia go do odwrócenia swojej dowolnej karty Mobilizacji ze strony nieaktywnej na stronę aktywną. Karta jest dostępna do użycia w kolejnych turach.

Karty Akcji Podpalacza

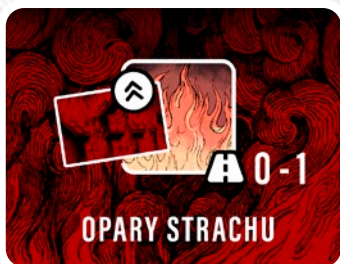
Na jednej z kart Akcji Podpalacza znajdują się akcje „Unik” oraz „Iskry w nocy”. Na drugiej – „Opary strachu” oraz „Mistrz ognia”.



Musisz wykonać ruch na dowolne sąsiednie (połączone Drogą) Osiedle, zaczynając z tego, na którym obecnie się znajdujesz, a następnie zapisać tę informację w notesie.



Umieść 2 żetony Podpalenia na Domach w zasięgu 0-1 od Osiedla, na którym aktualnie przebywasz. Podpalone Domy nie muszą być na tym samym Osiedlu. Gdy całkowicie spalisz Osiedle z 3 Domami, zwiększ poziom Paniki na Torze Paniki o 1 punkt.



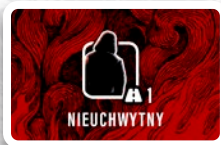
Zwiększ poziom Paniki na Torze Paniki o 1 punkt za każde całkowicie spalone Osiedle w zasięgu 0-1 od Osiedla, na którym aktualnie przebywasz.



Umieść 2 żetony Podpalenia na Domach w tej samej Dzielnicy, w której się znajdujesz (w tym samym kolorze). Podpalone Domy nie muszą być na tym samym Osiedlu. Nie możesz wybrać Osiedla, które jest otoczone z trzech stron Barykadami. Gdy całkowicie spalisz Osiedle z 3 Domami, podnieś poziom Paniki o 1 punkt.

Karty Mobilizacji Podpalacza

Podpalacz ma trzy karty Mobilizacji: 3× „Nieuchwytny”.



Wykonujesz ruch o 1 Osiedle z tego, na którym przebywasz. Zapisujesz w notesie, gdzie aktualnie się znajdujesz.

Odzyskiwanie kart Mobilizacji Podpalacza

Podpalacz może odzyskać zużytą kartę Mobilizacji, gdy poziom Paniki na Torze Paniki osiągnie lub przekroczy pola 4 i 8. W przypadku Podpalacza ponowna aktywacja oznacza, że karta staje się dostępna do użycia już w tej samej turze.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęże 650, 32-003 Podłęże
gry@muduko.com

© Muduko by Fabryka Kart Treff-Kraków sp. z o.o.

Gra opracowana na podstawie powieści Wojciecha Chmielarza.

Projekt gry: Eryk Nowak

Rozwój gry: Michał Friedrich

Ilustracje: Przemysław Berestko

Redaktor prowadzący: Filip Cyrus Madej

Korekta: Ewa Popielarz

Skład: Karol Bilski, Tatsiana Puchkova