



JAK UCZYĆ MAGE WARS

WPROWADZAJĄCE KSIĘGI CZARÓW

W trybie wprowadzającym (Apprentice Mode) używamy ksiąg czarów (spellbooks) z mniejszą ilością czarów (spells), aby powoli wprowadzać graczy do używania różnych czarów, które mają do dyspozycji. Przed rozpoczęciem gry zbuduj dla graczy dwie księgi czarów, spośród przedstawionych poniżej. Beastmaster jest najłatwiejszy dla początkującego gracza, natomiast Władca stanowi już o wiele trudniejsze wyzwanie.

Rodzaje czarów	Wizard	Priestess	Warlock	Beastmaster
Wyposażenie	1 Elemental Wand	1 Deflection Bracers	1 Lash of Hellfire	1 Staff of Beasts
	1 Suppression Cloak	1 Wind Wyvern Hide	1 Demonhide Armor	1 Bearskin Armor
	1 Dragonscale Hauberk	1 Staff of Asyra	1 Leather Gloves	1 Elemental Cloak
	1 Staff of the Arcanum			
	1 Leather Boots			
Istota	2 Blue Gremlin	1 Brogan Bloodstone	1 Goran, Werewolf Pet	2 Bitterwood Fox
	2 Mana Leech	2 Knight of Westlock	1 Darkpact Slayer	1 Cervere, The Forest Shadow
	1 Stonegaze Basilisk	1 Gray Angel	2 Firebrand Imp	2 Feral Bobcat
	1 Gorgon Archer	1 Highland Unicorn	2 Flaming Hellion	2 Timber Wolf
	1 Darkfenne Hydra	2 Asyran Cleric	2 Skeletal Sentry	1 Emerald Tegu
		1 Royal Archer	1 Darkfenne Bat	1 Thunderift Falcon
				1 Steelclaw Grizzly
Urok	1 Block	2 Block	1 Bear Strength	2 Tanglevine (conjuration)
	1 Reverse Attack	1 Rhino Hide	1 Agony	1 Retaliate
	1 Essence Drain	1 Bull Endurance	1 Marked for Death	2 Rhino Hide
	1 Force Sword	1 Divine Protection	1 Ghoul Rot	2 Bear Strength
	1 Jinx	1 Nullify	1 Death Link	1 Block
	1 Nullify	2 Pacify	1 Magebane	1 Cobra Reflexes
	1 Force Hold	1 Sacred Ground	1 Vampirism	1 Regrowth
			1 Enfeeble	
Zaklęcie	2 Minor Heal	1 Dispel	2 Vampiric Strike	1 Dispel
	1 Dispel	1 Dissolve	1 Dispel	1 Dissolve
	1 Dissolve	1 Minor Heal	1 Drain Life	1 Rouse the Beast
	1 Steal Enchantment	1 Heal	1 Explode	1 Call of the Wild
	1 Sleep	1 Group Heal	1 Force Push	1 Charge
	1 Teleport	1 Sleep		1 Minor Heal
		1 Force Push		1 Group Heal
Atak	2 Lightning Bolt	1 Blinding Flash	1 Firestorm	2 Geyser
	1 Electrify	2 Pillar of Light	1 Fireball	1 Jet Stream
	1 Chain Lightning		2 Flameblast	

PREZENTACJE MAGE WARS®

Dziękujemy za poświęcanie swojego czasu na naukę gry w Mage Wars nowych osób. Jest to mniejsza i szybsza wersja Mage Wars. Nie jest to jednak wersja uproszczona (bo ciągle używa zasad pełnej wersji). Jest zaprojektowana, by uczyć grać w naprawdę szybki sposób, równocześnie dając pełne odczucie gry w wersję „właściwą”, bez konieczności przejmowania się kompleksowymi zasadami, które stosuje się tylko wtedy, gdy zagrywasz dużo czarów na raz.

Zanim zaczniesz uczyć grać innych ważne jest, byś sam poznał dobrze zasady. Pomogą Ci w tym instruktażowe filmy na naszej stronie (www.magewars.com lub www.magewars.pl) oraz oczywiście zasady dołączone do gry.

Tryb wprowadzający

W naszej nauce gry użyjemy trybu, który nazywamy „wprowadzającym” (Apprentice Mode czyli Tryb Adepta). Jest to mniejsza wersja prawdziwej gry. Zaprojektowano ją po to, by szybko uczyć innych jak grać.

Gry w trybie wprowadzającym są szybsze ze względu na zredukowaną ilość punktów życia i pomniejszoną Arenę. Kompleksowość zasad jest zmniejszona przez usunięcie zdolności specjalnych Magów i bardziej skomplikowanych czarów.



PRZEPŁYW



ŻYCIE



ZBROJA



KOŚCI ATAKU WRĘCZ

Magowie

W trybie wprowadzającym wszyscy magowie są równi. Każdy gracz zaczyna z 10 punktami przepływu (Channeling), 24 punktami życia (Life) i podstawowym atakiem wręcz (melee) 3 kości. Każdy mag zaczyna z zapasem 10 mana. Magowie nie mają specjalnych zdolności.

Arena

W trybie wprowadzającym, używamy Areny 2 na 3 strefy, czyli o połowie rozmiaru normalnej Areny. Magowie zaczynają normalnie w przeciwnych końcach areny.

Zasady

Używane są normalne, pełne zasady Mage Wars. W trybie apprentice, nie ma zmienionych zasad. Ponieważ nie używamy wielu kompleksowych czarów, gracze nie muszą uczyć się dodatkowych zasad dotyczących miejsc przywołania (spownpoint), chowańców (familiars), bezcielesnych istot (incorporeal creatures), ścian (walls), pola widzenia (LoS) itd.



Jeśli nigdy nie uczyłeś kogoś grać – nie przejmuj się. Ten prosty przewodnik da Ci umiejętność prowadzenia wysokiej klasy pokazówek w kilka minut. Jeśli jednak jesteś doświadczonym nauczycielem gier, znajdziesz tu pożyteczne wskazówki. Kiedy tłumaczysz zasady, możesz się spodziewać, że inni będą zadawać ci pytania. Zawsze staraj się odpowiadać na pytania od razu kiedy się pojawiają, ale nie zagłębiaj się za daleko w tłumaczeniach. Nie bój się odpowiedzieć, że omówisz konkretną zasadę później. Chcesz omówić grę do końca, ale nie chcesz jej przerywać.



Przede wszystkim **baw się dobrze**. Jeśli dobrze się bawisz ucząc grać, gracze będą się dobrze bawić podczas nauki. Niezależnie od tego czy masz sklep i chcesz zyskać nowych klientów czy po prostu chcesz tworzyć więcej graczy-magów, by mieć z kim grać – dobre demo będzie bardzo pomocne.

Opisz koncepcję gry

Najpierw pokaż graczom części składowe gry, oraz opisz ideę jaka jej przyświeca.

- Powiedz graczom, jaki jest cel gry: wyrzucenie z gry Maga przeciwnika.
- Pokaż im planszę i umieść na niej Magów w miejscach, z których zaczynają grę. Wyjaśnij pojęcie stref i jak je liczyć przy ruchu i zasięgu.



- Pokaż im planszę stanu i wyjaśnij czym są mana, życie i obrażenia. Naucz ich zaznaczać życie i obrażenia. Umieść ich kostki na początkowych statystykach (zobacz informacje na temat początkowych statystyk na stronie 2.).

- Pokaż graczom ich księgi i czary. Wyjaśnij jak działa linia rzucania czarów i wyjaśnij koszt mana, typy akcji, zasięg i cele. Pokaż im różne rodzaje czarów i objaśnij pokrótce, jak każdy z nich działa w grze. Dokładnie wyjaśnij jak stwory są przyzywane na arenę i jak stają się elementami gry, że uroki to czary, które wchodzi do gry zakryte, i że inkantacje oraz czary ataku są odkładane po użyciu. Wyjaśnij też, że każda karta czaru może być użyta tylko raz.

- Pozwól graczom pooglądać chwilę czary i odpowiedz na ich pytania



Runda

Najprostszy sposób, by nauczyć kogoś gry, to przeprowadzić go przez pierwsze tury. Innymi słowy pokaż im, jak działa gra zamiast o tym opowiadać. Zanim rozpocznie się gra poinformuj, że najpierw opowiesz o podstawach, a szczegółowe zasady omówisz, kiedy do nich dojdziecie. W ten sposób gracze nie będą zaskoczeni, że nie powiedziałaś wszystkiego na początku.

- Kiedy gracz miał okazję przyjrzeć się czarom, powiedz mu, że gra ma dwa etapy: **Ready Stage** i **Action Stage**.
- Przejdź przez pierwszy Ready Stage, pokaż kolejność faz, pokrótce omów co się w nich dzieje. Na przykład omów jak działa Channel Phase i pozwól im skumulować mana po raz pierwszy. Staraj się, by wyjaśnienia były krótkie, i żeby gracze mogli zobaczyć na własne oczy jak coś działa.
- Kiedy dotrzesz do pierwszej Planning Stage, poproś, by wybrali 2 czary, upewniając się, że jeden z nich to szybki czar (Quick Spell), a łączny koszt to nie więcej niż 20 (tyle mają mana po channeling). Pozwól im jednak wybrać samym, by zobaczyli jak to jest być Magiem. Sugerujemy jeden Creature Spell i Equipment Spell.
- Gdy gracze wybrali już czary, daj im szybki pokaz tego, co dzieje się w Action Stage i pozwól im go rozegrać. Szczególnie zwróć uwagę, jak działają znaczniki akcji zaznaczające, które istoty (creatures) wykonały już akcję w tej turze i opowiedz jakiego rodzaju akcje mogą podjąć.



Akcje

Na początku, musisz tylko wyjaśnić, co mag może zrobić w ramach szybkiej i pełnej akcji. Nie musisz wchodzić w detale. Pokaż tylko, że są takie opcje.

- Wy tłumacz, jak to jest wykonać ruch i szybką akcję lub nie wykonać ruchu i wykonać pełną akcję.
- Wy tłumacz, jak istoty poruszają się po arenie, potem podsumuj rodzaje akcji.
- W ramach szybkiej akcji mag może poruszyć się ponownie (co w sumie pozwala mu się przemieścić o dwie strefy łącznie), zaatakować, rzucić szybki czar lub podjąć wartę (guard).
- W ramach pełnej akcji mag może użyć czaru pełnej akcji. Wskaż, że niektóre istoty mają ataki wymagające pełnej akcji.



AKCJA RUCHU



SZYBKA AKCJA

LUB



PEŁNA AKCJA



Szybka akcja

Będziesz musiał wytłumaczyć quickcast action, i jak działa w grze. Niektórzy gracze uważają tę koncepcję za trudną w czasie pierwszej gry. Najprościej zrozumieć tę zasadę, kiedy uczysz jej w trzech krokach.

1. Na początku gry, wyjaśnij, że quickcast action jest podobna do normalnej akcji maga; jest to dodatkowa akcja, którą może podjąć tylko mag, raz na rundę, i tylko aby rzucić szybki czar. Można jej użyć zaraz przed lub zaraz po fazie akcji.
2. Kiedy gracze mają na planszy istotę (creature), wytłumacz, że quickcast action może być użyta przed lub po każdej fazie akcji przyjacielskiej istoty.
3. W końcu, kiedy skończysz tłumaczyć podstawy quickcast action, wprowadź pojęcie specjalnej pierwszej i finalnej fazy akcji. Te akcje nie mają większego wpływu na rozgrywkę, dopóki gra się nie rozkręci. Poczekaj więc kilka rund zanim wprowadzisz te pojęcia.



Rzucanie czarów

Wyjaśniłeś pokrótce na czym polega rzucanie czarów, więc gracz ma już o tym podstawowe pojęcie. Kontynuuj z poszczególnymi rodzajami czarów:

Istoty (creatures)

- Za pierwszym razem, kiedy istota jest przyzwana, pokaż jak wchodzi do gry z zakrytym żetonem akcji. Wyjaśnij, że istota może się poruszać i działać zupełnie jak mag, poczynając od kolejnej tury.
- Pokaż, jak mogą podejmować akcje swoimi istotami, aż wszystkie akcje istot zostaną wykorzystane.
- Pokaż, że mogą nie podejmować akcji, jeśli mają mniej aktywnych istot.
- Pokaż, jak mogą używać quickcast action, zaraz przed, lub po fazie akcji przyjacielskiej istoty.



AKTYWNA



NIEAKTYWNA



- Omów kartę istoty wliczając jej cechy. Objasnij ataki zaznaczając, które z nich to szybkie akcje, a które pełne. Może się teraz okazać konieczne wyjaśnienie, czym jest atak z dystansu.
- Jeśli gracze przyzwą istotę z umiejętnością „latanie”, wyjaśnij, że jest ona odporna na ataki wręcz istot bez umiejętności latania, chyba że ta istota kontratakuje). Wspomnij też, że istoty latające mogą stracić zdolność latania, gdy zostaną powstrzymane (restrained – Force Hold) lub obezwładnione (incapacitated – Lightning attack).



Uroki (enchancements)



- Za pierwszym razem, kiedy gracz może rzucić urok, wyjaśnij jak działają ukryte uroki. Wyjaśnij koszt odkrycia i powiedz, że gracz może z tego skorzystać w dowolnej chwili jako Free Action. Wyjaśnij też, że jeśli urok jest rzucony na konkretny cel, to opuszcza grę, jeśli cel także ją opuści.
- Wyjaśnij wymuszone uroki (Mandatory Enchantments) takie jak Block czy Nullify z CZERWONYM symbolem odkrycia.
- Za pierwszym razem, kiedy ukryty urok zostaje odkryty, wyjaśnij jak działają uroki.



Zaklęcia (Incantations) i ataki (Attacks)

- Wyjaśnij jednorazowe efekty tych czarów, i jak po użyciu zostają odrzucone z gry. Przypomnij graczom, że czary są używane tylko raz.



Wyposażenie (equipment)

- Wyjaśnij, że czary wyposażenia działają tylko na magów.
- Pokaż, jak wyposażenie trzymane jest poza planszą, ale zawsze widoczne dla pozostałych graczy.
- Wyjaśnij działanie barier, gdy rzucony zostaje Demonhide Armor.
- Wyjaśnij przypisanie czaru (spellbinding), gdy rzucony zostaje Elemental Wand.

Rozpatrywanie akcji

Podczas pierwszych rund, zachęć graczy do podejmowania akcji. Kiedy używają różnych akcji, wyjaśnij je dokładnie.

Ataki



- Przeprowadź gracza przez kolejne kroki ataku, omijając te, które w danej chwili nie mają zastosowania (jak bariery lub kontrataki).

$$1 \quad 2 \quad 2 \quad 1 \quad - \quad 4 = 2 \text{ OBRAŻENIA} \quad 7 = 7 \quad \text{purple icon}$$

- Zapoznaj graczy z modyfikatorami ataku i wyjaśnij ich zastosowanie. Pokaż, jak czytać kość ataku i kość efektu.
- Po rzucie ataku wyjaśnij obrażenie krytyczne i zbroję oraz różnice pomiędzy obrażeniami a obrażeniami bezpośrednimi.

Obrony



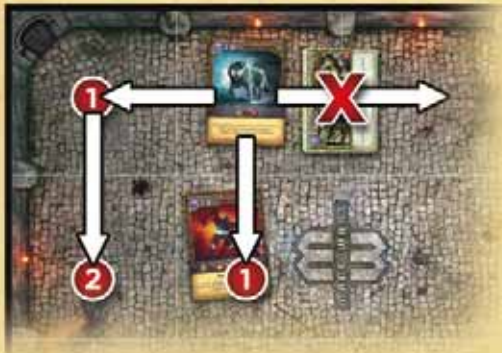
- Za pierwszym razem, gdy do gry wchodzi istota z obroną, wyjaśnij jak to działa. Połóż nacisk na to, że większość obron działa tylko raz i wyjaśnij, jak do tego używać znaczników.
- Za pierwszym razem, gdy atakowana jest istota ze zdolnością obrona, pokaż jaki jest efekt i zapytaj gracza, czy chce użyć obrony. Jeśli tak – pozwól graczowi wykonać rzut i wyjaśnij co się dzieje.





Warta (Guard)

- Naucz warty tak szybko, jak tylko istota wchodzi do gry. To sytuacja, kiedy ta zdolność może być bardzo użyteczna.
- Pokaż, że warta to szybka akcja, i jak pozwala istocie strzec strefy. Wyjaśnij, że istota dostaje kontratak (counterstrike), i co to znaczy.
- Jeśli w grze są stwory ze zdolnością „latanie”, wskaż w jaki sposób chcesz użyć warty do ochrony przed lataniem, i jak stwór ze zdolnością latania traci ją, kiedy jest na warcie.
- Powiedz graczowi, że znaczniki warty są usuwane po walce.
- Pamiętaj, by przeprowadzić gracza przez zasady warty za pierwszym razem, kiedy zostaje wykonany atak na strefę strzeżoną.
- Jeśli w grze jest jakiś szkodnik (pest), wyjaśnij że nie może strzec strefy, ale wciąż może być w trybie warty, by zyskać zdolność kontrataku (counterstrike).



Utrudnianie ruchu

- Kiedy wrogie istoty są w pobliżu, wyjaśnij jak nawzajem utrudniają sobie ruch (hinder).
- Wyjaśnij, że istoty z cechą szkodnik (pest), lataniem (flying), powstrzymane (restrained) lub obezwładnione (incapacitated) nie mogą utrudniać ruchu.

Znaczniki efektów

- Jeśli stwór jest pod wpływem czaru lub ataku, określonego przez znacznik efektu, wyjaśnij pokrótce, jak efekt wpływa na stwora.



- Upewnij się, że powrócisz do znacznika efektu, jeśli ma wpływ na grę. Na przykład w wypadku znacznika podpalenia (burn marker) – omów jego wpływ na grę podczas następnego Upkeep.

Pozwól im zagrać

W czasie demonstracji, oprzyj się pokusie mówienia graczom, co mają dokładnie zrobić. Pozwól im pograć i poeksperymentować – niech robią, na co mają ochotę, nawet jeśli uważasz to za słaby wybór taktyczny.

Kiedy gra się toczy możesz zechcieć wyjaśnić więcej. Na przykład, pewnie będziesz musiał przeprowadzić graczy przez 2-3 ataki, zanim zrozumieją, jak to działa.

Po kilku rundach, gracze powinni nieźle uchwycić sens rozgrywki i będziesz musiał tłumaczyć coraz mniej. Pozwól im dograć grę do końca, odpowiadając tylko na pytania, które powstaną w trakcie.

Kiedy gra jest skończona, koniecznie zapytaj graczy jak się bawili. Dając graczom szansę porozmawiania, pomoże im to utrwalić sobie mechanizmy gry i da szansę odpowiedzieć na ich wątpliwości, jeśli takowe się pojawią. Jest to też dobra okazja, by zaznaczyć że Apprentice Mode to tylko wstęp do gry i jest to zaledwie niewielka porcja tego, co Mage Wars ma do zaoferowania. Powinieneś też pokazać graczom niektóre fajne rzeczy, z którymi się jeszcze nie zetknęli, takie jak wielkie i wredne istoty, spownpoints oraz zdolności magów.



MAGOWIE

PRIESTESS

(Kapłanka)

Czarodziejka to wola Asyry manifestująca się w Etherii. Zwołuje najsilniejszych wiernych Westlocka i prowadzi ich do walki z błogosławieństwem Asyry. Przez odporność na ataki i niesienie niebiańskiej zemsty wiedzie droga do zwycięstwa.



WARLOCK

(Czarownik)

Mistrz ognia, który piecze wszystkich, którzy staną mu na drodze. Bawi się z wrogami rytuałami krwi. Rzuca klątwy i zawiązuje demoniczne pakt. Nawet jeśli nadeszła jego godzina – nie odejdzie w niebyt, zanim nie zobaczy jak wróg wydaje ostatnie tchnienie.



BEASTMASTER

(Władca bestii)

Beastmaster specjalizuje się w przyzywaniu sił natury i wzmacnianie ich do skuteczniejszej walki. Gdy zwiększy potęgę kilku bestii lub otoczy wrogów śmiertelnymi rojami, jego wróg zrozumie jak to jest być łowną zwierzyną.



WIZARD

(Czarodziej)

Ze swoją wiedzą o magii, może używać mocy dowolnych żywiołów, by pokonać przeciwników. Przez swoją kontrolę nad mana, zwiększa jej zasób u siebie i ogranicza u przeciwnika. Przyzywa przy tym całą gamę fantastycznych i przedziwnych stworzeń. Wizard rozumie, że bitwy wygrywa się taktyką, a nie brutalną siłą.



POCZĄTKOWE STATYSTYKI



ŻYCIE



PRZEPŁYW



ZBROJA



KOŚCI
ATAKU WRĘCZ

ZACZNIJ Z 10 MANA W TWOIM ZASOBIE MANA.