

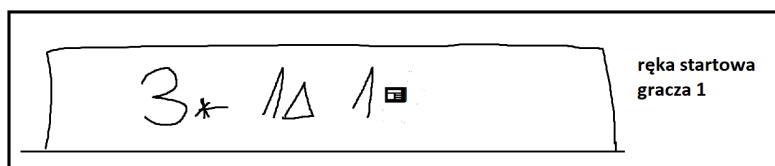
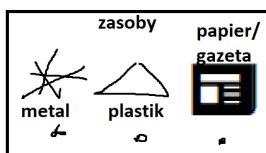
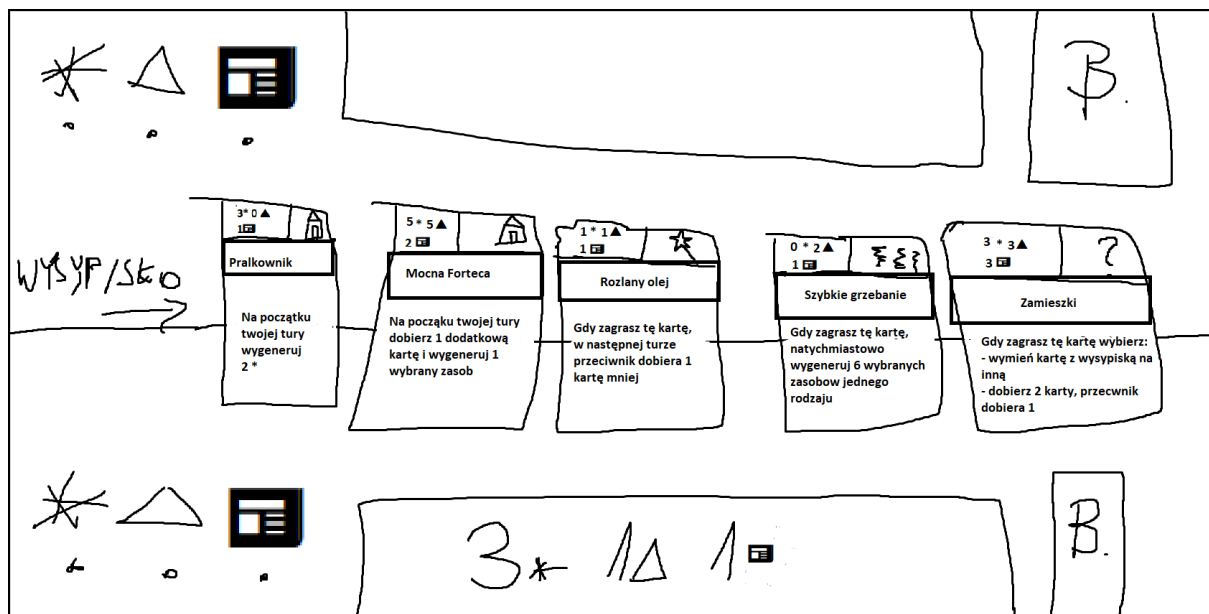
Wojciech Siekacz, Aleksandra Wrzos, Mikołaj Twardowski, Milena Kurek, Wojciech Kołaczek



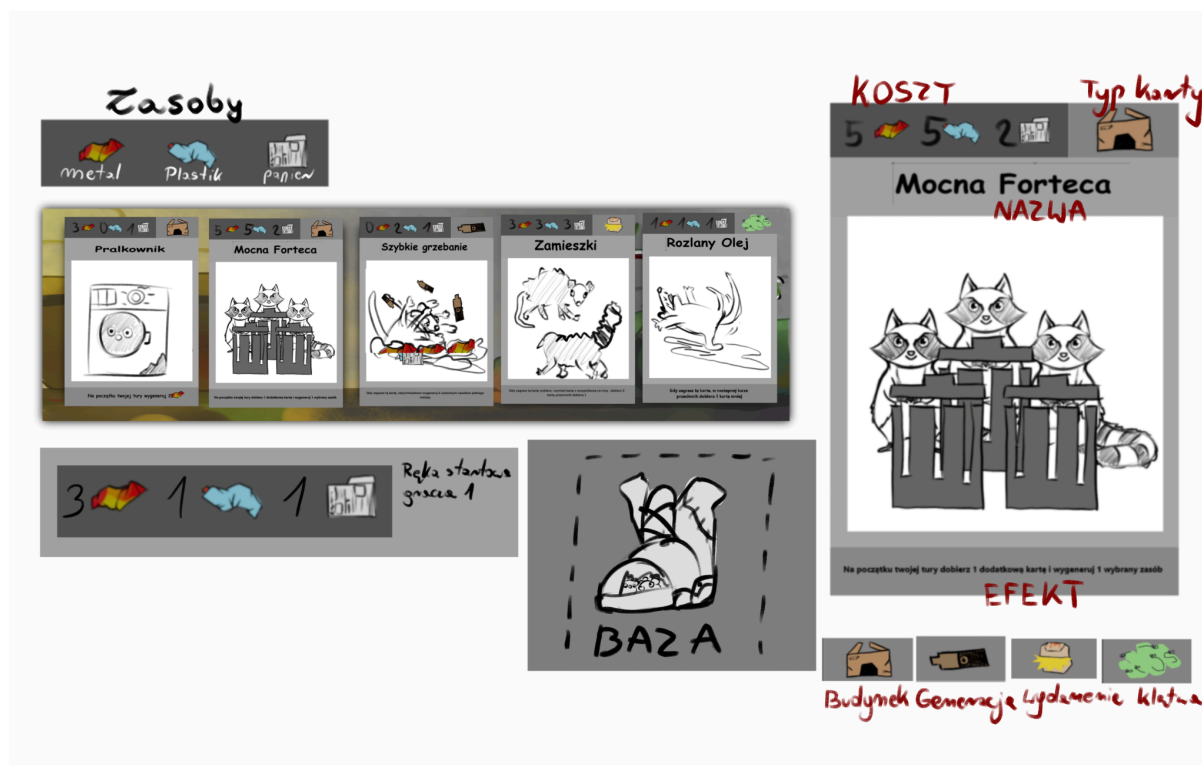
## Szopy versus Oposy

Gra karciana, oparta na mechanice Deck Buildingu, inspirowana grami “Wirus” czy “Ascension”. Gra jest dla dwóch osób, w której gracze podejmują rolę jednej z przeciwnych sobie ugrupowań, czyli tytułowych Szopów bądź Oposów. Gracze operują kartami, by generować zasoby, które mogą przeznaczyć na kupno innych kart - silniejszych - na wysypisku (rzece), wytwarzające zasoby pasywnie (budynki), generujące zasoby natychmiastowo po zagraniu karty (generujące), uprzykrzające turę drugiemu graczowi (klątwy/psikusy), czy karty wyboru (wydarzenia), umożliwiające wybranie jednego z kilku (zazwyczaj dwóch/trzech) efektów na karcie, pozwalające na różne kombinacje, w tym wymianę kart na wysypisku.

## Bazowy koncept planszy oraz historia/anatomia poszczególnych efektów



*Zasady, tłumaczenie anatomii kart, przykładowa pierwsza tura gracza pierwszego.*



- Każdy z graczy buduje swoją kryjówkę/bazę poprzez inwestowanie startowych kart w karty z rzeki/wysypiska, które generują ciekawe efekty powodujące np wzmacnianie swojej bazy / przeszkadzanie drugiemu graczowi / mieszające karty rzeki ( powoduje to i przeszkadzanie drugiemu graczowi i możliwa opcja znalezienia ciekawej karty dla siebie)
- Tura pierwsza to dobranie z 10 startowych kart - 5 , które dzielą się na 3 kategorie:
  - Opos/Szop zbieracz metalu ( są 4 takie karty )
  - Opos/Szop zbieracz plastiku ( są 4 takie karty )
  - Gazeta/Papier ( są 2 takie karty )





- W przedstawionej sytuacji powyżej, gracz pierwszy dobrał owe 5 kart i dostał 3 zbieraczy metalu 1 zbieracza plastiku i 1 gazetę ( mógł dobrać 2 gazety, 3 zbieraczy plastiku i 0 metalu itd itp )
- Na stole pojawia się rzeka i gracz 1 może zdecydować z kilku opcji:



- Przeznaczyć swoje karty startowe żeby w tej turze zebrali surowce i wrzucili je do miejsca dla zasobów/magazynu. Jednak by dodać balans, gracz może maksymalnie wrzucić do magazynu 2 wybrane zasoby, reszta kart startowych wtasowana jest do ręki startowej.



- Kupić jedną z kart w wysypisku jeśli karty startowe pozwalają mu na to, w tym przypadku może kupić karty Pralkownik lub Rozlany olej. Reszta kart nieużytych trafia do talii startowej.



- Zagrać kartę akcji (klątwy/generacji/wydarzenie). Na razie jest początek gry więc gracz nie ma jeszcze żadnej karty. Karty tego typu można zagrać od razu w każdym momencie swojej tury (maksymalnie po 1 z każdego rodzaju). Tzn gdy gracz kupi kartę wydarzenia, może ją zagrać od razu ale nie musi. Karty tych rodzajów gracz kładzie kolejno na górę talii startowej.

Założmy że gracz 1 kupuje kartę "Pralkownik", jest to karta budynku, więc po jej kupnie automatycznie trafia na miejsce dla jego Budynków. Na wysypisku pojawia się w jej miejsce karta z talii kart rzeki, gracz wtasowuje na spód talii początkowych zbieraczy/karty papieru których zużył do kupna budynku. Gracz 2 dobrał 4 karty zbieraczy plastiku i 1 kartę papieru, nie chce on wrzucać zasobów do magazynu, kupuje więc kartę Szybkie Grzebanie, by w następnej turze zyskać przewagę. Na jej miejsce kładzie kolejną kartę z talii rzeki/wysypiska. Kartę akcji, którą zakupił, kładzie na górną stronę talii startowej, a karty zbieraczy/papieru kolejno na dół talii. Runda pierwsza kończy się, gracz 1 zaczyna swoją turę i startowo z powodu kupna karty Pralkownik generuje do magazynu 2 sztuki metalu i dobiera 5 kart z talii startowej. Mając większe pole do manewru może kupować coraz to lepsze i droższe karty.

Podsumowując timing tury:

- Gracz dobiera karty z góry talii, maksymalnie może ich mieć 5 na ręce (chyba że wywoła efekt z wydarzenia pozwalający dobrać kolejne karty)
- Może kupić kartę z wysypiska, **maksymalnie jedną**.
- Może wrzucić do magazynu zasoby ze zbieraczy z ręki startowej.
- Zagrać kartę akcji (maksymalnie po jednej z grup Psikusów, Wydarzenia, Generacji)

Gracz może przeszkadzać w strategii drugiemu graczowi, kombując karty wydarzenia i psikusów, (podając opcję z podanych wyżej kart) przykładowo podczas zagrania karty Rozlanego Oleju\* - uniemożliwiając drugiemu graczowi dobranie karty kupionej w poprzedniej turze (gdyż wtasowuje ją na górę talii)

\*Małe sprostowanie co do karty (w efekcie "gracz dobiera 1 kartę mniej", chodzi o pierwszą z góry, tzn. że gdyby któryś gracz kupił kartę akcji i nie zagrał jej w swojej turze, co zmusza go do wtasowania jej na górę talii startowej a zbieraczy/papier na dół talii, drugi gracz zagrywający Rozlany Olej, pozbawia go dobrania tej pierwszej właśnie karty z góry talii, czyli dobierze tylko 4 karty z puli zbieraczy/papieru, i tą kartę akcji stawia ponownie na górze talii, by całkowicie bądź na dłuższy czas nie pozbawić go zagrania jej).

## ***Endgame***

Gra bazowo zawiera 15 rund, gdy dobiegną końca, sprawdzane jest kto ma więcej zasobów w swojej bazie, wygrywając zarazem potyczkę.

## ***Przemyślenia***

- Efekty specjalne osobne dla Oposów / Szopów.
- Możliwość niszczenia budynków? Dodatkowa karta zezwalająca na to? A może właśnie perk którejś ze stron?
- Zmienić endgame / bądź dodać alternatywę w postaci legendarnych kart, które są kosztowne ale bezużyteczne w trakcie gry, natomiast dają możliwość szybszej wygranej? (więcej strategii = zazwyczaj okej?)
- Ta sama ręka startowa pozwala na pewien balans jeśli chodzi o rozpoczęcie gry jako pierwszy.

- Odrzucanie kart z talii startowej ( podobnie jak w Ascension ) wymagałoby korekty systemu dobierania kart - ale można dodać inny typ kart (bądź dodać efekt w kartach typu Wydarzenie), Odrzucających, powodujących pewien efekt po odrzuceniu którejś z kart nie-startowych.
- Limit kart akcji na ręce - by gracz musiał podjąć decyzję o tym w której turze użyje daną kartę a nie tylko zbierał je i wahał się nad użyciem.

\*Koszty kart czy efekty są oczywiście pogładowe oraz do zbalansowania po prototypie tej karcianki. Samym zamysłem jest pewien wyścig dwóch graczy i rozbudowa swojej bazy.