

Zasady Sim Wiochy

1. Ogólne założenia tej gry

W grze może brać udział dowolna ilość graczy (czym więcej tym lepiej), każdy z graczy zostaje sołtysiem z własnym podwórkiem, wszyscy razem tworzą region. Sołtysi ze **wsi** mogą korzystać z wszystkich kart z wyjątkiem tych z napisem Miasto (np. Sz. Podst. Nr 117, Blokowisko). Jeżeli gracz chce, może gospodarować na **podwórku miejskim**, korzysta wtedy z wszystkich kart z wyjątkiem tych z napisem Wieś (np. Pole, Deficytowy PGR), może również wymagać by inni gracze zwracali się do niego per "burmistrz".

2. Podstawowe pojęcia

Punkty jabola - (TM)

w skrócie jabol. Siła nabywczo-sprawcza, jaką dysponuje sołtys. Jabol może być wykorzystywany w celu organizacji miejsc, grup i osób oraz do przydzielania własności i wykonywania niektórych czynów. Sołtys z miasta (burmistrz) może wymagać od innych graczy by nazywali jego (TM) kapitałem. Początkowo każdy sołtys dysponuje 10 (TM).

Poziom wkurwienia - (R)

w skrócie wkur. Nienawiść, jaką darzą mieszkańcy podwórka swojego sołtysa, jeżeli osiągnie on wysokość 5 punktów sołtys zostaje wykopany z własnego podwórka bez możliwości powrotu. Dodatkowo każdy punkt (R) powyżej pierwszego zmniejsza ilość kart, którą sołtys może trzymać w ręku o jedną. Sołtys z miasta (burmistrz) może wymagać od innych graczy by nazywali jego (R) niepokojem społecznym.

Tydzień

Okres czasu, w którym sołtysi dokonują swoich czynów. Na początku tygodnia jest właściwy czas pierwszego sołtysa. Dobiera on karty z kupki tak by w jego ręce znalazło się ich 7 i dokonuje większości swoich czynów, ich ilość jest ograniczona tylko ilością kart w ręce sołtysa. Gdy zakończy wszystkie czyny we właściwym czasie przychodzi właściwy czas następnego sołtysa. Gdy minie właściwy czas wszystkich sołtysów nadchodzi nowy tydzień i działamy znów wg powyższego schematu. Karty, które działają "do końca tygodnia" działają, aż do nastania następnego właściwego czasu sołtysa, który ich użył.

Czyn

akcja dokonana przez sołtysa lub przez "kartę". Czynem sołtysa będzie: zorganizowanie miejsca, grupy lub osoby, nadanie własności, użycie karty specjalnej lub spowodowanie wydarzenia. Czynem "kart" jest:

- uzyskanie dochodu z miejsca
- wykonanie czynu przez grupę lub osobę
- wykorzystanie własności

Jeżeli nie napisano inaczej "karty" mogą dokonać tylko jednego czynu tygodniowo a po jego wykonaniu są zarzygane tzn. nie mogą zostać wykorzystane aż do następnego tygodnia. Odrzyganie kart następuje na początku właściwego czasu przed dobraniem kart.

Grupa

tłum z dołączoną do niego osobą, grupą będą też nazywane pojedyncze karty tłumy lub osób.

Umiejętność Napierdalania

w skrócie UN. Określa jak dobrze dana grupa radzi sobie podczas zadym.

Odporność Na Zdewastowanie

w skrócie ONZ. Określa jak trudno jest dane miejsce zdewastować czyli doprowadzić do totalnej ruiny i wyłączyć z gry.

3. Co może zrobić sołtys we właściwym czasie

- **organizować** - poświęcając odpowiednią ilość (TM) można wystawiać na podwórku karty miejsc, tłumy i osób.

- **nadawać własność** - poświęcając odpowiednią ilość (TM) można nadawać karty własności tłumom i osobom.
- **wywołać zadymę**.
- **użyć kart** wydarzeń i kart specjalnych.

Właśnie zorganizowane karty miejsc i grupy nie mogą być używane do końca tygodnia (są zarzycane).

4. Zadyma

Tak to już bywa, że czasami trzeba kogoś stłuc. Sołtys może wykorzystać swoje grupy wraz z ich własnością w celu spuszczenia łomotu grupom innych. Każda atakująca grupa wybiera sobie grupę przeciwnika, z którą chce walczyć, możliwa jest walka tylko 1 na 1. Podczas zadymy porównujemy UN walczących grup i ta, którego UN jest wyższe wygrywa. Różnicę pomiędzy UN wygranego i przegranego nazywamy efektem zadymy.

Co można zrobić po wygranej zadymie:

- **rozwalić co się da i uciec** - zwycięska grupa powoduje na podwórku pokonanego sołtysa straty w wysokości tylu (TM) ile wynosił efekt wywołanej przez nią zadymy, pokonany sołtys musi natychmiast pokryć zniszczenia
- **wywołać zamieszki** - każda grupa która wywołała zadymę o efekcie większym niż 2 może podnieść (R) na tym podwórku o 1,
- **skopać ich jeszcze raz** - pokonany grupa jest usuwana z gry,
- **zdemolować miejsce** - grupa może zdemolować miejsce którego ONZ jest niewiększe od efektu zadymy , różne grupy mogą łączyć efekty w celu zdemolowania miejsc.

Przykład: Grupa uzbrojonych w Noże, pałki, cepy, kosy Robotników stłukła Ruskich, i podjęła próbę zdemolowania Bazaru jednak ONZ Bazaru jest zbyt wysokie. W tym samym czasie grupa Rolników dopadła szwendającego się samotnie Iwana, sprąła go i przyłączyła się do Robotników razem z nimi demolując Bazar. Oto, co mogą działać masy robotniczo - chłopskie. Własność pokonanych grup jest usuwana z gry nawet, jeżeli nie zostały one skopane.

Podczas zadymy obowiązuje jeszcze kilka zasad:

- grupy muszą zaatakować inne grupy chyba, że nie ma wystarczającej ilości przeciwników. Grupy, którym nikt nie stawia oporu wywołują efekt równy swojemu UN,
- grupy pokonane podczas zadymy (ale nie "skopane") nie mogą wykonywać żadnych czynów we właściwym czasie aż do następnego tygodnia,
- grupy "skopane" są usuwane z gry,
- jeżeli nie wszystkie grupy broniącego się zostały zaatakowane to jedynym co mogą zrobić atakujący jest "skopanie" pokonanych przeciwników lub "rozwalenie czego się da" zanim przybiegną posiłki
- po zadymie grupy wracają na własne podwórko
- każda grupa z broniącego się podwórka musi być przez kogoś atakowana, dotyczy to również grup które "są odporne" na działanie pewnych kart. Tzn. że Księdza z wrogiego podwórka też ktoś musi zaatakować (zagadać, przestraszyć, przekupić) nawet jeżeli nie przyniesie to żadnego skutku, po prostu będzie on bronił swojego "domu" i zanim pójdziesz zdemolować jakieś miejsce musisz przydzielić Księdzu jakąś "atakującą" grupę. Oczywiście efekt takiej zadymy wyniesie 0 - nikt nikomu nic nie zrobi.
- Własność może być używana w dowolnym momencie zadymy. Jeżeli Pobicie podniesie UN przeciwnika i okaże się, że przegrałeś możesz wypić Wódkę zbożową - 40% i go złotać. Jeżeli jednak nastąpi Interwencja policji to Twoja ekipa mimo te go, że się schlała nic nie zrobi.
- grupy zawsze bronią się przed atakiem, niezależnie od tego czy są zarzycane czy nie

5. Wydarzenia

Karty wydarzeń mogą być używane przez wszystkich w dowolnym momencie i dowolnej ilości: np. Gang uliczny uzbrojony w pistolety zaatakował Pseudokibiców, jednak rozgrywany właśnie Mecz

ligowy podniósł ich UN o 1. Nic im to nie pomogło gdyż zostali Zatrzymani do wyjaśnienia w drodze na zadymę. Jednak Brak akceptacji społecznej dla Zatrzymania... uniemożliwił zamknięcie "młodzieży", która z pomocą Ochrony aktywnej miejscowego stadionu spuściła łomot Gangowi... itd.

6. Własność

Karty własności można dołączać do grup we właściwym czasie płacąc odpowiednią ilość punktów jabola. Każdy tłum lub osoba może posiadać jedną kartę własności, przegrana w zadymie oznacza stratę własności nawet jeżeli grupa nie została usunięta z gry. Własność można dowolnie przekazywać we właściwym czasie jednak może być ona użyta tylko raz w tygodniu (tzn. że nie można posłać do walki trzech grup z jednym Pistoletem i wymieniać się podczas zadymy).

7. Przynależność kart

Niektóre z kart mogą przynależać do jednej z organizacji, których możliwości i sposoby działania są dosyć specyficzne, tymi organizacjami są:

- **kościół** - karty tego typu nie mogą być bezpośrednio atakowane przez inne karty z wyjątkiem tych które należą do mafii. Każda karta kościoła usunięta z podwórka podnosi (R) o 1.
- **państwo** - karty należące do państwa nie mogą być bezpośrednio atakowane przez inne karty z wyjątkiem tych które należą do mafii lub kościoła. Dodatkowo za każdy skuteczny czyn mafii przeciwko karcie państwa kontrolujący ją sołtys zwiększa swój (R) o 1,
- **mafia** - karty należące do mafii mogą atakować karty kościoła i państwa. Dodatkowo za każdy skuteczny czyn państwa przeciwko karcie mafii kontrolujący ją sołtys zwiększa swój (R) o 1.

Własność danej organizacji może być wykorzystywana tylko przez grupy tej organizacji. Tzn. że Pan komisarz może używać Gazu łzawiącego a Iwan może szaleć z AK-47 ale nie na odwrót. Dodatkowo, karty organizacji muszą być używane przez jej członków. Oznacza to, że żeby użyć Pielgrzymki pieszej musisz mieć Księdza, który ją poprowadzi lub Kościół do którego pielgrzymka się odbędzie. Karty miejsc, tłumy i osób mogą być używane zawsze, karty wydarzeń i własności tylko jeżeli na podwórku znajduje się karta należąca do odpowiedniej organizacji. Np. możesz zawsze postawić na swoim podwórku Dilerę by zapewnić sobie dochód, ale żeby użyć Interwencji policji musisz mieć na podwórku Posterunek policji, Pana Komisarza lub inną kartę typu państwo.

8. Grupy, tłumy i osoby

Do każdego tłumy może być dołączona jedna osoba. Tak powstała grupa należy do wszystkich organizacji, do których należą jej członkowie i może korzystać z wszystkich należnych im przywilejów. Np. Gang uliczny pod przewodnictwem Księdza jest traktowany jak mafia i kościół - nie można go atakować za pomocą kart państwa, można wyposażać w AK-47 lub Walizkę pełną pieniędzy i może posłać inną grupę na Pieszą pielgrzymkę. W dodatku nie można ich Zatrzymać do wyjaśnienia - przecież są "kartą typu kościół". Prawda, że miło? Dodatkowo wszystkie czyny muszą być wykonywane przeciwko całej grupie a nie przeciwko tłumowi lub osobie, która do danej grupy należy. Tzn. że np. tłum Ruskich idący na zadymę razem z Iwanem nie może zostać zatrzymana przez Posterunek policji gdyż jego UN wynosi 3 a nie 2 i 1. Osoby mogą być przyłączane do tłumów tylko w odpowiednim czasie.

9. Miejsca

W Fabrykach i Kopalniach może pracować maksymalnie po 5 grup, W Gospodarstwie rolnym 4 grupy a na Polu jedna. W innych miejscach nie można pracować, one i tak przynoszą dochód. Oczywiście jeżeli masz grupę Żydów możesz ich zatrudnić gdziekolwiek a Ruskich możesz posłać na Bazar.

10. Inne czasami ważne zasady

- nie wolno demolować miejsc na własnym podwórku
- nie wolno atakować grup z własnego podwórka
- nie można niszczyć swojej własności
- na podwórku można posiadać tylko jeden egzemplarz każdego miejsca i osoby
- karty miejsca i grup można umieszczać tylko na własnym podwórku

- jeżeli sołtys musi za coś zapłacić (TM) a nie ma odpowiedniej ich ilości jego (R) wzrasta o jeden za każde "rozpoczęte" 5 (TM) których mu brakuje. Brakujące (TM) podlicza się raz w tygodniu na początku właściwego czasu np. W ciągu tygodnia nie uzyskałeś żadnego dochodu - Strajk w Kopalni i Daj na tacę zrobili swoje. Musisz zapłacić po 1 (TM) za utrzymanie Oddziału prewencji i Członka partii rządzącej - to dwa brakujące punkty. Przegrana zadyma kosztowała kolejne 3 (TM). Czy może być gorzej? Tak! Przed końcem tygodnia zostały wprowadzone Cięcia budżetowe zwiększając Twój dług do 6 (TM). Podniesie to (R) o 2 i zapewne skończy się fatalnie...
- jeżeli jakiś tłum gdzieś pracuje (np. Robotnicy w Fabryce) to nie może być zaatakowany w normalny sposób tzn.: Można zaatakować Fabrykę tak jakby jej UN wynosiło ONZ + UN zatrudnionych w niej Robotników razem z ich własnością, wygrana spowoduje zdemolowanie Fabryki i "usunięcie" pracujących w niej Robotników. Remis albo przegrana nie powodują żadnego efektu ("pracownicy muszą zarabiać pieniądze a nie uganiać się za gówniarzami"). To samo dotyczy np. Żydów w Sklepie monopolowym, Ruskich na Bazarze czy Rolników na Polu. Acha, miejsca można atakować dowolną ilością grup i można do tego dodawać efekty innych zadym + wydarzeń (wjazd Żuli do Ogólniaka i Podpalenie zrobią swoje).
- na początku rozgrywki sołtys który zaczyna grę (ustalany drogą losową) bierze do ręki siedem kart z kupki, wykonuje wszystkie swoje czyny a dopiero potem następny sołtys bierze do ręki swoje karty. Daje to możliwość spokojnego działania tym, którzy wcześniej pojawili się w regionie, w pierwszym tygodniu nie mogą być blokowani przez tych, którzy nie mają kart w rękach. Po wykonaniu wszystkich czynów sołtys może odłożyć dowolną ilość kart na później. Karty z tej kupki mogą być używane, gdy skończą się karty z kupki podstawowej. Na początku właściwego czasu sołtys dobiera karty z kupki do siedmiu, chyba że wysoki poziom wkurwienia zmusza go do wzięcia mniejszej ilości (ciężko się rządzi gdy tłumy pod oknami skandują "Sołtys Rudolf musi odejść!").
- w celu przyspieszenia rozgrywki można przyjąć następujący wariant gry: sołtysi dobierają karty tak by mieć ich 10 w ręce a każdy (R) obniża maksymalną ilość kart o jedną.

11. Karta do Sim Wiochy



Dozwolona liczba kart w talii:

- 1 – 1 karta w talii
- 1/15 – 1 karta na 15 innych (analogicznie przy 1/20 itp.)
- 1/x – patrz opis karty
- BO – bez ograniczeń

Autorem gry zaprezentowanej na łamach magazynu Portal <<http://www.rpg-portal.pl>> jest Przemek 'Telefaks' Kostecki. Zasady gry przeniósł na postać elektroniczną Piotr 'Derbeth' Kubowicz <derbeth@interia.pl> Plik pochodzi ze strony Derbeth Site <<http://derbeth.w.interia.pl>>