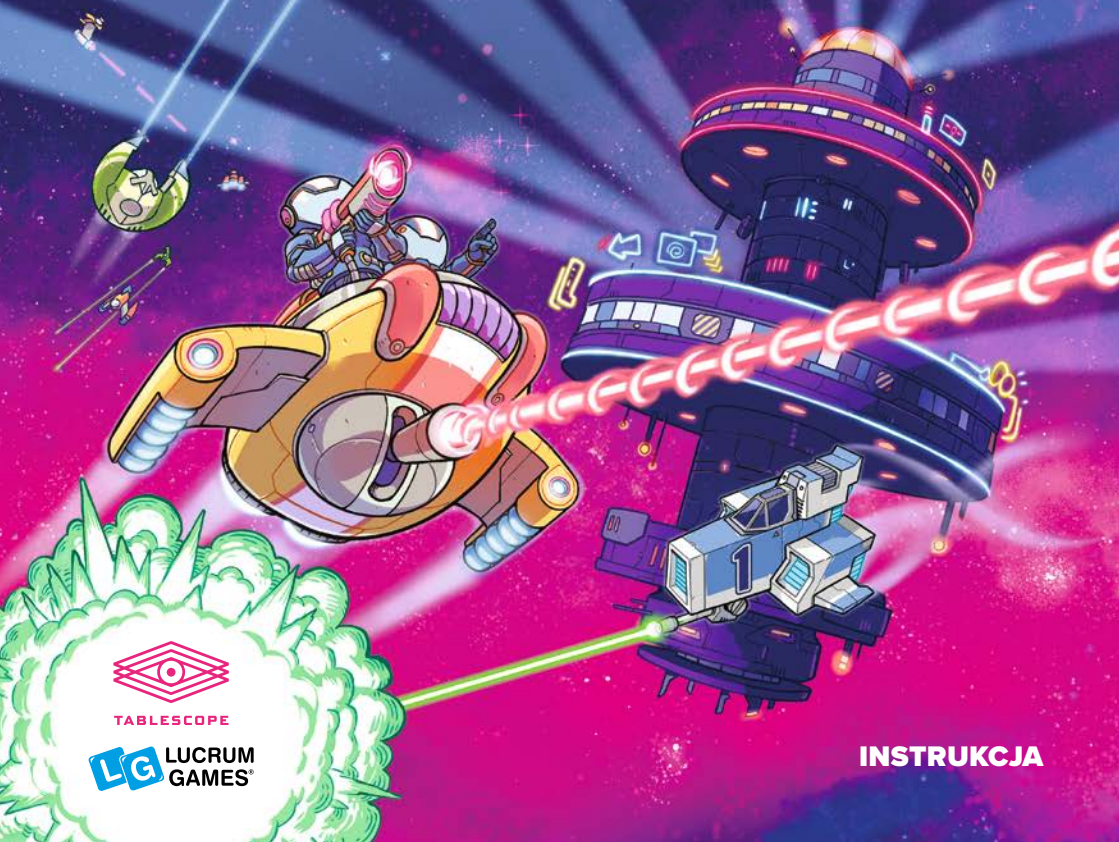


LASEROWA ESKADRA

**TŁUMY SZALEJĄ, DAMY MDLEJĄ, SPONSORZY NERWOWO
OCZEKUJĄ ZWROTÓW Z INWESTYCJI. PORA WYKAZAĆ SIĘ
NA ARENIE, UDOWODNIĆ SWĄ WYŻSZOŚĆ
NAD PRZECIWNIKAMI I ZADOWOLIĆ FANÓW.**

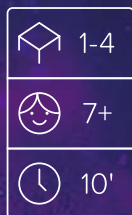


TABLESCOPE

LG LUCRUM
GAMES

INSTRUKCJA

PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA



Liczba graczy:

1-4

Wiek: 7+

Czas gry:

10 minut

LASEROWA ESKADRA to strzelanka rozgrywająca się w czasie rzeczywistym, w której próbujecie ustrzelić swoimi statkami konkretne cele. Tempo rozgrywki będzie regulować aplikacja, która również sama policzy wynik starcia, kiedy na zakończenie sfotografujecie pole bitwy.

Do rozgrywki niezbędna jest darmowa aplikacja towarzysząca.



iOS



Android

ZAWARTOŚĆ

6 kafli sponsorowanych asteroid



32 kafle statków kosmicznych



4 kafle baz



4 kafle narożne



UWAGA: Brakuje elementów? Część z nich znajduje się pod plastikową wypraską!

ROZGRYWKA

1

PRZYGOTOWANIE

1.1 Znajdźcie płaską powierzchnię o wymiarach mniej więcej 75 x 75 cm. To obszar waszej areny. Możecie użyć kafli narożnych, aby lepiej zwiualizować jej granice.

1.2 Umieśćcie 2 losowe kafle asteroid mniej więcej w środku areny (stroną bez żadnych napisów ku górze).

1.3 Rozdzielcie frakcje pomiędzy graczy (losowo albo wedle preferencji). Każdy gracz otrzymuje kafel bazy dla danej frakcji i umieszcza go (**normalną** stroną ku górze) przed sobą, około 10 cm od krawędzi areny. Każdy otrzymuje także kafle statków kosmicznych (w zależności od liczby graczy, część z nich należy usunąć; patrz: ramka poniżej), które tasuje i cały ich stos umieszcza rewersami do góry w jednej z dłoni.

1.4 Przygotujcie urządzenie z aplikacją i umieśćcie je poza areną w takim miejscu, aby była widziana i słyszana przez wszystkich graczy. Po uruchomieniu aplikacji, stuknijcie przycisk „Graj”, wybierając odpowiednią liczbę graczy.



2

ROZGRYWKA

Po wstępnym odliczaniu aplikacja przeprowadzi serię 10-sekundowych odliczeń. Podczas każdego z nich każdy gracz musi odstąpić wierzchni kafel z trzymanego przez siebie stosu statków, a następnie (przed upływem odliczania) umieścić go gdzieś na arenie. Dozwolone jest poprawianie, a nawet całkowite zmienienie położenia statku – ale wyłącznie tego, który został odkryty w aktualnym odliczaniu i oczywiście tylko do momentu zakończenia odliczania. Nie wolno zmieniać pozycji kafli rozmieszczonych wcześniej, nie wolno także układać kafli na sobie. Po zakończeniu odliczania kafel musi pozostać na stole w niezmienionej pozycji. Jeżeli gracz wciąż trzyma go w ręku, musi go natychmiast upuścić (taki kafel wciąż będzie się liczył w rozgrywce, o ile nie wyłduje na innym).

3

ROZSTRZYGNIECIE

Po zakończeniu ostatniego odliczania, aplikacja poprosi was o sfotografowanie obszaru areny. Zdjęcie może być wykonane pod kątem, ale ważne, żeby było możliwe ostre i wyraźne.

Po wykonaniu zdjęcia i potwierdzeniu, że wszystkie kafle zostały na nim ujęte, umieśćcie urządzenie pośrodku areny. Podążajcie za kolejnymi krokami rozstrzygnięcia bitwy, które poprowadzi aplikacja. Zwróćcie uwagę na boczne menu, które zawiera opcjonalne ustawienia aplikacji.

arena przygotowana do rozgrywki
3-osobowej

LICZBA STATKÓW

W zależności od liczby graczy będziecie korzystać ze wszystkich statków należących do danej frakcji bądź z nieco mniejszej floty.

2 graczy: Wszystkie statki uczestniczą w rozgrywce.

3 graczy: Usuńcie wszystkie statki z inicjatywą #1.

4 graczy: Usuńcie wszystkie statki z inicjatywami #1 oraz #2.

5 bądź 6 graczy (wyłącznie z 1 bądź 2 dodatkami): Usuńcie wszystkie statki z inicjatywami #1, #2 oraz #3.

REGUŁY BITWY

PORADA SĘDZIEGO

Wprawdzie już teraz moglibyście rozpocząć rozgrywkę, ale przypominałoby to wkroczenie na boisko piłkarskie bez pojęcia, co należy robić z piłką. Wyjaśnijmy zatem wszystko!

STRZELANIE

Liczba nadrukowana na każdym statku oznacza jego inicjatywę. Im niższa liczba tym szybszy jest statek. Statki o takiej samej inicjatywie działają **jednocześnie** i również jednocześnie uruchamiają **wszystkie posiadane lasery**. Zatem najpierw wszystkie swoje lasery uruchomią statki o inicjatywie #1, potem wszystkie statki o inicjatywie #2 itd. Aplikacja będzie wizualizować strzały **pojedynczo**, ale bez obaw – wyniki będą liczone zgodnie z powyższymi zasadami.

Każdy promień lasera tworzy linię prostą i może sięgnąć dowolnie daleko. Jeżeli na jego trasie znajdzie się **ilustracja** statku bądź asteroidy (dokładnie **liczą się ilustracje, a nie same kafle**), oznacza to trafienie (które kończy trasę lasera).

Uwaga: Możesz trafić i zadać obrażenia własnemu statkowi lub bazie!

TRAFIENIE!



PUDŁO!

PORADA SĘDZIEGO

Celujcie uważnie, pamiętając, że celem jest zawsze ilustracja, nie kafle jako całość.

ZADAWANIE OBRAŹEN STATKOM I BAZOM

Jeżeli statek kosmiczny albo baza otrzyma trafienie, wraz z nim otrzymuje obrażenia zależne od koloru lasera (**zielony: 1 obrażenie, żółty: 2 obrażenia, czerwony: 3 obrażenia**). Każdy statek oraz baza posiada na swojej ilustracji pewną liczbę **Isniących cylindrów** – są to **baterie**, które pełnią funkcję punktów życia. Jeżeli podczas bitwy statek otrzyma obrażenia o wartości równej lub większej od liczby jego baterii, zostaje zniszczony. Zniszczony statek zostaje uznany za usunięty z areny. Tym samym, jeżeli zniszczony statek do tego momentu nie zdążył uruchomić swoich laserów (nie nadeszła jego inicjatywa), już do końca gry mu się to nie uda.

Niektóre statki posiadają **tarcze** reprezentowane przez zakrzywione linie w pobliżu ilustracji samego statku. Jeżeli laser przetnie linię tarczy przed trafieniem w statek, zadaje o 1 obrażenie mniej.

Aktywacja tarczy: obrażenia zmniejszone o 1.

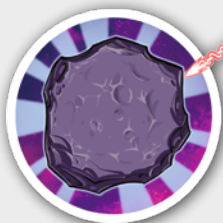


Tarcza nie zostaje aktywowana.

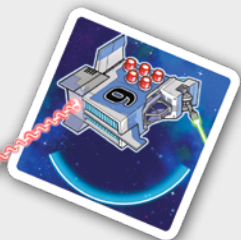
OBRAŻENIA LASERÓW – PRZYPOMINAJKA
Zielony: 1 obrażenie
Żółty: 2 obrażenia
Czerwony: 3 obrażenia

EKSTRAKCJA MINERAŁÓW

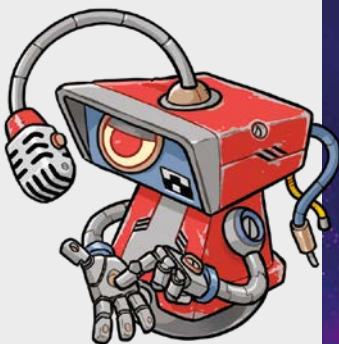
Kiedy promień lasera natrafi na asteroidę, statek, który go wystrzelił, wydobywa i magazynuje tyle **minerałów**, ile obrażeń zadaje dany laser. **Minerały przyniosą punkty na koniec gry, pod warunkiem że statek przetrwa bitwę** (nie zostanie zniszczony).



Strzał z czerwonego lasera powoduje wydobyć 3 minerałów.



ZWYCIĘSTWO NA ARENIE



CO ZAPEWNIĄ PUNKTY?

TRAFIENIE

Otrzymujesz 1 punkt za każde trafienie wrogiego statku albo bazy.

ROZWALKA

Jeżeli statek albo baza zostaną zniszczone, gracz, który zadał temu celowi najwięcej obrażeń (wliczając się w to także strzały oddane we wcześniejszych inicjatywach), otrzymuje tyle punktów, ile cel posiadał baterii. W przypadku remisu pod względem liczby obrażeń, nikt nie otrzymuje punktów. Jeżeli zadasz najwięcej obrażeń własnemu statkowi albo bazie, otrzymujesz **ujemne punkty**.

ZMAGAZYNOWANE MINERAŁY

Otrzymujesz po 1 punkcie za każdy minerał, który został wydobyty przez twoje statki, które przetrwały do końca bitwy.

OCHRONA BAZY

Jeżeli twoja baza przetrwa do końca bitwy, otrzymujesz 4 punkty.

Gracz, który uzbiera najwięcej punktów, otrzymuje trofeum, czyli innymi słowy zwycięża! W przypadku remisu, remisujący dzielą się zwycięstwem (albo rozgrywają kolejną partię między sobą).

PORADA SĘDZIEGO

Otrzymujesz po 1 punkcie, za każdy minerał wydobyty przez twoje statki, które przetrwały do końca bitwy.

SPONSOROWANE ASTEROIDY

Kiedy nabierzecie wprawy, możecie zyskać wsparcie od sponsorów, którzy dostarczają asteroidy o szczególnych właściwościach. Podczas przygotowania rozgrywki odwróćcie 1 z asteroid na stronę sponsorowaną (z napisami). Niezależnie od efektu zapewnianego przez asteroidę, nadal trafienie w nią oznacza ekstrakcję minerałów.

**LUX AETERNA*****Zabłyśnij!***

Po zakończeniu bitwy 5 statków znajdujących się najbliższej tej asteroidy zdobywa dla swoich właścicieli po 3 punkty.

**SOKOLE OKO*****Dostarczamy na każdy dystans.***

Każdy laser, który sięgnie celu po przebyciu trasy równej przynajmniej 28 cm (równowartość 4 asteroid), zapewnia 3 punkty właścicielowi statku, który go wystrzelił.

**KOSA KOLA*****Na krawędzi!***

Ilekoć laser minie o włos statek z własnej floty (przecnie kafel, ale nie trafi w ten statek), a następnie uderzy we wrogi statek, bazę albo asteroidę, właściciel strzelającego statku otrzymuje 2 punkty.

**ASTROWACHA*****Poproszę ołowiuwag!***

Jeżeli laser trafi w tę asteroidę, wszystkie pozostałe lasery wystrzelone z tego samego statku zadają +1 obrażenia.

**SAMORODEK*****Mały ale wariat!***

Znacznie trudniejszy do trafienia, ale zapewnia podwójną liczbę minerałów.

**POCISKI PRZEZNACZENIA*****Amunicja na każdą okazję.***

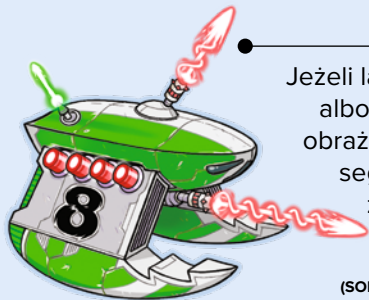
Ilekoć ta asteroida zostanie trafiona odpowiada ogniem ze swojego działa! Trafiony zostanie **losowy wrogi statek** i otrzyma obrażenia równe sile lasera, który wywołał strzał z działa. Obrażenia zadane przez działa są neutralne (nie są wliczane do wyniku żadnej frakcji).

WIĘCEJ REKLAM!

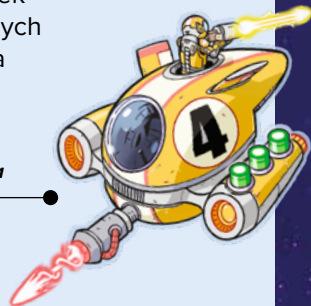
Możecie obrócić obie asteroidy na stronę z napisami, aby wprowadzić więcej zasad modyfikujących grę. Możecie też dodać do gry więcej asteroid (z napisami lub bez).

ZDOLNOŚCI FRAKCJI

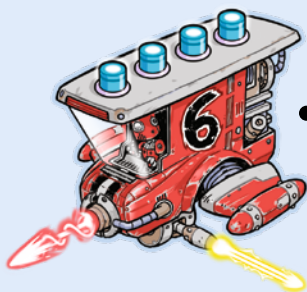
Po dobrym zapoznaniu się ze efektami sponsorowanych asteroid, możecie wprowadzić do rozgrywki unikalne, asymetryczne zdolności frakcji. W tym celu przed rozgrywką obróćcie kafle swoich baz na stronę doładowaną.

(AMBOOM) **BAM-BUM** • *Zabójczy*

Jeżeli laser należący do Bam-bum trafi statek albo bazę, które otrzymały jakiegokolwiek obrażenia w dowolnym ze wcześniejszych segmentów inicjatywy, cel ten ulega zniszczeniu, a frakcja Bam-bum otrzymuje za niego punkty.

(SOLSPEAR) **LASEROWE DZIDY** • *Przebojowa*

Żółte lasery (zadające 2 obrażenia) tej frakcji przebijają pierwszy cel i mogą trafić w kolejny.

(AGRONAUTS) **AGRONAUCI** • *Twardzi*

Aktywacja tarczy należących do tej frakcji obniża obrażenia do 0 (zamiast obniżać je wyłącznie o 1).

(RETROBLAST) **SAMOPALY** • *Mściwe*

Siła laserów każdego statku należącego do tej frakcji zostaje podwojona, jeżeli otrzymał on jakiegokolwiek obrażenia (choćby od własnych statków) **we wcześniejszych** segmentach inicjatywy.

INNE WARIANTY ROZGRYWKI

Wariant drużynowy: Umieście 2 bazy obok siebie, aby stykały się w pełni krawędziami. Od tej pory będą one traktowane jako 1 frakcja. Aplikacja sama ogarnie resztę!

Wariant solo (dla 1 gracza): W wariantie solo rozegrasz rozmaite scenariusze, w których najpierw rozstawiasz flotę przeciwnika, a następnie grasz przeciwko niej – analogicznie jak w rozgrywce wieloosobowej. Stuknij przycisk „Graj solo” w aplikacji i podążaj za instrukcjami. Aplikacja wprowadzi cię w cele rozgrywki (które mogą być różne) oraz pomoże przygotować arenę.



ANATOMIA STATKU KOSMICZNEGO: Przypominajka

Zielony laser : 1 obrażenie

Tarcza: -1 obrażenie

Inicjatywa: im niższa
tym szybszy statek



Czerwony laser: 3 obrażenia

Baterie: punkty życia statku

Żółty laser: 2 obrażenia

LASEROWA ESKADRA APLIKACJA TOWARZYSZĄCA

DARMOWA aplikacja jest niezbędna do rozgrywki i wymaga połączenia z Internetem.



iOS



Android

Interfejs aplikacji będzie obracał się w stronę gracza, którego statki właśnie są aktywowane (w oparciu o rozmieszczenie baz).

Możecie przybliżyć i oddalać obraz za pomocą gestów. Poprzez boczne menu możecie opuścić grę, aktywować/dezaktywować auto-rozgrywkę albo przeskoczyć od razu do wyniku bitwy.

W ustawieniach aplikacji możecie określić, co będzie wizualizowane podczas rozstrzygnięcia bitwy, możecie wyłączyć obrót interfejsu (przydatne jeżeli chcecie umieścić urządzenie na stojaku albo przerzucić obraz na ekran telewizora).

Autorzy gry: James Ernest, Tom Jolly, Leonardo Alese, Emanuele Santellani

Gra powstała w oparciu o grę Light Speed autorstwa Jamesa Ernesta i Toma Jolly'ego.

Astrówacę zaprojektował **Andrea Ponzio**.

Samorodek zaprojektował **Erik Feltes**.

Wariant solo zaprojektował **Nestore Mangone**.

Tłumaczenie: **Łukasz Gralak**

Redakcja: **Kamil Nowak**



TABLESCOPE

Light Speed: Arena

©2026 Tablescope GmbH

Stremayrgasse 16,

8010 Graz, Austria

www.tablescopegames.com

@tablescopegames



Wersja Polska:

Lucrum Games sp. z o.o.

©2026 Lucrum Games

Gazownicza 21A

43-300 Bielsko-Biała

