



Kriega zasad



Coś wisało w powietrzu. Napełniając energią jaśniejący, magiczny kryształ w swojej roździe, Orly poczuł nagłą zmianę, której nie był w stanie opisać. Zazwyczaj potrzebował tylko paru sekund, aby przeprowadzić rytuał i aktywować moc kryształów. Dzisiaj minęło kilka długich minut, nim udało mu się naładować roźdzkę na nadchodzącą podróż. Czekał, aż ogarnie go błogostawiona moc, Orly dostrzegł narastającą wokół ciemność. Coś czaiło się we mgle, pochtaniając życiodajną krystaliczną siłę, którą czerpał z fragmentów kryształów otaczających ich świat, Amanaar.

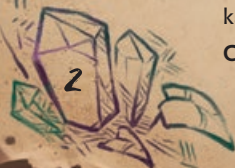
Ponieważ było to ogromne zagrożenie dla ich domu, Orly postanowił wyruszyć w podróż, aby odwiedzić niezwykle stworzenia zamieszkujące Amanaar i dowiedzieć się, jaka mroczna siła czyhała na ich życia. Nigdy nie przypuszczał, że część jego przyjaciół zwróci się przeciwko niemu, gdy wszyscy staną do walki o odzyskanie Utraconych Światła Amanaaru...



Opis gry

Musisz zgromadzić Stronników i poprowadzić ich przez krainy Amanaaru. Wykorzystaj swój taktyczny zmysł i zaskocz wroga, aby podbijać kolejne Obszary. Decyduj, czy poszczególne karty wykorzystasz do walki, czy do zwerbowania Stronników. W bitwach będziesz polegać na swoich Stronnikach i zdolnościach na kartach, ale przyda ci się także odrobina szczęścia. Wybierając odpowiednią kartę w odpowiednim momencie, możesz całkowicie odwrócić losy bitwy! Gra dobiega końca, gdy obaj gracze nie mają żadnych kart na ręce lub gdy jeden z nich nie ma na mapie żadnych Stronników.

Czy jesteś gotów, by odzyskać Utracone Światła Amanaaru?





Elementy gry



1 plansza



8 kości



30 Stronników (po 15 każdego koloru)



27 kart Postaci



Opis elementów gry

Mapa

Mapa dzieli się na tereny dwóch typów: **Obszary** **O** i **Regiony** **R**.

Na mapie znajdują się trzy **Regiony**. Każdy z nich dzieli się na trzy **Obszary** tego samego rodzaju.



Karty Postaci

W lewym górnym rogu na każdej z kart Postaci znajdziesz liczbę Punktów Bitwy **1** oraz liczbę Punktów Akcji **2** danej Postaci. Na przykład Orly ma 8 Punktów Bitwy **1** i 4 Punkty Akcji **2**.

W dolnej części karty Postaci znajduje się jej imię **3** oraz Zdolność Bojowa **4**. Szczegółowe omówienie symboli wykorzystywanych w opisach kart znajdziesz na stronie 12.

Pod Zdolnością Bojową widnieje rząd symboli **5**. Wyróżniony symbol informuje o tym, w którym momencie należy rozpatrzyć Zdolność Bojową Postaci.

Każda z kart ma numer **6**, który ułatwi znalezienie jej opisu na str. 8.



Przygotowanie do gry

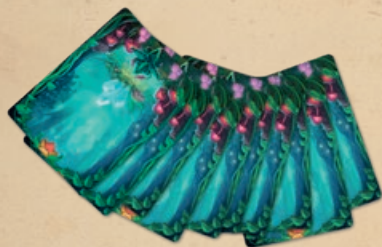
1. Rozłóż **mapę** na środku stołu i umieść **kości** w zasięgu obu graczy.
2. Każdy z graczy bierze po **15 Stronników** tego samego koloru. Umieście ich na planszy, na kryształach odpowiedniego koloru – to wasze rezerwy.
3. Potasuj karty Postaci i umieść je zakryte w stosie pomiędzy sobą a przeciwnikiem.

Rozgrywka

Gra dzieli się na dwie fazy.

W fazie I będziecie dobierać karty na rękę i rozmieszczać na mapie swoich pierwszych Stronników.

W fazie II zagrywacie karty na zmianę i rozstrzygacie bitwy.



Faza I: Przygotowania

Wykonajcie następujące kroki:

1. Dobranie kart

- a. Dobierzcie po 2 karty Postaci z przygotowanego wcześniej stosu.
- b. Każdy z was zatrzymuje jedną z dobranych kart Postaci i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Drugą przekazuje przeciwnikowi, który musi ją zatrzymać. Sprawdź, jaką kartę otrzymałeś od przeciwnika, i również połóż ją zakrytą przed sobą.
- c. Powtarzajcie kroki **a** i **b** do chwili, aż będziecie mieć przed sobą po **10 kart Postaci**. Weźcie zgromadzone karty na rękę.
- d. Pozostałe karty Postaci odłóżcie z powrotem do pudełka bez podglądania ich. Nie będziecie z nich korzystać w tej rozgrywce.



Na potrzeby pierwszej rozgrywki wykorzystajcie porady dla początkujących ze strony 7.

2. Rozmieszczenie pierwszych Stronników

W naprzemiennych turach każdy uczestnik rozmieszcza na mapie po 1 Stronniku. Dzieje się tak do chwili, gdy pierwszy gracz rozmieści 3 Stronników, a drugi 2 Stronników. To oznacza, że osoba, która wystawiła swojego Stronnika jako pierwsza, umieści ich na mapie w sumie 3. Kierujcie się poniższymi zasadami:

- Możesz rozmieścić kilku swoich Stronników na jednym Obszarze.
- Nie możesz umieścić Stronnika na Obszarze, na którym znajduje się już Stronnik przeciwnika.



Faza II: Podróż

Zaczynając od gracza, który w fazie I rozmieścił na mapie **mniej** Stronników, rozgrywajcie naprzemienne tury do momentu, w którym zostaną spełnione warunki końca gry. Każda tura składa się z jednego lub dwóch kroków:

1. Posiłki


Umieść Stronników na mapie i/lub **przesuń** ich na inny Obszar.

2. Bitwy

Rozstrzygnijcie wszystkie bitwy. Ten krok rozpatrujecie jedynie w przypadku, gdy Stronnicy obu graczy znajdują się **na tym samym Obszarze**, co czyni go Polem Bitwy.

Kiedy wykonasz wszystkie kroki w swojej turze, dobiega ona końca, a rozpoczyna się tura przeciwnika. Gra kończy się natychmiast, jeśli jeden z graczy nie ma na mapie żadnych Stronników lub jeśli na koniec tury obaj gracze nie mają żadnych kart na ręce.





1. Posiłki

Odrzuć 1 kartę Postaci i umieść ją odkrytą na wspólnym stosie kart odrzuconych (w miejscu nadrukowanym na planszy), aby zdobyć tyle Punktów Akcji , ile wskazuje niebieska liczba w lewym górnym rogu karty.

Punkty Akcji możesz wykorzystać na dwa rodzaje akcji:

- **Umieść 1 ze swoich rezerwowych Stronników na Obszarze, na którym masz już przynajmniej 1 Stronnika i na którym nie znajduje się żaden Stronnik przeciwnika.** Koszt tej akcji wynosi 1 Punkt Akcji za 1 Stronnika.
- **Przesuń dowolną liczbę swoich Stronników z jednego Obszaru na sąsiedni Obszar.** Koszt tej akcji wynosi 1 Punkt Akcji niezależnie od tego, jak wielu Stronników przemieszczasz. Możesz przesuwać Stronników na Obszar, gdzie znajdują się Stronnicy twojego przeciwnika, a także przesunąć ich z Obszaru zajętego przez przeciwnika na inny.

Powyższe akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności i kombinacji wedle własnego uznania, o ile masz wystarczającą liczbę Punktów Akcji.

Przykład: Matea odrzuca Orly'ego, aby zyskać 4 . Wydaje 2  i rozmieszcza 2 Stronników na dwóch różnych Obszarach (1), a następnie 1 , aby przesunąć grupę 2 Stronników na sąsiedni Obszar, gdzie znajduje się już 1 Stronnik przeciwnika (2). Od teraz jest to Pole Bitwy. Matea ma jeszcze 1  do wykorzystania na rozmieszczenie lub przesunięcie Stronników.






2. Bitwy

Bitwy rozgrywają się na wszystkich Polach Bitwy. Jeżeli w jednej chwili na mapie znajduje się kilka Pól Bitwy, aktywny gracz decyduje o kolejności rozstrzygnięcia bitew.

Rozstrzygnięcie bitew

Bitwa dzieli się na etapy następujące po sobie w podanej kolejności:

- **Każdy z graczy wybiera i zagrywa po 1 karcie Postaci z ręki, umieszczając ją zakrytą przed sobą.** Na losy bitwy (oraz jej etapy) wpłyną Zdolności Bojowe wybranych Postaci. Efekty tych zdolności należy rozpatrywać w ramach odpowiedniego etapu, o czym informuje wyróżniony symbol na dole karty.
- **Jednocześnie odkrycie wybrane karty Postaci i rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z .**
- **Rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z .**
- **Każdy gracz rzuca tyloma kośćmi, ilu ma Stronników na danym Polu Bitwy i wybiera 1 z nich.** To wasze **wybrane kości**. Rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z .





Przerzut: Raz na bitwę każdy z graczy może zdecydować się na jeden przerzut. Poświęć **dowolną liczbę rezerwowych Stronników**, aby przerzucić **taką samą liczbę kości**. Wszystkie kości musisz przerzucić jednocześnie. **Poświęconych Stronników odłóż z powrotem do pudełka**. Jeżeli nie masz już żadnych rezerwowych Stronników, nie możesz wykonać przerzutu.

! **Stronnicy są bardzo cenni – zarządzajcie nimi z głową!**



! Na koniec policzcie swoją Siłę Bojową.


Rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z  i .

Dodajcie następujące wartości, aby obliczyć swoją Siłę Bojową:

Punkty Bitwy (🐾) + Liczba twoich Stronników (👤) + wynik na wybranej karcie Postaci + **Stronników** (👤) + **kości** (🎲)



! Gracz z **najwyższą Siłą Bojową** wygrywa bitwę. W przypadku **remisu** zwycięża osoba stojąca w obronie danego Obszaru (patrz dalej). Gracz, który przegrał, zabiera wszystkich swoich Stronników z Pola Bitwy i odkłada ich z powrotem do rezerwy.

Rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z .

! Aktywny gracz odrzuca odkrytą kartę na stos kart odrzuconych jako pierwszy. Następnie to samo robi przeciwnik.

Jeżeli to konieczne, rozstrzygnijcie wynik kolejnej bitwy. Jeśli po walce nie masz na mapie żadnych **Stronników**, **natychmiast przegrywasz grę**.


Kiedy rozstrzygniecie wszystkie bitwy, twoja tura dobiega końca i rozpoczyna się tura przeciwnika.


Zasady bitew

! Gracz, którego Stronnicy wkroczyli na Pole Bitwy, jest **napastnikiem**. Jego przeciwnik to **obrońca**.

! **Przewrót Stronników po ich przesunięciu, aby nie zapomnieć, kto jest napastnikiem.**

! Jeżeli obaj gracze powinni rozpatrzyć efekty Zdolności Bojowej na tym **samym etapie bitwy**, **napastnik rozpatruje swoją Zdolność Bojową jako pierwszy**.

! Jeżeli obaj gracze powinni rozpatrzyć efekty Zdolności Bojowej z , **tylko napastnik rozpatruje swoją Zdolność Bojową**. Zdolność Bojowa drugiego gracza zostaje pominięta.

! Jeżeli pewne wartości nie mają zastosowania w trakcie bitwy (za sprawą Zdolności Bojowych z ) modyfikowanie ich nie przynosi żadnego skutku. Chociaż należy rozpatrzyć efekty odpowiednich Zdolności Bojowych, nie wpływają one na twoją Siłę Bojową. Z kolei Zdolności Bojowe, które wpływają na wartości stosowane w trakcie bitwy, wpływają także na Siłę Bojową.

! Jeżeli Zdolność Bojowa nie zawiera słowa „możesz”, musicie rozpatrzyć jej efekty.

! Zdolności Bojowe, które wpływają na Punkty Bitwy, dotyczą wyłącznie punktów wskazanych na karcie Postaci.

! Jeżeli na danym Obszarze znajduje się co najmniej 1 Stronnik danego gracza, gracz kontroluje ten Obszar. Jeżeli na danym Obszarze znajdują się Stronnicy obu graczy, obie osoby kontrolują ten Obszar.

! Stronnicy, których usuwanie z mapy za sprawą Zdolności Bojowych, wracają z powrotem do rezerwy.

! Jeżeli wszyscy Stronnicy danego gracza zostali usunięci z Pola Bitwy za sprawą Zdolności Bojowych, gracz ten oblicza swoją Siłę Bojową wyłącznie na podstawie Punktów Bitwy na karcie Postaci i nie wykonuje żadnych rzutów kośćmi.

! Jeżeli za sprawą Zdolności Bojowych z danego Pola Bitwy usunięto wszystkich Stronników obu graczy, bitwa natychmiast dobiega końca.

! Jeżeli musisz rzucić więcej niż 8 kośćmi, zapamiętaj wyniki i rzuć kilkoma z nich po raz kolejny.

! Jeżeli dojdzie do rzadkiej sytuacji, w której nie masz na ręce żadnych kart Postaci, ale musisz rozstrzygnąć wynik przynajmniej jednej bitwy, oblicz swoją Siłę Bojową wyłącznie na podstawie liczby Stronników oraz wyniku na wybranej kości.

Koniec gry

Gra dobiega końca...


...gdy po zakończonej bitwie żaden z graczy nie ma na ręce żadnych kart Postaci. Przejdźcie do punktacji. Osoba z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W razie remisu obaj gracze mogą cieszyć się wygraną.

LUB

...natychmiast, gdy jeden z graczy nie ma na mapie żadnych Stronników. W takim wypadku przeciwnik wygrywa.

Punktacja

Policzcie punkty: otrzymujecie po **1 punkcie** za każdego waszego Stronnika, który znajduje się na mapie. Jeśli ktoś kontroluje przynajmniej 2 Obszary w tym samym Regionie, każdy Stronnik tego gracza w tym Regionie liczy się za **2 punkty**.

Przykład: Peter () kontroluje 2 Obszary w zaznaczonym poniżej Regionie. Jego Stronnicy liczą się tutaj za 4 punkty (2 Stronników × 2 punkty). Wszyscy pozostali Stronnicy na poniższej mapie liczą się za 1 punkt.



Porady dla początkujących

- Kiedy dobierasz karty, pamiętaj o tym, aby zachować **równowagę pomiędzy liczbą Punktów Bitwy i Punktów Akcji**.
- Pamiętaj o tym, że **podczas bitwy twój przeciwnik może wykorzystać przeciwko tobie karty Postaci, które oddałeś mu na początku gry**. Spróbuj zapamiętać niektóre z nich.
- **Zwracaj uwagę na swoich Stronników**. W momencie, w którym nie będziesz mieć na mapie żadnego Stronnika, natychmiast przegrywasz grę.





Opowiedz o swoich rozgrywkach z hashtagem **#utraconeswiatla** w społecznościach poświęconych grom planszowym!



Omówienie kart Postaci

W tej sekcji znajdziesz krótkie omówienie Zdolności Bojowej każdej Postaci, a także kombinacji kart i wyjątkowych sytuacji, które mogą wystąpić w trakcie bitwy. Karty Postaci są ułożone zgodnie z numeracją. Punkty Bitwy i Punkty Akcji każdej karty wypisano obok imienia Postaci.



Tanilla (nr 1, 7 , 4 )

Niestrudzona złota rączka

Tanilla kopiuje wyłącznie Zdolność Bojową wierzchniej karty ze stosu kart odrzuconych.





Orly (nr 2, 8 , 4 )

Obowiązek i determinacja

Jeżeli jesteś obrońcą, możesz rzucić w tej bitwie 1 dodatkową kością. Rzuć nią razem z pozostałymi i wybierz 1 z nich według standardowych zasad.





Lupinda (nr 3, 6 , 3 )

Jeden za wszystkich

Zdolności Bojowe, których efekty rozpatrujecie wcześniej, mogą wpłynąć na liczbę Stronników związanych ze Zdolnością Bojową Lupindy.





Kenuk (nr 4, 4 , 2 )

Grom z jasnego nieba

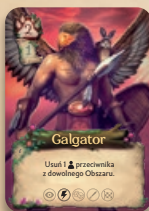
Nie możesz wykorzystać przerzutu na potrzeby Zdolności Bojowej Kenuka. Po rozpatrzeniu jej efektów rzucaś kośćmi i wybierasz 1 z nich według standardowych zasad.





Arus (nr 5, 1 , 1 )

Gaduła

Użyj wartości Punktów Bitwy z karty przeciwnika zamiast tej podanej na karcie Arusa. Przeciwnik używa wartości Punktów Bitwy Arusa zamiast tej z własnej karty.



Galgator (nr 6, 2 , 1 )

Śledzi każdy twój ruch

Jeśli usuniesz ostatniego Stronnika przeciwnika z tego Pola Bitwy, to na potrzeby tej bitwy twój przeciwnik może wykorzystać jedynie swoje Punkty Bitwy.

**Arburi**

(nr 7, 1 1

Góruje nad wszystkimi

Nadal obowiązują efekty Zdolności Bojowych wpływających na . Jeżeli przeciwnik również odkrył kartę z , tylko napastnik rozpatruje efekty swojej Zdolności Bojowej.

**Pibiju**

(nr 11, 9 , 5

Potęźna aura

Jeżeli zwyciężysz w tej bitwie, natychmiast wycofaj 1 Stronnika z dowolnego Obszaru z powrotem do rezerwy. Może być to zarówno Stronnik przeciwnika, jak i twój własny.

**Olgi**

(nr 8, 4 , 2

Urodzony przywódca

Jeżeli graczowi nie pozostał na tym Polu Bitwy żaden Stronnik, w tej bitwie wykorzystuje jedynie swoje Punkty Bitwy. Zdolność Bojowa Olgiego może doprowadzić do kolejnych bitew.

**Gruka**

(nr 12, 8 , 4

Łapy przy sobie

Jeżeli jesteś obrońcą, dodaj +2 do swoich Punktów Bitwy.

**Namla**

(nr 9, 2 , 2

Jesteś otoczony

Nadal obowiązują efekty Zdolności Bojowych wpływających na . Jeżeli przeciwnik również odkrył kartę z , tylko napastnik rozpatruje efekty swojej Zdolności Bojowej.

**Wuxaki**

(nr 13, 6 , 3

Taktyczny odwrót

Możesz wycofać 1 ze swoich Stronników oraz 1 z Stronników przeciwnika z tego Pola Bitwy z powrotem do rezerwy (albo wycofujesz obu Stronników, albo żadnego). Jeżeli któremuś z graczy nie zostanie na tym Polu Bitwy żaden Stronnik, w tej bitwie wykorzystuje on jedynie swoje Punkty Bitwy. Jeżeli obaj gracze nie mają na mapie żadnych Stronników, gra kończy się remisem i nikt nie odnosi zwycięstwa.

**Rupoda**

(nr 10, 7 , 4

Łagodny olbrzym

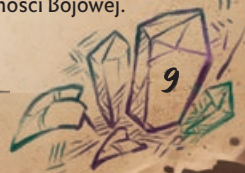
Po bitwie weź 1 kość i połóż ją przed sobą. Możesz wykorzystać tę dodatkową kość podczas dowolnej z przyszłych bitew.

**Bukoni**

(nr 14, 3 , 2

Nawet o tym nie myśl

Nadal obowiązują efekty Zdolności Bojowych wpływających na i . Jeżeli przeciwnik również odkrył kartę z , tylko napastnik rozpatruje efekty swojej Zdolności Bojowej.



**Ragura**

(nr 15, 3 , 2

Wysysa z ciebie siły

Jeżeli w tej bitwie nie korzystacie z Punktów Bitwy, Zdolność Bojowa Ragury nie wpływa na twoją Siłę Bojową.

**Janulo**

(nr 19, 7 , 3

Gotowy na wszystko

Janulo daje ci jeden dodatkowy, darmowy przerzut. Jeżeli za sprawą swojej Zdolności Bojowej przeciwnik usunął wszystkich twoich Stronników z tego Pola Bitwy, Zdolność Bojowa Janulo nie wpływa na twoją Siłę Bojową, ponieważ nie rzucaś kośćmi i nie wybierasz 1 z nich.

**Gnurxel**

(nr 16, 11 , 5

„Silny” to za mało powiedziane

Gnurxel nie ma żadnej Zdolności Bojowej. Jest po prostu niesamowicie silny.

**Rukan**

(nr 20, 5 , 3

Szczwany lis

Tak długo, jak Rukan bierze udział w bitwie, wszystkie pozostałe karty tracą swoje Zdolności Bojowe. Zdolność Bojową Rukana należy rozpatrzyć przed kartami z

**Frukilla**

(nr 17, 4 , 2

Szybsza, niż myślisz

Jeżeli za sprawą swojej Zdolności Bojowej przeciwnik usunął wszystkich twoich Stronników z tego Pola Bitwy, Zdolność Bojowa Frukilli nie wpływa na twoją Siłę Bojową, ponieważ nie rzucaś kośćmi i nie wybierasz 1 z nich.

**Lorato**

(nr 21, 1 , 1

Małpa widzi, małpa działa

Zamiast wybierać tylko 1 kość, dodaj wyniki ze wszystkich swoich kości i do ustalenia swojej Siły Bojowej wykorzystaj wyłącznie otrzymaną sumę. Nie bierz pod uwagę Punktów Bitwy ani Stronników. Możesz wykorzystać dodatkową kość od Rupody (nr 10). Jeżeli w tej bitwie nie korzystacie z kości, Zdolność Bojowa Lorato nie wpływa na twoją Siłę Bojową.

**Zandika**

(nr 18, 2 , 1

Wszystko jest możliwe

Zatrzymaj odkrytą kartę na ręce. Po bitwie odrzucasz jedynie Zandikę.

**Umkato**

(nr 22, 4 , 3

Ssskryty i sssilny

Jeżeli w tej bitwie nie korzystacie z Punktów Bitwy, Zdolność Bojowa Umkato nie wpływa na twoją Siłę Bojową.

**Eralgo**

(nr 23, 8 , 4

Silny jak wół

Jeżeli obaj gracze mają Stronników na danym Obszarze, obaj go kontrolują. Jeżeli w tej bitwie nie korzystacie z Punktów Bitwy, Zdolność Bojowa Eralgo nie wpływa na twoją Siłę Bojową.

10



Arako (nr 24, 8 , 4

Przędzie swoją sieć

Zdolność Bojowa Arako może doprowadzić do kolejnych bitew.



Krod (nr 26, 3 , 2

Na czele armii

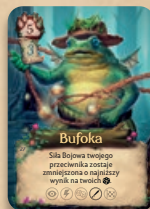
Jeżeli w tej bitwie nie korzystacie z kości albo twój przeciwnik użyje Zdolności Bojowej Lorato (nr 21), Zdolność Bojowa Kroda nie wpływa na Siłę Bojową.



Nubala (nr 25, 5 , 3

Ostra jak brzytwa

Nadal obowiązują efekty Zdolności Bojowych wpływających na . Jeżeli przeciwnik również odkrył kartę z , tylko napastnik rozpatruje efekty swojej Zdolności Bojowej.



Bufoka (nr 27, 5 , 3

Wyślizguje się z rąk

Możesz wykorzystać dodatkową kość od Rupody (nr 10). Jeżeli w tej bitwie nie korzystacie z kości, Zdolność Bojowa Bufoki nie wpływa na Siłę Bojową.



**BOARD
GAME
CIRCUS**

Projekt gry: Julius Hsu

Ilustracje: Folklo Streese

Projekt graficzny: Philipp Ach

Projekt pionków: Daniel Müller

Kierownik projektu: Daniel Theuerkauffer

Autorzy

Historia: Daniel Theuerkauffer, Shannon Kelly

Rozwój: Martin Zeeb, Dirk Huesmann

Redakcja: Dirk Huesmann, Daniel Theuerkauffer

Zasady: Lisa Prohaska

Wersja polska

Tłumaczenie: Artiom Lorenc

Redakcja: Anna Jakubowska

Korekta: Michał Misztal, Radosław Staszewski

Skład: Bartosz Tylkowski



Podziękowania za pomoc w stworzeniu i testach, a także za wiarę w naszą grę otrzymując:
Sven Fork, Simon Mangel, Sebastian Schmieder, Rico Besteher, Carsten Burak, Thorsten Dettlaff,
Peter Eggert, Fabian Grossekemper i wiele innych wspianiałych osób!

©2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkauffer, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Germany.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub publikacja zasad, elementów gry oraz ilustracji bez zgody autorów jest niedozwolone.

©2025 Alis Games Sp. z o.o., Bosmańska 8, 43-300 Bielsko-Biała, na licencji Board Game Circus.

Reklamacje i wsparcie: Wszelkie zapytania prosimy kierować na maskarada@alis.games



Skrót: Faza II

Rozgrywajcie tury naprzemiennie aż do końca gry:

1. Posiłki




Odrzuć 1 kartę Postaci, aby zdobyć Punkty Akcji. Możesz wykorzystać je na dwa rodzaje akcji:

- Za 1 Punkt Akcji możesz **umieścić** 1 Stronnika z rezerwy na Obszarze, na którym masz już przynajmniej 1 Stronnika.
- Za 1 Punkt Akcji możesz **przesunąć** dowolną liczbę Stronników z jednego Obszaru na sąsiedni.







Powyższe akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności i kombinacji wedle własnego uznania.

2. Bitwy

Bitwy rozgrywają się na wszystkich Polach Bitwy. Aktywny gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygnięcia. Bitwa przebiega następującymi etapami:

- Wybierzcie i zagrajcie po 1 karcie Postaci z ręki, umieszczając ją zakrytą przed sobą. Odkryjcie je jednocześnie i rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z .
- Rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z .
- Każdy gracz rzuca tyłoma kośćmi, ilu ma Stronników w danym Polu Bitwy i wybiera 1 z nich. To wasze wybrane kości. Rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z .


Jeden przerzut na gracza i na bitwę: Poświęć 1 Stronnika z rezerwy za każdą kość, którą chcesz przerzucić. Wszystkie kości musisz przerzucić jednocześnie.

- Policzcie swoją Siłę Bojową:
Twoja  + liczba twoich  na Polu Bitwy + wynik na wybranej .
- Rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z  i .
- Gracz z najwyższą Siłą Bojową wygrywa bitwę. W przypadku remisu zwycięża osoba stojąca w obronie danego Obszaru. Gracz, który przegrał, zabiera wszystkich swoich Stronników z Pola Bitwy i odkłada ich z powrotem do rezerwy. Rozpatrzenie efekty Zdolności Bojowych z .
- Aktywny gracz odrzuca odkrytą kartę na stos kart odrzuconych jako pierwszy. Następnie to samo robi przeciwnik.

Kolejność Zdolności Bojowych

Od lewej do prawej:



Jeżeli obaj gracze powinni rozpatrzyć efekty Zdolności Bojowej na tym samym etapie bitwy, napastnik rozpatruje swoją Zdolność Bojową jako pierwszy. Jeżeli obaj gracze powinni rozpatrzyć efekty Zdolności Bojowej z , tylko napastnik rozpatruje swoją Zdolność Bojową.

Symbole

-  Stronnik (Stronnicy)
-  Punkty Bitwy
-  Karta Postaci
-  Zdolność Bojowa
-  Kość
-  Punkty Akcji

