
SPÓR O BÓR 2
NA TAMĘ MARSZ

SPÓR o BÓR 2
NA TAMĘ MARSZ

Gracze: **2** | Wiek: **8+**
Czas gry: **20 minut**

Wielka Prapuszcza jest zagrożona! Najeźdźca zbiera potężną armię i chce przedostać się przez rzekę leżącą na granicy królestwa. Czy uda mu się przebić przez tamy znajdujące się na wodzie? A może obrońca powstrzyma go i odeprze nawałnicę?

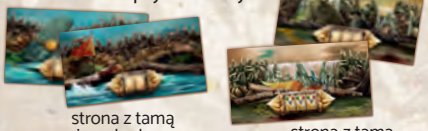
W grze wcielacie się w dwóch dowódców prowadzących swoich poddanych w Bitwie o Rzekę. Celem atakującego jest uszkodzenie czterech tam lub zniszczenie jednej i przebicie się na drugą stronę rzeki. Obrońca nie może do tego dopuścić i musi zmusić najeźdźcę do odwrotu. Wygrany może być tylko jeden. Kto zwycięży w tej Bitwie?

Elementy gry

60 kart bojowych, w 5 kolorach, o wartościach od 0 do 11

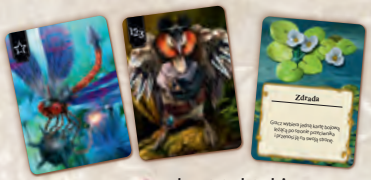


7 dwustronnych płytek tamy



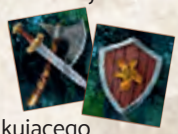
strona z tamą nieuszkodzoną

strona z tamą uszkodzoną



11 kart taktyki

2 żetony roli



1 atakującego

1 obrońcy



2 karty pomocy



3 żetony kłód

Przygotowanie gry

1. 7 płytek tamy umieśćcie w dowolnej kolejności **NIEUSZKODZONĄ** stroną (tj. stroną z niebieskim niebem) do góry, w rzędzie pomiędzy dwoma graczami.
2. Potasujcie karty bojowe i stwórzcie z nich zakryty stos (połóżcie karty rewersem do góry) na końcu rzędu tam po lewej stronie.
3. Każdy gracz bierze po 6 kart bojowych z góry stosu. Karty należy trzymać w taki sposób, aby przeciwnik nie widział co się na nich znajduje.
4. Każdy gracz bierze po 1 karcie pomocy, 1 żetonie roli (obrońca – tarcza, atakujący – skrzyżowany miecz z toporem). Obrońca bierze 3 żetony kłód.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna **atakujący**, a następnie gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury.

Tura gracza podzielona jest na **trzy** fazy, które należy wykonać **po kolei**.

Faza 1 (**opcjonalna**) – Wykonanie akcji przygotowania.

Faza 2 (**obligatoryjna**) – Zagranie jednej karty bojowej przy jednej z płytek tam.

Faza 3 (**obligatoryjna**) – Dobranie jednej karty bojowej ze stosu.

Uwaga! W dowolnym momencie swojej tury **atakujący** (i wyłącznie on) może zadeklarować kontrolę nad tamą (**opcjonalnie**).

Faza 1 (opcjonalna)
Wykonanie akcji przygotowania

Atakujący na początku swojej tury może wykonać akcję **odwrotu**. Jeśli zdecyduje się to zrobić, **odrzuca wszystkie karty bojowe**, które znajdują się przy **jednej płytce tamy** po jego stronie. Odrzucone karty należy położyć odkryte obok pola gry, tak by gracze widzieli wszystkie odrzucone karty.

Obrońca na początku swojej tury może wykonać akcję **rzucenia kłody w przeciwnika**. Jeśli zdecyduje się to zrobić, **odrzuca jedną kartę należącą do atakującego** (bojową lub taktyki), znajdującą się **najbliżej** (zagranej jako pierwsza) jednej z płytek tamy.

Odrzuconą kartę należy położyć odkrytą obok pola gry, tak by gracze widzieli wszystkie odrzucone karty. Po wykonaniu akcji obrońca odkłada jeden żeton kłody do pudełka.

Podczas jednej tury obrońca może **rzucić kłodę** tylko jeden raz!

Faza 2 (obligatoryjna)
Zagranie jednej karty bojowej przy jednej z płytek tam

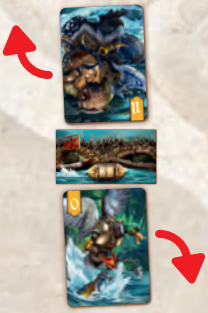
Gracz wybiera jedną z posiadanych kart i umieszcza ją po swojej stronie przy jednej z tam. Po położeniu karty **nie można** jej przenieść w inne miejsce.

Uwaga! Przy jednej tamie gracz może umieścić maksymalnie tyle kart, ile jest wskazanych na płytce tamy.

Karty należy umieszczać w taki sposób, żeby ich kolor oraz wartość były **zawsze widoczne**. Każda kolejna karta musi być umieszczona poniżej wcześniej zagranych. W ten sposób gracze wiedzą, która karta została umieszczona jako pierwsza.



Uwaga! Jeśli któryś z graczy zagra przy tamie kartę kaczki (**o wartości 0**), a po drugiej stronie tamy znajduje się karta bobra (**o wartości 11**) w tym **samym kolorze** co zagrana karta kaczki, należy odrzucić obie karty i położyć odkryte obok pola gry. To samo dzieje się, gdy ktoś zagra bobra (**11**), a po drugiej stronie znajduje się kaczka (**0**) w tym samym kolorze.



Przykład. *Obrońca zagrywa przy tamie żółtego bobra (**11**). Po stronie atakującego znajduje się żółta kaczka (**0**). Obie karty są odrzucane.*

Faza 3 (obligatoryjna)
Dobranie jednej karty bojowej ze stosu

Po umieszczeniu karty przy tamie, gracz bierze jedną wierzchnią kartę z zakrytego stosu do ręki.

Uwaga! Jeśli stos kart się wyczerpie, gracz nie dobiera karty, atakujący wykonuje jeszcze **jedną turę** i gra kończy się.



Deklarowanie kontroli nad tamą (wyłącznie atakujący)

W dowolnym momencie podczas swojej tury, **atakujący** (i tylko on) może zadeklarować kontrolę nad tamą, o ile utworzył przy niej **pełną formację**.

Formacja jest pełna, jeśli atakujący umieścił przy tamie tyle kart, na ile wskazuje płytka tamy.

- Jeśli **obaj** gracze utworzyli **pełne formacje** przy płytce tamy, sprawdźcie, która formacja jest silniejsza.
- Jeśli **tylko atakujący** utworzył **pełną formację** przy płytce tamy, to **musi wykazać**, że bez względu na to, jakie karty przeciwnik wyłoży przy tej tamie, nie będzie w stanie utworzyć **silniejszej** formacji (na podstawie odrzuconych i zagranych kart). Atakujący nie musi brać pod uwagę odrzucania kart o wartości 0 lub 11.

Jeśli **atakujący** zdobywa kontrolę nad nieuszkodzoną płytką tamy, to uszkadza ją i obraca na drugą stronę, odrzućcie wtedy karty zagrane przez obu graczy. Odrzucone karty należy położyć odkryte obok pola gry, tak by gracze widzieli wszystkie odrzucone karty. Gracze będą tworzyć nowe formacje przy obróconej płytce tamy.

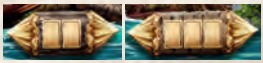
Jeśli atakujący zdobywa kontrolę nad uszkodzoną płytką tamy, to niszczy ją i wygrywa grę.



Przykład. *Atakujący może zdobyć kontrolę nad tą tamą. Jego Bractwo (3 zwierzęta w tym samym kolorze) jest silniejsze niż Banda (3 zwierzęta o następujących po sobie wartościach w dowolnych kolorach) lub Zgraja (3 dowolne zwierzęta), które może utworzyć obrońca.*

Zdobywanie kontroli nad tamami (bez wymogów)

Tamy bez wymogów oznaczone są w ten sposób.



Liczba pól określa, z ilu kart musi składać się pełna formacja.

Umieszczając karty bojowe przy tamie bez wymogów, gracz chce stworzyć **silniejszą** formację zwierząt niż jego przeciwnik.

Poniżej znajduje się opis sił formacji od najsilniejszej do najsłabszej:

Legion

zwierzęta **tego samego** koloru, o **następujących** po sobie wartościach (kolejność wyłożenia kart nie ma znaczenia, np. zbiór kart „3, 2, 4” jest Legionem)



Kompania

takie same zwierzęta, o tej samej wartości



Bractwo

karty zwierząt tego samego koloru



Banda

zwierzęta o następujących po sobie wartościach w dowolnych kolorach (kolejność wyłożenia kart nie ma znaczenia, np. zbiór kart „3, 2, 4” jest Bandą)



Zgraja

dowolne zwierzęta



Silniejsza formacja **zawsze** wygrywa ze słabszą formacją.

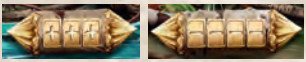


Przykład. *Legion wygrywa z Bractwem i ze Zgrają. Bractwo wygrywa ze Zgrają.*

Zdobywanie kontroli nad tamami (z wymogami)

Pamiętajcie! Liczba pól określa, z ilu kart musi składać się pełna formacja.

- Ustalając kontrolę nad tamami oznaczonymi w poniższy sposób



gracze porównują **wyłącznie sumaryczną** wartość zagranych zwierząt.

- Przy tamie oznaczonej kontrolę zdobywa gracz z **wyższą** sumą.
- Przy tamie oznaczonej kontrolę zdobywa gracz z **niższą** sumą.

- Ustalając kontrolę nad tamą oznaczoną w poniższy sposób



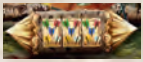
gracze porównują zagrane **Kompanie** (takie same zwierzęta).

- Jeśli atakujący utworzył Kompanię o wyższej sile, to może przejąć kontrolę nad tamą, jeśli nie, to kontrolę utrzymuje obrońca.
- Jeśli Kompanie są o takiej samej sile i atakujący utworzył Kompanię jako pierwszy, to może przejąć kontrolę; jeśli obrońca utworzył ją jako pierwszy, to on utrzymuje kontrolę.
- Jeśli żaden z graczy nie zagrał Kompanii, to porównują **sumaryczną wartość** zagranych zwierząt (wyższa suma utrzymuje/przejmuje kontrolę).
- Jeśli tylko jeden z graczy zagrał Kompanię, a drugi inną formację, pierwszy gracz zdobywa kontrolę (przy tak oznaczonej tamie Kompania zawsze wygrywa nad inną formacją).



Przykład. *Kontrolę nad tamą przejmuje atakujący, gdyż zagrana przez niego Kompania ma wyższą siłę (14) niż Kompania obrońcy (10). Gracz atakujący niszczy tamę i wygrywa grę.*

- Ustalając kontrolę nad tamą oznaczoną w poniższy sposób



gracze porównują zagrane **Bractwa** (zwierzęta w takim samym kolorze).

- Jeśli atakujący utworzył Bractwo o wyższej sile, to może przejąć kontrolę nad tamą, jeśli nie, to kontrolę utrzymuje obrońca.
- Jeśli Bractwa są o takiej samej sile i atakujący utworzył swoje jako pierwszy, to może przejąć kontrolę; jeśli obrońca utworzył swoje jako pierwszy, to utrzymuje kontrolę.
- Jeśli żaden z graczy nie zagrał Bractwa, to porównują **sumaryczną wartość** zagranych zwierząt (wyższa suma utrzymuje/przejmuje kontrolę).

- Jeśli tylko jeden z graczy zagrał Bractwo, a drugi inną formację, pierwszy gracz utrzymuje/przejmuje kontrolę.



Przykład. *Kontrolę nad tamą przejmuje atakujący, gdyż zagrane przez niego Bractwo zawsze wygrywa z inną formacją, w tym przypadku z Bandą obrońcy. Gracz atakujący niszczy tamę i wygrywa grę.*

- Ustalając kontrolę nad tamą oznaczoną w poniższy sposób



gracze porównują zagrane **Bandy** (zwierzęta o następujących po sobie wartościach w dowolnych kolorach).

- Jeśli atakujący utworzył Bandę o wyższej sile, to może przejąć kontrolę nad tamą.
- Jeśli Bandy są takie same i atakujący utworzył swoją jako pierwszy, to może przejąć kontrolę; jeśli obrońca utworzył ją jako pierwszy, to utrzymuje kontrolę.
- Jeśli żaden z graczy nie zagrał Bandy, to porównują **sumaryczną wartość** zagranych zwierząt (wyższa suma utrzymuje/przejmuje kontrolę).
- Jeśli tylko jeden z graczy zagrał Bandę, a drugi inną formację, pierwszy gracz utrzymuje/przejmuje kontrolę.



Przykład. *Żaden z graczy nie zagrał przy tamie Bandy, dlatego porównują sumaryczną wartość zagranych zwierząt (Zgraj). Kontrolę nad tamą utrzymuje obrońca, gdyż zagrane przez niego zwierzęta mają wartość 19, a atakującego 13.*

Pamiętajcie, że w przypadku kiedy przy jednej tamie obaj gracze wyłożyli formacje **o takiej samej sile**, kontrolę nad nią utrzymuje/przejmuje ten, którego **suma wartości kart w formacji jest wyższa**.



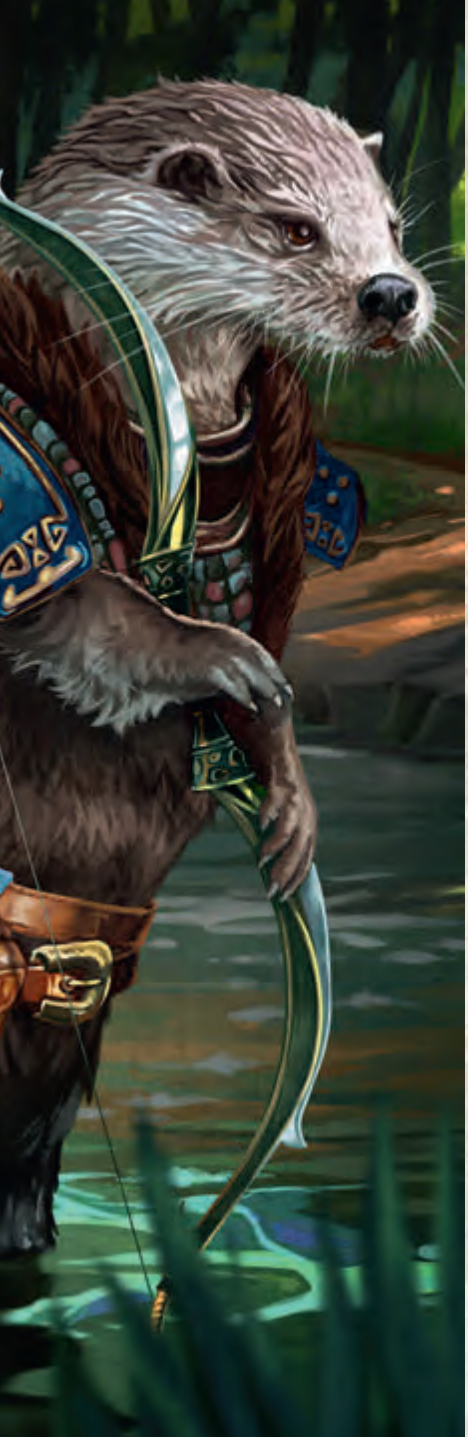
Przykład. *Obaj gracze wyłożyli przy tamie Bandy. By ustalić kontrolę nad tamą, sumują wartość wyłożonych kart. Kontrolę nad tamą utrzymuje obrońca – wartość jego Bandy wynosi 21, a Bandy atakującego – 12.*

W przypadku kiedy przy jednej tamie obaj gracze wyłożyli formacje **o takiej samej sile** i **o takiej samej sumie kart**, kontrolę nad nią utrzymuje/przejmuje ten, który utworzył swoją jako **pierwszy**.

Kiedy atakujący przejmuje kontrolę nad nieuszkodzoną tamą, uszkadza ją i odwraca na drugą stronę. Jeśli atakujący przejmuje kontrolę nad uszkodzoną tamą, niszczy ją i **wygrywa grę**.



Przykład. *Atakujący przejmuje kontrolę nad tamą. Jego Kompania (trzy ślimaki) jest silniejsza niż Zgraja (trzy dowolne karty). Atakujący obraca płytkę tamy na uszkodzoną stronę i odrzuca zagrane karty zwierząt po dwóch stronach.*



Koniec gry

Gra kończy się natychmiast zwycięstwem **atakującego**, jeśli uda mu się **zniszczyć jedną płytkę tamy** albo **uszkodzić** (obrócić) **cztery płytki tamy**.

Jeśli stos kart się **wyczerpie**, **atakujący** wykonuje jeszcze jedną turę; jeśli nie uda mu się podczas niej zakończyć gry zwycięstwem, **obrońca** triumfuje.

Wariant „Rewanż”

Gracze mogą zdecydować się rozegrać dwie partie z rzędu, zamieniając się rolami. Jeśli obie wygra ta sama osoba, to jest ona niekwestionowanym zwycięzcą.

Jeśli obaj gracze wygrają po jednej grze, sprawdźcie, komu poszło lepiej:

- Jeśli obaj gracze wygrali jako **atakujący**, sprawdźcie, ile kart zostało w stosie. Wygrywa gracz, któremu zostało ich więcej.
- Jeśli obaj gracze wygrali jako **obrońca**, zwycięża ten, któremu zostało więcej żetonów kłód i nieuszkodzonych płytek tam.

Gdy te wartości są równe, zagrajcie jeszcze raz, by ustalić zwycięzcę.

Wariant „Karty taktyki”

W tym wariancie gracze mają dostęp do specjalnych kart taktyki. Każda z nich pozwala odmienić losy bitwy. Ich mądre wykorzystanie może dać jednemu z graczy ogromną przewagę. Wariant ten sugerowany jest dla graczy, którzy dobrze znają grę podstawową.

Przygotowanie gry

Oprócz normalnych przygotowań do gry, dodatkowo potasujcie **wszystkie** karty taktyki i stwórzcie z nich odrębny stos. Umieśćcie go obok stosu kart bojowych. Każdy gracz bierze **jedną** kartę z tego stosu. Oznacza to, że grę rozpoczynacie z 7 kartami w ręce (6 kartami bojowymi i 1 kartą taktyki).

Przebieg gry

W swojej turze gracz wybiera jedną z posiadanych kart bojowych lub kart taktyki i zagrywa ją.

Po zagraniu karty, gracz bierze jedną kartę z dowolnego zakrytego stosu (kart bojowych lub kart taktyki). Jeśli stos kart taktyki się wyczerpie, gracze nie mogą brać więcej kart tego typu.

Uwaga! Gracz może zagrać maksymalnie o jedną kartę taktyki więcej niż jego przeciwnik.

Przykład. ***Obrońca*** *zagrał swoją pierwszą kartę taktyki i w tej samej turze dobrał kolejną.* ***Nie może*** *jej zagrać do momentu, kiedy* ***atakujący*** *nie zagra karty taktyki.*



Karty taktyki

Karty taktyki podzielone są na dwie kategorie.

Elitarne jednostki

(zagrywa się je jak karty bojowe)



Ważka – joker (2 karty) – gracz określa jej wartość i kolor podczas zdobywania kontroli nad tamą.



Łabędź – szpieg – ma wartość 7 i gracz określa jego kolor podczas zdobywania kontroli nad tamą.



Perkoz – niosący tarczę – gracz określa jego wartość (1, 2 lub 3) i kolor podczas zdobywania kontroli nad tamą.

Podstęp

(gracz po zagraniu umieszcza je odkryte obok stosu kart taktyki, po swojej stronie)



Transfer – gracz wybiera dowolną kartę bojową leżącą po jego stronie tamy i albo przenosi ją na stronę przeciwnika (o ile jest na nią miejsce), albo odrzuca ją.



Rekrutacja – gracz wybiera jedną kartę bojową z odrzuconych i zagrywa ją przy jednej płytce tamy po swojej stronie.



Dezercja – gracz wybiera dowolną kartę bojową leżącą po stronie przeciwnika i odrzuca ją.



Zdrada – gracz wybiera jedną kartę bojową leżącą po stronie przeciwnika i przenosi ją na swoją stronę.



Eksplozja – gracz odrzuca wszystkie karty bojowe znajdujące się po obu stronach jednej tamy.



Wsparcie – gracz wybiera dwie karty bojowe z odrzuconych i wtasowuje je w stos zakrytych kart bojowych.

Uwaga! Nie można zagrać tej karty, jeśli nie ma żadnej karty lub jest tylko jedna odrzucona karta.



Wymiana – gracze jednocześnie wybierają 3 karty z ręki i przekazują je przeciwnikowi.



Zwierzęta występujące w grze



Kaczka cyranka



Błotniarka stawowa



Kumak nizinny



Salamandra plamista



Rak szlachetny

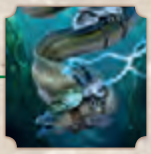


Rzęsorek rzeczek



Żółw błotny

Węgorz europejski





Wydra europejska

Czapla siwa





Sum pospolity

Bóbr europejski





Ważka odonata

Łabędź krzykliwy





Perkoz dwuczuby



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Piotr Sokołowski

Koordynator projektu: Roksana Hibner

Tłumaczenie i redakcja: Michał Szewczyk

Korekta: Monika Doerre

Skład graficzny: Paweł Niziołek

© Dr. Reiner Knizia 2023. All rights reserved.
© 2023 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.