

OSTIUM

Przygotowanie:

- umieść w 3 kolumnach w kolejnych rzędach (między graczami):
 - **karty bram** gracza 1, pusty rząd obrony gracza 1, pusty rząd ataku gracza 1
 - **karty wytrzymałości bram** (ze znacznikami na wartości 15 po obu stronach)
 - pusty rząd ataku gracza 2, pusty rząd obrony gracza 2, karty bram gracza 2
 - **puste rzędy ataku/obrony można wymierzyć rewersami kart chowańców (z III w prawym dolnym rogu)**
- stwórz wspólne **pole przywołań** (rynek):
 - umieść stos odkrytych kart **pierwotnych** (8 kart)
 - umieść stos potasowanych i zakrytych kart **suwerenów** (5x2 karty), odkryj 2 karty
 - umieść stos potasowanych i zakrytych kart **wojowników** (5x10 kart), odkryj 6 kart w 2 kolumnach
 - ostatni rząd stanowi **strefę odesłania**
 - za ostatnim rzędem zostaw miejsce na stos **odrzuconych wojowników**
- każdy z graczy:
 - bierze swoje karty **chowańców** (5x6 kart; z I/II w prawym dolnym rogu), tasuje i kładzie zakryte
 - dobiera 5/3 (gracz rozpoczynający) kart na rękę
 - przygotowuje miejsce na odkryty stos własnych **kart odrzuconych**

Dążymy do tego, żeby:

- zniszczyć poprzez przywołane potwory bramy przeciwnika, zanim on zniszczy nasze
- stosować synergię kart łączonych ze sobą i z bramami

W trakcie rozgrywki gracze naprzemiennie wykonują w rundzie:

- 1) **Faza rozwoju** kreatur (można wykonać dowolną liczbę razy):
 - a) **Odrzuć:**
 - odrzuć kartę z ręki na swój stos kart odrzuconych (czaszka = bonus)
 - b) **Odwótaj:**
 - odrzuć kartę ze swojego pola bitwy na swój stos kart odrzuconych (czaszka = bonus) za 1 kryształ
 - c) **Przywołaj** do bitwy:
 - 1) na wolne miejsce we własnych rzędach ataku lub obrony:
 - kartę z ręki za darmo
 - dowolną kartę ze pola przywołań za koszt karty (prawy górny róg)
 - uzupełnij od razu miejsce, jeżeli była to karta suwerena (podkreślona nazwa)
 - 2) **aktywuj zdolności aktywne** (przywołując z ręki lub z pola przywołań [errata] gdy ma ikonę fali):
 - z karty przywołanej (na dole karty, tzw. **domena główna**)
 - z karty przywołanej i śsiednich (po bokach karty, gdy zgadza się kolor, tzw. **domena boczna**)
 - karty pierwotnych pasują do każdego koloru
 - d) **Przywołaj** do kart odrzuconych:
 - dodaj kartę ze strefy odesłania wojowników do swoich kart odrzuconych za 1 kryształ
 - e) **Przesuń:**
 - przesuń kartę na polu bitwy na dowolne swoje niezajęte pole lub zamień 2 karty miejscami
- 3) **Faza ataku:**
 - A) wszystkie kreatury z rzędu ataku kolejno atakują bramy/przeciwników w swojej kolumnie
 - możesz zaatakować kreatury w **rzędzie ataku** przeciwnika i musisz zaatakować w **rzędzie obrony**
 - 1) uwzględnij **zdolności pasywne** (**atakującego i obrońcy**)
 - 2) dodaj efekt **fuzji mocy** (połączenie od **bramy** do atakującego przez karty w tym samym kolorze, też w bok; każda karta może być tylko w jednym takim ciągu)
 - brama daje +1 pkt do ataku, każda karta z ikoną niebieskiej/fioletowej bramy dodaje +1 do ataku
 - 3) porównaj **siłę ataku** atakującego i obrońcy (jeżeli jest):
 - atak > obrona = brama otrzymuje obrażenie w liczbie równej różnicy, a obrońca jest **pokonany**
 - pokonany do końca ataku wspiera sąsiadów zdolnościami pasywnymi
 - atak < obrona = nic się nie dzieje
 - 4) gdy odporność bramy **spadnie do 0**:
 - brama jest obracana na drugą stronę (staje się zniszczona)
 - wszystkie kreatury, poza obroną atakującego, zostają pokonane
 - kolumna nadal jest dostępna w grze, ale nie ma bramy dającej fuzję mocy
 - gracz, który traci bramę, dobiera za darmo do ręki 1 wybraną kartę suwerena
 - B) odrzuć pokonane kreatury na stos swoich kart odrzuconych
 - D) dobierz do 5 kart na rękę
 - gdy karty się skończą, umieść rewersem do góry nieprzetasowany stos kart odrzuconych
 - E) usuń wojowników z ostatniego rzędu, przesunij wojowników w dół, uzupełnij karty wojowników do 6
 - gdy zabraknie wojowników, przetasuj stos odrzuconych wojowników i umieść w zakrytym stosie

Koniec gry:

- grę wygrywa gracz, jeżeli pozostali stracili wszystkie swoje bramy

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- każda brama ma 15 pkt **wytrzymałości**
- **pole bitwy** to obszar ataku i obrony (6 kart)
- karty kupuje się za **kryształy** (ikony na kartach, bez znaczników)
- **ikony** w grze dzielą się na:
 - A) **aktywne**
 - a) **młotek**: przywróć niezniszczonej bramie +1 pkt
 - b) **2 młotki**: przywróć zniszczonej bramie +1 [errata] pkt
 - c) karta **+**: dobierz 1 kartę do ręki (ze swojej talii)
 - d) karta **-**: odrzuć z ręki 1 kartę na swój stos kart odrzuconych i otrzymaj bonus
 - e) karta **X**: usuń z gry do pudełka 1 swoją kartę (z ręki lub ze stosu kart odrzuconych)
 - f) brama **czerwona**: zadaj 1 obrażenie 1 wybranej bramie przeciwnika
 - g) brama **celownik**: zadań po 1 [errata] obrażeniu wszystkim bramom przeciwnika
 - h) **fala**:
 - przywołana z pola przywołań pozwala wykonać wszystkie zdolności (tak jak z ręki)
 - można ją odwótać bez płacenia 1 kryształu
 - i) **sztylet**: odrzuć przeciwnikowi 1 kartę z pola bitwy na jego stos kart odrzuconych (bez bonusu)
 - j) **2 sztylety**: odrzuć przeciwnikowi wszystkie karty jednego koloru z pola bitwy na jego stos kart odrzuconych (bez bonusu)
 - k) **podwójne strzałki**: wykonaj zdolność boczną wskazanej karty sąsiedniej
 - m) blok kamienia/**kryształ**: otrzymaj 1 kryształ
 - B) **pasywne**:
 - a) **tarcza**: otrzymaj 1 pkt siły w obronie
 - b) **fioletowy płomień**: otrzymaj +1 pkt siły za każdą kartę wybranego koloru (u wszystkich graczy)
 - c) **żółty płomień**: otrzymaj 1 pkt siły w ataku
 - d) brama **niebieska**: zwiększ o 1 pkt siły fuzję mocy, która przechodzi przez tę kartę
 - e) brama z **fioletowym punktem**:
 - zwiększ o 1 pkt siły fuzję mocy, która przechodzi przez tę kartę
 - karta może brać udział w fuzji mocy dowolnego koloru, nie tylko swojego
 - f) **czaszka**: gdy karta została pokonana lub odwołana, otrzymaj bonus
- tryb **solo** oraz tryb gry **3-osobowej** mają odmienne zasady