

WOJNA: DOWÓDCY

Przygotowanie:

- każdy z graczy:
 - otrzymuje potasowaną talię takich samych **kart** w jednym kolorze, dobiera 3 karty do ręki
 - można 1 raz **wszystkie** karty wtasować do talii i dobrać kolejne 3

Dążymy do tego, żeby:

- tak umieszczać karty, aby mieć przewagę siły w większej liczbie kolumn i zebrać karty przeciwnika z medalami
- stosować efekty kart do wzmacniania innych jednostek i dodania głębi strategicznej
- zachowywać dobre karty na ostatnie wyłożenia kart

Rozgrywka trwa 3 rundy (wojny), każda runda składa się z kilku naprzemiennych tur, w których gracz:

- 1) może rozbudować **odwody**:
 - odkłada 1 kartę na później obok pola **bitwy**, widoczną dla przeciwnika
 - można mieć max. 3 karty w odwodach
- 2) może odrzucić kartę:
 - odrzuca 1 kartę z ręki (dobiera wtedy do 3 kart w ręce) lub z odwodów
- 3) **zagrywa** 1 kartę z ręki lub z odwodów do bitwy:
 - karty umieszcza się po swojej stronie bitwy w 3 rzędach (**front, 1 linia, 2 linia**) i 3 kolumnach
 - front jest trzecią, opcjonalną linią walki, dla kart z ikoną samolotu
 - domyślnie zagrywa się karty na **1 linii** (sąsiaduje ona z 1 linią przeciwnika)
 - pierwsza karta 2 gracza musi sąsiadować (bokiem lub narożnikiem) z pierwszą kartą 1 gracza
 - kolejną dokładaną kartę musi sąsiadować bokiem z inną własną kartą
 - zagranie na **froncie** jest możliwe, gdy w tej kolumnie jest karta na 1 linii, a nowa karta ma ikonę **samolotu**
 - zagranie na **2 linii** jest możliwe, gdy w tej kolumnie jest karta na 1 linii
- 4) wykonuje **akcję specjalną** z dołożonej karty:
 - a) ikona **2 kart**: umożliwia zagranie dwóch takich kart na jednym polu
 - wszystkie karty muszą mieć ikonę
 - siła tych kart się sumuje
 - b) ikona **żółtej strzałki**:
 - strzałka musi celować w inną własną kartę na 1 lub 2 linii
 - dodaje efekt do wskazanej strzałką kolumny (np. zwiększa jej siłę, pozwala na zamrożenie)
 - c) ikona **wieży**: umożliwia dodanie max. 1 takiej karty do dowolnej karty piechoty (ikona żołnierza)
 - d) ikona **samolotu**: jednostka może zostać dodana na froncie (jeżeli jest jakaś karta na 1 linii w tej kolumnie)
 - e) ikona **X**: **zamraża** dowolną kartę **przeciwnika** (obróć rewersem) w kolumnie, w której został zagrany X
 - zamrożona karta blokuje miejsce na polu bitwy (wartość 0)
 - f) ikona **flagi**: zamień miejscami 2 inne karty lub przemieść 1 kartę
 - gdy w jakiejś kolumnie pozostanie tylko karta na 2 linii, przesuń ją na 1 linię
 - g) karta **A** (atomowa): automatycznie wygrywa w kolumnie (chyba, że przeciwnik też ma kartę A = remis)
- 5) dobiera do 3 kart na rękę
 - gdy jeden z graczy zapełni wszystkie pola 1 i 2 linii (6 pól) i nie chce / nie może dołożyć nowej karty, wywołuje **wojnę**:
 - przeciwnik może dołożyć ostatnią kartę
 - zliczana jest suma wartości kart gracza, w każdej kolumnie osobno (**siła**, lewy górny róg)
 - gracz, który ma przewagę w min. 2 kolumnach, zabiera **z tych kolumn** karty przeciwnika z **medalami**
 - w przypadku remisu nikt nie zabiera kart
 - karty z pola bitwy są odrzucane, karty z ręki i w odwodach pozostają w grze
 - rozpoczyna się kolejna runda, zaczyna gracz, który wygrał poprzednią rundę

Koniec gry:

- po zakończeniu 3 wojny

Punktacja:

- wygrywa gracz, który zebrał więcej medali

Pamiętaj:

- karty **odrzucone** nie wracają do gry, gdy wyczerpie się pula kart