

INSTRUKCJA



W nieprzebranych dżunglach Jukatany pojawiają się pierwsze promienie wielkiej cywilizacji. Niewielkie wioski ustępować zaczynają miejsca miastom z szarego kamienia, gdzie żyją tysiące ludzi, poddanych władzy kapłanów. Wkrótce oczy bogów ucieszą monumentalne piramidy, na szczytach których odprawiać się będzie ofiarne ceremonie. Na razie jednak wojownicy z kamiennych miast ruszają w głąb dżungli. Ich zadaniem jest sprowadzić robotników, którzy wznosić będą ogromne świątynie. Pierwsze miasto, w którym stanie piramida, z pewnością cieszyć się będzie przychylnością bogów i narzuci swoją władzę pozostałym!

DZIĘKUJEMY ZA ZAKUP GRY YUKATÁN

Yukatán przenosi graczy w mroczne i brutalne czasy powstawania pierwszych ośrodków cywilizacji w Ameryce Środkowej. Każdy z nich obejmuje władzę w jednym z budowanych właśnie, kamiennych miast i wysłał do dżungli grupy wojowników. Ich zadaniem jest sprowadzić robotników, którzy, niekoniecznie dobrowolnie, przysłużą się wielkiemu dziełu – budowie świętej piramidy. Ten z graczy, który jako pierwszy ukończy budowlę, zdobędzie przychylność bogów i zapanuje nad pozostałymi miastami.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku powinny znajdować się:

- 12 elementów planszy
- 36 pionków wojowników, po 9 w czterech kolorach
- 20 elementów piramidy, po 5 w czterech kolorach
- 32 żetony wioski, po 8 w czterech kolorach
- 12 żetonów wiosek neutralnych
- 50 żetonów jeńców
- instrukcja w trzech językach

Jeśli jakiegos elementu brakuje, prosimy o kontakt pod adresem mpodsiadlo@wolf-fang.pl, jak najszybciej uzupełnimy brak.

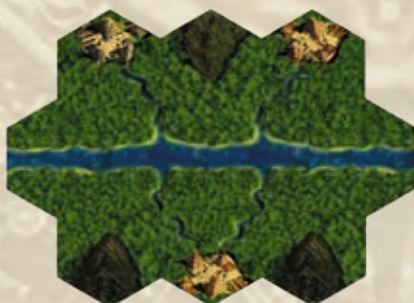
ELEMENTY GRY

Plansza

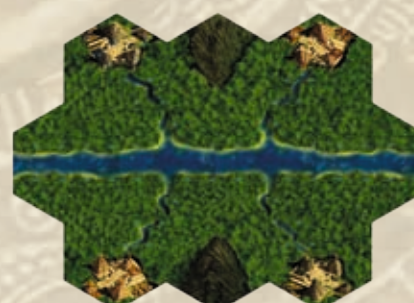
Planszę do gry tworzą sześciokątne kafelki przedstawiające heksagonalne pola. Przed rozpoczęciem gry należy przygotować planszę, układając z sześciokątnych kafelków kształt zależny od liczby graczy (patrz niżej).



Plansza dla dwóch graczy



Plansza dla trzech graczy



Plansza dla czterech graczy

Na elementach planszy znajdują się:

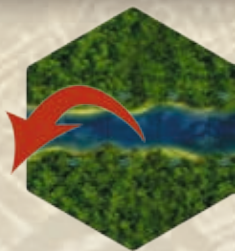


Kamienne miasta, początek indiańskiej cywilizacji. Elementy z miastami są dwustronne – zależnie od liczby graczy używa się strony z jedną lub z dwiema rzekami.

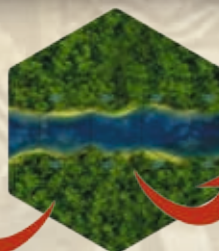


Nieprzebyte góry – pola, na których w trakcie gry nie wolno kłaść ani wiosek ani wojowników.

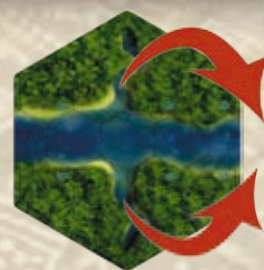
Pola Wielkiej Rzeki, dzielące region na dwie części.



Pola dżungli (bez symbolu)



Pola, znajdujące się nad brzegami rzek (oznaczone symbolem)



Mniejsze rzeki, stanowiące dopływy Wielkiej Rzeki.



Pionki wojowników

Pionki reprezentują grupy wojowników. Od spodu oznaczone są symbolem bractwa wojowników, do którego dany pionek należy (jaguara, kolibra lub węża). Każdy gracz dysponuje trzema pionkami wojowników z każdego bractwa: w sumie posiada dziewięć pionków.

Żetony wiosek

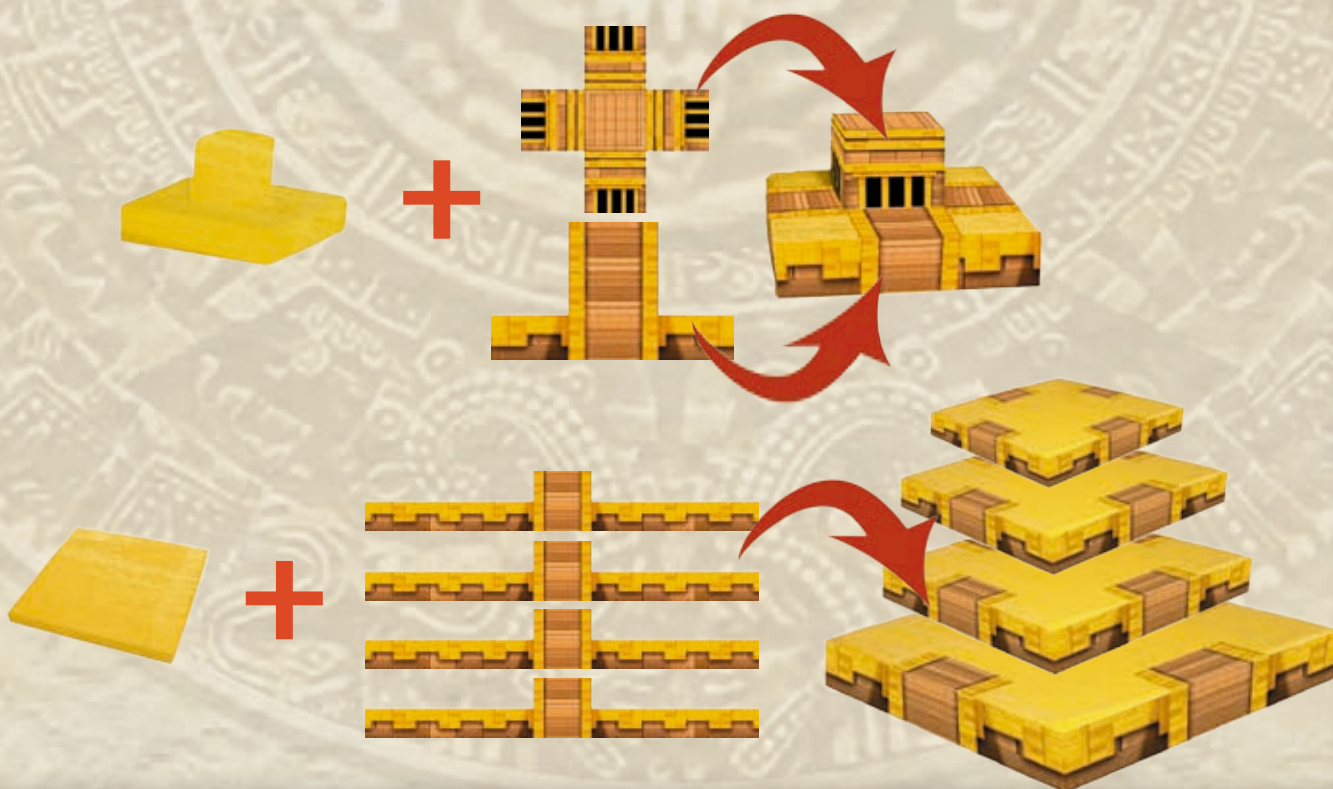
Żetony wioski w kolorach graczy są dwustronne – jedna strona reprezentuje wioskę małą lub wyludnioną, druga – dużą i dobrze prosperującą. Żetony neutralne posiadają po obydwu stronach symbol małej wioski, która nie może powiększyć się w trakcie gry.

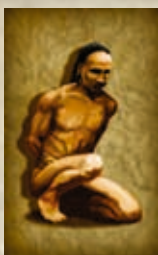


Elementy piramidy

Każdy gracz dysponuje pięcioma drewnianymi elementami piramidy, którą buduje w swoim mieście. Podczas gry należy umieszczać kolejne elementy przed sobą, by oznaczać postęp budowy (a więc to, jak bliski zwycięstwa jest gracz). Ukończona piramida powinna wyglądać tak, jak na ilustracji obok.

UWAGA! Do każdej piramidy dołączono zestaw naklejek – przed pierwszą rozrywką można nakleić je na odpowiednie klocki, by uzyskać efekt przedstawiony na ilustracji.





Żetony jeńców

Reprezentują przyszłych robotników, których zadaniem będzie wznoszenie piramidy. Każdy taki żeton symbolizuje jedną grupę jeńców, schwytanych przez wojowników.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Układ planszy

Układ elementów planszy zależy od liczby osób, biorących udział w rozgrywce. Proponowane przez nas kształty planszy, dla dwóch, trzech i czterech osób znajdziecie na pierwszej stronie niniejszej instrukcji. Pamiętajcie jednak, że kiedy się wam one znudzą, możecie z powodzeniem spróbować innych, własnych układów!

Po ułożeniu według odpowiedniego wzoru planszy do gry, gracze siadają przy stole tak, aby miasto w wybranym przez nich kolorze znajdowało się bezpośrednio przed nimi. Każdy z graczy otrzymuje dziewięć pionków wojowników, pięć elementów piramidy i osiem żetonów wioski w odpowiednim kolorze. Żetony wioski neutralnych rozdziela się pomiędzy wszystkich grających. Żetony jeńców należy położyć obok planszy.

Grę zaczyna ten z graczy, który jako ostatni był w dżungli. Jeżeli nie ma takiego, gracza rozpoczynającego wybiera się losowo.

Następnie gracz, siedzący na prawo od pierwszego gracza, układa na planszy swój żeton wioski, stroną z dużą wioską do góry. Żeton ten musi znaleźć się na polu sąsiadującym z rzeką, która przepływa przez jego miasto. Nie może jednak ułożyć go na polu sąsiadującym z samym miastem. Po nim dużą wioskę układa na planszy gracz siedzący po jego prawej, i tak dalej, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

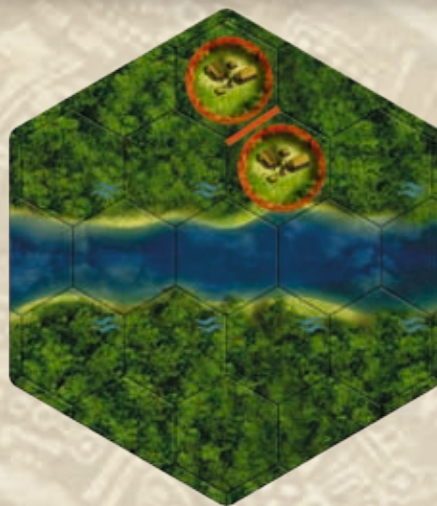
Oдноśnie wioski

Żeton wioski nie może nigdy sąsiadować z innym żetonem wioski ani z żadnym miastem. Kiedy poniższe zasady mówią o „dużej wiosce”, chodzi o żeton wioski leżący stroną z dużą wioską do góry. Kiedy mówią o „małej wiosce” chodzi o żeton leżący stroną z małą wioską do góry.

Kiedy wszyscy ułożą już po jednej dużej wiosce, gracz siedzący na prawo od rozpoczynającego układa na planszy jedną małą wioskę w swoim kolorze. Może ją umieścić nad rzeką, która wypływa z jego miasta lub rzeką, nad którą położył wcześniej dużą wioskę (to możliwe, jeśli gracz ułożył ją na polu sąsiadującym jednocześnie z rzeką przepływającą przez miasto i Wielką Rzeką). Wioski nie może położyć na polu sąsiadującym z jakąkolwiek inną wioską lub miastem. Po nim małe wioski układają kolejni gracze, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.



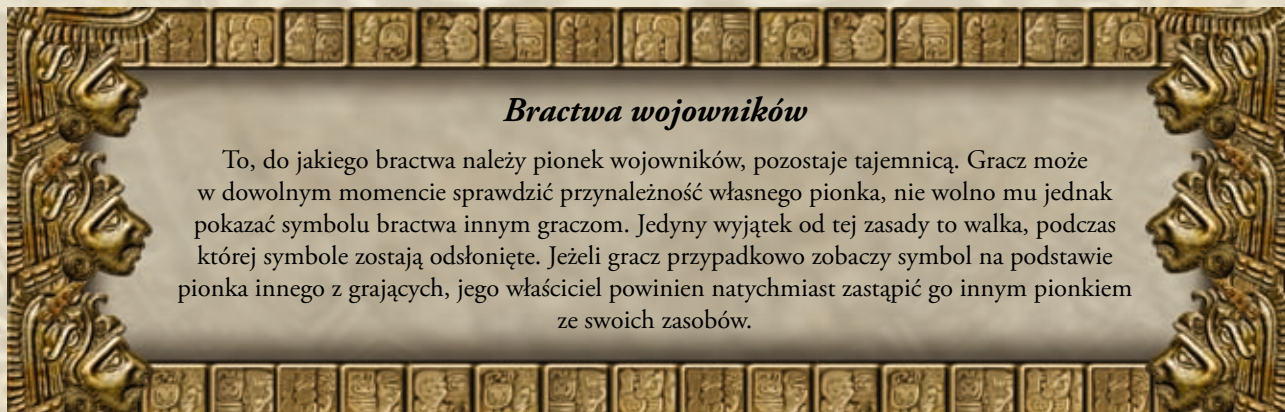
Jeśli gracz ułożył dużą wioskę w tym miejscu, może (ale nie musi) położyć małą na dowolnym polu wzdłuż Wielkiej Rzeki, po jej dowolnej stronie.



Umieszczanie wiosek na sąsiadujących ze sobą polach jest niedozwolone.

Kiedy wszyscy gracze ułożą już po jednej małej wiosce w swoim kolorze, gracz siedzący na prawo od rozpoczynającego układa na planszy pierwszą neutralną wioskę. Może ją umieścić na dowolnym polu, niekoniecznie nad rzeką, pod warunkiem, że nie sąsiaduje z żadną inną wioską i nie jest to pole gór ani pole Wielkiej Rzeki. Po nim jedną neutralną wioskę układa kolejny gracz, i tak dalej, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gracze układają neutralne wioski do momentu, gdy skończą się im żetony lub nastąpi sytuacja, w której nie można ułożyć na planszy żadnej wioski, nie łamiąc powyższych reguł (kolejna wioska musiałaby sąsiadować z inną wioską lub miastem, znalazłaby się w górach lub na polu Wielkiej Rzeki).

Ewentualne niewykorzystane wioski neutralne odkłada się do pudełka – nie będą potrzebne.



Bractwa wojowników

To, do jakiego bractwa należy pionek wojowników, pozostaje tajemnicą. Gracz może w dowolnym momencie sprawdzić przynależność własnego pionka, nie wolno mu jednak pokazać symbolu bractwa innym graczom. Jedyny wyjątek od tej zasady to walka, podczas której symbole zostają odsłonięte. Jeżeli gracz przypadkowo zobaczy symbol na podstawie pionka innego z grających, jego właściciel powinien natychmiast zastąpić go innym pionkiem ze swoich zasobów.

Na koniec każdy z graczy, poczynając od osoby siedzącej na prawo od rozpoczynającego i kontynuując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, umieszcza na planszy dwa pionki wojowników. Musi ustawić je na polach sąsiadujących z jego miastem. Na jednym polu może znajdować się tylko jeden pionek wojownika.

Gracze układają obydwa pionki jednocześnie. Mogą wybrać dowolne pionki, należące do jakichkolwiek bractw (obydwa mogą być z tego samego bractwa). Nie pokazują jednak przeciwnikom, do jakich bractw należą wojownicy, którzy trafili na planszę.

Kiedy wszyscy ustawią już na planszy swoje pionki wojowników, można rozpocząć grę.

PRZEBIEG GRY

Podczas rozgrywki każdy z graczy, poczynając od rozpoczynającego, wykonuje, kolejno, jedną akcję, wybierając spośród akcji wypisanych niżej. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozgrywka toczy się do momentu, w którym jeden z grających ukończy piramidę uzupełniając ją o ostatni, piąty element.

Gracze mogą wybierać spośród następujących akcji:

1. Założenie wioski
2. Rozbudowa wioski
3. Wysłanie wojownika
4. Ruch wojownika
5. Budowa piramidy

Gracz nie może zrezygnować z wykonania akcji: kiedy przychodzi jego kolej, musi zawsze wykonać jedno z powyższych działań.

Założenie wioski

Ta akcja pozwala graczowi zwiększyć liczbę wiosek, które kontroluje na planszy. W tym celu gracz zabiera jeden żeton wioski i układa go na jednym z pól, stroną z małą wioską do góry.

Wioski zakładać można wyłącznie na:

- a. Polu sąsiadującym z rzeką, nad którą znajduje się już inna wioska lub miasto gracza.
- b. Polu, na którym znajdują się wojownicy gracza, niezależnie od obecności rzek.

Na każdym polu znajdować się może tylko jedna wioska. Wioska nigdy nie może sąsiadować z inną wioską ani miastem, nie można też nigdy założyć jej w górach ani na polu Wielkiej Rzeki.



Gracz dokłada wioskę nad tą samą rzeką



Gracz układa wioskę pod wojownikiem

Rozbudowa wioski

Wybierając tę akcję gracz odwraca żeton jednej ze swoich małych wiosek na drugą stronę (z dużą wioską).

Wioskę rozbudować można nawet, jeśli na jej polu znajduje się wojownik przeciwnika.

Wysłanie wojownika

Gracz, który wybiera tę opcję, posyła do dżungli kolejną grupę wojowników. W tym celu wybiera jeden ze swoich pionków, które pozostają poza planszą, i układa go na niej w jednym z możliwych miejsc:

- a. Na polu sąsiadującym z jego miastem.
- b. W swojej dużej wiosce.

Limit wojowników

Zanim gracz ustawi na planszy wojownika musi upewnić się, że jego cywilizacja zdoła go utrzymać. Dlatego właśnie nie może mieć na planszy więcej pionków wojowników, niż wynosi suma jego wiosek plus 1 (jednego wojownika utrzymuje miasto). Wielkość wiosek nie ma w tym wypadku znaczenia.

Jeżeli gracz ma na planszy maksymalną dostępną liczbę wojowników, nie może wysłać kolejnego.

Przykład: Bonifacy ma na planszy dwie wioski. Oznacza to, że może używać jednocześnie trzech pionków wojowników (dwóch za wioski i jednego za miasto). Ponieważ tylu wojowników ma już na planszy, nie może ustawić na nią kolejnego.

Jeśli gracz straci wioskę (patrz niżej) i w związku z tym liczba jego wojowników przekroczy limit, musi natychmiast usunąć z planszy jeden, wybrany przez siebie pionek wojowników.

Wystawianie wojowników

Pionek wojowników musi zawsze znajdować się na polu, na którym nie ma żadnego innego pionka. Nowy pionek wojowników można ustawić na jednym z pól sąsiadujących z miastem. Gracz może też ustawić pionek wojowników w swojej dużej wiosce. W tym celu musi jednak obrócić żeton dużej wioski na drugą stronę, zmniejszając jej wielkość do małej wioski. Gracz nie może natomiast zdjąć z planszy swojej małej wioski, by na jej miejsce ustawić wojownika.

Jeśli w dużej wiosce znajdują się wojownicy przeciwnika, gracz nie może zmniejszyć jej, by ustawić w niej własny pionek i doprowadzić do natychmiastowej walki.



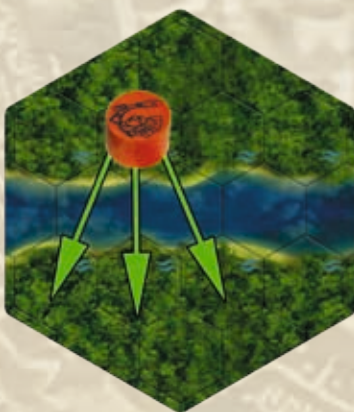
Gracz wystawia wojownika na polu obok miasta



Gracz odwraca wioskę, by wystawić wojownika

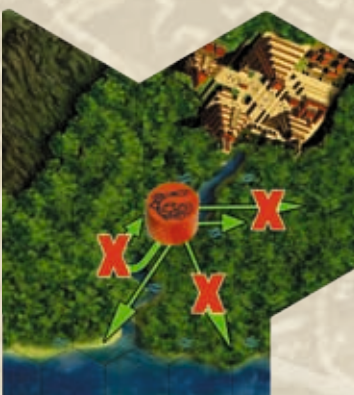
Ruch wojowników

Gracz, który wybrał tę akcję, przesuwa jeden ze swoich pionków wojowników na inne pole. Wojownicy mogą zawsze przejść jedno pole. Jeśli jednak cały ich ruch odbywa się wzdłuż rzeki (wszystkie pola, po których przechodzi, posiadają symbol ) , mogą przejść dwa pola. Nie może wówczas jednak wrócić na pole, z którego wyruszył.



Ruch przez Wielką Rzekę

Przejście przez Wielką Rzekę to ruch o dwa pola, wykonywany zgodnie z regułami. Pionek nie może zatrzymać się na polu Wielkiej Rzeki, może się jednak przez nią przeprowadzić w jednym posunięciu. Rusza się wtedy o dwa pola: pierwsze to pole Rzeki, sąsiadujące z tym, z którego zaczynał ruch, drugie – pole po drugiej stronie, sąsiadujące z polem Rzeki, na którym pionek się znalazł.



Ograniczenia ruchu

Pionek wojowników nie może nigdy wejść ani przejść przez pole, na którym znajduje się inny pionek tego samego gracza. Nie może również przejść przez pole zajęte przez pionek innego gracza, może jednak wejść na nie – dochodzi wówczas do walki pomiędzy wojownikami. Wojownicy nie mogą również przejść przez wioskę należącą do innego gracza lub neutralną: muszą się w niej zatrzymać.

Wojownicy nie mogą wchodzić na pola gór ani zatrzymywać się na Wielkiej Rzece. Jeśli wykonują ruch wzdłuż Wielkiej Rzeki, muszą cały czas poruszać się po tym samym brzegu.

Wejście do wioski

Pionek wojowników może poruszać się przez wioski w tym samym kolorze, co i on, i zatrzymywać w nich bez żadnych ograniczeń.

Jeśli wojownicy wejdą do wioski innego gracza lub wioski neutralnej, zatrzymują się (nie mogą przez nią przejść nawet, kiedy poruszają się wzdłuż rzeki) i zdobywają jeńców (patrz niżej). Jeżeli wioska, w której się zatrzymali, była dużą wioską, odwraca się ją na stronę z wioską małą. Jeśli była małą wioską, jej żeton usuwa się ją z planszy.

Należy pamiętać, że gracz otrzymuje jeńców wyłącznie w momencie wejścia pionka do wioski: nawet jeśli pionek stoi w wiosce na początku następnej tury gracza, ten nie zyskuje z niej jeńców. By pojąć jeńców po raz drugi, gracz musiałby wyjść z wioski, a następnie do niej wrócić. Wymaga to jednak dwóch tur - jak wyjaśniono wcześniej, wojownik nie może podczas jednej akcji wrócić na pole, z którego zaczął ruch.

Przykład: Pionek wojowników Bonifacego wchodzi do dużej wioski należącej do Ferdynanda. Musi się w niej zatrzymać nawet, jeśli wolno mu przejść jeszcze jedno pole wzdłuż rzeki. Następnie Bonifacy otrzymuje żeton jeńców i odwraca żeton wioski Ferdynanda na drugą stronę (z symbolem małej wioski). To, że pionek stoi w wiosce nie oznacza, że podczas następnej akcji Bonifacy może ją usunąć i wziąć kolejnych jeńców: musiałby wyjść z wioski, a następnie wejść do niej ponownie. Mimo obecności pionka Bonifacego, Ferdynand może rozbudować wioskę, nie wolno mu jednak wystawiać niej wojowników, dopóki nie pozbędzie się wrogów.

Spotkanie z innymi wojownikami

Kiedy pionek wojowników wejdzie na pole, na którym znajduje się pionek wojowników innego gracza, natychmiast kończy ruch. Rozpoczyna się walka.

Walczący gracze jednocześnie podnoszą pionki i odsłaniają, do jakich bractw należą ich wojownicy. Rezultat starcia zależy od symboli, umieszczonych na podstawach pionków: jaguar zawsze pokonuje węża, wąż pokonuje kolibra, koliber pokonuje jaguara. Jeśli obydwa pionki należą do tego samego bractwa, zwycięża broniący się. Pokonany pionek jest usuwany z planszy. Pionek zwycięzcy pozostaje na polu, a kontrolujący go gracz otrzymuje żeton jeńca z puli.

Podczas walki oznaczenia pionków pokazuje się wszystkim graczom, nie tylko uczestnikom starcia.

Jeżeli zaatakowany pionek znajdował się w wiosce i został pokonany, zwycięzca wchodzi wprawdzie na pole z wioską, nie otrzymuje jednak dodatkowego jeńca, a wielkość wioski nie zmniejsza się.

Przykład: Wojownicy Bonifacego wchodzą do wioski Ferdynanda, w której znajdują się wojownicy Ferdynanda. Obaj gracze jednocześnie odwracają pionki ujawniając symbole bractw: okazuje się, że wojownicy Bonifacego należą do bractwa Węża, a Ferdynanda do bractwa Kolibra. Znaczy to, że Ferdynand zostaje pokonany: jego pionek wojowników usuwa się z planszy, a Bonifacy otrzymuje żeton jeńców. Zwycięscy wojownicy wchodzą wprawdzie do wioski Ferdynanda, ale nie biorą w niej jeńców, a sama wioska nie zmniejsza się.

Jeńcy i ich transport

Zawsze, kiedy gracz otrzymuje jeńców (po zwycięskiej walce lub splądrowaniu wioski przeciwnika) zabiera żeton z puli i umieszcza go pod pionkiem wojowników, który jeńca zdobył. Od tej pory żeton przemieszcza się razem z tą grupą wojowników. Jeden pionek wojowników może eskortować nie więcej, niż trzy żetony jeńców na raz. Jeśli pod jego podstawą znajdują się trzy żetony jeńców, a miałby zdobyć kolejny, nie otrzymuje go – dodatkowi jeńcy przepadają.

Kiedy wojownicy eskortujący jeńców znajdzie się w dużej wiosce lub mieście należącym do właściciela wojowników, żetony jeńców przenosi się do miasta tego gracza. Wojownicy mogą znów wyruszyć do dżungli, by schwycić nie więcej, niż trzy żetony jeńców. Przeniesieni do miasta jeńcy pozostają w nim, póki nie zostaną odbici lub wykorzystani do budowy piramidy (patrz niżej).

Przykład: Wojownik Bonifacego, eskortujący dwie grupy jeńców, trafiają do małej wioski Bonifacego. Podczas swojej następnej tury gracz postanawia rozbudować tę wioskę – odwraca żeton. Ponieważ posiadacz jeńców znajduje się tym samym w dużej wiosce, Bonifacy przenosi obydwa żetony jeńców spod pionka wojowników do swojego miasta.

Odbijanie jeńców

Jeśli wojownicy eskortujący jeńców zostaną pokonani przez wojowników przeciwnika, zwycięzca otrzymuje wszystkie żetony jeńców, które zwyciężony transportował, plus jeden dodatkowy (za zwycięstwo).

Przykład: Wojownicy Bonifacego, eskortujący dwie grupy jeńców, zostają zaatakowani i pokonani przez wojowników Ferdynanda. Pod pionkiem zwyciężskich wojowników umieszcza się obydwie żetony, eskortowane przez zwyciężonego, oraz jeden dodatkowy (pokonanych wojowników Bonifacego). Tym samym wojownik Ferdynanda eskortuje trzy grupy jeńców. Póki nie doprowadzi ich do miasta nie może zdobyć kolejnych – jeśli zwycięży kolejną walkę, każdy nadliczbowy żeton przepadnie

Jeżeli w mieście któregoś z graczy znajdują się żetony jeńców, pozostali uczestnicy rozgrywki mogą próbować ich przejąć. Jeńców odbija każdy pionek wojowników, który wejdzie do miasta przeciwnika (z dowolnego pola sąsiadującego z tym miastem). Pod podstawą tych wojowników umieszcza się trzy (lub mniej) żetony jeńców, przetrzymywanych w mieście. Od tej pory wojownik ich eskortuje, wedle normalnych zasad. Jeżeli w zaatakowanym mieście było więcej niż trzy żetony jeńców, nadliczbowe żetony pozostają w mieście.

Przykład: Wojownicy Ferdynanda wchodzi do miasta Bonifacego, gdzie znajduje się pięć żetonów jeńców. Pod pionkiem wojowników umieszcza się trzy żetony – od tej pory eskortują oni jeńców do własnego miasta lub dużej wioski. W mieście Bonifacego pozostają dwa żetony jeńców, których wojownicy Ferdynanda nie mogą zabrać (w myśl zasady, iż jedna grupa wojowników może transportować maksymalnie trzy grupy jeńców).

Budowa piramidy

Podczas tej akcji gracz odrzuca do puli trzy żetony jeńców, znajdujące się w jego mieście (ale nie transportowane przez jego wojowników) i zabiera jeden element piramidy. Pierwszy budowany element umieszcza obok planszy, a każdy kolejny – na poprzednim, jak pokazano na ilustracji.

Budowa każdego fragmentu piramidy jest osobną akcją: nawet, jeśli gracz ma dość jeńców, by wznieść wiele elementów piramidy, wymaga to kilku akcji.

Przykład: Bonifacy ma w mieście sześciu jeńców i postanawia skoncentrować się na budowie piramidy. Odrzuca trzy żetony i umieszcza w pobliżu swojego miasta podstawę piramidy. Kolejny fragment zbudować może dopiero podczas następnej akcji – nie wolno mu odrzucić wszystkich sześciu żetonów jednocześnie, aby od razu wybudować dwa fragmenty.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy podczas swojej akcji któryś z graczy wybuduje piątą, ostatni element piramidy. Zostaje on zwycięzcą.

TWÓRCY GRY

Koncepcja i zasady: Małgorzata Majkowska, Tomasz Z. Majkowski

Twórczy wkład: Marcin Podsiadło

Opracowanie graficzne, skład: Agnieszka Bała

Ilustracje: Tomasz Tworek

Produkcja: Marcin Podsiadło

Wersja angielska: W. Eric Martin

Wersja niemiecka: Marcin Szrama

Korekta językowa angielskiej instrukcji: W. Eric Martin

Korekta językowa niemieckiej instrukcji: Britta Stöckmann, Mario Steigerwald

Grę testowali: Laura Gyabronka – Pasek, Ewa Kroczyńska, Agata Zasowska, Łukasz Czosnowski, Janusz Pasek, Arkadiusz Słowik, Michał 'Puszon' Stachyra, Oskar Usarek, Maciej 'Sqva' Zasowski, Krzysztof Zięba,



Już wkrótce potężny alchemik zdecyduje, który z jego uczniów pozna najgłębsze sekrety tej niezwykłej sztuki – pozostali wrócą do domu. Rozpoczyna się egzamin, wymagający od adeptów stworzenia sztucznej istoty.

Gra „Kazaam!” pozwala ci wcielić się w początkującego alchemika, tworzącego swojego pierwszego homunkulusa. Będziesz miał okazję skonstruować jedyną swoim rodzaju istotę. Złożysz ją, wykorzystując części ciała rozmaitych stworów, które opłacasz alchemicznymi składnikami. Spiesz się – konkurencja nie śpi, a tylko najlepszy uczeń mistrza może marzyć o prawdziwej karierze w alchemii!



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

70 taflę, wyobrażające części homunkulusów
96 żetonów składników alchemicznych
6 kart alchemików
Niniejsza instrukcja w trzech wersjach językowych

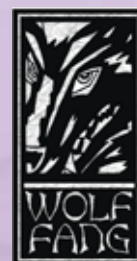


2-5

8+

45-60

www.wolf-fang.pl





Saigo no Kane

最後の鐘



W elitarnej szkole Kankyou Gakuen rozpoczął się pierwszy dzień roku szkolnego. Nowi uczniowie ze zdumieniem zapoznają się z tutejszymi obyczajami, uczniowskie kluby odbywają pierwsze spotkania, a dawno nie widziani przyjaciele wymieniają się anegdotami z wakacji. Ci jednak, którzy znają życie szkoły od podszewki interesują się tylko jednym – wyborami.

Zgodnie ze szkolną tradycją wszyscy, którzy marzą o funkcji przewodniczącego szkoły, mają tydzień, by zaprezentować się wyborcom. W tym celu, przy pomocy swoich sztabów, organizują na boisku szkolnym jak najciekawsze atrakcje. Na pozór wszystko przebiega w atmosferze przyjacielskiej rywalizacji. Tak naprawdę jednak pierwszy tydzień nauki jest areną bezpardonowej walki, w której wszystkie chwytaki są dozwolone. Pod koniec tygodnia okaże się, kto zapewni sobie pozycję i wpływ w nadchodzącym roku, a kto utraci status i przywileje.



12+



2-4



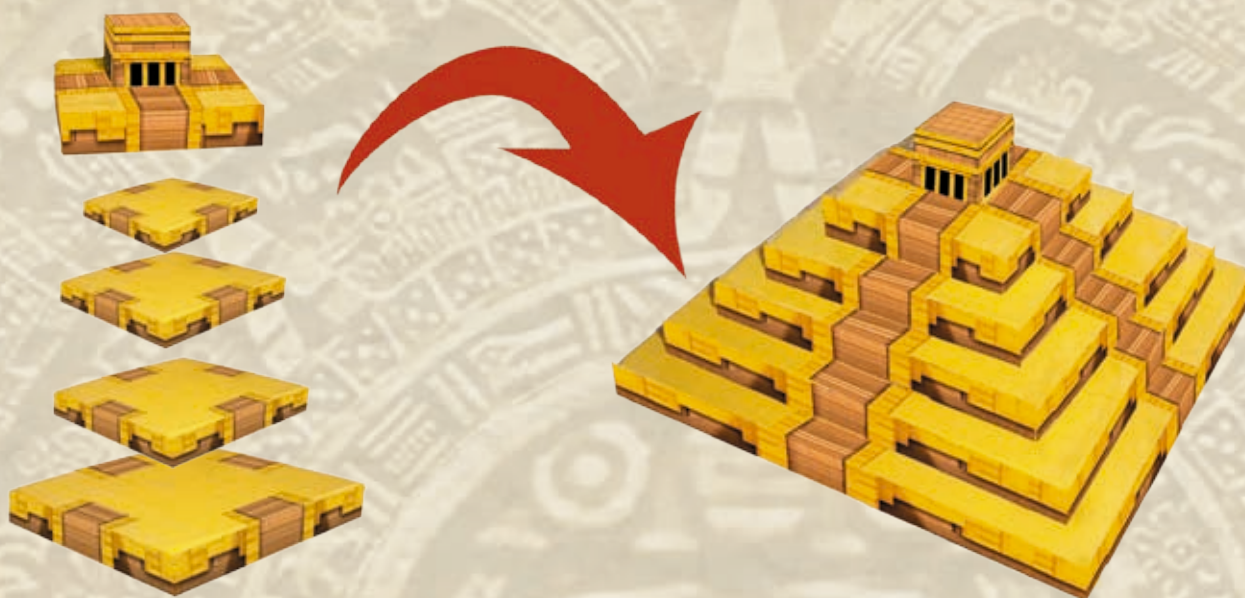
45-60



www.wolf-fang.pl



BUDOWA PIRAMIDY



PRZEBIEG GRY

Gracze mogą wybierać spośród następujących akcji:

1. Założenie wioski
2. Rozbudowa wioski
3. Wysłanie wojownika
4. Ruch wojownika
5. Budowa piramidy

	Jaguar pokonuje Węża			
	Wąż pokonuje Kolibra			
	Koliber pokonuje Jaguara			
Jeśli obydwie pionki należą do tego samego bractwa, zwycięża obrońca.				