



STARCIE WODZÓW

 Hugo FRÉNOY •  NAÏADE



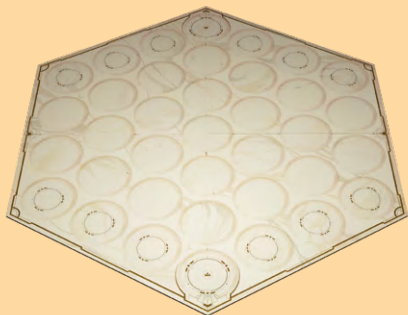
Jaka jest tajemnica tego królestwa, gdzie od tysięcy lat panuje pokój? Każdej wiosny ambitni dowódcy rekrutują czterech sojuszników i mierzą się w niezwykłych pojedynkach. Nie stają na czele armii, ani nie próbują utoczyć przeciwnikom krwi – zwycięża bowiem ten, kto jako pierwszy schwyta rywala. Twój czas właśnie nadszedł... Taktyczne umiejętności, śmiałość i strategia wyłonią prawdziwych Wodzów!



CEŁ GRY

Czas stworzyć oddział unikatowych postaci, aby pokonać wrogiego Wodza! Chcąc osiągnąć zwycięstwo, gracz musi ustawić dwie ze swoich postaci obok Wodza przeciwnika, i tym samym go schwytać, albo na tyle umiejętnie przesunąć postacie, aby Wódz przeciwnika został otoczony (nie może przy nim pozostać żadne puste pole).

ELEMENTY GRY



1 PLANSZA



18 KART POSTACI



19 POSTACI Z PODSTAWKAMI



WLICZAJĄC 2 WODZÓW



2 KARTY POMOCY

UWAGA: przed pierwszą grą należy wsunąć postacie w podstawki. Można pozostawić je złożone w ten sposób w pudełku na potrzeby przyszłych rozgrywek.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 ▪ Gracze układają planszę między sobą.
- 2 ▪ Gracze ustawiają piony postaci obok planszy.
- 3 ▪ Każdy gracz bierze jednego Wodza i ustawia go na swoim polu początkowym 🏔️. Ponadto układa przed sobą kartę postaci odpowiadającą jego Wodzowi.

UWAGA: każdy gracz zawsze ustawia swoje postacie czarną stroną skierowaną do siebie, a białą do przeciwnika.



- 4 ▪ Gracze tasują pozostałe karty postaci i układają zakrytą talię obok planszy. Następnie dobierają trzy wierzchnie karty z talii i wykładają je odkryte obok niej.
- 5 ▪ W razie potrzeby gracze biorą kartę pomocy i układają ją przed sobą.
- 6 ▪ Należy losowo wybrać pierwszego gracza. Teraz wszystko jest gotowe do gry!

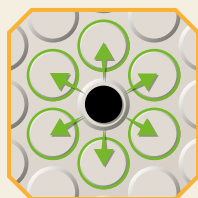


TURNIEJE

Tura gracza składa się z dwóch faz: **FAZY AKCJI** i następującej po niej **FAZY REKRUTACJI**. Potem kolej przechodzi na przeciwnika, który rozgrywa swoją turę. Gracze wykonują tury na zmianę, aż do zakończenia rozgrywki. Kiedy gracz będzie mieć 5 kart postaci (swojego Wodza i czterech sojuszników), do końca rozgrywki pomija fazę rekrutacji.

I • FAZA AKCJI

Gracz wybiera maksymalnie **JEDNĄ** akcję dla **KAŻDEJ** ze swoich postaci:



**PORUSZENIE SIĘ
NA SĄSIEDNIE, PUSTE POLE**

LUB



**UŻYCIĘ AKTYWNEJ
ZDOLNOŚCI POSTACI**
(jeśli taką posiada)

Kiedy gracz postanowi przestać lub kiedy wszystkie jego postacie wykonają po jednej akcji, przechodzi do fazy rekrutacji.

SUGESTIA: kiedy gracz zakończy akcję, dobrym pomysłem jest obrócenie karty postaci, która wykonała daną akcję. Dzięki temu można łatwo sprawdzić, które postacie nadal mają dostępne akcje w obecnej turze gracza. Na początku swojej następnej tury gracz obraca wszystkie swoje karty postaci do pozycji pionowej, przygotowując je.



PRZYKŁAD: *Ola* gra jako pierwsza. Porusza swojego Wodza o jedno pole (1) i przechodzi do fazy rekrutacji. Wybiera Miotacza szponów (2) i umieszcza go na dostępnym polu rekrutacji (3). Następnie uzupełnia miejsce po wziętej postaci nową kartą dobraną z talii (4) i kończy swoją turę.

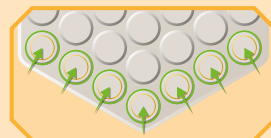
Czas na turę przeciwnika. *Artur* również porusza swojego Wodza o jedno pole (5). Następnie zaczyna fazę rekrutacji i wybiera Łuczniczkę (6 i 7), uzupełniając miejsce po jej karcie postaci nową kartą z talii (8).

Ponieważ to pierwsza tura *Artura* i jest on drugim graczem, w tej turze zyskuje jedną dodatkową fazę rekrutacji. Decyduje się na Piwowara (9 i 10). Zastępuje zabraną postać nową z talii (11) i *Ola* może zacząć swoją następną turę.

II • FAZA REKRUTACJI

OSTRZEŻENIE: gracz musi pominąć tę fazę, jeśli ma już pięć kart postaci (Wódz liczy się jako jedna postać).

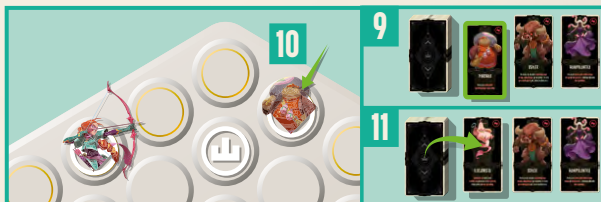
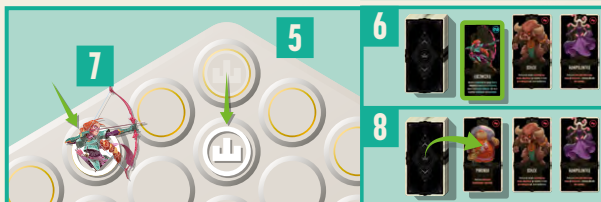
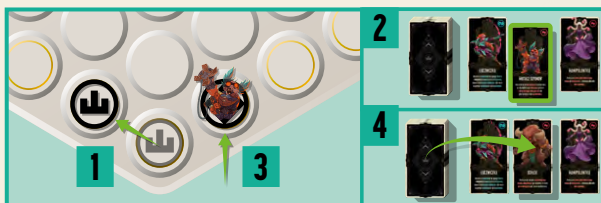
- Gracz wybiera jedną z trzech dostępnych kart postaci i układa ją przed sobą. Ponadto bierze odpowiadającego jej piona i ustawia go na pustym polu rekrutacji po swojej stronie planszy.



Pola rekrutacji oznaczono złotym kręgiem.
Gracz może rekrutować wyłącznie po swojej stronie planszy.

- Gracz dobiera nową kartę postaci z talii, tak aby zawsze były dostępne trzy karty postaci.
- Jeśli wykonujący swoją turę gracz jest drugi, w pierwszej turze rozgrywki musi raz powtórzyć fazę rekrutacji, zanim zakończy swoją turę.

UWAGA: ma to na celu wyrównanie przewagi pierwszego gracza.



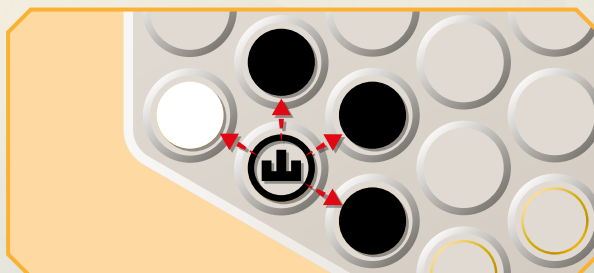
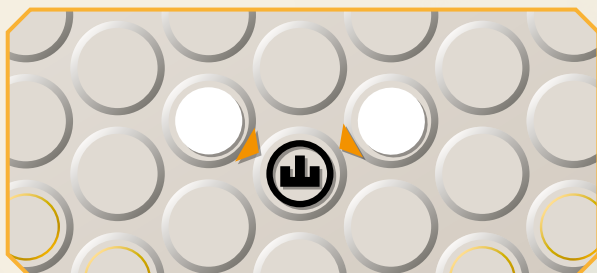
KONIEC GRY

Gra dobiega końca **NATYCHMIAST** po akcji lub rekrutacji postaci, jeśli którykolwiek Wódz jest:

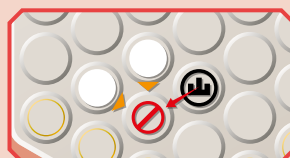
SCHWYTANY: dwie wrogie postacie sąsiadują z Wodzem gracza.

LUB

OTOCZONY: wszystkie pola sąsiadujące z Wodzem gracza są zajęte przez postacie, bez względu na to, czy dane postacie są wrogami, czy sojusznikami.



OSTRZEŻENIE: gracz w swojej turze nie może spowodować, że jego Wódz zostanie **schwytyany** lub **otoczony**.



PODZIĘKOWANIA AUTORA: dziękuję Arturowi, mojemu bratu i długoletniemu testerowi. Dziękuję Cyprienowi Delpuech za przekazanie gry dalej. Dziękuję Naiade i zespołowi ze Studio H (Hichamowi, Kahinie, Vincentowi, Frédérickowi i Thibaultowi) za pomoc w przygotowaniu tej wyjątkowej gry. Na koniec dziękuję też moim rodzicom, Florence i Olivierowi, którym tak wiele zawdzięczam.

EDYCJA POLSKA:



Galakta
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

KLUCZOWE TERMINY:

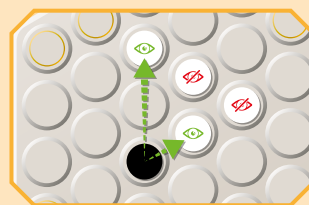
Postacie: sojusznicy i wrogowie, wliczając w to Wodzów.

Wrogowie: postacie przeciwnika, wliczając w to jego Wodza.

Sojusznicy: postacie kontrolowane przez gracza, wliczając w to jego Wodza.

Poruszanie się: dowolny efekt powodujący, że postać zmienia swoją pozycję na planszy z jednego pola na inne, jest uważany za poruszanie się. Poruszanie się może być wynikiem własnej akcji postaci lub działania zdolności innych postaci.

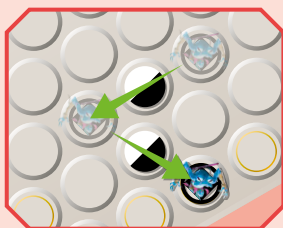
Widoczna: postać jest widoczna dla innej postaci, jeśli stoją wobec siebie w linii prostej **ORAZ** nie ma pomiędzy nimi żadnych innych postaci.



AKTYWNE ZDOLNOŚCI



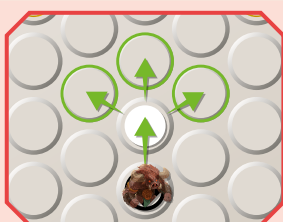
AKROBATA: skacze w linii prostej nad sąsiadującą postacią. Może skoczyć dwa razy pod rzęd.



MIOTACZ SZPONÓW: porusza się w linii prostej cały dystans aż do najbliższej widocznej postaci LUB przyciąga taką postać tak, aby zaczęła z nim sąsiadować.



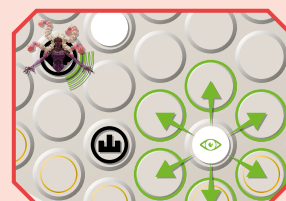
JEŹDZIEC: porusza się o dwa pola w linii prostej.



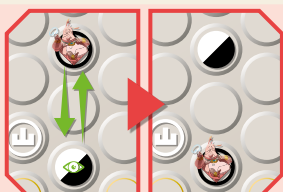
OSILEK: porusza się na pole sąsiadującego wroga, odpychając go na jedno z trzech przeciwnych pól, wybrane przez gracza kontrolującego Osilka.



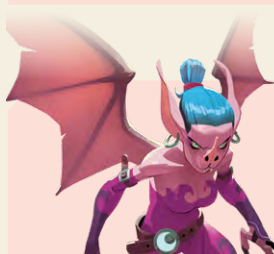
MANIPULANTKA: porusza o jedno pole widocznego wroga w linii prostej, z którym obecnie nie sąsiaduje.



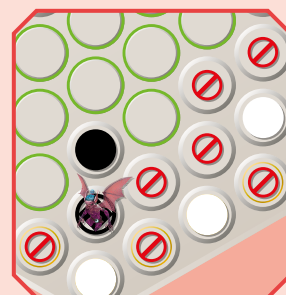
GWARDZISTA: porusza się z dowolnego pola na pole sąsiadujące z jego Wodzem. Następnie może poruszyć się o jedno dodatkowe pole.



ILUZJONISTA: zamienia się miejscami z widoczną postacią w linii prostej, z którą obecnie nie sąsiaduje.



TUŁACZKA: porusza się na dowolne pole, które nie sąsiaduje z wrogiem.



PIWOWAR: porusza o jedno pole sąsiadującego sojusznika.



PASYWNE ZDOLNOŚCI



ŁUCZNICZKA: może stać o dwa pola w linii prostej od wrogiego Wodza i wspierać jego schwytywanie. Wódz nie musi być widoczny.

Jednakże nie wspiera ona schwytywania wrogiego Wodza, kiedy z nim sąsiaduje.



DOZORCA: sąsiadujący wrogowie, posiadający aktywną zdolność ⚡, nie mogą jej używać.

OSTRZEŻENIE: ta postać nie przerywa już działającej ⚡, jeśli wróg zacznie z nią sąsiadować podczas danej akcji (przykładowo gdyby Akrobata wykonał jeden skok i znalazł się obok Dozorcy, wciąż mógłby wykonać drugi skok).



OBROŃCA: zdolności wrogów nie mogą poruszyć Obrońcy, ani żadnych sojuszników, którzy z nim sąsiadują.



SKRYTOBÓJCA: powoduje schwytywanie wrogiego Wodza, kiedy z nim sąsiaduje (bez wsparcia drugiego sojusznika).



WEZYR: Wódz kontrolującego go gracza może podczas swojej akcji poruszyć się o jedno dodatkowe pole.



SPECJALNE ZDOLNOŚCI



PUSTELNIK I MŁODE: kiedy gracz rekrutuje te postacie, bierze zarówno piona Pustelnika, jak i Młodego i stawia każdy na pustym polu rekrutacji (nie muszą one sąsiadować).

Podczas fazy rekrutacji te dwie postacie liczą się jak jedna.

Podczas fazy akcji gracz może poruszyć tylko Pustelnika, tylko Młode lub obu, poruszając jednego po drugim. Młode nie może wspierać schwytywania wrogiego Wodza.



NEMEZIS: gracz nie wykonuje akcji tą postacią podczas swojej fazy akcji.

Podczas tury gracza lub tury jego przeciwnika, po tym, jak dowolna akcja spowoduje poruszenie Wodza przeciwnika (o jedno lub więcej pól), Nemezis **MUSI** poruszyć się o dwa pola.

Nemezis nie może poruszyć się i wrócić na swoje obecne pole. Jeśli Nemezis nie może poruszyć się o dwa pola, gracz musi poruszyć Nemezis o jedno pole. Jeśli to też jest niemożliwe, Nemezis nie porusza się.

PRZYPOMNIENIE:

- Nemezis może poruszyć się kilka razy w jednej turze, jeśli różne akcje spowodują poruszenie wrogiego Wodza (przykładowo najpierw własna akcja Wodza, a następnie akcja Iluzjonisty).
- Bez względu na liczbę pól, o jakie podczas akcji porusza się wrogie Wódz (przykładowo dzięki ⚡ Wezyra), Nemezis porusza się zawsze jeden raz (o dwa pola). Nemezis porusza się natychmiast po tym, jak zostanie zakończona akcja powodująca jego poruszenie się.

TRYB ZAAWANSOWANY

Ten tryb opracowano z myślą o osobach, które dobrze opanowały grę i znają różne zdolności postaci. **JEST TO NAJBARDZIEJ ZŁOŻONY TRYB GRY STARCIE WODZÓW.** Wszystkie postacie są dostępne od początku gry. Kluczowe do zwycięstwa będą zdolności taktyczne i przyjęcie odpowiedniej strategii!

Należy przeprowadzić **przygotowanie gry** zgodnie z opisem ze strony 3, ale zamiast tworzyć talię z kartami postaci, należy wyłożyć je wszystkie odkryte i ustawić na nich odpowiadające im pionki. Faza akcji nie ulega zmianie. Podczas fazy rekrutacji gracz może wybrać dowolną dostępną postać.

Przed pierwszą turą pierwszego gracza należy rozpatrzyć fazę wypędzania.

FAZA WYPĘDZANIA: zaczynając od pierwszego gracza, obaj gracze wypędzają po jednej dostępnej postaci. Piony i karty wypędzonych postaci należy odłożyć do pudełka. Nie można ich rekrutować podczas tej rozgrywki.

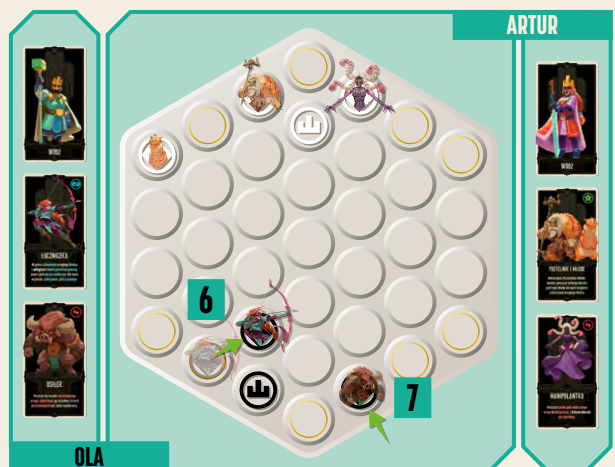
Kiedy **OBAJ** gracze będą mieć po trzy postacie (Wódz liczy się jako jedna postać), przeprowadzają drugą i ostatnią fazę wypędzania.

PRZYKŁAD: podczas pierwszej fazy wypędzania **Ola** działa jako pierwsza i decyduje się wypędzić Akrobatę. Następnie jej przeciwnik **Artur** wypędza Skrytobójcę. Piony i karty obu postaci zostają usunięte z gry.

W kolejnej turze **Ola** nie porusza Wodza. Porusza swoją Łuczniczkę o jedno pole (6). Następnie rekrutuje Osilkę (7).



Podczas swojej pierwszej tury **Ola** porusza swojego Wodza (1) i rekrutuje Łuczniczkę (2). Następnie **Artur** porusza swojego Wodza (3) i rekrutuje Pustelnika i Młode (4). Ponieważ to jego pierwsza tura jako drugiego gracza, ponownie rekrutuje i tym razem wybiera Manipulantkę (5).



Na końcu jej tury oboje gracze mają po trzy postacie. Każde z nich wybiera i wypędza po jednej z pozostałych postaci.

Ola wypędza Iluzjonistę, natomiast **Artur** wypędza Nemezis. Obie postacie zostają usunięte z gry.

Ponownie nadchodzi tura **Artura**.

