GOSU

Goblin Supremacy

Autor gry: **Kim Satô**

Grafiki: **Bertrand Benoit i Romain Gaschet**
Projekt: **Ian Parovel**

Gosu to gra dla 2-4 graczy od 10 lat wzwyż.
Czas gry waha się od 20 do 45 minut w zależności od liczby graczy.

Podziękowania dla testerów, którzy pomogli nam stworzyć tę grę! Dzięki Wam wszystkim za ponad 1200 rozgrywek testowych:
Kim, Marc, Christine, Cyrille, Cyril x 2, Park Lee, Ko, François, Gersende, Chloé, Lilian, Greg x3, Mark, Tim & Tom, Iko, Ian, TokyoBGCrew, Florian x2, Johann x 2, Fred x 3, Adrien x 2, GG, CROC, Philippe x 4, Matthieu x 2, Manu x 3, 20.100, Phal, Alain, Alexandre, Ben x 2, Cédric x 3, Christophe, David, Emilie, Gabriel, Gael, Jérôme, Julien, Ludo, Martin, Nicolas x 3, Ulysse, Sébastien, Thomas x 2, Will I Am, Asami, Dano, Haya, Kino, Nene, Rui, Fuji, Kami, Peter, Frank, Chelsea, Bertrand, Romain, QQ, Bouly, Ol, Lalou… i innym!

Z oddali narastał dudniący warkot bębnów wojennych.

DÙM DÙM DÙÚM... DÙM

Wraz ze wschodem Księżyca Krwi brutalnie dobiegała końca era starszych. Dotychczasowy ład zaczął się chwiać w posadach, by wkrótce runąć w zgiełku nadchodzącego chaosu. Z dymiących zgliszcz pól bitewnych zrodził się nowy imperialny porządek. Porządek, który miał panował wiecznie... a przynajmniej do następnego czerwonego księżyca.

DÙM TÀDÚM TÀDÙÚM

Prorocy i astrolodzy złączyli swe wieszczące rogi, aby ogłosić następną koniunkcję planet. Lecz ile będzie ona trwać? Miesiąc, rok, wiek? Nikt nie znał odpowiedzi. Ale od pierwszej nocy każdy miał swoją teorię, którą z rozpalonym czołem dzielił się przy blasku obozowego ogniska i wtórze niemilknących bębnów. Tymczasem świat odrętwiały po wiekach pokoju powoli budził się do życia. Wszędzie rozkwitały krwawe waśnie i nienawiść jak gdyby mający wkrótce nadejść szkarłatny księżyc miał obwieścić nadejście nowej okrutnej ery.

DÙM TÀDÚM TÙÚM DÀTUÙUM

W każdym narodzie, plemieniu i klanie, od stolicy Imperium Gosu po zapomniane głębie jaskiń, młodzi przywódcy odczuwali w trzewiach zew bitwy!
Formowały się grupy, rodziły najśmielsze strategie. Konflikty wybuchały na każdej połaci ziemi i począwszy od owej pierwszej nocy czerwona, zielona, niebieska, żółta i w setkach innych kolorów krew zaczęła lać się strumieniami.

TÀDA DÀDUM DÀÀ DÙM DÙÚMM

Kowale rozpalali swe piece i dęli w miechy wykuwając naręcza nowej lśniącej broni. Czarnoksiężnicy wertowali antyczne księgi, alchemicy rozpoczęli prace nad nowymi formułami, a inżynierowie odkurzyli zarzucone plany tajemnych prototypów. Nie było wątpliwości, pokój dobiegał końca.

DÀ DÀ TÙM TÙM DÀM

Świtała nowa era, czas wojowników!

DÀ DÀ PÀÀÀM TÙM DÀÀÀM

Komponenty gry:

100 kart Goblinów
8 Żetonów Aktywacji
9 Punktów Zwycięstwa
1 Żeton Przewagi
Instrukcja

Witaj. Jam jest Kamakor, mędrzec wśród mędrców i herold Starożytnego Klanu Goban. Nauczę cię grać w GOSU, sprytną acz subtelną grę, pełną humoru charakterystycznego dla nas goblinów.

W GOSU znajdziesz 100 kart przedstawiających pojedyncze gobliny. Każdy goblin należy do jednego z pięciu klanów (po 20 kart w 5 kolorach). Ponadto, gobliny dzielą się pod względem poziomu w zakresie od 1 do 3. Poziom goblina odpowiada jego sile oraz miejscu w szyku armii.

Gobliny poziomu „1" to prości piechurzy, znani także jako Bakutos. Jest ich 50 (25 goblinów, w dwóch kopiach każdy).

Gobliny poziomu "2" to weterani zwani Bohaterami. Jest ich 35 (każdy jest unikalny).

Gobliny poziomu „3" to Ôzekowie, albo inaczej Generałowie. Jest ich 15 (ponownie, każdy jest unikalny).

Poziom goblina jest ukazany w lewym górnym rogu jego karty, pod ikoną klanu.

Owe 5 goblińskich klanów to: Starożytni Gobanie (Biali), Gobliny Alfa (Zieloni), Mroczne Gobliny (Czarni), Gobliny Meka (Niebiescy) i Ogniste Gobliny (Czerwoni).

Cel gry:

W GOSU każdy z graczy wciela się w wielkiego wojownika rekrutującego gobliny do swojej armii. Każda runda gry kończy się tzw. Wielką Bitwą, podczas której gracz z najsilniejszą armią zyskuje Punkt Zwycięstwa. Pierwszy gracz, który zdobędzie 3 Punkty wygrywa całą grę. Zwycięstwo można także przybliżyć wypełniając warunki znajdujące się na kartach Generałów.

Punkty Zwycięstwa

Przygotowanie rozgrywki:

Potasuj wszystkie 100 kart i ułóż je w jeden zakryty stos na środku stołu. Z tego stosu będą dobierać karty wszyscy gracze. Obok zarezerwuj miejsce na także wspólny stos kart odrzuconych. Każdy z graczy bierze dwa Żetony Aktywacji w wybranym przez siebie kolorze i ciągnie 7 kart. Losowo wybierzcie pierwszego gracza, który otrzyma Żeton Przewagi i możecie rozpoczynać pierwszą rundę.
Zazwyczaj gobliny ustalają, kto otrzyma żeton Przewagi grając w „Kamień, papier, nożyczki”. Nie krępujcie się jednak użyć jakiejkolwiek innej metody.

Żetony aktywacji

Żeton przewagi

Jeśli gracz na początku gry nie posiada na ręce żadnego **Bakuto** (Poziom „1”), może wymienić wszystkie 7 kart z ręki. Może powtarzać tę czynność do momentu, aż będzie miał przynajmniej 1 **Bakuto**.

Przebieg rundy:

Podczas rundy gracze rozgrywają swoje kolejki zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara tak długo, aż wszyscy zdecydują się spasować. Gdy każdy z graczy spasuje runda dobiega końca. Gdy gracz spasuje nie może już wykonywać więcej akcji w bieżącej rundzie. Jeśli pozostał tylko jeden gracz, może wykonywać swoje akcje tak długo jak uzna za stosowne i ostatecznie spasuje. Gracze pasują gdy nie mogą lub nie chcą wykonywać więcej akcji (tym samym udawadniając, że są twardzi skoro zachowują mocne karty na później).
Nie ma limitu akcji, które gracz może wykonać w jednej rundzie. W swojej kolejce może jednak wykonać tylko jedną akcję.

Jakie są zatem możliwe akcje do wykonania?

Pierwszą możliwą akcją jest wyłożenie karty z ręki na stół (przed sobą), aby rozbudować swoją armię. Budujesz swoją armię goblinów w szyku składającym się z trzech linii i pięciu kolumn. Gobliny Poziomu „1" (**Bakutos**) formują pierwszą linię ataku. Gobliny Poziomu „2" (**Bohaterowie**) drugą, a Poziomu „3" (**Ôzekowie**) trzecią. Nie możesz wyłożyć więcej niż 5 goblinów w jednej linii, więc w sumie twoja armia nie może przekroczyć 15 wojowników.

Jak wprowadzić gobliny do gry?

Pierwszym wyłożonym goblinem musi być **Bakuto** (Poziom „1") Jest on kamieniem węgielnym twojej armii. Połóż jego odkrytą kartę jako pierwszą z lewej w pierwszej linii. Bez względu na to z jakiego pochodzi klanu (czy jeśli wolisz jaki ma kolor) jest zagrywany za darmo. Jego wejście do gry nic cię nie kosztuje. Jeśli karta ma dodatkowe działanie (tekst na karcie) to wprowadź je w życie zanim powiesz „Następny!" (pamiętaj, że możesz w swojej kolejce wykonać tylko jedną akcję).

Począwszy od przyszłej kolejki będziesz mógł zagrać **Bohatera** (Poziom „2") lub kolejnych **Bakuto** (Poziom „1").

Bez względu na swój poziom gobliny wchodzą do gry od lewej do prawej.

Zagrywanie kolejnych **Bakuto** odbywa sie wedle prostej zasady: od lewej do prawej i maksymalnie 5 w linii. Jeśli zagrywany goblin należy do innego klanu niż **Bakuto** będące już w twojej armii musisz odrzucić 2 karty z ręki, aby zapłacić za jego rekrutację. Jeśli w twojej armii znajdują się już **Bakuto** z jakiegoś klanu to pozyskanie nowego wojownika z tego klanu jest darmowe, nie wymaga odrzucania żadnych kart.

Za darmo **Odrzuć 2 karty** **Odrzuć 2 karty** **Za darmo** **Za darmo**

Możliwe jest zatem zaciągnąć do armii 5 **Bakuto** z tego samego klanu za zupełną darmochę. Jeśli jednak będziesz chciał zrekrutować 5 **Bakuto** z pięciu różnych kalnów będzie cię to kosztowało 8 kart z ręki. Zauważysz jednak, iż posiadanie **Bakuto** z różnych klanów opłaca się, daje więcej możliwości działania twoim **Bohaterom** i **Generałom** (gobliny Poziomu „2” i „3”).

Jeśli pierwszy zagrany **Bakuto** polegnie (a wcześniej cała twoja armia) to pierwszy **Bakuto**, którego zagrasz będzie ponownie za darmo.

Jak zagrywać Bohatera (Poziom „2”)?

Zagrywanie **Bohaterów** regulują dwie zasady. Po pierwsze, nie możesz mieć w armii więcej Bohaterów niż **Bakuto** (np. nie możesz wyłożyć 2 **Bohaterów** powyżej 1 **Bakuto).** Po drugie, możesz jedynie zagrać **Bohatera** z klanu, z którego **Bakuto** jest już obecny w pierwszej linii twojej armii. **Bakuto** reprezentujący ten klan nie musi znajdować się bezpośrednio pod zagrywanym **Bohaterem,** ale musi po prostu być obecny w pierwszym rzędzie. Jeśli w pierwszej linii posiadasz trzech **Bakuto** z trzech różnych klanów to możesz zagrać nad nimi **Bohaterów** z trzech różnych klanów, ale równie dobrze np. trzech z jednego klanu.

PRZYKŁAD 1

PRZYKŁAD 2

Co z Ôzekami (Poziom „3”)?

Zasady rządzące zagrywaniem **Generałów** są bardzo zbliżone do tych regulujące rekrutację **Bohaterów.**

Po pierwsze, nie możesz mieć więcej **Ôzeków** niż **Bohaterów** (brzmi znajomo, nieprawdaż?).

Po drugie, możesz zagraă **Ôzeka** tylko z takiego klanu, który ma swoich reprezentantów **ZARÓWNO** w pierwszej **JAK I** w drugiej linii. Kierunek zagrywania to standardowo od lewej do prawej przy maksymalnie pięciu goblinach w jednym rzędzie.

Uwaga: podczad gry może się zdarzyć, że polegnie **Bakuto** będący jedynym reprezentantem swojego klanu w pierwszej linii. Nie wpływa to jednak na żywotność **Bohaterów** i **Generałów** z tego klanu. Przedstawione wcześniej zasady dotyczą jedynie momentu rekrutacji. Po wciągnięciu do armii gobliny żyją już własnym niezależnym życiem (krótkim bo krótkim, ale pełnym jakże spektakularnych wyczynów).

Dotychczas nauczyłeś się jednego sposobu wprowadzania goblinów do gry. Ale istnieje drugi sposób: **mutacja.**

Jak działa mutacja?

„Jako wielki wojownik posiadasz niesamowite moce. Jedną z nich jest możliwość mutowania goblinów... Ale strzeż się! Nie próbuj tego w domu, gobliny GOSU to wyspecjalizowani profesjonaliści".

Goblin może mutować jeśli na jego karcie po lewej stronie znajduje się koszt mutacji. Jeśli takie koszt nie jest wskazany to goblin po prostu nie posiada zdolności mutowania.

Powiedzmy, że chcesz się pozbyć jednego z dobrze wysłużonych goblinów. Armii, od czasu do czasu, potrzeba świeżej krwi! Jeśli ów wysłużony goblin posiada koszt mutacji na swojej karcie twoje marzenia moga się spełnić. Jedyne co musisz zrobić to odrzucić wskazaną przez koszt mutacji ilość kart z ręki, aby zamienić starego goblina na nowego (również z ręki). Zamiana odbywa się w ramach tego samego Poziomu, ale już niekoniecznie tego samego klanu.
Hmm, chyba dostrzegam błysk w twoim oku, wielki wojowniku, więc uprzedzę twoje pytanie! Czy można zmutować **Bohatera** w innego **Bohatera** nie pochodzącego z tego samego klanu? Jak najbardziej! Jest to sprytny sposób, aby zaciągnąć do armii **Bohatera** z klanu, który nie jest reprezentowany w pierwszej linii. Ale zastanów się, nie będziesz mógł zagrać **Ôzeka** z tego klanu, gdyý do tego wymagany jest **Bakuto**.
Mutacja kieruje się tylko jednym ograniczeniem: goblin nigdy nie może zmutować się w swoją kopię. W przeciwnym razie powstanie odmęt, zmaterializują się demony i powstanie wielki Chaos. Tak więc, po prostu nie można tego zrobić i już. Żaden goblin nie może zmutować w identycznego goblina jak ona sam.

Karta poddana mutacji nie jest kartą zniszczoną. Odrzuca się ją na wspólny stos kart odrzuconych, ale nie uaktywnia efektów związanych ze zniszczeniem karty.

Taaaaaak, znasz więc już wszystkie zasady zagrywania goblinów do swojej armii.
Porozmawiajmy więc o Żetonach Aktywacji!

Żetony Aktywacji? A po cóż one są?

W swoim ruchu za pomocą Żetonu Aktywacji możesz wykonać jedną z trzech akcji. Po pierwsze, możesz odrzucić jeden Żeton aby dociągnąć kartę ze stosu. Po drugie, możesz odrzucić oba Żetony aby dobrać trzy karty. Po trzecie, możesz zagrać jeden Żeton na kartę goblina w armii, aby aktywować jej działanie. Niektóre karty mają symbol aktywacji (taki sam jak na Żetonach Aktywacji - jakie to wygodne, prawda?) Oznacza to, że zagrywając na kartę Żeton Aktywacji możesz skorzystać z mocy goblina. Drżyjcie wrogowie!

Zwróć uwagę, że goblin może mieć zawsze tylko jeden Żeton Aktywacji na swojej karcie i to nie dlatego, że więcej nie uniesie, ale dlatego, że właśnie tak to działa. Tak tak, życie bywa niesprawiedliwe. Dobra wiadomość jest taka, że wiele kart pozwala ci wziąć Żeton Aktywacji z powrotem umożliwiając tym samym jego powtórne użycie. No i kto tu rządzi?

Na początku każdej rundy odzyskujesz Żetony Aktywacji użyte w poprzedniej rundzie (nie kolejce!). Innymi słowy, odzyskujesz je po Wielkiej Bitwie i tym wszystkim co tam po niej następuje. Używaj więc ich rozsądnie!

Podsumowując, w każdej swojej kolejce możesz:

- wyłożyć goblina,
- zmutować goblina,
- użyć Żetonu Aktywacji aby dociągnąć jedną kartę ze stosu,
- użyć obu Żetonów Aktywacji aby dociągnąć trzy karty ze stosu,
- zagrać Żeton Aktywacji na kartę goblina, aby aktywować jego moc,
- spasować (co czasem bywa sensowne nawet jeśli oznacza koniec twoich wojennych przygotowań w danej rundzie).

Koniec rundy: czas na Wielką Bitwę!

Kiedy wszyscy gracze spasują rozgrywana jest Wielka Bitwa. Wytoczcie beczki z piwem, wznieście trybuny, zaczyna się show!
Jak wyłaniany jest zwycięzca Wielkiej Bitwy?
Bardzo prosto. Musisz jedynie zsumować siłę militarną swoich jednostek (wskazaną na każdej karcie, po prawej stronie), wyłączając gobliny pochwycone w pułapkę. Wódz najsilniejszej armii wygrywa i zdobywa Punkt Zwycięstwa. Jeśli to jego trzeci Punkt wygrywa całą grę!

W przypadku remisu Wielką Bitwę wygrywa posiadacz żetonu Przewagi. Jeśli żaden z remisujących go nie posiada wszyscy oni otrzymują Punkt Zwycięstwa. Jeśli więcej graczy zdobędzie w tym samym momencie swój trzeci Punkt to wszyscy oni zostają zwycięzcami (bardzo rzadki przypadek).

Podpowiedź: **Bakuto** (Poziom „1”) są warci 2 pkt., **Bohaterowie** (Poziom „2”) są warci 3 pkt., a **Ôzekowie** (Poziom „3”) są warci 5 pkt. Tak więc, pełna kolumna zawsze warta jest 10 pkt., 2 karty w kolumnie są warte 5 pkt. a pojedynczy goblin 2 pkt. Suma sumarum, cała armia może być warta 50 pkt.

Koniec rundy? Que passa?

Gdy kończy się runda wszystkie armie pozostają na placu boju, a gracze zachowują karty na ręce. Gracz z Żetonem Przewagi także pozostaje jego posiadaczem. No właśnie, Żeton Przewagi nie zmienia właściciela automatycznie po każdej rundzie, co to to nie.

Jeśli żaden z graczy nie wygrał gry, rozpoczyna się nowa runda.

Nowa runda? Wow, to oznacza więcej goblinów!

Na początku rundy zastosujcie następujące kroki we wskazanej kolejności:

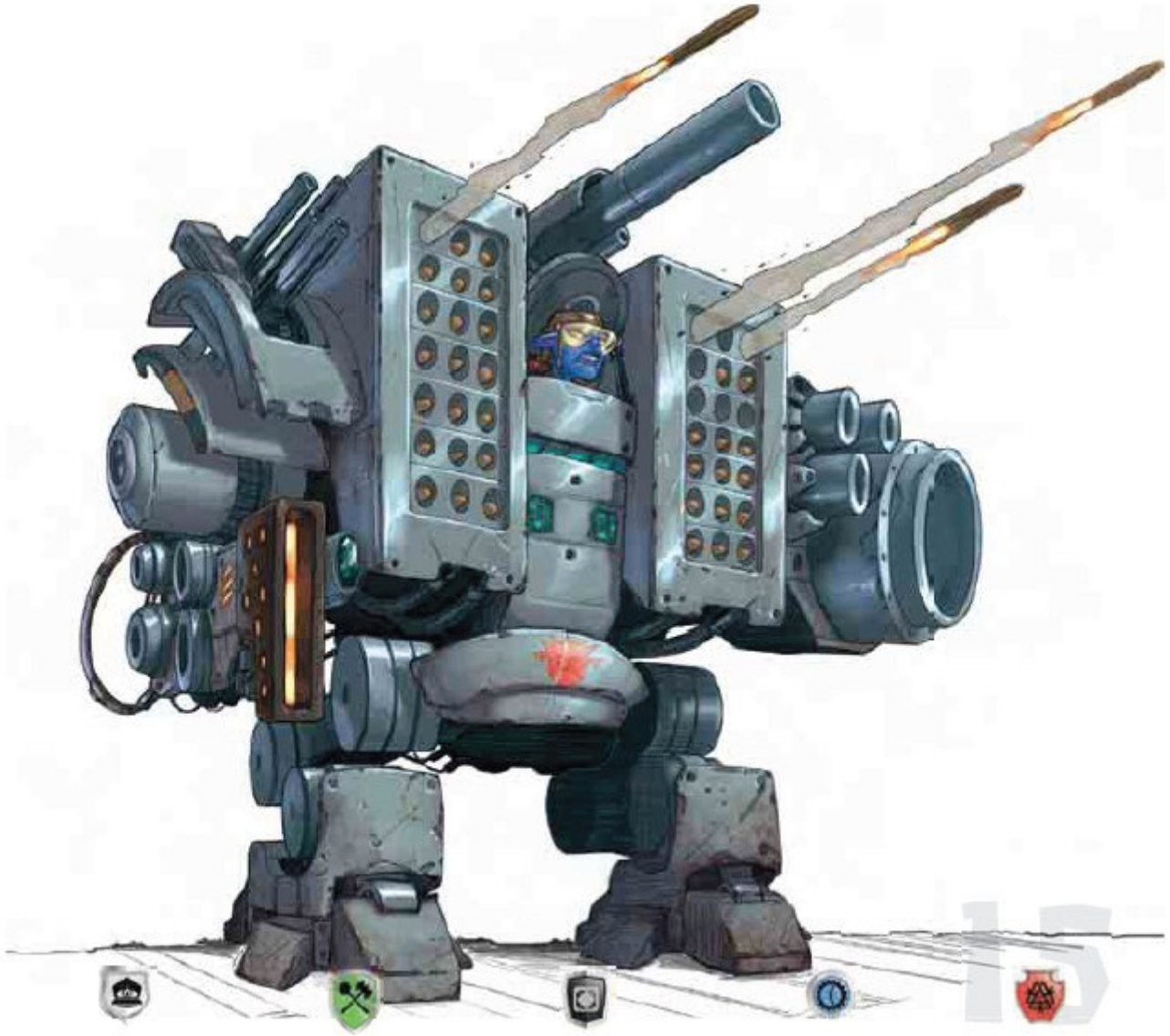
- każdy z graczy odzyskuje swoje Żetony Aktywacji,
- wszystkie gobliny schwytane w pułapkę są uwalniane i przywracane obrazkiem do góry,
- sprawdzane są specjalne warunki zwycięstwa związane z **Generałami**,
- gracz z Żetonem Przewagi rozpoczyna swój ruch...

Nie, nie mylisz się. Na początku nowej rundy nie dociągasz żadnych nowych kart. Musisz sobie radzić z tym co masz na ręku i w swojej armii. To wszystko. Kluczem do zwycięstwa jest zatem sprawne zarządzanie kartami na ręce. Nowe karty zdobywasz jedynie poprzez użycie Żetonów Aktywacji lub użycie mocy goblinów (dzięki temu drugiemu sposobowi, jeśli rozgrywanemu mądrze, możesz zyskać naprawdę wiele wartościowych kart!).

Jak działa Żeton Przewagi?

Na początku gry gracze losowo wybierają tego spośród nich, który będzie dzierżył Żeton Przewagi. Gracz posiadający ten Żeton rozpoczyna zawsze rundę. Możesz przejąć Żeton używając mocy odpowiednich goblinów. Jeśli posiadasz Żeton Przewagi, niektóre karty mają dodatkowe moce. W przypadku remisu podczas rostrzygania Wielkiej Bitwy lub specjalnych warunków zwycięstwa Generałów posiadacz Żetonu wygrywa. Nie ma więc co ukrywać, Żeton Przewagi jest cenny i już!

W tym miejscu zasady praktycznie się kończą. Spójrzmy jeszcze tylko na szczegóły...



Ôzekowie posiadają moce wywierające wpływ na wszystkich graczy. Mogą one zmieniać zasady oraz określać specjalne warunki zwycięstwa. Moce te są na kartach poprzedzone słowami „**Overall Effect**" (Wpływ ogólny).

Często będziesz miał możliwość zniszczenia WOLNEJ karty. Rada numer jeden: skorzystaj z niej w stosunku do armii swojego największego wroga, a nie swojej! Rada numer dwa: używaj wielu kart umożliwiających zniszczenie WOLNEJ karty po to, aby zagrozić mocnym układom kart swoich przeciwników.
Pamiętaj, w GOSU możesz niszczyć jedynie WOLNE karty.

Ale co to są te WOLNE karty?
WOLNA karta to taka, która nie posiada sąsiada ani powyżej, ani po swojej prawej stronie.

PRZYKŁAD 1

PRZYKŁAD 2

PRZYKŁAD 3

Niektóre karty posiadają bonus w nawiasie. **Z tego bonusu możesz skorzystać w momencie, gdy przynajmniej jeden gracz posiada więcej punktów niż ty.** Zazwyczaj zdarza sie więc to po pierwszej rundzie.

Na zakończenie opowiem Wam o dwu mocach Mrocznych Goblinów.

Pułapki! Pewne karty pozwalają pochwycić i unieruchomić jedną lub więcej kart. Ponownie, lepiej zastosować tę moc na kartach przeciwników. Jednakże, różni wojownicy różne strategie mają...

Kiedy chwytasz jakąś kartę w pułapkę odwracasz ją awersem do dołu. Pochwycona karta nie ma wartości militarnej, nie uaktywnia żadnych mocy, nie jest reprezentantem swojego klanu (jednakże nadal liczy się do limitu 5 kart w linii).

Dzięki pułapkom możesz ograniczyć przeciwnikom ruchy np. unieszkodliwić ważnych reprezentantów klanów. Pochwycona w pułapkę karta zostaje uwolniona dopiero na początku kolejnej rundy (odwrócona awersem do góry). Pochwycić możesz jakąkolwiek kartę przeciwnika, nie tylko WOLNĄ. Dlaczego więc nie pochwycić tej świetnie ukrytej karty, która pozwala mu dociągać 3 karty? Ha! Jestem złem wcielonym!

Pochwycona karta może zostać zniszczona jeśli jest WOLNA.
Pochwycona karta nie może mutować.
Możesz zagrywać gobliny nad pochwyconą kartą, gdyż nadal stanowi ona część armii.

Druga specjalna moc Mrocznych Goblinów zwie się **Mutacją Zombich**. Moc ta działa jak standardowa mutacja z tym wyjątkiem, że nowego goblina tego samego poziomu możesz wyłożyć z ręki **bądź ze stosu kart odrzuconych!** Pełna wyżerka, szczególnie w środku gry, gdy stos jest przepełniony. Z drugiej strony, **gdy stos kart dociąganych się wyczerpie, stos odrzuconych zostanie przetasowany** co oznacza małą tragedię dla Mutacji Zombich (przynajmniej chwilowo).

Nie ma limitu kart, które gracz może mieć na ręce. Możesz mieć nawet 15 jeśli to cię ucieszy, ale robisz to na własne ryzyko.

Każda karta odrzucona, zniszczona albo zmutowana ląduje odkryta na stosie kart odrzuconych. Każdy gracz może swobodnie przeglądać ten stos.

Jeśli kilka efektów z kart twoich goblinów ma zastosowanie jednocześnie wybierasz w jakiej kolejności je zastosujesz. **Każdy efekt musi być wcielony w życie. Kolejność odpalania efektów nie może spowodować unieważnienie żadnego z nich.**

Kiedy na karcie znajduje się wartość określona przez „X”, zdefiniuj „X” podczas zastosowania efektu. Jeśli na karcie znajduje się więcej „X”, każdy „X” ma tę samą wartość. „X” nie jest stałe i możesz je zmieniać przy każdym użyciu.

Jeśli gracz zdobędzie swój trzeci Punkt Zwycięstwa w czasie swojej tury natychmiast wygrywa grę. Np. goblin Kameo posiada moc generowania Punktu.

Jeśli chcesz dociągnąć kartę, a stos kart jest pusty potasuj karty odrzucone i utwórz nowy stos.

Ważne szczegóły na temat kart:

Kiedy [nazwa karty] wchodzi do gry.
Ten efekt wchodzi w życie natychmiast gdy zagrasz tę kartę, zarówno z ręki jak i przez mutację z ręki lub ze stosu (mutacja zombich).

Kiedy [nazwa karty] wchodzi do gry i mutuje.
Ten efekt wchodzi w życie gdy zagrywasz tę kartę, dokładnie tak jak opisano w punkcie powyżej, oraz gdy karta ta mutuje. Karta zostaje odrzucona po uruchomieniu efektu.

Kiedy [nazwa karty] wchodzi do gry wszyscy gracze z najmniejszą ilością Punktów Zwycięstwa dobierają 2 karty.
Jeśli wszyscy gracze posiadają równą ilość Punktów Zwycięstwa to wszyscy dobierają 2 karty.

Zamień miejscami 2 karty tego samego poziomu w wybranej armii.
Możesz użyć tego efektu na swojej armii lub armii przeciwnika. Możesz w ten sposób ochronić kartę poprzez przeniesienie jej na początek linii z końca gdzie była kartą WOLNĄ. Lub odwrotnie, możesz zagrozić mocnym jednostkom w armii przeciwnika.

Chcecie zagrać w drużynach dwóch na dwóch? Ściągnijcie zasady ze strony http://www.moonstergames.com.

tłumaczenie dla rebel.pl: **Monika Żabicka**
skład: Adam Kałuża

http://www.moonstergames.com
(c) 2010/ MoonsterGames