

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

PRZEWODNIK

Tash-Kalar to starożytna sztuka magicznej walki uprawiana na arenach i w koloseach znanego świata.

Tash-Kalar to również nazwa najstarszej i najświetniejszej areny, na której zrodziła się cała ta tradycja.

Tash-Kalar to wreszcie emocjonująca gra planszowa, która stawia przed graczami te same intelektualne wyzwania, z którymi przez wieki musieli sobie radzić pojedynkujący się magowie.

W Tash-Kalar można grać w 2, 3 lub 4 graczy, zespołowo lub każdy na każdego. Bez względu na wybrany wariant - Wysokiego Stylu lub zwykłej walki na śmierć i życie - wszystkie rozgrywki w Tash-Kalar podlegają tym samym podstawowym zasadom: Gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie, tworząc magiczne kamienie i układając je na arenie w wzory, które pozwolą im przywołać fantastyczne istoty. Istoty mogą się poruszać po arenie, niszczyć wzory przeciwnika i tworzyć nowe wzory, dzięki którym gracz będzie mógł przywołać kolejne istoty. Każdy styl Tash-Kalar posiada własny system punktacji i wyłaniania zwycięzcy.

WPROWADZENIE

Ten PRZEWODNIK nauczy Cię zasad rozgrywki. Przewodnik składa się z 3 głównych rozdziałów:

- × PRZEGLĄD, napisany z punktu widzenia starego, ale doświadczonego mistrza, wprowadzi Cię w świat gry. Przeczytaj go, aby zapoznać się z elementami gry oraz ich funkcjami.
- × ZASADY ROZGRYWKI opisują Twoją pierwszą rozgrywkę w Tash-Kalar. Czytając ten rozdział, możesz jednocześnie grać.

× STYLE TASH-KALAR opisują różne sposoby gry. Aby zrozumieć ten rozdział, wymagana jest lektura poprzedniego rozdziału o zasadach rozgrywki.

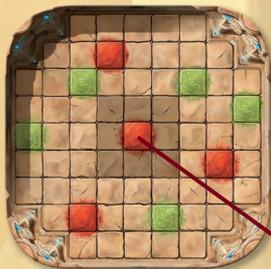
PEŁNE ZASADY Tash-Kalar zostały wydrukowane na dwustronnym arkuszu nie wchodzącym w skład tego przewodnika. Ten arkusz nie jest tylko skrótem zasad. Faktycznie zawiera wszystkie zasady, wszystkich stylów gry, a także słowniczek wykorzystywanych na kartach terminów. Jeśli będziesz mieć jakieś wątpliwości, co do zasad, odpowiedź znajdziesz na tym arkuszu.

PRZEGLĄD



Witaj więc wśród akolitów Tash-Kalar, mój młody magu. Wszystko zaczęło się na tej arenie. Wiem, że oglądałeś już pojedynki odbywające się na kameralnych scenach całego imperium, ale dopóki nie widziałeś ich tutaj, nie widziałeś prawdziwego Tash-Kalar.

TA STRONA ARENY SŁUŻY DO UPRAWIANIA WYSOKIEGO STYLU, TO Z NIEJ POWINIENES SKORZYSTAĆ PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI.



Wysoki Styl to najbardziej intelektualna forma Tash-Kalar. Tegie umysły zmagają się w ten sposób od czasów starożytnych. Wartość tego stylu potwierdza jego ponadczasowość.

NIKTÓRE KARTY MOGĄ SIĘ ODNOSIĆ DO CZERWONYCH LUB ZIELONYCH PÓL.

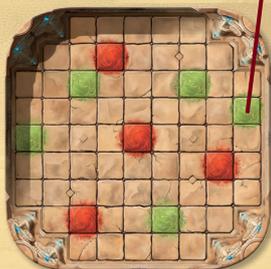


Życie i śmierć, tworzenie i niszczenie - przywoławca musi opanować te przeciwstawne siły.



Walka na śmierć i życie to nic innego jak zawody w niszczeniu. Choć wydaje się od Wysokiego Stylu bardziej pierwotna, wymyślono ją później. Cesarz Trago chciał uczynić pojedynki bardziej zrozumiałymi dla mas. Przeprowadzona z rozmachem walka na śmierć i życie to nie lada spektakl. Niech Cię jednak nie zwiodą pozory, nawet tu liczy się spryt i finajzja.

TA STRONA ARENY SŁUŻY DO PROWADZENIA WALKI NA ŚMIERĆ I ŻYCIE.



CZTERY SZKOŁY



Niechybnie oglądałeś już dość pojedynków, aby rozpoznać poszczególne szkoły.

SZKOŁA GÓRSKICH OSTEPÓW



SZKOŁA LEŚNEGO KRÓLESTWA



POŁUDNIOWA SZKOŁA IMPERIALNA



PÓŁNOCCNA SZKOŁA IMPERIALNA



Na początku powinienes przeprowadzić rozgrywkę na 2 graczy. Każdy z graczy powinien wziąć jedną z talii imperialnych.



Zgodnie z tradycją, rozpoczniemy od zapoznania się z obiema szkołami imperialnymi. Wydaje Ci się, że są takie same? No cóż, tak, to prawda. Obie szkoły zapożyczyły od siebie od wieków i dziś ich techniki się od siebie nie różnią. A to dlatego, że to techniki wymyślnie. Mądrze postąpisz, pilnie je studiując.

PIONY

KAŻDY Z GRACZY OTRZYMUJE PEŁEN ZESTAW PIONÓW W KOLORZE WYBRANEJ TALII.



To pionowy z kalarytu, kamienia otrzymanego w wyniku kondensacji magicznych energii. Byłeś dość śmiały, by zwrócić się do mnie po radę, zakładam więc, że wiesz już jak go tworzyć, kształtować i wypełniać ulotną esencją legendarnych istot. Pewnego dnia, być może, uda Ci się go zrozumieć.

Gracze umieszczają pionowy na planszy, aby tworzyć wzory, które pozwolą im przywołać różne istoty.

17 DWUSTRONNYCH ZWYKŁYCH/HEROICZNYCH PIONÓW



ISTOTY

Zważ choćby ten obraz: kapitan piechoty Południowego Imperium. Czy czujesz miecz w jego dłoni? Determinację, z jaką prowadzi żołnierzy do zwycięstwa?

Ciskając na arenę fragment kalarytu musisz nie tylko stworzyć posąg, ale wniknąć w samo sedno, jestestwo przywołanej istoty i zakląć je w kamieniu. Obrazy takie jak ten będą Ci przewodnikiem.

ABY PRZYWOŁAĆ ISTOTĘ, TWÓJE PIONY NA PŁANSZY MUSZĄ SIĘ UKŁADAĆ W KONKRETNY WZÓR.

ISTOTA POJAWI SIĘ NA POLU OTOCZONYM BIAŁĄ RAMKĄ.



TO RANGA ISTOTY. KIEDY DANA ISTOTA ZOSTANIE PRZYWOŁANA, UMIEŚĆ NA ARENIE NOWEGO PIONA ODPOWIEDNIEJ RANGI.

PO PRZYWOŁANIU ISTOTY UŻYJ OPISANEGO NA JEJ KARCIE EFEKTU.

Wykonaj do 2 bojowych ruchów swoimi pionami (ale nie kapitanem piechoty).

Interesujące pytanie, mały magu. Nie, nie sądzę by istota zaklinana w kalarycie była prawdziwą duszą. Podejrzewam raczej, że to psychomagiczna esencja wszystkich istot wyobrażonych na obrazie. Czymkolwiek jest, znika w przeciągu kilku sekund.

Po rozpatrzeniu efektu, istota staje się pionem, który może zostać użyty jako element kolejnych wzorów.

LEGENDARNE ISTOTY

WSZYSCY GRACZE KORZYSTAJĄ Z TEJ SAMEJ TALII LEGEND.



Podczas pierwszej rozgrywki nie będziesz korzystał z tych kart.

Wzory legendarnych istot są bardzo misterne i trudne w konstrukcji. Z tego, co wiem, od ponad wieku nikt nie odkrył nowego legendarnego wzoru. Cztery szkoły rozwijają się niestannie, ale większość legendarnych technik pozostaje niezmieniona od zarania Tash-Kalar. Te wzory nie należą do żadnej ze szkół.

FLARY

Czyś widział kiedyś, co może uczynić samotny tytan? Plany każdego maga mogą w jednej chwili runąć w gruzach. Prawdziwymi mistrzami są Ci, którzy potrafią obrócić katastrofę w zwycięstwo.

Jak, pytasz? Zaklinając specjalne magiczne techniki nazywane „flarami”. Widzisz, mój młody magu, kalaryt pragnie pozostawać w równowadze. Jeśli na arenie znajdzie się zbyt wiele figur Twojego przeciwnika, łatwo jest obrócić tę przewagę przeciwko niemu. Naucz się tych technik, naucz się ich dobrze. Nawet jeśli przeciwnik zniszczy Twoje wzory, zwycięstwo wciąż może się znajdować na wyciągnięcie ręki.

WSZYSCY GRACZE KORZYSTAJĄ Z TEJ SAMEJ TALII FLAR.



Jeśli na arenie znajduje się więcej pionów przeciwnika niż Twoich, możesz rzucić flare.

ZADANIA

Widzę, że Twój wzrok spoczął na imperialnej łoży, gdzie zasiadają Władcy Areny. Wiszące na niej sztandary opisują wyznaczone przez nich zadania, tak aby każdy mógł ocenić, jak dobrze radzą sobie zawodnicy.

ZADANIE NIEZAAWANSOWANE

ZADANIE ZAAWANSOWANE



Karty zadań wskazują, za co przyspiewa się punkty. Gracze korzystają z nich podczas gier z użyciem zasad Wysokiego Stylu. Podczas pierwszej rozgrywki będziesz korzystał wyłącznie z zadań niezaawansowanych.

RAZEM TE DWIE PŁANSZE TWORZĄ PŁANSZĘ ZADAŃ UŻYWANĄ PODCZAS GIER Z UŻYCIEM ZASAD WYSOKIEGO STYLU. WYKORZYSTASZ JE PODCZAS SWOJEJ PIERWSZEJ ROZGRYWKI.



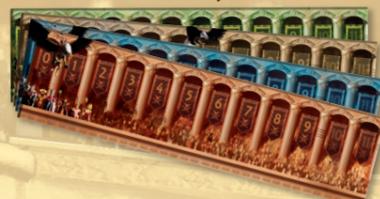
PŁANSZE PUNKTACJI

Jeśli jednak weźmiesz udział w walce na śmierć i życie, nie będziesz musiał się przejmować zdobyciem poklasku widzów. Jedyne, co będą chcieli zobaczyć, to zniszczenie i legendarne potwory. Jak mawiał cesarz Trago: „Chleba i igrzysk... i smoków”.

RAZEM TE DWIE PŁANSZE TWORZĄ PŁANSZĘ PUNKTACJI UŻYWANĄ PODCZAS POJEDYŃKÓW NA ŚMIERĆ I ŻYCIE.



PODCZAS BITEW NA ŚMIERĆ I ŻYCIE KAŻDY Z GRACZY BĘDZIE POTRZEBOWAŁ WŁASNEJ PŁANSZY PUNKTACJI.



Nasza wycieczka po arenie Tash-Kalar dobiegła końca. Pokaż mi teraz na co Ci stać. Tam, na środkowym polu, stwórz zwykłego pionowego z kalarytu.

...hm. Całkiem niezłe. Masz talent, mój mały magu. Oczywiście ten kalaryt jest nazbyt niestabilny, żeby wytrzymać cały mecz, niemniej jednak pokazałeś, że jak na tak młodą osobę, jesteś w dobrej formie.

Oto moja rada: wracaj w rodzinne strony. Rozwijaj swój talent. Ćwicz każdego dnia, dopóki tworzenie kalarytu nie stanie się dla Ciebie drugą naturą. Będziemy się okresowo spotykać, abym mógł ocenić twą siłę i zdecydować, kiedy będziesz gotów rozpocząć kolejny etap szkolenia. Pasuje Ci to?

Dobrze. Tu, dokładnie w tym miejscu, będziemy się spotykać co trzy lata. Do zobaczenia!

ZASADY ROZGRYWKI

W tym rozdziale opisano podstawowe zasady Tash-Kalar. Równocześnie z lekturą możesz rozpocząć swoją pierwszą rozgrywkę.

Znalazło się tu kilka uproszczeń, które przyspieszą nieco tę pierwszą grę. Jeśli chciałbyś od razu zagrać z pełnymi zasadami, opisano je na arkuszu pełnych zasad. Radzimy jednak w pierwszej kolejności przeczytać niniejszy rozdział, ponieważ wyjaśnia on te zasady na przykładach.

W niniejszym rozdziale przedstawiamy Tash-Kalar jako grę dla 2 graczy, ale sposobów na rozgrywkę jest kilka. Jeśli chcesz rozegrać pierwszą partię z więcej niż 2 graczami, powinienś dodatkowo przeczytać zasady gry zespołowej lub bitwy na śmierć i życie. Różne warianty gry zostały szczegółowo opisane w rozdziale „Style Tash-Kalar”.

Uwaga od autora: Tash-Kalar to gra o prostych zasadach, dająca jednak mnóstwo możliwości i pozwalająca na tworzenie wielu kombinacji. Ta różnorodność może spowolnić grę dla początkujących graczy, którzy będą uczyć się zasad i zapoznawać z treścią kart. Opracowaliśmy więc zestaw uproszczeń, tak aby łatwiej było nam prezentować grę na konwentach. Kiedy przekonał się, ile frajdy sprawiła nowym graczom ta uproszczona wersja gry, postanowiliśmy zamieścić ją w naszym przewodniku. Pełna gra oferuje graczom bardziej wyrafinowane mechaniki i większą różnorodność, ale poniższe zasady stanowią najlepszy i najszybszy sposób rozpoczęcia przygody z Tash-Kalar.

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI



Arena

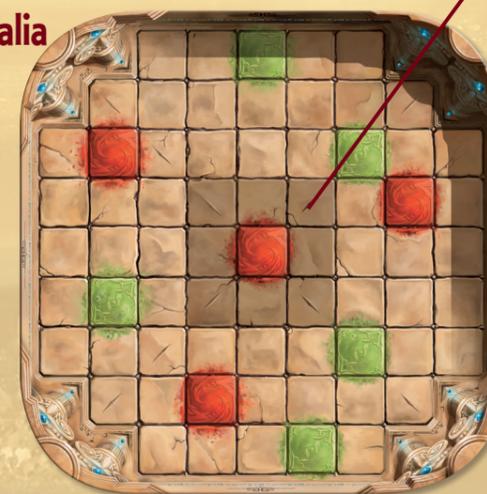
Arenę należy umieścić na środku stołu wskazaną stroną ku górze.

Wspólna talia

Potasuj talię flar i umieść ją obok areny.



Podczas tej pierwszej gry nie będziesz korzystał z talii legend.



Zadania

Te dwie plansze należy połączyć, aby stworzyć talię zadań. Podczas pierwszej rozgrywki należy przejrzeć talię zadań i usunąć z niej wszystkie karty z następującym symbolem: . Te karty należy odłożyć do pudełka.

Pozostałe zadania należy potasować i umieścić 3 z nich odkryte na planszy zadań, tak jak pokazano na rysunku. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy tak przygotować talię w taki sposób, aby trzy pierwsze zadania były 1- lub 2-punktowe (wartości punktowe znajdują się w prawym dolnym rogu kart). Każde z tych trzech zadań powinno też posiadać inny symbol w lewym górnym rogu. Te trzy zadania to OBECNE ZADANIA.

Talię zadań należy ponownie potasować i umieścić zakrytą na planszy zadań. Wierzchnią kartę z talii należy odwrócić i pozostawić na wierzchu talii. To będzie NASTĘPNE ZADANIE, które wejdzie do gry, gdy jedno z obecnych zadań zostanie wykonane.

Talie graczy

Podczas pierwszej rozgrywki jeden z graczy bierze talię Północnego Imperium (niebieska), a drugi talię Południowego Imperium (czerwona).

(Obie talie imperialne posiadają takie same karty, natomiast talie Leśnego Królestwa i Górskich Ostepów są unikalne. Podczas późniejszych rozgrywek będziesz mógł sprawdzić, w jaki sposób poszczególnie talie na siebie oddziałują, będziesz mógł również rozegrać symetryczną partię identycznymi taliami imperialnymi.)

Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Obaj gracze tasują swoje talie, a potem umieszczają je przed sobą i dobierają po 3 karty. Każdy z graczy dobiera też po 1 flarze ze wspólnej talii. Gracze nie ujawniają swoich kart przeciwnikowi.

TERAZ GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY MOŻE ROZPOCZĄĆ GRĘ.

Piony

Każdy z graczy bierze pionowy w swoim kolorze. Gracze będą korzystał tylko z pionów, które na jednej stronie posiadają symbol , a na drugiej symbol . Trzy pionowy z symbolem należy odłożyć do pudełka.

Stosy kart odrzuconych

Każdej wspólnej talii i każdej talii gracza będzie odpowiadać odrębny stos kart odrzuconych.

ROZGRYWKA

Gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie. PODCZAS SWOJEJ PIERWSZEJ TURY GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY może wykonać tylko 1 AKCJĘ. Podczas reszty rozgrywki każdy z graczy będzie wykonywał po 2 AKCJE NA TURĘ. Akcją może być umieszczenie zwykłego pionu na planszy lub wykorzystanie pionów już znajdujących się na planszy, aby przywołać istotę.

Rozmieszczenie pierwszych pionów

Gracze rozpoczynają rozgrywkę bez pionów na planszy, dlatego pierwszy gracz rozpoczyna od umieszczenia na niej jednego pionu. Gracz może umieścić pionu na dowolnym polu. Pion należy umieścić symbolem  ku górze. Pion znajdujący się na planszy tym symbolem ku górze nazywa się zwykłym pionem.

Po tym pierwszym ruchu gracze będą wykonywać po 2 akcje na turę, dlatego drugi gracz może umieścić na planszy 2 zwykłe pionu. Każdy pion musi zostać umieszczony na pustym polu – to jedyne obowiązujące ograniczenie.

Jednakże, rozsiewanie pionów po całej planszy niekoniecznie będzie dobrym pomysłem. Pamiętaj, chcesz utworzyć ze swoich pionów wzory, które pozwolą Ci przywołać na planszę posiadane na ręce istoty.

Przywoływanie istoty



Każda karta z Twojej talii przedstawia istotę, którą możesz przywołać. JEŚLI TWOJE PIONY NA PLANSZY ODPOWIADAJĄ WZOROWI POKAZANEMU NA KARCIE, MOŻESZ WYKORZYSTAĆ JEDNĄ AKCJĘ, ABY PRZYWOŁAĆ DANĄ ISTOTĘ.

Założmy, że masz na ręce mistrzynię miecza. Jej wzór jest łatwy do ułożenia. Potrzebujesz tylko dwóch pionów w jednej linii z jednym pustym polem pomiędzy nimi.

(Cztery czerwone pola w rogach wzoru obrazują efekt karty. Nie stanowią one elementu wymaganego do przywołania mistrzyni miecza.)

Powiedzmy, że jesteś pierwszym graczem. Podczas swojej pierwszej tury umieszczasz na planszy 1 pionu:



Podczas swojej tury Twój przeciwnik umieszcza 2 pionu:



Teraz znowu jest Twoja tura. Pierwszą akcją umieszczasz swojego pionu tutaj:



W ten sposób utworzyłeś wzór pokazany na karcie. Swoją drugą akcją możesz przywołać mistrzynię miecza.

Spójrz na symbol w lewym górnym rogu karty: ten symbol wskazuje na rangę mistrzyni miecza. Teraz spójrz na pole otoczone białą ramką znajdujące się na wzorze: tutaj masz umieścić mistrzynię miecza. ABY PRZYWOŁAĆ ISTOTĘ, UMIEŚĆ PIONA ODPOWIEDNIEJ RANGI NA POLU PLANSZY ODPOWIADAJĄCYM OTOCZONEMU BIAŁĄ RAMKĄ POLU ZE WZORU. Mistrzyni miecza to zwykły pion.



Oczywiście, nawet gdybyś nie posiadał odpowiedniej karty, mógłbyś wykorzystać akcję, aby umieścić na tym polu zwykłego pionu. Jednakże nie przywołałeś mistrzyni miecza jedynie po to, aby umieścić na planszy jej pionu. W MOMENCIE PRZYWOŁANIA KAŻDA ISTOTA WYWOŁUJE TEŻ JAKIŚ EFEKT.



Efekt mistrzyni miecza pozwala Ci zniszczyć zwykłego pionu przeciwnika, jeśli znajduje się on na sąsiadującym po przekątnej polu (na jednym z 4 pól zaznaczonych na karcie). Pion Twojego przeciwnika znajduje się na polu sąsiadującym po przekątnej z mistrzynią miecza, możesz więc usunąć tego pionu z planszy (i oddać go przeciwnikowi). Co więcej, na karcie mistrzyni miecza napisano, że jeśli zniszczysz w ten sposób wrogię pionu, możesz awansować mistrzynię miecza. Odwróć jej pionu na drugą stronę, tak aby widniał na nim symbol . Teraz masz na planszy heroicznego pionu.

(Jeśli karta nie przedstawia Ci opcji, to jej efekt jest obowiązkowy. Treść efektu mistrzyni miecza stanowią: „Możesz zniszczyć...”, co oznacza, że masz wybór: możesz to zrobić lub nie. Jeśli jednak zdecydujesz się zniszczyć pionu, musisz awansować mistrzynię miecza.)

To wygląda na dobre zagranie, ale mógłbyś przysporzyć przeciwnikowi więcej kłopotów: MOŻESZ PRZYWOŁAĆ ISTOTĘ NA POLE ZAJMOWANE PRZEZ PIONA O TEJ SAMEJ LUB NIŻSZEJ RANGI; TAKIE DZIAŁANIE ZNISZCZY TEGO PIONA.

Mógłbyś więc zagrać swoje pionu w taki sposób, aby na polu przywoływania wzoru znajdował się wrogi pion. W takiej sytuacji przywołana mistrzyni miecza zniszczyłaby tego pionu. Byłoby to częścią samego przywołania, nie jego efektu.

Następnie mógłbyś wykorzystać efekt mistrzyni miecza i zniszczyć drugiego pionu przeciwnika. Jeśli byś to zrobił, musiałbyś awansować mistrzynię miecza:



Spójrzmy na inne przykłady:

W tym przypadku nie mógłbyś przywołać mistrzyni miecza, bowiem pole pomiędzy twoimi pionami zajmuje niebieski heroiczny pion – ten pion ma wyższą rangę niż mistrzyni miecza.



Możesz niszczyć własne pionu. W tej sytuacji przywołanie mistrzyni miecza jest możliwe. Przywołanie zniszczyłoby Twojego zwykłego pionu znajdującego się na środku wzoru. Następnie mógłbyś zastosować efekt mistrzyni miecza.



Wzór mogą tworzyć pionu o wyższej randze niż te wskazane na karcie. W tym przypadku Twoje dwa pionu tworzą odpowiedni wzór, mógłbyś tu przywołać mistrzynię miecza. Nie mógłbyś jednak zastosować jej efektu, bowiem może ona niszczyć tylko zwykłe pionu, a wrogi pion jest heroiczny.



To kolejny przypadek, w którym mógłbyś przywołać mistrzynię miecza, ale nie mógłbyś już skorzystać z jej efektu. Nawet, jeśli chciałbyś zniszczyć własnego pionu na sąsiadującym po przekątnej polu, treść karty wyraźnie stanowi, że efekt karty wpływa tylko na wrogię pionu (tj. pionu jednego z Twoich przeciwników).



(Zawsze powinieneś uważnie czytać treść kart. Jeśli karta stanowiłaby „Możesz zniszczyć 1 zwykłego pionu na polu sąsiadującym po przekątnej”, mógłbyś zniszczyć własnego pionu. Jeśli karta stanowiłaby „Zniszcz 1 zwykłego pionu na polu sąsiadującym po przekątnej”, musiałbyś zniszczyć własnego pionu.)

Po efekcie istoty

Kiedy efekt istoty zostanie rozpatrzony, jej kartę należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Nowo umieszczony na planszy pion PRZESTAJE BYĆ TĄ ISTOTĄ. Od tej pory jest tylko normalnym pionem. Piony mogą być zwykłe, heroiczne lub legendarne, ale nie „pamiętają”, czy zostały przywołane czy umieszczone na planszy. Kiedy efekt karty zostanie rozpatrzony, nie musisz już pamiętać, który pion do niej należał.

Jeśli podczas swojej tury przywołaś jakieś istoty, pod jej koniec dołącz nową kartę ze swojej talii, tak aby znowu mieć na ręce 3 karty ze swojej talii.

(W tym ostatnim przykładzie, nawet jeśli przywołałbyś mistrzynię miecza i nie rozpatrzył jej efektu, Twoje działania i tak miałyby konsekwencje: pod koniec tury dobrałbyś nową kartę.)

Więcej przykładów



Poznałeś już jeden sposób na umieszczenie na planszy heroicznego pionu: awans pionu w wyniku wykorzystania efektu istoty. Innym sposobem jest bezpośrednie przywołanie na planszę heroicznego pionu (takiego, którego karta w lewym górnym rogu posiada symbol ).

Spójrz na rycerza. Jego wzór wymaga 4 pionów. Te pionu muszą się układać w kształt przypominający literę L. Kierunek tego kształtu może być dowolny, możesz nawet stworzyć lustro odbicie wzoru.

Rycerz może zostać przywołany na otoczone białą ramką pole w każdej z poniższych sytuacji:



Zwróć uwagę na ostatni przykład – pola, które we wzorze są puste, niekoniecznie muszą być puste na planszy. Aby odtworzyć wzór wystarczy, aby każdemu pionowi na karcie odpowiadał jeden z Twoich pionów na planszy. Pamiętaj, że pion wyższej rangi może zastąpić przedstawionego na karcie pionu niższej rangi.

Pamiętaj również, że możesz przywołać istotę na pole zajmowane przez pionu tej samej lub niższej rangi. Właśnie ze względu na tę zasadę w powyższych przykładach mógłbyś przywołać rycerza na pole zajmowane przez zwykłego lub heroicznego pionu. Taki pion uległby zniszczeniu, a Ty umieściłbyś na jego polu nowego pionu (swojego koloru), symbolem  ku górze.

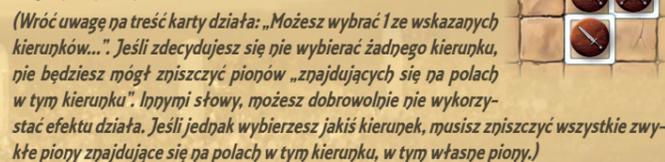


Czasem zniszczenie własnego pionu jest nie tylko możliwe, ale i wymagane. Spójrz na działo. Aby je przywołać, na otoczonej białą ramką polu musi się znajdować jeden z Twoich zwykłych lub heroicznych pionów – a właśnie na to pole zostanie przywołane działo.

(Uwaga dotycząca gry z pełnymi zasadami: Gdyby na otoczonej białą ramką polu znajdował się legendarny pion, technicznie odtworzyłbyś wzór z karty, ale nie mógłbyś przywołać działa, bowiem nie można przywoływać istot na pionu wyższej rangi.)

Na rysunku obok zaznaczono 3 pola, na które mógłbyś przywołać działo. W każdym z tych przypadków wskazany pion zostałby zastąpiony nowym heroicznym pionem, a Ty mógłbyś wykorzystać efekt działa.

(Wróć uwagę na treść karty działa: „Możesz wybrać 1 ze wskazanych kierunków...”. Jeśli zdecydujesz się nie wybierać żadnego kierunku, nie będziesz mógł zniszczyć pionów „znajdujących się na polach w tym kierunku”. Innymi słowy, możesz dobrowolnie nie wykorzystać efektu działa. Jeśli jednak wybierzesz jakiś kierunek, musisz zniszczyć wszystkie zwykłe pionu znajdujące się na polach w tym kierunku, w tym własne pionu.)



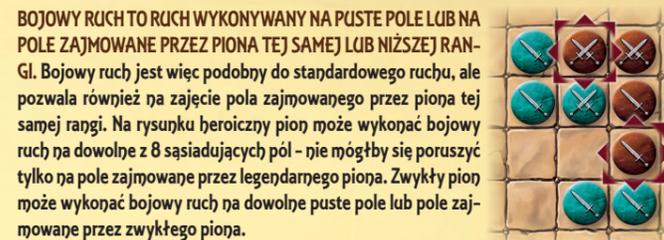
Ruchy i skoki

Żadną ze swoich 2 akcji nie możesz przesunąć pionów. RUCHY WYKONUJE SIĘ TYLKO W WYNIKU WYKORZYSTANIA EFEKTU PEWNYCH ISTOT I FLAR.

Ruch zawsze wykonuje się na jedno z 8 SĄSIADUJĄCYCH PÓL. Cztery pola po bokach SĄSIADUJĄ z polem PO LINII PROSTEJ. Cztery pola w rogach SĄSIADUJĄ z polem PO PRZEKĄTNEJ. Generalnie w grze występują 2 rodzaje ruchów: ruchy standardowe i ruchy bojowe.

STANDARDOWY RUCH TO RUCH WYKONYWANY NA PUSTE POLE LUB NA POLE ZAJMOWANE PRZEZ PIONA NIŻSZEJ RANGI. Ruch na zajęte pole niszczy pionu, który się tam znajdował (pion wyższej rangi po prostu go miażdży). Ruchem możesz niszczyć zarówno własne, jak i wrogię pionu.

Na tym rysunku przedstawiono możliwe standardowe ruchy 2 pionów. Zwróć uwagę, że heroiczny pion może wykonać standardowy ruch na puste pola, a także na pola zajmowane przez zwykłe pionu. Zwykły pion może się poruszyć tylko na puste pola, bowiem w grze nie występują pionu o niższej od niego randze.



BOJOWY RUCH TO RUCH WYKONYWANY NA PUSTE POLE LUB NA POLE ZAJMOWANE PRZEZ PIONA TEJ SAMEJ LUB NIŻSZEJ RANGI. Bojowy ruch jest więc podobny do standardowego ruchu, ale pozwala również na zajęcie pola zajmowanego przez pionu tej samej rangi. Na rysunku heroiczny pion może wykonać bojowy ruch na dowolne z 8 sąsiadujących pól – nie mógłby się poruszyć tylko na pole zajmowane przez legendarnego pionu. Zwykły pion może wykonać bojowy ruch na dowolne puste pole lub pole zajmowane przez zwykłego pionu.

Na jednym polu może się znajdować tylko jeden pion. Ruch pionu na zajęte pole (zarówno standardowym, jak i bojowym ruchem) niszczy pionu, który wcześniej znajdował się na danym polu. Ruchem możesz niszczyć zarówno własne pionu, jak i pionu przeciwnika. Kiedy pion zostanie zniszczony, wraca do puli pionów swojego właściciela.

Jeśli pion może wykonać kilka ruchów, należy je wykonać po kolei, niszcząc po drodze wszystkie pionu znajdujące się na polach, przez które poruszający się pion się przesunął.

Niektóre karty określają dodatkowe ograniczenia ruchów, na których wykonanie pozwalają. Na przykład, rycerz wykonuje bojowe ruchy, ale nie może niszczyć zwykłych pionów. To oznacza, że może się przesunąć jedynie na puste pola lub na pola zajmowane przez heroiczne pionu (dowolnego koloru).

SKOK PRZYPOMINA RUCH, ALE NIE TRZEBA GO WYKONYWAĆ NA SĄSIEDNIE POLA. Aby wykonać standardowy skok, weź jeden z swoich pionów i umieść go na dowolnym innym pustym polu lub na polu zajmowanym przez pionu niższej rangi. Bojowy skok można wykonać na każde pole, które nie jest zajmowane przez pionu wyższej rangi. Podobnie jak w przypadku ruchów, skaczący pion niszczy pionu, na którego polu się znajdzie (nie niszczy jednak żadnych pionów po drodze, ponieważ nie „przesunął się przez” żadne inne pola).

Podobnie jak w przypadku ruchów, niektóre karty określają dodatkowe ograniczenia, którym podlegają wykonywane na ich podstawie skoki.

Te i pozostałe efekty kart opisano na arkuszu pełnych zasad.

Rzucanie flary



Każdy z graczy ma na ręce flarę. Twoja flara uosabia moc, którą możesz zacerpnąć z pionów przeciwnika, kiedy równowaga na arenie zostanie zachwiana. Jeśli pionów przeciwnika jest znacznie więcej niż Twoich, otrzymujesz możliwości, których w innych okolicznościach byś nie miał.

Flara może wywołać jeden z dwóch efektów. MOŻESZ RZUCIĆ FLARĘ, JEŚLI SPEŁNIASZ WARUNEK DOWOLNEGO Z EFEKTÓW.

Spełniasz WARUNEK GÓRNY, jeśli przeciwnik posiada od Ciebie więcej (o pewną liczbę) awansowanych pionów – karta wskazuje konkretną liczbę (za awansowane pionu uważa się pionu heroiczne i legendarne). Oczywiście podczas pierwszej rozgrywki weźmiesz pod uwagę tylko heroiczne pionu, bo w grze nie biorą udziału legendy. Na przykład, jeśli Twój przeciwnik posiada na planszy przynajmniej o 4 heroiczne pionu więcej od Ciebie, możesz zagrać pokazaną tu kartę.

Spełniasz WARUNEK DOLNY, jeśli przeciwnik posiada od Ciebie więcej (o pewną liczbę) wszystkich pionów – karta wskazuje konkretną liczbę. Mógłbyś zagrać powyższą kartę, jeśli Twój przeciwnik posiadałby na planszy przynajmniej o 5 pionów więcej od Ciebie (bierze się pod uwagę wszystkie pionu bez względu na ich rangę).

Spełnienie każdego z warunków wywołuje inny efekt. Spełnienie górnego warunku pozwala Ci zagrać kartę dla jej górnego efektu. Spełnienie dolnego warunku pozwala Ci zagrać kartę dla jej dolnego efektu. Spełnienie obu warunków pozwala Ci zastosować oba efekty karty po kolei, najpierw górny, a potem dolny (nie bierzemy się, jeśli górny efekt zmieni liczbę pionów na planszy; warunek dolnego efektu sprawdzasz przed zastosowaniem górnego efektu, a nie po nim). JEŚLI NIE SPEŁNIASZ ŻADNEGO Z WARUNKÓW, NIE MOŻESZ RZUCIĆ FLARY.

RZUCENIA FLARY NIE UWAŻA SIĘ ZA AKCJĘ. Możesz rzucić flarę PRZED LUB PO AKCJI, ale nie w trakcie jej rozpatrywania. Umieszczasz jej kartę na stole, rozpatrujesz jeden bądź oba efekty, a następnie odrzucasz ją na stos odrzuconych flar. Pod koniec tury dobierasz nową flarę na miejsce starej (w związku z tym zawsze będziesz rozpoczynać turę z flarą na ręce; jednocześnie nigdy nie będziesz mógł zagrać więcej niż 1 flary na turę).

Przyjrzyjmy się jakiemuś przykładowi:



Niebieski posiada od Czerwonego o 2 awansowane pionki więcej, razem o 3 pionki więcej. CZERWONY NIE SPEŁNIA ŻADNEGO Z WARUNKÓW, nie może więc w tym momencie rzucić flary.



Niebieski posiada od Czerwonego o 3 awansowane pionki więcej. CZERWONY SPEŁNIA GÓRNY WARUNEK. Czerwony może zagrać tę flarę i umieścić na dowolnym pustym polu 1 zwykłego pionka. Ten efekt nie kosztuje Czerwonego żadnej akcji.



Niebieski posiada od Czerwonego o 8 pionków więcej i w związku z tym CZERWONY SPEŁNIA DOLNY WARUNEK. Czerwony może zagrać tę flarę i wykonać 1 bojowy ruch lub 2 standardowe ruchy. Ten efekt nie kosztuje Czerwonego żadnej akcji.

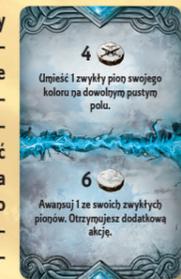


Niebieski posiada od Czerwonego o 4 awansowane pionki więcej, razem o 4 pionki więcej. CZERWONY SPEŁNIA OBA WARUNKI. Czerwony może zagrać tę kartę, aby wywołać oba efekty. Najpierw Czerwony umieszcza na dowolnym pustym polu 1 zwykłego pionka. Następnie może wykonać 1 bojowy ruch lub 2 standardowe ruchy. Tak jak w poprzednich przykładach, te efekty nie kosztują Czerwonego żadnej akcji.

(Pamiętaj, że kolejność ma znaczenie: W ostatnim przykładzie Czerwony może umieścić na planszy zwykłego pionka, a następnie nim ruszyć. Czerwony nie mógłby jednak najpierw przesunąć pionka, a potem umieścić na zwolnionym polu nowego zwykłego pionka. Górny efekt musi być rozpatrzony jako pierwszy.)



W tym przypadku Czerwony spełnia dolny warunek. Jeśli rzuci flarę na początku swojej tury, zyska dodatkową akcję, ale nie będzie mógł skorzystać z tej części dolnego efektu, który mówi o awansowaniu pionka. Czerwony może jednak wykorzystać swoją pierwszą akcję, aby umieścić na planszy zwykłego pionka. Niebieski nadal posiada od Czerwonego o 6 pionków więcej, dlatego Czerwony może rzucić flarę, aby awansować tego zwykłego pionka i jednocześnie zyskać dodatkową akcję. Dzięki temu pozostaną mu 2 akcje (zwykła druga akcja i dodatkowa akcja zyskana dzięki rzuceniu flary).



(Jeśli treść karty stanowi: „Otrzymujesz dodatkową akcję”, oznacza to, że zwiększasz o 1 liczbę akcji, które pozostały Ci do wykonania w danej turze. Na przykład, gdyby Czerwony otrzymał dodatkową akcję po wykorzystaniu swojej drugiej akcji, przed zakończeniem tury mógłby wykonać jeszcze jedną akcję.)

(Nie traktuj flar jak kół ratunkowych dla przegrywającego gracza. Flary to mechanika, dzięki której sprytni gracze zdobywają przewagę. Jeśli Twój przeciwnik skupia się na niszczeniu Twoich pionów, może uda Ci się wykorzystać flarę, aby wykonać zadania, które on zignorował.)

Cofanie akcji

Wyobraź sobie, że wykorzystałeś pierwszą akcję, aby umieścić na planszy zwykłego pionka, bo druga akcja chciałeś przywołać jakąś istotę... i nagle zdałeś sobie sprawę, że nie masz jak tego zrobić albo też przywołanie tej istoty nie wywołałoby takiego efektu, jakiego się spodziewałeś. Jeśli nie ustaliliście z przeciwnikiem czegoś innego, możesz cofnąć swoją akcję i wykorzystać ją w inny sposób. Ta zasada dotyczy się nawet bardziej skomplikowanych sytuacji, np. rozpatrywania efektu istoty lub rzucania flary.

(Mogłoby się wydawać, że pozwolenie na cofanie akcji spowolni grę. W rzeczywistości jest zupełnie odwrotnie: gra toczy się szybciej, bo przed wykonaniem ruchu nie musisz rozpatrywać wszystkich konsekwencji w swojej głowie.)

Oczywiście, jeśli zakończysz swoją turę lub zaczniesz dobierać karty lub wykonywać zadania, będzie już za późno na cofnięcie akcji.

ZADANIA

Na planszy zadań zawsze znajdują się 3 obecne zadania - to te zadania możesz próbować wykonać. Będziesz również widział wierzchnią kartę z talii - to następne zadanie, które zastąpi pierwsze wykonane zadanie.

ZADANIA MOŻESZ WYKONYWAĆ TYLKO POD KONIEC TURY, po wykorzystaniu swoich akcji. Treść karty opisuje warunek wykonania zadania. MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO 1 ZADANIE NA TURĘ.

W grze występuje kilka rodzajów zadań (symbol rodzaju zadania można znaleźć w lewym górnym rogu karty).



Wykonanie zadania może wymagać umieszczenia pionów na kolorowych polach planszy. Jeśli zadanie wymaga „awansowanego” pionka, chodzi o pion heroiczny lub legendarny (więc podczas pierwszej rozgrywki „awansowany” oznacza „heroiczny”).



Wykonanie zadania może wymagać utworzenia z pionów pewnego wzoru na planszy. Niektóre z tego typu zadań również wymagają awansowanych pionów.



Wykonanie zadania może wymagać utworzenia z pionów pewnego wzoru w relacji do pionka przeciwnika.



(Aby wykonać zadanie z któregoś z 3 powyższych rodzajów Twoje pionki muszą tworzyć odpowiedni wzór pod koniec Twojej tury.)

Wykonanie zadania może wymagać przywołania istot. Jedynym sposobem przywołania istoty jest akcja „przywołania istoty”. Piony, które trafiają na planszę w wyniku efektów kart lub akcji „umieszczenia pionka”, to po prostu pionki, a nie przywołane istoty.



Wykonanie zadania może wymagać zniszczenia pionów przeciwnika. Piony można niszczyć przywołując istoty na zajmowane przez nie pola, wykonując na ich pola ruchy lub wykorzystując efekty kart, takie jak „zniszcz” lub „zamień”.

(Jeśli wśród obecnych zadań znajduje się tego rodzaju zadanie, zniszczone pionki najlepiej odkładać na bok, aby łatwiej było je policzyć. Pod koniec tury oddaj je przeciwnikowi.)

Jeśli spełniasz wymagania jednego z zadań, możesz je wykonać. Jeśli spełniasz wymagania więcej niż 1 zadania, nadal możesz wykonać tylko 1 (być może uda Ci się wykonać kolejne podczas następnej tury).

Kiedy wykonasz zadanie, weź jego kartę i umieść ją przed sobą, obok swojej talii. Cyfra w prawym dolnym rogu wskazuje, ile punktów otrzymałeś za wykonanie danego zadania. Następnie weź wierzchnią kartę z talii i umieść ją na pustym polu na planszy zadań. To zadanie staje się nowym obecnym zadaniem. Wreszcie odwróć nową wierzchnią kartę z talii, tak abyś mógł zobaczyć następne zadanie.

KONIEC GRY

Twój wynik to SUMA PUNKTÓW WSZYSTKICH wykonanych przez Ciebie ZADAŃ.

Gra kończy się, kiedy któryś z graczy dobierze ostatnią kartę ze swojej talii lub kiedy któryś z graczy posiada 6 lub więcej punktów. Zwycięzcą zostaje gracz z większą ilością punktów.

PODSUMOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

- × Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. Podczas pierwszej tury pierwszy gracz może wykonać tylko jedną akcję, ale potem każdy z graczy wykonuje po 2 akcje na turę.
- × Możliwe akcje to: umieszczenie na pustym polu zwykłego pionka lub przywołanie istoty.
- × Akcja przywołania istoty wygląda następująco: najpierw umieszczasz pionka odpowiedniej rangi na planszy (niszcząc pionka, który znajdował się wcześniej na tym polu), rozpatrujesz efekt istoty, a potem odrzucasz jej kartę.
- × Podczas swojej tury możesz również rzucić flarę - o ile spełniasz jej wymagania. Rzucenie flary nie jest akcją. Najpierw rozpatrujesz te z efektów, których warunki spełniasz, a potem odrzucasz kartę flary.
- × Pod koniec swojej tury możesz wykonać jedno z obecnych zadań - o ile spełniasz jego wymagania.
- × Następnie dobierasz karty (jeśli to konieczne), aby znów mieć na ręce 3 istoty i 1 flarę. Po dobraniu kart rozpoczyna się tura przeciwnika.
- × Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zbiera 6 punktów lub kiedy jeden z graczy dobierze ostatnią kartę ze swojej talii.

ZASADY PEŁNEJ GRY

Powyżej przedstawiliśmy specjalną wersję zasad przeznaczoną dla nowych graczy dopiero zapoznających się z grą. Nawet doświadczeni gracze powinni z nich korzystać, kiedy będą uczyć reguł nowych graczy. W tej części przewodnika wyjaśnimy różnice między tymi uproszczonymi zasadami, a pełną wersją gry. Te zasady są wspólne dla wszystkich stylów Tash-Kalar.

Talie i pionki graczy



W pełnej wersji gry możesz korzystać z dowolnej z czterech talii graczy (każdy z graczy może sobie wybrać talię albo też talie zostaną graczom przydzielone losowo). Będziesz korzystał z wszystkich pionów odpowiedniego koloru, w tym z 3 legendarnych pionów.

(Zalecamy rozegrać pierwszą partię taliami imperialnymi, ponieważ są identyczne - i tradycyjnie! Jeśli chcesz, możesz jednak wybrać inne talie.)

Legendy

W pełnej wersji gry możesz przywoływać legendy. Legendy pochodzą ze wspólnej dla wszystkich graczy talii.

(Przywołanie legendy nie jest łatwe. Podczas rozgrywki często może nie udać Ci się przywołać ani jednej legendy. Nauka zasad, wykonywanie zadań i walka z przeciwnikiem to kawał roboty - próba stworzenia w tym samym czasie legendarnego wzoru może znacznie przedłużyć czas rozgrywki, dlatego postanowiliśmy wyłączyć legendy z uproszczonej wersji gry.)

(Jeśli jednak Twoja rozgrywka będzie walką na śmierć i życie, nie bój się korzystać z legendy. W walkach na śmierć i życie nie wykorzystuje się zadań.)

KARTY LEGEND



Podczas przygotowania do gry potasuj talię legend i umieść ją obok talii flar. Na początku gry każdy z graczy powinien dobrać po 2 karty legendy.

Pod koniec każdej tury, kiedy dobierasz karty, powinieneś mieć na ręce 3 istoty ze swojej talii, 2 legendy i 1 flarę.

PRZYWOŁYWANIE LEGENDARNEJ ISTOTY



Legendy to istoty. Przywołanie legendy przebiega w ten sam sposób, co przywołanie zwykłych istot z Twojej talii. We wzorach legend wykorzystywane są jednak również heroiczne pionki. Jeśli we wzorze wykorzystano zwykłego pionka, na planszy może mu odpowiadać dowolny z Twoich pionów, jeśli jednak wykorzystano heroicznego pionka, może mu odpowiadać jedynie pion heroiczny lub legendarny.

LEGENDARNE PIONY

Kiedy przywołasz legendarną istotę, umieść na planszy legendarnego pionka. Te pionki mają wyższą rangę od pionów zwykłych i heroicznych.

Rangę bierze się pod uwagę podczas ruchu lub przywoływania pionka na zajęte pole. Na przykład, legendarny pion może wykonać standardowy ruch na pole heroicznego pionka, ale heroiczny pion nie może wykonać nawet bojowego ruchu na pole legendarnego pionka.

Jeśli karta mówi o nie legendarnym pionie, odnosi się do zwykłych i heroicznych pionów. Jeśli karta mówi o AWANSOWANYM PIONIE, odnosi się do heroicznych i legendarnych pionów.

Akcja odrzucania kart

Zazwyczaj wykorzystasz każdą ze swoich akcji do umieszczenia na planszy zwykłych pionów lub przywołania istot. W pełnej grze możesz też wykorzystać akcję, aby odrzucić karty z ręki. PODCZAS DANEJ TURY MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDNĄ AKCJĘ ODRZUCANIA KART.

(Gracze rzadko kiedy będą korzystać z tej akcji. Potrzeba pewnego doświadczenia, aby ocenić, że karty, które masz na ręce, są tak nieodpowiednie do istniejącej na planszy sytuacji, że zużycie akcji na ich odrzucenie jest korzystne. Z tego powodu wyłączyliśmy tę akcję z uproszczonych zasad pierwszej rozgrywki.)

Aby rozpocząć akcję odrzucania kart, ODRZUĆ 1 ISTOTĘ POCHODZĄCĄ Z TWOJEJ TALII (ale nie z talii legend). Odłóż tę kartę na swój stos kart odrzuconych.

Następnie możesz też ODŁOŻYĆ JEDNĄ LUB WIĘCEJ KART Z RĘKI NA SPÓD ODPOWIEDNIEJ TALII (karty odkładasz zakryte). Jeśli na spód danej talii odkładasz więcej niż 1 kartę, to Ty ustalasz ich kolejność. Bez względu na liczbę odłożonych kart, wszystko to liczy się jako jedna akcja odrzucania kart.

Przykład: Jeśli chcesz się pozbyć 3 istot swojego koloru, 1 legendy i 1 flary, musisz najpierw odrzucić z ręki 1 istotę pochodzącą ze swojej talii. Ta karta trafia na stos kart odrzuconych. Pozostałe 2 istoty z Twojej talii trafiają na spód tej talii, w ustalonej przez Ciebie kolejności. Flara i legenda trafiają na spody odpowiadających im talii, a druga legenda pozostaje na Twojej ręce. Wszystko to dzieje się w ramach jednej akcji.

Pod koniec tury dobierz tyle kart, aby mieć ich na ręce pełen zestaw (3 istoty, 2 legendy, 1 flarę).

Niedobór pionów

ZNISZCZONE PIONY WRACAJĄ DO PULI DOSTĘPNYCH PIONÓW SWOJEGO WŁAŚCICIELA.

Mimo to, może się zdarzyć, że po wielu turach wszystkie Twoje pionki jednego rodzaju (wszystkie zwykłe/heroiczne pionki lub wszystkie legendarne pionki) znajdują się na planszy. Jeśli tak się stanie, NIE BĘDZIESZ MÓGŁ ZASTOSOWAĆ EFEKTÓW NIEKTÓRYCH KART (w tym efektów zamiany, awansu, degradacji i umieszczania pionów; patrz pełne zasady). Jednakże możesz wykonać AKCJĘ UMIESZCZENIA PIONA LUB PRZYWOŁANIA nawet, jeśli nie posiadasz już dostępnych pionów danego rodzaju. Więcej informacji na temat niedoboru pionów znajdziesz na arkuszu pełnych zasad, w akapitach dotyczących akcji umieszczania pionów i przywoływania istot.

(Taka sytuacja zachodzi bardzo rzadko i zazwyczaj dotyczy legendarnych pionów, dlatego też wyłączyliśmy te zasady z uproszczonych zasad pierwszej rozgrywki.)

Koniec gry

Podczas pierwszej rozgrywki gra kończy się, kiedy jeden z graczy zdobędzie 6 punktów lub dobierze ostatnią kartę ze swojej talii. W pełnej grze koniec gry wywołują inne czynniki.

Każdy ze stylów Tash-Kalar posiada inny czynnik, który rozpoczyna koniec gry, ale wszystkie one podlegają jednej wspólnej zasadzie: JEŚLI KONIEC GRY ZOSTANIE ROZPOCZĘTY, KAŻDY Z GRACZY OTRZYMUJE JESZCZE JEDNĄ PEŁNĄ TURĘ.

Zazwyczaj gracz rozpocznie koniec gry przekraczając pewną wartość punktową lub dobierając ostatnią kartę ze swojej talii. Czasem może się zdarzyć, że rozpoczniesz koniec gry, zwiększając wartość przeciwnika podczas własnej tury. Sposób, w jaki koniec gry zostanie rozpoczęty, nie ma znaczenia: GRACZ, KTÓREGO TURA TRWAŁA LUB KTÓRY WŁAŚNIE ZAKOŃCZYŁ SWOJĄ TURĘ, KIEDY ROZPOCZĘTO KONIEC GRY, BĘDZIE OSTATNIM GRACZEM.

Kiedy koniec gry zostanie rozpoczęty, gra potoczy się w następujący sposób:

1. Gracz kończy swoją turę i ogłasza, że koniec gry został rozpoczęty. Ten gracz zostaje ostatnim graczem.
2. Rozgrywka toczy się dalej w normalny sposób, każdy z pozostałych graczy otrzymuje po jednej, ostatniej turze (w grze na 2 graczy oznacza to tylko, że przeciwnik ostatniego gracza wykona swoją turę).
3. Następnie swoją ostatnią turę wykonuje ostatni gracz.
4. Wreszcie gracze porównują swoje wyniki, zgodnie z zasadami stylu w jakim toczyła się rozgrywka.

Oczywiście, jeśli gracze uznają, że wynik gry jest znany, mogą pominąć swoje ostatnie tury i od razu pogratulować zwycięzcy. Czasem jednak podczas ostatniej kolejki tur losy graczy mogą się nieoczekiwanie odwrócić.

(W grach opartych na Wysokim Stylu, takie nieoczekiwane zwroty dotyczą zazwyczaj przywoływania i niszczenia legend, dlatego też wyłączyliśmy te zasady z uproszczonych zasad pierwszej rozgrywki.)

Rozstrzygnięcie remisów

Wszystkie style Tash-Kalar korzystają z tych samych zasad rozstrzygnięcia remisów (w bitwach na śmierć i życie specjalne zasady rozstrzygnięcia remisów mają jednak pierwszeństwo).

Jeśli dojdzie do remisu, należy go rozstrzygnąć na korzyść gracza posiadającego na planszy więcej awansowanych pionów. Jeśli nadal występuje remis, należy go rozstrzygnąć na korzyść gracza posiadającego w sumie więcej pionów na planszy.

Jeśli nadal występuje remis, gra pozostanie nierozstrzygnięta.

STYLE TASH-KALAR

Wszystkie formy Tash-Kalar korzystają z zasad pełnej gry opisanych w poprzednim rozdziale. Różnią się przede wszystkim sposobem punktacji, a także kilkoma specjalnymi zasadami.

WYSOKI STYL (2 GRACZY LUB 2 ZESPOŁY)

Po pierwszej rozgrywce będziesz znał większość zasad Wysokiego Stylu Tash-Kalar. Wysoki Styl różni się od walki na śmierć i życie wykorzystaniem zadań.

Przygotowanie do gry według zasad Wysokiego Stylu



Korzystaj z tej strony planszy, na której środkowe pola zostały oznaczone ciemniejszym kolorem. Te pola mają znaczenie dla kilku zadań. Na początku gry na arenie nie będzie żadnych pionów.

Zadania

Przygotuj planszę zadań w taki sam sposób, jak podczas pierwszej rozgrywki.

Potasuj wszystkie karty zadań. Tym razem będziesz wykorzystywał wszystkie karty, nawet zadania zaawansowane (te z następującym tłem:).

W pełnej wersji występują dwa ograniczenia: ŻADNE Z TRZECH PIERWSZYCH DOSTĘPNYCH ZADAŃ NIE MOŻE BYĆ ZAAWANSOWANYM ZADANIEM, a także w GRZE WŚRÓD DOSTĘPNYCH ZADAŃ MAKSYMALNIE DWA MOGĄ NALEŻEĆ DO TEGO SAMEGO RODZAJU (oznaczonego symbolem w lewym górnym rogu). Aby zapewnić przestrzeganie tych ograniczeń, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

Odkrywając pierwsze 3 DOSTĘPNE ZADANIA, odrzuć wszystkie odkryte zaawansowane zadania, tak aby na planszy znalazły się tylko niezaawansowane zadania. Jeśli wszystkie 3 zadania należą do tego samego rodzaju, odrzuć trzecie z nich i dobieraj zadania dalej, dopóki nie wyciągniesz niezaawansowanego zadania innego rodzaju.

Następnie wtasuj wszystkie odrzucone karty z powrotem do talii. Na planszy zadań powinny się znajdować 3 odkryte niezaawansowane zadania przynajmniej 2 różnych rodzajów. Odwróć wierzchnią kartę z talii zadań. To NASTĘPNE ZADANIE. Następne zadanie może być zadaniem zaawansowanym – zasady ograniczające ilość zadań zaawansowanych dotyczą wyłącznie pierwszych 3 zadań.

Jednakże, jeśli następne zadanie jest tego samego rodzaju, co dwa z dostępnych zadań, musisz odkryć następne, nowe zadanie. Odrzucone zadanie odłóż na spód talii, a potem odkryj nową wierzchnią kartę. Powtarzaj ten proces do momentu gdy nowa wierzchnia karta zadania nie powtórzy swojego rodzaju z już dostępnymi kartami, które wystąpiły w parze. Postępuj zgodnie z tą zasadą za każdym razem, kiedy w trakcie rozgrywki będziesz odkrywał kartę następnego zadania.

Koniec gry

W grze zgodnie z zasadami Wysokiego Stylu warunek rozpoczęcia końca gry sprawdza się TYLKO POD KONIEC TURY KAŻDEGO Z GRACZY.

Każdy z graczy zlicza PUNKTY UZYSKANE Z WSZYSTKICH WYKONANYCH ZADAŃ i dodaje po 1 PUNKCIE ZA KAŻDY LEGENDARNY PION posiadany na planszy.

Jeśli jeden z graczy posiada 9 lub więcej punktów, rozpoczyna koniec gry. Koniec gry ulega rozpoczęciu również w momencie, w którym jeden z graczy dobierze ostatnią kartę ze swojej talii.

Każdy z graczy otrzymuje jeszcze jedną pełną turę, tak jak opisano to na stronie 7. Podczas tych tur legendarne pionki mogą zostać zniszczone, dlatego możliwa jest sytuacja, w której jeden lub obu graczy skończy grę z mniej niż 9 punktami. To nie ma znaczenia – gra i tak ulegnie zakończeniu.

Wygrywa gracz posiadający więcej punktów. Rozstrzygnięcie remisów zostało opisane na stronie 7.

POJEDYNEK NA ŚMIERĆ I ŻYCIE (2 GRACZY LUB 2 ZESPOŁY)

Drugim stylem Tash-Kalar dla 2 graczy jest pojedynek na śmierć i życie. Z poniższych zasad możesz korzystać nawet podczas pierwszej rozgrywki nowych graczy, bowiem walki na śmierć i życie posiadają bardzo proste systemy punktacji.

Przygotowanie do gry według zasad pojedynku na śmierć i życie

PLANSZE



Korzystaj z tej strony planszy, na której niektóre pola zostały oznaczone symbolem .

Nie będziesz korzystał z kart zadań ani planszy zadań. Zamiast tego weź dwie plansze punktacji i złóż je razem, żeby stworzyć planszę punktacji pojedynku na śmierć i życie, ponumerowaną od 0 do 21. Ta plansza będzie mierzyć zadowolenie widzów z Twoich poczynań na arenie.

GRACZE

Każdy z graczy umieszcza po jednym zwykłym pionie na polu „0” planszy punktacji. Za każdym razem, kiedy gracz otrzyma punkty, przesunie swojego pionka, aby zaznaczyć nowy wynik.

Gracze rozpoczynają pojedynek z pionami na planszy. Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Drugi gracz bierze po 1 zwykłym pionie w każdym z kolorów i umieszcza je na polach oznaczonych symbolami . Tak jak zawsze, podczas pierwszej tury pierwszy gracz ma tylko jedną akcję, ale wszystkie następne tury składają się z 2 akcji.

(Wybór początkowych pól jest w zasadzie formalnością. Może mieć jednak wpływ na istoty Górskich Ostepów, których efekty zależą często od obecności na zielonych lub czerwonych polach.)

Rozgrywka

Podczas rozgrywki możesz zdobywać punkty w następujący sposób:

PUNKTY ZA ZNISZCZONE PIONY

Zamiast wykonywać zadania, gracze zdobywają punkty za niszczenie pionów przeciwnika. Widzowie przybyli tu zobaczyć zniszczenia!

Podczas swojej tury pozostaw obok planszy wszystkie wrogie pionki, które zniszczysz (zamianę wrogiego pionka na swój również traktuje się jako zniszczenie pionka). Pod koniec swojej tury oddaj wszystkie pionki przeciwnikowi. Otrzymujesz za nie następujące punkty:

- × 2 punkty za każdego legendarnego pionka;
- × 1 punkt za każdego heroicznego pionka;
- × 1 punkt za każdą parę zwykłych pionów.

Jeśli zniszczysz nieparzystą liczbę zwykłych pionów, nie otrzymujesz punktu za samotnego pionka.

Punkty otrzymujesz tylko za pionki należące do przeciwnika. Ani ty, ani Twój przeciwnik nie otrzymujecie ani nie tracicie punktów za własne pionki, które zniszczyliście podczas swoich tur.

PUNKTY ZA PRZYWOŁYWANIE LEGEND

Jeśli przywołaś legendę, otrzymasz 1 punkt. Widzowie uwielbiają oglądać smoki i żywołaki.

W grze z zasadami Wysokiego Stylu gracze otrzymywali punkty za legendarne pionki na planszy. W pojedynku na śmierć i życie punkt otrzymuje się za przywołanie istoty z symbolem na karcie. Legendarne pionki, które trafią na planszę w inny sposób, nie zapewniają żadnych punktów. Gracz nie traci również żadnych punktów, jeśli jego legendarne pionki zostaną zniszczone (aczkolwiek jego przeciwnik otrzyma za nie punkty, tak jak opisano to powyżej).

PUNKTY ZA FLARY

Widzowie uwielbiają spektakl flar. To jednak nie Ty zaskarbisz sobie ich uznanie, a Twój przeciwnik. To nie magiczna energia tryskająca z jego kalarytu przykuje ich uwagę – oni doskonale wiedzą, że rzuciłeś flarę, żeby przeciwdziałać dominacji swojego przeciwnika.

Za każdym razem, kiedy rzucisz flarę, Twój przeciwnik otrzyma jeden punkt. Nie ma znaczenia, czy wykorzystasz jeden czy oba efekty flary.

(Rzucanie flar w pojedynku może się wydawać niekorzystne – w końcu zapewnisz przeciwnikowi dodatkowy punkt – czasem jednak jest konieczne. Jasne, jeśli na planszy będzie mniej Twoich pionów, Twój przeciwnik otrzyma mniej punktów, ale Ty prawdopodobnie nie otrzymasz ani jednego. Lepiej jest rzucić flarę i wrócić do gry. Być może uda Ci się odwrócić losy pojedynku i zmusić przeciwnika do rzużenia własnej flary.)

Koniec gry



Koniec gry zostaje rozpoczęty, kiedy któryś z graczy przekroczy próg 17 punktów. Zwróć uwagę, że liczby 18 i wyższe na planszy punktacji są zacienione, aby to zaznaczyć. Zwróć też uwagę na kolumnę oddzielającą pola 17 i 18.

(Na kolumnie znajdują się dwie kreski, bo zwiastuje ona koniec gry dla 2 graczy lub 2 zespołów. Bitwa na śmierć i życie na 3 i 4 graczy posiada inne warunki rozpoczęcia końca gry.)

Koniec gry ulega rozpoczęciu również w momencie, w którym jeden z graczy dobierze ostatnią kartę ze swojej talii.

Każdy z graczy otrzymuje jeszcze jedną pełną turę (patrz strona 7). Wygrywa gracz posiadający więcej punktów. Rozstrzygnięcie remisów zostało opisane na stronie 7.

GRA ZESPOŁOWA

Czwórka graczy może grać jako dwa zespoły i zmierzyć się ze sobą w rozgrywkach zgodnie z zasadami Wysokiego Stylu lub pojedynku na śmierć i życie. Większość zasad jest taka sama jak w grze na 2 graczy.

Przygotowanie do gry zespołowej

PLANSZE

Korzystaj z planszy odpowiednich dla wybranego stylu: Wysokiego Stylu lub pojedynku na śmierć i życie.

GRACZE

Gracze z tej samej drużyny powinni siedzieć naprzeciw siebie. Każdy z graczy wybiera inną talię, ale każdy zespół otrzymuje tylko jeden kolor (pełen zestaw) pionów.

(Najlepiej, jeśli każda z talii imperialnych znajdzie się w innej drużynie.)

Kiedy potasujesz swoją talię, obróć sześć kart na spodzie o dziewięćdziesiąt stopni.

(Koniec gry zostanie rozpoczęty, kiedy którykolwiek z graczy dobierze ostatnią nie obróconą kartę ze swojej talii. Każdy zespół posiada w sumie dwa razy więcej kart niż w grze na 2 graczy, dlatego jest to dobry sposób, żeby zapobiec niepotrzebnemu przedłużeniu się gry.)

Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Każdy z graczy dobiera po 3 karty ze swojej talii i 1 flarę.

Członkowie zespołu dzielą się legendami. Członek zespołu, którego tura przyjdzie szybciej, dobiera 2 legendy. Drugi członek zespołu zobaczy je dopiero, kiedy do niego trafią.

Jeśli gracze w pojedynku na śmierć i życie, gracz po prawej od gracza rozpoczynającego umieszcza na planszy, na polach oznaczonych symbolem po 1 zwykłym pionie każdego koloru.

Rozgrywka

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Członkowie zespołu siedzą naprzeciwko siebie, dlatego ten sam zespół nie będzie wykonywał dwóch tur pod rząd.

Podczas swojej tury korzystasz z pionów swojego zespołu w taki sposób, w jaki korzystałbyś ze swoich pionów w grze na 2 graczy. Nie ma znaczenia, który z członków zespołu umieścił te pionki na planszy. Możesz korzystać tylko z kart, które masz na ręce. Nie możesz znać treści kart na ręce swojego partnera.

Istnieją jednak pewne mechaniki, które pozwalają Ci koordynować działania z partnerem.

PRZEKAZANIE KONTROLI

Przed wykonaniem akcji lub w trakcie rozpatrywania efektu karty możesz przekazać kontrolę nad swoją turą swojemu partnerowi. Ogłoś, że przekazujesz kontrolę i przekaż partnerowi legendy swojego zespołu.

Twój partner musi wykorzystać wszystkie akcje, które Ci pozostały, umieszczając pionki na pustych polach. To jedyny rodzaj akcji, który podczas Twojej tury może wykonać Twój partner. Nie może on odrzucać kart ani przywoływać istot (nawet legendarnej istoty). Twój partner nie może też rzucić flary.

(Czemu miałbyś przekazać partnerowi kontrolę nad swoją turą? No cóż, jeśli nie zamierzasz robić nic, prócz umieszczania na planszy pionów, być może lepiej będzie, jeśli zrobi to Twój partner. W końcu to on będzie miał wcześniej okazję przywołać jakąś istotę.)

Jeśli przekazasz kontrolę w trakcie rozpatrywania efektu istoty lub flary, Twój partner dokończy rozpatrywanie tego efektu (a potem użyje reszty akcji na umieszczanie na planszy zwykłych pionów).

Po przekazaniu kontroli nie będziesz mógł już rzucić flary. Odszyskasz kontrolę nad swoją turą dopiero, kiedy Twój partner rozpatrzy nierozpatrzone jeszcze efekty i użyje pozostałe Ci akcje.

Przykład:



Pierwszą akcją umieszczasz na planszy zwykłego pionka. Drugą akcją przywołujesz na to pole rycerza. Rycerz może wykonać do 3 bojowych ruchów. Pierwszym ruchem niszczysz heroicznego pionka przeciwnika. Nie wiesz, co zrobić dalej. Nie jesteś pewien, gdzie Twój partner chciałby, żeby wasz heroiczny pion



rycerza się znalazł. W związku z tym, przekazujesz partnerowi kontrolę.

Twój partner rozpatruje resztę efektu i wykonuje do 2 pozostałych ruchów. Może zrobić tylko to, bo użyłeś już swoje dwie akcje.

(Możesz przekazać kontrolę na początku efektu. Jeśli ufasz swojemu partnerowi, możesz pozwolić mu wykonać wszystkie 3 ruchy. Twój partner wie, że zniszczenie heroicznego pionka to dobry ruch, więc jeśli tego nie zrobi, musi mieć ku temu dobry powód. To, jakim zaufaniem obdarzysz partnera, zależy tylko od Ciebie.)

(Zauważ, że Rycerz mógł zostać przywołany na inne pole. Nie wolno Ci przywołać Rycerza i od razu oddać go pod kontrolę partnerowi, dopóki nie zdecydujesz, na które pole powinien zostać przywołany. Ta decyzja jest częścią akcji przywołania, nie częścią efektu karty. Możesz przekazać kontrolę przed wykonaniem akcji, albo podczas rozpatrywania efekty karty.)

Przykład:

Rozpoczynasz turę od rzużenia flary i wykorzystania jej górnego efektu. W tej turze nie masz jak przywołać istot, nawet po wykonaniu standardowego skoku, dlatego przekazujesz kontrolę swojemu partnerowi. Twój partner decyduje, jak wykorzystać możliwy standardowy skok, a potem wykorzystuje dwie Twoje akcje, aby umieścić na planszy zwykłe pionki. Następnie kończysz swoją turę.



KOŃCZENIE TURY

Bez względu na to, czy przekazasz kontrolę nad swoją turą czy nie, to Ty zawsze będziesz kończył swoją turę.

W grze z zasadami Wysokiego Stylu możesz w tym momencie wykonać 1 zadanie. Wykonane zadania Twojego zespołu tworzą jeden wspólny stos.

W grze z zasadami pojedynku na śmierć i życie w tym momencie podliczasz punkty za zniszczone przez Twój zespół pionki przeciwników. Przesuń pionka swojego zespołu na planszy punktacji.

Nie ma znaczenia, który z członków zespołu kontrolował turę, kiedy spełniono wymagania zadania lub zniszczono pionka przeciwnika. Punkty zdobyte przez każdego z partnerów należą do was obojga. Pamiętajcie, jesteście jednym zespołem.

Po podliczeniu punktów, dobierz karty, tak abyś znów miał na ręce 3 karty istot ze swojej talii i 1 flarę. Jeśli nie przekazałeś jeszcze legend swojemu partnerowi, zrób to teraz. Następnie Twój partner powinien ewentualnie dobrać tyle legend, aby mieć 2 legendy na ręce.

(Niektóre karty z talii Leśnego Królestwa pozwalają Ci w tym momencie na dobranie dodatkowych kart. Jeśli to dodatkowa karta z Twojej talii, dobierz ją Ty. Jeśli to dodatkowa legenda, dobiera ją Twój partner.)

Pod koniec tury kolejka przechodzi na przeciwnika po lewej – przekazanie kontroli nad turą

partnerowi nie ma na to wpływu.

Koniec gry

Progi punktowe, które rozpoczynają koniec gry, są takie same jak w rozgrywkach na 2 graczy. Koniec gry ulega rozpoczęciu również w momencie, w którym jeden z graczy dobierze ostatnią nieobróconą kartę ze swojej talii (więcej na temat obróconych kart znajdziesz w akapicie poniżej).

Kiedy koniec gry zostanie rozpoczęty, każdy z graczy otrzymuje jeszcze jedną pełną turę (patrz strona 7). To oznacza, że każdy z zespołów otrzyma jeszcze 2 szansę na zmianę wyniku gry.

Ostateczną punktację ustala się w taki sam sposób, jak w grze na 2 graczy. Członkowie zespołu wygrywają i przegrywają (lub remisują) razem.

Obrócone karty

Sześć obróconych na bok kart na spodzie Twojej talii nie jest beużytecznych. Te karty mają szansę wejść do gry. Może do tego dojść na dwa sposoby:

MOŻESZ DOBRAĆ OBRÓCONĄ NA BOK KARTĘ. Koniec gry zostanie rozpoczęty, kiedy dobierzesz ostatnią nieobróconą kartę, ale to nie oznacza, że nie możesz dobierać obróconych kart. Na przykład, gdybyś musiał dobrać 2 karty, a wierzchnia karta z Twojej talii byłaby ostatnią nieobróconą kartą, dobrałbyś też wierzchnią obróconą kartę.

KIEDY ODKŁADASZ KARTY NA SPÓD SWOJEJ TALII, OBRÓCONE KARTY POWRACAJĄ DO NORMALNEJ POZYCJI. Pamiętaj, możesz wykorzystać akcję, aby odrzucić z ręki jedną kartę, która pochodziła z Twojej talii, a następnie odłożyć dowolną liczbę kart z ręki na spód odpowiednich talii. Jeśli w ten sposób odłożysz kartę na spód swojej talii, stanie się ona jedną z sześciu kart na spodzie Twojej talii. Odkładając ją, musisz ją obrócić. Jednocześnie powinieneś obrócić wierzchnią obróconą kartę do normalnej pozycji, tak abyś wciąż posiadał dokładnie sześć obróconych kart.

Komunikacja

Członkowie zespołu nie mogą omawiać strategii. Mogą się porozumiewać jedynie poprzez zapewniany przez grę mechanizm przekazania kontroli. To od was zależy, jak ściśle będziecie przestrzegać tej zasady. Gracze nie muszą milczeć, gra to zabawa towarzyska. Gracze mogą jednak pokazywać sobie wzajemnie kart ani potajemnie się porozumiewać.

Cofanie akcji

Kiedy przekażesz kontrolę nad swoją turą partnerowi, nie możesz już cofnąć podjętych wcześniej podczas tej tury decyzji.

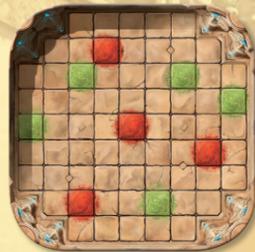
BITWA NA ŚMIERĆ I ŻYCIE (3 LUB 4 GRACZY)

Bitwa na śmierć i życie pozwala rozegrać partię Tash-Kalar na 3 lub 4 graczy, podczas której każdy będzie walczył przeciwko każdemu. Celem gry jest niszczenie pionów przeciwników. Najwyżej punktowane będzie równomierne niszczenie wszystkich innych kolorów.

Ten styl został stworzony głównie z myślą o grach na 3 graczy. Jeśli będziecie grać w 4 osoby, przekonacie się, że rozgrywka jest dłuższa, a walki cięższe – zanim kolejka znowu do was wróci, może się okazać, że wszystkie wasze pionki zostały usunięte z planszy. Jeśli wam to nie przeszkadza, bawcie się dobrze, bitwa będzie pełną zwrotów akcji! Jeśli wolicie grę mniej chaotyczną, przy 4 graczach powinniście raczej zagrać zespołowo.

Przygotowanie do gry według zasad bitwy na śmierć i życie

PLANSZE



Korzystaj z tej samej strony planszy, z której korzystałbyś podczas pojedynku na śmierć i życie.

Nie będziesz korzystał z planszy zadań ani z wspólnej planszy punktacji. Zamiast tego, każdy z graczy otrzymuje własną planszę punktacji.

GRACZE



Każdy z graczy wybiera szkołę i bierze karty, pionki i planszę punktacji w tym kolorze.

Następnie każdy z graczy bierze po 1 heroicznym pionie od każdego z pozostałych graczy i umieszcza je na polu „0” swojej planszy punktacji. Należy pamiętać, aby pionki leżały heroiczną stroną ku górze, bo będzie to ważne później.

(W trakcie rozgrywki będziesz zdobywał oddzielne punkty za niszczenie pionów każdego ze swoich przeciwników. Kiedy otrzymasz punkty danego koloru, zaznaczysz to, przesuwając na swojej planszy punktacji odpowiedniego pionka. Pod koniec gry Twój ostateczny wynik będzie równy liczbie punktów za kolor, w którym zdobyłeś najmniej punktów. W związku z tym będziesz próbował równomiernie zdobywać punkty ze wszystkich kolorach.)

Wybieracie gracza rozpoczynającego. Każdy z graczy dobiera karty w normalny sposób.

Gracz na prawo od gracza rozpoczynającego (gracz, który wykona swoją turę po wszystkich innych graczach) umieszcza na planszy startowe pionki:

- × W grze na 3 graczy gracz umieszcza na planszy po 1 zwykłym pionie w każdym kolorze. Każdy pion powinien się znaleźć na polu sąsiadującym z innym symbolem.
- × W grze na 4 graczy gracz robi to samo, ale nie umieszcza na planszy pionka drugiego gracza (nawet w grze na 4 graczy na początku rozgrywki na planszy będą się znajdować jedynie 3 pionki).

Dla każdego symbolu gracz może wybrać jedno z 2 pól. Z każdym symbolem będzie sąsiadował dokładnie 1 pion.

(Ta zasada została wprowadzona, aby zrównoważyć niedogodność bycia ostatnim graczem. W grze na 3 graczy pierwszy gracz ma przewagę, ponieważ zaczyna, a drugi gracz jako pierwszy korzysta z dwóch akcji. Trzeci gracz otrzymuje w zamian możliwość rozstawienia początkowych pionów.)

W grze na 4 graczy pierwszy gracz ma przewagę, ponieważ zaczyna. Drugi gracz może zakończyć turę z taką samą liczbą pionów na planszy jak pierwszy gracz, ale ma możliwość wyboru, gdzie każdy z nich się znajdzie. Trzeci gracz otrzymuje dwie akcje – tak samo jak drugi gracz – ale ma już jeden pion na planszy. Czwarty gracz otrzymuje w zamian możliwość rozstawienia początkowych pionów.)

W praktyce te różnice szybko znikną pod wpływem dynamicznych zmian na planszy, ale lubimy, kiedy zasady są uczciwe – a poza tym ktoś musi zdecydować, gdzie znajdą się początkowe pionki.)

Rozgrywka

Gracze próbują zdobywać punkty we wszystkich kolorach przeciwników.

PUNKTY ZA ZNISZCZONE PIONY

Podczas swojej tury pozostaw obok planszy wszystkie wrogie pionki, które zniszczysz (zamianę wrogiego pionka na swój również traktuje się jako zniszczenie pionka). Pod koniec swojej tury oddaj wszystkie pionki przeciwnikom. Otrzymujesz za nie następujące punkty:

- × 2 punkty za każdego legendarnego pionka;
- × 1 punkt za każdego heroicznego pionka;
- × 1 punkt za każdą parę zwykłych pionów tego samego koloru.

Punkty otrzymujesz oddzielnie za każdy kolor. Piony na Twojej planszy punktacji służą do zaznaczania poszczególnych sum punktów.

Przykład:



Podczas swojej tury Czerwony zniszczył wszystkie te pionki. Otrzymuje 3 punkty za niebieskie i 2 punkty za zielone. Za pozbawionego pary zwykłego pionka nie otrzymuje żadnych punktów.

Jeśli po podliczeniu punktów za pary zwykłych pionów w tym samym kolorze zostaną Ci 2 (lub 3) pozbawione pary pionki w różnych kolorach, możesz wybrać jeden z tych kolorów i otrzymać za nie 1 punkt w tym kolorze.

Przykład:



Czerwony dostaje 1 punkt za niebieskie i 1 punkt za żółte. Pozostały mu pozbawione pary: 1 zielony zwykły pion i 1 niebieski zwykły pion. Czerwony może otrzymać 1 dodatkowy punkt za zielone lub za niebieskie.

Oczywiście, gracze powinni wybrać ten kolor, w którym mają najmniej punktów. Jednakże elementem oparowania Tash-Kalar jest zdolność przewidzenia dalszego przebiegu gry i koloru, na którym w późniejszych turach najtrudniej będzie zdobyć punkty.

PUNKTY ZA PRZYWOŁYWANIE LEGEND

Tak jak podczas pojedynku na śmierć i życie, otrzymujesz 1 punkt za przywołanie legendy. Ty wybierasz kolor, w którym otrzymasz ten punkt.

(Przywołanie legendy pozwala Ci otrzymać punkt w kolorze, w którym w innych okolicznościach trudno byłoby zapunktować. Korzystaj z tej opcji rozważnie.)

PUNKTY ZA FLARY PRZECIWNIKÓW

Kiedy gracz rzuci flarę, TO ON WYBIERA, Z KTÓRYM PRZECIWNIKIEM będzie porównywany. W ten sposób to on ustala, czy będzie mógł skorzystać z górnego efektu, dolnego efektu, czy obu efektów (jeśli gracz nie spełnia żadnego z warunków, nie może wybrać danego przeciwnika).

Przeciwnik, z którym gracz rzucający flarę się porównuje, OTRZYMUJE 1 PUNKT w kolorze tego gracza.

Przykład:



Czerwony może rzucić flarę tylko na Niebieskiego. Jeśli to zrobi, wywoła oba efekty, a Niebieski otrzyma 1 punkt.



Przykład:



W tej sytuacji Czerwony może rzucić flarę przeciwko Niebieskiemu (górnym warunkom) lub Zielonemu (dolnym warunkom). Czerwony może wybrać jednego z nich. Podczas wyboru może się kierować efektem, który chce uzyskać, albo sprawdzić, któremu z graczy mniej przyda się 1 punkt w jego kolorze. Gracz nie może wybrać obu i wykorzystać obu efektów.

(Jeszcze jedna sprawa: Czasem przyznanie graczowi 1 punktu w swoim kolorze ma swoje plusy. Przeciwnik, który ma dużo punktów w Twoim kolorze, będzie się bardziej skupiał na zniszczeniu pionów innych graczy.)

Wybór przeciwnika zadecyduje o efektach, z jakich będzie mógł skorzystać gracz rzucający flarę, a także o tym, kto otrzyma za tę flarę dodatkowy punkt. Nie ogranicza to wyborów dokonywanych podczas samego rozpatrywania efektów. Na przykład, jeśli efekt pozwala graczowi zrobić coś z „wrogim pionem”, gracz może wybrać pion dowolnego przeciwnika, bez względu na to, z którym z przeciwników się porównywał.

IMPROWIZOWANE PRZYWOŁYWANIE

W bitwie na śmierć i życie masz możliwość (ograniczoną) wykorzystania pionka przeciwnika we własnym wzorze przywoływania. Z każdego koloru przeciwnika możesz skorzystać raz na grę.

Przywołując istotę, możesz wybrać jednego pionka przeciwnika i wykorzystać go tak, jakby był Twoim pionem tej samej rangi. Jeśli to zrobisz, odwróć pionka tego koloru na swojej planszy punktacji ze strony z symbolem X na stronę z symbolem. W ten sposób zaznaczysz, że wykorzystałeś już ten kolor. Podczas tej rozgrywki nie będziesz mógł już z niego skorzystać.

Przykład:



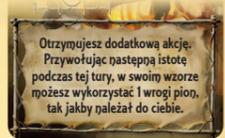
Czerwony nie przeprowadził jeszcze ani jednego improwizowanego przywołania, dlatego wszystkie pionki na jego planszy punktacji leżą heroiczną stroną ku górze. Czerwony chciałby wykorzystać pion przeciwnika podczas przywoływania mistrzyni miecza. Mógłby wykorzystać zielony zwykły pion na dole i przywołać mistrzynię miecza na otoczone zieloną ramką pole, ale decyduje się wykorzystać niebieskiego pionka i przywołać mistrzynię miecza na pole otoczone niebieską ramką. Na swojej planszy punktacji Czerwony odwraca niebieskiego pionka na stronę zwykłą. Następnie wykorzystuje efekt przywołanej istoty, żeby zniszczyć zielonego pionka i awansować mistrzynię miecza.



(Czerwony nie mógłby przywołać mistrzyni miecza na pole oznaczone symbolem X, ponieważ improwizowane przywołanie nie pozwala na jednoczesne wykorzystanie więcej niż jednego wrogiego pionka.)

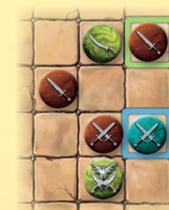
Wykorzystując improwizowane przywołanie możesz przywołać dowolną istotę (nawet legendarną). Możesz wykorzystać improwizowane przywołanie kilka razy w tej samej turze, ale podczas każdego przywołania możesz użyć tylko 1 wrogiego pionka. Nie zapomnij też, że z każdego koloru możesz skorzystać tylko raz na grę.

(Możesz wykorzystać improwizowane przywołanie w połączeniu z efektem karty. Rytualista pozwala Ci użyć jednego wrogiego pionka tak jakby należał do Ciebie. W połączeniu z improwizowanym przywołaniem mógłbyś wykorzystać 2 wrogie pionki; tylko jeden z nich liczyłby się do limitu „raz na grę“.)



Niektóre wzory wymagają posiadania pionka na polu, na który dana istota zostanie przywołana. Nawet w takiej sytuacji możesz skorzystać z improwizowanego przywołania.

Przykład:



Czerwony może wykorzystać zielonego zwykłego pionka, aby przywołać działo na zielone pole lub niebieskiego heroicznego pionka, aby przywołać je na niebieskie pole. Czerwony decyduje się na niebieskie pole; przywołanie niszczy niebieskiego heroicznego pionka.

(Zauważ, że nie mógłbyś przywołać działo na pole zajmowane przez zielonego legendarnego pionka. Heroiczne istoty nigdy nie mogą zostać przywołane na pola zajmowane przez legendarne pionki, bez względu na kolor.)

Wrogi pion wykorzystany podczas improwizowanego przywołania nie zmienia strony. Rozpatrując efekt karty jest on wciąż uważany za wrogiego pionka.

Przykład:



Czerwony wykorzystuje improwizowane przywołanie, aby przywołać czempiona na pole w zielonej ramce. Efekt czempiona pozwala Czerwonemu zniszczyć zielonego heroicznego pionka. Pomimo tego, że pion ten brał udział w przywołaniu, nadal jest on wrogim pionem.

(Na karcie czempiona zaznaczono tylko 5 sąsiadujących pól, ale to nie przeszkadza mu zniszczyć zielonego pionka. Treść karty stanowi: „1 sąsiadujący wrogi pion”. Treść karty ma pierwszeństwo nad rysunkiem. Gdyby treść karty stanowiła „1 pion z jednego z zaznaczonych pól”, czempion nie mógłby zniszczyć żadnego z pionów biorących udział w przywołaniu, bo te pola nie są zaznaczone.)



Koniec gry

Na każdej planszy punktacji znajdują się dwie kolumny. W grze na 3 graczy kolumną kończą gry jest ta oznaczona 3 kreskami (ostatnia kolumna, za polem „11”). W grze na 4 graczy kolumną kończą gry jest ta oznaczona 4 kreskami (za polem „9”).

Kiedy jeden z graczy przekroczy kolumnę kończą gry dowolnym z wrogich kolorów, rozpoczyna koniec gry.

(W grze na 4 graczy koniec gry zostanie rozpoczęty, kiedy któryś z graczy otrzyma 10 punktów w dowolnym kolorze. W grze na 3 graczy koniec gry zostanie rozpoczęty, kiedy któryś z graczy otrzyma 12 punktów w dowolnym kolorze, co sprawi, że pion opuści krawędź planszy.)

Koniec gry ulega rozpoczęciu również w momencie, w którym jeden z graczy dobierze ostatnią kartę ze swojej talii.

Kiedy koniec gry zostanie rozpoczęty, każdy z graczy otrzymuje jeszcze jedną pełną turę, tak jak opisano to na stronie 7.

PUNKTACJA

Twój wynik zależy od koloru, w którym zebrałeś najmniej punktów. Jeśli gracze remisują, remis rozstrzyga się biorąc pod uwagę drugi kolor, w którym obaj gracze zbrali najmniej punktów. Jeśli wciąż występuje remis (w grze na 4 graczy), rozstrzyga się go, biorąc pod uwagę pozostały kolor. Jeśli wciąż występuje remis, rozstrzyga się go zgodnie z zasadami ze strony 7.

Możesz zdobyć więcej punktów, niż wynika to z planszy punktacji. Jeśli pion opuści krawędź planszy, notuj każdy uzyskany dodatkowy punkt na karcie.

(Oczywiście zazwyczaj nie będzie to mieć znaczenia, bo Twój ostateczny wynik zależy od koloru, w którym zebrałeś najmniej punktów.)

Przykład:



W grze na czterech graczy Czerwony zdobył 10 żółtych punktów. W ten sposób rozpoczął koniec gry. Czerwony kończy swoją turę. Następnie Niebieski, Żółty, Zielony i ponownie Czerwony wykonują po jeszcze jednej pełnej turze.

Żółty wygrywa. Posiada 6 punktów w kolorze, w którym zebrał najmniej punktów.

Czerwony i Niebieski mają po 5 punktów w kolorach, w których zebrali najmniej punktów. Porównując następne kolory udaje się ustalić, że to Niebieski zajmie drugie miejsce, a Czerwony trzecie.

Zielony jest ostatni. Posiada w sumie najwięcej punktów, ale to nie ma znaczenia. W kolorze, w którym zebrał najmniej punktów, ma tylko 4 punkty.

(Zwróć uwagę, że gracz, który rozpoczął koniec gry, zajął trzecie miejsce. Koniec gry ulega rozpoczęciu przez najwyższe punktowany kolor jednego z graczy, ale to najmniej punktowany kolor jest brany pod uwagę przy wytyśnianiu zwycięzcy. Gdyby podczas ostatniej tury Czerwonemu udało się zdobyć niebieski lub zielony punkt, zająłby drugie miejsce. Gdyby zdobył po jednym punkcie w obu tych kolorach, wygrałby.)

(Zwróć również uwagę, że nie ma żadnego znaczenia, czy pion na planszy punktacji spoczywa heroicznie czy zwykłą stroną ku górze. Nie wpływa to w żaden sposób na punktację.)



KILKA SŁÓW OD AUTORA

Wzory



Niektórym graczom trudność może sprawiać dopasowanie wzorów do figur na planszy.

Moja rada: nie porównuj karty bezpośrednio z sytuacją na planszy. Zamiast tego, przyjrzyj się karcie i przeanalizuj znajdujący się na niej wzór, żeby łatwo go zapamiętać. Na przykład rycerz wymaga czterech pionów w kształcie litery „L”. Znacznie łatwiej jest znaleźć na planszy grupę pionów tworzących literę „L” lub jej lustrzane odbicie, niż grupę, która odpowiada jakiemuś nieokreślonemu wzorowi.

Jeśli przyjrzyj się kartom w ten sposób, zauważysz, że większość wzorów wcale nie jest losowa. Niektóre łatwo wypatrzyć. Inne są

bardziej subtelne. Na przykład istoty na wierzchowcach: jeździec na wilku posiada ten sam wzór w kształcie litery „L”, co rycerz. Jeździec jest przywoływany bliżej „głowy” wilka, zaś rycerz siedzi bliżej środka, na grzbiecie swojego konia. Nawet centaur-włóczęga (najbliższa jeźdźcy postać z talii Leśnego Królestwa) używa podobnego wzoru, zaś jeździec na gryfie ma wzór w kształcie krzywej litery „L”, bo siedzi tuż za karkiem swojego gryfa.



Jeśli zastanawiasz się, czemu wzór kapitana kawalerii nie ma nic wspólnego z innymi wzorami postaci na wierzchowcach, zwróć uwagę, że dowódcy wojskowi mają wzory odpowiadające formacjom ich jednostek: kapitan kawalerii pojawia się na szczycie formacji kawalerii.



Możesz próbować stworzyć własne wyjaśnienia albo dowiedzieć się więcej o wzorach, tle fabularnym i efektach istot (a także poznać kilka strategicznych wskazówek i dotyczących ich ciekawostek) na www.tash-kalar.com.

Talie

W CGE przetestowaliśmy wszystkie talie bardzo intensywnie. Każdą talią można wygrać lub przegrać, wszystko zależy od Twoich umiejętności.

Zwróć uwagę, że rewersy wszystkich talii są takie same, mimo że w żadnym momencie gry talie nie ulegają pomieszaniu. Zaprojektowaliśmy karty w ten sposób z uwagi na elementy i warianty gry, które zamierzamy wprowadzić w przyszłości. Niektóre z nich mogą się niedługo pojawić na www.tash-kalar.com.

AUTOR GRY VLAADA CHVÁTIL

ILUSTRACJE: DAVID COCHARD

OPRACOWANIE GRAFICZNE: FILIP MURMAK

DODATKOWE GRAFIKI: RADIM PECH

TŁUMACZENIE: MARCIN WEŁNICKI

GŁÓWNI TESTERZY: VÍT VODIČKA

PETR MURMAK

TESTERZY: Vitek, Kreten, Vodka (gratuluję wygranej w turnieju testerów!), Rychlik, Filip, Eshy, Tuko, Vytick, Paul, Alpe, Marcela, Jirka Baum, Hrabinho, Aneken, Rorseth, Elwen, Min, Juraj, Danielka, Eklp, Plema, Tomáš, Ondra, Dita, Jana Isabella, Honza, Radka, Jacob, Matúš, Dan, Alča, Peťa, Rumun, R.A., Lefi i wielu innych z klubu planszowego w Brnie, a także wielu graczy spotkanych na różnych czeskich i zagranicznych imprezach gamingowych.

PODZIĘKOWANIA DLA: Miloša Procházky za opiekę nad społecznością testów online, Paula Grogana za wsparcie międzynarodowe i prowadzenie prezentacji, Jasona Holta za wszystkie wspaniałe nazwy i terminy gry, Davida Cocharda za świetne ilustracje i wszystkich pracowników CGE za pomoc w stworzeniu tej wspaniałej gry.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA: mojej żony, Marceli, za jej podwójne wsparcie (wsparcie moralne i zaprogramowanie testów online 😊)

© Czech Games Edition, październik 2013, www.CzechGames.com

Wydanie i dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.,
ul. Matejki 6 • 80-232 Gdańsk
<http://wydawnictwo.rebel.pl>

