

Troja

Poprawiona instrukcja i FAQ

I. Wstęp

Gra karciana Troja, którą masz drogi Graczu przed sobą, obrazuje mityczny konflikt – Wojnę Trojańską. Walkę, jaka rozegrała się pod murami Troi pomiędzy bohaterskimi Achajami, a dzielnymi obrońcami miasta. Wszystko to dzieje się przy współdziałaniu bogów Olimpu, którzy nie przyglądają się biernie zmaganiom ludzi, ale przychodzą często z pomocą swym ulubionym greckim bohaterom. Właśnie jednego z takich bohaterów poprowadzisz Ty drogi graczu i miejmy nadzieję, że nimb wiecznej sławy i chwały otoczy właśnie Ciebie.

Uwaga! Niniejsza gra nie jest grą historyczną, ani do miana takowej nie aspiruje. Konflikt trojański jest inspiracją, wszelkie zmiany w stosunku do oryginalnej wersji tej opowieści („Iliada”) są podyktowane chęcią uprzyjemnienia rozgrywki. Życzymy miłej zabawy.

II. Informacje podstawowe.

W grze może wziąć udział od 2 do 4 uczestników. Rozgrzywka trwa przeciętnie od 30 do 60 minut. Każdy z graczy wciela się w jednego Bohatera Achajskiego, który musi zdobyć 24 Punkty Chwały (patrz niżej), jednocześnie nie dopuszczając, by udało się to Bohaterom innych graczy. Punkty Chwały zdobywa się pokonując kolejnych rywali – potwory mityczne, Trojan, jak i wiecznie ze sobą rywalizujących Achajów. Istotnym elementem jest utrudnianie gry pozostałym graczom. Jak widać na pierwszy rzut oka Troja nie jest grą zespołową.

Wojownicy achajscy są prawdziwymi bohaterami. Prawdziwi bohaterowie nie giną, co najwyżej mogą odejść w niesławie. Dzieje się tak wtedy, gdy liczba Punktów Chwały spadnie do 0. Wówczas Gracz losuje nowego Bohatera z puli dostępnych, poprzedniego zaś odkłada.

1. Cechy i typy kart.

W grze Troja występuje kilka typów kart, a na nich symbolicznie oznaczono cechy charakteryzujące aktorów tego antycznego dramatu, rozgrywającego się pod murami oblężonego miasta. Dokładny opis typów kart i cech znajduje się w dalszej części instrukcji, lecz dla lepszego zrozumienia rozgrywki gry podajemy tu ich krótki opis.

Typy kart:



Bohaterowie Achajscy – sześcioro bohaterów, w których wcielają się gracze



Patroni – trzej potężni bogowie, opiekujący się Bohaterami



Wyzwania – przeciwnicy Achajów, mężczyźni obrońcy Troi.



Wyzwania – przeciwnicy Achajów, mityczne bestie.



Interwencje – cuda zsyłane przez bogów, wspomagających swoich ulubieńców.



Zdarzenia – losowe wydarzenia, mogące wpłynąć na przebieg rozgrywki



Przedmioty – wspierające Achajów w walce.



Oddziały achajskie – walczące u boku bohaterów.



Karty Chwały – służą do zaznaczania obecnego poziomu Chwały Twojego Bohatera

Cechy:



SILA – odzwierciedla sprawność w walce wręcz danego Bohatera Achajskiego czy Wyzwania. Używana jest podczas pojedynków jeden na jeden.



TAKTYKA – obrazuje umiejętności dowódcze Bohatera oraz siłę zbrojną całych oddziałów. Jest to cecha testowana podczas bitew.



MOC – określa jak potężne nadprzyrodzone moce sprzyjają Bohaterowi albo jakie wymagania stawia Interwencja lub Bestia by móc jej użyć.



CHWAŁA – określa to, w jakim stopniu bohater jest znany i otoczony powszechnym szacunkiem, zaś w wypadku Wyzwań jaka jest nagroda, za ich pokonanie.

2. Kostka, której nie ma

W grze ważną rolę odgrywa czynnik losowy. W prawym dolnym rogu kart (za wyjątkiem kart Bohaterów i Patronów) znajduje się ikona kostki sześciściennej. Na niej zaznaczona jest konkretna liczba

oczek, która symbolizuje wynik rzutu kostką. Za każdym razem, gdy dochodzi do walki, albo gdy tekst na karcie wymaga pociągnięcia tzw. **karty losu**, ciągnie się pierwszą kartę z wierzchu talii, a następnie sprawdza liczbę oczek na ikonie kostki. Wynik dodaje się do odpowiedniej cechy lub odczytuje efekt zasady z karty, który się z nią wiąże. Następnie kartę losu odrzuca się na stos kart zużytych.

Uwaga: jeżeli karta pełni funkcję karty losu nie zwracamy uwagi na jej treść lecz tylko i wyłącznie na kostkę na niej narysowaną.

3. Walka, która jest

Podstawowym zajęciem bohaterów greckich poza smarowaniem się oliwą, piciem wina oraz spółkowaniem z młodymi chłopcami było wojowanie. Nasza (a właściwie już Twoja) gra obrazuje przede wszystkim ten ostatni element. Walka może przybrać dwie formy:

- pojedynek, który rozgrywa się przy użyciu Siły
- bitwa, którą rozgrywa się przy użyciu Taktyki (Bohater może walczyć przy użyciu Taktyki nawet nie posiadając dołączonych kart oddziałów – uznaje się, że prowadzi swoich przybocznych)

Bez względu na jej rodzaj, zasady walki są zawsze takie same. Po ustaleniu, na co toczy się walka (Siła czy Taktyka) gracze mogą zmodyfikować jej wynik wykładając z ręki na stół karty Zdarzeń czy Interwencji, wpływające na cechy Bohaterów czy Wyzwań, ale trzeba to zrobić **przed pociągnięciem karty losu**. Pamiętać też należy o stałych modyfikatorach, pochodzących z kart Oddziałów Achajskich i Przedmiotów. Następnie poczynając od atakującego (Wyzwania lub Bohatera, który wyzwiał na pojedynek innego Bohatera Achajskiego) obaj gracze ciągną kartę losu i dodają odpowiednią cechę (Siłę lub Taktykę) oraz ewentualne modyfikatory. Strona, która uzyskała wyższy wynik, zwycięża walkę. W razie remisu nic się nie dzieje.

Za Wyzwanie kartę losu ciągnie rzucający je albo jeśli zagrał je sam na siebie, gracz po jego lewej stronie.

Niezależnie od ilości zagranych równocześnie Wyzwań czy charakteru walki ciągnie się zawsze **jedną kartę losu** dla każdej z walczących stron i jej wynik dodaje się do sumy.

Uwaga: zazwyczaj walka jest pojedyńkiem i toczy się przy użyciu Siły. Wyzwania, które siły nie mają (np. oddziały trojańskie) walczą zawsze przy użyciu Taktyki. Po pociągnięciu kart losu nie można już zagrywać kart wpływających na wynik walki.

III. Rozpoczęcie gry

Z puli 110 kart wyciągnij 6 Bohaterów Achajskich, 3 karty Patronów oraz 4 Karty Chwały do zaznaczania liczby punktów Chwały danego Bohatera. Pozostałe karty przetasuj i połóż na środku stołu gry. Patronów połóż obok stosu kart tak, aby każdy gracz mógł w dowolnej chwili przeczytać ich zasady specjalne.

Każdy z graczy bierze jedną Kartę Chwały, a następnie z puli 6 bohaterów każdy losuje jednego i kładzie jego kartę na karcie Chwały tak, aby oznaczyć brzegiem 12 startowych punktów Chwały.

Nadmiarowe karty Chwały oraz nie wylosowane karty bohaterów odkłada się na bok.

Każdy gracz otrzymuje ponadto 2 plastikowe znaczniki symbolizujące Boski Gniew.

Na początku gry żaden z graczy nie ma żadnych kart „na ręce”.

Grę rozpoczyna bohater z **najwyższą Mocą**. Jeżeli jest remis ciągnie się po 1 karcie losu i porównuje wyniki – gracz, który wyciągnął kartę losu o najwyższej wartości zaczyna. Dalsza kolejność jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Powyższa kolejność jest stała dla całej rozgrywki.

IV. Przebieg gry

Aby ułatwić przebieg rozgrywki wprowadziliśmy dwa terminy: kolejka i tura.

Kolejka obejmuje cztery fazy opisane poniżej, w tym tury poszczególnych graczy. Po zakończeniu jednej kolejki rozpoczyna się następna i tak aż do chwili, gdy któryś z graczy zdobędzie 24 punkty Chwały. (w momencie, gdy któryś z graczy osiąga ten poziom Chwały gra automatycznie się kończy).

Tura to czas gry, w którym jeden gracz wykonuje dostępne jego Bohaterowi akcje w Fazie Pola Bitwy (patrz niżej).

Każdy Bohater rozpoczyna z 12 Punktami Chwały. Aby zwyciężyć musi zdobyć 24 Punkty Chwały. W czasie gry zdobywa i traci kolejne punkty, jak też wydaje je podczas dołączania Przedmiotów i Oddziałów w trakcie fazy obozu. Bohater Achajski, którego Punkty Chwały spadną do zera odchodzi w niesławie, a gracz losuje kolejnego z pozostałych dostępnych. Dołączone do odchodzącego Bohatera karty Przedmiotów i Oddziałów Achajskich odrzuca się, ale gracz pozostawia sobie karty, które miał na ręce. Jego nowemu Bohaterowi nie przysługują też tura, nawet, jeśli w tej kolejce jeszcze nie grał.

Kolejka dzieli się na 4 fazy:

1. Pociągnięcie kart

Każdy z graczy ciągnie zgodnie z kolejnością ustaloną na początku gry do trzech kart, tak, aby ich liczba na ręce nie przekroczyła 6. Ilość kart na ręce może w wyjątkowych sytuacjach przekroczyć 6, ale nie można wtedy dociągnąć żadnej karty.

2. Faza obozu

Każdy z graczy kolejno może dołączyć do swego Bohatera Przedmioty i Oddziały Achajskie, które ma na ręce, płacąc ich koszt w Punktach Chwały. Bohater może mieć dołączoną dowolną ilość oddziałów achajskich i przedmiotów. W wypadku niektórych przedmiotów należy przeczytać ich zasady specjalne, opisujące ograniczenia, co do ich posiadania lub używania np. Miecz Aresa – „Bohater może mieć naraz tylko 1 miecz”.

W Fazie Obozu nie można zagrywać żadnych innych kart poza Oddziałami achajskimi i Przedmiotami. Nie działają w niej nawet Zdarzenia, czy Interwencje.

3. Pole bitwy

To najważniejszy moment w grze. Bohaterowie Achajscy opuszczają warowny obóz i wychodzą na pole bitwy. W tej fazie można rzucać karty Wyzwań, Interwencji i Zdarzeń.

Gracze wykonują kolejno swoją **turę**.

Najpierw aktywny gracz jest atakowany przez Wyzwania – Bohaterów Trojańskich lub Bestie – które nie zostały pokonane w ostatniej kolejce i przeszły na niego (patrz: *Koniec kolejki*). Kolejność rozstrzygnięcia tych walk jest taka sama, jak zagrania kart Wyzwań. Do stojących na polu bitwy bohaterów nie można dokładać kolejnych kart Wyzwań, ale każdy z graczy może zagrać karty Zdarzeń lub Interwencji by zmodyfikować wynik walki. Ponadto Bohaterowie innych graczy nie mogą w żaden sposób atakować czy wyzywać stojących na polu walki Wyzwań.

Następnie gracz może wykonać swoje akcje:

a) Zdobycie Chwały: Bohater Achajski może wyzywać innego Bohatera Achajskiego na pojedynek Siły lub zagrać na siebie karty Wyzwań.

Gdy gracz zagrywa na siebie kartę lub karty Wyzwania, inni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara mogą dołączyć kolejne karty Wyzwań, utrudniając mu w ten sposób zwycięstwo w walce. Każdy z graczy może dodać **jedną kartę Wyzwania**. Niezależnie od tego gracze mogą zagrywać karty Zdarzeń czy Interwencji, wpływające na wynik walki. Dany gracz musi się zdecydować na dodanie kart, kiedy ma szansę – jeśli zrezygnuje, nie może już tego zmienić. Następnie rozpatruje się walkę lub pojedynek zgodnie z określonymi wcześniej zasadami.

Zwycięstwo w pojedynku z innym Bohaterem Achajskim oznacza **zawsze zysk 3 Punktów Chwały**, a z Wyzwaniami wynosi tyle, ile suma Chwały zapisana na ich kartach.

Porażka w walce **zawsze** oznacza utratę tylu punktów Chwały, ile ma zapisane na swojej karcie Bohater Achajski, niezależnie, czy przegrało się z Wyzwaniem, czy innym Bohaterem Achajskim np. Achilles zawsze przy przegranej traci 5 punktów Chwały. Ponadto jeśli walka toczyła się na Taktykę, Bohater traci wszystkie przyłączone Oddziały Achajskie – odrzuca się je na stos kart zużytych.

Pokonane karty Wyzwań odrzuca się na stos kart zużytych, a jeśli zwycięzcą jest Bestia lub Bohater Trojański, pozostaje na polu bitwy i będzie walczyć w następnej kolejce. Karty Oddziałów Trojańskich zawsze się odrzuca niezależnie od wyniku walki.

Akcję zdobycia Chwały Bohater Achajski może wykonać tylko raz na turę. Oznacza to, że Bohater w turze może albo wyzwąć na pojedynek innego Bohatera Achajskiego, albo zagrać na siebie Wyzwania.

b) Zagranie Wyzwań na innych graczy: gracz może zagrać dowolną ilość kart Wyzwań na Bohaterów Achajskich innych graczy. Zasady zagrywania Wyzwań na innych są prawie identyczne jak podczas zagrywania kart na siebie. Różnica polega na tym, że gracz, na którego zagrano Wyzwanie, nie może już dołączyć żadnych dodatkowych kart Wyzwań, choć jak zwykle może zagrać Interwencje i Zdarzenia. Inni gracze jak zwykle mogą mu „pomóc” dorzucając kolejne Wyzwania.

Akcję zagrywania Wyzwań na innych można wykonać dowolną ilość razy w turze, w miarę posiadanych „na ręce” kart Wyzwań.

Po wykonaniu dostępnych akcji dany gracz kończy swoją turę i następuje tura kolejnego, który może wykonywać akcje swoim Bohaterem Achajskim.

Gdy każdy z graczy zakończy swoją turę następuje koniec kolejki.

Dokładne zasady łączenia i zagrywania Wyzwań – patrz: *V. Zasady szczegółowe – Wyzwania* poniżej.
Dokładne zasady zagrywania kart Interwencji i Zdarzeń – patrz: *V. Zasady szczegółowe – Interwencje i Zdarzenia* poniżej.

4. Koniec kolejki

Każdy gracz może w tej fazie odrzucić na stos kart zużytych do **dwóch** kart z ręki.

Nie pokonani Bohaterowie Trojańscy i Bestie, którzy pozostają na polu walki, przesuwiają się do kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaatakują go na początku jego tury (czyli już po fazie obozu) w najbliższej kolejce.

Można teraz przejść ponownie do fazy Pociągnięcia Kart, która rozpoczyna nową kolejkę.

Jeśli w którymś momencie gry skończą się karty w talii, należy przetasować stos kart zużytych, na który odkłada się wszystkie karty, których działanie się zakończyło.

Przykład rozgrywki obrazujący w pełni zasady gry znajduje się na końcu tej instrukcji.

V. Zasady szczegółowe.

Poniżej zostały opisane dokładnie poszczególne typy kart oraz zasady ich zastosowania w grze. Najlepiej czytać tę część instrukcji oraz przykład rozgrywki mając przed sobą karty do gry.



1. Bohaterowie Achajscy.

Te karty przedstawiają sześciu najważniejszych bohaterów walczących po stronie Achajów: Achillesa, Ajaksa, Menelaosa, Agamemnona, Nestora i Odyseusza. Każdego charakteryzują określone wartości cech, które obrazują jego umiejętności.

SIŁA – odzwierciedla sprawność w walce wręcz danego Bohatera. Używana jest podczas pojedynków.

TAKTYKA – obrazuje umiejętności dowódcze Bohatera. Jest to cecha testowana podczas bitew.

MOC – określa jak potężne nadprzyrodzone moce sprzyjają Bohaterowi.

CHWAŁA – określa to, w jakim stopniu bohater jest znany i otoczony powszechnym szacunkiem. Wartość zapisana na karcie Bohatera oznacza liczbę Punktów Chwały, którą traci w razie przegranej walki. Uwaga! Nie są to Punkty Chwały, te zaznacza się na Kartach Chwały.

CECHA SPECJALNA – unikalna zdolność Bohatera, którą może stosować podczas rozgrywki

PATRON – jedno z bóstw greckiego panteonu, które szczególnie sprzyja bohaterowi, m.in. obdarzając go mocą Boskiego Gniewu oraz wpływając na zagrywane przez bohatera karty Interwencji, czy Zdarzeń.

2. Boscy Patroni.

Są 3 karty symbolizujące bóstwa greckie: Hera, Atena i Ares. Kładzie się je środkiem stołu tak, aby każdy z graczy mógł w dowolnym momencie spojrzeć, jaką moc daje Bohaterowi gniew danego bóstwa. Bohaterowi sprzyja tylko jedno bóstwo opiekuńcze, określone na jego karcie.

Wraz z kartą Bohatera gracz dostaje 2 żetony Boskiego Gniewu. Dwa razy w trakcie gry może skorzystać z zasady specjalnej swego bóstwa wydając na to jeden żeton. **Gniewu boskiego można użyć w dowolnym momencie, nawet po pociągnięciu karty losu.** Dokładne działanie Gniewu danego Patrona jest opisane na jego karcie.

Jeżeli Bohater odchodzi w niesławie (ilość Punktów Chwały spadła do 0), gracz losując nowego bierze dwa nowe żetony boskiego gniewu.



3. Wyzwania.

Są to karty symbolizujące przeciwników, z jakimi przyjdzie zmierzyć się Bohaterom Achajskim. Należą do nich Bohaterowie Trojańscy, Oddziały Trojan, a także mityczne Bestie zwabione bitewnym zgiełkiem i zapachem krwi.

Karty Wyzwań gracz może zagrać albo na swojego Bohatera, albo na Bohatera innego gracza. Podczas zagrywania Wyzwań można je łączyć w następujący sposób:

- Oddziały Trojańskie – sumuje się ich Taktykę oraz ilość zdobytych punktów Chwały
- Oddziały Trojańskie i Bohaterów Trojańskich - sumuje się ich Taktykę oraz ilość zdobytych punktów Chwały (uwaga: nie można łączyć Bohaterów Trojańskich, za wyjątkiem Eneasza).
- Bestie mityczne w odróżnieniu od innych Wyzwań **zawsze** walczą same.

Po tym, gdy gracz zagra Wyzwanie na swojego lub czyjegoś Bohatera Achajskiego każdy kolejny gracz może dodać **jedną i tylko jedną** kartę Wyzwania oraz dowolną ilość innych kart modyfikujących wynik walki, jak Zdarzenia (np. Falanga w wypadku walki na Taktykę) czy Interwencje np. Grom Zeusa. Gracz, na którego zagrano to Wyzwanie nie może już dołączyć żadnych dodatkowych kart Wyzwań. Podobnie, gracz, który zagrał Wyzwanie nie może dołączać już kolejnych. On rozpoczął sekwencję zagrywania i kończy się ona na graczu po jego prawej – potem rozstrzyga się walkę.

Wyzwania charakteryzują podobne cechy, co Bohaterów graczy:

a) Oddział Trojański

Charakteryzowany jest przez przypisaną wartość Taktyki oraz Chwałę - jest to ilość punktów Chwały, jaką dodaje sobie Bohater po zwycięskiej walce, zaznaczając to na Karcie Chwały. Można dowolnie łączyć Oddziały Trojańskie podczas zagrywania. Bez względu na wynik walki karta oddziału jest potem zawsze odrzucana na stos kart zużytych. Oddziały Trojański zawsze walczą przy użyciu Taktyki.

b) Bohater Trojański

Na karcie występować mogą Siła i Taktyka lub jedna z tych wartości, Chwała zdobywana po zwycięstwie oraz zasada specjalna.

Jeżeli bohater zostanie zagrany wraz z Oddziałem Trojańskim, wówczas sumuje się wartości ich Taktyki i walkę rozstrzyga się przy jej użyciu. **Jeśli jego zasada specjalna jest związana z Siłą, wówczas nie działa.**

Jeśli zagrany zostanie sam Bohater Trojański, dochodzi do pojedynku na Siłę. Istotne jest, że biorą w nim udział zawsze dwie postacie: Bohater Achajski i Bohater Trojański. Zatem Siła kilku różnych Wyzwań nigdy nie podlega sumowaniu, każde rozstrzyga się odrębnie zgodnie z kolejnością zagrywania. Jeśli Bohater nie ma Siły lub Taktyki oznacza to, że nie można walczyć z nim na tą cechę.

Bohaterowie Trojańscy pozostają na polu walki dopóki nie zostaną pokonani. Na końcu kolejki w fazie zakończenia wszyscy przesuwają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara do kolejnego Bohatera Achajskiego i atakują go na początku jego tury w następnej kolejce. Pokonanych Bohaterów Trojańskich należy odrzucić na stos kart zużytych.

c) Bestia

Ich cechy to zwykle Siła, Taktyka (lub jedna z tych dwóch) i Chwała. Ponadto cechuje je zasada specjalna zapisana na karcie oraz Moc - taką lub wyższą wartość tej cechy musi posiadać Bohater Achajski, aby zagrać kartę Bestii na siebie, lub innego Bohatera Achajskiego.

Bestii nie można łączyć z jakimikolwiek innymi kartami Wyzwań, nawet innymi Bestiami. Jeśli Bestia nie ma Siły lub Taktyki oznacza to, że nie można walczyć z nią na tą cechę.

Walka z Bestiami toczy się na identycznych zasadach, co walka z Bohaterami Trojańskimi. Bestie pozostają na polu walki dopóki nie zostaną pokonane. Na końcu kolejki wszystkie Bestie przesuwają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara do kolejnego Bohatera Achajskiego i atakują go na początku jego tury w następnej kolejce, analogicznie do Bohaterów Trojańskich. Pokonane Bestie należy odrzucić na stos kart zużytych.

4. Interwencje.



Są dowodem na obecność bogów wśród zmagających się bohaterów. Bogów, którzy nie wahają się mieszać do konfliktu ludzi. Karty Interwencji gracz zagrywa, aby wspomóc swego Bohatera lub zaszkodzić innym.

Na karcie Interwencji zapisana jest konkretna wartość Mocy. Taką lub wyższą wartość tej cechy musi posiadać Bohater, aby zagrać tę kartę. Efekt Interwencji często jest uzależniony od tego, jakie bóstwo opiekuje się danym bohaterem.

Można je zagrywać w dowolnym i odpowiednim momencie poza Fazą Obozu zarówno na Wyzwania, jak i Bohaterów, o ile pozwala na to tekst karty. Jeśli na karcie jest opisany czas działania jako „jedna kolejka” kładzie się ją obok karty Bohatera, na którego działa i pozostaje tam aż do początku następnej tury gracza, który ją rzucił. Np. „Mądrość Ateny” rzucona przez gracza kontrolującego Achillesa działa od momentu rzucenia do początku tury Achillesa w następnej kolejce niezależnie, czy rzucił ją w swojej turze czy przy okazji bronienia się przez Wyzwaniem, rzuconym przez innego gracza. Jeśli nie jest napisane inaczej, Interwencja działa do końca danej akcji, a potem się ją odrzuca. Za akcję uznaje się tu jedną walkę aż do jej rozstrzygnięcia.



5. Zdarzenia.

Przypadki losowe, których pełno przecież w czasie trwania bitwy. Mogą mieć minimalny, albo decydujący wpływ na wynik rozgrywki – zależnie od sytuacji...

Karty Zdarzeń nie mają żadnych wymagań poza odpowiednim momentem – można je zagrywać kiedykolwiek poza Fazą Obozu zarówno na Wyzwania, jak i Bohaterów, o ile pozwala na to tekst karty. Pamiętać jednak należy, że jeśli karta modyfikuje którąś z cech np. Ogień grecki Taktykę, to trzeba ją zagrać **przed** pociągnięciem karty losu. Ponadto jej działanie kończy się wraz z daną akcją, chyba, że jest napisane inaczej. Za akcję uznaje się tu jedną walkę aż do jej rozstrzygnięcia.



6. Oddziały Achajskie / Przedmioty.

Te karty można dołączać do Bohatera Achajskiego w Fazie Obozu. Wcześniej należy jednak opłacić zapisany na karcie koszt w Punktach Chwały (w końcu to mniej chwalebne pokonać przeciwnika uzbrojonym w Miecz Aresa i Tarczę Hefajstosa niż gołymi rękami). Te punkty odejmuje się z puli Bohatera zaznaczając zmiany na karcie Chwały.

Bohater Achajski może mieć na raz dołączoną dowolną ilość Oddziałów oraz po jednym przedmiocie z każdego rodzaju, jak to określono na kartach konkretnych przedmiotów. Pamiętać też należy, że po przegranej walce na Taktykę, **wszystkie dołączone Oddziały Achajskie są odrzucane na stos kart zużytych.**

7. Karty Chwały.

Każdy z graczy na początku gry bierze jedną i zaznacza na niej ilość posiadanych aktualnie punktów Chwały.

VI. Zasady opcjonalne.

Te zasady można stosować po rozegraniu kilku partii „Troj” i zapoznaniu się z kartami i zasadami.

1. Zwycięstwo przez eliminację.

Zamiast losować nowego Bohatera Achajskiego, gracz, który stracił wszystkie punkty Chwały odpada z gry. Zatem grę można wygrać albo przez zdobycie 24 punktów Chwały albo przez bycie ostatnim Bohaterem na placu boju.

2. Poskromienie Bestii.

Jeśli Moc Bohatera gracza jest wyższa o 1 od Mocy potrzebnej do przyzwania Bestii i ktoś na niego rzuca takie Wyzwanie albo Bestia atakuje go po przejściu na końcu kolejki, ten Bohater może wskazać Bestii nowy cel, nawet Bohatera Achajskiego kontrolowanego przez gracza, który ją wezwał. Uwaga: zagranie karty Zdarzenia Modlitwa, która czasowo zwiększa Moc może pozwolić na poskromienie Bestii!

3. Zakryte karty.

Część kart modyfikujących wynik walki – Zdarzenia lub Interwencje – można zagrywać na stół koszulką do góry. W ten sposób można ukryć przed przeciwnikiem spodziewany modyfikator do wyniku i zmusić go do decydowania, czy ma dołożyć jakąś kartę. Można w ten sposób zagrać nawet kartę, która nie ma żadnego efektu w tej sytuacji np. rzucić niepotrzebny przedmiot. Nie dość, że pozbywasz się karty z ręki, to jeszcze możesz sprawić, że przeciwnik pozbędzie się wartościowej karty!

VII. Skrócony opis kolejki.

Fazy:

1. **Pociągnięcie kart** – do trzech kart, maksymalnie sześć „na ręce”
2. **Obóz** – dołączanie Oddziałów i Przedmiotów po zapłaceniu Chwałą
3. **Pole bitwy** – tury kolejnych graczy, każdy może wykonać akcje:
 - zdobyć Chwałę – zagrać na siebie Wyzwanie lub wyzwąć na pojedynek innego Bohatera (raz na turę)
 - zagrać Wyzwanie – na innego Bohatera (dowolną ilość razy w turze)
4. **Koniec kolejki** – odrzucenie do 2ch kart, przejście zwycięskich Wyzwań do kolejnego Bohatera

VIII. Przykład rozgrywki:

S = Siła

T = Taktyka

M = Moc

Ch = Chwała

Po podzieleniu kart (patrz: *Przebieg gry*) i ustawieniu talii rozpoczyna się pierwsza kolejka:

Janek, lat 14, wylosował Achillesa (S 5, T 3, M 2, Ch 5)

Wojtek, lat 12, wylosował Ajaksa (S 4, T 2, M 3, Ch 3)

Ania, lat 23, wylosowała Agamemnona (S 3, T 5, M 1, Ch 4)

Wszyscy gracze zaznaczają 12 Punktów Chwały brzegiem karty swojego Bohatera na Kartach Chwały. Grę rozpoczyna Wojtek (jego bohater ma najwyższą Moc) – ciągnie 3 karty. Potem to samo robią Ania i Janek.

W fazie obozu każdy z graczy dołącza do swojego Bohatera karty z ręki płacąc Punktami Chwały: Wojtek zagrywa Pancierz z Hyle (2 Ch, ma 10), Ania zagrywa Piechotę Spartańską (+ 2T, 2 Ch) - Agamemnon ma 11 Ch, a nie 10, bo działa jego zasada specjalna. Janek zagrywa Amulet Zeusa (+ 2 M, 3 Ch, ma 9).

Rozpoczyna się tura Wojtka, który zagrywa na siebie Hoplitów (T 2, Ch 2, Oddział Trojański). Ania dorzuca mu kolejnych Hoplitów, a Janek rezygnuje z dodania Wyzwania, ale zagrywa Falangę (+2 T) na Trojan. W sumie Ajax Wojtka musi walczyć z przeciwnikami o T 6. Wojtek rzuca Ogień Grecki (+3 T). Ania (siedzi po lewej) ciągnie kartę losu dla Wyzwań (wychodzi 2), a Wojtek dla Ajaksa (6). W sumie ma 11, a wrogowie 8, więc zwycięża i zyskuje 4 Ch (po 2 Ch za każdy oddział Hoplitów). Na tym Wojtek kończy swoją turę, nie zagrywa nic na pozostałych graczy.

Kolejna jest Ania. Zagrywa na siebie Rydwany Trojańskie (T 3, Ch 3, Oddział Trojański) oraz Oszczepników (T 1, Ch 1, Oddział Trojański). Żaden z pozostałych graczy nic nie dorzuca. Janek ciągnie kartę losu (siedzi po lewej od Ani) za Wyzwania (4), Ania za Agamemnona (4). Ma w sumie 11 do 8, więc należy się jej 4 Ch. Jednak Janek zagrywa Próżność Bohatera i Ania nie zdobywa należnych jej punktów Chwały. Następnie Ania zagrywa na Ajaksa Wyzwanie - Pandara Łucznika (Bohater Trojański). Ciągnie kartę losu (5) zgodnie z jego zasadą specjalną, a ponieważ jej wartość jest wyższa niż bazowa Siła Ajaksa, przegrywa on walkę i traci 3

Punkty Chwały (tyle, ile wartość Chwały zapisana na jego karcie). Pandar Łucznik pozostaje na polu walki, przejdzie na końcu tury i w następnej kolejce Agamemnon Ani będzie musiał z nim walczyć. Na tym Ania kończy swoją turę.

Wreszcie kolej Janka. Zaczyna od zagrania na Agamemnona Ani Cyklopa (S 7, Ch 5, M 4, Bestia). Dzięki Amuletowi Zeusa ma dość Mocy (4) by to zrobić. Wojtek mści się na Ani i dodaje Cyklopowi Potężny Cios (+1 S). Ania nic nie zagrywa. Janek ciągnie kartę losu (5) za Cyklopa, którego zagrał, Ania za Agamemnona (2). W sumie Cyklop ma 13 do 5 – zwycięstwo! Ania traci 4 Punkty Chwały i dołączony oddział Piechota Spartańska (zasada specjalna Cyklopa). Cyklop zostaje na polu walki niepokonany. W następnej kolejce przejdzie do Achillesa i go zaatakuję (Janek siedzi po lewej od Ani). Po tej akcji Janek decyduje się zagrać na siebie Minotaura (S 4, M 3, Ch 4, Bestia). Ciągnie kartę losu (2) zgodnie z jego zasadą specjalną i okazuje się, że Siła potwora podwaja się do 8 i będzie odrzucony bez względu na wynik walki. Wojtek ciągnie kartę losu (4) za Minotaura, Janek za Achillesa (5). To za mało by wygrać, korzysta więc z Gniewu Boskiego (Ares) – odrzuca jeden żeton i ciągnie dodatkową kartę losu (3). Achilles ma w sumie 13, a Minotaur 12. Zwycięża Achilles. Zyskuje 4 Punkty Chwały. Janek zagrywa Szybkość Hermesa (M 3, można wykonać jeszcze jedną akcję, Interwencja) i wyzywa na pojedynek Agamemnona. Żaden z graczy nie zagrywa dodatkowych kart. Janek ciągnie kartę losu (4), Ania też (6). Każde z nich ma w sumie, 9 więc jest remis i nikt nie zdobywa ani nie traci punktów chwały. Na tym kończy się tura Janka.

Następuje ostatnia faza – zakończenie kolejki. Żaden z graczy nie odrzuca kart, a stojące na polu walki Wyzwania przesuują się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pandar idzie do Ani, zaś Cyklop do Janka.

Rozpoczyna się nowa kolejka. Wojtek, Ania i Janek dociągają kolejno 3 karty. W Fazie Obozu nikt nic nie zagrywa. Kolejna jest Faza Pola Bitwy.

Wojtek rozpoczyna swoją turę i wyzywa swoim Ajaxem na pojedynek Agamemnona Ani. Ona rzuca jednak Pod Egidą (M 1, Interwencja), unikając walki. Wojtek nie robi już nic więcej.

Teraz kolej Ani. Na początek tury musi się zmierzyć z Pandarem Łucznikiem, który pozostał na polu bitwy po ostatniej kolejce. Pandar strzela z łuku (Janek ciągnie 1) i nic nie robi Agamemnonowi. Zatem dochodzi do pojedynku na Siłę, który zwycięża Ania – ciągnie (6) do (2) Pandara, zwyciężając 9 do 4. Następnie zagrywa na siebie Oszczepników (T 1, Ch 1, Oddział Trojański), spodziewając się łatwej wygranej. Jednak Janek dokłada jej Rydwany Trojańskie (T 3, Ch 3, Oddział Trojański) i podobnie czyni Wojtek. Do tego rzuca jeszcze Niemoc na Agamemnona obniżając mu o 2 Taktykę. Przerażona Ania drżącą dłonią sięga po kartę losu...

Uwaga! Wszelkie zmiany Punktów Chwały należy nanosić na bieżąco, zaraz po tym jak nastąpiły. Unika się wtedy pomyłek i nieporozumień.

IX. FAQ (Najczęściej zadawane pytania))

Jak działa „Szybkość Hermesa”

Zagranie tej karty pozwala Bohaterowi na wykonanie dodatkowej akcji – może np. drugi raz wzywać innego Bohatera Achajskiego na pojedynek.

Jak działa „Sen Hypnosa”

Kartę należy zagrać gdy Bohater achajski deklaruje podjęcie jakiejś akcji - np. wyzywa innego Bohatera achajskiego na pojedynek, bądź rzuca na siebie Bestię. Akcja ta zostaje anulowana (w przypadku zagrania karty Wyzwania usuwana jest ona na stos kart zużytych), a bohater musi czekać do kolejnej swojej Tury, aby móc kogoś wzywać na pojedynek. Uwaga – kartę zagrywa się na bohatera, a nie gracza, tak więc gracz wciąż może zagrać na innych karty Wyzwań i inne.

Jak działa „Wyrok Hadesa”

Użycie tej karty pozwala natychmiastowo zdjąć z pola bitwy dowolny oddział trojański lub Bohatera trojańskiego – niezależnie od tego czy atakuje on rzucającego kartę czy innego gracza, stoi na polu bitwy w oczekiwaniu na swoją akcję czy też jest jego oddziałem przybocznym (oddział achajski).

Na czym polega cecha specjalna Hektora?

Hektor jak wytrawny dowódca i wojownik umie rozpoznać słabe strony przeciwnika i zawsze walczy przy użyciu tej cechy, którą Bohater achajski ma słabszą (sumuje się tu wszystkie bonusy do S i T wynikające z przyłączonych Oddziałów i Przedmiotów). Np. jeżeli Hektora zagrano na Odyseusza to walka toczona będzie na siłę (Odyseusz ma S3 i T4, a Hektor S4 i T4), ale jeżeli ten sam Odyseusz miałby przyłączony Miecz Ateny (jego cechy wynosiłyby wówczas – S5 i T4) to walka toczona byłaby przy użyciu Taktyki.

Czy jeśli do Hektora są dołączone oddziały, to przy wyznaczaniu wyższej wartości sumuje on taktykę oddziałów?

Jeżeli Hektor, lub inny Bohater trojański ma dołączone do siebie oddziały to walka toczy się zawsze przy użyciu Taktyki.

Na czym polega cecha specjalna Hydry Lernejskiej?

Zasada ta działa analogicznie jak cecha Hektora – patrz wyżej.

Kiedy można użyć „Wyroku Zeusa”?

W dowolnym momencie trzeciej fazy gry czyli Pola bitwy (nie można jej zagrać w fazie Obozu). Rzucenie tej karty powoduje anulowanie działania dowolnej innej karty, która właśnie została rzucona (Wyzwania, Interwencji itd.). Należy odłożyć obie karty na stos kart użytych.

Czy bohater może posiadać Miecz Aresa i Miecz Ateny?

Nie. Można posiadać tylko 1 miecz.

Czy zagranie na innego bohatera wyzwania kosztuje mnie jakieś Punkty Chwały?

Nie.

Czy można zagrać dwa Oddziały trojańskie jako jedno wyzwanie?

Tak. Sumuje się wówczas ich taktykę i dociąga dla nich 1 kartę losu. W razie zwycięstwa Chwała przez Bohatera równa jest sumie Chwały tych oddziałów.

Można też zagrać jako jedno wyzwanie Bohatera Trojańskiego i Oddział trojański.

Co oznacza ‘anulowanie działania karty’?

Nie działa zasada danej karty, jest ona odrzucana na stos kart użytych

Czy karty typu Potężny Cios, itp. (zdarzenia, interwencje) można zagrać PO karcie losu?

Nie. Wszelkie tego typu karty należy zagrać przed pociągnięciem karty losu. Po pociągnięciu karty losu wynik bitwy może zmienić już jedynie Boski Gniew.

Co się dzieje, jeśli karta (Walka zbrojna) pozwala rozegrać walkę na Taktykę z potworem, który ma tylko Siłę?

Jeżeli przeciwnik ma tylko cechę Siłę to walka musi być toczona przy użyciu tej właśnie cechy.

Z iloma kartami rozpoczyna się grę?

Grę rozpoczyna się bez żadnych kart ‘na ręce’.

Czy walka na siłę z bestią to także pojedynek?

Tak.

Ile kart modyfikujących wynik walki mogą zagrać?

Nie ma tu żadnych ograniczeń.

X. Koniec

KGK i Kuźnia Gier życzą co najmniej tyle samo radości z gry, jaką my mieliśmy podczas jej tworzenia.

W razie pytań dotyczących mechaniki gry czy działania kart prosimy odwiedzić stronę www.troja.polter.pl, na której znajdziecie wszelkie konieczne odpowiedzi. Pytania można też wysyłać na adres info@kuzniagier.pl

Autorzy gry.

Kuźnia Gier (www.kuzniagier.pl): Marek Mydel, Michał „Puszon” Stachyra, Maciej „Sqva” Zasowski

Pomoc: Michał Pudlik, Piotr „Stanik” Stankiewicz oraz Krakowska Grupa Kreatywna w składzie Marcin J. Tomczyk, Michał M. Rokita, Krzysztof Schechtel oraz Jakub T. Janicki.

Pomoc przy tworzeniu instrukcji: Artur ‘Nataniel’ Jedliński

Produkcja: Krakowska Grupa Kreatywna

Autorzy gry dziękują: Laurze Cymborowskiej, Marcie Komornickiej i Agacie Spytrowskiej za wsparcie i inspirację.

W czasie tworzenia tej gry nie ucierpiał żaden Grek.