

DRAKO

RYCERZE I TROLLE

INSTRUKCJA



◇◇◇◇ CEL GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W grze *Drako: Rycerze i Trolle* jeden z graczy kieruje parą trolli, których celem jest pokonanie grupy zbrojnych. Musi tego dokonać w określonym czasie – zanim wyczerpie się talia jego kart. Jeśli zdąży, wygra grę.

Drugi z graczy kieruje zbrojnymi – rycerzem i 2 łucznikami. Jego celem jest przeżycie lub pokonanie trolli. Gdy talia kart przeciwnika się wyczerpie – słońce wschodzi na tyle wysoko nad doliną, że trolle zamieniają się w kamień, a gracz kierujący zbrojnymi zostaje zwycięzcą. Wygrywa także wtedy, gdy uda mu się pokonać oba trolle.

Przed rozgrywką gracze decydują (losowo albo według preferencji), który z nich będzie grał zbrojnymi, a który trollami. Jeśli gracie pierwszy raz, mniej doświadczony gracz powinien zagrać trollami.

◇◇◇◇ ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- ▷ plansza,
- ▷ 27 znaczników obrazów,
- ▷ elementy dla gracza grającego zbrojnymi:
 - planszетка zbrojnych,
 - talia 38 kart zbrojnych,
 - znacznik uniku,
 - 3 figurki zbrojnych.
- ▷ elementy dla gracza grającego trollami:
 - planszетка trolli,
 - talia 38 kart trolli,
 - 10 znaczników kamieni,
 - 2 figurki trolli.

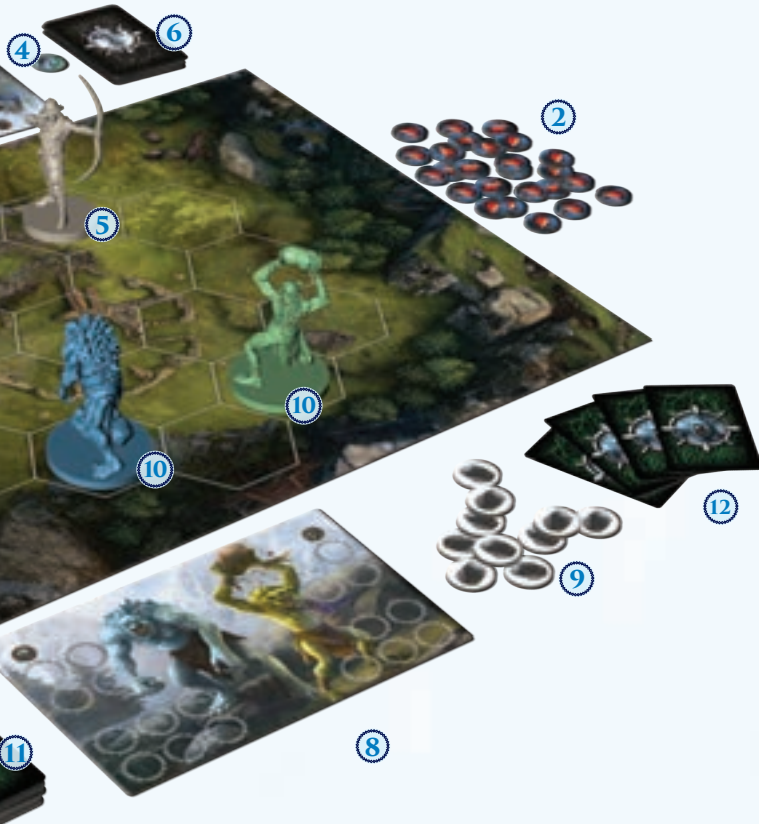


◇◇◇◇ PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy delikatnie wypchnąć planszетки i znaczniki z wyprasek.

Ułóżcie planszę pośrodku stołu ①, obok niej połóżcie znaczniki obrazów ② tak, aby obaj gracze mieli do nich łatwy dostęp.

Grający zbrojnymi bierze swoje elementy – kładzie przed sobą planszетkę zbrojnych ③, a obok niej znacznik uniku ④, ustawia swoich zbrojnych według ilustracji ⑤ oraz tasuje i kładzie obok siebie talię kart zbrojnych w zakrytym stosie ⑥. Następnie bierze na rękę 4 karty z wierzchu talii – stanowią jego rękę początkową ⑦. Grający trollami bierze swoje elementy – kładzie przed sobą planszетkę trolli ⑧, obok niej kładzie 10 znaczników kamieni ⑨, ustawia swojetrolle według ilustracji ⑩ oraz tasuje i kładzie obok siebie talię kart trolli w zakrytym stosie ⑪. Następnie bierze na rękę 4 karty z wierzchu talii – stanowią jego rękę początkową ⑫.



◇◇◇◇ PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze rozgrywają tury naprzemiennie, rozpoczynając od gracza kierującego trollami.

W swojej pierwszej turze grający trollami może wykonać tylko 1 akcję.

W każdej kolejnej turze gracze wykonują po 2 akcje. Czyli najpierw grający trollami wykonuje 1 akcję, po nim grający zbrojnymi wykonuje 2 akcje, następnie grający trollami 2 i tak dalej – obaj gracze wykonują po 2 akcje aż do końca gry.

Dostępne akcje to:

- ▷ dobranie 2 kart,
- ▷ zagranie 1 karty.

Akcje można ze sobą dowolnie łączyć. W ramach 2 akcji gracz może albo dobrać 2 karty i zagrać 1 kartę (w dowolnej kolejności), albo zagrać 2 karty, albo dobrać 4 karty. Gracz musi wykonać obie akcje – nie ma możliwości rezygnacji z akcji.

Wyjątkiem jest sytuacja, która może zdarzyć się pod koniec gry, gdy gracz kontrolujący trolle ma jeszcze karty, a gracz kontrolujący zbrojnych już nie. W takiej sytuacji gracz kontrolujący zbrojnych pasuje i czeka na efekt ruchów przeciwnika.

W ramach swojej akcji gracz może zagrać kartę i nie zrealizować jej efektu.

DOBRANIE 2 KART

Gracz dobiera na rękę 2 karty ze swojej talii. Na rękę może mieć maksymalnie 6 kart – jeśli po dobraniu ma ich więcej, musi odrzucić z gry wybrane przez siebie nadmiarowe karty.

ZAGRANIE KARTY

Gracz wykłada przed siebie kartę z ręki, a potem wybiera i decyduje się na wykorzystanie **jednej** z możliwości przedstawionych w formie symboli w lewym górnym rogu karty. Po zagranie karta jest odrzucana z gry. Większość symboli reprezentuje możliwość ruchu lub ataku. Na następnej stronie zostały opisane ogólne zasady kierujące ruchem i atakiem.

◇◇◇◇ RUCH

Zagrywając kartę i wybierając symbol ruchu, gracz może przemieścić swoją figurkę (lub figurki) maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu (cyfra obok symbolu). Gracz może poruszyć figurkę (lub figurki) o liczbę pól równą lub mniejszą wartości ruchu.

Gracz nie może przemieścić figurki przez pole, na którym znajduje się inna figurka, ani zakończyć ruchu na takim polu.

◇◇◇◇ ATAK

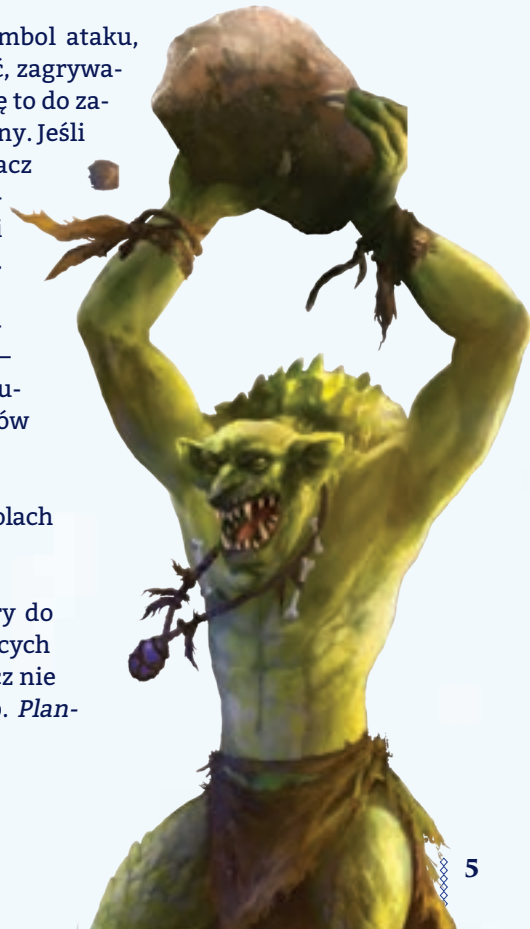
Zagrywając kartę i wybierając symbol ataku, gracz może zaatakować przeciwnika z określoną siłą (cyfra obok symbolu). O tym, która figurka przeciwnika jest atakowana, decyduje gracz przeprowadzający atak.

Jeśli gracz zagra kartę, wykorzystując symbol ataku, przeciwnik może natychmiast zareagować, zagrywając kartę z symbolem obrony (nie wlicza się to do zakresu jego 2 akcji) – atak zostaje zablokowany. Jeśli obrońca pada ofiarą więcej niż 1 ataku, gracz broniący się decyduje, które ataki zablokuje, ale dla każdego z zablokowanych musi odrzucić kolejną kartę z symbolem obrony.

Jeśli atak się powiedzie (nie zostanie zablokowany), przeciwnik otrzymuje obrażenia – musi położyć na swojej planszecie, przy ilustracji odpowiedniej postaci, tyle znaczników obrażeń, ile wynosiła siła ataku.

W przypadku zbrojnych rozkłada się je na polach przypisanych danemu zbrojnemu.

W przypadku trolli rozkłada się je od góry do dołu, najpierw na polach odpowiadających zdolnościom trolli. Po ich wypełnieniu gracz nie może już korzystać z danej zdolności (zob. *Planszетка i zdolności trolli*, str. 10).



◇◇◇◇ PLANSZETKA I ZDOLNOŚCI ZBROJNYCH

Grający zbrojnymi dysponuje rycerzem i 2 łucznikami. Rycerz posiada zdolność uniku, natomiast łuczniczki posiadają zdolność strzelania. W trakcie gry gracz układa znaczniki otrzymanywanych obrażeń na polach odpowiadających zaatakowanej postaci. Gdy wszystkie przypisane postaci pola zostaną wypełnione, ta postać ginie, a jej figurka jest usuwana z planszy. Po wypełnieniu wszystkich pól na planszecie zbrojni zostają pokonani, a grający nimi przegrywa grę.



UNIK

Raz w trakcie gry, gdy rycerz jest atakowany, może obronić się przed pojedynczym atakiem (analogicznie do zagrania karty z symbolem obrony), a następnie może poruszyć się na wolne sąsiadujące pole. Jeśli takiego pola nie ma albo gracz nie chce poruszyć rycerzem, figurka pozostaje w miejscu. Po wykonaniu uniku gracz odrzuca znacznik uniku z gry – w trakcie tej rozgrywki nie może ponownie skorzystać z tej zdolności. **UWAGA!** Gdy rycerz jest celem większej liczby ataków, przed wykonaniem uniku musi przyjąć obrażenia z niezablokowanych ataków.



STRZELANIE

Umożliwia łucznikom korzystanie ze znajdującego się na kartach symbolu strzału z łuku, czyli dokonywanie ataków dystansowych.

◇◇◇◇ SYMBOLE NA KARTACH ZBROJNYCH



RUCH 1 ZBROJNEGO

Gracz może poruszyć zbrojnym maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu.



RUCH 2 ZBROJNYCH

Gracz może poruszyć do 2 zbrojnych, każdego maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu.



ATAK 1 ZBROJNEGO

Zbrojny może zaatakować przeciwnika, jeśli jego figurka znajduje się obok figurki przeciwnika. Siła ataku znajduje się na karcie obok symbolu ataku. Atak można zablokować kartą z symbolem obrony.



ATAK 2 ALBO 3 ZBROJNYCH

Jeśli 2 albo 3 figurki zbrojnych znajdują się obok figurki albo figurek przeciwnika, mogą zaatakować jednocześnie, każda z wartością ataku pokazaną na karcie. Przeciwnik może zablokować ataki, zagrywając 1 kartę z symbolem obrony za każdą atakującą figurkę.



Karta z symbolem ataku 2 zbrojnych może również być użyta przez 1 zbrojnego. Karta z symbolem ataku 3 zbrojnych może również być użyta przez 1 albo 2 zbrojnych. W obu wypadkach zaatakuje mniejsza liczba figurek, w efekcie zadając mniej obrażeń.



OBRONA

Pozwala zablokować pojedynczy atak przeciwnika, niezależnie od jego rodzaju i siły.



PODWÓJNA OBRONA

Pozwala zablokować do 2 ataków przeciwnika, niezależnie od ich rodzaju i siły. Może zostać wykorzystana do obrony 1 albo 2 zbrojnych.



STRZAŁ Z ŁUKU

Jeśli łucznik znajduje się w linii prostej w stosunku do przeciwnika i nie ma między nimi żadnej przeszkody (innego zbrojnego lub przeciwnika), może strzelić do przeciwnika z siłą ataku pokazaną na karcie. Jeśli w linii znajduje się więcej niż 1 figurka przeciwnika, atakowana jest tylko figurka znajdująca się najbliżej strzelającego. Ten atak można zablokować kartą z symbolem obrony.



WEZWANIE POSIŁKÓW

Jeśli w trakcie gry gracz kontrolujący zbrojnych stracił jakiegoś łuczni-
ka, może w swoich kolejnych akcjach wezwać posiłki, zagrywając kar-
tę z takim symbolem, przywracając jego figurkę na planszę i ściągając
odpowiadające jej znaczki obrażeń z planszетки zbrojnych. Posiłki
pojawiają się na wybranym wolnym polu startowym zbrojnych. Jeśli
te pola są zajęte, posiłki nie mogą przybyć. **UWAGA!** Wezwać posiłki
można tylko wtedy, gdy rycerz jest nadal żywy, a każda zagrana karta
wezwania posiłków przywraca na planszę jedną figurkę łuczni-
ka.



Przykład.

Janek zagrywa kartę i wybiera symbol ruchu 2 zbrojnych. Przesuwa rycerza i łucznika w kierunku trolli, każdego o 1 pole.



Przykład.

Janek zagrywa kartę i wybiera symbol wezwania posiłków ①. Umieszcza figurkę uprzednio straconego łucznika na wybranym przez siebie polu startowym ②. Stoi on teraz w linii prostej w stosunku do trolla miotacza, więc może do niego strzelić ③. Kasia zagrywa kolejną kartę i wybiera symbol strzału z łuku ④.



Kasia grająca trollami w odpowiedzi pokazuje i odrzuca kartę z symbolem obrony ⑤. Symbol ten obarczony jest dodatkowym kosztem 1 kamienia, odrzuca więc 1 znacznik kamienia ze swojej puli. Dzięki temu miotacz nie otrzymuje żadnych obrażeń.

◇◇◇◇ PLANSZETKA I ZDOLNOŚCI TROLLI

Gracz ma do dyspozycji 2 trolle. Jeden posiada zdolność rzucania kamieniami (miotacz), natomiast drugi (berserker) posiada zdolność szarżowania. Obaj mogą używać kamieni do obrony (zob. opis symbolu obrony na następnej stronie). Każdy użyty kamień gracz odkłada na stos użytych znaczników. Gracz kierujący trollami ma do wykorzystania 10 kamieni w trakcie gry. Jeśli jego pula kamieni się wyczerpie, nie może wykonywać akcji wymagających odrzucenia kamieni.

Na planszecie trolli znajdują się miejsca na znaczniki obrażeń otrzymywane w trakcie gry. W miarę otrzymywania obrażeń układa się je od góry do dołu, najpierw na polach odpowiadających zdolnościom trolli – rzutu kamieniem (pierwsze 3 pola) i szarży (pierwsze 4 pola). Po ich zapełnieniu gracz nie może już korzystać z danej zdolności. Po zapełnieniu wszystkich pól odpowiadających danej postaci ta postać ginie, a jej figurka jest usuwana z planszy. Po zapełnieniu wszystkich pól na planszecie trolle zostają pokonane, a grający nimi przegrywa rozgrywkę.



SZARŻA

Umożliwia berserkerowi korzystanie ze znajdującego się na kartach symbolu szarży, dając możliwość szybkiego przemieszczenia się po planszy i wykonania ataku.



RZUT KAMIENIEM

Umożliwia miotaczowi korzystanie ze znajdującego się na kartach symbolu rzutu kamieniem, czyli wykonanie ataku dystansowego.

◇◇◇◇ SYMBOLE NA KARTACH TROLLI



RUCH TROLLA

Gracz może poruszyć trollem maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu.



RUCH TROLLI

Gracz może poruszyć do 2 trolli, każdego maksymalnie o tyle pól, ile wynosi wartość ruchu.



ATAK 1 TROLLA

Troll może zaatakować przeciwnika, jeśli jego figurka znajduje się obok figurki przeciwnika. Siła ataku znajduje się na karcie obok symbolu ataku. Atak można zablokować kartą z symbolem obrony.



ATAK 2 TROLLI

Jeśli 2 figurki trolli znajdują się obok figurki albo figurek przeciwnika, mogą zaatakować jednocześnie, każdy z siłą ataku pokazaną na karcie. Przeciwnik może zagrać 1 albo 2 karty z symbolem obrony, aby zablokować ataki. Karta może być również wykorzystana przez 1 trolla do pojedynczego ataku z siłą równą wyższej wartości ataku (o ile te wartości są różne).



OBRONA

Pozwala zablokować pojedynczy atak przeciwnika, niezależnie od jego siły. Niektóre karty z symbolem obrony wymagają dodatkowego kosztu w postaci 1 lub 2 kamieni. W przypadku obrony z użyciem kamieni, gracz musi odrzucić tyle znaczników kamieni, ile wskazuje karta.



RZUT KAMIENIEM

Miotacz może rzucić kamieniem w wybranym kierunku w linii prostej (o ile wciąż ma taką możliwość – zob. *Planszетка i zdolności trolli*, str. 9). Jeśli w linii ataku znajduje się 1 albo więcej figurek przeciwnika, pierwsza z nich atakowana jest z pełną siłą ataku, a każda kolejna z siłą o 1 mniejszą od poprzedniej. Przykładowo miotacz rzucił kamieniem o sile 2 w kierunku 3 figurek przeciwnika stojących naprzeciw niego. Pierwsza figurka otrzymuje 2 obrażenia, druga 1, a trzecia nie otrzymuje obrażeń. Miotacz nie może rzucić kamieniem, jeśli między nim a atakowaną figurką przeciwnika (lub figurkami) znajduje się berserker. Ten atak można zablokować kartami z symbolem obrony – po 1 karcie na każdą zaatakowaną figurkę. Po wykonaniu rzutu kamieniem, gracz musi odrzucić z gry 1 znacznik kamienia.

Przykład.

Kasia zagrywa kartę i wybiera symbol szarży ①. Przesuwa trolla berserkera w linii prostej i zatrzymuje go na polu przed lucznikiem ②. Następnie berserker wykonuje 2 ataki, każdy o sile 1.



Janek niestety nie posiada ani jednej karty z symbolem obrony, więc przydziela lucznikowi 2 obrażenia.

Przykład.

W swojej turze Kasia zagrywa 2 karty. Na pierwszej z nich wybiera symbol szarży ①, tylko po to, aby przemieścić trolla berserkera ②. Druga zagrana karta to atak 2 trolli ③. Troll miotacz nie może zaatakować rycerza, więc Kasia decyduje, że berserker zaatakuje rycerza (atakiem o sile 2) ④, a miotacz zaatakuje lucznika (pozostałym atakiem o sile 1) ⑤.



Janek posiada kartę z symbolem podwójnej obrony, której używa, aby zablokować oba ataki trolli ⑥.

◇◇◇◇ SYMBOLE NA KARTACH TROLLI CD.



SZARŻA

Berserker może wykonać szarżę (o ile wciąż ma taką możliwość – zob. *Planszетка i zdolności trolli*, str. 10). Gracz wybiera kierunek i przemieszcza berserkera o dowolną liczbę pól w linii prostej, aż do zatrzymania się na granicy mapy albo napotkania przeszkody. Jeżeli przeszkoda, która wymusiła zatrzymanie berserkera, jest figurka przeciwnika, berserker może ją zaatakować, wykonując dwa ataki – każdy o sile 1. Broniący może odrzucić 1 albo 2 karty z symbolem obrony, aby zablokować ataki (rycerz do obrony przed 1 z ataków może również wykorzystać zdolność uniku). **UWAGA!** Berserker może wykonać szarżę na figurkę przeciwnika znajdującą się na sąsiadującym polu. W takim przypadku wykonuje 2 ataki, ale nie zmienia swojej pozycji.

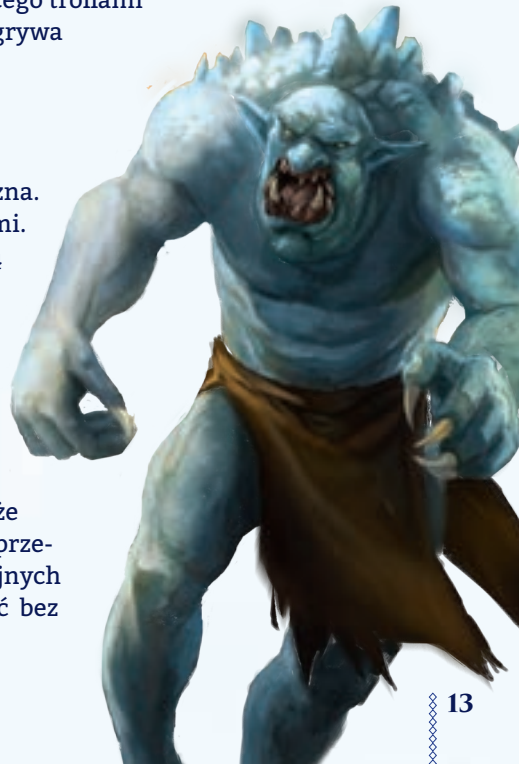
◇◇◇◇ KONIEC GRY

Gra może się zakończyć na następujące sposoby:

- ▶ Zbrojni zostają zabici – wygrywa grający trollami.
- ▶ Trolle zostają zabite – wygrywa grający zbrojnymi.
- ▶ Po zagranie ostatniej karty przez grającego trollami przynajmniej 1 zbrojny wciąż żyje – wygrywa grający zbrojnymi.

◇◇◇◇ OD AUTORA I STUDIA REBEL

Drako: Rycerze i Trolle to gra niesymetryczna. Inaczej gra się trollami, a inaczej zbrojnymi. Dla zbrojnych z pewnością ważną postacią jest rycerz, którego śmierć oznacza brak możliwości wzywania posiłków. Trolle natomiast dysponują bardzo silnymi zdolnościami i graczowi kontrolującemu tę rasę powinno zależeć na jak najdłuższym ich zachowaniu. Ważne jest również rozsądne wykorzystywanie kart. Gracz kontrolujący trolle musi pamiętać, że w momencie, gdy skończą mu się karty, przegrywa. Natomiast gracz kontrolujący zbrojnych musi uważać, by na koniec gry nie zostać bez kart, bo może się to dla niego źle skończyć.



◇◇◇◇ WARIANTY KRZYŻOWE

Gra *Drako: Rycerze i Trolle* jest kompatybilna z grą *Drako: Smok i Krasnoludy* – gracze mogą rozegrać pojedynki we wszystkich wariantach krzyżowych. Szczegółowe zasady poszczególnych wariantów zostały opisane poniżej.

TROLLE I SMOK

Podstawowe zasady gry z *Drako: Rycerze i Trolle* oraz *Drako: Smok i Krasnoludy* nie ulegają zmianie, poza tymi opisanymi poniżej.

Przygotowanie do gry

Po dobraniu 4 kart gracze ustawiają swoje figurki, tak jak na zaznaczonych polach na poniższym schemacie (trolle na zielonych polach, smok na czerwonym). Gracz kontrolujący trolle rozpoczyna grę z 6 kamieniami (zamiast 10).



Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, zaczynając od gracza kierującego smokiem.

W swojej pierwszej turze grający smokiem może wykonać tylko 1 akcję. We wszystkich kolejnych turach gracze wykonują po 2 akcje.

Zmiany w zasadach

- ▶ Jeśli w trakcie gry graczowi skończą się karty, przetasowuje odrzucone i tworzy z nich nowy stos kart.
- ▶ Berserker nie może używać kart z symbolem obrony (zarówno tych z dodatkowym kosztem 1 lub 2 kamieni, jak i tych bez dodatkowego kosztu).

Koniec gry

Gra toczy się do momentu śmierci smoka albo trolli, w związku z czym może zakończyć się na 2 sposoby:

- ▷ Smok został zabity – wygrywa grający trollami.
- ▷ Trolle zostały zabite – wygrywa grający smokiem.

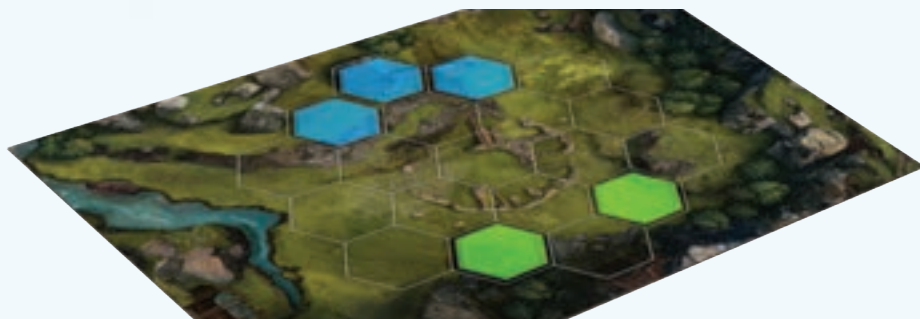


TROLLE I KRASNOLUDY

Podstawowe zasady gry z *Drako: Rycerze i Trolle* oraz *Drako: Smok i Krasnoludy* nie ulegają zmianie, poza tymi opisanymi poniżej.

Przygotowanie do gry

Po dobraniu 4 kart gracze ustawiają swoje figurki. Rozpoczyna gracz kontrolujący trolle (zielone pola). Następnie swoje figurki ustawia gracz kontrolujący krasnoludy (niebieskie pola).



Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, zaczynając od gracza kierującego krasnoludami.

W swojej pierwszej turze grający krasnoludami może wykonać tylko 1 akcję. We wszystkich kolejnych turach gracze wykonują po 2 akcje.

Zmiany w zasadach

- ▷ W trakcie gry może dojść do sytuacji, w której graczowi kontrolującemu krasnoludy skończą się karty w talii do dobierania. W takiej sytuacji, gdy chce dobrać kolejne karty, musi najpierw przetasować odrzucone, wylosować z nich 18 kart i stworzyć stos kart do dobierania, a następnie dobrać kolejne karty. Gdy gracz kontrolujący krasnoludy tworzy nowy stos kart,

gracz kontrolujący trolle bierze ze stosu użytych kamieni 5 kamieni i może je powtórnie wykorzystać. W momencie, w którym na stosie użytych kamieni jest mniej niż 5, dobiera wszystkie znajdujące się tam kamienie.

- ▷ Gdy gracz kontrolujący krasnoludy używa sieci, wyklada znacznik sieci na planszecie obok ilustracji wybranego trolla. Od tego momentu oznaczony troll nie może się ruszać i używać kamieni (również do obrony) do czasu, aż zrzuci sieć.
- ▷ Rzut kamieniem – bez względu na wartość ataku na karcie atak rzucanym kamieniem ma siłę 3.

Koniec gry

Gra może się zakończyć na następujące sposoby:

- ▷ Krasnoludy zostały zabite – wygrywa grający trollami.
- ▷ Trolle zostały zabite – wygrywa grający krasnoludami.
- ▷ Obu graczom skończyły się karty (w przypadku gracza kontrolującego krasnoludy po wykorzystaniu dodatkowych 18 kart) – wygrywa ten gracz, który ma przewagę liczebną. W przypadku remisu wygrywa gracz kontrolujący krasnoludy.



RYCERZE I SMOK

Podstawowe zasady gry z *Drako: Rycerze i Trolle* oraz *Drako: Smok i Krasnoludy* nie ulegają zmianie, poza tymi opisanymi poniżej.

Przygotowanie do gry

Po dobraniu 4 kart gracze ustawiają swoje figurki. Rozpoczyna gracz kontrolujący smoka i kładzie figurkę na środku planszy (czerwone pole na poniższym schemacie). Gracz kierujący zbrojnymi może rozstawić swoje figurki na dowolnych polach planszy niesąsiadujących ze smokiem.



Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, zaczynając od gracza kierującego smokiem.

W swojej pierwszej turze grający smokiem może wykonać tylko 1 akcję. We wszystkich kolejnych turach gracze wykonują po 2 akcje.

Koniec gry

Gra może się zakończyć na następujące sposoby:

- ▶ Smok został zabity – wygrywa grający zbrojnymi.
- ▶ Zbrojni zostają zabici – wygrywa grający smokiem.
- ▶ Po zagranie ostatniej karty przez grającego zbrojnymi smok nadal żyje – wygrywa grający smokiem.



RYCERZE I KRASNOLUDY

Podstawowe zasady gry z *Drako: Rycerze i Trolle* oraz *Drako: Smok i Krasnoludy* nie ulegają zmianie, poza tymi opisanymi poniżej.

Przygotowanie do gry

Po dobraniu 4 kart gracze ustawiają swoje figurki naprzemiennie, tak jak na poniższym schemacie. Rozstawianie rozpoczyna gracz kontrolujący zbrojnych (żółte pola).



Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, zaczynając od gracza kierującego zbrojnymi.

W swojej pierwszej turze grający zbrojnymi może wykonać tylko 1 akcję. We wszystkich kolejnych turach gracze wykonują po 2 akcje.

Zmiany w zasadach

- ▷ Gdy gracz kontrolujący krasnoludy używa sieci, wykląda znacznik sieci na planszecie obok ilustracji wybranego zbrojnego. Od tego momentu oznaczony zbrojny nie może się ruszać ani strzelać do czasu, aż zrzuci sieć. Może atakować w zwarcu i używać kart z symbolem obrony. Jeśli zablokowany został rycerz, to wykonując unik może obronić się przed pojedynczym atakiem, ale nie może uskoczyć na wolne sąsiadujące pole.
- ▷ Modyfikacji ulega „obrona” krasnoludów. Gracz musi odrzucić 2 karty z symbolem obrony, żeby zablokować pojedynczy atak (niezależnie od jego siły).
- ▷ Modyfikacji ulega dobieranie kart w przypadku krasnoludów, tj. gracz kierujący nimi nie może wykonywać akcji dobrania 2 kart na rękę, jeśli ma 5 albo 6 kart na ręce.
- ▷ Modyfikacji ulegają karty z symbolem „Wezwanie posiłków” – zamiast możliwości wezwania posiłków dają dodatkowe pole na znacznik obrażeń. Po zagranii karty gracz kładzie ją na planszecie obok ilustracji wybranego żywego zbrojnego. Ten uzyskuje dodatkowe miejsce na obrażenie. Kładąc obok wybranego zbrojnego np. 2 takie karty, uzyskuje się dodatkowe 2 miejsca na obrażenia.

Koniec gry

Gra może się zakończyć na następujące sposoby:

- ▷ Krasnoludy zostały zabite – wygrywa grający zbrojnymi.
- ▷ Zbrojni zostali zabici – wygrywa grający krasnoludami.
- ▷ Po zagranii ostatniej karty przez grającego krasnoludami – wygrywa grający krasnoludami.



Zasady gry: Adam „Folko” Kałuża

Ilustracje: Aneta Lewko-Ślęzak

Rozwój gry: studio Rebel

Opracowanie graficzne i redakcja gry: zespół Rebel

© 2019 Wydawnictwo Rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

rebel

