

KARTY DO
ZANTARY

ZASADY:
ZANTARA

ROZKŁAD KART

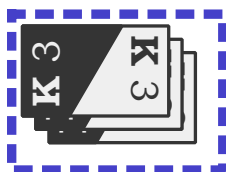
1

JAK WYGLĄDA STÓŁ?

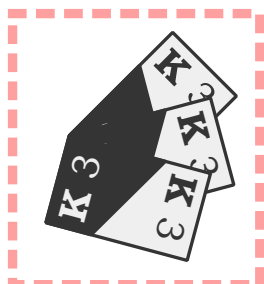
GRACZ 1

GRACZ 2

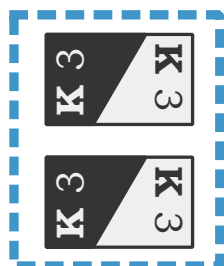
CMENTARZ



**POLE
BITWY**

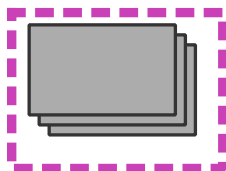


**KARTY
W RĘCE**

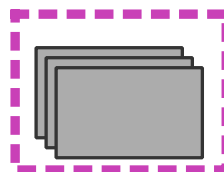


**KARTY
POSIŁKÓW**

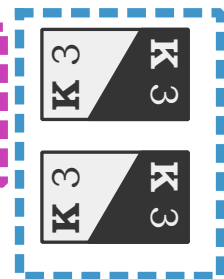
TALIA



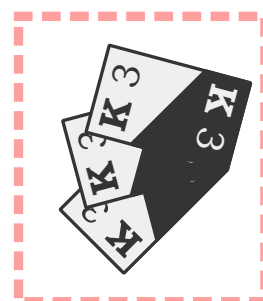
TALIA



**KARTY
POSIŁKÓW**



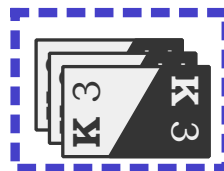
**KARTY
W RĘCE**



**POLE
BITWY**



CMENTARZ

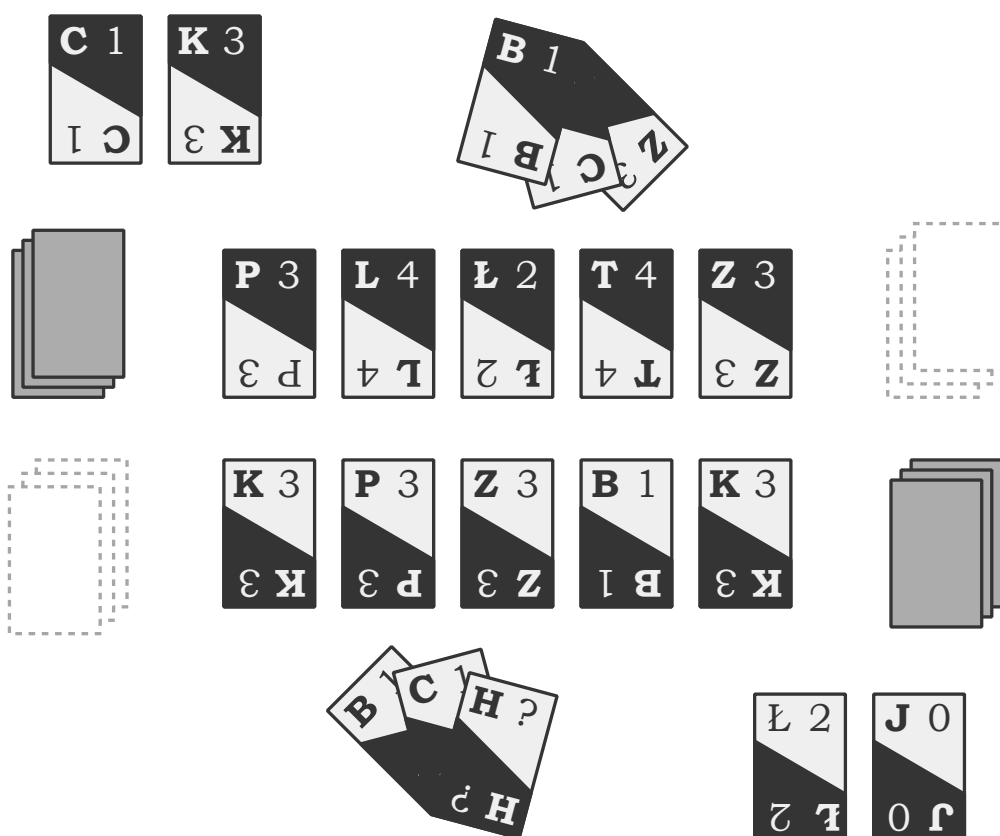


ROZDANIE KART

2

Gracze odkrywają karty leżące na stole, nie pokazują swoich kart z ręki.

Gracze rzucają kością, wyższy numer otrzymuje
pierwszeństwo ruchu.



RODZAJE RUCHU

3

DOŁADOWANIE JEDNOSTKI

Gracz może użyć karty z ręki, aby doładować dowolną jednostkę na Polu Bitwy.

Doładować jednostkę można:

1. Kartą tego samego rodzaju
2. Kartą CHŁOPÓW
3. Kartą BOHATERA lub GENERAŁA

GRACZ 1:

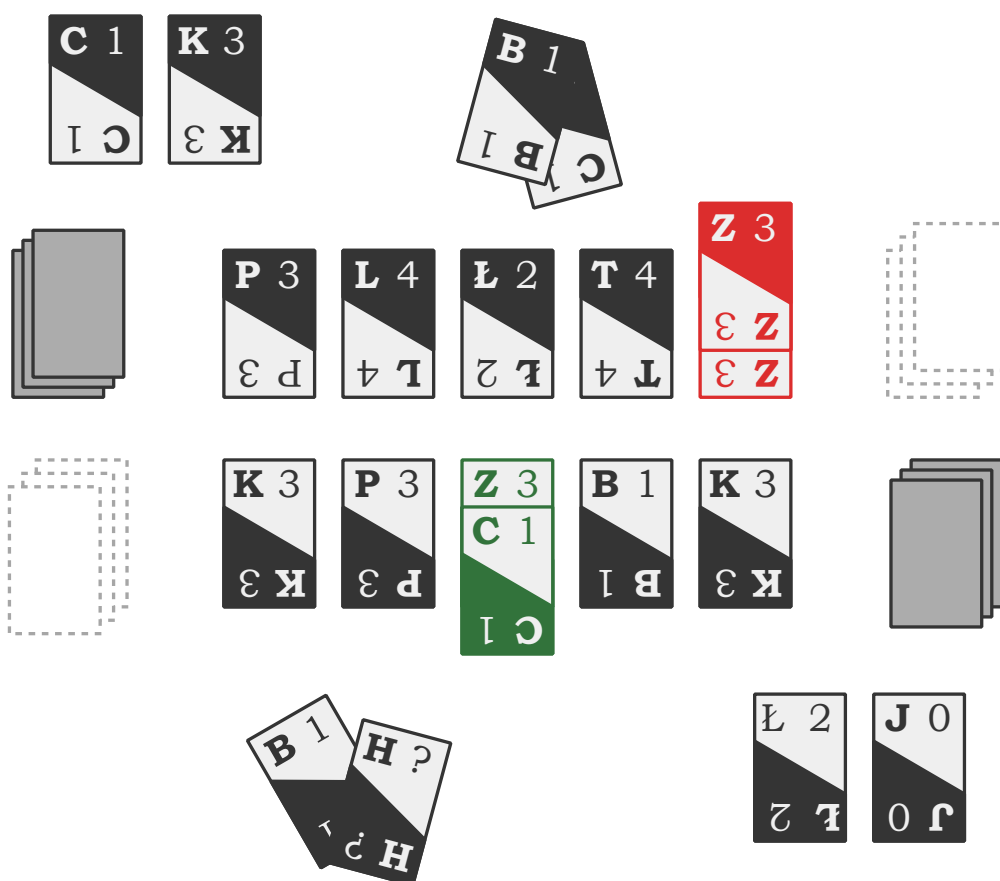
Doładowuję jednostkę
ZBROJNYCH drugą
jednostką ZBROJNYCH.

Teraz ich siła $3+3=6$

GRACZ 2:

Doładowuję jednostkę
ZBROJNYCH jednostką
CHŁOPÓW.

Teraz ich siła $3+1=4$



RODZAJE RUCHU

4

ZAMIANA KART

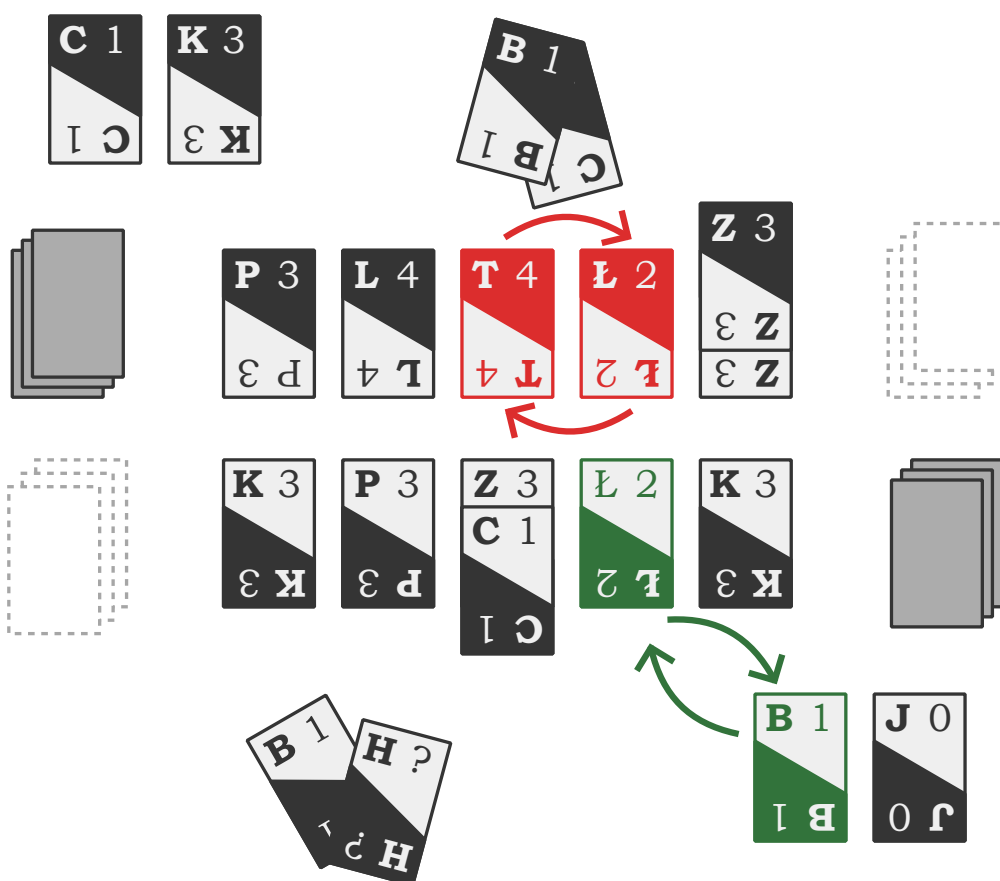
Gracz może zamienić miejscami dwie karty na Polu Bitwy albo między Polem Bitwy a Kartami Posiłków.

NIE można zamienić miejscami:

1. Doładowanych jednostek
2. Kart z ręki.

GRACZ 1:
Zamieniam ŁUCZNIKÓW i
TOPORNIKÓW miejscami.

GRACZ 2:
Zamieniam CHŁOPÓW i
BOHATERA miejscami



RODZAJE RUCHU

5

UŻYCIE EFEKTU BOHATERA

Gracz może użyć efektu karty BOHATERA jako ruch (niezależne od doładowania BOHATEREM)

Każdy z BOHATERÓW ma przypisany rodzaj jednostki (KONNICA, ŁUCZNICY, ZBROJNI oraz PIKINIERZY) i można ich użyć doładowując dany rodzaj jednostki lub kładąc na puste miejsce.

GRACZ 1:

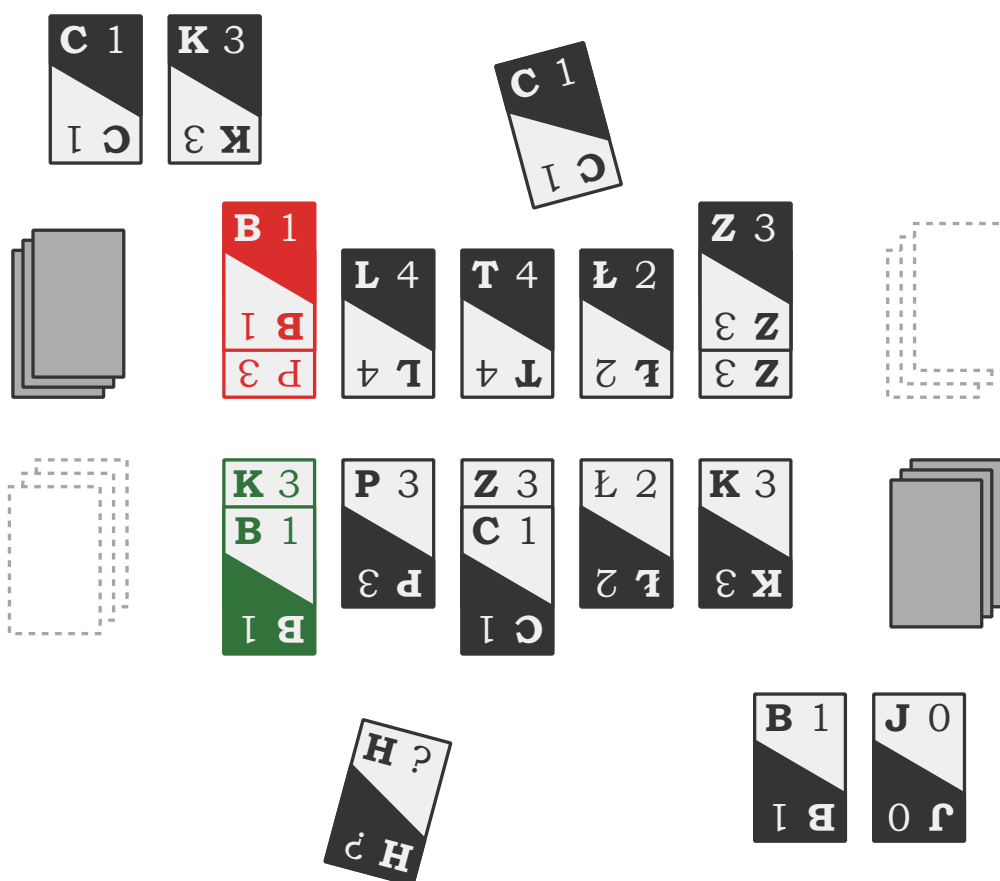
Doładowuję PIKINIERÓW
swoim BOHATEREM.

Używam jego efektu:
dodatkowy ruch dla mnie i
dla przeciwnika.

GRACZ 2:

Doładowuję KONNICĘ
swoim BOHATEREM.

Nie używam jeszcze jego
efektu.



PRZEBIEG WALKI

6

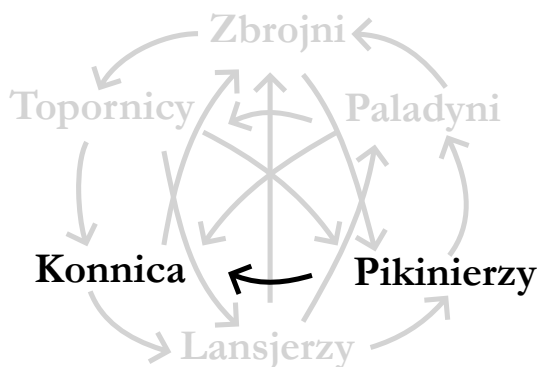
WYRÓWNANE STARCIE

Gdy jednostki mają tę samą siłę,
sprawdzamy BALANS

z BALANSU wynika, że
PIKINIERZY biją KONNICĘ

Starcie wygrywa **Gracz 1**

Pokonana jednostka ląduje na
Cmentarzu

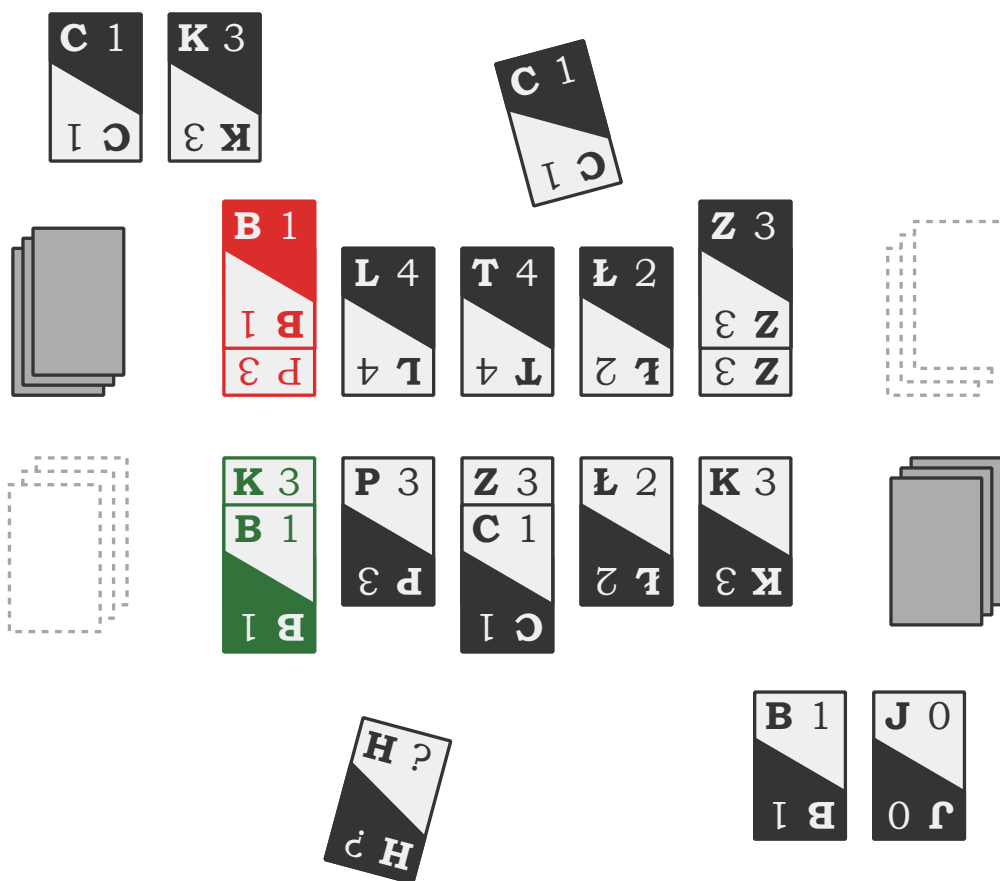


GRACZ 1:
PIKINIERZY i BOHATER

GRACZ 2:
KONNICA i BOHATER

$$3+1=4$$

$$3+1=4$$



KARTY DO ZANTARY

ZASADY: ZANTARA

PRZEBIEG WALKI

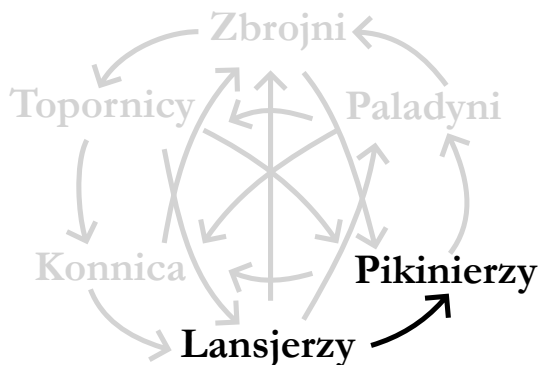
7

NIETYRÓWNA STARCI ZGODNE Z BALANSEM

Gdy jednostki mają różną siłę,
sprawdzamy, która bije którą w
BALANSIE

LANSJERZY są silniejsi, i z
BALANSU wynika, że biją
PIKINIERÓW

Starcie wygrywa **Gracz 1**

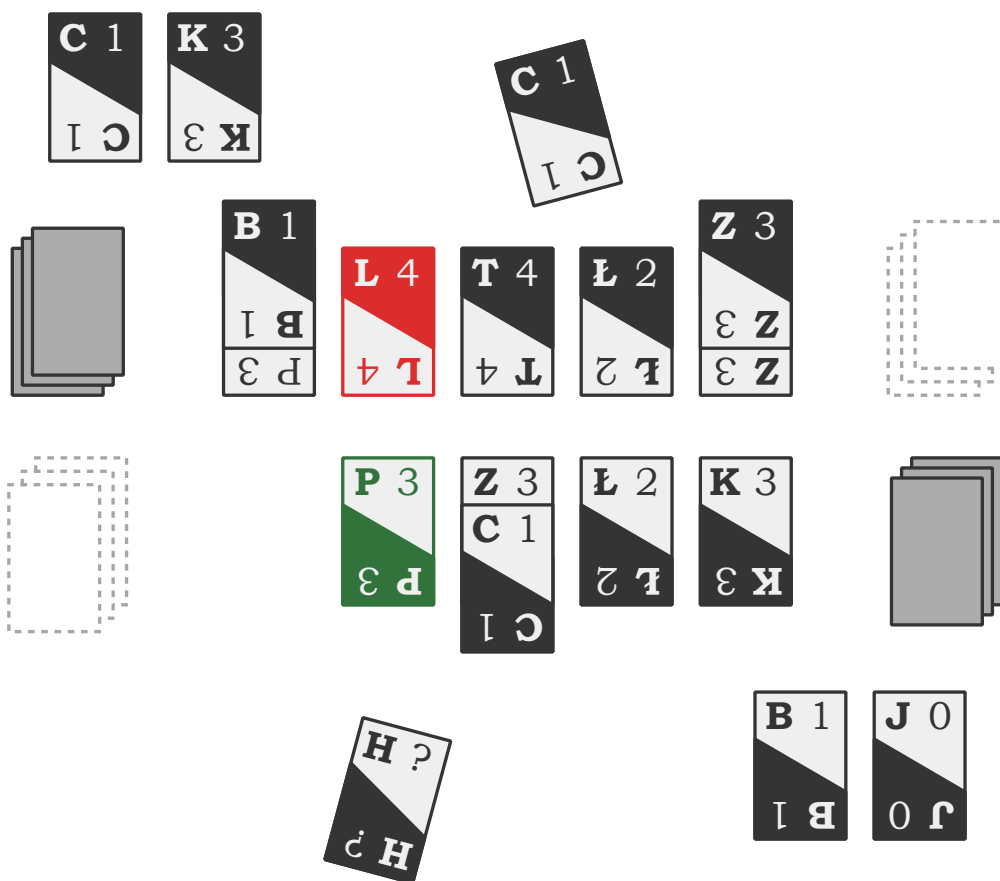


GRACZ 1: LANSJERZY

4

GRACZ 2: PIKINIERZY

3



Z

III

PRZEBIEG WALKI

8

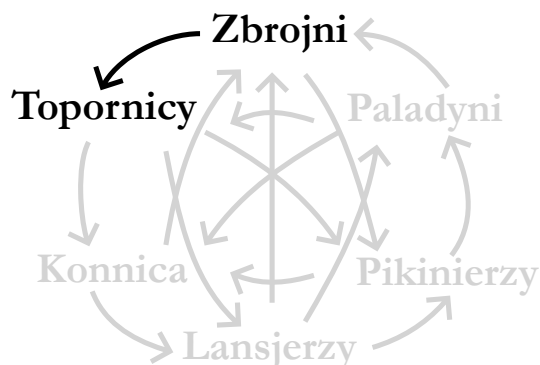
WYRÓWNANE STARCIE JEDNOSTKI DOŁADOWANEJ CHŁOPAMI

Gdy jednostki mają tę samą siłę,
sprawdzamy BALANS

z BALANSU wynika, że ZBROJNI
biją TOPORNIKÓW

Starcie wygrywa **Gracz 2**

Jednostka była doładowana
CHŁOPAMI więc trafiają oni na
Cmentarz mimo wygranej.

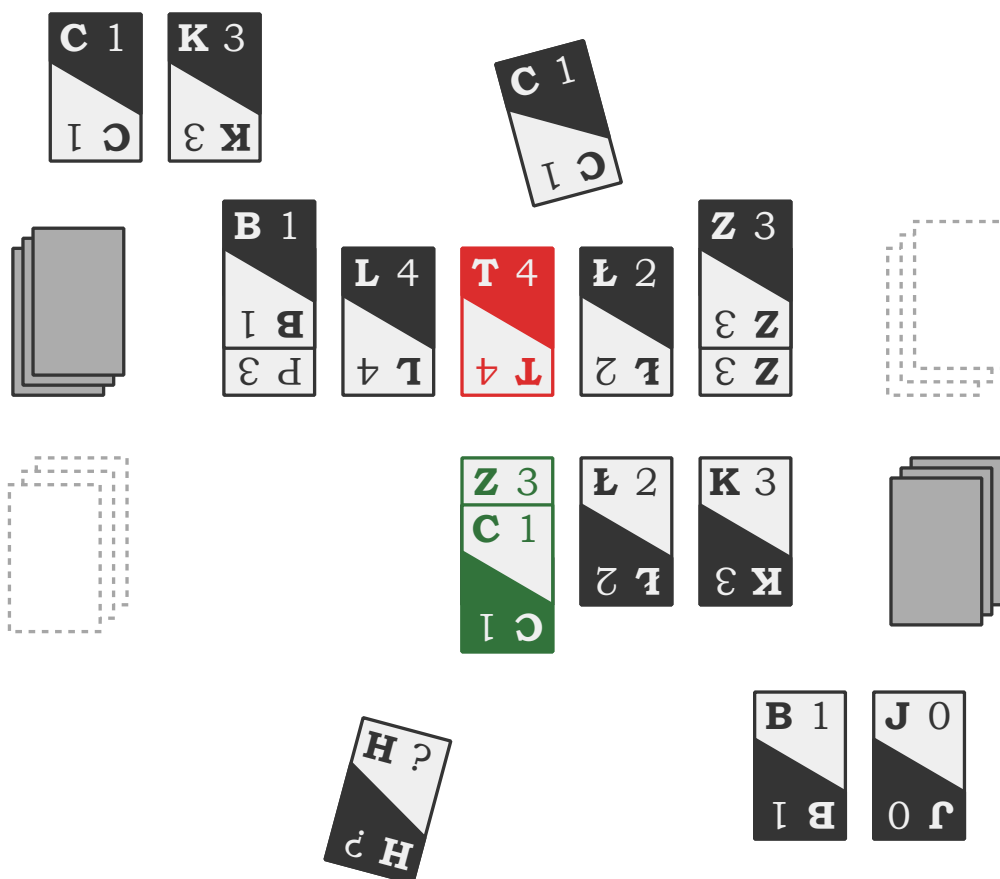


GRACZ 1: TOPORNICY

4

GRACZ 2: ZBROJNI i CHŁOPI

3+1=4



PRZEBIEG WALKI

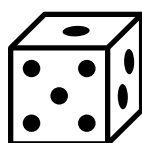
9

WYRÓWNANE STARCIE IDENTYCZNYCH JEDNOSTEK

Gdy dwie identyczne jednostki mają tę samą siłę, stajemy przed remisem.

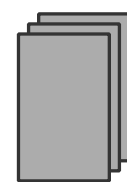
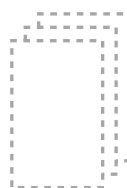
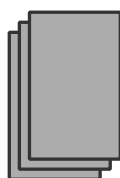
Zwycięzcę starcia wyznacza rzut kością. Kto wyrzuci wyższą liczbę, wygrywa.

Starcie wygrywa **Gracz 2**



GRACZ 1:
ŁUCZNICY
2
KOŚĆ:
1

GRACZ 2:
ŁUCZNICY
2
KOŚĆ:
3



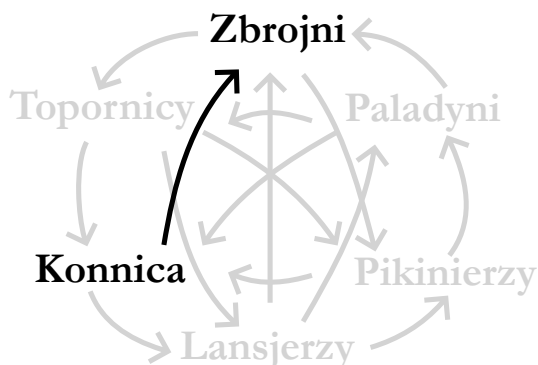
PRZEBIEG WALKI

10

NIEWYRÓWNAŁE STARCIE NIEZGODNE Z BALANSEM

Gdy jednostki mają różną siłę,
sprawdzamy, która bije którą w
BALANSIE

ZBROJNI są silniejsi, ale z
BALANSU wynika, że KONNICA
bije ZBROJNYCH.

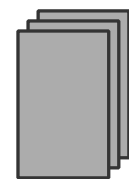
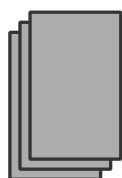
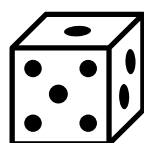
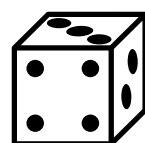


W tej sytuacji są dwie opcje - albo gracze nie robią nic,
albo rzucają kośćmi. Decyzja należy do tego, kto ma
przewagę w punktach (Gracz 1) ale ten z przewagą w
BALANSIE (Gracz 2) rzuca dwiema kośćmi zamiast jednej.



GRACZ 1:
KOŚĆ:
5

GRACZ 2:
KOŚĆ:
3+1=4



ZAKOŃCZENIE TURY

1 1

UZUPEŁNIENIE KART

Gracze ciągną z talii tyle kart, ile pustych miejsc po ich jednostkach + jedna.

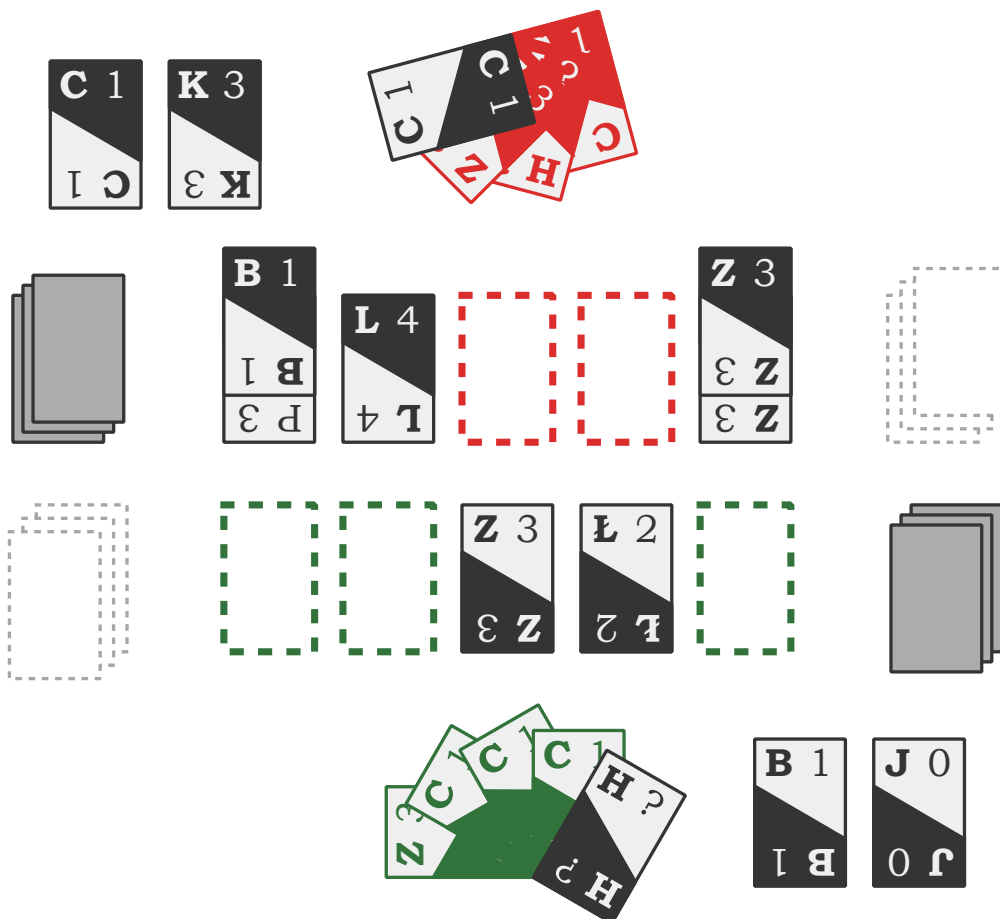
GRACZ 1:

Straciłem 2 jednostki więc
ciągnę $2+1=3$ karty

GRACZ 2:

Straciłem 3 jednostki więc
ciągnę $3+1=4$ karty

Karty trafiają na rękę gracza razem z potencjalną
pozostałą tam kartą.



ZAKOŃCZENIE TURY

12

PONOWNE ROZŁOŻENIE KART

Gracze rozkładają karty dowolnie, według uznania, grzbietem do góry. Gracz może teraz tylko rozłożyć karty. Zamiana miejsc będzie ruchem podczas kolejnej tury.

Po rozłożeniu kart gracze odwracają je i rozpoczyna się nowa tura.

Gramy do momentu, gdy jeden z graczy traci wszystkie karty lub cztery karty Generała.

