

SPÓR O BÓR



SPÓR O BÓR

Gracze: **2** | Wiek: **8+**

Czas gry: **20 minut**

Nadchodzi czas, kiedy ponownie trzeba ustalić, kto będzie władał Wielką Prapuszczą. Ta wiekowa kraina zamieszkiwana jest przez najodważniejsze i najbardziej waleczne zwierzęta na świecie. Co pięć lat wybierany jest jej Król. Mieszkańcy potrzebują mądrego i odważnego władcy. Kto nim będzie, zostanie ustalone w tradycyjnym Wielkim Pojedynku. Dwóch najwybitniejszych taktyków stoczy ze sobą bezkrawy bój.

W grze wcielacie się w dowódców prowadzących swoich poddanych w Wielkim Pojedynku. Waszym celem będzie zdobycie przewagi nad przeciwnikiem i uzyskanie kontroli nad polanami. Wygrany może być tylko jeden. Czy będziesz nim Ty, a może Twój przeciwnik? Czy poprowadzisz swoje oddziały do zwycięstwa?

Elementy gry

54 karty zwierząt w 6 kolorach
(każdy kolor reprezentuje jeden klan),
o wartościach od 1 do 9



10 kart jednostek specjalnych



9 płytek polan



2 karty pomocy



Przygotowanie gry

- 1 9 płytek polan umieśćcie w rzędzie pomiędzy dwoma graczami.
- 2 Potasujcie karty zwierząt i stwórzcie z nich zakryty stos – połóżcie karty rewersem do góry na końcu rzędu.
- 3 Każdy gracz bierze po 6 kart zwierząt z góry stosu. Karty należy trzymać w taki sposób, aby przeciwnik nie widział, co się na nich znajduje.
- 4 Każdy gracz bierze kartę pomocy i kładzie ją przed sobą.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio dotykał jakieś zwierzę lub który jest najstarszy. Gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury.

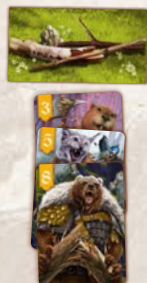
W swojej turze gracz wybiera **jedną** z posiadanych kart i umieszcza ją **po swojej stronie** przy dowolnej z polan w rzędzie. Po położeniu karty **nie można** jej przenieść w inne miejsce.

Po umieszczeniu karty przy polanie gracz dobiera jedną kartę z wierzchu zakrytego stosu.

Uwaga! Jeśli stos kart się wyczerpie, gracz nie dobiera karty.

Zasady umieszczania kart

Uwaga! Przy jednej polanie gracz może umieścić **maksymalnie 3 karty**.



Karty należy umieszczać w taki sposób, żeby ich kolor oraz wartość były zawsze widoczne.

Uwaga! W bardzo rzadkiej sytuacji, kiedy gracz nie ma możliwości zagrania karty przy jakiegokolwiek polanie, traci turę.

Zdobywanie kontroli nad polanami

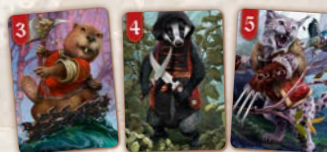
Po umieszczeniu karty po swojej stronie polany, a przed dobraniem kolejnej gracz może zdobyć **kontrolę** nad polaną. Kontrolę można zdobyć wtedy, kiedy **każdy z graczy** umieścił przy danej polanie **po 3 karty**.

Umieszczając karty przy polanie, gracz dąży do stworzenia **silniejszej** grupy zwierząt niż jego przeciwnik. Grupę tworzą 3 zwierzęta.

Poniżej znajduje się opis siły grup od najsłabszej do najsłabszej:

Legion

3 zwierzęta tego samego koloru, o następujących po sobie wartościach.



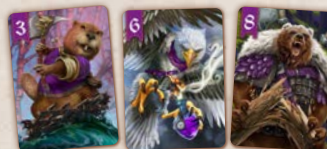
Kompania

3 takie same zwierzęta.



Bractwo

3 zwierzęta tego samego koloru.



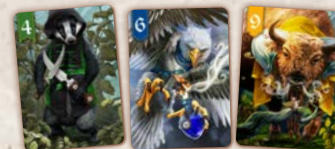
Banda

3 zwierzęta o następujących po sobie wartościach w dowolnych kolorach.



Zgraja

3 dowolne zwierzęta w dowolnym kolorze i o dowolnej wartości.



Silniejsza grupa **zawsze** wygrywa ze słabszą.



Uwaga! Pamiętajcie, że karty zwierząt **nie muszą** być zagrywane po kolei, by utworzyć Legion lub Bandę. Liczy się tylko to, żeby podczas zdobywania kontroli przy polanie znajdowały się 3 zwierzęta o następujących po sobie wartościach (zagrane w dowolnej kolejności).

W przypadku kiedy przy jednej polanie obaj gracze wyłożyli grupy **o takiej samej sile**, kontrolę nad nią przejmuje ten, którego **suma kart w grupie jest wyższa**.



Przykład. Przy polanie obaj gracze wyłożyli Bandy. Siła zagranych grup jest taka sama. By ustalić kontrolę nad polaną, gracze sumują wartość wyłożonych kart. Kontrolę nad polaną zdobywa gracz 2 – wartość jego bandy wynosi 21 (6 + 7 + 8), a wartość bandy gracza 1 to 12 (3 + 4 + 5).

W przypadku kiedy przy jednej polanie obaj gracze wyłożyli grupy **o takiej samej sile i o takiej samej sumie kart**, kontrolę nad nią przejmuje ten, który utworzył swoją grupę jako **pierwszy**.

Wcześniejsze zdobycie polany

Uwaga! Gracz może zdobyć kontrolę nad polaną, zanim jego przeciwnik umieści przy niej 3 karty. W takim przypadku gracz musi wykazać, że bez względu na to, jakie karty przeciwnik wyłoży przy tej polanie, **nie będzie w stanie** utworzyć silniejszej grupy. Nie można wykorzystać do tego kart z ręki.



Przykład. Gracz 1 może już teraz zdobyć kontrolę nad tą polaną. Jego Bractwo (3 karty w tym samym kolorze) jest silniejsze niż Banda (3 karty o następujących po sobie wartościach w dowolnych kolorach) lub Zgraja (3 dowolne karty), które może utworzyć jego przeciwnik.

Kiedy gracz zdobywa kontrolę nad polaną, bierze jej płytkę i kładzie ją pod zagrany kartami. Od tego momentu gracze **nie mogą** umieszczać kolejnych kart przy tej polanie.



Przykład. Gracz 1 zdobył kontrolę nad polaną. Jego Kompania (3 rysie) jest silniejsza niż Zgraja przeciwnika. Gracz 1 umieszcza żeton przejętej polany pod zagrany przez siebie kartami.

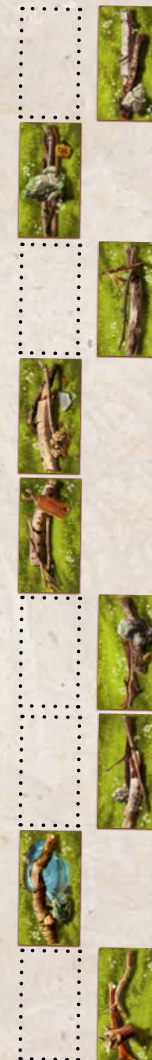
Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy przejmie kontrolę nad **3 przylegającymi do siebie polanami** lub **5 dowolnymi polanami**. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

3 przylegające do siebie polany



5 dowolnych polan



Wariant „Długi pojedynek”

Gracze mogą zdecydować się rozegrać kilka partii z rzędu. Ustalcie, ile gier rozegracie. Zwycięzca każdej partii otrzymuje **5 punktów**, a pokonany otrzymuje **1 punkt za każdą** kontrolowaną przez siebie polanę.

Po rozegraniu ustalonej liczby partii zwycięża gracz, który zdobędzie więcej punktów.

Wariant „Jednostki specjalne”

W tym wariantcie gracze mają dostęp do specjalnych jednostek bojowych. Każda z nich pozwala odmienić losy pojedynku. Ich mądre wykorzystanie może dać jednemu z graczy ogromną przewagę. Wariant ten sugerowany jest dla graczy, którzy dobrze znają grę podstawową.

Przygotowanie gry

- 9 płytek polan umieśćcie w rzędzie pomiędzy dwoma graczami.
- Potasujcie karty zwierząt i stwórzcie z nich zakryty stos – połóżcie karty rewersem do góry na końcu rzędu.
- Potasujcie karty jednostek specjalnych i stwórzcie z nich zakryty stos – połóżcie karty rewersem do góry obok stosu z kartami zwierząt.

- Każdy gracz bierze po **7 kart** zwierząt z góry stosu. Karty należy trzymać w taki sposób, aby przeciwnik nie widział, co się na nich znajduje.
- Każdy gracz bierze kartę pomocy i kładzie ją przed sobą.

Przebieg gry

W swojej turze gracz wybiera jedną z posiadanych kart zwierząt lub jednostek specjalnych i zagrywa ją. Po zagraniu karty gracz dobiera jedną kartę z dowolnego zakrytego stosu (zwierząt lub jednostek specjalnych). Jeśli któryś stos się wyczerpie, gracze **nie mogą** dobierać więcej kart tego typu.

Jeśli gracz posiada **wyłącznie** karty jednostek specjalnych lub **nie może** położyć karty zwierząt po swojej stronie przy żadnej z polan w rzędzie, musi albo zagrać kartę specjalnej jednostki, albo **spasować**.

Jednostki specjalne

Gracz może posiadać dowolną liczbę kart jednostek specjalnych na ręce (pamiętając, że **limit posiadanych kart to 7**). Gracz **może mieć zagrana maksymalnie 1 kartę jednostek specjalnych więcej niż jego przeciwnik**.

Przykład. Grzesiek zagrał 2 karty jednostek specjalnych, a jego przeciwnik Łukasz wyłożył 1 taką kartę. Dopóki Łukasz nie zagra drugiej karty jednostki specjalnej, Grzesiek **nie może** wyłożyć takiej karty.



Opis jednostek specjalnych

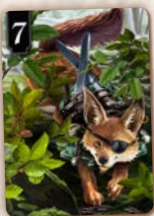
Elitarne jednostki

(zagrywa się je jak karty zwierząt)

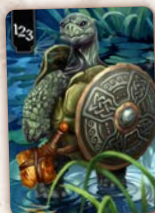


Joker – gracz określa jego wartość i kolor podczas **zdobywania kontroli** nad polaną.

Uwaga! Każdy gracz może mieć po swojej stronie **tylko 1 zagranego Jokera**. Jeśli dobrałby drugiego Jokera, **nie może go zagrać** do końca gry (chyba że w trakcie rozgrywki drugi gracz przejmie Jokera).



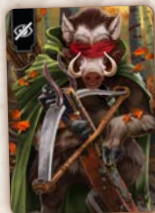
Szpieg – ma **wartość 7**, a gracz określa jego kolor podczas **zdobywania kontroli** nad polaną.



Tarczownik – gracz określa jego wartość (1, 2 lub 3) i kolor podczas **zdobywania kontroli** nad polaną.

Sprytnie jednostki

(zagrywa się je na polaną. Można zagrać obie na tę samą polaną, wtedy ich efekty działają jednocześnie)



Ślepy furiat – podczas zdobywania kontroli nad polaną, na którą zagrany jest Ślepy furiat, gracze liczą wyłącznie **sumę wartości** zagranych zwierząt. Rodzaj grupy (kolor kart) **nie jest** brany pod uwagę.



Zwiększone oddziały – by zdobyć kontrolę nad polaną, na którą zagrane są Zwiększone oddziały, gracze muszą umieścić przy niej po **4 zwierzęta**.

Podstępne jednostki

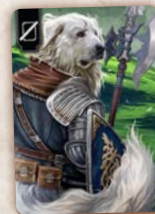
(zagrywa się je odkryte obok stosu dobierania jednostek specjalnych)



Po zagraniu tej karty gracz wykonuje jej działanie. Gracze mogą przeglądać wszystkie zagrane karty podstępnych jednostek.



Rekruter – gracz dobiera trzy karty z jednego lub dwóch stosów (zwierząt lub jednostek specjalnych). Następnie wybiera dwie karty ze swojej ręki i odkłada je na spód odpowiednich stosów.



Stróż – gracz wybiera jedną kartę zwierzęcia lub jednostki specjalnej umieszczoną po stronie przeciwnika przy niekontrolowanej polanie i **odrzuca ją** odkrytą obok stosu dobierania zwierząt.



Zdrajca – gracz wybiera jedną kartę zwierzęcia (nie jednostki specjalnej) umieszczoną po stronie przeciwnika przy niekontrolowanej polanie i **przenosi ją** na dowolną niekontrolowaną polaną po swojej stronie.



Strateg – gracz wybiera jedną kartę zwierzęcia lub jednostki specjalnej umieszczoną po swojej stronie przy niekontrolowanej polanie i **przenosi ją** pod inną niekontrolowaną polaną po swojej stronie lub **odrzuca ją** odkrytą obok stosu dobierania zwierząt.

Uwaga! Niezagranych jednostek specjalnych nie bierze się pod uwagę podczas **wcześniejszego zdobycia polany**.

Wariant „Spiesz się powoli”

Wariant ten skierowany jest do bardzo doświadczonych graczy. Rozgrywka toczy się według zasad gry podstawowej lub z użyciem jednostek specjalnych – z jednym wyjątkiem. Gracz może przejąć **kontrolę nad polaną WYŁĄCZNIE** na początku swojej tury, przed zagranieniem karty.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Piotr Sokołowski

Wydawca: Marek Chołostiakow

Tłumaczenie i redakcja instrukcji:
Michał Szewczyk

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

© Dr. Reiner Knizia 2022. All rights reserved.

© 2022 for the Polish edition Fabryka Kart
Trefl-Kraków Sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

