

Lumeria

ZASADY GRY 2vs2

W poniższym dokumencie znajdziecie zasady gry w 4 osoby (dwóch kontra dwóch graczy). W pierwszej części przeczytacie o zasadach ogólnych, wzajemnym wpływie jednostek oraz kolejności tury, a w drugiej znajdziecie scenariusz, który umożliwi Wam ich wykorzystanie. Do boju!

I. ZASADY OGÓLNE

1. Elementy

Do rozgrywki 2vs2 potrzebować będziecie 4 frakcji, po jednej dla każdego z graczy, oraz kompletu komponentów zwykle dla niego potrzebnych (kości aktywacji, planszeczka boga itp). Możecie grać dowolnie wybranymi frakcjami i bóstwami, jednak ma to pewne ograniczenia, o czym przeczytacie w dalszej części tekstu. Ponadto potrzebować będziecie dwóch plansz z zestawów startowych do Lumerii. Pewnie już to zauważyliście, ale na stronie B planszy grafika jest przesunięta w stronę jednej krawędzi, dzięki czemu położone obok siebie plansze tworzą spójne pole bitwy, tak jak na poniższym zdjęciu. Rozłóżcie więc arkusze, usiądźcie po dwóch stronach stołu wybranymi drużynami i przygotujcie się do walki!



2. Zasady współpracy

W trakcie rozgrywki gracze mogą używać dowolnie wybranych przez siebie frakcji. Frakcje mogą też walczyć pomiędzy sobą, tak jak w normalnej rozgrywce. Obowiązują jednak 2 ograniczenia:

- Jeżeli gracze grający w tej samej drużynie zdecydowali się na tę samą frakcję, to muszą wybrać różne bóstwa. Wybór bóstw przez przeciwników nie ma na to wpływu (w każdej drużynie może znaleźć się Mars, ale w danej drużynie może być tylko jeden Mars)
- W danym momencie na planszy może znajdować się tylko jedna jednostka bohatera lub mitycznego stwora dla danej drużyny, takie jak Herkules, Cerber czy Troll. Każdy gracz posiada dwie takie jednostki w swojej frakcji. Jeżeli jeden z graczy w drużynie zrekrutował Herkulesa, to drugi nie może tego zrobić, dopóki Herkules jego sojusznika żyje. Nie ma jednak przeciwwskazań, aby drużyna przeciwna w tym samym momencie także posiadała Herkulesa na stole (tak samo jak w standardowej rozgrywce).

Dodatkowo:

- Jeżeli jakaś jednostka na polu bitwy posiada zdolności wpływające na swoje jednostki, to na potrzeby tej zdolności, traktujemy tak wszystkie jednostki obu graczy. Oczywiście, jeżeli zdolność wpływa na jednostki o konkretnej nazwie, to ta część zasady nadal obowiązuje. Żołnierze na polu bitwy starają się przeżyć za wszelką cenę, współpraca z innymi walczącymi po tej samej stronie na pewno tym pomoże.
- Bóstwa patrzą na bitwę z nieco innej perspektywy. Pomimo tymczasowego sojuszu, nawet jeżeli reprezentują tę samą frakcję, to dbają przede wszystkim o własne interesy. Gracze mogą używać specjalnej zdolności boga tylko w stosunku do należących do niego jednostek. Podobnie sytuacja wygląda z manewrami.
- Złoto gracza należy tylko do niego, nie może on przekazywać złota drugiemu graczowi.

3. Budowa rundy

W trakcie rozgrywek czteroosobowych budowa rundy i kolejność wykonywania akcji wyglądać będzie podobnie, jak przy rozgrywce dwuosobowej, z tą różnicą, że gracze traktowani są jako dwie drużyny. I tak:

- Na początku gry każdy z graczy rzuca jedną kością i sumuje wynik rzutu ze swoim sojusznikiem. Drużyna, która uzyska większy wynik wybierze, kto zostanie Pierwszą Drużyną na początku rozgrywki. Podobnie jak w rozgrywkach dwuosobowych, Pierwsza Drużyna zmieniać się będzie na początku każdej rundy.
- W fazie rekrutacji drużyny naprzemiennie rekrutują po jednej jednostce na swoich polach rekrutacji. Decyzją graczy w danej drużynie jest, który z nich akurat w tym momencie zrekrutuje jednostkę (robi to na polach rekrutacji na planszy znajdującej się bezpośrednio przed nim).
- W fazie bitwy drużyny naprzemiennie aktywują po jednej jednostce. Do graczy w danej drużynie należy decyzja, który z nich wykorzysta swoją kość aktywacji w tym momencie i aktywuje swoją jednostkę.

- W fazie manewrów drużyny wykonują manewry naprzemiennie i decyzja o kolejności należy do graczy danej drużyny, podobnie jak w przypadku poprzednich punktów.

II. SCENARIUSZ PRZEDPOLA (wersja 2vs2)



Cel: Celem każdej drużyny jest zdobycie 20 lub 30 punktów zwycięstwa. Wybierzcie 20, jeśli zależy wam na szybszej grze.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: drużyna otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdą kontrolowaną przez jej gracza jednostkę, która na koniec rundy, w fazie porządkowania zajmuje jedno z pól na obszarze zaznaczonym palisadą NA POŁOWIE PLANSZY DRUŻYNY PRZECIWIWEJ. Gracze nie zdobywają punktów za kontrolowane przez siebie jednostki znajdujące się na WŁASNEJ połowie planszy. Do oznaczania zdobytych punktów użyjcie żetonów scenariusza. Dodatkowo, jeżeli jednostka zajmuje jedno z pól na obszarze zaznaczonym palisadą, które znajduje się na drugiej planszy (w stosunku do tej, na której zaczęła), to zdobywa 2 punkty zamiast jednego.

REMIS: jeśli drużyny zdobędą 20/30 lub więcej punktów zwycięstwa w tym samym czasie, wygrywa ta, która zdobyła ich więcej. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa drużyna, który wyeliminował więcej jednostek przeciwnika. Jeśli wciąż jest remis, każdy z graczy rzuca tyłom kośćmi, ile wynosi suma ataku wszystkich jego jednostek na planszy. Wygrywa ta drużyna, której gracze uzyskali więcej trafień na 4+. Ostatni krok powtarzajcie do skutku.

