



MEGA WOJOWNICY



ZASADY GRY

Zawartość



8 dwustronnych kartonowych figurek reprezentujących Megawojowników



12 przezroczystych plastikowych podstawek (po 1 dla 4 najmniejszych Wojowników i po 2 dla 4 największych)



8 Kart Postaci Wojowników z ilustracją Wojownika po jednej stronie i logiem „Mega Wojownicy” po drugiej



Zestaw do budowy Areny.
Odwróć zamknięte pudełko do gry do góry nogami i umieść w nim elementy ścian wraz z kolumnami. Upewnij się, że ściany z płomieniami oraz ściany bez nich zostały umieszczone naprzemiennie.



64 Karty Akcji Wojowników w akcji na awersie karty (patrz strona 2) oraz z imieniem i kolorem Wojownika na jej rewersie

Znacznik Rundy

Znacznik Rundy

8 żetonów Szczęśliwego Czaru (po jednym dla każdego Wojownika)

6 kostek do gry

74 żetony Punktów Życia/ Punktów Popularności (PŻ/PP) w ośmiu różnych kolorach (wliczając 8 dużych żetonów Pierwszego Obrażenia, po jednym dla każdego Wojownika). Żetony z ikoną Serca to żetony Punktów Życia (PŻ), a z ikoną Laurów to żetony Punktów Popularności (PP).

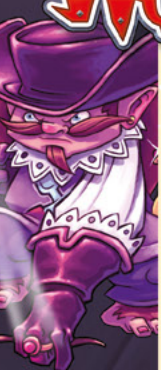
8 dużych woreczków strunowych w celu łatwiejszego przechowywania elementów



1 żeton Czaszki (dla Baobaba), jego działanie zostało wyjaśnione w rozdziale „Efekty”.



2 żetony Szoku Elektrycznego (dla Wyrzewa): jeden o wartości +2 i jeden o wartości -2



TRIBAL RUMBLE • 1. Cel Gry

Każdy gracz wciela się w jednego z Megawojowników, gotowego zrobić wszystko, aby wygrać turniej znany jako Plemienna Rozróżba, który jest organizowany podczas każdego zaćmienia słońca na legendarnej Wyspie Krańca Świata. Rozgrywa się on według zasady „każdy na każdego”, bo w ostatecznym rozrachunku pozostanie tylko jeden Wojownik: ten Jeden Jedyny Megawojownik! No chyba, że bitwa będzie trwała długo, wtedy zwycięzca zostanie wybrany na koniec 7 rundy...

• 2. Wybór Megawojownika

Każdy gracz wybiera jedną z 8 Kart Postaci Wojowników. Gracze mogą również losowo przydzielić Karty Postaci Wojowników każdemu z grających.

• 3. Przygotowanie do Rozróżby

Wraz z Kartą Postaci Wojownika, każdy gracz dobiera:

- Kartonową Figurkę reprezentującą swojego Wojownika
- Karty Akcji swojego Wojownika
- Żetony Punktów Życia/Punktów Popularności (Serca/Laury)

w kolorze swojego Wojownika. Początkowa ilość PŻ Wojownika to: 5 dla Aramistrza (fioletowy), 6 dla Żožoby (zielony), 7 dla Bonzaia (niebieski), 8 dla Kraktuska (szary), 9 dla Wygrzewa (pomarańczowy), 10 dla Sorgo (czarny), 13 dla Baobaba (brązowy) i 16 dla Drakonidasa (czerwony).

- Żeton jego Szczęśliwego Czaru

UWAGA! 8 woreczków strunowych dodanych do gry pozwala graczom przechowywać wszystkie elementy przeznaczone dla poszczególnego Wojownika (Figurkę, Karty Akcji, Żetony PŻ/PP, żeton Szczęśliwego Czaru oraz specjalne żetony dla Baobaba i Wygrzewa).

Kiedy każdy z graczy posiada już cały zestaw dla swojego Wojownika, należy wykonać następujące czynności:

- 1) Gracze budują Arenę, na której będzie rozgrywała się Rozróżba (patrz strona 1).
- 2) Zaczynając od najmniejszego Wojownika (kolejno do największego według Rozmiaru), każdy gracz stawia swojego Wojownika na pustej Arenie (patrz obrazek na górze strony). Jeśli gracz będzie 7 lub 8 graczy, powinni oni zająć najpierw 6 zewnętrznych obszarów (przy 8 graczach dwóch najwyższych Wojowników będzie w samym środku Areny).
- 3) Każdy gracz kładzie Kartę Postaci swojego Wojownika przed sobą awerssem do góry.
- 4) Każdy gracz kładzie żetony PŻ i PP po prawej stronie Karty Postaci swojego Wojownika, Sercami (PŻ) do góry.
- 5) Każdy z graczy bierze swoich 8 Kart Akcji do ręki.
- 6) Znacznik Rundy należy położyć obok pierwszej rundy na Torze Rund (patrz strona 1).

Odzywa się gong i zaczyna się Plemienna Rozróżba!

KARTA POSTACI WOJOWNIKA

Początkowa ilość Punktów Życia



Obrona (modyfikowana przez wybór Karty Akcji)

Odwrócona Obrona pozwalająca innym graczom łatwiej ją odczytać

Rozmiar Wojownika (równy jego początkowej ilości Punktów Życia)

Kolor Wojownika

Imię Wojownika

OBSZARY WALKI

Na planszy znajduje się 7 Obszarów Walki oddzielonych liniami nakreślonymi na piaskach Areny – 6 zewnętrznych obszarów i jeden duży środkowy obszar z całkowitym zaćmieniem słońca widocznym na środku.



• 4. Przebieg Walki

Tradycyjnie Plemienna Rozróżba trwa siedem rund, a każda z nich jest podzielona na cztery etapy:

- 1) Wybór Kart Akcji
- 2) Inicjatywa
- 3) Akcja
- 4) Koniec rundy

4.1 Wybór Kart Akcji

Każdy gracz w tajemnicy wybiera jedną Kartę Akcji ze swojej ręki i kładzie ją na stole awerssem do dołu, nie zakrywając wcześniej zagranej Karty Akcji (karty aktywnej), tak aby jej aktualna wartość Obrony była nadal widoczna.

4.2 Inicjatywa

Kiedy gracz jest gotowy, zaczyna się odliczanie na głos, od 8 do 1. Kiedy wywołana zostanie wartość Inicjatywy gracza (liczba w kółku obok symbolu ⚡), może on rozpocząć swoją turę. Jeśli kilku graczy ma taką samą wartość Inicjatywy, zaczynają oni swoje tury w kolejności rosnącej, zaczynając od postaci o najmniejszym Rozmiarze (👤).

Przykład: Wygrzew zagrywa swoją kartę z ⚡ 7, Baobab swoją z ⚡ 1, Kraktusk kartę z ⚡ 4 a Żožoba również zagrywa kartę z ⚡ 4. Akcje zostaną rozegrane w następującej kolejności:



- 1) Wygrzew (Inicjatywa 7)
- 2) Żožoba (Inicjatywa 4)
- 3) Kraktusk (Inicjatywa 4)
- 4) Baobab (Inicjatywa)

Kraktusk i Żožoba mają tę samą wartość Inicjatywy, ale Żožoba wykonuje akcję jako pierwszy, bo jest mniejszy – ma Rozmiar 6 (w stosunku do Kraktuska o Rozmiarze 8).

4.3 Akcje

Pierwszą rzeczą, jaką powinien zrobić gracz w swojej turze, to zakryć poprzednią Kartę Akcji (albo Kartę Postaci Wojownika podczas pierwszej rundy gry) kartą wybraną na tę rundę. Staje się ona jego nową kartą aktywną. Następnie gracz musi wykonać WSZYSTKIE akcje zawarte na karcie (Ruch, Walka Wręcz i/lub Strzelanie) w dowolnej kolejności.

KARTA AKCJI

Inicjatywa

Ilość Punktów Ruchu

Ilość kostek ataku do Walki Wręcz

Ilość kostek ataku do Strzelania

Odwrócona Obrona



Obrona

Rozmiar Wojownika

Objaśnienie Sekretnych Techniek lub Magicznych Przedmiotów, jeśli dotyczą one tego Wojownika (patrz strona 4).



RUCH: Za każdy Punkt Ruchu gracz musi przesunąć figurkę swojego Wojownika o jeden obszar (przekraczając linię na planszy). Wojownik nie może wrócić na obszar, z którego zaczął swoją turę. Gracz musi wykorzystać wszystkie Punkty Ruchu zawarte w jego Karcie Akcji.



WALKA WRĘCZ: Wartość wyższa niż 0 w Walce Wręcz sprawia, że gracz musi zaatakować Wojownika, który znajduje się na tym samym obszarze. Gracz może to zrobić podczas swojej tury, przed, po albo w trakcie ruchu (tzn. między dwoma przemieszczeniami figurki).



STRZELANIE: Wartość wyższa niż 0 w Strzelaniu sprawia, że gracz musi zaatakować z dystansu Wojownika znajdującego się na innym obszarze niż ten, na którym się znajduje. Może strzelić na obszar przylegający lub dalszy (w przypadku użycia zasad Strzału z Dystansu zobacz niżej). Gracz może to zrobić w swojej turze, przed, po albo w trakcie ruchu.

ROZLICZANIE WALKI

Walkę rozlicza się w ten sam sposób dla Walki Wręcz i dla Strzelania.



Atak

Atakujący rzuca taką ilością kostek, jaka wynika z wartości obok symbolu walki (☞ lub ☜), następnie porównuje wynik na każdej kostce z Obroną (🛡️) przeciwnika. Każdy wynik równy lub wyższy jego Obronie zadaje 1 Obrażenie przeciwnikowi.

Strzał z Dystansu. Jeśli atakujący zdecyduje się zaatakować Wojownika znajdującego się 2 obszary od niego, musi odjąć 1 od wyniku rzutu na każdej kostce przed porównaniem jej z wartością Obrony przeciwnika.

SZCZĘŚLIWY CZAR

Każdy Wojownik posiada żeton "Szczęśliwego Czar", który może użyć raz na grę kiedy sam jest celem ataku przeciwnika. Może zarówno:
 – odwrócić jedną z kostek atakującego na drugą stronę (np. zmieniając wynik 6 na 1)
 – zmusić atakującego do przerwania maksymalnie trzech kostek. Nowy wynik na kostkach nie może być zmieniony i jest wynikiem ostatecznym.



Obrażenia

Za każde zadane obrażenie atakujący zabiera przeciwnikowi 1 żeton PŻ. Odwraca go na stronę z laurem (PP) i kładzie go po lewej stronie Karty Postaci swojego Wojownika (PŻ znajdują się po prawej stronie). Żetony stają się teraz jego Punktami Popularności.



Punkty Życia, wyeliminowanie z gry i obrzucanie kamieniami

W momencie, gdy Wojownik traci swój PIERWSZY Punkt Życia, przeciwnik bierze jego duży żeton PŻ/PP, który odpowiada "Pierwszemu Obrażeniu" i jest warty 3 PP.

Kiedy Wojownik traci swój OSTATNI Punkt Życia, zostaje wyeliminowany. Gracz odpowiedzialny za wyeliminowanie przeciwnika z gry bierze figurkę swojej ofiary i stawia ją przed sobą jako trofeum (jest to używane do rozstrzygnięcia remisów na koniec gry, zobacz "Zwycięstwo").

Przykład wyeliminowania:



W 3 rundzie Sorgo atakuje Bonaia, któremu zostały 2 PŻ.



Sorgo ma 4 kostki ataku w Walce Wręcz przeciw Obronie 5 Bonaia



Sorgo rzuca 4,5,6,6

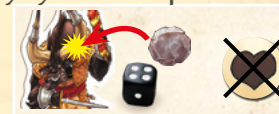


Bonaia traci swoje ostatnie 2 PŻ. Stają się one PP Sorgo, który wygrywa również figurkę Bonaia.

Uwaga! Jeśli wyeliminowanie z gry następuje w ciągu 3 pierwszych Rund, publiczność okazuje swoją dezaprobatę rzucając kamieniami w Wojownika, który wyeliminował przeciwnika tak wcześnie.



Obrzucanie kamieniami jest równe Strzelaniu i wynosi 3 kostki w pierwszej Rundzie, 2 kostki w drugiej i 1 kostkę w trzeciej. Wyeliminowany gracz rzuca kostkami, a PŻ tracone przez przeciwnika nie przypadają nikomu i są usuwane z gry. Ataki publiczności nie są przeprowadzane od czwartej rundy, gdy publiczność jest już zbyt mocno zaafektowana wydarzeniami na Arenie.



Sorgo eliminuje Bonaia w 3 Rundzie. Gracz rzuca jedną kostką "kamieniem" (wynik 4).



Ma Obronę 4, więc traci 1 PŻ, który jest usuwany z gry.

4.4 Koniec Rundy

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje akcje (czyli kiedy wszystkie Karty Akcji przeznaczone na tę Rundę zostaną rozpatrzone w malejącej kolejności według Inicjatywy), rozpoczyna się nowa Runda.

Przesuń Znacznik Rund o jedno pole na Torze Rund.

Każdy gracz przygotowuje nową Kartę Akcji z tych posiadanych na ręce (zagrane karty nie mogą zostać ponownie użyte) i rozpoczyna się nowe odliczanie według Inicjatywy. Gracze przeprowadzają swoje akcje do momentu, gdy wszyscy Wojownicy, którzy przeżyli, zagrają swoją przedostatnią Kartę Akcji podczas 7 Rundy. Na koniec tej Rundy, bez względu na wszystko, rozbrzmiewa gong kończący grę.

5. Zwycięstwo

Jeśli Wojownik pozostanie sam na Arenie przed końcem 7 Rundy, zostaje obwołany Wielkim Zwycięzcą i staje się Megawojownikiem... oczywiście aż do kolejnej Plemiennej Rozróby! Jeśli więcej niż jeden Wojownik nadal znajduje się w grze na koniec 7 Rundy, gdy zabrzmi gong, każdy ocalkony podlicza swoje PP, które zdobył podczas Plemiennej Rozróby. Wojownik z największą liczbą PP jest ogłoszony zwycięzcą! W przypadku remisu Wojownik, który wyeliminował największą liczbę przeciwników (ma najwięcej figurek innych graczy), wygrywa grę. Jeśli wciąż jest remis, Plemienną Rozrobę wygrywa najmniejszy Wojownik!

Cokolwiek się wydarzy, na koniec pozostaje tylko JEDEN zwycięzca: ten Jeden Jedyny Megawojownik!

Przykłady Walki:



Baobab atakuje Kraktuska, który znajduje się na tym samym obszarze.



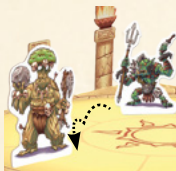
Baobab ma 3 kostki ataku w Walce Wręcz przeciw Obronie 4 Kraktuska.



Baobab rzuca kośćmi i uzyskuje wynik 2,4,5



Kraktusk traci 2 PŻ, wliczając duży żeton, ponieważ jest to jego Pierwsze Obrażenie. Te żetony stają się 4 PP dla Baobaba.



Następnie Baobab rusza się 2 obszary dalej.



W swojej turze Kraktusk przeprowadza Strzał z Dystansu przeciwko Baobabowi.



Kraktusk ma 4 kostki ataku w Strzelaniu przeciwko Obronie 4 Baobaba.



Kraktusk rzuca kośćmi i uzyskuje wynik 1,4,4,5 które stają się 0,3,3,4 z według zasad Strzału z Dystansu.



Baobab traci 1 PŻ, który staje się 1 PP dla Kraktuska.

• DUCH WSPÓŁPRACY

W Megawojownikach można również grać zespołowo. Poniżej znajdziecie kilka rozwiązań, które można zastosować w grze zespołowej. Drużynę można dobrać dowolnie. Atmosfera "jeden za wszystkich, wszyscy za jednego" gwarantowana (ale też wymagany jest duch współpracy i poświęcenia), bo liczy się tylko zwycięstwo zespołu!

▷ **DLA 2 GRACZY:** Każdy gracz tworzy drużynę składającą się z 2,3 lub 4 Wojowników (w zależności od pożądanej długości rozgrywki) i stara się wyeliminować wszystkich członków drużyny przeciwnika.

[Aramistrz + Drakonidas] VS [Żożoba + Baobab]

[Bonzai + Sorgo] VS [Kraktusk + Wygrzew]

[Aramistrz + Bonzai + Baobab] VS [Żożoba + Wygrzew + Sorgo]

[Aramistrz + Bonzai + Wygrzew + Drakonidas] VS [Żożoba + Kraktusk + Sorgo + Baobab]

▷ **DLA 3 GRACZY:** Każdy gracz tworzy drużynę składającą się z 2 Wojowników i stara się wyeliminować członków dwóch pozostałych drużyn przeciwników.

[Aramistrz + Baobab] VS [Bonzai + Sorgo] VS [Kraktusk + Wygrzew]

▷ **DLA 4 GRACZY:** Każdy gracz ma tylko jednego Wojownika, ale tworzy zespół ze swoim "towarzyszem broni", którego pomocy będzie potrzebował do wyeliminowania pary przeciwników i zdobycia zwycięstwa.

[Aramistrz + Baobab] VS [Kraktusk + Sorgo]

[Wygrzew + Baobab] VS [Żożoba + Drakonidas]

▷ **DLA 6 GRACZY:** Każdy gracz kontroluje tylko jednego Wojownika, ale tworzy zespół ze swoim "towarzyszem broni", a obaj gracze mają za zadanie wyeliminować dwa zespoły przeciwników aby zdobyć zwycięstwo.

[Aramistrz + Sorgo] VS [Żożoba + Wygrzew] VS [Bonzai + Kraktusk]

▷ **OD 5 DO 8 GRACZY:** Każdy gracz ma tylko jednego Wojownika, który jest członkiem zespołu. Celem jest wyeliminowanie całego zespołu przeciwnika.

Dla 5 : [Aramistrz + Żożoba + Bonzai] VS [Kraktusk + Drakonidas]

Dla 6 : [Aramistrz + Bonzai + Baobab] VS [Żożoba + Wygrzew + Sorgo]

Dla 7 : [Aramistrz + Bonzai + Kraktusk + Baobab] VS [Wygrzew + Sorgo + Drakonidas]

Dla 8 : [Aramistrz + Bonzai + Wygrzew + Drakonidas] VS [Żożoba + Kraktusk + Sorgo + Baobab]

Wszystkie warunki zwycięstwa Plemiennej Rozróby odnoszą się również do wersji gry Duch Współpracy. Po prostu, aby wyłonić Zwycięzcę, musicie dodać na koniec gry wszystkie Punkty Popularności i trofea zdobyte przez członków zespołu. Ma to miejsce wtedy, gdy na koniec 7 Rundy więcej niż jeden zespół ma wciąż swojego Wojownika w grze.

Każdy Wojownik ma dwie karty Akcji Specjalnych (jedną z Sekretną Techniką i jedną z Magicznym Przedmiotem), obie mają objaśnienie na dolnym pasku Karty Akcji.

ARAMISTRZ – KUCHCIK MUSZKIETER



Eksplodująca „Beczka Prochu”

Ten ładunek Wybuchowy (Strzał) ma moc 3 kostek i rani wszystkich Wojowników na danym obszarze! (Jeden rzut kośćmi ma zastosowanie do wszystkich Wojowników.)



Widmowy Pierścień „Gdzie on się podział?”

Tak długo jak ta karta jest Kartą Aktywną, nikt nie może Strzelać do Aramistrza. Atak w Walce Wręcz jest wciąż możliwy.

ŻOŻOBA – INDIAŃSKI GOBLIN



Niesamowity „Szybkostrzelny Łucznik”

Żożoba wykonuje 2 Strzały z tego samego obszaru, ale do 2 różnych przeciwników.



Szamańska Fajka Pokoju „Zostawcie mnie!”

Tak długo jak ta karta jest Kartą Aktywną, nikt nie może atakować Żożoby w Walce Wręcz. Strzelanie do niego jest wciąż możliwe.

BONZAI – KRASNOLUD SAMURAJ



Prerażający „Atak Kamikaze”

Im bardziej Bonzai jest ranny, tym bardziej staje się niebezpieczny. Rzuca od 1 do 6 kostek w zależności od tego, ile Punktów Życia mu pozostało (zobacz wyjaśnienie na pasku Karty Akcji).



Demoniczna Różdżka „Odzyskanie mocy”

Punkty Życia, które przeciwnik traci podczas tego ataku są dodawane do puli PŻ Bonzaia (w tym przypadku nie stają się Punktami Popularności). Jeśli Bonzai straci te żetony na późniejszym etapie gry, są one oddawane atakującemu i traktowane jak zwykłe PP.

KRAKTUSK – ORK GLADIATOR



Okrutne „Uderzenie Kolczego Naramiennika”

Kraktusk może zaatakować swojego przeciwnika trójzębem (3 kostki) i uderzyć jeszcze jednego przeciwnika swoim kolczastym naramiennikiem (2 kostki). Te dwa ataki mogą być przeprowadzone oddzielnie (np. przed albo po Ruchu), ale są zawsze skierowane przeciwko 2 różnym przeciwnikom.



Złowroga Sieć „Ostateczne Oplątanie”

Przed rzutem kośćmi w Walce Wręcz dla tej Karty Akcji, wykonaj rzut 3 kostkami – jeśli suma wyrzuconych oczek jest większa lub równa Rozmiarowi twojego przeciwnika, jego Obrona spada o 2. W innym wypadku atak przeprowadzany jest na zwykłych zasadach.

WYGRZEW – LWI GÓRAL



Potężny „Szok Elektryczny”

Jeśli ten atak zada przynajmniej jedno Obrażenie przeciwnikowi: – oponent kładzie żeton -2 Szoku Elektrycznego na swojej Karcie Postaci Wojownika. Wartość Inicjatywy w jego następnej akcji jest zredukowana o 2 (ale nie może spaść poniżej 0). – Wygrzew kładzie żeton +2 Szoku Elektrycznego na swojej Karcie Postaci. Wartość Inicjatywy w jego następnej akcji jest zwiększona o 2 (ale nie może wzrosnąć powyżej 8).



Elektryczny Miecz „Błysk w pyski!”

Przed rozliczeniem tego ataku (liczy się jako Strzał) Wygrzew rzuca kością, aby ustalić moc ataku (która waha się od 1 do 6 kostek)

SORGO – MINOTAUR MATADOR



Niesamowicie Zabójczy „Terminotaur”

Im więcej akcji Sorgo wykona przed tą akcją, tym bardziej staje się zabójczy: rzuca ilością kostek równą liczbie zużytych przez niego Kart Akcji (wliczając tę).



Ultraświatlisty Strój „Spróbuj mnie dotknąć!”

Blask stroju Sorgo oślepia każdego przeciwnika, który próbuje go zaatakować. Przeciwnicy atakujący Sorgo rzucają 1 kostką ataku mniej tak długo, jak ta Karta jest kartą aktywną.

BAOBAB – BARBARZYŃSKI DRZEWIEC



Straszliwe „Uderzenie”

Baobab jednym ciosem może zadać Obrażenia kilku przeciwnikom. Jeśli na tym samym obszarze znajduje się więcej niż jeden Wojownik, Baobab wybiera jednego z nich na swój bezpośredni atak, a przeciwnik otrzymuje zwykle 4 kości Obrażeń ze Strzelania. Następnie może rozdzielić wyniki rzutu na kościach pomiędzy innych Wojowników znajdujących się na tym samym obszarze (limit 1 kostka na 1 Wojownika). Kości, które nie będą miały wpływu na żadnego Wojownika, nie zadadzą żadnych Obrażeń.



Mistyczna Czaszka „Jestem twoim przyjacielem”

Baobab przekazuje żeton "Czaszki" innemu Wojownikowi w zasięgu Strzału. Wybrany przeciwnik nie może zaatakować Baobaba podczas następnej akcji. Żeton jest usuwany na koniec następnej akcji przeciwnika albo w momencie, gdy Baobab go zaatakuje.

DRAKONIDAS – SPARTAŃSKI CZERWONY SMOK



Widowiskowa „Włócznia Ataku/Obrony”

W tej turze Drakonidas może wykonać 2 ataki w Walce Wręcz (po 2 kostki każdy). Mogą być przeprowadzone osobno (np. przed i po Ruchu), ale muszą być skierowane przeciwko dwóm różnym przeciwnikom. Ponadto tak długo jak ta Karta Akcji jest kartą aktywną, Drakonidas rzuca jedną kością, aby ustalić swoją wartość Obrony za każdym razem, gdy jest atakowany.



Energetyczna Zbroja „Laserowe namierzenie!”

Drakonidas dodaje 1 do wartości każdej z rzuconych 3 kostek ataku podczas Strzelania.