

RZYMIANIE DO DOMU!



Gra dla 1-4 graczy w wieku od 10 lat

A.D. 122:

Aby skutecznie chronić północną granicę Imperium Rzymskiego, Cesarz **Hadrian** nakazuje budowę muru obronnego, tym samym dzieli Brytanię na pół... Kaledończycy (ówczesi Szkoci) są z tego powodu, rzecz oczywista, wściekli! Poszczególne klany, wiecznie skłócone między sobą, natychmiast podejmują decyzję o zniszczeniu **Muru Hadriana** i ruszają do ataku!



ZASADY GRY

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Każdy z graczy otrzymuje talię w kolorze wybranego klanu, składającą się z 9 kart wojowników. Talię fortów, po uprzednim przetasowaniu, należy położyć rewersem do góry na środku stołu.

PRZEBIEG TURY:

Każda partia składa się z 3 tur, a tura z 2 faz.

Na początku każdej tury gracze odkrywają ze stosu 6 kart fortów i układają je na stole stroną odkrytą w jednym rzędzie, tworząc mur. Następnie jedną kartę o najniższej wartości dodatniej należy przesunąć na początek muru (na skrajną, pierwszą po lewej pozycję muru), zaś jedną kartę o najwyższej wartości dodatniej ułożyć na końcu muru (na skrajnej, ostatniej po prawej pozycji muru). Jeśli kilka fortów posiada tą samą wartość, na skrajnej (prawej lub lewej) pozycji ustawiany jest ten, który znajduje się najbliżej odpowiednio prawej lub lewej strony rzędu fortów. Pozostałe odkryte forty nie zmieniają swojego miejsca w rzędzie.

Przykład:

Układ kart po odkryciu:



Układ kart po ich uszeregowaniu zgodnie z zasadami:



Faza wydawania rozkazów:

Każdy z graczy tasuje swoją talię wojowników, po czym odrzuca z niej 2 losowe karty. Mając 7 kart na ręce, wybiera z nich 6 i odrzuca siódmą. Następnie gracze decydują, które karty wojowników chcą posłać do ataku na forte leżące na stole. Wybrane karty wojowników



gracze kładą rewersem przy fortach tak, jak pokazano na przykładzie z poprzedniej strony. Każdy fort w grze może być atakowany tylko przez jednego wojownika każdego z graczy.

Faza ataku:

Faza ataku rozgrywana jest w 6 rundach, osobno dla każdego fortu. W każdej rundzie gracze jednocześnie odwracają kolejne karty swoich wojowników leżące przy danym forcie i pozostawiają je odkryte. Każdy z graczy podlicza wówczas całkowitą siłę swojego ataku (sumując wartości wszystkich swoich odkrytych kart wojowników). Gracz, który uzyskał najwyższy wynik, zdobywa fort, o który toczyła się walka. Zabiera kartę przejętego fortu, a wszystkie odkryte do tej pory karty swoich wojowników odrzuca z gry.

Uwaga! Jeśli suma siły ataku dwóch lub więcej graczy ma taką samą wartość, żaden z graczy nie zdobywa tego fortu! Zostaje on odrzucony, a gracze przechodzą do następnej rundy ataku. Każda z kart wojowników posiada specjalną zdolność, która rozpatrywana jest tylko w momencie jej odkrycia. W każdym innym momencie gry zdolność karty nie występuje, pod uwagę brana jest wyłącznie jej siła ataku. Niektóre forty także posiadają specjalne właściwości modyfikujące ogólne zasady gry, które należy rozpatrzyć w momencie zdobycia danego fortu.

Właściwości kart wojowników:



Qween

Niepoprawna kusicielka, sprytnie uwodzi wojownika innego klanu. Gracz odkrywający w danej rundzie kartę Qween przejmuje na czas jej trwania siłę wybranego wojownika innego klanu odkrytego w tej samej rundzie. Wartość siły ataku uwiedzionego wojownika dla jego klanu wynosi zero. Uwaga! Jeśli klan gracza odkrywającego

Qween nie zdobędzie fortu, uwiedziony wojownik zostaje na swoim miejscu, a w kolejnej rundzie jego punkty są naliczane zgodnie z ogólnymi zasadami gry. Jeśli w tej samej rundzie zostanie odkryta więcej niż jedna Qween, specjalna zdolność karty nie jest rozpatrywana, pod uwagę brana jest jedynie siła karty Qween. Jeśli w tej samej rundzie, w której odkryta została Qween, dwóch lub więcej graczy zagrało kartę Ch'ariotta, Qween nie może przejąć siły tej karty, gdyż wszystkie one zostają odrzucone przed podliczeniem siły ataku klanów.

Druhid

Bezwzględny mistrz iluzji. Jeśli gracz, który w danej turze odkrył Dru'hida, okaże się w tej samej rundzie zdobywcą fortu może, zamiast karty, o którą toczyła się walka, zabrać dowolną kartę fortu będącą nadal w grze. W miejsce wybranej karty fortu należy umieścić kartę fortu, o którą walczyły ze sobą klany w danej rundzie.



Sword

Olbrzymi miecz i stopień kapitana są dla niego największymi powodami do dumy. Gracz, który odkrył tę kartę, może dowolnie zmienić położenie każdego ze swoich jeszcze nieodkrytych wojowników.

Axx

Najprawdziwszy berserker, wciąż w szale walki. Jeśli gracz, który w danej rundzie odkrył kartę Axxa, okaże się zdobywcą fortu, może nie odrzucać tej karty i zachować ją odkrytą na kolejną rundę (wszystkie pozostałe karty w jego linii wojowników zostają odrzucone, zgodnie z regułami gry).





ARCH'R

Nieprześcigniony wirtuoz łucznictwa. W czasie walki o fort, w przypadku remisu, Arch'r przeważa szalę zwycięstwa. Fort zdobywa ten z remisujących graczy, który odślonił kartę Arch'ra w danej rundzie. Uwaga! Jeśli wojownikiem odkrytym przez drugiego z remisujących graczy również jest Arch'r, zdolności obu kart nie są rozpatrywane, a fort nie zostaje zdobyty (karta zostaje odrzucona).

Wszyscy gracze zachowują odkryte karty w swojej linii wojowników.

FILCHY

Dzięki takim jak ona, klan rośnie w siłę! W rundzie, w której gracz odkrywa tę kartę, nie może zdobyć fortu. Nie bierze udziału w walce o fort (siła ataku gracza nie liczy się przy rozstrzyganiu przewagi, pozwalającej przejąć fort). Taki wybieg przydaje się, kiedy gracz chce uniknąć zdobycia fortu o ujemnej wartości lub oszczędza punkty na następną w kolejności kartę fortu.





Horsie

Nie znosi przegrywać! W przypadku przegranej zwraca się przeciwko swojemu własnemu klanowi! Jeśli odkrywający Horsie gracz nie zdobędzie w rozgrywanej rundzie fortu, musi odrzucić jednego z odkrytych wcześniej wojowników. Jeśli jego jedynym odkrytym wojownikiem jest Horsie, odrzuca tę kartę.

Ch'ariott

Pije i prowadzi, prowadzi i pije, katastrofa wisi w powietrzu! Jeśli dwóch lub więcej graczy w tej samej rundzie odkrywa kartę Ch'ariotta, wszystkie one zostają odrzucone i ich wartości punktowe nie są brane pod uwagę podczas ustalania zdobywcy fortu.



Właściwości kart FORTÓW:

Uwaga! Właściwości kart fortów rozpatrywane są w momencie, w którym dany fort zostaje zdobyty przez któregoś z graczy.



KomFORT (2 punkty):

Gracz, który zdobywa ten fort może zachować najsłabszego ze swoich odkrytych wojowników, a pozostałych odrzuca, zgodnie z zasadami gry.



FORT FOKUS (4 punkty):

W momencie, w którym jeden z graczy zdobywa ten fort, wszyscy gracze muszą odrzucić po jednej ze swoich odkrytych kart wojowników. Dotyczy to również gracza, który w tej turze odkrył kartę wojownika Axxa – musi on odrzucić tę kartę, jeśli nie ma innej odkrytej karty wojownika.



FORTUNA (8 punktów):

W momencie, w którym jeden z graczy zdobywa FortUnę, natychmiast odrzuca jeden ze zdobytych wcześniej fortów. Jeśli FortUna jest jedynym fortem zdobytym do tej pory przez gracza, to musi on odrzucić tę kartę. Gracz może wykorzystać kartę FortUny do pozbycia się FortHecy.



FORTHECA (-1, -2, -3 punkty):

Te forty mają ujemne wartości i pomniejszają punkty gracza zdobyte z innych fortów. Gracz, któremu uda się zgromadzić 3 z 4 kart FortHec **natychmiast wygrywa grę.**



NIEFORT (1, 3, 4, 5, 6 punktów):

NieForty zapewniają określoną liczbę punktów, nie mają natomiast właściwości specjalnych.

Na przykład:

Trwa druga runda. Krzysiek (klan zielony) odkrył już kartę Ar'chra, a Wojtek (klan czerwony) kartę Dru'hida. Michał (klan złoty) nie ma żadnej odkrytej karty wojownika, ponieważ w poprzedniej rundzie zdobył fort i musiał odrzucić wszystkie



odkryte karty wojowników. W tej rundzie Krzysiek odkrywa kartę Ch'ariotta, Wojtek także Cha'riotta, a Michał – kartę Arch'ra. Dwie lub więcej kart Ch'ariotta zagrane w tej samej rundzie anulują się wzajemnie, zatem Krzysiek i Wojtek muszą odrzucić te karty, a punkty z nich nie są brane pod uwagę przy ustalaniu zdobywcy fortu. Krzysiek i Michał mają zatem karty Arch'ra (o sile 5), ale to Michał odsłonił tę kartę w rozgrywanej rundzie, dzięki czemu może przeważać szalę

zwycięstwa na swoją korzyść. W ten sposób Michał zdobywa KomFort i może zachować swoją kartę Arch'ra (zgodnie z właściwością fortu). Pozostali gracze zachowują odkryte do tej pory karty wojowników, zgodnie z zasadami gry.

KONIEC TURY:

Tura kończy się wraz z rozstrzygnięciem walki o ostatnią kartę fortu, tj. wraz z końcem szóstej rundy, w której każdy z graczy odkrył ostatnią z posiadanych kart wojowników. W tym momencie rozpoczyna się kolejna tura (gracze ustawiają nowy mur z 6 nowych kart fortów – patrz strona 3 oraz przygotowują swoją talię wojowników – patrz strona 4).

KONIEC GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Cała rozgrywka kończy się wraz z końcem trzeciej tury, chyba że jeden z graczy wcześniej zdobył 3 FortHece, co zapewnia natychmiastowe zwycięstwo i automatycznie kończy grę. Gracze sumują punkty, które każdy z nich otrzymał ze zdobytych podczas trzech tur fortów. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał najwyższą liczbę punktów. W przypadku remisu w punktach, zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę fortów. Jeśli także i w tym wypadku jest remis, zwycięża gracz, który zdobył najsilniejszy fort.

Rozgrywka z klanem neutralnym:

W grze na mniej niż 4 osoby istnieje możliwość włączenia do gry jednego z klanów, który nie został wybrany przez żadnego z graczy (tzw. klanu neutralnego). Należy potasować talię wojowników tego klanu i wylosować z niej 6 kart, a następnie, w sposób losowy, ułożyć je zakryte wzdłuż muru fortów. Klan neutralny bierze udział w grze na takich samych zasadach, jak pozostali gracze: w każdej kolejnej rundzie, jednocześnie z kartami wojowników innych graczy, odkrywane są kolejne karty wojowników tego klanu. Klan neutralny może zdobywać forty oraz być stroną w remisie, nie może jednak zwyciężyć w rozgrywce. Qween, Dru'hid i Sword z klanu neutralnego nie posiadają zdolności specjalnych. Jedynie Horsie zachowuje swoją zdolność, a klan neutralny podlega efektem działania karty Fort Fokus na zasadach opisanych dla zwykłej rozgrywki.

Więcej klanów neutralnych?

Możecie włączyć do gry więcej niż jeden klan neutralny, przestrzegając wyżej opisanych zasad.

Charakter gry zmienia się w zależności od liczby graczy:

- 1 gracz + 1 klan neutralny: *świetny trening!*
- 2 graczy: *rozgrywka taktyczna*
- 2 graczy + 1 klan neutralny: *szczypta ryzyka*

- 2 graczy + 2 klany neutralne: *niezłe zamieszanie*
- 3 graczy: *dużo przyjemności z interakcji*
- 4 graczy: *zamieszanie przez duże „Z”!*

Pamiętajcie!

W przypadku, kiedy dwóch lub więcej graczy walczących o dany fort ma taką samą liczbę punktów, żaden z nich nie zdobywa fortu, a karta tego fortu zostaje odrzucona. Wyjątek od tej reguły wprowadza odkrycie przez jednego z remisujących graczy w bieżącej rundzie karty Arch'ra, która przeważa szalę zwycięstwa na jego korzyść.

Dodatkowe warianty rozgrywki:

1. Jeśli, ze względu na remis w punktacji, żaden z graczy nie zdobędzie fortu, o który toczy się walka w tej rundzie, karta fortu pozostaje w grze, a gracze podejmą o nią walkę w kolejnej rundzie: gracze przesuwają wszystkie będące jeszcze w grze karty fortów o jedno miejsce w prawo, a karta ostatniego fortu po prawej stronie rzędu zostaje odrzucona.
2. Jeśli gracz, który zdobędzie fort w danej rundzie odkrył w niej kartę Dru'hida, może sam wybrać fort, który zdobywa, spośród fortów będących wciąż w grze. Jeśli wybierze inny niż ten, o który toczyła się walka w tej rundzie, gracze przesuwają o jedno miejsce w prawo forty znajdujące się na lewo od niego, nie wprowadzając zmian w kolejności ułożenia.

RZYMIANIE DO DOMU!

Autor: Eric B. Vogel

Ilustracje i projekt graficzny: François Bruel

Skład: Przemysław Pencak, Zbigniew Knapczyk

Tłumaczenie: Aleksandra Zegarowska

Korekta: Paulina Trybuła, Viola Kijowska



© for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków

Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Podtęże 650, 32-003 Podtęże

www.trefl.krakow.pl

sklep internetowy: www.trefl.com



© éditions « lui-mème », czerwiec 2014,
for the French, German, and English editions.