Zobacz instrukcję wideo!

AUTORZY: PAOLO MORI, ALESSANDRO ZUCCHINI

Na lądzie, na morzu, w chmurach, a nawet w kosmosie
toczy się rywalizacja między zabawkami – one cię potrzebują!

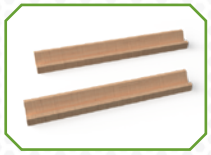
Manewruj swoimi oddziałami i wykorzystuj ich zdolności, aby zyskać przewagę nad rywalem.
Twój cel? Dotrzeć do kwatery głównej rywala lub zdobyć jak najwięcej medali.
Przygotuj się na bezlitosne starcie!

Elementy gry

48 oddziałów

4 plansze
(8 terenów)

16 medali



2 podstawki

2 pudełeczka na oddziały

1 ściągawka

COLORBLIND FRIENDLY

Aby dostosować grę dla osób z zaburzeniami widzenia barw, niebieskie i czerwone płytki oddziałów mają różne kształty (także na planszach). Płytki te mają również inne symbole na rewersach.

Niebieski

Czerwony

Przygotowanie do gry

1. Wybierzcie 1 z 8 dostępnych **terenów**.

   Uwaga: *Do pierwszej rozgrywki sugerujemy* ***Przedpole zamku*** *(obrazek poniżej).*

   Wybrany teren połóżcie tak, aby każdy z was miał jeden z tych symboli przed sobą: . Symbole te wskazują kolory waszych oddziałów oraz liczbę medali do zdobycia.

2. Połóżcie **po 1 medalu** na każdym symbolu na planszy. Pozostałe medale odłóżcie do pudełka.

3. Połóżcie **podstawki** przed sobą.

4. Wymieszajcie **oddziały** w swoim kolorze (obrazkiem oddziału do dołu) i połóżcie obok siebie. To będzie wasza **rezerwa**.

5. Odłóżcie **4 oddziały** z rezerwy do pudełka bez podglądania, co się na nich znajduje. Nie będą one brały udziału w grze.

6. Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Bierze on **3 oddziały** ze swojej rezerwy i umieszcza je na swojej podstawce. Rywal robi to samo, ale bierze **4 oddziały**.

7. Obok planszy zróbcie miejsce na **szpital polowy**.

   Uwaga: *Podczas pierwszych rozgrywek połóżcie obok siebie również* ***ściągawkę*** *(zawiera opisy pól specjalnych i zdolności oddziałów).*

OPIS TERENU:

- A *Kwatera główna*
- B *Liczba medali do zdobycia*
- C *Pole*
- D *Pole specjalne*
- E *Ścieżka*

Przebieg rozgrywki

Gra trwa pewną liczbę tur, aż do momentu, gdy: kwatera główna zostanie zdobyta przez oddział rywala, gracz zdobędzie odpowiednią liczbę medali lub gracz nie będzie mógł wykonać żadnego działania.

Ważne: *W instrukcji i na ściągawce pojęcie „pole" zawsze dotyczy również pola specjalnego. Kwatera główna* ***nie jest*** *polem.*

ODDZIAŁ

Każdy oddział występuje na 3 płytkach i ma siłę od 1 do 7 albo pełni rolę jokera .

Większość oddziałów ma także jakąś zdolność.

Przebieg tury

Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracze na zmianę wykonują **1 z 2 poniższych działań**:

DOBIERZ 2 ODDZIAŁY

Gracz dobiera 2 oddziały ze swojej rezerwy i umieszcza je na swojej podstawce.

Gracz może mieć na podstawce **maksymalnie 8 oddziałów**. Nie może wykonać tego działania, jeśli ma już 8 oddziałów na podstawce.

Uwaga: *Jeśli w rezerwie został tylko 1 oddział* ***lub*** *gracz ma tylko 1 wolne miejsce na podstawce, gracz może wykonać to działanie i dobrać tylko 1 oddział.*

WYŚLIJ 1 ODDZIAŁ

Gracz wybiera 1 oddział z podstawki i kładzie go na planszy zgodnie z **zasadami wysyłania oddziałów** (*patrz: następna strona*). **W tej chwili gracz kontroluje to pole.**

Następnie gracz **wykorzystuje zdolność wysłanego oddziału** (jeśli oddział ją ma). Na koniec gracz **wykorzystuje zdolność pola**, jeśli jest to pole specjalne (*patrz: ściągawka*).

Uwaga: *Podczas pierwszych rozgrywek pola specjalne sugerujemy traktować jako zwykłe pola (bez zdolności pól).*

Zasady wysyłania oddziałów

Gdy gracz wykonuje działanie **WYŚLIJ 1 ODDZIAŁ** ///, musi przestrzegać 2 poniższych zasad:

▶ GDZIE MOŻNA WYSŁAĆ ODDZIAŁ?

Gracz może położyć oddział na jednym z poniższych miejsc:

- Na pustym polu.
- Na **swoim** oddziale.
- Na **oddziale rywala <u>mającym mniejszą siłę</u>**.
- Na kwaterze głównej rywala (gracz nie może położyć oddziału na swojej kwaterze głównej).

Gdy gracz kładzie oddział na innym oddziale (swoim lub rywala), kładzie go na nim, tworząc stos. Stos może składać się z dowolnej liczby oddziałów. **Pole ze stosem kontroluje gracz, którego oddział jest <u>na górze</u> stosu.** Oddział taki w dalszej części instrukcji nazywać będziemy **widocznym**. Gracze mogą przeglądać oddziały w stosach, ale nie mogą zamieniać ich kolejności.

<u>Uwaga</u>: *Sugerujemy kłaść swoje oddziały tak, aby były one skierowane w waszą stronę.*

▶ KONTAKT ZE SWOJĄ KWATERĄ GŁÓWNĄ

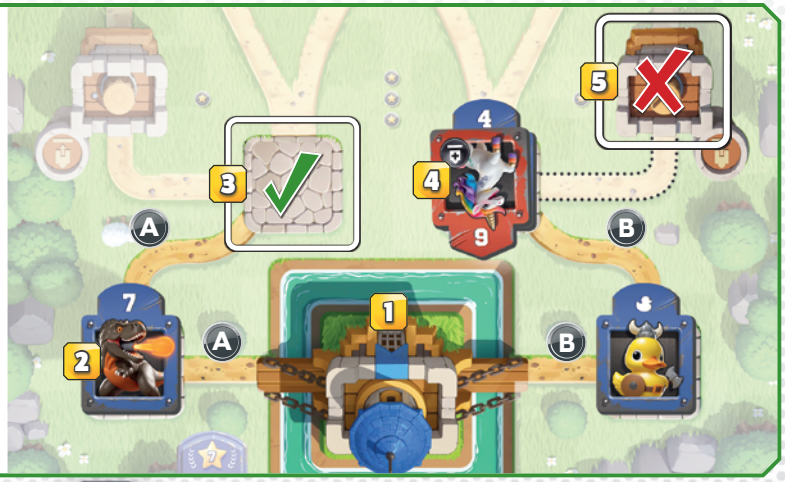
Gracz może położyć oddział tylko na takie pole, które zapewnia mu **kontakt z jego kwaterą główną**. Pole ma kontakt z kwaterą główną, jeśli z kolejnymi polami kontrolowanymi przez tego gracza tworzy **nieprzerwaną ścieżkę prowadzącą do jego kwatery głównej**.

<u>Ważne</u>: *Puste pola i pola kontrolowane przez rywala przerywają ciągłość ścieżki do kwatery głównej gracza.*

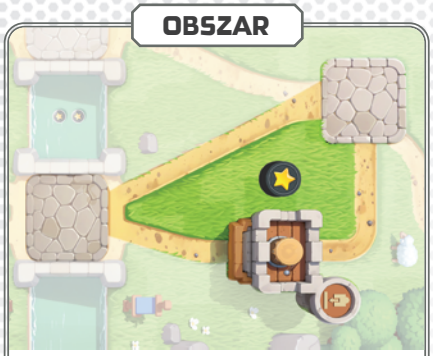
<u>Przykład</u>:

Kwatera główna gracza 1 ***jest połączona*** *z polem* 3 *ścieżką* A*, na której jest pole* 2 *kontrolowane przez tego gracza. Gracz może więc położyć swój oddział na polu* 3*.*

Kwatera główna gracza 1 ***<u>nie</u> jest połączona*** *z polem* 5*, ponieważ ścieżka* B *jest przerwana* ***polem*** 4 ***kontrolowanym przez rywala.*** *Gracz nie może więc położyć swojego oddziału na polu* 5*.*



Kontrola obszaru



Obszar to strefa otoczona ścieżkami i polami.

Za kontrolę obszaru gracz zdobywa medale.

Gracz kontroluje obszar, gdy (w dowolnym momencie gry) **kontroluje wszystkie pola** otaczające ten obszar.

Następnie bierze **wszystkie medale** leżące na tym obszarze i kładzie je obok swojej podstawki, tak aby były widoczne dla rywala. Medale pozostają u gracza do końca gry, nawet jeśli w trakcie rozgrywki straci kontrolę nad tym obszarem.

Uwaga:

- *Gracz może zdobyć kontrolę nad kilkoma obszarami w tej samej turze.*
- *Gdy gracz zdobędzie kontrolę nad obszarem, na którym nie ma już medali (zostały wcześniej zdobyte), nie zdobywa żadnych medali.*

Przykład:

Kładąc oddział 1, gracz przykrywa oddział rywala, dzięki czemu kontroluje wszystkie pola otaczające ten obszar.

Gracz bierze 3 medale 2 leżące na tym obszarze i kładzie je obok swojej podstawki. Gracz jest teraz bliżej osiągnięcia celu, czyli zdobycia wymaganej liczby medali.

Koniec gry

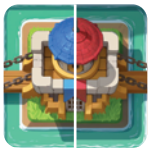
Gra kończy się od razu, gdy zostanie spełniony któryś z poniższych warunków:

ZDOBYCIE KWATERY GŁÓWNEJ RYWALA

Gracz, który jako pierwszy położy swój oddział na kwaterze głównej rywala, wygrywa grę.

Uwaga: *Jeśli na planszy jest kilka kwater głównych rywala, gracz wygrywa, gdy położy swój oddział na dowolnej z nich.*

KWATERY GŁÓWNE NA RÓŻNYCH TERENACH:


Przedpole zamku

Basen hotelowy

Podniebna kraina

Wulkaniczna dżungla

Nekropolia

Karaiby

Stacja Metal-X

Poligon

ZDOBYCIE WYMAGANEJ LICZBY MEDALI

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie **wymaganą liczbę medali** (podaną na planszy), wygrywa grę.

Gra kończy się również, gdy gracz nie może wykonać żadnego działania (dobrać 2 oddziałów lub wysłać 1 oddziału). W takim przypadku gracze porównują liczbę zdobytych medali: wygrywa gracz z ich większą liczbą.

W przypadku remisu gracz, który nie może wykonać żadnego działania, przegrywa grę. Wygrywa rywal.

Autorzy: **Paolo Mori, Alessandro Zucchini**
Ilustrator: **Paul Mafayon**
Podziękowania: **www.rprod.com/en/toy-battle/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruksela – Belgia • www.rprod.com
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.