Vizionează videoclipul cu reguli!

„Războiul este prea important pentru a fi lăsat în seama generalilor”
Georges Clemenceau

„Ce-ar fi dacă am lăsa totul în seama jucăriilor?”
Kwak, rață vikingă

TOY BATTLE

UN JOC DE PAOLO MORI ȘI ALESSANDRO ZUCCHINI

Pe uscat, pe mare, în nori și chiar în spațiu,
se dau lupte între jucării: e nevoie de tine!

Dirijează-ți trupele și folosește-te de efectele acestora în mod strategic pentru a obține avantaje înaintea adversarului tău. Misiunea ta? Capturează cartierul general al inamicului sau obține cât mai multe medalii. Pregătește-te pentru o confruntare nemiloasă!

Conținut

48 jetoane reprezentând trupele

4 planșe de joc *(8 teritorii)*

16 marcatoare de medalii

2 stative

2 cutii de depozitare

1 ghid pentru jucători

COLORBLIND FRIENDLY

Pentru a veni în întâmpinarea oricărui tip de daltonism, piesele albastre și roșii ce reprezintă trupe au forme specifice, ce se repetă pe obiectivele Medaliilor de pe planșe. De asemenea, au un simbol diferit pe spate.

Albastru

Roșu

Pregătirea jocului

1. Alege unul din cele 8 **teritorii** disponibile.

   Observație: *În primul joc, vă sugerăm să jucați pe* ***Domeniul castelului*** *(prezentat mai jos).*

   Plasează terenul între tine și adversar, astfel încât să ai unul dintre aceste simboluri în fața ta: . Acest lucru determină obiectivul Medaliilor în timpul jocului, precum și culoarea trupelor tale.

2. Așează câte un **marcator aferent medaliilor** pe fiecare spațiu de pe planșă. Pune marcatorii rămași în cutie.

3. Pune un **stativ** în fața ta.

4. Amestecă toate **trupele** din culoarea aleasă de tine cu fața în jos pentru a-ți face **rezerva**.

5. Scoate **4 trupe** din rezervă și pune-le înapoi în cutie, fără să te uiți la ele; acestea nu vor fi folosite în acest joc.

6. Alegeți aleatoriu cine deschide jocul. Jucătorul care deschide jocul ia **3 trupe** din rezerva sa și le pune pe stativ. Adversarul face același lucru, dar cu **4 trupe**.

7. Lasă un spațiu gol lângă tablă pentru **elementele eliminate**.

   Observație: *În primele jocuri, nu ezitați să plasați* ***ghidul pentru jucători*** *în apropiere (acesta conține toate descrierile trupelor și terenurilor).*

PREZENTAREA TERENULUI:

- **A** *S.C. (Sediul central)*
- **B** *Obiectul Medalii*
- **C** *Baza*
- **D** *Bază specială*
- **E** *Traseu*

Prezentare generală a jocului

Jocul se desfășoară pe parcursul unei serii de runde, până când un sediu central este capturat de o trupă, obiectivul Medalii este atins sau un jucător nu mai poate efectua nicio acțiune.

Important: *În acest regulament și în ghidul jucătorului, noțiunea de „bază" include întotdeauna bazele speciale. Sediul central* ***nu este*** *o bază.*

TRUPE

Fiecare trupă, în 3 exemplare fiecare, are o forță (măsurată de la 1 la 7 sau un joker).

Cele mai multe dintre ele au și un efect.

Prezentare generală

Începând cu primul jucător, efectuați pe rând **una dintre următoarele 2 acțiuni**:

EXTRAGE 2 TRUPE

Extrage 2 trupe din rezerva ta și pune-le pe stativ.

Pe stativul tau pot fi până la **8 trupe maximum**. Prin urmare, nu poți efectua această acțiune dacă ai deja 8 trupe pe stativ.

Observație: *Dacă există doar o trupă în rezerva ta* ***sau*** *dacă mai ai un singur spațiu pe stativ poți efectua această acțiune pentru a extrage o singură trupă.*

PLASAREA UNEI TRUPE PE TEREN

Alege 1 trupă de pe stativ și plaseaz-o într-un spațiu, respectând **regulile de plasare** *(vezi pagina următoare)*. **Acum ocupi acest spațiu.**

Ulterior, aplică efectul trupei tale, dacă este cazul, **apoi** efectul bazei sale, dacă este o bază specială *(vezi ghidul jucătorului)*.

Observație: *În primele jocuri, vă sugerăm să jucați fără efecte speciale de bază. Tratați toate bazele speciale ca baze fără efect.*

Reguli de plasare

Când efectuezi acțiunea **PLASAREA UNEI TRUPE PE TEREN**, trebuie să respecți aceste 2 reguli:

▶ SPAȚII

Îți poți plasa trupa în una dintre următoarele spații:

- O bază goală.
- O bază ocupată de **oricare** dintre trupele tale.
- O bază ocupată de o trupă inamică cu o forță neapărat **mai mică** decât a ta.
- Sediul central al adversarului tău (nu poți plasa niciodată o trupă pe propriul tău sediul central).

Atunci când plasezi o trupă pe o bază ocupată, plaseaz-o peste orice trupă(e) aflată(e) deja acolo. Nu există o limită a numărului de trupe ce pot fi pe o bază, însă **numai trupa vizibilă** (care se află deasupra teancului) **ocupă baza**. Te poți uita la teancurile de jetoane de pe teren, dar nu le poți schimba niciodată ordinea.

Observație: *Îți recomandăm să îți orientezi întotdeauna trupele astfel încât acestea să fie cu fața spre tine.*

▶ CONEXIUNEA CU SEDIUL TĂU CENTRAL

Trupa trebuie plasată mereu pe un loc **conectat la sediul central**. Acest lucru înseamnă că trebuie să urmezi întotdeauna un **traseu continuu** de la sediul central (punctul de plecare) la trupa pe care o plasezi, trecând numai prin **bazele pe care le ocupi**.

Important: *Bazele goale sau ocupate de trupele inamice întrerup conexiunea cu sediul central.*

Exemplu:

*Sediul tău central 1 este **conectat** la baza 3 deoarece un traseu A le conectează prin baza 2, pe care o ocupi. Prin urmare, poți plasa o trupă acolo.*

*Cu toate acestea, sediul tău central 1 **nu** este **conectat** la baza 5, deoarece traseul B către această bază este întrerupt de **baza 4 ocupată de adversarul tău.** Prin urmare, nu poți plasa o trupă acolo.*

Controlarea unei regiuni

O regiune este o zonă închisă, înconjurată de trasee și baze.

Controlarea unei regiuni îți permite să câștigi medalii.

În orice moment, de îndată ce **ocupi toate bazele din jurul** unei regiuni, preiei controlul asupra acestei regiuni.

Ia **toate medaliile** găsite în centrul acestei regiuni și pune-le lângă stativul tău, astfel încât adversarul tău să le poată vedea. Le vei păstra până la sfârșitul jocului, chiar dacă pierzi controlul asupra regiunii.

Note:

- *Poți prelua controlul asupra mai multor regiuni în aceeași tură.*
- *Atunci când preiei controlul unei regiuni ale cărei medalii au fost deja luate, nu câștigi nimic.*

Exemplu:

Prin plasarea acestei trupe 1, acoperi trupa adversarului și ocupi acum toate bazele dintr-o regiune.

Ia cele trei Medalii 2 din mijlocul regiunii și așază-le lângă stativul tău. Acum ești mai aproape de atingerea obiectivului Medalii.

Finalul jocului

Există două condiții de victorie imediată care încheie jocul:

CAPTURAREA SEDIULUI CENTRAL AL INAMICULUI

Dacă plasezi una dintre trupe pe sediul central al inamicului, câștigi imediat jocul.

Observație: *Dacă există mai multe sedii centrale inamice pe teren, câștigi prin capturarea unuia singur.*

DESCRIEREA DIVERSELOR SEDII CENTRALE:

Domeniul castelului

Piscină tropicală

Orașul norilor

Jungla vulcanică

Cimitirul blestemat

Marea Caraibelor

Stația Metal-X

Câmp de luptă

ATINGEREA OBIECTIVULUI MEDALII

Dacă obții **numărul de medalii** indicat pe obiectivul Medalii al terenului, câștigi jocul imediat.

Jocul se încheie și dacă un jucător nu poate extrage sau plasa o trupă. În acest caz, comparați-vă medaliile: Dacă ai mai multe medalii decât adversarul tău, câștigi jocul.

În caz de egalitate, jucătorul care a încheiat jocul pierde, iar adversarul său câștigă.

Designeri: **Paolo Mori & Alessandro Zucchini**
Ilustrator: **Paul Mafayon**
Mulțumiri: **www.rprod.com/en/toy-battle/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgia • www.rprod.com
Acest material poate fi utilizat doar pentru divertisment privat.