

RAGERS

— MISTRZOWIE ARENY —



ZASADY GRY

JEŚLI NIE CHCESZ NIEPOTRZEBNIE RYZYKOWAĆ, LEPIEJ POZOSTAW SPRAWY W RĘKACH PROFESJONALISTÓW...

Co roku plemiona wszystkich ras zjeżdżają się na Wielki Wiec. Pod okiem srogich sędziów i w obliczu bezwzględnych bóstw każdy, kto czuje się pokrzywdzony, może dowodzić swoich racji na piaskach Areny Sprawiedliwych. Wyzywa wówczas na śmiertelny pojedynek osobę, na której pragnie wyrzucić zasłużoną zemstę. A przynajmniej tak głosi Starożytny Kodeks...

Obecnie nie ma powodu ryzykować życia dla byle błahostki. Dlatego jeśli masz kilka złotych monet oraz głębokie przekonanie, że sprzyja Ci szczęście, możesz wynająć mistrza Areny, który załatwi sprawę w Twoim imieniu. Jeśli zaś ten, który Cię ukrzywdził, ma choć trochę oleju w głowie, też wysuła grosz z sakiewki i znajdzie swojego czempiona. Wtedy Wasz spór znajdzie sprawiedliwe zakończenie w naprawdę wielkim stylu, a żądny zabawy tłum na moment oderwie się od kufla z piwem oraz stoisk z gorącym jadłem.

Jednak tylko najbogatszych wodzów stać, by na Arenę Sprawiedliwych weszły pełne drużyny Żarliwych – oddanych bogom i walce profesjonalnych wojowników, którzy w ciągu trzech dni Wielkiego Wiecu potrafią rozstrzygnąć konflikty mające wpływ na całe plemiona.

Czas, byś pokierował ich gniewem!



Nie lubisz czytać instrukcji? Naucz się grać w *Ragers* dzięki naszemu filmikowi!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- niniejsza instrukcja
- 55 kart, w tym:
 - 22 karty walki Oskarżycieli (czerwone)
 - 22 karty walki Obrońców (niebieskie)
 - 5 kart patronów
 - 6 kart poklasku

WPROWADZENIE DO GRY

Ragers: Mistrzowie Areny to karciana gra sprytu i blefu dla 2 osób. Każdy z graczy prowadzi drużynę Żarliwych (Ragers), wojowników rozstrzygających święte spory pomiędzy plemionami podczas trzech dni Wielkiego Wiecu.

W trakcie rozgrywki uczestnicy wykładają karty walki, przedstawiające mężnych wojowników i reprezentujące różne typy ataków oraz akcji specjalnych. Tym sposobem gromadzą w trakcie trwania turnieju Punkty Sławy (PS). Na koniec zwycięża gracz, który zdobył ich więcej w ciągu trzech starć.

Jednak każdego dnia – za sprawą bóstw patronujących Wielkiemu Wiecowi oraz widzów łaknących coraz to nowych dowodów bohaterstwa – warunki walki będą się zmieniać. Zadaniem graczy będzie zatem obranie najodpowiedniejszej taktyki tak, aby zadowolić widzów i przechytrzyć rywala.



OPIS KART

KARTY WALKI

Karty walki przedstawiają tytułowych mistrzów Areny, Żarliwych, którzy parają się wojennym rzemiosłem i najmują się do walki w imieniu każdego, kogo stać na opłacenie drużyny. W każdej drużynie walczy ośmiu różnych wojowników. Każdy z nich ma prawo stanąć na krwawym piasku określoną liczbę razy, zgodnie ze wskazaniem Starożytnego Kodeksu.

Symbole walki



Karty walki dzielą się na dwie identyczne talie różniące się między sobą kolorem oraz ilustracjami Żarliwych. Wśród kart walki wyróżnia się **karty ataków** (z trójkątnym proporcem) oraz **karty specjalne** (z prostokątnym proporcem). Ponadto na rewersie kart przedstawiono, jak wpływają na siebie poszczególne ataki.

KARTY PATRONÓW

Każdy Wielki Wiec trwa trzy dni, a każdemu z dni patronuje jedno z pięciu bóstw. Podczas każdego dnia walk ujawnia się jedną kartę patrona, która zmienia warunki starcia.



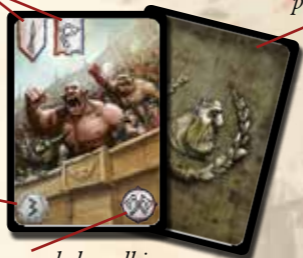
KARTY POKLASKU

Od wieków wiadomo, że publiczność jest dziewiątym wojownikiem Areny Sprawiedliwych. Karty poklasku dają każdemu graczowi szansę na zdobycie dodatkowych PS w zależności od tego, czy uda mu się wykorzystać określonych mistrzów Areny.

Wymagane symbole walki

Rewers karty poklasku

Liczba Punktów Sławy



Zakazane symbole walki

Nastroje widzów zmieniają się jak chorągiewki na wietrze, dlatego każdego dnia ujawnia się nową kartę poklasku. Na każdej karcie zaznaczono symbole kart walki, jakie należy wykorzystać lub jakich należy się wystrzegać, aby zasłużyć na przychyłność tłuszczy.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Talie należy rozdzielić według typów na talie patronów, talie poklasku i 2 osobne talie walki. Wszystkie talie należy dokładnie potasować i położyć zakryte na stole, w zasięgu graczy.
2. Gracze decydują, kto będzie grać Oskarżycielami (czerwona talia walki), a kto Obrońcami (niebieska talia walki). Następnie każdy gracz bierze swoją talię i kładzie ją obok siebie.
3. Każdy gracz dobiera 5 kart ze swojej talii walki. Karty te tworzą rękę gracza. Gracze nie powinni ujawniać rywalowi kart ze swojej ręki.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka dzieli się na **3 rundy (dni)** rytualnych walk. Podczas każdej rundy gracze jednocześnie wykładają karty walki do chwili, kiedy przed co najmniej jednym z nich znajdzie się **5 kart walki (odkrytych lub zakrytych)**. Na końcu każdej rundy określa się jej zwycięzcę, oraz podlicza się PS należne każdemu graczowi. **Wygrywa osoba, która po zakończeniu trzeciej rundy ma więcej PS niż rywal lub w jednej z wcześniejszych rund ma co najmniej 10 PS przewagi (tzn. ta osoba, która na swoim stosie PS ma karty warte co najmniej 10 PS więcej niż karty na stosie rywala).**

PRZEBIEG RUNDY

Faza przygotowań:

1. Odkrycie 1 karty patrona i 1 karty poklasku.
2. Odrzucenie maksymalnie 1 karty walki i dobranie kart walki do 5.

Faza walki (powtarzana, aż co najmniej 1 gracz ma przed sobą 5 kart walki):

1. Wyłożenie 1 zakrytej karty walki.
2. Dobranie 1 karty walki.
3. Odkrycie i rozpatrzenie kart walki obu graczy.

Faza rozstrzygnięcia:

1. Określenie wyniku walki.
2. Sprawdzenie kart poklasku.
3. Obliczenie PS (jeśli to koniec trzeciej rundy, należy wyłonić zwycięzcę gry) i odłożenie na bok punktujących kart walki oraz poklasku.
4. Odrzucenie odkrytej karty patrona i kart walki, a także karty poklasku, których warunek wypełnili obaj gracze.



SZCZEGÓŁOWY OPIS RUNDY

FAZA PRZYGOTOWAŃ

Na początku rundy należy dobrać wierzchnią kartę z talii patronów i położyć ją odkrytą na stole. Ta karta będzie zmieniać zasady walki przez całą obecną rundę.

Dokładny opis wszystkich kart patronów, którzy mogą trzymać pieczę nad Areną Sprawiedliwych, znajduje się na stronach 18-19.

Następnie należy dobrać wierzchnią kartę z talii poklasku i ułożyć ją odkrytą na stole. Ta karta wskazuje zachcianki tłumu, podziwiającego walkę w danym dniu. W pierwszej rundzie na stole będzie tylko jedna taka karta, ale jeśli wskazane na niej warunki nie zostaną spełnione, pozostanie ona na stole, a w drugiej i trzeciej rundzie pojawią się kolejne.

Każda karta poklasku daje szansę na dodatkowe PS i wymaga wyłożenia lub unikania określonych kart walki. Spełnienie warunków z kart poklasku sprawdza się w fazie rozstrzygnięcia.

Na koniec fazy przygotowań każdy gracz może odrzucić 1 kartę walki ze swojej ręki, a następnie dobrać tyle kart walki, aby mieć na ręce dokładnie 5 kart.

Ważne: kartę walki można odrzucić nawet w pierwszej rundzie gry.

Ważne: jeśli w którymkolwiek momencie gry talia walki się wyczerpie i gracz nie może dobrać karty walki, musi korzystać wyłącznie z kart, które pozostały mu na ręce.

FAZA WALKI

Tę fazę powtarza się do chwili, kiedy przynajmniej 1 z graczy będzie miał przed sobą wyłożonych 5 kart walki.

Na początku obaj gracze jednocześnie wybierają po 1 karcie walki ze swojej ręki i wykładają je zakryte przed sobą na środku stołu, dokładnie naprzeciw karty wykładanej w tej fazie przez rywala (kolejne karty będą wykładane w rzędzie, po lewej lub po prawej stronie pierwszych kart). Następnie każdy gracz dobiera 1 kartę z wierzchu swojej talii walki, aby uzupełnić rękę (gracze cały czas powinni mieć 5 kart na ręce). Na koniec każdy gracz odkrywa swoją kartę walki i rozpatruje się efekty obu kart.

Karty walki występujące w grze dzielą się na karty ataków oraz karty specjalne. Każdy z trzech rodzajów ataków pokonuje dokładnie jeden inny oraz ulega kolejnemu, zgodnie z poniższym schematem:



Z każdą kartą specjalną wiążą się określone zasady wpływające na przebieg gry. Dokładny opis wszystkich kart walki znajduje się na stronach 13-16.

Po rozpatrzeniu kart walki obu graczy należy powtórzyć fazę walki poprzez wyłożenie i rozpatrzenie kolejnej karty walki. Gracz prowadzący Oskarżycieli (czerwona talia) wykłada kolejne karty w rzędzie w lewo, a gracz prowadzący Obrońców (niebieska talia) wykłada kolejne karty walki w rzędzie w prawo. O kierunku wykładania kart przypomina pozycja proporca na karcie oraz pozycja wojownika na ilustracji.

Fazę walki powtarza się do momentu, kiedy przynajmniej jeden z graczy będzie miał w swoim rzędzie 5 kart walki (odkrytych i zakrytych). Wtedy należy przejść do fazy rozstrzygnięcia.

FAZA ROZSTRZYgniĘCIA

Najpierw należy sprawdzić wynik obecnej rundy. Runda może się zakończyć w następujący sposób:

- **Jeden zwycięzca:** gracz zwycięża w rundzie, jeśli jego ostatnia wyłożona karta ataku pokonuje ostatnią kartę ataku wyłożoną przez rywala. Nie ma znaczenia pozycja karty ataku w rzędzie oraz czy karty leżą naprzeciw siebie. **Wygrywający gracz zdobywa PS za każdą kartę ataku w swoim rzędzie, na której znajduje się symbol zwycięskiego ataku, oraz za swoje karty specjalne.** Pokonany gracz nie zdobywa PS za swoje karty walki (ale wciąż może zdobyć PS za wypełnione karty poklasku).



- **Remis:** jeśli ostatnie zagrane karty ataku obu graczy są identyczne (lub jeden z graczy skopiował ostatnią kartę ataku rywala za pomocą Cwaniaka), dochodzi do remisu. W przypadku remisu każdy gracz zdobywa PS za każdą kartę ataku w swoim rzędzie, na której znajduje się symbol remisującego ataku, oraz za swoje karty specjalne (i potencjalnie za wypełnione karty poklasku).
- **Dwóch przegranych:** jeśli żaden z graczy nie ma przed sobą odkrytej karty ataku, nikt nie może zdobyć PS za swoje karty walki ani za karty poklasku (ponieważ każda wymaga udanego wyłożenia co najmniej 1 karty ataku).

Przykłady określania wyniku walki



Zwycięstwo: tę rundę wygrywają Oskarżyciele, ponieważ ich ostatnią zagrana kartą ataku jest Włóczniczka, która pokonuje ostatnią kartę ataku Obrońców – Zgniatacza.



Remis: ta runda kończy się remisem, ponieważ ostatnie karty ataku obu graczy to Siekacze.





Dwóch przegranych: żaden z graczy nie punktuje, ponieważ nikomu nie udało się skutecznie wyłożyć ataku.

Następnie należy sprawdzić, czy któryś gracz wypełnił warunki z odkrytych kart poklasku. W tym celu gracze porównują symbole walki ze swoich wyłożonych kart walki z symbolami widocznymi na odkrytych kartach poklasku. Jeśli symbole pasują, gracz może zdobyć dodatkowe PS.

Ważne: część kart poklasku można zdobyć jedynie, jeśli w danej rundzie nie wyłożyło się karty specjalnej określonej na karcie poklasku. Ponadto gracz, który nieświadomie skopiuje kartą Cwaniaka zabronioną kartę specjalną rywala, również nie może spełnić warunków z danej karty poklasku.

Jeśli tylko jeden gracz wypełnił warunki z danej karty poklasku, odkłada tę kartę na bok – opisane na niej PS zostaną doliczone do jego sumy PS. Jeśli obaj gracze wypełnili warunki z danej karty poklasku, ta karta nie przynosi PS żadnemu z graczy i zostanie odrzucona na końcu tej fazy.

Gracz może w jednej rundzie wypełnić warunki z dowolnej liczby kart poklasku, jeśli tylko posiada odpowiednie symbole walki na wyłożonych przez siebie kartach. Gracz może użyć tego samego symbolu walki więcej niż raz, kiedy sprawdza warunki wypełnienia różnych kart poklasku.

Przykład punktowania za karty poklasku



Punktowanie 1 gracza: gracz Obrońców wypełnia warunki z karty poklasku, ponieważ wyłożył w tej rundzie Zgniatacza i Strzelca, a ponadto nie skorzystał z Weterana. Oznacza to zdobycie dodatkowych 3 PS.



Brak dodatkowych punktów: obaj gracze wyłożyli w tej rundzie po 2 kopie Zgniatacza, dlatego obaj wypełniają warunki z odkrytej karty poklasku. Oznacza to, że żaden z nich nie zdobywa dodatkowych PS.

Kolejnym krokiem jest podsumowanie PS za obecną rundę. W tym celu gracze odkładają na bok karty walki i poklasku, które przyniosły im PS w obecnej rundzie (tym samym tworząc swoje **stosy PS**) i podliczają punkty, a następnie sprawdzają różnicę w swoich wynikach. PS zdobyte w pierwszej i drugiej rundzie walk przechodzą do kolejnych rund. Należy o nich pamiętać podczas obliczania wyniku w kolejnych rundach.

Ważne: jeśli po obliczeniu PS na zakończenie dowolnej rundy któryś gracz posiada przewagę 10 PS, natychmiast wygrywa grę!

Przykład punktowania za rundę



Grający Obroncami zwyciężył rundę dzięki Włóczniczce.

Otrzymuje 3 PS za ostatnią Włóczniczkę i kolejne 3 PS za jej drugą kopię w rzędzie. Ponadto udało mu się wypełnić warunki z karty poklasku wartej 2 PS, ponieważ skutecznie wyłożył w tej rundzie 2 kopie Włóczniczki. Łącznie otrzymuje 8 PS, podczas gdy grający Oskarżycielami zdobywa 0 PS.

Odkłada na swój stos PS obie kopie Włóczniczki i kartę poklasku, aby zachować wynik.

Na koniec rundy należy odrzucić wykorzystane karty:

- Odkrytą kartę patrona należy odłożyć do pudełka.
- Jeśli jakaś karta poklasku została wypełniona przez obu graczy, należy ją odłożyć do pudełka.
- Każdy gracz zbiera swoje karty walki, które nie przyniosły mu PS, i umieszcza je na stosie odrzuconych kart obok talii walki tak, aby była widoczna tylko wierzchnia karta z tego stosu. Gracz może przeglądać swój stos odrzuconych kart walki w dowolnym momencie gry, aby sprawdzić, ile kopii kart walki zużył, ale nie może przeglądać stosu odrzuconych kart walki rywala.

Po zakończeniu obecnej rundy, jeśli żaden z graczy nie uzyskał przewagi 10 PS, należy przejść do kolejnej rundy. Jeśli została właśnie rozegrana trzecia runda, należy obliczyć ostateczną punktację i wyłonić zwycięzcę.

ZWYCIĘSTWO

Rozgrywkę wygrywa gracz, który na zakończenie dowolnej rundy posiada 10 PS przewagi nad rywalem. Jeśli do tego nie dojdzie, na koniec trzeciej rundy należy podliczyć PS zgromadzone przez obu graczy – wygrywa osoba z większą liczbą PS.

W przypadku remisu wygrywa osoba posiadająca większą liczbę wypełnionych kart poklasku.

Jeśli gracze nadal remisują, wygrywa osoba, która posiada więcej kart w talii walki.

Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz prowadzący Obrońców (drużynę niebieskich) – Oskarżycielom nie udało się dokonać zemsty, zatem ich mocodawca musi ponieść konsekwencje fałszywego oskarżenia.

POZOSTAŁE ZASADY

KARTY WALKI

W grze występują dwa rodzaje kart walki:

- **Karty ataku (3 rodzaje po 4 kopie):** można je rozpoznać po symbolach widocznych na tle trójkątnego proporca. Są to podstawowe karty, które umożliwiają wygraną rundy. Jeśli na koniec rundy gracz nie ma przed sobą co najmniej jednej odkrytej karty ataku, automatycznie przegrywa tę rundę. Każdy rodzaj ataku posiada własny symbol walki, pokonuje inny rodzaj ataku i sam z kolei ulega określonemu atakowi. Wpływ ataków pokazano na rewersach kart walki.

Ważne: podczas określania wyniku walki pod uwagę brany jest wyłącznie ostatni atak wyłożony przez gracza, bez względu na to, kiedy został on wyłożony. Natomiast na potrzeby obliczania zdobytych PS liczą się wszystkie kopie ataku, który przyniósł zwycięstwo lub remis graczowi.



Zgniatacz

Najciężej uzbrojony i opancerzony z Żarliwych, śmieje się z ludzkich słabeuszy, lecz nie potrafi powstrzymać ataków wyprowadzanych z zabójczą precyzją przez mistrzynię włócznie.

Efekt: pokonuje Siekacza, ale ulega Włócznicze.



Siekacz

Szybki i zwinny, łatwo umyka ciosom zadawanym długą bronią elfich wojowniczek, lecz nie jest zdolny przebić pancerza potężnych orków.

Efekt: pokonuje Włóczniczkę, ale ulega Zgniataczowi.



Włóczniczka

Doskonale radzi sobie ze ślełą furją i ciężkimi zamachami orków, jednak jest bezsilna w obliczu szalonego stylu ludzkich wojowników.

Efekt: pokonuje Zgniatacza, ale ulega Siekaczowi.

- **Karty specjalne (5 rodzajów po 2 kopie):** można je rozpoznać po symbolach widocznych na tle prostokątnego proporca. Każda karta specjalna posiada unikatową zdolność, wpływającą na inne karty walki. Te zdolności należy rozpatrzyć natychmiast po odkryciu danej karty. Ich działanie opisano poniżej.



Cwaniak

Nic nie zaskoczy goblinińskiego wojownika – czy sięgasz po młot bojowy, czy kuszę, spodziewaj się szybkiej riposty. Gdyby tylko ktokolwiek doceniał pomysłowość zielonych pokurczy...

Efekt: kopiuje symbol walki i efekt karty walki leżącej naprzeciwko niego tak, jakby gracz wykładający Cwaniaka wyłożył to samo, co jego rywal. Oznacza to, że w przypadku skopiowania Strzelca grający Cwaniaka musi dołożyć obok zakrytą kartę walki, a w przypadku Weterana musi ułożyć na Cwaniaku nową kartę walki. Ponadto Cwaniak nie kopiuje PS – jest zawsze warty 0 PS.





Mocodzierzca

Magiczne moce przenikają świat, lecz niewielu jest zdolnych użyć ich w obliczu zagrożenia. Do roli Mocodzierzcy należy spacyfikowanie najpotężniejszych przeciwników.

Efekt: neguje kartę walki leżącą dokładnie naprzeciwko niego. Zanegowanej karty nie rozpatruje się i należy ją natychmiast zakryć. Nadal zajmuje miejsce u rywala, ale nie liczy jej się jako wyłożonej na potrzeby kart poklasku lub innych efektów. Jeśli obaj gracze jednocześnie wyłożą Mocodzierzcę, obie karty uważa się za zanegowane i należy je zakryć.



Strzelec

Niektóre walki kończą się szybciej, niż miały szansę się zacząć. Celny pocisk trafiający w łączenie pancerza lub oko szarżującego wroga skutecznie zniechęca do kolejnych ataków.

Efekt: zmusza gracza do natychmiastowego wyłożenia następnej karty walki z ręki. Nową kartę układa się zakrytą **obok** karty Strzelca (zatem liczba kart przed graczem rośnie o 1), ale się jej nie rozpatruje. Jeśli ułożenie tej karty spowoduje, że przed graczem będą znajdować się karty w liczbie wymaganej do zakończenia rundy, obecna faza walki dobiega końca i należy przejść do fazy zakończenia.

Ważne: natychmiast po rozpatrzeniu Strzelca, ale przed wyłożeniem nowej karty walki, gracz dobiera kartę walki tak, aby mieć ich 5 na ręce. Podobnie robi po wyłożeniu nowej karty walki.

Ważne: po Strzelcu jako zakrytą kartę można wyłożyć dowolną kartę z ręki, chyba że jej wyłożenie uniemożliwia obowiązująca karta patrona. Należy jednak pamiętać, że tej karty nigdy się nie rozpatruje – zajmuje ona 1 miejsce w szeregu.

Ważne: rozpatrzenie Strzelca powoduje powstanie „przerwy” w rzędzie kart walki rywala. Karty wykładane w kolejnej fazie walki należy umieszczać naprzeciw siebie zgodnie z normalnymi zasadami, ignorując zakrytą kartę walki wyłożoną w ramach rozpatrywania Strzelca (tzn. należy „przeskoczyć” przerwę utworzoną przez tę kartę). Strzelec w praktyce powoduje skrócenie rundy, ale poza tym nie ma innych efektów.



Pomocnik

Czy mowa o ciężkiej krasnoludzkiej pawęży, czy tkanej przez elfie dłonie bojowej sieci, zadaniem Pomocnika jest ochronić towarzysza i umożliwić mu skuteczny atak.

Efekt: wpływa na kartę, która zostanie wyłożona w kolejnej fazie walki (sąsiadującą z Pomocnikiem). Wartość PS opisana na wyłożonej obok karcie zostanie podwojona, a dodatkowo nie będzie jej można zanegować Mocodzierczą.



Weteran

Nie ma niebezpieczniejszego miejsca niż Arena Sprawiedliwych, a ci, którzy zważ się jej Weteranami, mają za sobą dziesiątki zwycięskich walk.

Efekt: zmusza gracza do natychmiastowego wyłożenia następnej karty walki z ręki. Nową kartę układa się odkrytą **na wierzchu** karty Weterana (zatem liczba kart przed graczem się nie zmienia) i normalnie rozpatruje. Jeśli obaj gracze jednocześnie wyłożą Weterana, wykładają nowe karty zakryte i odkrywają je zgodnie ze zwykłymi zasadami (ale układają je na swoich Weteranach).

Ważne: natychmiast po rozpatrzeniu Weterana, ale przed wyłożeniem nowej karty walki, gracz dobiera kartę walki tak, aby mieć ich 5 na ręce.

Przykłady wykładania kart specjalnych



Negowanie karty Mocodzierczą



Użycie Pomocnika (na Siekacza nie działa Mocodzierzca rywala, a w przypadku wygranej jego wartość zostanie podwojona)



Dogranie karty za Strzelca



Dogranie karty na Weterana

KARTY PATRONÓW

Poniżej szczegółowo opisano działanie kart patronów. Nie ma potrzeby, aby czytać ten rozdział w całości – wystarczy, że po odkryciu odpowiedniej karty patrona gracze sprawdzą jej działanie.



Gharan-zul

Krwiożerczy i brutalny Gharan-zul, legendarny orczy wódz, nie patrzy łaskawym okiem na słabeuszy, którzy na świętym piasku sięgają po łuki i strzały.

Efekt: w tej rundzie nie można wykładać kart Strzelców.



Siwobrody

Siwobrody, mądry i nieustępliwy praojciec krasnoludów, wierzy wyłącznie w zimną stal oraz twarde zbroje. Obce mu są matactwa szamanów oraz chytre sztuczki czarodziejów.

Efekt: w tej rundzie nie można wykładać kart Mocodzierzców.



Solennos

Solennosowi swoje zwycięstwa dedykują ludzie. Jako najmłodsza i najmniej długowieczna z ras stawiają na intuicję oraz instynkt, nie zważając na wieloletnie doświadczenie swych starszych kuzynów.

Efekt: w tej rundzie nie można wykładać kart Weteranów.



Arianna

Panująca w niebiosach elfia królowa Arianna rozumie potrzebę sprawiedliwości, lecz odwraca wzrok od niepotrzebnego rozlewu krwi. W dniu, któremu patronuje, walki kończą się szybciej niż zazwyczaj.

Efekt: obecna runda kończy się, kiedy przed co najmniej jednym graczem znajdą się cztery karty walki (zamiast pięciu).



Bezimienny

Żadna z ras nie hołduje Bezimiennemu. Kiedy on trzyma pieczę nad Areną, liczą się wyłącznie umiejętności walczących na niej wojowników.

Efekt: nic się nie dzieje.

OPRACOWANIE GRY

Projekt gry: Rafał Rogusz

Kierownik projektu: Marek Mydel

Okładka: Tomasz Larek

Ilustracje kart: Tomasz Larek

Opracowanie graficzne: Mateusz Szupik

Instrukcja: Marek Mydel i Michał Walczak-Ślusarczyk

Redakcja i skład: Aleksandra Miszta

Korekta: Zuzanna Kmak i Wiktor Marek

Wydawca: Galakta

Testerzy: Stanisław Błaszkiwicz, Wojciech Dębiak, Michał Guzik, Jan Jewuła, Agnieszka Jurowicz, Mateusz Kulis, Dariusz Kułak, Grzegorz Laskowski, Wiktor Marek, Artur Mars, Aleksandra Miszta, Marek Mydel, Anna „Narmo” Owarzany, Marcin Podsiadło, Lech Pszytyk, Dominik Rogusz, Jakub Saltarski, Piotr Stankiewicz, Karol Suski, Mateusz Szupik, Michał Walczak-Ślusarczyk, Jakub Wiśnicki, Michał Woźniczko.

Autor pragnie szczególnie podziękować swojej wspaniałej żonie, która wspierała, motywowała i zachęcała go do dalszej pracy, a także Jakubowi „Dejlajtowi” Wiśnickiemu, dwukrotnemu mistrzowi Polski w pokerze sportowym, który wielokrotnie podsuwał interesujące sugestie.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

ZESTAWIENIE KART SPECJALNYCH



Cwaniak

Kopiuje symbol i efekt karty walki leżącej naprzeciwko niego tak, jakby gracz wykładający Cwaniaka wyłożył to samo, co jego rywal, ze wszystkimi tego konsekwencjami. Cwaniak nie kopiuje PS – jest zawsze warty 0 PS.



Mocodzierzca

Neguje kartę walki leżącą dokładnie naprzeciwko niego. Zanegowanej karty nie rozpatruje się i należy ją natychmiast zakryć.



Strzelec

Zmusza gracza do natychmiastowego wyłożenia następnej karty walki z ręki. Nową kartę układa się zakrytą **obok** karty Strzelca, ale się jej nie rozpatruje.



Pomocnik

Wpływa na kartę, która zostanie wyłożona w kolejnej fazie walki (sąsiadującą z Pomocnikiem). Wartość PS opisana na wyłożonej obok karcie zostanie podwojona, a dodatkowo nie będzie jej można zanegować Mocodzierzcą.



Weteran

Zmusza gracza do natychmiastowego wyłożenia następnej karty walki z ręki. Nową kartę układa się odkrytą **na wierzchu** karty Weterana (zatem liczba kart przed graczem się nie zmienia) i normalnie rozpatruje.