

Lords of War



Lords of War: Władcy Wojny, to gra umiejętności, odwagi i szczęścia. Każda rozgrywka przepełniona jest taktycznymi zagrywkami i podstępami, których umiejętne przeprowadzenie wymaga nie lada sprytu. Akcja gry osadzona jest w autorskim, fikcyjnym świecie, którego historię i wiedzę możecie poznać dokładniej na:

www.lords-of-war.com.



Lords of War: Władcy Wojny to coś więcej niż tylko gra. To środowisko, towarzystwo, wręcz klub graczy. Nawet więcej – to rodzina. Witajcie więc w naszej rodzinie – co prawda nie jest ona specjalnie schludna czy delikatna, ale coś nam mówi, że idealnie się do niej wpasujecie!

Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o walczących armiach, poznać historię poszczególnych generałów i innych jednostek znajdujących się w waszych taliach, koniecznie odwiedźcie naszą stronę internetową, na której znajdziecie także przewodniki wideo, samouczki i wiele, wiele innych treści.

Powodzenia na polu bitwy! I pamiętajcie, że fortuna zawsze sprzyja najodważniejszym!

Martin Vaux & Nick Street
Autorzy gry, założyciele wydawnictwa Black Box Games



Opis gry

Lords of War: Władcy Wojny to unikatowa gra karciana dla dwóch graczy, w której każdy z grających dowodzi fantastyczną rasą, stającą do zażartej walki z armią prowadzoną przez rywala. W każdej rundzie gracze zagrywają na planszę nowe jednostki, starając się przy ich pomocy wyeliminować kluczowe postacie z armii przeciwnika, a tym samym sięgnąć po wieczną chwałę zwycięzcy!

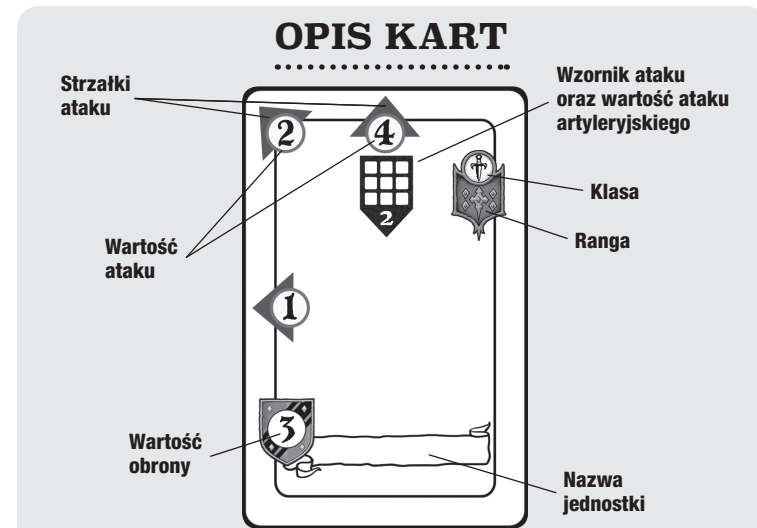
Cel gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy wyeliminuje **4 jednostki Dowódców ALBO 20 dowolnych jednostek** z armii przeciwnika.

Zawartość pudełka

Każdy zestaw podstawowy do gry *Lords of War: Władcy Wojny* zawiera:

- dwie talie armii – każda z nich składa się z 36 kart, określanych także mianem jednostek,
- papierową planszę,
- instrukcję.



Każdą występującą w grze jednostkę opisują dwie cechy: **ranga** oraz **klasa**.

KLASA:

Piechota		Kawaleria		Włóczyńcy	
Artyleria		Berserkerzy			

RANGA:

Rekrut		Szeregowiec		Weteran	
Elita		Specjalista		Dowódca	
Generał					

Przygotowanie gry

- Każdy z graczy wybiera armię, którą będzie prowadził w trakcie rozgrywki. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, armie należy przydzielić w sposób losowy.
- W dowolny sposób, np. poprzez rzut monetą, gracze muszą ustalić, który z nich będzie Graczem 1, a który Graczem 2.
- Gracze rozkładają pomiędzy sobą planszę w taki sposób, aby każdy z nich miał przed sobą jej krótszy bok. Podczas rozkładania planszy należy zwrócić uwagę na to, aby Gracz 1 miał w swoją stronę skierowaną wydrukowaną na planszy cyfrę 1, a Gracz 2 cyfrę 2.
- Każdy z graczy wyszukuje ze swojej talii **Generała** (kartę z symbolem rangi) i odkłada go chwilowo na bok.
- Każdy z graczy dokładnie tasuje swoje pozostałe karty i odkłada je obok planszy w formie zakrytej talii.
- Każdy gracz dobiera ze swojej talii **5 kart**, które bierze do ręki, nie ujawniając ich przeciwnikowi (sam oczywiście może je obejrzeć). Następnie dobiera do ręki swojego Generała – te sześć kart tworzy „rękę” gracza.

Przebieg gry

Rozgrywka w grę *Lords of War: Władcy Wojny* składa się z serii tur graczy, w których ci wykładają na planszę nowe jednostki, starając się wyeliminować jednostki przeciwnika i równocześnie chronić swoje. Tura każdego z graczy składa się z następujących trzech faz rozgrywanych zgodnie z podaną kolejnością:

1) Wystawienie jednostki

2) Rozpatrzenie walk

3) Umocnienie

Po zakończeniu fazy 3, tura aktualnego gracza się kończy, a kolejka przechodzi na drugiego gracza.

Faza 1: Wystawienie jednostki

W pierwszej fazie swojej tury, gracz wybiera jedną jednostkę ze swojej ręki i umieszcza ją odkrytą na dowolnym **pustym** polu na planszy, kładąc ją w taki sposób, aby nazwa zagrywanej jednostki była skierowana w jego stronę.

Podczas zagrywania karty gracz musi przestrzegać następujących zasad:

- Nowa jednostka **musi** zostać umieszczona na polu sąsiadującym krawędzią lub narożnikiem z co najmniej jedną **wrogą** jednostką znajdującą się na planszy. Ponadto, jednostka gracza musi po dołożeniu wiązać walką co najmniej jedną wrogą jednostkę (co najmniej jedna strzałka ataku dokładanej jednostki musi być skierowana w stronę narożnika lub krawędzi wrogiej jednostki znajdującej się na planszy). Jest to tak zwana „Zasada obowiązkowej walki”.

Większość jednostek należy wyłożyć tak, aby wiązały walką wrogie jednostki. Jeśli co najmniej jedna strzałka ataku jednostki gracza wskazuje narożnik lub krawędź wrogiej jednostki, wówczas jednostka gracza **wiąże walką** wrogą jednostkę. Im więcej strzałek ataku posiada karta, tym większa jest jej elastyczność w zakresie wykładania na planszę. Im wyższa wartość ataku, tym jednostka jest silniejsza.

Wrogie jednostki mogą wiązać walką jednostki gracza blokując w ten sposób niektóre z ich zdolności. Jeśli co najmniej jedna strzałka ataku wrogiej jednostki wskazuje narożnik lub krawędź jednostki gracza, wówczas jednostka gracza jest **związana walką** przez wrogą jednostkę.

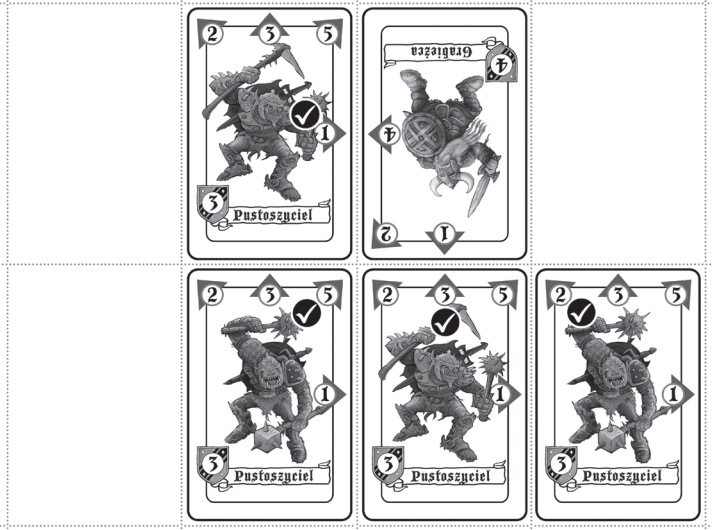
- Jeśli gracz wystawia jednostkę **wsparcia** (lub), wówczas może umieścić ją zgodnie z „Zasadą obowiązkowej walki” **ALBO** może umieścić ją na dowolnym pustym polu sąsiadującym z **przyjazną** jednostką znajdującą się na planszy. W takim wypadku wystawiana jednostka nie musi sąsiadować z żadną wrogą jednostką, a jeśli sąsiaduje, to nie musi jej wiązać walką.

- Jeśli na planszy nie ma żadnych wrogich jednostek, gracz może wybrać **dowolną** jednostkę ze swojej ręki, nie tylko lub , i umieścić ją na wolnym polu sąsiadującym z przyjazną jednostką.

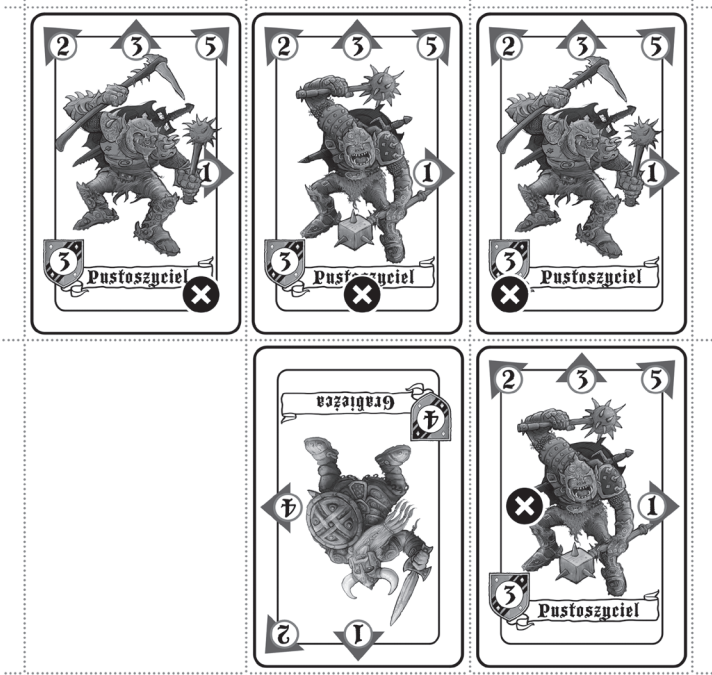
- Jeśli na początku tury gracza na planszy nie ma żadnych jednostek, gracz może umieścić swoją kartę na dowolnym polu.

Wyjątek: Jeśli gracz nie może wystawić żadnej karty zgodnie z powyższymi zasadami, wybiera dowolną kartę ze swojej ręki i umieszcza ją na planszy tak, aby sąsiadowała z wrogą jednostką. Następnie pokazuje przeciwnikowi karty, które ma na ręce, udowadniając w ten sposób, że nie mógł wykonać ruchu zgodnie z normalnymi zasadami.

Przykład: Grający Krasnoludami ma już na planszy jednostkę Grabieżcy. Obecnie trwa tura grającego Orkami. Grający Orkami decyduje się zagrać swojego Pustoszyciela. Musi przy tym przestrzegać „Zasady obowiązkowej walki”, dlatego wolno mu go umieścić na dowolnej z poniższych pozycji:



Ork pustoszyciel nie może zostać umieszczony za Krasnoludem grabieżcą, ani po jego prawej stronie, ponieważ wówczas zostałaby złamana „Zasada obowiązkowej walki”, gdyż żadna ze strzałek Pustoszyciela nie wskazywałaby karty wrogiego Krasnoluda grabieżcy, czyli Pustoszyciel nie wiązałby wroga walką.



Pierwsza runda

Podczas swojej pierwszej tury, gracz musi umieścić swoją pierwszą kartę na planszy, na polu oznaczonym cyfrą 1 (Gracz 1) lub 2 (Gracz 2). Począwszy od kolejnych tur, gracze wykładają karty zgodnie z normalnymi zasadami.

WAŻNE: Podczas swojej tury (także pierwszej) gracz może zagrać **dowolną** ze swoich jednostek. Nigdy nie ma obowiązku zagrywania Generała, ani Dowódców.

Faza 2: Rozpatrzenie walk

Po umieszczeniu karty na planszy obaj gracze sprawdzają, czy w wyniku **ataku bezpośredniego, ataku artyleryjskiego** lub **połączenia obu** nie zostały wyeliminowane jakieś jednostki.

Wszystkie znajdujące się na planszy jednostki walczą **RÓWNOCZEŚNIE** we **WSZYSTKICH** kierunkach. Oznacza to, że niezależnie od tego czyja jest tura, wszystkie jednostki obu graczy znajdujące się na planszy walczą ze sobą, co może zaowocować wyeliminowaniem jednostek każdej ze stron. Dlatego też, po umieszczeniu na planszy nowej jednostki, należy sprawdzić wszystkie wartości (w tym wartości ataku artyleryjskiego) aby ustalić, czy jakieś jednostki nie zostały wyeliminowane.

Zwykle jednostki zadają obrażenia wszystkim wrogim jednostkom, które są wskazane przez ich strzałki ataku. Liczba zadawanych obrażeń jest przedstawiona na danej strzałce ataku.

Eliminacja

Jednostka zostaje wyeliminowana kiedy całkowita suma wszystkich wartości ataku wszystkich wrogich kart, przez które jest związana walką i/lub atakujących ją jednostek artyleryjskich, jest większa od jej wartości obrony.

Jeśli łączona wartość ataku wszystkich atakujących jest równa lub niższa od wartości obrony jednostki, wówczas nic się nie dzieje, a broniąca się karta pozostaje na planszy.

Wyeliminowane jednostki nie są usuwane z planszy do czasu rozpatrzenia efektów wszystkich walk. Gracz gromadzi wyeliminowane wrogie jednostki po jednej stronie obok planszy, umieszczając je tam odkryte, śledząc w ten sposób liczbę wyeliminowanych jednostek niezbędnych do osiągnięcia zwycięstwa.

Uwaga: Przyjazne jednostki **nigdy** nie zadają sobie nawzajem obrażeń.

Przypadki eliminacji

Umieszczenie jednostki na planszy może spowodować jedną, a nawet kilka z poniższych sytuacji. Każda z nich jest zgodna z zasadami gry:

- równoczesne wyeliminowanie jednej lub kilku wrogich jednostek – czy to przez jedną jednostkę, czy też w połączeniu z innymi przyjaznymi jednostkami już znajdującymi się na planszy;
- równoczesne wyeliminowanie zagranej jednostki oraz dowolnej liczby wrogich jednostek. Taki ruch jest określany mianem ruchu samobójczego;
- natychmiastowe wyeliminowanie zagranej jednostki bez eliminacji wrogich jednostek.

Wyeliminowanie wrogiego Generała

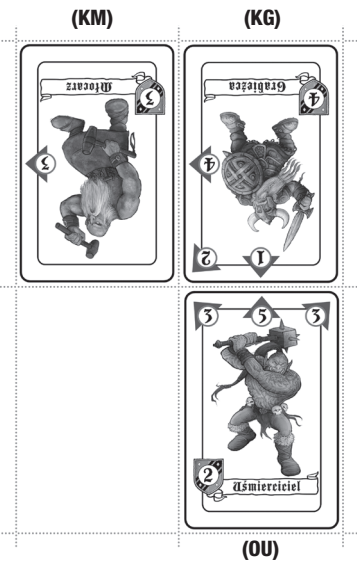
Gracz, który wyeliminuje wrogiego Generała natychmiast wykonuje **dodatkowy ruch**, po uzupełnieniu liczby kart na ręce do sześciu. Zabicie wrogiego Generała to jedyny przypadek przerwania normalnej kolejności graczy.

Jeśli obaj Generałowie zostaną wyeliminowani równocześnie, wówczas **żaden** gracz nie otrzymuje dodatkowego ruchu.

Przykład walki jeden na jednego

Grający Orkami zagrał właśnie Orka uśmierciciela (OU), który wiąże walką Krasnoluda grabieżcę (KG) oraz Młocarza (KM).

- Ork uśmierciciel wyeliminował Krasnoluda grabieżcę, z którym walczył, ponieważ jego wartość ataku („5”) jest wyższa od wartości obrony Grabieżcy („4”).*
- Ork uśmierciciel NIE wyeliminował Krasnoluda młocarza, z którym walczy, ponieważ jego wartość ataku („3”) NIE jest większa od wartości obrony Młocarza („3”).*
- Ork uśmierciciel, mający wartość obrony równą „2”, NIE został wyeliminowany przez Krasnoluda grabieżcę, ponieważ wartość ataku tego drugiego wynosi „1”.*
- Krasnolud grabieżca zostaje usunięty z planszy i odłożony na stos wyeliminowanych kart przeciwnika.*



Przykład walki dwóch na jednego

Grający Orkami zagrał właśnie Orka pustoszyciela (OP), który wiąże walką Krasnoluda grabieżcę (KG).

- Ork pustoszyciel i Goblin przebijacz (GP) wspólnie eliminują Krasnoluda grabieżcę. Wartość ataku Goblina przebijacza w jego stronę wynosi „4”, podczas gdy Pustoszyciela „5”. Suma wartości ataku obu jednostek wynosi „9”, czyli więcej niż wartość obrony Krasnoluda grabieżcy (4).*
- Ork pustoszyciel, mający wartość obrony równą „3”, NIE został wyeliminowany przez atakującego go Krasnoluda grabieżcę, którego siła ataku w jego stronę wynosi „2”.*
- Goblin przebijacz, mający wartość obrony równą „3”, NIE został wyeliminowany przez atakującego go Krasnoluda grabieżcę, którego siła ataku w jego stronę wynosi „1”.*
- Krasnolud grabieżca zostaje usunięty z planszy i odłożony na stosie wyeliminowanych kart przeciwnika.*



