



# WAR<sup>TM</sup> CHEST



instrukcja

Gra autorstwa Trevora Benjamina i Davida Thompsona dla 2 lub 4 graczy w wieku powyżej 14 lat.

## W „WAR CHEST” GRACZE WCIELAJĄ SIĘ W ROLE DOWÓDCÓW NA ŚREDNIOWIECZNYM POLU BITWY I STARAJĄ SIĘ ZDOBYĆ KONTROLĘ NAD JEGO KLUCZOWYMI POZYCJAMI.

Aby odnieść sukces, musisz nie tylko efektywnie zarządzać swoją armią na polu bitwy, lecz także oddziałami czekającymi na to, by je wprowadzić do walki. W każdej rundzie losujesz 3 sztony oddziału ze swojego woreczka, by następnie użyć ich do wykonania akcji. Każdy szton ma na awersie symbol oddziału wojskowego i może być wykorzystany do przeprowadzenia różnych akcji. Wygra gracz lub zespół (w przypadku gry czteroosobowej), który rozmieści na planszy wszystkie znaczniki kontroli.

## spis treści


<b>Rozstawienie gry</b> .....	4
<b>Przebieg gry</b> .....	6
Zwycięstwo .....	6
Losowanie sztonów .....	6
Zagrywanie sztonów .....	7
Akcje rozmieszczania .....	8
Akcje odrzucenia zakrytego sztonu .....	8
Akcje odrzucania odkrytego sztonu .....	10
Atrybuty i restrykcje .....	11
<b>Rozstawienie dla zaawansowanych oraz gra czteroosobowa</b> .....	12
<b>Rozstawienia inspirowane słynnymi bitwami</b> .....	14
<b>Najczęściej zadawane pytania</b> .....	16


## elementy gry

74 sztony oddziału	1 dwustronny żeton inicjatywy
4 sztony koronne	4 woreczki
16 kart oddziału	1 plansza
16 znaczników kontroli	

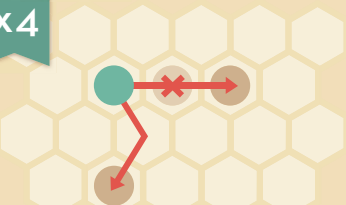
W razie braku elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt: [info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)

# KARTA ODDZIAŁU

NAZWA ODDZIAŁU →  łucznik

SYMBOL SZTONU → 

LICZBA SZTONÓW DANEGO TYPU → x4

OPIS GRAFICZNY → 

TAKTYKA ODDZIAŁU → **TAKTYKA: Zaatakuj** oddział znajdujący się w odległości dwóch pól. Pole znajdujące się pomiędzy może być zajmowane przez inny oddział.

ATRYBUTY ⚠️ I RESTRYKCJE ⊗ →  Łucznik może **atakować** tylko za pomocą swojej **taktyki**.



WORECZKI



ŻETON

INICJATYWY



SZTONY KORONNE



KARTY ODDZIAŁU



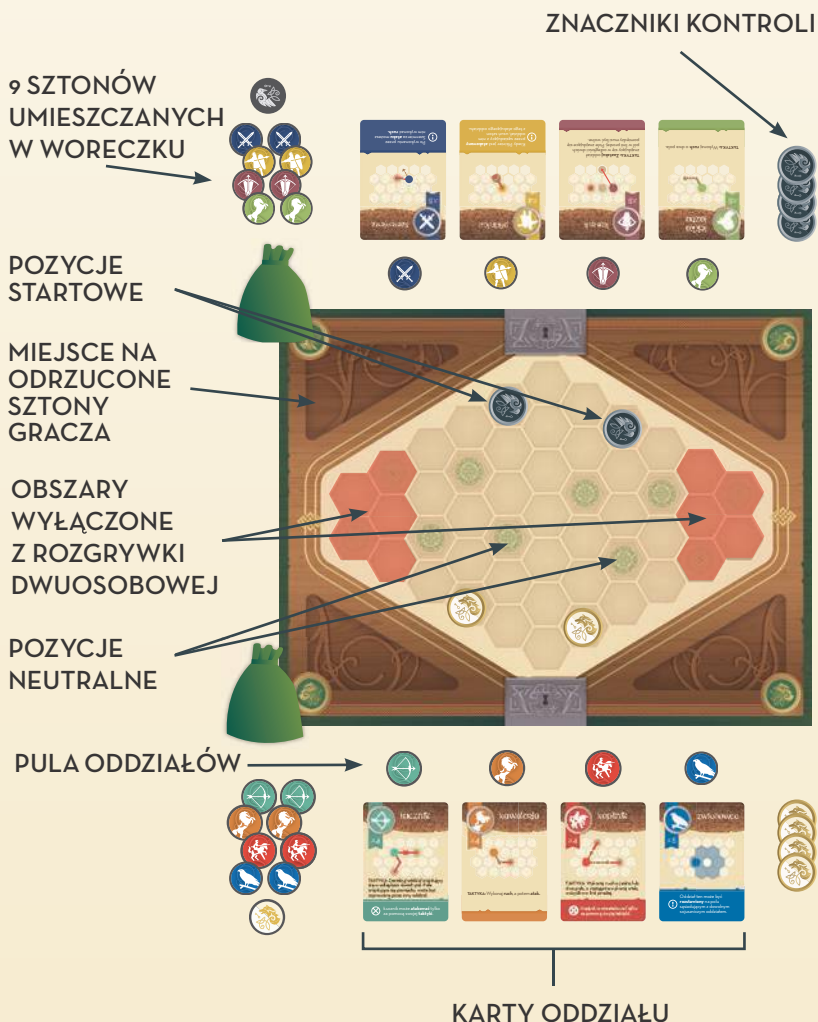
SZTONY ODDZIAŁU



ZNACZNIKI KONTROLI

# ROZSTAWIENIE GRY

Umieść planszę pośrodku obszaru gry. W grze dwuosobowej każdy gracz wybiera jedną z frakcji oraz odpowiadający jej woreczek, 1 szton koronny oraz 6 znaczników kontroli. Umieść szton koronny w swoim woreczku oraz 2 znaczniki kontroli na odpowiadających im pozycjach startowych na planszy. Na początku gry pozostałe pozycje są neutralne. Rozstawienie dla czterech osób jest opisane na stronie 12.



**Podczas pierwszej rozgrywki zaleca się obu graczom wykorzystanie kart oddziału przedstawionych poniżej zamiast ich losowania.**

Gracz A posiada żeton inicjatywy.

### GRACZ A:



Szermierz



Pikinier



Kusznik



Lekka jazda

### GRACZ B:



Łucznik



Kawaleria



Kopijnik



Zwiadowca

**Potasuj 16 kart oddziału i rozdaj po 4 każdemu graczowi, odstawiając je.**

Są to oddziały, którymi gracz będzie dysponował w trakcie całej rozgrywki.

**Rozdaj każdemu graczowi sztony oddziału odpowiadające posiadanym przez niego czterem kartom oddziału.** Każdy gracz wrzuca do swojego woreczka po 2 sztony oddziału każdego posiadanego typu oraz 1 szton koronny. Reszta posiadanych sztonów oddziału jest umieszczana w stosach obok odpowiadających im kart oddziałów. Jest to **pula** danego gracza. Reszta sztonów nie bierze udziału w grze.

**Podrzucić żeton inicjatywy.** Gracz, którego frakcja jest na widocznej stronie żetonu, zdobywa inicjatywę, biorąc żeton inicjatywy. Jesteście teraz gotowi do gry.

**Uwaga:** W rozgrywce dwuosobowej nie uczestniczą w grze pola stanowiące zewnętrzne boki planszy (zaznaczone kolorem czerwonym na obrazku przedstawiającym początkowe rozstawienie). Odłóż do pudełka sztony koronne, woreczki oraz znaczniki kontroli, które nie są wykorzystywane w grze dwuosobowej. Przykładowe rozstawienie w tym wariantcie gry pokazuje obrazek na poprzedniej stronie.

Rozstawienia inspirowane słynnymi bitwami można znaleźć na stronie 14. Wariant zaawansowany polegający na wyborze wylosowanych kart oddziału można znaleźć na stronie 12.

# PRZEBIEG GRY

## ZASADY OGÓLNE

Rozgrywka w „War Chest” podzielona jest na szereg rund. Każda runda dzieli się na dwie fazy:

1. Losowanie sztonów.
2. Zagrywanie sztonów.

## ZWYCIĘSTWO



Gra trwa do momentu, w którym jeden z graczy lub zespół rozmieści na pozycjach na planszy wszystkie swoje znaczniki kontroli. Pozycje to specjalne pola planszy, oznaczone symbolem zielonego węża.

Gracz lub gracze (w przypadku rozgrywki czteroosobowej), którzy rozmieszczą na planszy wszystkie swoje znaczniki kontroli na pozycjach, wygrywają grę.

## LOSOWANIE SZTONÓW

Na początku rundy każdy gracz losuje 3 sztony ze swojego woreczka tak, aby przeciwnik nie widział, jakie sztony zostały wylosowane. Kiedy trzeba będzie wylosować sztony, a zabraknie ich w woreczku, uzupełnij zawartość woreczka swoimi sztonami odrzuconymi (patrz strona 7). Następnie gracz miesza sztony w swoim woreczku i kontynuuje losowanie aż do chwili, kiedy będzie miał na ręce 3 sztony.

## ZA MAŁO SZTONÓW?

Sporadycznie zdarza się tak, że gracz dysponuje tylko dwoma lub jednym sztonem na ręce oraz w stosie sztonów odrzuconych. Jeśli do tego dojdzie, należy wylosować tyle sztonów, ile to możliwe. Podczas tej rundy w fazie zagrywania sztonów ten gracz nie wykonuje trzech akcji jak zazwyczaj. Po zagranium ostatniego sztonu jego przeciwnik kontynuuje wykonywanie swoich akcji aż do chwili, kiedy nie będzie miał na ręce żadnego sztonu.

## ZAGRYWANIE SZTONÓW

Zaczynając od gracza z inicjatywą, gracze zagrywają na przemian po jednym sztonie, aż zużyją wszystkie sztony na ręce. Każdy szton może być użyty do przeprowadzenia jednej akcji. Każdy gracz odkłada zagrane sztony na swój stos odrzuconych sztonów, odrębny od swojej puli oddziałów. Z tego bowiem stosu, a nie z puli oddziałów, sztony będą w razie potrzeby wrzucane do woreczka.

Dostępnych jest dziewięć rodzajów akcji, podzielonych na trzy kategorie:

### 1. AKCJE ROZMIESZCZANIA

Umieść odkryty szton oddziału na planszy, by **rozstawić** lub **wzmocnić** oddział.

### 2. AKCJE ODRZUCENIA ZAKRYTEGO SZTONU

Odrzuć zakryty szton, aby **przejść inicjatywę**, **rekrutować** lub **spasować**.

### 3. AKCJE ODRZUCENIA ODKRYTEGO SZTONU

Odrzuć odkryty szton, aby wykonać manewr oddziałem tego samego typu na planszy (**ruch**, **atak**, **kontrola** lub użycie **taktyki** oddziału).

## SZTON KORONNY

Szton ten nie jest oddziałem. Może być jedynie odrzucony do wykonania zakrytej **akcji** (lub użycia **taktyki** Gwardzisty).





## AKCJE ROZMIESZCZANIA

### Rozstawianie

Rozstaw oddział danego typu na planszy.

- ◆ Umieść szton z ręki (odkryty) na wolnej, kontrolowanej przez siebie pozycji na planszy.
- ◆ Nie możesz rozstawić oddziału, jeśli wszystkie kontrolowane przez siebie pozycje są zajęte.
- ◆ Nie możesz wykonać akcji wzmocnienia, ruchu, ataku, kontroli lub użyć taktyki, jeśli oddział danego typu nie został rozstawiony na planszy.
- ◆ **Możesz posiadać na planszy tylko jeden oddział danego typu.** Oznacza to, że nie możesz rozstawić oddziału danego typu, jeśli na planszy znajduje się już taki sam oddział (wyjątek: Piechur).
- ◆ Jeśli ostatni szton oddziału został usunięty z planszy na skutek ataku (patrz poniżej), gracz może później ponownie rozstawić oddział tego typu na planszy.

### Wzmacnianie

Możesz wzmocnić oddział znajdujący się już na planszy, dzięki czemu trudniej go będzie zniszczyć.

- ◆ Umieść szton z ręki (odkryty) na oddziale tego samego typu znajdującym się już na planszy.
- ◆ Oddział może być wzmocniany dowolną liczbą razy. Nie istnieje limit stosu sztonów w oddziale.
- ◆ Wszystkie sztony w danym stosie należą do jednego oddziału. Jeśli oddział poruszy się, należy przesunąć cały stos.

## AKCJE ODRZUCENIA ZAKRYTEGO SZTONU

Akcje odrzucenia zakrytego sztonu odgrywają znaczącą rolę w grze. Decyzja o tym, kiedy rekrutować, a kiedy nie zwiększać zawartości woreczka, by dysponować stałą opcją manewru, stanowi jeden z kluczowych elementów rozgrywki.





### Przejęcie inicjatywy

Odrzuć zakryty szton, aby przejąć żeton inicjatywy. Będziesz wykonywać akcje jako pierwszy w następnej rundzie.

- ◆ Wybierz szton z ręki i umieść go (zakrytego) na stosie sztonów odrzuconych (nie pokazuj przeciwnikowi, jaki to szton).
- ◆ Weź żeton inicjatywy i umieść go przed sobą.
- ◆ Jeśli już posiadasz żeton inicjatywy lub zdobyłeś go wcześniej w tej samej rundzie, nie możesz wykonać tej akcji. Żeton inicjatywy może zmienić właściciela tylko raz w każdej rundzie.

### Rekrutacja

Odrzuć zakryty szton, aby zrekrutować nowy szton ze swojej puli oddziałów.

- ◆ Wybierz szton z ręki i umieść go (zakrytego) na stosie sztonów odrzuconych (nie pokazuj przeciwnikowi, jaki to szton).
- ◆ Wybierz dowolny szton ze swojej puli oddziałów, pokaż go przeciwnikowi, a następnie umieść go (odkrytego) na stosie sztonów odrzuconych. Ten szton zostanie później wrzucony do woreczka.
- ◆ Szton oddziału rekrutowanego nie musi być tego samego typu co szton wykorzystany do jego rekrutacji.

### Pas

Wybierz dowolny szton i umieść go (zakrytego) na stosie sztonów odrzuconych, aby spasować. Po spasowaniu w dalszym ciągu możesz zagrać pozostałe sztony z ręki, gdy przyjdzie twoja kolej.

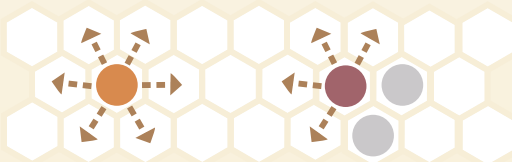
## AKCJE ODRZUCENIA ODKRYTEGO SZTONU

Akcje odrzucenia odkrytego sztonu nazywane są **manewrami**. **Manewry** stanowią serce tej gry. Odpowiednie manewrowanie oddziałami we właściwym czasie stanowi jeden z kluczowych aspektów rozgrywki.

### Ruch

Odrzuć odkryty szton, by wykonać **ruch** oddziałem tego samego typu na planszy.

- ◆ Wybierz szton z ręki i umieść go (odkrytego) na stosie sztonów odrzuconych.
- ◆ Wykonaj **ruch** na planszy oddziałem tego samego typu co odrzucony szton na sąsiednie wolne pole.



- ◆ Jeśli wszystkie sąsiadujące z oddziałem pola są zajęte, nie możesz wykonać ruchu.

### Kontrola

Odrzuć odkryty szton, by stojący na pozycji oddział tego samego typu przejął nad nią **kontrolę**.

- ◆ Wybierz szton z ręki i umieść go (odkrytego) na stosie sztonów odrzuconych.
- ◆ Jeśli oddział tego typu, co odrzucony szton zajmuje pozycję neutralną, umieść tam swój znacznik kontroli.
- ◆ Jeśli oddział tego typu, co odrzucony szton zajmuje pozycję kontrolowaną przez przeciwnika, zwróć mu jego znacznik kontroli, a następnie połóż tam swój własny.
- ◆ Na pozycji może znajdować się tylko jeden znacznik kontroli danego gracza (nie wolno dokładać kolejnych znaczników kontroli na tę samą pozycję).
- ◆ Jeśli umieściłeś swój ostatni znacznik kontroli, wygrywasz.

### Atak

Odrzuć odkryty szton, by wykonać **atak** oddziałem tego samego typu.

- ◆ Wybierz szton z ręki i umieść go (odkrytego) na stosie sztonów odrzuconych. Oddział na planszy tego samego typu co odrzucany będzie atakującym.
- ◆ Wybierz oddział przeciwnika, który będzie celem ataku. Musi się on znajdować na polu sąsiadującym z atakującym oddziałem.
- ◆ Usuń jeden szton z oddziału będącego celem ataku i odłóż go do pudełka, nawet jeśli to ostatni szton w stosie (uwaga: szton jest usuwany z gry, a nie odrzucany do puli oddziałów lub stosu sztonów odrzuconych).
- ◆ Jeśli cel ataku nie był **wzmocniony** (czyli był tam tylko jeden szton), oddział jest usuwany z planszy. W późniejszym czasie można więc będzie **rozstawić** kolejny oddział tego samego typu (używając odpowiedniego sztonu).

### Taktyka

Niektóre oddziały mogą używać **taktyki** (opisanej na karcie oddziału). Na przykład **taktyka** Kawalerii pozwala na wykonanie ruchu, a potem ataku.

Odrzuć odkryty szton z ręki, by oddział takiego samego typu na planszy użył swojej taktyki.

- ◆ Wybierz szton z ręki i umieść go (odkrytego) na stosie sztonów odrzuconych.
- ◆ Zastosuj taktykę opisaną na karcie oddziału aktywowanym odrzuconym sztonem.



### ATRYBUTY I RESTRYKCJE

Oprócz **taktyki** niektóre oddziały posiadają specjalne **atrybuty** (oznaczone symbolem **!**) lub **restrykcje** (oznaczone symbolem **⊗**). Atrybuty i restrykcje nie wymagają wykonania akcji (w przeciwieństwie do taktyki), ale opisują, co może robić dany oddział lub czego nie może w określonych okolicznościach. Przykładowo na planszy mogą być jednocześnie dwa oddziały Piechurów (atrybut), a Łucznik może atakować jedynie za pomocą swojej taktyki (restrykcja).

Odkryte sztony na stosie sztonów odrzuconych pozostają widoczne dla przeciwnika aż do momentu, kiedy zostaną z powrotem wrzucone do woreczka. Wiedza, jakie sztony zostały odrzucone, stanowi jeden z kluczowych aspektów taktycznych tej gry.

# ROZSTAWIENIE DLA ZAAWANSOWANYCH

Doświadczonym graczom polecamy wariant z wybieraniem kart oddziału zamiast losowania. Podczas rozstawienia gry wylosuj 8 kart oddziału i połóż je na środku obszaru gry. Następnie podrzucany jest żeton inicjatywy, by ustalić, który z graczy będzie wybierał jako pierwszy. Pierwszy gracz wybiera jedną z kart oddziału, potem drugi gracz wybiera dwie karty oddziału, potem gracz pierwszy wybiera także dwie i tak dalej, aż pierwszemu graczowi zostaje ostatnia karta oddziału. Następnie drugi gracz otrzymuje żeton inicjatywy – będzie rozpoczynał rozgrywkę. Wariant ten umożliwia graczom stworzenie armii bazującej na wspólnym granicy poszczególnych oddziałów.

## GRA CZTEROOSOBOWA

### ROZSTAWIENIE GRY

W grze czteroosobowej rywalizację toczą dwa zespoły składające się z dwóch graczy każdy. Gracze wybierają frakcję, a następnie każdy otrzymuje woreczek oraz 1 szton koronny. Znaczniki kontroli są wspólne dla graczy jednego zespołu. Każdy gracz wrzuca swój szton koronny do swojego woreczka, a następnie oba zespoły umieszczają znaczniki kontroli na pozycjach startowych oznaczonych na planszy. Pozostałe 8 pozycji jest neutralnych na początku gry.

Potasuj 16 kart oddziału, a następnie każdy gracz losuje 3 karty (w wersji standardowej gry) lub je wybiera (jeśli gracze z wybieraniem kart, patrz strona 13). Każdy z graczy będzie więc miał do dyspozycji po 3 oddziały w czasie gry.

Każdy gracz otrzymuje sztony z symbolami posiadanych kart oddziału. Następnie każdy gracz umieszcza 2 sztony oddziału każdego typu w woreczku, a resztę umieszcza obok odpowiedniej karty oddziału w stosie, tworząc **pule** oddziałów.

Należy podrzucić żeton inicjatywy. Jeden gracz z zespołu, której frakcja jest na widocznej stronie żetonu, bierze żeton inicjatywy. Jesteście teraz gotowi do gry.

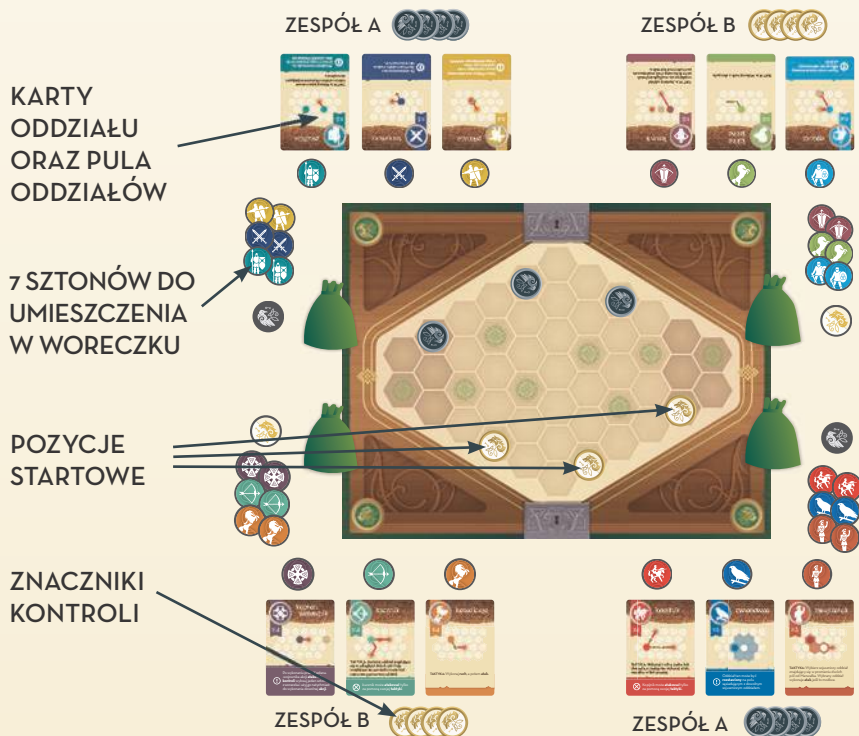
### PRZEBIEG GRY

Gracze powinni usiąść tak, aby partner z zespołu siedział naprzeciwko, a obaj przeciwnicy po lewej i prawej stronie, dzięki czemu zespoły będą wykonywać swoje tury na przemian. Gracz z żetonem inicjatywy zaczyna pierwszą rundę, a następnie tura przechodzi na gracza z lewej strony, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, do chwili kiedy wszyscy gracze zużyją posiadane na ręce sztony. Gracz nie może wykonać akcji **przejęcia inicjatywy**, aby zdobyć żeton inicjatywy od swojego partnera z zespołu.

### WSPÓŁPRACA W ZESPOLE

Każdy zespół korzysta wspólnie z kontrolowanych przez siebie pozycji. Każdy gracz z zespołu może wystawić oddziały na wolnej pozycji kontrolowanej przez zespół. Na potrzeby **taktyki** jednostki graczy jednego zespołu są traktowane jako

sojusznicze. Gracz nie może użyć akcji **rekrutacji**, aby rekrutować szton oddziału swojego partnera z zespołu. Wszelka komunikacja między graczami danego zespołu musi być prowadzona jawnie.



## KONIEC GRY

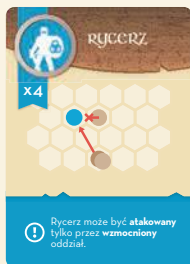
Gra kończy się, kiedy jeden z zespołów umieści na planszy swój ostatni znacznik kontroli. Zespół ten wygrywa grę.

## WYBIERANIE KART ODDZIAŁU W GRZE CZTEROOSOBOWEJ

Podczas rozstawiania gry wylosuj 12 kart oddziału i połóż je na środku obszaru gry. Używając żetonu inicjatywy, ustalcie, który zespół rozpocznie wybieranie kart oddziału. Gracze w zespole decydują, kto z nich zacznie. Pierwszy gracz wybiera kartę oddziału, a następnie kolejni gracze wybierają po karcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy dojdzie do czwartego gracza, wybiera on 2 karty oddziału i kierunek wybierania zmienia się na przeciwny do ruchu wskazówek zegara – trzeci gracz dobiera swoją drugą kartę itd. Gdy pierwszy gracz dobierze swoją drugą kartę, kierunek wybierania znowu zmienia się na zgodny z ruchem wskazówek zegara – drugi gracz dobiera swoją trzecią kartę i tak dalej, aż na stole zostanie ostatnia karta, która przypada pierwszemu graczowi.

# ROZSTAWIENIA INSPIROWANE SŁYNNYMI BITWAMI

Jedną z zalet „War Chest” jest możliwość rozegrania słynnych historycznych bitew. Poniżej prezentowane są ciekawe rozstawienia wyjściowe, dające graczom szansę na zmianę biegu historii!



## GAUGAMELA, 331 P.N.E.

Gaugamela była decydującą bitwą kampanii Aleksandra Wielkiego przeciwko Imperium Perskiemu. Stoczono ją na olbrzymiej otwartej przestrzeni, gdzie siły perskie chciały wykorzystać swoją zdecydowaną przewagę liczebną oraz rydwany bojowe. Teren ten jednak sprzyjał także falandze macedońskiej, która zaatakowała centrum pozycji Persów. Lewe skrzydło Greków dowodzone przez Parmeniona było mocno naciskane, lecz utrzymało pozycje. Aleksandrowi udało się odciągnąć sporą liczbę kawalerii perskiej dzięki swojej lekkiej jeździe, co spowodowało powstanie luki w ugrupowaniu perskim, gdzie przeprowadzono decydujący atak na centrum sił Dariusza. Atak ten zagroził otoczeniem sił perskiego króla oraz jego życiu, więc ten ostatni uciekł z pola bitwy, a w ślad za nim ruszyła jego armia.

### Oddziały greckie

- ◆ Rycerz, Lekka jazda, Piknier, Marszałek

### Oddziały perskie

- ◆ Kawaleria, Piechur, Najemnik, Gwardzista

## BANNOCKBURN, 1314

Była to dość nietypowa jak na średniowiecze bitwa, bo trwała dwa dni, aczkolwiek większość kluczowych działań miała miejsce drugiego dnia. Była to decydująca bitwa pierwszej wojny o niepodległość Szkocji. Szkoci, dowodzeni przez Roberta Bruce'a, wstali wczesnym rankiem 24 czerwca i po zmówieniu na klęczkach modlitwy zaatakowali oddziały angielskie. Przedwczesna szarża Earla Gloucester oraz niewielkiej grupy kawalerii została zatrzymana na szkockich schiltronach, a ich lekka jazda rozproszyła próbujących wspierać atak angielskich łuczników. Błędne rozmieszczenie obozu utrudniło Anglikom rozwinięcie ciężkiej jazdy oraz łuczników, a skuteczny atak Szkotów zepchnął przeciwnika do Bannock Burn, gdzie wielu z nich utonęło. W szczytowym momencie do walki włączyli się szkoccy giermkowie oraz czeladź, powodując rozbitcie sił angielskich.

### Oddziały angielskie

- ◆ Łucznik, Kawaleria, Kopijnik, Piechur

### Oddziały szkockie

- ◆ Lekka jazda, Pikinier, Kapłan-wojownik, Sierzmierz

## CRÉCY, 1346

Bitwa pod Crécy odbyła się 26 sierpnia i stanowiła jedno z trzech kluczowych zwycięstw angielskich w czasie wojny stuletniej. Król angielski Edward III rozmieścił swoje wojska, wykorzystując teren w taki sposób, aby zredukować efektywność ciężkiej kawalerii francuskiej oraz uniemożliwić oskrzydlenie sił angielskich. Głównym atutem Anglików byli łucznicy wyposażeni w długie łuki. Edward rozkazał także swoim rycerzom zsiąść z koni i walczyć pieszo. Kiedy oddziały francuskie ruszyły do natarcia, spadł ulewny deszcz, ograniczając skuteczność genueńskich kuszników znajdujących się we francuskich szeregach, a sam teren stał się dość grząski dla francuskiej kawalerii. Mimo wielu odważnych szarż francuskiego rycerstwa trwających do samego wieczora francuski król Filip VI po tym, jak ubito pod nim dwa konie, uznał swoją porażkę.

### Oddziały angielskie

- ◆ Łucznik, Chorąży, Rycerz, Gwardzista

### Oddziały francuskie

- ◆ Kawaleria, Kusznik, Kopijnik, Zwiadowca



# najczęściej zadawane pytania

## ŁUCZNIK

**Czy Łucznik może zaatakować oddział stojący na sąsiednim polu?**

Nie. Łucznik nie może wykonać zwykłego ataku. Może atakować wyłącznie za pomocą swojej **taktyki**, która wskazuje, że cel ataku musi znajdować się o dwa pola od niego.

## BERSERKER

**Kiedy wykonuję kolejny manewr Berserkerem (przy użyciu taktyki), czy oprócz odrzucenia sztonu z oddziału muszę także odrzucić kolejny szton z ręki?**

Nie. By użyć **taktyki** Berserkera, trzeba odrzucić tylko jeden szton z ręki. Za kolejną akcję płaci się już tylko odrzuceniem sztonu z oddziału.

## KUSZNIK

**Czy Kusznik może zaatakować oddział stojący na sąsiednim polu?**

Tak. Może wykorzystać swoją taktykę i zaatakować oddział w odległości dwóch pól od niego w linii prostej, ale może także zaatakować w zwykły sposób, czyli oddział stojący na polu sąsiednim.

## CHORĄŻY

**Czy Chorąży może przesunąć inny oddział na dowolne pole znajdujące się w promieniu dwóch pól od Chorążego?**

Nie. Taktyka Chorążego pozwala mu na przesunięcie innego oddziału zwykłą akcją **ruchu** (o jedno pole) w promieniu dwóch pól od Chorążego.

**Czy atrybut Berserkera aktywuje się po ruchu na skutek taktyki Chorążego?**

Tak.

## PIECHUR

**Czy kiedy używam taktyki Piechura, to akcje manewru wykonywane przez obu Piechurów mogą być inne?**

Tak. Można na przykład odrzucić szton Piechura, by zdobyć **kontrolę** nad pozycją jednym oddziałem, a drugim wykonać **ruch**.

## KOPIJNIK

### Czy Kopijnik może użyć swojej taktyki, aby przesunąć się w linii prostej i nie atakować?

Nie. Kopijnik musi mieć cel, aby móc go zaatakować zgodnie z zasadami gry i posiadaną **taktyką**. Na przykład Kopijnik, który nie jest wzmocniony, nie może przesunąć się o dwa pola i zaatakować Rycerza, ponieważ Rycerz może być zaatakowany tylko przez oddział wzmocniony.

### Czy Kopijnik może zaatakować oddział stojący na sąsiednim polu?

Nie. Może zaatakować jedynie za pomocą swojej **taktyki**, czyli przesunąć się o dwa pola w linii prostej i wykonać atak.

## LEKKA JAZDA

### Czy Lekka jazda może przesunąć się tylko o jedno pole?

Tak, może zrobić normalny **ruch** (o jedno pole) lub użyć **taktyki** (ruch o dwa pola).

## MARZAŁEK

### Czy Marszałek może użyć swojej taktyki, by wyznaczony oddział zaatakował dowolny oddział w swoim zasięgu lub przeprowadził atak za pomocą taktyki?

Nie. Oddział aktywowany taktyką Marszałka musi przeprowadzić normalny **atak**, więc Marszałek nie może wydać rozkazu ataku Łuczniakowi lub Kopijnikowi, jak również aktywować w ten sposób ataku wynikającego z **taktyki** danego oddziału.

### Czy atrybuty Kapłana-wojownika, Berserkera czy Szymierza aktywują się po użyciu Marszałka?

Tak.

## NAJEMNIK

### Co dzieje się w sytuacji, kiedy oddziału Najemnika nie ma na planszy, kiedy rekrutuję szton Najemnika?

Atrybut Najemnika aktywowany jest tylko w sytuacji, kiedy oddział Najemnika znajduje się już na planszy w momencie rekrutacji sztonu. Atrybut daje możliwość darmowej akcji **manewru**, a nie jakiegokolwiek darmowej akcji. Niemożliwe jest na przykład użycie tego atrybutu do **rozmieszczenia** oddziału Najemnika lub **rekrutacji** sztonu.

## PIKINIER

**Czy atrybut Pikiniera aktywuje się, nawet jeśli posiada on tylko jeden szton, i co dzieje się, kiedy atakujący oddział składa się tylko z jednego sztonu?**

Atrybut Pikiniera aktywuje się równocześnie z **atakiem**. Innymi słowy, jest aktywowany niezależnie od wyniku dla każdej ze stron. Warto zauważyć, że atrybut Pikiniera nie jest **atakiem**, więc działa także na atakującego Rycerza.

## KAPŁAN-WOJOWNIK

**Co dzieje się, gdy po aktywowaniu atrybutu Kapłana-wojownika nie mogę użyć wylosowanego sztonu?**

Sztonu można użyć zawsze, nawet odrzucić go, by spasować. Szton musi zostać użyty natychmiast, lecz można go wykorzystać do każdej z trzech opisanych kategorii akcji.

## POZYCJE STARTOWE

**Czy mogę zająć pozycję startową przeciwnika?**

Tak, pozycje startowe mogą zostać zajęte tak samo jak inne pozycje kontrolowane przez drugiego gracza.



## ŹWÓRCY

**Autorzy:** Trevor Benjamin, David Thompson

**Lider projektu:** Mark Wootton

**Deweloper:** Mark Wootton

**Szef działu artystycznego:** Todd Rowland

**Opracowanie graficzne:** Brigette Indelicato

**Instrukcja:** Trevor Benjamin, David Thompson, Mark Wootton

**Redakcja:** Nicolas Bongiu, Erik-Jason Yaple

**Korekta:** Nicolas Bongiu, Erik-Jason Yaple

**Produkcja:** David Lepore

**Testerzy:** Nicolas Bongiu, Matthew Dunstan, Paul Hennekes, Brett J. Gilbert, Kyle Huibers, Vincent Carassus, Chris Marling, Joshua Macwan, Lisa Macwan, Mike McDonald, Roger Tankersley, Tricia Victor, John Zinser

© 2020 Alderac Entertainment Group. War Chest and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

## POLSKA EDYCJA

**Tłumaczenie:** Cezary Domalski

**Korekta:** Marta Kania

**Skład/DTP:** Marek Baranowski

**Koordinacja produkcji:** Przemysław Dołęgowski

**Redakcja:** Patryk Blok

**Wydawca:** Michał Herman

# skrót zasad

## AKCJE ROZMIESZCZANIA

**Rozstawianie:** Umieść szton na planszy, tworząc oddział danego typu.

**Wzmacnianie:** Umieść szton na oddziale tego samego typu znajdującym się już na planszy, dzięki czemu trudniej będzie go zniszczyć.

## AKCJE ODRZUCENIA ZAKRYTEGO SZTONU

**Przejęcie inicjatywy:** Odrzuć zakryty szton, by przejąć zeton inicjatywy od przeciwnika. Będziesz wykonywać akcje jako pierwszy w następnej rundzie.

**Rekrutacja:** Odrzuć zakryty szton, aby rekrutować nowy szton ze swojej puli oddziałów.

**Pas:** Odrzuć zakryty szton, żeby spasować. Po spasowaniu w dalszym ciągu możesz zagrać pozostałe sztony z ręki, jak przyjdzie twoja kolej.

## AKCJE ODRZUCENIA ODKRYTEGO SZTONU (MANEWRY)

**Ruch:** Odrzuć odkryty szton, by wykonać **ruch** oddziałem tego samego typu co odrzucany szton.

**Kontrola:** Odrzuć odkryty szton, by przejąć **kontrolę** nad pozycją zajmowaną przez oddział tego samego typu co odrzucany szton.

**Atak:** Odrzuć odkryty szton, by wykonać **atak** oddziałem tego samego typu co odrzucany szton.

**Taktyka:** Niektóre oddziały mogą używać **taktyki**, która opisana jest na karcie oddziału. Na przykład **taktyka** Kawalerii pozwala na wykonaniu ruchu, a potem ataku. Odrzuć odkryty szton, by oddział tego samego typu co odrzucany szton użył swojej taktyki.

## ATRYBUTY I RESTRYKCJE

Niektóre oddziały posiadają specjalne **atrybuty**. Atrybuty i restrykcje nie wymagają ich aktywowania (w przeciwieństwie do taktyki), ale opisują, co może robić dany oddział lub czego nie może w określonych okolicznościach.

## ZWYCIĘSTWO

Pierwszy gracz (lub zespół), który umieści na planszy wszystkie swoje znaczniki kontroli, wygrywa grę.

