

ZASADY GRY



BITWA RYCERSKA

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną poniżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt: info@gramwin.eu

Zasady bezpiecznego użytkowania

Ostrzeżenia:

- Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
- Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
- Opakowanie nie jest częścią zabawki.
- Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

ZASADY GRY «BITWA RYCERSKA»

Opis oraz cel gry

«BITWA RYCERSKA» - to ekscytująca strategiczna gra planszowa, która pozwala rozwijać strategiczne myślenie oraz umiejętności matematyczne poprzez planowanie swoich działań oraz przewidywanie posunięć przeciwnika na kilka kroków do przodu. Każdy z graczy dowodzi własną armią składającą się z 40 figur, w tym również z „Zamku”, odpowiednio czerwonego lub niebieskiego koloru. Celem gry jest odnalezienie i zdobycie zamku przeciwnika.

Komponenty gry

Plansza do gry - 1 sztuka; figury do gry - 80 sztuk; podstawki do figur - 80 sztuk.

Przygotowanie do gry

Gra jest przeznaczona dla dwóch osób. Gracze uzgadniają między sobą kto dowodzi jaką armią. Każdy uczestnik dysponuje armią z 40 figur, które powinien umieścić na planszy do gry w pierwszych czterech rzędach po swojej stronie „koszulką” do przeciwnika. W dwóch centralnych rzędach gracze mogą umieścić papierową przegrodę, aby uniemożliwić przeciwnikowi obserwację rozmieszczenia armii. Każda figura powinna zajmować oddzielne pole. Dwa centralne rzędy pozostają puste, gracze nie mogą umieszczać tam figur.

Na figurach do gry z boku znajdują się numery, które określają rangę postaci. Im numer jest wyższy, tym większą siłę posiada dana postać. Przykładowo najstarszą figurą jest „Król”, który ma rangę o wartości „10”, następnie „Rycerz” o wartości „9”, itd., najsłabszy jest „Zbój” o wartości „1”. Tylko figury „Pułapka” oraz „Zamek” nie mają numerów, ponieważ odgrywają one szczególną rolę.

Zwycięstwo lub porażka gracza w dużej mierze zależą od sposobu rozmieszczenia swojej armii.

Figury

	Nazwa figury	Ranga figury	Ilość
	Król	10	1
	Rycerz	9	2
	Najemnik	8	3
	Miecznik	7	4

	<i>Nazwa figury</i>	<i>Ranga figury</i>	<i>Ilość</i>
	Łucznik	6	4
	Pikinier	5	5
	Obóz	4	3
	Chłop	3	5
	Szpieg	2	5
	Zbój	1	1
	Pułapka	–	6
	Zamek	–	1

Przebieg gry

Grę rozpoczyna armia „czerwonych”. Figury przemieszczają się o jedno pole do przodu, do tyłu, w prawo lub w lewo. Tylko Szpieg „2” jest wyjątkiem od tej reguły (patrz poniżej). Na jednym polu może znajdować się tylko jedna figura. Zabronionym jest ruch po przekątnej oraz przeskakiwanie przez figury. Umieszczone pośrodku planszy do gry dwa jeziora są nieprzekraczalnym obszarem, który należy omijać. Figury mogą przemieszczać się do przodu, do tyłu, w prawo lub w lewo pomiędzy jeziorami lub po ich bokach do 5 razy, później gracz, który zainicjował kolejność, powinien zejść z tego obszaru na swoją stronę lub na stronę przeciwnika.

Pułapki i Zamek nie mogą zmieniać położenia.

Atak na wroga przeprowadza się w następujący sposób: dana figura może zaatakować dowolną figurę wroga stojącą z przodu, z tyłu, z prawej lub z lewej strony. W tym celu gracz sygnalizuje przeciwnikowi: „Atak!” i wskazuje figurę, którą atakuje. Obaj gracze odwracają swoje figury oraz ustalają na podstawie ich rang zwycięzcę bitwy. Figura, której ranga jest mniejsza, zostaje usunięta z planszy. Jeżeli figura atakująca ma wyższą rangę, zajmuje ona pole, na którym stała zaatakowana figura przeciwnika. Jeżeli zwyciężyła figura, która została zaatakowana, pozostaje ona na miejscu. Figura, która zwyciężyła, od tej chwili pozostaje widoczna dla obu graczy, tj. już się nie odwraca. Jeżeli doszło do starcia figur o jednakowej randze, wówczas obie zostają usunięte z planszy.

Szpiedzy „2” mogą przemieszczać się o dowolną ilość wolnych pól (do przodu, do tyłu, w prawo lub w lewo). Nie mogą one przeskakiwać przez figury ze swojej armii lub z armii przeciwnika, jak również nie mogą skakać przez dwa jeziora. Te figury mogą tylko przebywać duże odległości. Szpieg „2” może zaatakować na dowolną odległość, ale tylko wtedy, gdy pola pomiędzy nim a przeciwnikiem są puste. Jeżeli Szpieg „2” dokona ruchu większego niż o jedno pole, w ten sposób zostaje zdekonspirowany dla przeciwnika, tzn. jego figura zostaje odwrócona.

Siła poszczególnych figur

Król „10” pokonuje Rycerza „9” oraz wszystkie inne figury o niższej randze, Rycerz „9” pokonuje Najemnika „8” oraz wszystkie figury o niższej randze, i tak dalej aż do Zbója „1”, który ma najniższą rangę. Dowolna figura, która zaatakuje Pułapkę, z wyjątkiem Chłopa „3”, zostaje zniszczona. Wraz z Pułapką zostaje ona usunięta z planszy. Jeżeli Chłop „3” zatakuje Pułapkę, wówczas Pułapka zostaje zniszczona i Chłop zajmuje jej miejsce. Zbój „1” ma najniższą rangę, jednak posiada on wyjątkową zdolność neutralizowania Króla. W przypadku jeżeli to Zbój „1” zaatakuje Króla „10”, wtedy zwycięża. Jeżeli Zbója zaatakuje dowolna figura, w tym również Król, zostaje on pokonany i usunięty z planszy.

W grze biorą udział dwie postacie, które są wzajemnie połączone ze sobą: Najemnik „8” oraz Obóz „4”. Jeżeli z planszy zostaje usunięty Najemnik (8), wtedy gracz, który go usuwa, musi również usunąć jeden ze swoich Obozów „4” „dowolny”. I odwrotnie: gdy zostaje usunięty Obóz (4), gracz, który go usuwa, powinien też usunąć jednego ze swoich Najemników „8”.

Zamek może zostać zdobyty przez dowolna figura, z wyjątkiem Pułapki.

Zwycięstwo w grze

Zwycięża gracz, który zdobywa Zamek przeciwnika, lub którego przeciwnik nie jest już w stanie się poruszać, tzn. oprócz Zamku oraz Pułapek nie pozostało mu więcej figur, które mogłyby się przesuwać.

Strategia i taktyka

- *wynik gry zależy w dużej mierze od sposobu rozmieszczenia armii;
- *Zamek jest ważną figurą, dlatego warto go otoczyć Pułapkami;
- *Szpieg „2” to ważne figury w późniejszych etapach gry;
- *gracz powinien uważać na swojego Zbója „1”, ponieważ po jego stracie Król „10” przeciwnika staje się bardzo niebezpieczny;
- *nie należy wystawiać swoich Obozów „4” na przednie pozycje, gdyż w przypadku ich utraty przepada też silna figura Najemnika „8”.

ŻYCZYMY MIŁEJ ZABAWY!

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek. Zabawka jest nieodpowiedna dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Producent: NEWARK Ukraina, ul. B. Chmielnickiego 106, 79024, m. Lwów, Ukraina

Dystrybutor: GRAMWIN Sp. z o.o.
ul. Skarbka z Gór 140C/40
03-287 Warszawa
Tel. +48 734 180 742
e-mail: info@gramwin.eu
www.gramwin.eu