

Gra taktyczna Dzicz - zasady

1. Gra jest rozgrywana na planszy z kwadratowymi polami. Plansza ma 5 pól szerokości i wysokości. Gra jest przewidziana na 2-4 graczy.
2. Na początku dowolną metodą losuje się kolejność w jakiej będą działać gracze.
3. Gra odbywa się na tury. W pierwszej turze gracze po kolei wybierają jedną z krawędzi planszy i na jednym z pól przy tej krawędzi kładą swój żeton, oznaczając, że pole to jest przez nich opanowane. W pierwszej turze nie można położyć żetonu na polach przy rogach planszy, oraz przy krawędzi przy której znajduje się już żeton innego gracza.
4. W każdej kolejnej turze gracze po kolei wykonują następujące działania:
 - a. Najpierw mogą ruszyć każdego z wystawionych przez siebie żołnierzy o 1 pole, na takie, które styka się z jego polem krawędzią. Gdy żołnierz wchodzi na pole z innym żołnierzem, usuwa go z planszy. Może też usunąć znajdujący się tam żeton i razem z nim przyczółek. Jeśli gracz nie ruszył któregoś ze swoich żołnierzy, może również usunąć z jego pola żeton i razem z nim przyczółek.
 - b. Po tym gracz może wykonać jedną z następujących akcji: postawić swój żeton na polu, które styka się krawędzią z innym polem, na którym leży jego żeton (jeśli był tam żeton innego gracza, usuwa się go), lub postawić przyczółek na polu, na którym znajduje się jego żeton, lub postawić żołnierza na polu, na którym znajduje się jego przyczółek.
5. Na jednym polu może znajdować się tylko jeden żeton i jeden przyczółek. Na polu, na którym znajduje się przyczółek, a także na polach, które stykają się z nim krawędziami żetony może kłaść tylko gracz do którego należy ten przyczółek.
6. W grze wykorzystuje się również karty misji i żetony akcji. Każdy gracz na początku gry losuje jedną kartę misji i nie pokazując jej innym graczom kładzie ją przy swojej krawędzi planszy. Każdy gracz dobiera też po jednym rodzaju każdego żetonu akcji i kładzie je odkryte przy jego krawędzi planszy.
7. W odpowiedniej sytuacji gracz może zakryć odkryty żeton akcji i zastosować do jego zasady. Są następujące żetony akcji:
 - a. Gwałtowne natarcie: zaraz po ruchu żołnierzem w swojej turze możesz wykonać nim dodatkowy ruch.
 - b. Obrona granic: gdy ktoś rusza żołnierza na pole z twoim żetonem cofnij go z powrotem. Licz, jakby wykonał swój ruch i nie ściągnął niczego z twojego pola.
 - c. Szybka ekspansja: pod koniec swojej tury, połącz na pole na którym znajduje się twój żołnierz swój żeton i przyczółek. Możesz to zrobić nawet, jeśli to pole styka się krawędzią z innym, na którym leży przyczółek innego gracza.
 - d. Sprawny manewr: gdy dowolny gracz (również ty) chce wykonać dowolną akcję, wykonaj przed nią dodatkowy ruch jednym ze swoich żołnierzy na pole nie zajęte przez innego żołnierza.
8. Gra kończy się po 12 turze. Każdy gracz, który w tym momencie posiada kartę misji wygrywa grę.
9. Na początku gry (przed pierwszą turą) losuje się karty misji w ilości równej ilości graczy -1. Wylosowane karty kładzie się odkryte obok planszy. Jeśli pod koniec tury ostatniego gracza ktoś spełnił warunek zapisany na którejś z kart misji, zabiera tę kartę dla siebie (może zabrać więcej niż jedną, jeśli spełnia ich warunki). Jeśli w danej turze więcej niż jeden gracz spełnił warunek z tej samej karty, pierwszeństwo jej zabrania ma gracz, który rusza się później.
10. Jeśli pod koniec tury ostatniego gracza ktoś przestał spełniać warunek na karcie misji, którą zabrał, odkłada ją na środek. Tylko wtedy tą kartę może zabrać inny gracz. Jeśli ktoś spełnia warunek w tym samym momencie, gdy karta misji została odłożona, można ją zabrać natychmiast.

11. W grze występują następujące karty misji:

- a. Zabezpiecz szlak: posiadaj co najmniej 4 żetony, które stykają się ze sobą krawędziami, lub wierzchołkami, a jeden z nich znajduje się przy krawędzi planszy przy której zaczynałeś grę, a inny jest oddalony o 1 pole od przeciwnej krawędzi planszy. Gdy ta karta misji zostaje zabrana pierwszy raz w grze, gracz który ją posiada rozstawia natychmiast do 2ch żołnierzy na polach z jego żetonem.
- b. Przygotuj natarcie: posiadaj po jednym żołnierzu przy swojej i dwóch innych krawędziach planszy, poza polami narożnymi, oraz jednego żołnierza na środkowym polu planszy. Gdy ta karta misji zostaje zabrana pierwszy raz w grze, gracz, który ją posiada dobiera po jednym dodatkowym żetonie: szybka ekspansja i gwałtowne natarcie.
- c. Zabezpiecz zasoby: posiadaj co najmniej jeden przyczółek na polu nie stykającym się z krawędzią planszy, oraz 4 żetony na polach nie stykających się z krawędzią planszy. Gdy ta karta misji zostaje zabrana pierwszy raz w grze, gracz, który ją posiada natychmiast wykonuje dwa razy dodatkowy ruch wg pkt. 4 b) tej instrukcji.
- d. Zbuduj bastion: posiadaj przynajmniej 3 przyczółki na polach nie stykających się z krawędzią planszy. Gdy ta karta misji zostaje zabrana pierwszy raz w grze, gracz, który ją posiada dobiera po jednym dodatkowym żetonie: obrona granic i sprawny manewr.