



# POJĘDYNĘK



## SCENARIUSZ DLA 2 GRACZY

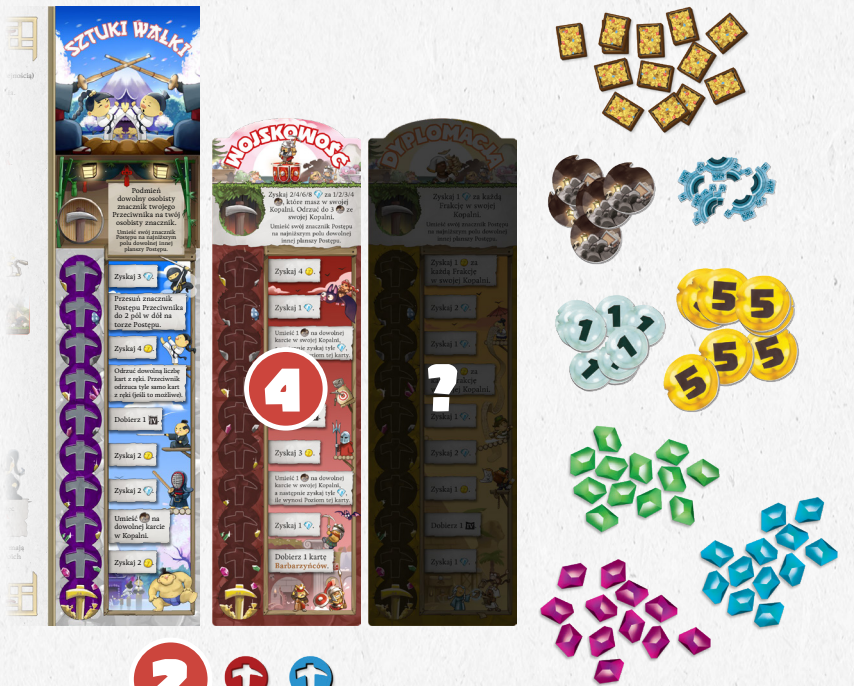
Japonia słynie wielu z wielu rzeczy - kultury, pięknych ubiorów, wspaniałych filmów i mangi, ale także ze swych sztuk walki. Gdy pomiędzy sąsiadującymi imperiami wybuchł konflikt zbrojny, to japońscy rekruci stawili się na froncie pierwsi, by wykazać się swymi umiejętnościami w walce z przeciwnikami.

**UWAGA:** To jest specjalny scenariusz do rozgrywek dwuosobowych. Nie może być rozgrywany w trybie solo ani przez 3 lub więcej graczy.

### ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY:

Przygotujcie grę jak zwykle, z następującymi zmianami:

1. Użyjcie 8 kart Wydarzenia, by stworzyć talię Wydarzeń.
2. Użyjcie czarnej planszy Powierzchni i dwóch znaczników Postępu w innych kolorach.
3. Przygotujcie po zestawie 15 identycznych osobistych znaczników dla każdego gracza w kolorze jego znacznika Postępu i umieśćcie je w swoich zasobach. Osobiste znaczniki nie są elementami gry podstawowej, możecie użyć dowolnych kosteczek, kostek czy kryształków.
4. Przygotujcie plansze Postępu: **WOJSKOWOŚCI** i **SZTUK WALKI** wydrukowaną na kolejnej stronie oraz 1 inną losową planszę Postępu.






### ZMIANY W ZASADACH:



1. Gracze budują jedną wielką wspólną Kopalnię, dlatego używana jest tylko 1 plansza Powierzchni.
2. Gdy gracz umieszcza w Kopalni kartę, oznacza ją swoim osobistym znacznikiem.
3. Gdy gracz chce aktywować efekt karty z osobistym znacznikiem innego gracza, musi najpierw przekazać mu tyle lub , ile wynosi poziom aktywowanej karty. Jeżeli nie posiada wystarczająco wiele , nie może aktywować efektu tej karty.
4. Gracze rozpatrują swoje tury naprzemiennie począwszy od **Gracza A**. Następnie turę rozpatruje **Gracz B**. W kolejnej rundzie to **Gracz B** będzie rozgrywał turę jako pierwszy, a **Gracz A** jako drugi itd. aż do zakończenia gry. Gdy pierwszy gracz całkowicie rozpatrzy całą fazę Wydarzenia i fazę Kopalni, swoją turę rozpoczyna drugi gracz. Tylko pierwszy gracz dobiera kartę Wydarzenia w swojej fazie Wydarzenia, ale obaj gracze rozpatrują jej efekt.
5. Obaj gracze mogą aktywować tę samą kartę w jednej rundzie.






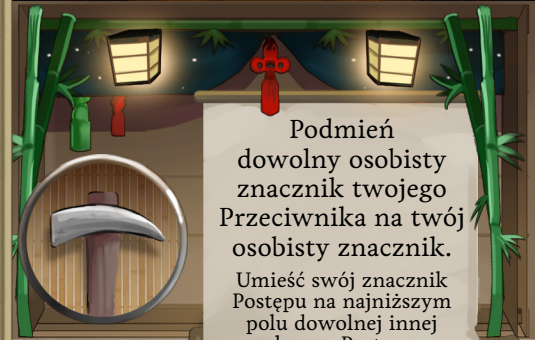
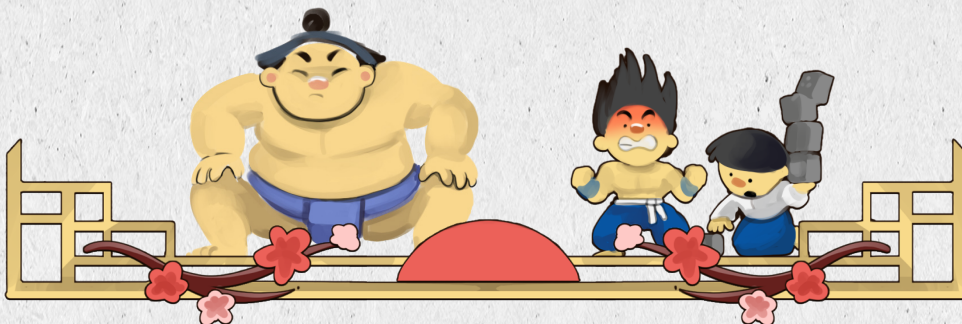
## ZAKOŃCZENIE GRY:

Każdy gracz podlicza wartość  w swojej puli. Dodatkowo otrzymuje po 1  za każdy  na każdej ze swoich kart.




**Przykład:** Wagonik A jest na 2 kartach należących do **Gracza A**, więc otrzymuje on za niego 2 . Wagonik B jest na 1 karcie **Gracza A** i jednej karcie **Gracza B**, więc każdy z nich otrzymuje po 1 .

Gracz posiadający w sumie więcej  zwycięża. Jeżeli obaj gracze mają tyle samo  zwycięża ten z nich, który posiada więcej  w swoich zasobach. Jeśli utrzymuje się remis, gracze dzielą się wygraną.




Podmień dowolny osobisty znacznik twojego Przeciwnika na twój osobisty znacznik. Umieść swój znacznik Postępu na najniższym polu dowolnej innej planszy Postępu.





Zyskaj 3 .


Przesuń znacznik Postępu Przeciwnika do 2 pól w dół na planszy Postępu.


Zyskaj 4 .


Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki. Przeciwnik odrzuca tyle samo kart z ręki (jeśli to możliwe).

Dobierz 1 .

Zyskaj 2 .

Zyskaj 2 .

Umieść  na dowolnej karcie w Kopalni.

Zyskaj 2 .