

WARIANT DRUŻYNOWY 2 NA 2 GRACZY

PRZYGOTOWANIE

1. Wyjmijcie wszystkie komponenty z pudełka z grą (karty, żetony, arkusze Władców, znaczniki Życia).
2. Dobierzcie się w dwie 2-osobowe drużyny.
3. Wybierzcie Pierwszą Drużynę: Zróbcie to w dowolny losowy sposób. Pierwsza Drużyna jako pierwsza dokonuje wszystkich wyborów podczas przygotowania do gry.
4. Każdy gracz wybiera frakcję (Nieumarłych, Bestie, Śmiertelników lub Duchy), a następnie bierze arkusze wszystkich Władców tej frakcji i wybiera jednego z nich.
5. Po dokonaniu wyboru przez wszystkich graczy, przygotowują oni swoich Władców zgodnie z zasadami gry 2-osobowej.
6. Przygotujcie obszar gry, Targ, Ulicę i Akolitów (użycie dodatkowych kart Akolitów każdej frakcji, przygotowując łącznie 12 kart) tak, jak podczas przygotowywania gry standardowej. Jedynym wyjątkiem, jest odkrycie w tym momencie tylko 4 kart Ulicy, zamiast standardowych pięciu.
7. Przygotujcie początkowe ręce: Obydwie drużyny dobierają swoje początkowe ręce. Obydwaj gracze z Pierwszej Drużyny dobierają po 4 karty, pozostali dwaj gracze dobierają po 5 kart. To jedyny moment, w którym gracze w Terrors of London dobierają mniej niż 5 kart.


WARUNKI WYGRANEJ

Wygrywa drużyna, która obniży do zera liczbę punktów Życia Władcy jednego z przeciwników.

PRZEBIEG TURU

Drużyny naprzemiennie wykonują swoje tury do czasu wyłonienia zwycięzcy. W grze drużynowej niektóre akcje i fazy gry przebiegają nieco inaczej. Większość zmian występuje w Fazie Akcji i są one opisane poniżej. Podczas tury drużyny, obaj należący do niej gracze jednocześnie wykonują wszystkie trzy fazy, w podanej niżej kolejności:

1. **FAZA AKCJI:** Obydwaj gracze zagrywają karty, tworzą Hordy, aktywują Relikty, używają zdolności Władców, kupują karty i zadają obrażenia Władcóm swoich przeciwników. Każdy członek drużyny samodzielnie wykonuje swoją turę w obrębie swojego obszaru gry, ale gracze mogą ze sobą konsultować zakup kart i wybór akcji do wykonania. Członkowie drużyny nie mogą dzielić się zasobami, ale raz na turę mogą wykonać Akcję Wymiany.

AKCJA ATAKU: W grze drużynowej Akcje Ataku przebiegają inaczej. Wykonując Akcję Ataku gracz zadaje obrażenia (równe liczbie wydanych punktów Mocy) drużynie przeciwnej, która dowolnie decyduje o przydzieleniu tych obrażeń swoim Władcóm. Jeżeli któryś z Władców otrzymujących obrażenia dysponuje , to zmniejsza on jedynie obrażenia zadawane temu Władcę.

ZAKUP KARTY: Zakup Karty przebiega według standardowych zasad gry, z jednym wyjątkiem; po zakupie karty gracz może położyć ją na swoim stole kart odrzuconych lub na stosie kart odrzuconych członka swojej drużyny. Karty ze zdolnością WEZWANIE nadal można położyć jedynie na wierzchu swojej talii, a nie na talii członka swojej drużyny.

AKCJA HORDY: Tworzenie i rozszerzanie Hordy przebiega według standardowych zasad gry. W związku z tym, że gracze zarządzają swoimi odrębnymi obszarami gry, nie ma możliwości wspólnego tworzenia lub rozszerzania Hord.

AKCJA WŁADCY: Aktywacja zdolności Władcy przebiega według tych samych zasad co w grze standardowej. W związku z tym, że każdy z graczy kontroluje swojego Władcę, to on wybiera kiedy i jak użyje jego zdolności.

SPASOWANIE: Po tym gdy obydwaj członkowie danej drużyny Spasują, ich tura się kończy.

AKCJA RELIKTU: Aktywacja i użycie zdolności Reliktu przebiega według tych samych zasad co w grze standardowej. W związku z tym, że gracze zarządzają swoimi odrębnymi obszarami gry, nie ma możliwości używania Reliktów należących do członka swojej drużyny.

AKCJA WYMIANY: Raz na turę, członkowie drużyny mogą wykonać Akcję Wymiany. Jeżeli członkowie drużyny zgodzą się wykonać Akcję Wymiany, obydwaj wybierają po jednej karcie Potwora lub Reliktu z ręki i przekazują ją członkowi swojej drużyny. Gracze nie mogą wymieniać się kartami powiązаныmi z kontrolowanymi przez nich Władcami, takimi jak karty Wpływów, czy Sługusy. Wymienione karty są dostępne do zagrania już podczas bieżącej Fazy Akcji.

2. **FAZA CZYSZCZENIA:** Wyczyśćcie swoje obszary gry z kart zagranych podczas Fazy Akcji. Rozpatrzcie Fazę Czyszczenia zgodnie ze standardowymi zasadami gry, przy czym każdy z graczy zarządza swoim obszarem gry.
3. **FAZA DOBIERANIA:** Dobierzcie nowe ręce i zakończcie turę. Rozpatrzcie Fazę Dobierania zgodnie ze standardowymi zasadami gry. Począwszy od pierwszej tury gry, wszyscy gracze dobierają do 5 kart, o ile jakaś zdolność nie określa inaczej.

Wszystkie pozostałe zasady drużynowej gry w Terrors of London są takie same jak w grze standardowej.