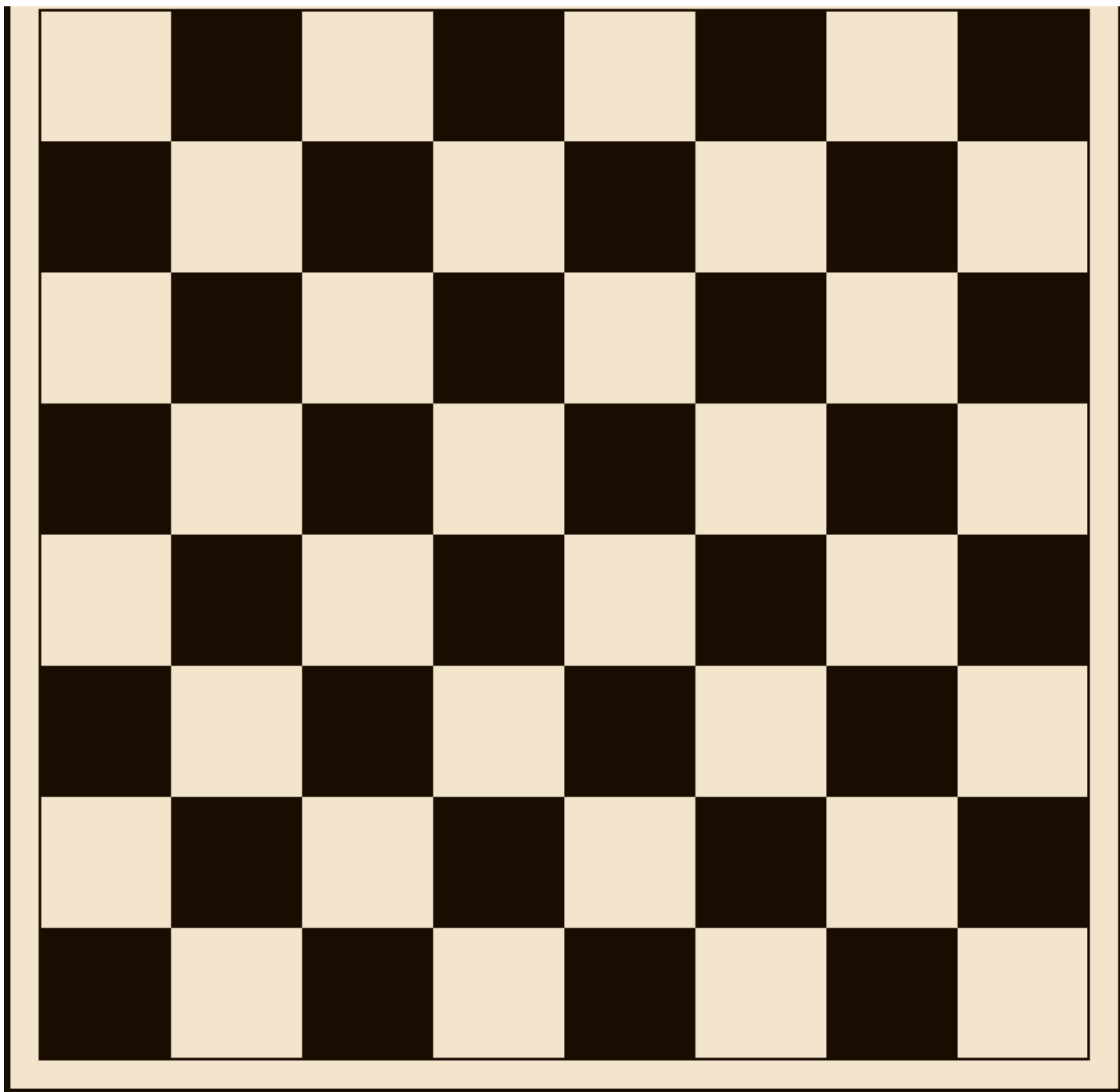
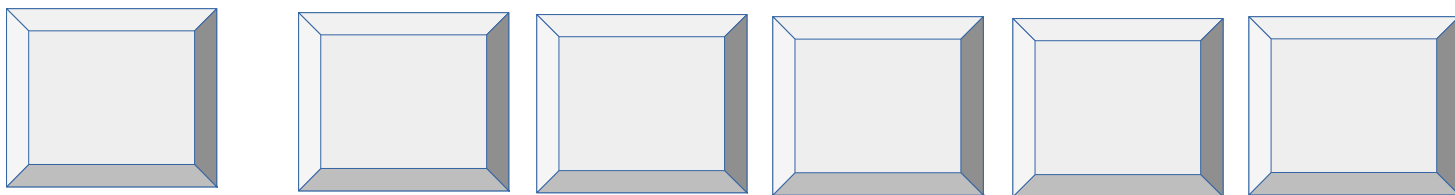


Tu jest miejsce łączenie z drugą planszą. Zachowaj odstęp między planszami, aby powstała w tym miejscu rzeka.

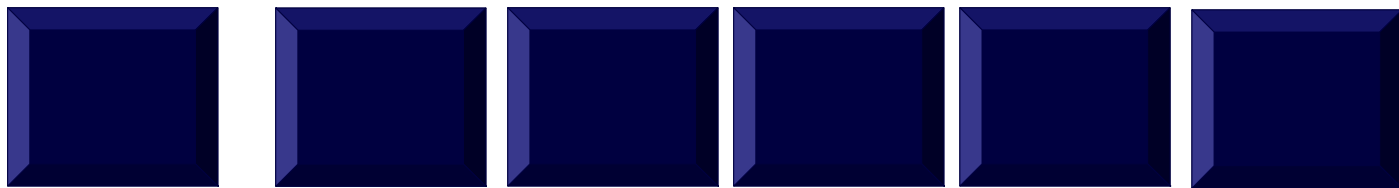


Punkty ruchu | walki | dowodzenia białego króla.

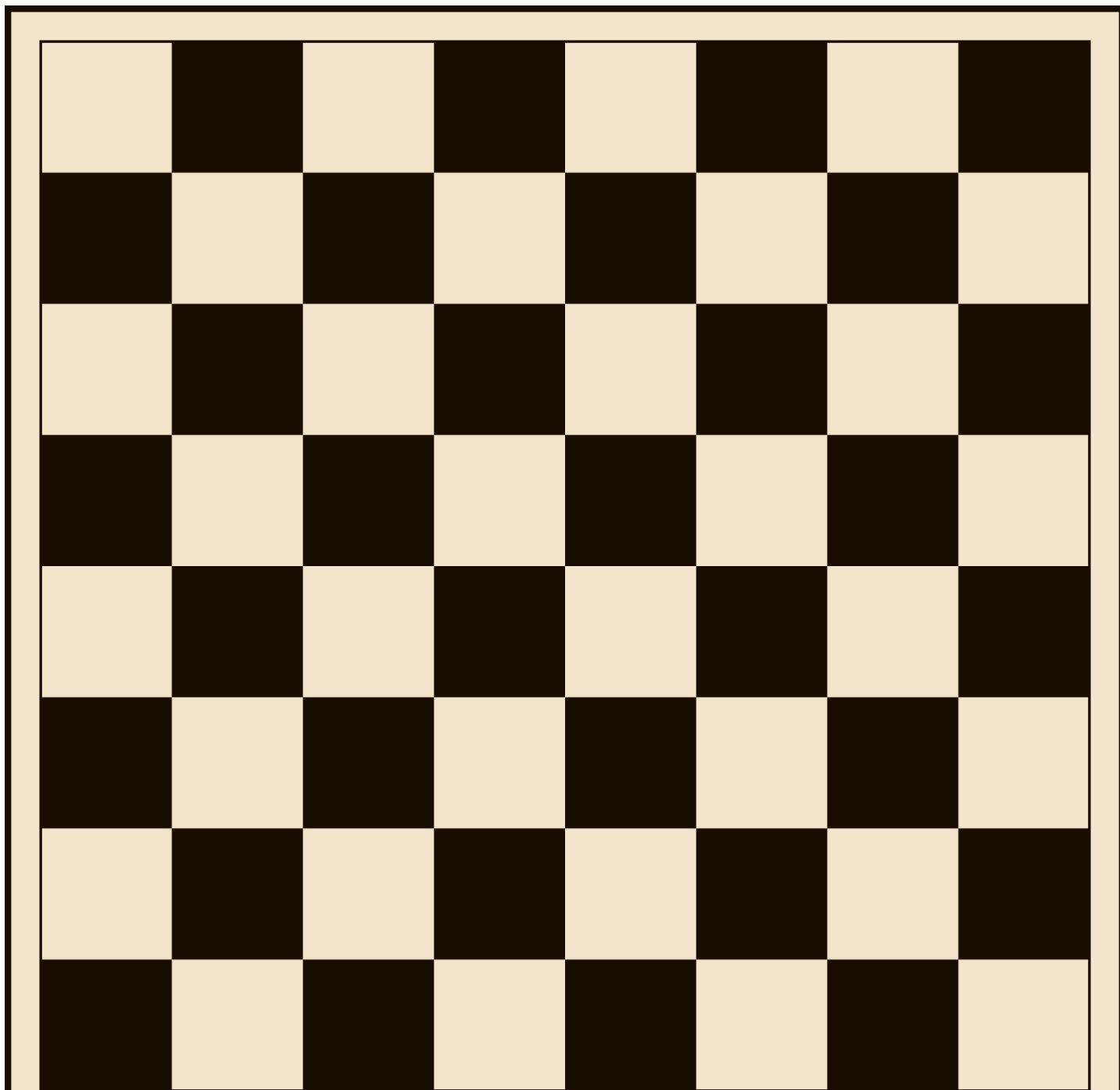


Szachowa Bitwa

Szachowa Bitwa



Punkty ruchu | walki | dowodzenia czarnego króla.



Tu jest miejsce łączenie z drugą planszą. Zachowaj odstęp między planszami, aby powstała w tym miejscu rzeka.

Zasady gry **Szachowa Bitwa**

Grę należy rozegrać na szachownicy. Potrzebne będą dwa (najlepiej identyczne) komplety szachów talia kart oraz 10 znaczników (mogą być drobne monety) i 2 paski papieru. Do wariantu czasowego przydadzą się 2 minutniki elektroniczne lub zegar szachowy. Każdy z graczy zaczyna z własną szachownicą, która jest schowana przed wzrokiem drugiego gracza. Przed rozpoczęciem gry, gracze umawiają się, którymi stronami będą połączone szachownice. Pusta część szachownic na styku obu plansz będzie odgrywała role rzeki. Można też użyć szachownic dołączonych do gry i połączyć je bez pustych przestrzeni. Wtedy na planszy nie będzie rzeki. Najłatwiej przyjąć, że będą to boki przy linii 10 ale można się umówić inaczej. Gracze też muszą się umówić czy gra ma zawierać element losowy (los decyduje o skuteczności ataku – tak jak w grach RPG) czy też ma zależeć jedynie od umiejętności graczy (tak jak w szachach). Tego wyboru nie będzie można zmienić w trakcie rozgrywki.

Na początku każdy z graczy otrzymuje 108 punktów. Będą one reprezentowane przez karty od 2 do 10 w dwóch kolorach. Najlepiej gdy jeden z graczy weźmie karty czarne a drugi czerwone. Będą one do wydania na szpiegów, wojsko oraz króla i odwody.

I faza – Rozstawienie obozów

Obaj gracze informują się nawzajem, gdzie będą rozstawione ich obozy. Podają 2 pola na własnej szachownicy i umieszczają tam figury „obozy-wieże”. Potem każdy z nich określa, gdzie będzie most (z którego pola będzie łączenie z szachownicą przeciwnika). Dopuszczalne jest wybranie przez obu graczy tego samego pola. W takim przypadku na planszy będzie tylko 1 most. Adresy pól obóz oraz mostów można sobie zapisać na kartce w celu weryfikacji w późniejszej fazie gry.

II faza – szpiegostwo

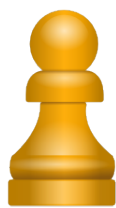
Gdy gracze wiedzą, gdzie znajdują się własne i wrogie obozy. Zaczynają akcję szpiegowską. Każdy z nich bierze ze swojej talii kart karty, których suma wartości będzie reprezentowała potencjał szpiegowski gracza. Karty wybrane przez graczy należy odłożyć zasłonięte na bok. Do odłożonych kart można dokładać dodatkowe karty z własnej talii dopóki obaj gracze nie uznają tej tury za skończoną. Nie można zabierać raz odłożonych kart.

Gdy pierwszy z graczy zadeklaruje koniec fazy. Drugi może wtedy jeszcze raz dołożyć karty na szpiegowanie i ta faza się kończy. Gracze odsłaniają odłożone karty i porównują ze sobą sumaryczną wartość kart. Kto ma mniej ten przegrał tę fazę. W przypadku remisu fazę wygrywa gracz, który pierwszy zadeklarował koniec fazy

szpiegostwa. Osoba, która przegrała fazę szpiegowania pierwsza dokonuje zakupu wojska za pozostałe punkty z posiadanej puli. Gracz, który wygrał fazę szpiegostwa kupuje jako drugi i może dobrać swoją armię znając skład sił przeciwnika. Karty wydane na szpiegostwo przepadają.

III faza – zakup armii

Armią każdego z graczy są figury i pionki szachowe. Można kupić najwyżej tyle wojska na ile pozwala sumaryczna wartość kart posiadanych przez gracza. Do wyboru są:



Pospolite ruszenie – reprezentowane przez pionki szachowe. Najbardziej powszechna na polu bitwy piechota. Jest tania i mało mobilna, ale stanowi podstawę każdej armii i większej ilości potrafi przeważyć szalę bitwy. Ma dwa punkty ruchu z czego jeden może wydać na walkę. Kosztuje 2 punkty za sztukę. Do dyspozycji jest 16 figurek.



Rycerze – reprezentowana przez koniki szachowe. Trudna w treningu i kosztowna w wyposażeniu formacja wojskowa. Elita na polu bitwy. Ma cztery punkty ruchu z czego dwa może wydać na walkę. Kosztuje 12 punktów za sztukę. Do dyspozycji są 4 figurki. Niestety automatycznie przegrywa broniąc się przed pikinierami. Atakując pikinierów ulega zniszczeniu sama oraz zaatakowana przez nią jednostka. Atakując lub broniąc się bierze 2 karty z talii.



Pikinierzy – reprezentowani przez gońców. Postrach konnicy. Mają dwa punkty ruchu i oba muszą wydać na walkę jeśli chcą walczyć. (Nie można na szybko ustawić pik). Kosztują 6 punktów za sztukę. Do dyspozycji są 4 figurki. Atakując automatycznie pokonują konnicę. Broniąc się przed rycerzami zostają zniszczeni a wraz z nimi atakujący rycerze.



Kusznicy – reprezentowani przez królową. Bezbronni w bezpośrednim starciu, ale zabójczo skuteczni z dystansu. Mają dwa punkty ruchu i oba muszą wydać na walkę jeśli chcą strzelać. (Naciągnięcie kuszy zajmuje sporo czasu.) Kosztują 8 punktów za sztukę. Do dyspozycji są 2 figurki. automatycznie z każdym rodzajem wojsk. Nie atakują wręcz. Atakując z dystansu pikinierów losują dodatkową. Broniąc się przegrywają



Król – reprezentowany oczywiście przez szachowego króla. Najwaleczniejszy na polu bitwy. Dzieli swoje punkty ruchu między dowodzenia, ruch i walkę. Do kupienia będzie podczas IV fazy. Do dyspozycji jest 1 figurka. Król (oraz Rycerze) jako jedyne jednostki mają możliwość wielokrotnego walczenia w swojej kolejce. W przeciwieństwie do rycerzy król może zamienić wszystkie swoje punkty ruchu na walkę. Króla gracz otrzymuje za darmo ale na końcu gry jest liczony za 10 punktów.



Oprócz wojska gracz ma też do dyspozycji dwie **figury obozów** reprezentowanych przez szachowe wieże. Nie kosztują one nic, nie mają punktów ruchu i są dostępne dla gracza od I fazy gry. Ich strata oznacza przegraną. Wpływają też na wynik końcowy jeśli rozgrywany jest scenariusz czasowy.

Maksymalnie gracz może wydać 122 punktów na swoją armię, a więc nie jest w stanie wykupić wszystkich dostępnych w grze wojsk. Karty wydane na zakup armii przepadają po jej zakupie. Punkty, które pozostaną graczowi po fazie szpiegostwa oraz zakupie armii przechodzą do kolejnej fazy. Jeśli gracz nie może dokładnie zapłacić tyle, ile kosztuje armia to można wydawać reszty z kart odłożonych w fazie szpiegostwa. Reszty należy wydawać jak najmniejszą możliwą liczbą kart.

IV faza – królewski trening

Gdy graczowi nie zostały żadne punkty po II fazie lub nie chce ich wydawać to bierze za darmo figurę króla. Jego król będzie miał wtedy 1 punkt ruchu do dyspozycji, który będzie mógł wydać na poruszenia się, walkę lub dowodzenie. Jeśli jednak graczowi pozostały jakieś punkty po III fazie to może je wydać na wzmocnienie swojego króla. Koszty wzmocnienia są następujące:

+1 punkt ruchu	+2 punkty ruchu	+3 punkty ruchu	+4 punkty ruchu	+5 punktów ruchu
Koszt 2	Koszt 6	Koszt 15	Koszt 30	Koszt 60

Gracz może się zdecydować tylko na jedną z opcji wzmocnienia. I z pozostałych mu kart musi zapłacić za to ulepszenia oraz wziąć figurkę króla. Jeśli gracz nie może dokładnie zapłacić tyle, ile kosztuje ulepszenie to można wydawać reszty z kart odłożonych z wcześniejszych faz. Reszty należy wydawać jak najmniejszą możliwą liczbą kart. Karty, które pozostaną mu po IV fazie gracz będzie mógł użyć jako Karty Specjalne i należy je póki co zachować. Zakupione dodatkowe punkty ruchu dla króla gracz dostaje jako znaczniki i układa po swojej stronie planszy.

V faza – rozstawienie wojska

Każdy z graczy w tajemnicy przed drugim graczem ustawia zakupioną armię na swojej szachownicy. Należy pamiętać, że wcześniej ustawione figury obozów-wież nie mogą zmienić miejsca. Gdy obaj są gotowi plansze należy połączyć w umówiony wcześniej sposób (w tym nałożyć symbole mostów). Gracze poznają w tym momencie rozstawienie swoich wojsk. Miejsce łączenia (bez pól) będzie rzeką. Figury/pionki nie mogą stać.

VI faza – bitwa

Faza bitwy podzielona jest na tury graczy. Tury są wykonywane na zmianę.

Fazę walki rozpoczyna gracz, którego król ma więcej punktów ruchu. W przypadku remisu będzie to gracz, który przegrał fazę szpiegowania. O tym co może wykonać gracz w swojej turze decyduje liczba punktów ruchu jego króla. Każdy z tych punktów można wydać na:

- przesunięcie figury króla o 1 pole,
lub
- użycie 1 jednej figury/pionka swojego wojska
lub
- walkę króla z sąsiadującym wrogim wojskiem

Gracz nie musi wydawać wszystkich punktów ruchu swojego króla we własnej turze. Nie wykorzystane punkty ruchu nie przechodzą do następnej tury. Jeśli gracz zdecydował się na użycie figury/pionka swojego wojska to wykonuje nim ruch/walkę właściwą dla tego wojska (nie dla króla). W danej turze figura/pionek (poza królem) mogą być tylko raz. Król, jeśli pozwalają mu na to punkty ruchu, może poruszać się lub atakować wielokrotnie.

Po wykorzystaniu punktów ruchu swojego króla tura przechodzi na drugiego gracza. Faza bitwy trwa aż do końca gry. Jeśli w trakcie gry gracz straci swojego króla to wraz nim przepadają dodatkowe punkty na dowodzenie.

Warunki wygranej/przegranej

Scenariusz standardowy:

Przegrywa gracz, któremu nie zostaną na polu żadne wojska lub ten, któremu zniszczono obie figury obozów. Gra nie ma ograniczeń czasowych. Utrata króla redukuje punkty dowodzenia do 1, ale nie oznacza przegranej.

Scenariusz czasowy (bez minutników):

Gracze umawiają się na określony czas rozgrywki. Tury wykonywane są w normalny sposób. Wygrać można jak w scenariuszu standardowym. Jeśli obaj gracze mają jeszcze obozy lub figury to sumują ich wartość (wg ceny zakupu) i powiększają tę wartość o 50% dla każdej figury obozu, która im została. Komu wyszło więcej wygrywa.

Scenariusz czasowy (z minutnikami):

Gracze umawiają się na określony czas rozgrywki. Każdy z graczy ustawia ten czas na swoim minutniku. Tury wykonywane są w normalny sposób. Ale gracz, który pierwszy rozpoczął fazę bitwy włącza swój minutnik. Gdy skończy się poruszać wyłącza własny minutnik i włącza minutnik przeciwnika. Wygrać można jak w scenariuszu standardowym. Jeśli wcześniej czas skończy się jednemu z graczy drugi

ma mu prawo zdjąć po 1 figurze za każdą rozpoczętą minutę jaką zdołał zaoszczędzić (reprezentuje dezercję wojska). Oczywiście figury obozów nie mogą dezercerować. Obaj gracze sumują wartość pozostałych im figur (wg ceny zakupu) i powiększają tą wartość o 50% dla każdej figury obozu, która im została. Komu wyszło więcej wygrywa.

Dodatkowe zasady walki:

Atak wręcz zużywa 1 punkt ruchu każdej jednostki. Atak dystansowy kuszników zużywa ich wszystkie punkty ruchu. Poruszenie się (poza przekroczeniem rzeki) zużywa 1 punkt ruchu. Przekroczenie rzeki zużywa wszystkie punkty ruchu danej jednostki odbywa się dokładnie po linii prostej na polach bez mostu. Przejście mostem zużywa 1 punkt ruchu.

Ruch wykonywany po linii prostej zabiera 1 punkt ruchu (wyjątkiem jest rzeka bez mostu). Ruch wykonywany po skosie zabiera 2 punkty ruchu (większy dystans oraz konieczność poświęcenia czasu na utrzymanie formacji). Atak wręcz może być wykonany po skosie i też zabiera 2 punkty ruchu. Dopuszczalny jest atak po skosie jeśli graczowi pozostał ostatni punkt ruchu.

Przez rzekę można przejść jedynie na wolne pole. Nie można atakować przez rzekę wręcz. Dopuszczalny jest atak dystansowy. Dopuszczalny jest atak wręcz na moście. Do celów poruszania się i ataku z dystansu szerokość rzeki traktujemy jako 1 pole.

Wszystkie jednostki (poza kusznikami) walczą wręcz. Oznacza to, że przed atakiem muszą sąsiadować z wrogiem. Dopuszczalne jest podejście (poza pikinierami i kusznikami) do wroga i zaatakowanie go.

Kusznicy mogą strzelać w zasięgu 2 pól. Zasięg ataku dystansowego można liczyć po skosie. Zasięg ataku przez rzekę nie może być większy niż 2 pola na prawo i lewo do pola w linii prostej po drugiej stronie rzeki. Atak dystansowy na most podlega analogicznym ograniczeniom.

Skuteczność ataku w wariancie losowym (jak w grach RPG)

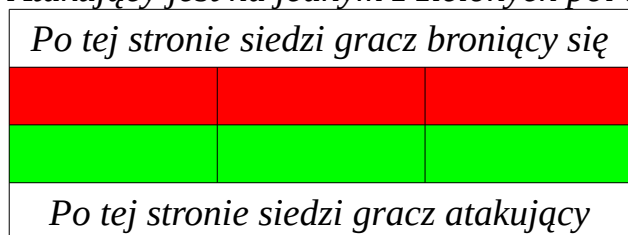
Do obliczania wyniku walki gracz będzie używał pozostałych mu z talii kart, czyli asów (1), waletów (2), dam (3) i królów (4). Karty te mają taką wartość jak przyjęto w większości gier karcianych. Dla pewności dopisano je też tu przy nazwach kart. Każdy z graczy powinien dysponować tymi samymi kolorami kart, co w przypadku zakupów przed bitwą. W ten sposób do dyspozycji każdego gracza jest 10 kart.

Broniące się wojsko (poza rycerzami), król oraz wieża-obóz biorą 1 kartę z własnej talii. Rycerze bronią się 2 kartami.

Atakujący z dystansu kusznicy biorą 1 kartę z własnej talii. Atakując pikinierów biorą dwie.

Atakujące wręcz wojsko bierze 1 kartę plus tyle kart, ile wynika z pozycji ataku.

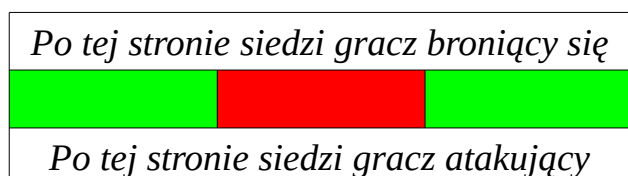
Atakujący jest na jednym z zielonych pól a broniący na jednym z czerwonych.



Atak frontalny.

Gracz atakuje od swojej strony.

Atakujący nie losuje dodatkowych kart.



Flankowanie

Gracz atakuje z boku broniących się.

Atakujący losuje 1 dodatkową kartę.



Obejście

Gracz atakuje od tyłu broniących się.

Atakujący losuje 2 dodatkowe karty.

Ponadto każda figura sąsiadująca równocześnie z atakującą i broniącą się jednostką (mogą mieć wspólny bok lub róg) daje 1 kartę do losowania swojemu właścicielowi. Figury te nie muszą atakować czy bronić się w tej kolejce – wystarczy, że stoją obok. W ten sposób duża ilość **Pospolitego ruszenia** może pomóc zwyciężyć. Liczba losowanych kart nie może przekroczyć 5. Jeśli w wyniku wyliczeń wyjdzie większa liczba należy losować jedynie 5. Rozstrzygnięciu walki karty wracają do puli.

Oprócz losowanych kart gracze mogą użyć przed losowaniem jednej Karty Specjalnej. (Kartą Specjalną jest karta z początkowej puli (liczby od 2 do 10), która została graczowi po zakupach w pierwszych pięciu fazach.) Liczbę z tej karty gracz może dodaje do sumy z wyniku losowanych kart. Karta Specjalna nie jest zaliczana do limitu 5 kart losowanych i przepada po użyciu.

Jeśli atakujący wręcz ma większy wynik zdejmuje figurę broniącego się. Jeśli wynik jest mniejszy ginie atakująca figura. W przypadku remisu obie figury są zdejmowane z planszy.

Jeśli atakujący z dystansu ma większy wynik zdejmuje figurę broniącego się. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy to nic się nie dzieje.

Skuteczność ataku w wariantcie bez elementów losowych (jak w szachach)

W tym wariantcie przyjmuje się, że każdy atak jest skuteczny. Taktyka ma wpływ jedynie ilość niszczonych podczas ataku jednostek.

<i>Po tej stronie siedzi gracz broniący się</i>		
<i>Po tej stronie siedzi gracz atakujący</i>		

Atak frontalny

Atakujący jest na zielonym polu. Broniący na jednym z czerwonych. Atakujący niszczy tylko atakowaną jednostkę.

<i>Po tej stronie siedzi gracz broniący się</i>		
<i>Po tej stronie siedzi gracz atakujący</i>		

Atak z flanki

Atakujący jest na zielonym polu. Broniący na jednym z czerwonych. Atakujący niszczy jednostkę z czerwonego pola oraz jedną wrogą jednostkę z któregoś z żółtych pól. Jeśli na niebieskich polach nie ma wrogich jednostek atakujący niszczy wrogie jednostki na obu żółtych polach. Rycerze giną jeśli na czerwonym lub żółtym polu niszczeni są pikinierzy.

<i>Po tej stronie siedzi gracz broniący się</i>		
<i>Po tej stronie siedzi gracz atakujący</i>		

Atak od tyłu

Atakujący jest na zielonym polu. Broniący na czerwonym. Atakujący niszczy jednostkę z czerwonego pola oraz wrogie jednostki na żółtych. Przy tym rodzaju ataku rycerze nie giną jeśli zaatakowali pikinierów.

Dystansowy atak kuszników jest zawsze skuteczny.

Rycerze po ataku zajmują pole zniszczonej jednostki (jeśli tylko przeżyją atak). Pozostałe jednostki zachowują swoje miejsce.

W grze użyto grafik na licencji Public Domain CC0 z poniższych źródeł:

autor: OpenClipart-Vectors

źródło: <https://pixabay.com/pl/szachy-szachownica-norma-2026115/>

źródło: <https://pixabay.com/pl/szachy-dane-liczbowe-gry-grac-145184/>

źródło: <https://pixabay.com/pl/most-budowlanych-drewniane-145610/>

autor: michaelaaron0

źródło: <https://pixabay.com/pl/most-drewno-drewniane-rzeka-987613/>

Paski z mostami do wycięcia i użycia przy łączeniu plansz.

