

TASH-KALAR

PEŁNE ZASADY

WYSOKI STYL Wysoki Styl: dla 2 graczy lub 2 zespołów. Zdobyczas punkty za zadania i legendarne pionki znajdujące się na planszy.

POJE-DYNEK Pojedynek na śmierć i życie: dla 2 graczy lub 2 zespołów. Żadnych zadań. Zdobyczas punkty za niszczenie wrogich pionków, przywoływanie legendarnych istot i rzucanie przez przeciwnika flary.

BITWA Bitwa na śmierć i życie: dla 3 lub 4 graczy. Żadnych zadań. Zdobyczas punkty danego koloru za niszczenie wrogich pionków lub bycie celem flary. Zdobyczas punkty w wybranym kolorze za przywoływanie legendarnych istot. Twój ostateczny wynik zależy od koloru, w którym zebrałeś najmniej punktów. Raz na grę (dla każdego koloru) możesz wykorzystać 1 wrogięgo pionka w swoim wzorze przywoływania istoty.

ZESPOŁY Gra zespołowa: Dwa zespoły po dwóch graczy mogą rozegrać partię Wysokiego Stylu lub pojedynku na śmierć i życie. Każdy zespół używa pionków jednego koloru. Każdy z partnerów w zespole potrzebuje własnej talii; 6 kart ze spodu talii należy obrócić o dziewięćdziesiąt stopni. Jeśli w talii pozostaną tylko obrócone karty, rozpoczyna się koniec gry. Gracze w zespole dzielą się wspólnymi 2 legendami. Możesz przekazać kontrolę nad swoją turą partnerowi.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

× Umieść planszę na środku stołu. Strony z ciemniejszymi polami środka używaj podczas partii z użyciem zasad Wysokiego Stylu. Drugiej strony używaj podczas walki na śmierć i życie.

ZESPOŁY • Członkowie zespołu powinni siedzieć po przeciwnych stronach stołu.

× Potasuj talie flar i talie legend. Umieść obie talie obok planszy.

× Każdy z graczy wybiera kolor i bierze wszystkie karty, i pionki w tym kolorze.

ZESPOŁY • Członkowie zespołu używają dwóch osobnych talii, ale jednego wspólnego koloru pionków.

× Każdy z graczy tasuje swoją talię.

ZESPOŁY • W grze zespołowej każdy z graczy obraca 6 kart ze spodu swojej talii o dziewięćdziesiąt stopni.


× Wybierzcie gracza rozpoczynającego.

× Każdy z graczy dobiera po 3 istoty ze swojej talii, po 2 legendy i po 1 flarę.

ZESPOŁY • W grze zespołowej członkowie zespołu dzielą się 2 legendami. Gracz, którego kolejka przyjdzie szybciej, dobiera 2 legendy, natomiast jego partner nie dobiera kart legend.

WYSOKI STYL × Przygotuj planszę zadań i odkryj 3 „obecne zadania” w następujący sposób:

• Potasuj zadania i odkrywaj je jedno po drugim.

• Kiedy odkryjesz zaawansowane zadanie , odrzuć je. Odkrywaj zadania, dopóki nie odkryjesz 3 niezaawansowanych zadań.

• Jeśli trzecie zadanie należy do tego samego rodzaju, co dwa poprzednie (symbol w lewym górnym rogu), odrzuć je i odkrywaj zadania dalej, dopóki nie odkryjesz niezaawansowanego zadania innego rodzaju.


• Własny odrzucony karty zadań z powrotem do talii zadań.

× Odwróć wierzchnią kartę zadania i pozostaw ją na wierzchu talii. To „następne zadanie”.

• Jeśli 3 z 4 odkrytych zadań należą do tego samego rodzaju, odłóż wierzchnią kartę na spód talii i odwróć następną. Powtarzaj tę procedurę, dopóki nie odkryjesz karty innego rodzaju.


× Na początku gry na planszy nie ma żadnych pionków.

POJE-DYNEK × Przygotuj planszę punktacji pojedynku. Każdy z graczy (lub zespołów) umieszcza jednego pionka (zwykłą stroną ku górze) na polu „0” planszy punktacji.

× Gracz, który wykona turę jako drugi (lub czwarty w grze zespołowej), umieszcza na planszy, na polach oznaczonych symbolem , po jednym pionie w każdym z kolorów.

BITWA × Każdy z graczy otrzymuje planszę punktacji w swoim kolorze.

× Każdy z graczy bierze po 1 pionie od każdego ze swoich przeciwników i umieszcza go (heroiczną stroną ku górze) na polu „0” swojej planszy punktacji.

× Gracz po prawej od gracza rozpoczynającego umieszcza na planszy 3 zwykłe pionki różnych kolorów, każdy na polu sąsiadującym z innym symbolem . W grze na 3 graczy gracz umieszcza po 1 pionie każdego z graczy. W grze na 4 graczy gracz umieszcza po 1 pionie każdego z graczy, oprócz drugiego gracza.

ROZGRYWKA

× Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza rozpoczynającego.

× Podczas każdej tury możesz wykonać 2 akcje. Wyjątek: Podczas pierwszej tury gracz rozpoczynający może wykonać tylko 1 akcję.

× **Możliwe akcje:**

• Umieszczenie 1 zwykłego pionka swojego koloru na pustym polu.

– Niedobór pionków: Jeśli zabrakło Ci pionków, wykonując tę akcję najpierw zabierasz z planszy 1 ze swoich zwykłych lub heroicznych pionków, a następnie umieścisz jako zwykłego pionka.

• Przywołanie istoty (patrz druga strona tego arkusza).

• Odrzucenie 1 istoty pochodzącej ze swojej talii. Jeśli to zrobisz, możesz odłożyć jedną lub więcej ze swoich kart na spód odpowiedniej talii. Z tej akcji możesz skorzystać tylko raz na turę.

– W grze zespołowej, odkładając kartę na spód swojej talii, obróć ją o dziewięćdziesiąt stopni. Następnie obróć wierzchnią z obróconych kart do pozycji zwykłej, tak abyś znowu miał dokładnie 6 obróconych kart. **ZESPOŁY**

× Akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności. Podczas swojej tury możesz wykonać więcej niż jedną akcję „umieszczania” lub „przywoływania” (ale nie więcej niż jedną akcję „odrzućcia”). Musisz wykorzystać wszystkie swoje akcje.

× Przed lub po dowolnej akcji możesz rzucić flarę (patrz druga strona tego arkusza). Rzucenia flary nie uważa się za akcję.

× Przed dowolną akcją lub w trakcie rozpatrywania efektu dowolnej karty możesz przekazać kontrolę nad swoją turą swojemu partnerowi: **ZESPOŁY**

• Przekaz swojemu partnerowi wasze legendy.

• Twój partner kończy rozpatrywać efekt, którego rozpatrywanie nie zostało zakończone.

• Twój partner musi wykorzystać wszystkie pozostałe Ci akcje na umieszczanie na planszy zwykłych pionków. Twój partner nie może wykorzystać pozostałych Ci akcji, aby przywołać istoty albo odrzucić karty. Podczas Twojej tury Twój partner nie może rzucić flary.

• Kiedy Twój partner zużyje wszystkie pozostałe Ci akcje, to Ty kończysz swoją turę (tj. zdobyczas punkty i dobierasz karty). W tym momencie jest już za późno, aby rzucić flarę.

× Pod koniec tury możesz wykonać dokładnie 1 z obecnych zadań (o ile spełniasz jego wymagania). **WYSOKI STYL**

• Wykonane zadanie zastap odkrytą kartą z wierzchu talii. Odkryj nową wierzchnią kartę.

• Jeśli 3 z 4 odkrytych zadań należą do tego samego rodzaju, odłóż wierzchnią kartę na spód talii i odwróć następną. Powtarzaj tę procedurę, dopóki nie odkryjesz karty innego rodzaju.

× Podczas swojej tury odkładaj wszystkie zniszczone wrogięgo pionki obok planszy. **POJE-DYNEK**

× Pod koniec swojej tury otrzymujesz punkty za zniszczone wrogięgo pionki: 2 punkty za legendarne pionki, 1 za heroiczne i 1 za każdą parę zwykłych pionków.

• Za zniszczenie własnych pionków nie otrzymujesz żadnych punktów. Nie otrzymujesz też punktów za pozbawione pary zwykłe pionki.

× Otrzymujesz też 1 punkt za każdym razem, kiedy przywołasz legendę (awansu heroicznego pionka nie uważa się za „przywołanie legendy”).

× Podczas swojej tury odkładaj wszystkie zniszczone wrogięgo pionki obok planszy. **BITWA**

× Pod koniec swojej tury otrzymujesz punkty za zniszczone wrogięgo pionki: 2 punkty za legendarne pionki, 1 za heroiczne i 1 za każdą parę zwykłych pionków tego samego koloru.

• Za zniszczenie własnych pionków nie otrzymujesz żadnych punktów.

• Jeśli pozostały Ci 2 lub 3 pozbawione pary zwykłe pionki (każdy w innym kolorze), wybierz jeden z tych kolorów – otrzymujesz 1 punkt w tym kolorze.

× Otrzymujesz też 1 punkt za każdym razem, kiedy przywołasz legendę (awansu heroicznego pionka nie uważa się za „przywołanie legendy”).

× Zakończ turę, dobierając karty, tak abyś miał na ręce 3 istoty ze swojej talii, 2 legendy i 1 flarę.

• W grze zespołowej, zamiast dobierać legendy, przekaz legendy swojemu partnerowi. Następnie dobierz karty, aby mieć na ręce 3 istoty ze swojej talii i 1 flarę. Twój partner dobiera karty, tak aby mieć na ręce 2 legendy. **ZESPOŁY**

• Jeśli talia flar lub legend się wyczerpie, potasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię.

• Jeśli dobierzesz ostatnią kartę ze swojej talii, może się okazać, że nie starczy kart, aby uzupełnić Twoją rękę do 3 kart. Nie tasuj swojego stosu kart odrzuconych.

KONIEC GRY

× Koniec gry rozpoczyna się, kiedy jeden z graczy dobierze ostatnią kartę ze swojej talii.

• W grze zespołowej koniec gry rozpoczyna się, kiedy jeden z graczy dobierze ostatnią ze swoich nieobróconych kart. Jeśli to konieczne, gracze mogą dobierać obrócone karty. **ZESPOŁY**

× Koniec gry rozpoczyna się, kiedy pod koniec tury dowolnego gracza jeden z graczy będzie posiadał 9 lub więcej punktów. **WYSOKI STYL**

• Policz punkty za wykonane zadania (przez każdego gracza lub zespół), dodając po 1 punkcie za każdego legendarnego pionka koloru tego gracza (lub zespołu) aktualnie znajdującego się na planszy (nie ma znaczenia, w jaki sposób stał się legendarny).

× Koniec gry zostaje rozpoczyna się również, kiedy jeden z graczy zdobędzie 18 lub więcej punktów. **POJE-DYNEK**

- BITWA** × Koniec gry rozpoczyna się również, kiedy jeden z graczy zdobędzie pewną liczbę punktów zwycięstwa – 12 lub więcej w grze na 3 graczy albo 10 lub więcej w grze na 4 graczy.
- × Kiedy tura, która rozpoczęła koniec gry, zostanie zakończona, każdy z graczy (w tym gracz, podczas którego tury rozpoczęto koniec gry) wykonuje jeszcze jedną turę. Następnie gra ulega zakończeniu.
- × W grze, w której biorą udział dwie strony, gracz lub zespół może się w dowolnym momencie poddać i oddać zwycięstwo przeciwnikowi. W bitwie na śmierć i życie gracze nie mogą się poddać.
- WYSOKI STYL** × Gracz lub zespół posiadający więcej punktów wygrywa. Policz punkty za wykonane zadania, dodając po 1 punkcie za każdego legendarnego piona aktualnie znajdującego się na planszy.
- POJEDYNEK** × Gracz lub zespół posiadający więcej punktów wygrywa.
- BITWA** × Ostateczny wynik każdego z graczy jest równy sumie punktów za kolor, w którym dany gracz otrzymał najmniej punktów. Wyższy wynik wygrywa z niższym wynikiem.
- W razie remisu, porównaj punkty zdobyte przez graczy w kolorach, w których każdy z nich otrzymał drugi najniższy wynik (W grze na 4 graczy kolejne remisy rozstrzyga się biorąc pod uwagę ostatni kolor każdego z graczy).
- × Jeśli (nadal) występuje remis, należy go rozstrzygnąć (w tej kolejności): liczbą awansowanych pionów na planszy, a potem całkowitą liczbą pionów na planszy.
- Jeśli nadal występuje remis, walka pozostaje nierozstrzygnięta.

PRZYWOŁYWANIE ISTOTY

- × Aby przywołać istotę, wykorzystaj 1 akcję, a następnie:
- Wybierz kartę istoty z ręki i umieść ją na stole.
 - Pokaż, że Twoje piony na planszy tworzą pokazany na karcie wzór:
 - Wzór może być obrócony (o 90, 180 lub 270 stopni) lub przerwany, może też być lustrzanym odbiciem.
 - Piony wykorzystane do przywołania istoty muszą mieć przynajmniej tę samą rangę, co piony ze wzoru (mogą mieć rangę wyższą).
 - Puste pola nie mają dla wzoru znaczenia.
 - Umieść pion wskazanej rangi (lewy górny róg karty) na polu oznaczonym na wzorze białą ramką.
 - To pole może być puste, chyba że ze wzoru wynika, że musi je zajmować jeden z Twoich pionów.
 - Jeśli pole zajmuje pion tej samej lub niższej rangi, zniszcz ten pion, a następnie umieść na jego miejscu nowy pion.
 - Jeśli pole zajmuje pion wyższej rangi, nie możesz przywołać tej istoty. Cofnij swoją akcję.
 - Niedobór pionów:** Jeśli wszystkie Twoje piony danego rodzaju znajdują się już na planszy, nadal możesz przywołać daną istotę. Z poniższych zasad korzystaj tylko, jeśli dojdzie do niedoboru pionów:
 - Jeśli przywoływanie odbywa się na pole zajmowane przez piona, którego potrzebujesz (bez względu na to, czy pion ten jest częścią wzoru, czy też nie), wykorzystaj tego piona jako pion nowo przywołanej istoty (jeśli to konieczne, odwróć go na drugą stronę).
 - Jeśli nie, zabierz z planszy innego piona, który nie jest częścią wzoru, i wykorzystaj go jako ten nowy pion.
 - Jeśli żadna z tych opcji nie jest możliwa, nie możesz przywołać danej istoty.
 - Kiedy nowy pion znajdzie się na planszy, rozpatrz wydrukowany na karcie przywołanej istoty efekt.
 - Po rozparzeniu efektu istoty, odrzuć jej kartę.
- BITWA** × Dla każdego wrogiego koloru raz na grę możesz wykonać 1 **improvizowane przywołanie**:
- Wybierz wrogi kolor. Odwróć znajdującego się na Twojej planszy punktacji piona tego koloru ze strony heroicznej na stronę zwykłą. Podczas tej rozgrywki nie będziesz już mógł wykonać improvizowanego przywołania tym kolorem.
 - Wybierz znajdującego się na planszy 1 piona tego koloru i wykorzystaj go podczas przywoływania istoty, tak jakby był on Twoim pionem tej samej rangi. Z tej zdolności możesz skorzystać tylko podczas przywoływania jednej istoty.
 - Wrogi pion nie zmienia swojego koloru. Podczas rozpatrywania efektu istoty nadal uważa się go za wrogiego piona (jednocześnie uważa się go za piona, który został wykorzystany do przywołania Twojej istoty).
 - Podczas danego przywoływania możesz wykorzystać w ten sposób tylko 1 wrogiego piona.

RZUCANIE FLARY

- × Podczas swojej tury – przed lub po dowolnej akcji – możesz rzucić flarę.
- × Aby rzucić flarę, musisz spełnić przynajmniej jeden z jej warunków:
- Spełniasz górny warunek, jeśli Twój przeciwnik ma od Ciebie więcej (o wskazaną na karcie liczbę) awansowanych pionów (heroicznych i legendarnych) na planszy.
 - Spełniasz dolny warunek, jeśli Twój przeciwnik ma od Ciebie ogólnie więcej (o wskazaną na karcie liczbę) pionów na planszy.
- BITWA** × Rzucając flarę w bitwie na śmierć i życie, to Ty wybierasz, z którym z przeciwników się porównasz.
- × Jeśli spełniasz górny warunek, rozpatrz górny efekt. Jeśli spełniasz dolny warunek, roz-

patrz dolny efekt. Jeśli spełniasz oba warunki, najpierw rozpatrz górny efekt, a potem dolny efekt.

- × Kiedy rozpatrzysz kartę flary, odrzuć ją.
- POJEDYNEK** × Kiedy rzucasz flarę w pojedynku na śmierć i życie, Twój przeciwnik otrzymuje 1 punkt (bez względu na to, czy spełniłeś jeden czy oba warunki).
- BITWA** × Kiedy rzucasz flarę w bitwie na śmierć i życie, przeciwnik, do którego się porównałeś, otrzymuje 1 punkt w Twoim kolorze (bez względu na to, czy spełniłeś jeden czy oba warunki).

ROZPATRYWANIE EFEKTÓW ISTOTY LUB FLARY

- × Dopóki cały efekt karty nie zostanie rozpatrzony, gracze nie mogą wykonywać innych akcji ani rzucać flar.
- Możesz przekazać kontrolę nad swoją turą swojemu partnerowi nawet w trakcie rozpatrywania efektu dowolnej karty. Twój partner kończy rozpatrywać efekt, którego rozpatrywanie nie zostało zakończone, i dopiero później wykorzystuje pozostałe Ci akcje.
- ZESPÓŁY**
- × Niektóre elementy efektu mogą być opcjonalne:
- Słowo „możesz” wskazuje, że dana część efektu jest opcjonalna.
 - Jeśli efekt wskazuje na przedział liczbowy, używając słowa „do...”, w tym przedziale zawsze mieści się 0.
- × Część efektu, która nie została wyraźnie oznaczona jako opcjonalna, jest przymusowa.
- × Jeśli nie możesz rozpatrzeć efektu w pełni, rozpatrz te z jego części, które możesz.
- × Jeśli karta używa w treści własnej nazwy, odnosi się do piona na planszy, który przedstawia tę przywołaną istotę.
- × Słowa kluczowe:
- Otrzymujesz dodatkową akcję:** Podczas tej tury otrzymujesz jedną dodatkową akcję (wykorzystanie tej dodatkowej akcji nie jest częścią rozpatrywania efektu karty).
 - Pod koniec tej tury dobierz 1 dodatkową kartę:** Najpierw dobierasz do zwykłego limitu 3–2–1 kart, a następnie dobierasz dodatkową kartę wskazanego rodzaju. Podczas następných tur dobierasz karty do zwykłego limitu, ale nie musisz odrzucać nadmiarowych kart.
 - W przypadku kart legendarnych, dodatkowe karty dobiera Twój partner.
 - Awansowany pion:** heroiczny lub legendarny pion.
 - Nie-legendarny pion:** zwykły lub heroiczny pion.
 - Wrogi pion:** pion należący do jednego z Twoich przeciwników.
 - Pion:** Jeśli nie wskazano, że pion ma należeć do Ciebie lub do Twojego przeciwnika, efekt karty może wpłynąć na piona dowolnego gracza.
 - Zaznaczone pole:** oznaczone kolorem pole na wzorze. Jeśli treść karty nie odnosi się do zaznaczonych pól, zaznaczone pola na wzorze pełnią funkcję jedynie poglądową.
 - Sąsiadujące pole:** jedno z ośmiu pól stykające się krawędzią (sąsiedztwo po linii prostej) lub rogami (sąsiedztwo po przekątnej) ze wskazanym polem. Jeśli nie sprecyzowano, które pole jest polem wskazanym, przyjmuj, że chodzi o pole obecnie zajmowane przez nowo przywołanego piona.
 - Odległość:** najkrótsza liczba ruchów wymagana do przedostania się z jednego pola na drugie. Na przykład, sąsiadujące pola znajdują się od siebie w odległości 1.
 - Ruch:** Ruch zawsze wykonuje się na sąsiadujące pole. Ruch na zajęte pole niszczy pion, który wcześniej się tam znajdował.
 - Standardowy ruch:** Tym ruchem możesz przesunąć piona wyłącznie na puste pole lub pole zajmowane przez piona niższej rangi.
 - Bojowy ruch:** Tym ruchem możesz przesunąć piona wyłącznie na puste pole lub pole zajmowane przez piona równej lub niższej rangi.
 - Standardowy skok i bojowy skok:** Skok przypomina ruch, ale nie musi być wykonany na sąsiednie pole. Jeśli treść efektu nie wskazuje, na jakie pole można wykonać skok, przyjmij, że możesz go wykonać na dowolne pole planszy.
 - Umieść:** Działa w taki sam sposób jak akcja umieszczania piona. Jeśli jednak brakuje piona odpowiedniego koloru i rangi, nie możesz go umieścić na planszy.
 - Awansuj:** Nie możesz awansować legendarnych pionów. Aby awansować zwykłego piona, odwróć go na drugą stronę. Aby awansować heroicznego piona, usuń go i zastąp legendarnym pionem. Jeśli nie ma już dostępnych legendarnych pionów, nie możesz awansować tego heroicznego piona.
 - Zdegraduj:** Nie możesz degradować zwykłych pionów. Aby zdegradować heroicznego piona, odwróć go na drugą stronę. Aby zdegradować legendarnego piona, usuń go i zastąp heroicznym pionem. Jeśli nie ma już dostępnych heroicznych pionów, nie możesz zdegradować tego legendarnego piona.
 - Zniszcz:** Aby zniszczyć piona, usuń go z planszy.
 - Zamień:** Aby zamienić wrogiego piona, zastąp go swoim pionem tej samej rangi (chyba że efekt wskazuje inną rangę).
- × Podliczając, ile wrogich pionów zniszczyłeś, weź pod uwagę pionów zniszczonych podczas przywoływania, pionów zniszczonych ruchami i skokami, pionów zniszczonych efektami „zniszcz” oraz pionów zamienione. Awansowania i degradowania nie uważa się za niszczenie pionów.
- × Wszystkie usunięte z planszy pionów należy zwrócić ich właścicielowi.