

## ZASADY GRY „POJEDYNEK LEGEND”

Wyobraź sobie, że masz niebywałą okazję wcielić się w rolę średniowiecznego rycerza i wziąć udział w niebezpiecznej wyprawie, a zarazem bitwie o byt Twojego Królestwa!

W jednym momencie myślisz, że wygraną masz w kieszeni aż tu nagle... zza Twoich pleców, niepostrzeżenie wyłania się złowrogi rywal który teleportuje Cię z powrotem do początku Twojej wędrówki – **tutaj nie ma miejsca na nieuwagę.**

**Pamiętaj, że los nie zawsze będzie Ci sprzyjał. Musisz być przebiegły jak lis, postawić czoła przeciwnościom i walczyć nawet jeśli zbraknie Ci już sił!**

Zatem druhu... pionki w dłoń i ruszaj do boju!

Gra składa się z:

- ⌘ Planszy
- ⌘ 8-16 pionków
- ⌘ Kostki do gry

Na początku rozgrywki zawodnicy biorący udział w grze ustalają kolejność, w jakiej będą wykonywać rzuty kostką. Następnie ustawiają czterech rycerzy na „bazie” będącej murem obronnym dla wojowników, którzy nie wyruszyli jeszcze w wędrówkę. „Baza” ta jest jednym z 4 pól na planszy, jakie gracz wybrał sobie na początku gry.

Po ułożeniu pionków na planszy, zawodnicy wykonują po trzy rzuty kostką (według ustalonej wcześniej kolejności). Gdy któryś z grających wyrzuci szóstkę, kładzie jednego ze swoich rycerzy na polu startowym, które znajduje się przy „bazie”, a następnie rzuca kostką ponownie i przesuwa go o taką liczbę pól jaką wyrzuciła kostka. Rycerze zawodników poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, po drodze składającej się z pól rozmieszczonych dookoła planszy. Aby wyjść wojownikiem z „bazy” konieczne jest wyrzucenie kostką szóstki. Jeśli wszyscy rycerze gracza są w „bazie” to podczas jednego ruchu przysługują mu trzy próby na wyrzucenie kostką sześciu oczek. Kiedy w „bazie” jest mniej wojów, gracz może rzucić kostką tylko raz. Dlatego warto podczas gry wykorzystać wyrzucone przez siebie szóstki na wychodzenie pionkami z „bazy”.

Po wyjściu z „bazy” gracze przesuwają swoich rycerzy o tyle pól, ile oczek wyrzuci kostką. Gdy któryś z zawodników wyrzuci szóstkę, to oprócz tego, że może on wyprowadzenia go, a w zamian za to ma prawo do jeszcze jednego rzutu. Np. jeśli gracz wyrzuci szóstkę i (rezygnując z wyprowadzenia woja z „bazy”) zaraz potem wyrzuci trójkę, to posuwa się pionkiem o dziewięć pól do przodu ( $6 + 3 = 9$ ). Jeżeli natomiast wyrzuci szóstkę i zaraz później na kostce znów wypadnie szóstka, to rzuca jeszcze raz i tak dalej. Nie może on jednak zrobić w ten sposób więcej niż trzy ruchy pod rząd.

Wskazówka: jeśli gracz wyrzuci dwa razy z rzędu szóstkę a w trzecim rzucie czwórkę, to może to wykorzystać na przesunięcie jednego rycerza o sześć pól, wprowadzenie na pole startowe kolejnego wojownika i przemieszczenie o cztery pola trzeciego.

Kiedy rycerz jednego z graczy stanie na polu, na którym stoi rycerz przeciwnika, to nowoprzybyły zbija rywala, który w rezultacie musi wrócić do swojej „bazy”. Natomiast jeśli na polu tym znajduje się własny rycerz gracza, to ruch taki jest zabroniony. Na jednym polu stać może bowiem wyłącznie jeden wojownik.

Gdy zawodnik przejdzie swoim rycerzem dookoła całej planszy, to ma za zadanie wprowadzić go do „zamku”, czyli do czterech pól znajdujących się w środkowej części planszy. Każdy zawodnik w trakcie gry zmierza swoim wojskiem do swojego „zamku”, tak więc nie może wprowadzać pionków do cudzego „zamku”.

Jeśli grający wprowadził swojego rycerza do „zamku”, nie mając przy tym na planszy żadnych pionków i żadnej możliwości wykonania ruchu, to rzuca kostką tak, jak na początku gry, czyli trzy razy do momentu aż wyrzuci szóstkę. To samo dzieje się kiedy wszyscy wojownicy gracza zostali zbici i nie ma on żadnej możliwości ruchu.

## Zakończenie gry

Zwycięzcą gry zostaje ten zawodnik, który pierwszy wprowadzi swoich wszystkich rycerzy do „zamku”. Jeżeli w grze brało udział trzech lub czterech uczestników, to pozostali gracze dalej mogą toczyć grę i walczyć o drugie oraz trzecie miejsce.

Gra w „Pojedynek Legend” uczy cierpliwości. Gdy rycerz któregoś gracza zostaje zbity, musi wrócić do „bazy” i zacząć wędrówkę do „zamku” od nowa. Należy iść do przodu, zbijać przeciwników i blokować ich ruchy, ażeby triumfalnie dotrzeć do bezpiecznego pola, jakim jest „zamek”. Tam nikt już nie będzie mógł zbić naszych wojsk.