

SKRÓT ZASAD

A - Misja:

- Dobierzcie po 2 karty misji. Przedyskutujcie plan działania.
- Każdy z graczy zagrywa po 1 karcie misji (w dowolnej kolejności).
- Widoczne 3 identyczne wskazówki:** połóżcie znacznik dzieła sztuki w mieście z tym samym symbolem (wyjątek: miasto utracone lub miasto, gdzie leży już odkryte dzieło sztuki).

B - Ruch:

- Możecie przesunąć swoje pionki, wydając znaczniki paliwa.
- Podnieść i ułożyć na torze dzieł sztuki wszystkie dzieła sztuki w miastach z pionkami graczy i bez pionków agentów Białej Ręki.

C - Walka:

- Siła agentów Białej Ręki:** zsumujcie liczbę pionków agentów w mieście + poziom zagrożenia + liczbę pionków agentów na polu Białej Ręki.
- Siła waszej drużyny:** zsumujcie wynik na kościach gracza + wynik na kości sprzymierzeńców + wydane znaczniki broni [+2] + przerzut dowolnej kości (po odrzuceniu karty wskazówki).

Porażka: przywódca traci 1 znacznik zdrowia.

Sukces: pionki agentów są odrzucane z powrotem do rezerwy. Podnieście dostępne w mieście **dzieło sztuki**.

D - Koniec rundy:

- 5 lub więcej agentów w dowolnym mieście: miasto utracone.**

KONIEC GRY

PORAŻKA:

- Gdy choćby jeden z graczy straci ostatni **znacznik zdrowia**.
- Gdy odkryty zostanie **kafelek końca gry** i do końca rundy nie uda się wam zebrać wszystkich niezbędnych dzieł sztuki.
- Jeśli **nie możecie** położyć na planszy **pionka agenta** lub znacznika utraconego miasta.

ZWYCIĘSTWO: natychmiast, gdy zasłonicie dziełami sztuki wszystkie pola na torze dzieł sztuki.

PAMIĘTAJcie!

#1 - **Złota zasada!** Gracz może wydać jeden z własnych znaczników zdrowia za każdy **brakujący zasób**.

#2 - Gracze mogą zdecydować o wydaniu znaczników krótkofalówek, aby **odblokować** nowe kości sprzymierzeńców.

**PAMIĘTAJcie
O ZŁOTEJ ZASADZIE**



A.R.T.

PROJEKT

