

### 1. CEL GRY

Aby wygrać musisz pozbyć się możliwych ruchów przeciwnika - brak kart lub niemożliwe wykonanie akcji. Średni czas rozgrywki 15-45 minut.

### 2. RODZAJE KART

**Stwory** - układamy je na swoje pole w trybie ataku lub obrony. Karty w trybie ataku kładziemy pionowo a karty w trybie obrony poziomo. Wszystkie karty (z wyjątkiem magicznych) posiadają swój atak i obronę.

**Karty z własną mocą** - wszystkie karty z opisaną mocą pod atakiem / obroną posiadają unikatowe zdolności - moce te używamy po wyłożeniu karty na pole.

**Karty magiczne** - karty o jednorazowym działaniu, kładziemy na stół zakryte. Możemy ich użyć najwcześniej w następnym ruchu.

### 3. TURA

**Gracze naprzemiennie wykonują swoją turę.**

W każdej turze gracz może wykonać 1 akcję tj.:

- **Zagranie karty** (wyłożenie na atak/obronę lub wyłożenie karty magicznej)
- **Wykonać atak swoją kartą swtora w trybie ataku** (karta w układzie pionowym atakuje karte obrony w układzie poziomym przeciwnika)
- **Odwrócić i użyć mocy karty magicznej** (położonej we wcześniejszym ruchu)

**Dodatkowo gracz musi dobrać karty do ręki po swojej turze**

(tak aby łączna ilość kart w ręku zawsze wynosiła 5 kart).

Jeżeli graczowi skończą się karty do dobrania musi on bronić się lub wyłożyć resztę kart.

**Tury nie można spasować** - chyba, że godzisz się na przegraną rozgrywkę.

### 4. WALKA

**Stworem w trybie ataku wpieryw możesz zaatakować kartę obrony przeciwnika o wartości mniejszej niż wartość ataku twojej karty.** Zaatakowana karta zostaje przeniesiona na cmentarz.

**Jeśli karta atakuje za tą samą wartość co karta obrony przeciwnika** - obie karty zostają przeniesione na cmentarz.

**Jeśli wróg nie ma żadnej karty obrony** - możesz bezpośrednio zaatakować dowolną kartę wyłożoną na atak twojego przeciwnika. Ignorujesz jego wartość obrony - zmniejszasz jego atak (jeśli atak spadnie do zera - karta wędruje na cmentarz)

### 5. RASY

Karty Magiczne, Smoki, Ludzie, Przymierze Elfów, Nieumarli, Orki, Mityczne, Smoki, Maszyny

### 6. ROZGRYWKA

**Po rozpakowaniu pudełka** - dobrze przetasuj wszystkie karty i podziel 60 kart na 2 grupy po 30 kart dla każdego gracza. Podstawowa talia posiada 60 ręcznie rysowanych kart z niepowtarzalnymi mocami które potrafią zmienić losy rozgrywki. Jeden pakiet Prusage jest przeznaczony dla 2 graczy.

### 7. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W opakowaniu oprócz żetonów i instrukcji znajdziesz 4 rasy oraz karty magiczne, łącznie 60 kart - **14 kart Ludzi, 8 kart Smoków, 14 kart Elfów, 14 kart Nieumarłych oraz 10 kart Magicznych.**