

Bitwa morska!

Cel

Zagrajcie w *Hearthstone* 3 na 3! Każdy uczestnik musi wygrać specjalną bójkę dla jednego gracza, żeby przejść pole na planszy Bitwy morskiej. Wygra drużyna, która jako pierwsza zajmie rząd czterech pól.

Co będzie potrzebne

- Spotkanie Fireside Gathering z funkcją Fireside Special ustawioną na bójkę **Bitwa morska!**
Możecie zorganizować je tutaj:

<https://us.battle.net/hearthstone/en/fireside-gatherings/create> (to bardzo proste!)

- Dwie drużyny po trzech graczy z własnymi urządzeniami, na których zainstalowano *Hearthstone* i które podłączono do waszego spotkania Fireside Gathering.
- Wydrukowana plansza do **Bitwy morskiej**.



- Po piętnaście wydrukowanych żetonów do gry dla obu drużyn. Upewnijcie się, że drużyny będą używać żetonów w innych kolorach.



[to nie jest ostateczna szata graficzna żetonów]

- Spotkanie Fireside Gathering zaplanowane w miejscu i terminie waszej gry.

Przygotowanie

- Stwórzcie dwie drużyny po trzech graczy. Każdy gracz musi mieć urządzenie, na którym zainstalowano *Hearthstone*. Każde urządzenie musi być połączone z właściwym spotkaniem Fireside Gathering. Upewnijcie się, że Bójka przy kominku Morska bitwa! jest widoczna dla wszystkich graczy.
- Umieście na planszy po trzy żetony dla każdej drużyny, napisem „Bójka” do góry, według poniższego ustawienia.



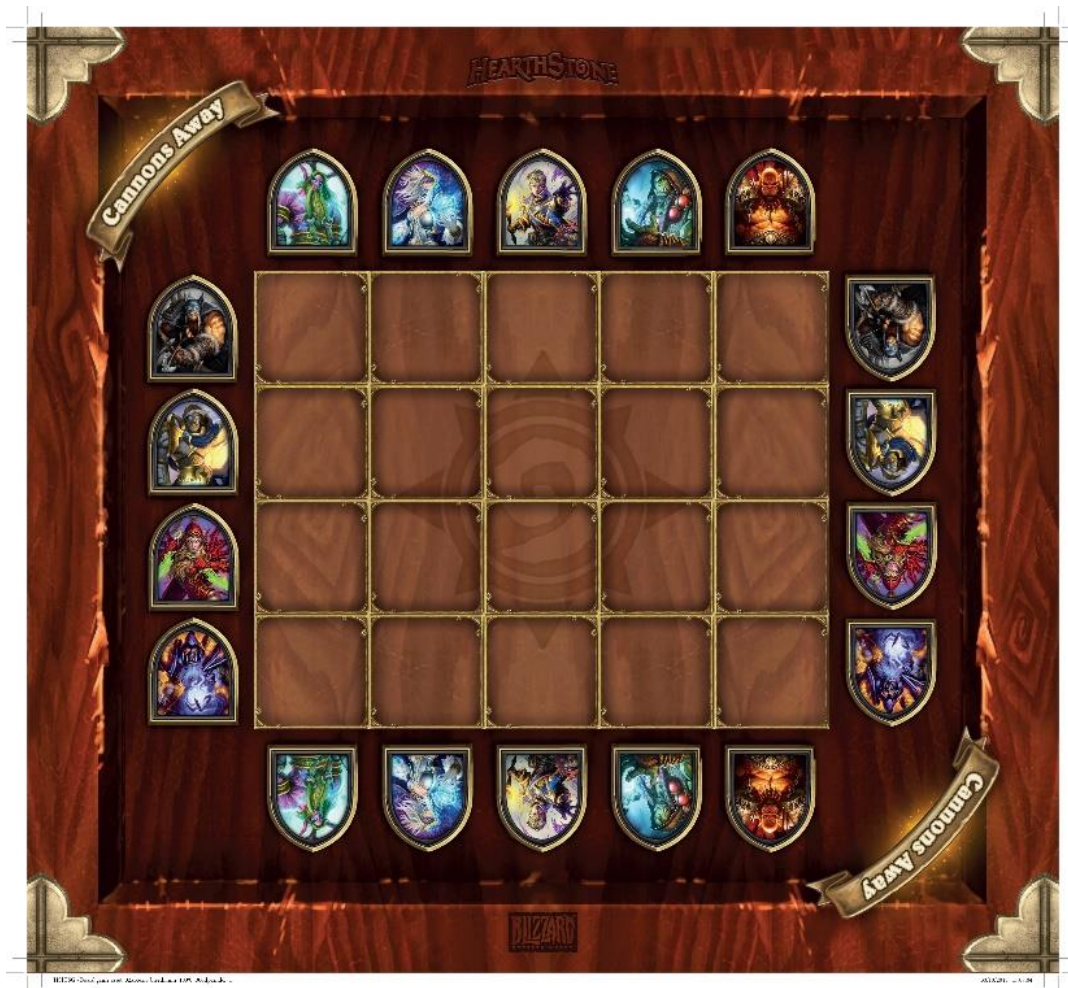
Zauważcie, że każde pole określał **rzęd** i **kolumna**, którym przypisano różne klasy postaci z *Hearthstone* (np. pole w lewym górnym rogu to pole łowcy/druida, a w prawym dolnym rogu – czarnoksiężnika/wojownika).

- Gracze muszą wygrać bójkę Morska bitwa! o dane pole na planszy, żeby je przejąć. Przed rozpoczęciem gry drużyny muszą zdecydować, który z trzech graczy podejmie próbę przejęcia każdego z trzech pól, na których umieszczono żetony ich drużyny.
- Gdy gracze zdecydują, którzy uczestnicy staną do walki o poszczególne pola, Karczmarsz zawoła „**DO BOJU!**”.
- Gra się rozpoczęła!

Bójka Bitwa morską!

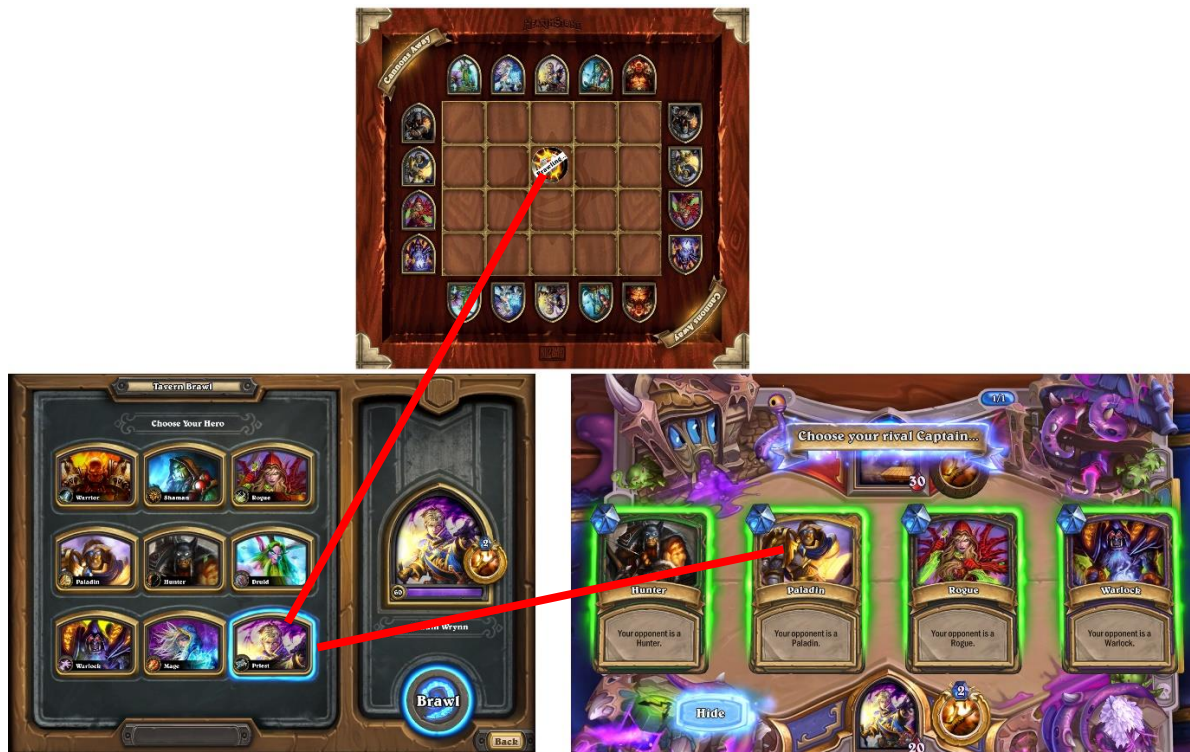
Celem bójki Bitwa morską! jest przejście pół planszy do gry. To szybka bójka dla **jednego gracza**, więc podczas jednej rozgrywki planszowej Bitwy morskiej! uczestnicy prawdopodobnie zdołają rozegrać kilka bójek.

W tej bójce gracz wybiera swoją klasę i klasę przeciwnika sterowanego przez SI. Klasy te odpowiadają rzędom i kolumnom na planszy do gry:



Pojedynek zawsze będzie odbywać się między klasą z **rzędu** i klasą z **kolumny**. Gracz może wybrać dla siebie dowolną z tych klas.

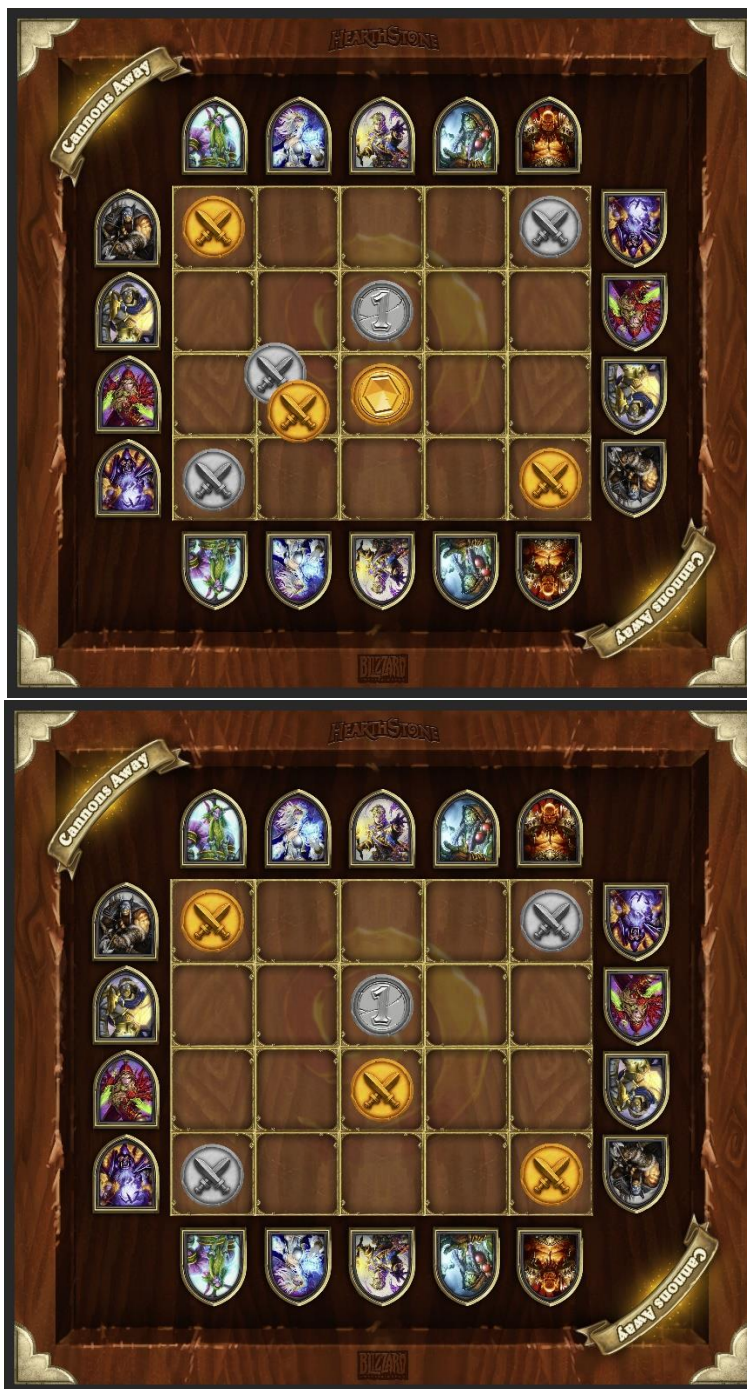
*Przykład: Jeśli postanowicie grać jako kapłan – czyli klasa z **kolumny** – będziecie musieli wybrać dla przeciwnika klasę z **rzędu** (czyli łowcę, paladyna, łotra lub czarnoksiężnika).*



Po wygranej partii pojawi się okienko, które przypomni wam, którą klasę graliście i którą klasę grała SI.



Gdy gracz wygra bójkę, przejmie dane pole, przewracając żeton na stronę z napisem „Przejęto”. Następnie weźmie nowy żeton i położy go na kolejnym polu, o które postanowi zagrać.



Gracz może wybrać dowolne pole, które jeszcze nie zostało przejęte – nawet pole, o które obecnie trwa walka!



- Zagrajcie w Bitwę morską kolejny raz, po zwycięstwie przejmując pole. Im szybciej będziecie wygrywać, tym szybciej będziecie zdobywać pola dla waszej drużyny.
- Jeśli gracze o to samo pole, co inni gracze, przejmie je pierwsza osoba, której uda się wygrać bójkę o to pole. Pozostali gracze walczący o to pole muszą wtedy poddać się w swoich partiach, usunąć żeton z napisem „Bójka” i wybrać nowe pole, o które chcą powalczyć.
- Gra trwa, a gracze zdobywają kolejne pola dla swoich drużyn. Drużyna, która jako pierwsza zajmie rząd czterech pól (także ukośnie!), zwycięża!

