

# Lincoln

Gra Martina Wallace

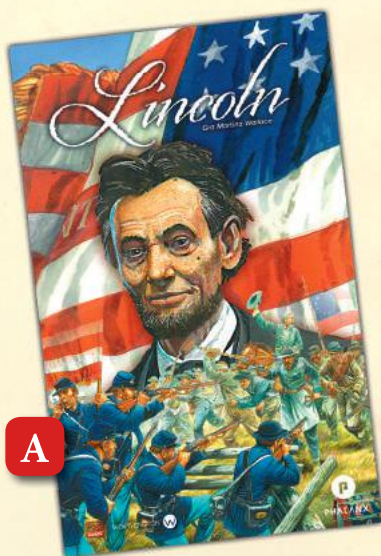


WORTHINGTON



PHALANX

- A. Zasady
- B. Plansza
- C. Znaczniki oddziałów (wojsk) Unii
- D. Flagi Unii – znaczniki kontroli
- E. Znaczniki oddziałów (wojsk) Konfederacji
- F. Flagi Konfederacji – znaczniki kontroli
- G. Karty Unii (69 kart)
- H. Karty Konfederacji (50 kart)
- I. Dwa czarne dyski
- J. Znaczniki fortów



# WYNTY GRY



# Lincoln

Gra Martina Wallace

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze wybierają, którą stronę konfliktu chcą prowadzić – **Unię** czy **Konfederację**. Połóżcie planszę tak, aby gracze siedzieli przy krawędzi planszy po stronie konfliktu, którą wybrali. Na planszy widzicie miasta – lokacje, podzielone na dwa pola i połączone ze sobą torami kolejowymi. Niebieskie należą do **Unii**, a beżowe do **Konfederacji**.



*Karty oznaczone „I” i „II” należy ułożyć w dwóch oddzielnych stosach, a następnie odłożyć na bok.*

Najpierw połóżcie czarne dyski na polach startowych Toru Blokad i Toru Europy – pola oznaczone literą „S”. Następnie każdy z graczy bierze zestaw kart i znaczników wybranej strony.

Gracze wyszukują i odkładają ze swoich talii karty oznaczone „I” i „II”. Następnie należy je podzielić na dwa stosy, zgodnie z ich oznaczeniami na „I” oraz „II” i odłożyć na bok. Te karty zostaną dodane do waszych talii kiedy będziecie musieli potasować stos kart odrzuconych, co zostanie wyjaśnione później.

Teraz potasujcie pozostałe karty i ułóżcie je w formie zakrytego stosu. Będą one tworzyć wasze talie do dobierania.

Grający **Konfederacją** rozpoczyna rozgrywkę z limitem **pięciu kart** w ręce, natomiast grający **Unią** posiada limit **sześciu kart**. Karty należy dobrać, odpowiednio do opisanych limitów, z wcześniej utworzonych talii.

Następnie należy umieścić znaczniki wojsk na planszy:

**Grający Unią** rozpoczyna rozgrywkę z:

- jednym oddziałem o sile „3” w Waszyngtonie (Washington).
- jednym oddziałem o sile „2” w Harper’s Ferry, w Kentucky i w Cairo.

Grający **Konfederacją** rozpoczyna rozgrywkę z:

- jednym oddziałem o sile „3” w Manassas.
- jednym oddziałem o sile „2” w Front Royal, w Savannah i w New Orleans.
- jednym oddziałem o sile „1” w Nashville, Fort Henry & Donelson i w Fort Monroe.

**Gracz prowadzący Unię** rozpoczyna grę.

## OPIS KART

Lincoln jest grą karcianą wykorzystującą planszę, zatem najważniejsze to zrozumieć jak działają poszczególne karty.

Każdy gracz posiada własną talię kart do dobierania. Kiedy wyczerpiesz swoją talię, ponownie tasujesz odrzucone karty tworząc nową talię do dobierania i w ten sposób karty są ciągle w grze. Jednakże, przy każdym tasowaniu musisz dodać nowe karty do swojej talii. W ten sposób talia **Unii** będzie stawała się coraz mocniejsza, natomiast talia **Konfederacji** będzie coraz słabsza.

Większość kart może zostać użyta na kilka sposobów. Na górze karty może znajdować się oddzielne miejsce zawierające jeden z następujących symboli: oddział (o sile „1”, „2”, „3”), statek, fort lub polityk (reprezentujący wpływy w Europie). Obok tego symbolu widoczna jest liczba kart, które należy odłożyć z ręki na stos kart odrzuconych, w celu wprowadzenia do gry danej jednostki (oddziału, statku itd.). Należy przy tym pamiętać, że po wprowadzeniu jednostki karta z jej symbolem (widocznym w górnej części) **jest na stałe usuwana z gry**.

Oddziały o sile „1” są wprowadzane inaczej: karta użyta do ich wystawienia nie jest usuwana z gry, a jedynie odkładana **na stos kart odrzuconych** – będzie mogła zostać ponownie użyta po tasowaniu stosu kart odrzuconych.

Na następnej stronie przedstawione są trzy symbole, które mogą pojawiać się przy lewej krawędzi karty:



*Na górze karty mogą znajdować się następujące symbole: oddział (o sile „1”, „2”, „3”), statek, fort lub polityk. Ta karta zawiera oddział o sile „3”.*



*Oddział wojska o sile „1”.*



**Dowodzenie** (żółta gwiazda z wartością w środku). Symbol dowodzenia używany jest podczas walki – jego wartość jest dodawana do całkowitej siły wojska.



**Ruch** (rysunek pociągu). Symbol ruchu używany jest do przemieszczania oddziałów.



**Ruch morski** (rysunek statku). Symbol ruchu morskiego pozwala przemieszczać oddziały drogą wodną – może to robić wyłącznie grający Unią.

Ponadto, część kart może posiadać jeden z napisów: „**Akcja**”, „**Darmowa akcja**” lub „**Korzyść**”. Zagranie karty z napisem akcja wymaga zużycia jednej z twoich dwóch akcji w turze. Karty darmowa akcja mogą zostać użyte jako dodatek do twoich dwóch akcji w turze. Nie ma limitu darmowych akcji, których możesz wykonać w trakcie swojej tury. Korzyść modyfikuje efekt wykonywanej akcji, co generalnie oznacza modyfikację siły armii w trakcie walki. Zagranie korzyści nie wymaga zużycia jednej z twoich akcji.



„Akcja”, „Darmowa akcja” i „Korzyść” posiadają tekst z wyjaśnieniami na dole karty. Ten przykład prezentuje kartę „Darmowa akcja”.

**Gdy zagrywasz kartę, możesz użyć jej tylko na jeden z powyższych sposobów.**

## ROZGRYWKA



Gra rozgrywana jest w turach. W każdej turze aktywny gracz wykonuje **dwie akcje** (plus dowolną liczbę darmowych akcji).

Po wykonaniu swoich akcji gracz uzupełnia karty w ręku do swojego aktualnego limitu kart:

- limit kart grającego **Konfederacją** jest zależny od aktualnego stanu blokady **Unii** i odpowiada liczbie widocznej przy polu toru blokady, na którym stoi czarny dysk;
- limit kart grającego **Unią** wynosi zawsze **sześć kart**.

Tor blokady, ukazujący limit kart Konfederacji – po lewej  
– i punkty zwycięstwa Unii – po prawej.

Kiedy gracz wyczerpie swoją talię do dobierania i potrzebuje dobrać kolejne karty, musi potasować swój stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię do dobierania. Dodatkowo, gracz musi dołożyć i wtasować do swojej talii karty z symbolem:

- „I” – podczas pierwszego tasowania;
- „II” – podczas drugiego tasowania.

Jeden z warunków końca gry następuje w momencie, w którym grający **Unią** nie może dołożyć dodatkowych kart do swojej talii – tzn. kiedy będzie zmuszony do tasowania kart po raz trzeci.

Grający **Konfederacją** będzie tasować swój stos kart odrzuconych ile razy wystąpi taka potrzeba, ale po drugim tasowaniu nie będzie już dodawał nowych kart do swojej talii.

Kiedy grający **Unią** będzie tasować swoje karty, musi sprawdzić ilość zdobytych przez siebie Punktów Zwycięstwa (PZ):

- jeżeli ma mniej niż 2 PZ podczas pierwszego tasowania, **Konfederacja** natychmiast wygrywa;
- jeżeli ma mniej niż 5 PZ podczas drugiego tasowania, **Konfederacja** natychmiast wygrywa.



PZ to wartości liczbowe umieszczone w sześciokątach (heksach) widocznych na planszy. Tylko grający **Unią** liczy zdobyte PZ. Punkty są przyznawane za kontrolowanie lokacji oraz pozycję dysku na torze blokady.

*PZ są widoczne przy lokacjach: Chattanooga jest warta 1PZ, natomiast Atlanta 2 PZ.*



## WYKONYWANIE AKCJI

Kiedy jesteś aktywnym graczem, masz do wyboru sześć akcji. Są to:

- wprowadzenie jednostki do gry;
- ruch wojska;
- zadeklarowanie ataku w spornej lokacji;
- odrzucenie kart;
- wykonanie akcji z karty;
- pas.

Akcje są niezależne od siebie. Musisz wykonać jedną akcję w całości zanim przystąpisz do wykonywania drugiej.

### Akcja: Wprowadzenie jednostki do gry

Na górze karty może znajdować się oddzielne miejsce zawierające symbol:



oddziału (o sile od „1” do „3”),



fortu (tylko Konfederacja),



statku,



wpływow europejskich (reprezentowany przez polityka).

Żeby skorzystać z takiej karty musisz „zapłacić” ze swojej ręki liczbę kart wskazaną obok symbolu. Karty, którymi „płacisz”, odkładane są na stos kart odrzuconych. Jeśli używasz karty z symbolem armii o sile „1”, ona również jest odkładana na stos kart odrzuconych (zostaje w grze). Wszystkie pozostałe karty, z symbolami wprowadzanych jednostek, są na stałe usuwane z gry.

Jeżeli zagrywasz kartę z symbolem oddziałów/fortu, połóż odpowiadający symbolowi znacznik w dowolnej kontrolowanej przez siebie lokacji. Połóż znacznik



*Aby wprowadzić tę jednostkę należy odłożyć jedną kartę z ręki na stos kart odrzuconych; jeżeli symbol przedstawiałby dwie karty musiałbyś odłożyć dwie karty z ręki. Karta, która służy do wystawienia jednostki jest całkowicie usuwana z gry; wyjątkiem są karty z oddziałami o sile „1”.*

w dowolnej z połówek (pól) składających się na tę lokację. Nie ma limitu żetonów na polach, włączając w to forty. Lokacja, w której umieszczasz znacznik, musi być



połączona z magazynem zaopatrzenia za pomocą linii kolejowych (linie pomiędzy lokacjami na mapie).



znacznik  
oddziału **Unii**



znacznik  
fortu **Konfederacji**

Możesz mieć połączenie z magazynem zaopatrzenia przez sporną lokację jeśli linia kolejowa przebiega przez połowę lokacji, którą kontrolujesz. Dla **Unii** jedynym magazynem zaopatrzenia jest Waszyngton (Washington). **Konfederacja** może zaopatrywać się z Richmond lub Atlanty.



Kontrolujesz lokację, która jest tego samego koloru z twoje znaczniki i nie ma tam jednostek wroga. Ponadto, kontrolujesz lokację, w której znajdują się twoje znaczniki wojsk lub znacznik flagi z twoim symbolem i nie jest to lokacja sporna.

Grający **Unią** może umieścić oddział w kontrolowanym przez siebie polu z symbolem portu jeśli odrzuci na stos kart odrzuconych dodatkową kartę z symbolem ruchu morskiego podczas zapłaty za ten oddział.

Jeżeli zagrasz **kartę z symbolem statku**, przesuwasz dysk na Torze Blokady o jedno pole na swoją korzyść, to znaczy zawsze dalej od siebie.



Karta z symbolem statku.

Jeżeli zagrasz **kartę wpływów europejskich**, przesuwasz znacznik na Torze Europy o jedno pole na swoją korzyść, to znaczy zawsze do siebie.



Karta z symbolem wpływów europejskich.

Nigdy nie możesz przesunąć znacznika poza krawęń toru, zatem kiedy znacznik osiągnie jeden z końców danego toru, nie może być przesuwany dalej poza tor.

## Akcja: Ruch wojska

Żeby poruszyć oddziały pomiędzy lokacjami musisz odrzucić jedną kartę z symbolem ruchu. Zagrana karta jest odkładana na twój stos kart odrzuconych (tzn. może zostać ponownie wtasowania do twojej talii). Następnie wykonujesz ruch:



Karta z symbolem ruchu.

- wszystkimi lub wybranymi znacznikami oddziałów, znajdującymi się w jednej lokacji – do sąsiedniej lokacji, połączonej linią kolejową **ALBO**
- jednym oddziałem – do dowolnej lokacji, połączonej liniami kolejowymi poprzez lokacje, które kontrolujesz. Jeśli dana lokacja jest sporna, musisz kontrolować połowę pola, przez które przechodzi połączenie kolejowe z którego korzystasz. Musisz przerwać ruch gdy wejdiesz na pole z jednostkami przeciwnika lub do kontrolowanej przez niego lokacji.

Jeśli wejdiesz do lokacji kontrolowanej przez przeciwnika, w której nie ma on jednostek, przejmujesz nad nią kontrolę (w zależności od pierwotnej kontroli lokacji: usuwasz żeton flagi przeciwnika albo umieszczasz własny).

Nie możesz poruszyć Fortu.

Szczegóły ruchu morskiego opisane są poniżej, w odpowiedniej sekcji. Możesz poruszyć się do lokacji zajmowanej przez przeciwnika, co doprowadzi do bitwy. Natychmiast po wkroczeniu do lokacji zajmowanej przez przeciwnika rozpoczyna się bitwa.

Oddziały **Konfederacji** nie mogą wkroczyć do trzech górnych lokacji położonych po stronie **Unii**.

### Ruch morski

Tylko grający **Unią** może wykonywać ruch morski. W jednej akcji, grający **Unią** może zagrać jedną lub więcej kart z symbolem ruchu morskiego, by za każdą z nich poruszyć jeden oddział pomiędzy lokacjami z symbolem portu. Jeśli oddział(y) poruszy(ą) się do lokacji zajmowanej przez przeciwnika, rozpoczyna się bitwa.



*Karta z symbolem ruchu morskiego.*

Dla ataku wykonywanego za pomocą ruchu morskiego, Savannah i Nowy Orlean posiadają modyfikator obrony +1, natomiast Fort Monroe posiada modyfikator obrony +2. Karty wykorzystywane do wykonania ruchu morskiego są odkładane na stos kart odrzuconych.

### Akcja: Deklaracja ataku w spornej lokacji

Jeżeli masz oddziały w lokacji, która jest sporna – czyli stacjonuje w niej również wojsko przeciwnika – możesz zaatakować obecnego tam przeciwnika. W tym celu deklarujesz wolę ataku i nie zużywasz przy tym żadnej karty.

### Akcja: Odrzucenie kart

Odlóż jedną lub więcej kart na swój stos odrzuconych.

### Akcja: Wykonanie akcji z karty

Wykonaj akcję zgodnie z opisem na karcie. Więcej szczegółów znajdziesz w sekcji „wyjaśnienie działania kart akcji”. Po wykorzystaniu odłóż tę kartę na swój stos kart odrzuconych.

### Akcja: Pas

Po wybraniu tej akcji nie robisz nic.

## BITWY

Bitwa ma miejsce w momencie poruszenia wojsk do lokacji, w której znajdują się jednostki (oddziały, fort) przeciwnika albo po zadeklarowaniu woli ataku w spornej lokacji (czyli w lokacji w której znajdują się już wojska obu graczy). Bitwa jest rozstrzygana w następujący sposób:

1. Jeśli atakujący przemieszcza oddziały za pośrednictwem kolei, znaczniki zostają położone na tej połowie lokacji, do której jest doprowadzona linia kolejowa użyta do transportu oddziałów. Obrońca porusza swoje oddziały na tę połowę lokacji, która została zaatakowana – niezależnie na której połowie stacjonuje armia, zawsze musi się poruszyć do miejsca gdzie będzie toczyła się walka. Forty zostają na swoim miejscu, zatem będą brały udział w walce wyłącznie w momencie ataku na tę połowę lokacji, w której się znajdują.

2. Teraz atakujący musi zagrać jedną zakrytą kartę. Pewne karty posiadają symbol **Dowodzenia**, którego wartość wskazana jest w środku żółtej gwiazdy. Jeśli zagrana karta będzie karta dowodzenia, to jej wartość dodawana jest do całkowitej siły armii atakującego. Po zakończeniu bitwy jakiegokolwiek zagrane karty zostają odłożone na stos kart odrzuconych (nie są usuwane z gry).



Symbol dowodzenia.

3. Teraz obrońca ma wybór: może stanąć do walki lub może się wycofać (szczegóły w sekcji „Wycofywanie”). Jeżeli zdecyduje się walczyć, może zagrać jedną zakrytą kartę (nie jest to obowiązkowe). Po zakończeniu bitwy jakiegokolwiek zagrane karty zostają odłożone na stos kart odrzuconych (nie są usuwane z gry).

4. Wreszcie gracze odsłaniają zakryte karty i liczą swoją całkowitą siłę – czyli sumują wartości ze swoich oddziałów, fortów oraz dodają ewentualny modyfikator z linii kolejowej i wartość z zagranej karty, jeśli był na niej symbol dowodzenia.



W tym przykładzie całkowita siła wojska wynosi 6 (1+2+3=6).

Forty używane są wyłącznie do obrony i ich siła wynosi „3”. Jeśli atakujący przemieścił się linią kolejową, na której widoczny jest modyfikator obrony (np. Manassas daje +1 do obrony), ta wartość jest dodawana do całkowitej siły obrońcy.



**UWAGA:** Gracz nie może używać modyfikatorów w kolorze przeciwnika (np. **Unia** nie może czerpać korzyści z modyfikatora w Manassas). Ponadto, jeśli atak odbywa się w spornej lokacji, nie uwzględnia się modyfikatorów za linię kolejową.

*Część lokacji posiada modyfikator obrony, który działa gdy atakujący przemieścił się linią kolejową do lokacji. W tym przykładzie Manassas daje +1 do obrony.*

5. Gracz z najwyższą wartością siły wygrywa bitwę. W przypadku remisu zwycięża obrońca.

6. Teraz liczone są straty. Zwycięzca **traci połowę znaczników** biorących udział w walce, zaokrąglając w dół (np. jeśli miał trzy znaczniki, to straci jeden). Sam wybiera, które znaczniki usunie z planszy. Przegrany **traci połowę znaczników** biorących udział w walce, zaokrąglając w górę (np. jeśli miał trzy znaczniki, to straci dwa). Sam wybiera, które znaczniki usunie. Wszystkie usunięte znaczniki wracają do zasobów graczy. Zwycięzca nie może stracić więcej znaczników niż przegrany – jego straty w liczbie znaczników będą zawsze mniejsze lub równe. Zwróćcie uwagę, że straty są zależne od liczby znaczników, nie od całkowitej siły wojska, dlatego posiadanie słabszych oddziałów w walce jest przydatne przy ponoszeniu strat.

7. Następnie należy przeprowadzić odwrót. Jeśli przegrał obrońca, przenosi swoje oddziały do sąsiedniej połączonej torami lokacji – nie może przenieść jednostek do drugiej połowy lokacji, w której toczyła się bitwa. Może rozdzielić oddziały i przenieść je do różnych lokacji, o ile te są przez niego kontrolowane lub w połączonej torami połowie lokacji stacjonują jego jednostki. Fort nie może wykonać odwrotu, zatem najlepiej poświęcić go jako stratę w przegranej bitwie. Jeśli przegrał atakujący, cofa się do lokacji, z której rozpoczął atak. Jeśli atak nastąpił z tej samej lokacji (teren sporny), wtedy musi się wycofać do innej połączonej i kontrolowanej przez siebie lokacji. Może rozdzielać swoje oddziały jeśli chce. Jeśli w trakcie odwrotu nie ma możliwości wycofania jednostek zgodnie z opisanymi zasadami, należy usunąć je z planszy.

8. Jeśli gracz jest jedynym okupującym miejsce, które wcześniej było kontrolowane przez przeciwnika, teraz przejmuje nad nim kontrolę. Kładzie **znacznik kontroli ze swoją flagą** żeby to zaznaczyć. Znacznik kontroli (flaga) jest usuwany kiedy przeciwnik jest jedynym okupującym lokację, czyli przejmuje nad nim kontrolę.



*Znaczniki kontroli – flagi Konfederacji i Unii.*

9. Znacznik na **Torze Europy** jest przesuwany o liczbę pól, równą liczbie znaczników jednostek straconych przez przegranego. Znacznik na torze przesuwany jest zawsze na korzyść wygrywającego bitwę. Jeśli grający **Konfederacją** przejmie kontrolę nad niebieską lokacją, przesuwa się o jedno dodatkowe pole więcej. Analogicznie, jeśli straci kontrolę nad taką lokacją musi cofnąć znacznik na Torze Europy.

Na końcu swojej tury aktywny gracz dobiera karty zgodnie ze swoim limitem ręki. Nieaktywny gracz nie dobiera żadnych kart. Oznacza to, że biorący udział w bitwie nieaktywny gracz może zacząć swoją turę z mniejszą liczbą kart.

## WYCOFYWANIE

Obrońca może zdecydować się nie brać udziału w bitwie. Decyzję podejmuje po tym jak atakujący zagrał zakrytą kartę, ale jeszcze przed jej odkryciem (ta karta będzie potem odłożona). Jeśli kontrolował całą lokację, tzn. jej dwie połowy, to wycofuje się na połowę, z której nie nastąpił atak. Jeśli był tylko na jednej połowie (w spornej lokacji) wtedy musi się wycofać do innej połączonej lokacji. Może się wycofać tylko do miejsc, które kontroluje lub ma w nich swoje jednostki. Nie może się wycofać przez połowę lokacji, którą okupuje przeciwnik – ważne jest więc jaki przebieg mają linie kolejowe. Może rozdzielić swoje oddziały i wycofać się do różnych lokacji.

Nie można przenieść fortu. Jeśli wycofujesz się z połowy lokacji, w której jest fort (jeden lub więcej), zostanie on na polu i będzie toczył bitwę z przeciwnikiem.

Grający **Unią** może się wycofać lub zrobić odwrót drogą morską z miejsca, które taki ruch umożliwi, zagrywając jedną kartę z symbolem ruchu morskiego. Wtedy oddziały są przemieszczane do Waszyngtonu. Jeśli grający **Unią** nie może zagrać wymaganej karty i nie ma innej możliwości wycofania się lub odwrotu, oddziały zostają wyeliminowane.



## KONIEC GRY

Gra dobiega końca gdy jeden z poniższych warunków zostanie spełniony:

- Grający **Unią** nie zdobył 2 PZ przy pierwszym tasowaniu kart – grający **Konfederacją** wygrywa.
- Grający **Unią** nie zdobył 5 PZ przy drugim tasowaniu kart – grający **Konfederacją** wygrywa.
- Grający **Unią** wyczerpał swoją talię po raz trzeci (nie może dodać nowych kart). W tym przypadku grający **Unią** liczy zdobyte PZ. Jeśli ma 12 PZ lub więcej wygrywa; w przeciwnym wypadku wygrywa grający **Konfederacją**. PZ to liczby znajdujące się w sześciokątach (heksach) na mapie. PZ z Toru Blokad są zależne od miejsca, w którym stoi czarny dysk. Grający **Unią** dodaje sobie PZ widoczne obok tego dysku.



*PZ to liczby znajdujące się w sześciokątach (heksach) na mapie.*

- Grający **Konfederacją** wygrywa natychmiast, kiedy znacznik na Torze Europy dotrze do końca toru ze strony **Konfederacji** – zakłada się, że Europa przystąpiła do wojny (interwencja była mało prawdopodobna, ale przywódcy **Unii** musieli się liczyć z taką ewentualnością).
- Grający **Konfederacją** wygrywa automatycznie, gdy kontroluje Waszyngton na końcu tury grającego **Unią**.
- Grający **Unią** wygrywa automatycznie, gdy kontroluje Vicksburg **ORAZ** Richmond na końcu tury grającego **Konfederacją**.

## WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART AKCJI

### Przełamanie Blokad/Pobór

To jest darmowa akcja, zatem nie wlicza się do limitu dwóch akcji na turę. Dobierz trzy karty ze swojej talii. Jeśli pod koniec swojej tury masz więcej kart niż wynosi twój limit, możesz je zachować.

### Rajd Kawalerii

Zagraj jako akcję. Twój przeciwnik musi odrzucić dwie losowo wybrane karty ze swojej ręki. Efekt tej karty może być anulowany, jeśli przeciwnik natychmiast zagra w odpowiedzi kartę Rajd Kawalerii. Jeśli przeciwnik zagra taką kartę, dobiera na jej miejsce nową kartę z talii.

### Przewaga wysokości

Karta oznaczona jako korzyść, czyli musi zostać zagrana jako dodatek do innej akcji. Możesz zagrać tę kartę kiedy jesteś obrońcą w bitwie. Zagraj po tym jak atakujący przeciwnik położy zakrytą kartę, ale zanim ją odkryje. Może zostać zagrana jako dodatek do twojej karty dowodzenia.

### Papierowe Pieniądze/Obligacje

Zagraj jako akcję. Możesz wprowadzić dwie jednostki do gry, zagrywając odpowiednie dwie karty z ręki. Nie musisz odrzucać żadnych dodatkowych kart za ich wystawienie. Jednakże dwie zagrane karty są odkładane na stos kart odrzuconych lub całkowicie usuwane z gry, czyli zgodnie z normalnymi zasadami wprowadzania jednostek.

### Ruch Koleją

Przenieść dwa oddziały do dowolnej lokacji, z którą masz połączenie. Oddziały mogą pochodzić z różnych lokacji i zakończyć ruch w różnych lokacjach. Nie możesz przemieścić tych oddziałów na pola z jednostkami wroga i rozpocząć bitwy. Możesz natomiast wejść do lokacji kontrolowanej przez przeciwnika, w której nie ma jego jednostek. Jeśli pierwszy twój oddział zdobędzie kontrolę nad taką lokacją, drugi oddział może być przewieziony przez nią do kolejnej takiej lokacji.

### Uzupełnienia

Podobnie jak karta Przewaga wysokości, ta karta może zostać zagrana przez obrońcę w trakcie bitwy. Możesz przemieścić jeden oddział z sąsiedniej, połączonej torami lokacji, do lokacji gdzie toczy się bitwa. Jeśli atakujący dopiero wszedł do lokacji, możesz użyć dowolnych torów kolejowych. Jeśli atakujący był już wcześniej w tej lokacji, możesz użyć wyłącznie torów, które prowadzą do pola, w którym znajdują się twoje jednostki.



## KORESPONDENCJA Z LINII FRONTU

*Poniższe uwagi pochodzą od naszych generalów stacjonujących na linii frontu. Mają one pomóc nowym rekrutom odnaleźć się w zawilociach gry Lincoln.*



**PYTANIE:** Czy karty są całkowicie usuwane z gry tylko w momencie kiedy są używane do wykonania akcji widocznej w ich górnej części? Jeśli karta jest używana w innym celu (np. do „opłacenia” kosztu akcji widocznej na górze karty, użyta dla symboli widocznych z lewej strony lub użyta dla tekstu), to czy wtedy jest tylko odkładana na stos kart odrzuconych?

**ODPOWIEDŹ:** *Tak, karty zostają całkowicie usunięte z gry wyłącznie jeśli są używane do wykonania akcji widocznej w ich górnej części – wprowadzenie jednostki. Karty, którymi „płacisz” lub używasz w innym celu są tylko odkładane na stos kart odrzuconych.*

**PYTANIE:** Jeżeli znaczniki wojska lub fortów są ułożone w stos, to czy przeciwnik może przeglądać co się tam znajduje?

**ODPOWIEDŹ:** *Tak.*

**PYTANIE:** Czy mogę przeglądać stos kart odrzuconych lub karty całkowicie usunięte z gry, należące do przeciwnika?

**ODPOWIEDŹ:** *Tak.*

**PYTANIE:** Mogę wprowadzić nowe oddziały do gry tylko na tereny kontrolowane przeze mnie. To kiedy lokacja jest kontrolowana, a kiedy jest sporna?

**ODPOWIEDŹ:** *Kontrolujesz lokację jeśli jest w tym samym kolorze co twoje znaczniki (np. niebieskim dla Unii) i nie ma tam jednostek wroga. Ponadto, kontrolujesz lokację, w której znajdują się twoje jednostki lub znacznik flagi z twoim symbolem i nie ma tam jednostek wroga. Sporna lokacja zawiera jednostki obu graczy (każda strona konfliktu okupuje jedną z połówek w lokacji).*



**PYTANIE:** Czy mogę przeprowadzić swoją armię przez pole w spornej lokacji?

**ODPOWIEDŹ:** *Musisz zakończyć ruch gdy wchodzisz do lokacji kontrolowanej przez przeciwnika oraz gdy wchodzisz na pole z jednostkami przeciwnika w spornej lokacji. Możesz przeprowadzać swoje armie przez lokacje kontrolowane przez siebie oraz pola w spornych lokacjach, na których znajdują się wyłącznie twoje jednostki.*

**PYTANIE:** Kiedy wprowadzam do gry oddziały lub fort, mogę je położyć w dowolnej połowie lokacji. Zasady stanowią, że forty są nieruchome, zatem mogą brać udział w bitwie tylko jeśli walka jest prowadzona na połowie lokacji z fortem. Czy zatem mogę zbudować i posiadać forty w obu połowach lokacji?

**ODPOWIEDŹ:** *Tak.*

**PYTANIE:** Jeżeli oddziały wroga wkraczają do połowy lokacji, w której mam swoje jednostki, to czy natychmiast przesuвам swoje pozostałe oddziały z tej lokalizacji do tej połowy gdzie toczy się bitwa?

**ODPOWIEDŹ:** *Tak.*

**PYTANIE:** Jeśli grający **Unią** kontroluje górną połowę miasta Richmond, a Konfederaci wycofują się do dolnej połowy tego miasta, to czy Richmond jest odcięty jako magazyn zaopatrzenia dla wszystkich jednostek Konfederatów, poza tymi w tej lokacji – ponieważ wszystkie połączenia kolejowe przebiegają przez górną połowę tej lokacji?

**ODPOWIEDŹ:** *Tak.*

**PYTANIE:** Wojsko nie może się wycofać przez połowę lokacji, w której znajdują się jednostki wroga (dlatego ważne jest, do której połowy dochodzą linie kolejowe). Nawiązując do poprzedniego pytania, jeśli jednostki **Konfederacji** muszą się wycofać z dolnej połowy lokacji, po ataku jednostek **Unii** z górnej połowy Richmond, to czy mogą wykonać ten manewr, ponieważ wszystkie połączenia kolejowe są w górnej połowie, kontrolowanej przez Unię?

**ODPOWIEDŹ:** *Nie mogą tego zrobić – a skoro nie są w stanie się wycofać, to są eliminowane z gry.*

**PYTANIE:** Czy sumuje się PZ widoczne na torze Blokady?

**ODPOWIEDŹ:** *Nie, liczy się tylko PZ widoczne obok obecnej pozycji dysku.*



### *Nota od Autora*

Wiele gier, włączając w to moje, powstało w wyniku niesamowitych wydarzeń, serii przypadków lub nagłego zwrotu akcji. Lincoln jest właśnie takim projektem. Rozpocząłem pracę nad tą grą kilka lat temu na zlecenie Mayfair Games, dla których opracowywałem serię gier o Wojnie Secesyjnej. Z powodów zbyt skomplikowanych by je tutaj opisywać projekt został porzucony, a prototyp trafił na stos z innymi projektami, które nie znalazły jeszcze swojego wydawcy. Ale dzięki poznaniu Willa Townshenda na targach UK Games Expo mogłem zaprezentować swoją grę PSC Games. Reszta, jak mawiają, to już historia.

Zasadniczo głównym mechanizmem w grze jest „niszczenie talii” – tak lubię go nazywać – będące przeciwieństwem „budowania talii”. Podczas gry będziesz musiał decydować, które karty ze swojej talii poświęcisz, żeby wprowadzać jednostki. Zbudowanie zbyt wielu jednostek może doprowadzić do problemów z ich przemieszczaniem oraz wybuchającymi bitwami, co wg mnie oddaje problemy jakie miały Południowe Stany podczas przedłużającej się wojny – szczególnie sposób w jaki musieli „zjadać” własne linie kolejowe, żeby zapewnić sobie żelazo do produkcji amunicji.

Lincoln nie jest dokładną symulacją wojny pomiędzy Unią a Konfederacją. W rzeczywistości Północ miała o wiele silniejszą pozycję, niż się wydawało w tamtym czasie. Lubię myśleć, że ta gra oddaje presję, pod którą musiał działać Lincoln, nieświadomy prawdziwych słabości swoich przeciwników. Prowadząc Unię musisz grać bardzo dobrze, żeby wygrać – popełnienie dosłownie kilku błędów będzie kosztowało zwycięstwo. Południe musi wykorzystać swoją bardzo dobrą pozycję startową, ponieważ jego zasoby zmniejszą się z przeciągającą się wojną. Mam nadzieję, że ten „mój pomysł” na odwzorowanie Wojny Secesyjnej przypadnie Wam do gustu.

*Martin Wallace*

**PROJEKT GRY** Martin Wallace **GRAFIKA** Peter Dennis, Amanda Wood, Sean Cooke, Henri Kermarrec **PRODUKCJA** Will Townshend, Dan Mersey **PODZIĘKOWANIA** Mike Wylie, Grant Wylie, Leon Locke; Marco Arnaudo.

**PSC Games**

Units 13-15 Henfield Business Park  
Shoreham Road, Henfield  
West Sussex BN5 9SL, United Kingdom  
[www.theplasticsoldiercompany.co.uk](http://www.theplasticsoldiercompany.co.uk) • [www.pscgames.co.uk](http://www.pscgames.co.uk)  
[info@theplasticsoldiercompany.co.uk](mailto:info@theplasticsoldiercompany.co.uk)

Edycja polska  
© 2018 PHALANX  
VERTIMA Sp. z o. o.  
Rynek 23/7  
45-015 Opole

Tłumaczenie: Piotr Urbaniak  
Skład: Martyna Fidorów  
Korekta: Michał Ozon



W razie jakichkolwiek pytań, uwag bądź reklamacji proszę skontaktuj się z nami za pomocą formularza kontaktowego na stronie [www.phalanxgames.pl/kontakt](http://www.phalanxgames.pl/kontakt)

