



Coalitions

PRZEWODNIK SZYBKIEGO STARTU



*La diplomatie est la
police en grand costume*

— Napoléon Bonaparte

SZYBKI START



Ta krótka instrukcja ma na celu dostarczenie informacji niezbędnych do rozpoczęcia gry w Koalicję, bez konieczności czytania pełnej Instrukcji.

Zaleca się, aby przynajmniej jeden gracz przeczytał pełną Instrukcję oraz abyście podczas rozgrywki mieli ją pod ręką w celu odniesienia się do sytuacji na planszy lub wyjaśnienia kwestii nieomówionych poniżej.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Wybierzcie jeden z sześciu scenariuszy występujących w Koalicjach. Zalecanym scenariuszem początkowym jest scenariusz z roku 1805. Przygotujcie planszę i obszary rozgrywki graczy zgodnie z zasadami zawartymi w **drugim Rozdziale** Instrukcji dla **scenariusza 1805** albo zgodnie z wytycznymi dla pozostałych scenariuszy zawartymi w **Rozdziale 13** Instrukcji. Wybierzcie lub wylosujcie Mocarstwa, którymi będziecie grać.

MOCARSTWA

W Koalicjach gracz kontroluje jedno z sześciu Mocarstw: Wielka Brytania, Francja, Austria, Prusy, Rosja albo Imperium Osmańskie. Mocarstwa te rozpoczynają rozgrywkę mając pod kontrolą różne **Terytoria** na planszy.

Każde Mocarstwo osobno śledzi posiadane przez siebie punkty **Wpływu**, które są potrzebne do zwycięstwa w grze, oraz **Morale** używane w bitwach i do przejmowania kontroli nad innymi Mocarstwami w rozgrywkach dla mniej niż sześciu graczy.

Podczas każdej rundy Mocarstwa otrzymują z kontrolowanych przez siebie Terytoriów Pieniądze. Gracze mogą wydawać Pieniądze, aby rekrutować **Oddziały** reprezentujące wojska, zwiększać Morale oraz kupować **karty Bitwy**, które dają dodatkowe punkty Siły podczas bitew.

Każde Mocarstwo rozpoczyna rozgrywkę z określoną liczbą **Generałów**, zarówno na planszy jak i poza nią, oraz Oddziałami poruszającymi się wraz z Generałami, pod którymi służą.

Więcej informacji na temat terminów wyróżnionych **pogrubioną** czcionką znajduje się w **Rozdziale 4** głównej Instrukcji – *Pojęcia podstawowe*.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Zwycięża gracz, którego Mocarstwo jako pierwsze zbierze 25 punktów Wpływu.

Punkty Wpływu otrzymujesz za kontrolę odpowiednich Terytoriów Spornych i Terytoriów Macierzystych Mocarstw oponentów, a także za zwyciężanie bitew.

TERYTORIA

W grze występują 4 rodzaje Terytoriów. Niektóre mają nadrukowane wartości związane z Wpływem albo Pieniędźmi, które mogą wygenerować dla kontrolującego je Mocarstwa.

Terytoria, które mają ten sam kolor co dane Mocarstwo, są jego Terytoriami Macierzystymi (np. Terytoria Macierzyste Austrii to Wien, Tyrol oraz Bohemia).

Terytoria w paski to Terytoria Sporne. Jeśli jeden z kolorów pasków odpowiada twojemu Mocarstwu, otrzymujesz Wpływy za kontrolę tego Terytorium (np. jeśli Francja albo Austria kontrolują Bawarię, otrzymują co rundę 2 punkty Wpływu). Beżowe terytoria są Niesporne (np. Württemberg), a brązowe Terytoria są Nieprzekraczalne (Alps).



PRZEBIEG ROZGRYWKI



W Koalicjach każda runda dzieli się na Fazę Dyplomacji i Fazę Akcji.

Faza Dyplomacji rozpoczyna się zanim Wielka Brytania rozpatrzy akcję Musztry.

Po rozstrzygnięciu Fazy Dyplomacji rozpoczyna się Faza Akcji, w której gracze w kolejnych turach rozpatrują jedną z sześciu akcji. Po tym jak każde Mocarstwo rozpatrzy 6 akcji, runda dobiega końca i rozpoczyna się nowa Faza Dyplomacji.

FAZA DYPLOMACJI

Koalicje to gra o dyplomacji i paktowaniu. Podczas Fazy Dyplomacji musisz zdecydować jaki Status Dyplomatyczny będzie miało twoje Mocarstwo. Ta decyzja będzie miała konsekwencje dla akcji, które podejmujesz przez resztę rundy.

Istnieją 4 różne Statusy Dyplomatyczne: Koalicja brytyjska, Koalicja francuska, Neutralność i Ekspansjonizm.

Wielka Brytania i Francja zawsze będą w swoich Koalicjach, ale pozostałe Mocarstwa mają możliwość zmiany Statusu Dyplomatycznego.

Zaletą bycia w Koalicji jest to, że można poruszać się po Terytoriach swoich Sojuszników, a oni mogą udzielać ci wsparcia w bitwach. Dołączenie do Koalicji brytyjskiej niesie ze sobą kilka dodatkowych korzyści. Jednak jeśli jesteś w Koalicji, to nie możesz atakować swoich Sojuszników Koalicyjnych, ani przejmować kontroli nad ich Terytoriami.

Dla Mocarstwa, które chce szybko się rozwijać, lepszym rozwiązaniem może być wybór Ekspan-

sjonizmu. Mocarstwa Ekspansjonistyczne nie mają żadnych ograniczeń odnośnie do akcji, które mogą przeprowadzić.

Alternatywnie możesz postawić na Neutralność celem upewnienia się, że twoje Terytoria Macierzyste nie będą atakowane. Bycie Neutralnym ma również tę zaletę, że podwaja liczbę Pienędzy generowaną podczas rozpatrywania akcji Opodatkowania.

Po dokonaniu wyboru przesun swój znacznik Statusu Dyplomatycznego na odpowiedni obszar w Strefie Statusu. Jesteś teraz gotowy, aby zacząć rozpatrywanie akcji.



Przykład: Austria (biała) i Rosja (zielona) są w Koalicji brytyjskiej, Prusy (czarne) są Neutralne, a Imperium Osmańskie (pomarańczowe) jest Mocarstwem Ekspansjonistycznym.

FAZA AKCJI

Koalicje posiadają unikalną mechanikę wyboru akcji, której podstawą jest Koło Wojny. Koło Wojny służy do określenia, które Mocarstwo rozegra daną akcję. Na kole znajduje się 6 dostępnych w grze akcji: Musztra, Opodatkowanie, Przywództwo, Mobilizacja, Poszerzenie Wpływów i Ruch. Obrotowa tarcza na kole posiada symbole sześciu Mocarstw występujących w grze.

Kiedy symbol danego Mocarstwa znajduje się pod określoną akcją na Kole, to Mocarstwo rozpatruje wskazaną akcję. Na przykład na obrazku poniżej zielony symbol Rosji znajduje się pod akcją Przywództwa, więc Rosja rozpatruje tę akcję. Po tym jak każde Mocarstwo rozpatrzy swoją akcję, Koło

obraca się o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. To z kolei oznacza, że teraz każde Mocarstwo rozpatrzy inną akcję. Kolejną akcją rozpatrywaną przez Rosjan po Przywództwie jest Mobilizacja.

Nowa runda rozpoczyna się, gdy Koło Wojny zatoczy pełny okrąg (tzn. symbol Wielkiej Brytanii znajdzie się z powrotem nad akcją Musztry).

Po rozegraniu kilku rund, w trakcie których gracze zapoznają się z dostępnymi akcjami, można zacząć rozpatrywać akcje jednocześnie (pod warunkiem, że wszyscy gracze się na to zgodzą). Nawet przy jednoczesnym rozpatrywaniu akcji, akcja Ruchu powinna być rozpatrywana osobno, po pozostałych akcjach.



RODZAJE AKCJI



W Koalicjach występuje 6 rodzajów akcji, w następującej kolejności:

1 – MUSZTRA



Dobierz na rękę 1 kartę Bitwy ze wspólnej talii kart Bitwy, a następnie odrzuć z ręki 1 kartę.

2 – OPODATKOWANIE i HANDEL



Opodatkowanie: dobierz Pieniądze w liczbie równej wartości wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Macierzystych twojego Mocarstwa, Terytoriów Nie-spornych oraz Terytoriów Spornych, których paski nie odpowiadają kolorem twojemu Mocarstwu.



Handel: ta akcja jest dostępna tylko dla gracza brytyjskiego. Przeprowadza ją dodatkowo po rozpatrzeniu akcji Opodatkowania. Wielka Brytania dobiera tyle Pienędzy, ile na planszy jest portów niekontrolowanych przez Mocarstwa w Stanie Wojny z Wielką Brytanią.

3 – PRZYWÓDZTWO, SUBWENCJE i RUCH NAPOLEONA



Przywództwo: możesz:

- ✱ umieścić dowolną liczbę Generałów spoza mapy na kontrolowanych przez siebie Terytoriach **albo** przesunąć dowolną liczbę Generałów z planszy poza nią (nie można wykonać obu akcji w tym samym czasie), **albo**
- ✱ dobrać 1 kartę Bitwy, **albo**
- ✱ otrzymać 1 punkt Morale.



Subwencje: ta akcja jest dostępna tylko dla gracza brytyjskiego. Przeprowadza ją dodatkowo po rozpatrzeniu akcji Przywództwa. Wielka Brytania może zaoferować dowolną ilość Pienędzy ze swojej puli jednemu lub kilku Mocarstwom w Koalicji brytyjskiej. Jeśli Mocarstwo, któremu zaoferowano Pieniądze, akceptuje je, Brytyjczycy otrzymują 1 punkt Wpływu za każde 3 Pieniądze przekazane jednemu Mocarstwu, lecz maksymalnie 1 punkt za każde Mocarstwo.



Ruch Napoleona: ta akcja jest dostępna tylko dla gracza francuskiego. Przeprowadza ją dodatkowo po rozpatrzeniu akcji Przywództwa. Francja wykonuje jedną Turę Ruchu Napoleonem (bez wyboru Arbitra).

4 – MOBILIZACJA



Użyj Pienędzy ze swojej puli, aby kupić dowolną kombinację Oddziałów, Fortec, kart Bitwy i punktów Morale. Fortece kosztują 5 Pienędzy każda. Wszystko inne kosztuje 1 Pieniądz. Nie ma ograniczeń co do ilości elementów nabywanych w ramach jednej akcji.

Każde Mocarstwo (wyjątkiem Wielkiej Brytanii) musi po zakończeniu akcji Mobilizacji zwrócić całe niewydane Pieniądze z powrotem do puli zasobów ogólnych (korupcji).

5 – POSZERZENIE WPŁYWU



Otrzymujesz punkty Wpływu w oparciu o kontrolowane przez ciebie Terytoria Sporne, które mają kolor twojego Mocarstwa oraz Terytoria Macierzyste innych Mocarstw. Liczba punktów Wpływu otrzymana za każde Terytorium Sporne jest równa wartości nadrukowanej na tym Terytorium.

6 – RUCH



Tylko Generałowie mogą się poruszać i mogą przenieść ze sobą do trzech Oddziałów. Przed wykonaniem ruchu musisz wybrać **Arbitra**. Nie może to być Mocarstwo, które jest w tej samej (francuskiej albo brytyjskiej) Koalicji co ty. Arbiter otrzymuje 1 punkt Morale, a wszyscy twoi Generałowie mogą wtedy wykonać 1 Turę Ruchu. Możesz wykonać do 3 Tur Ruchu, ale Arbiter musi dać pozwolenie na drugą lub trzecią. Jeśli to zrobi, otrzymuje dodatkowe punkty Morale.

Istnieją 3 rodzaje ruchu:

- ✱ **Przemarsz** – Generał przemieszcza się na sąsiednie Terytorium.
- ✱ **Ruch Morski** – brytyjski Generał lub Generał Mocarstwa będącego członkiem Koalicji brytyjskiej może poruszyć się o maksymalnie 3 Szlaki Morskie (jeśli gracz brytyjski wyrazi na to zgodę).
- ✱ **Ruch Strategiczny** – Generał przemieszcza się o maksymalnie 3 Terytoria przez wspólne granice kontrolowane przez jego Mocarstwo lub Sojuszników (jeśli się na to zgodzą).

Istnieją ograniczenia ruchu związane z twoim Statusem Dyplomatycznym (na przykład Neutralni Generałowie nie mogą wkroczyć na żadne Terytorium, którego nie kontrolują).

Kontrolowanie nowego Terytorium: jeśli twój Generał wkracza na niekontrolowane Terytorium, możesz odwrócić żeton jednej z jednostek służących pod tym Generałem, aby przekształcić ją w **Garnizon**. W ten sposób oznaczasz swoją kontrolę nad danym Terytorium. Ten Garnizon jest teraz na stałe na tym Terytorium.

Jeśli wkroczysz na Terytorium, na którym znajduje się Generał lub Garnizon Mocarstwa, z którym jesteś w Stanie Wojny, na koniec Tury Ruchu dochodzi do bitwy.

BITWY



Kiedy dochodzi do bitwy, najpierw sumujesz siły uczestniczących w niej Generałów, Oddziałów i Garnizonów. Każdy z nich ma Siłę 1.

Generałowie na sąsiednich Terytoriach mogą zostać poproszeni o zapewnienie wsparcia w bitwie. Mogą oni zapewnić wsparcie tylko wtedy, gdy reprezentują to samo Mocarstwo bądź są w tej samej Koalicji co ty. Jeśli to zrobią, mogą zagrać maksymalnie tyle **kart Bitwy**, ile posiadają jednostek pod swoim dowództwem.

Te karty Bitwy są dodawane do kart, które zagrywają Oddziały aktywnie uczestniczące w bitwie. Ponownie, każdy Oddział pozwala na zagranie 1 karty Bitwy. Za każdą zagrana przez siebie kartę bitwy Mocarstwo musi zapłacić 1 punkt Morale.

Kiedy wszystkie Mocarstwa nie mogą lub nie chcą zagrywać więcej kart Bitwy, gracze odkrywają zagrane karty, a następnie sumują punkty Siły z kart atakującego i obrońcy. W kolejnym kroku dodają wyniki do Siły uczestniczących w grze Generałów i Oddziałów.

Bitwę zwycięża gracz, który posiada w niej najwięcej Siły. Za pokonanie Generała przeciwnika otrzymujesz 1 punkt Wpływu. Wszyscy uczestniczący w bitwie Generałowie po obu stronach muszą stracić 1 Oddział, a przegrywający Generałowie, którzy bezpośrednio uczestniczyli w bitwie, tracą wszystkie swoje Oddziały i są umieszczani w swoich stolicach albo poza planszą. Dodatkowo, Mocarstwa, które zagrały co najmniej 1 kartę Bitwy, dobierają z talii po 1 karcie, a bitwa dobiega końca.

Gratulacje!

Wiesz już wszystko, co musisz wiedzieć, aby rozpocząć grę w Koalicje.

God deliver me from my friends!

*I will take care of
my enemies myself*

— Duke of Wellington



PHALANX LTD
Ealing Cross, 1st Floor, London
W5 5TH | United Kingdom
www.phalanx.co.uk

