

EUROPE DIVIDED

PRZEBIEG TURY

PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA TURY

INICJATYWA

- Każdy gracz wybiera dwie karty Akcji z ręki i kładzie je zakryte przed sobą.
- Gracze ogłaszają całkowitą sumę Inicjatywy obu swoich wyłożonych kart.
- Gracz, który posiada najwyższą Inicjatywę, wykonuje akcje ze swoich kart jako pierwszy. W przypadku remisu rozpoczyna gracz europejski.

AKCJE

Każdy gracz wykonuje po jednej akcji z każdej z zagranych przez siebie kart Akcji. Kiedy gracz europejski zagrywa kartę Akcji Spornego Regionu, musi mieć kostkę Wpływów o wartości 5 lub 6 w tym regionie, a kolor tej kości musi być zgodny z kolorem symbolu wybranej akcji, widniejącego na tej karcie.



● Umieszczenie wpływów (koszt: 2 monety)

Gracz płaci 2 monety, aby umieścić kostkę Wpływów w Spornym Regionie. Kostkę należy obrócić 1 do góry.



● Wzrost wpływów (koszt: 0 monet)

Gracz zwiększa wartość wpływów na kostce o wartość wskazaną przez symbol akcji na karcie.

- Gdy wpływy gracza w Spornym Regionie będą równe 5 lub 6, bierze on zgodną kolorem kartę Akcji tego Spornego Regionu i umieszcza ją na swoim stosie odrzuconych kart Akcji.
- Gracz nie może zwiększyć swoich wpływów do 6, jeśli w tym samym Spornym Regionie znajduje się kostka Wpływów przeciwnika o wartości 6 i/lub jednostki przeciwnika.



● Dochód

Gracz zyskuje tyle monet, ile wskazuje symbol akcji Dochodu na karcie.



● Mobilizacja (koszt: 2 monety)

Gracz płaci 2 monety, aby umieścić Jednostkę Wojskową w regionie, do którego odnosi się użyta karta Akcji.



● Ruch wojsk (koszt: 0+ monet)

Gracz przesuwa pojedynczą Jednostkę Wojskową do sąsiedniego regionu lub na sąsiedni akwen morski za darmo. Przesunięcie jednostki na każdy kolejny region/akwen kosztuje 1 monetę.

- Gdy dwie wrogie jednostki miałyby znaleźć się w tym samym regionie/akwencie, obie jednostki są usuwane z planszy i wracają do zasobów graczy.
- Zawsze, gdy Jednostka Wojskowa gracza pojawia się w Spornym Regionie, w którym znajduje się już kostka Wpływów przeciwnika o wartości 6, ta jednostka usuwana jest z planszy, natomiast kostka Wpływów obniża swoją wartość do 5 (obie kostki się obniżają, gdy wpływy UE oraz NATO są na 6).



● Akcja Specjalna

pozwała graczom wykonać akcję opisaną na karcie **zamiast** realizowania standardowej akcji.

EFEKTY I REAKCJE

- Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość zwiększenia wpływów w regionie, w którym nie ma on jeszcze kostki Wpływów, gracz może umieścić kostkę Wpływów w tym regionie, ale musi zapłacić 2 monety.
- Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość Mobilizacji wojsk, gracz musi zapłacić 2 monety.
- Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość poruszenia Jednostki Wojskowej, gracz musi zapłacić za każdy region/akwen poza pierwszym.

DOBRANIE 2 KART AKCJI

EUROPE DIVIDED

POMOC GRACZA

WYDARZENIA

- TURA 2**
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
 - Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
 - Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

- TURA 4**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
 - Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
 - Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
 - Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

- TURA 6**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
 - Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
 - Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
 - Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

- TURA 8**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
 - Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
 - Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
 - Każdy gracz odrzuca 2 karty Wydarzeń z ręki.
 - Każdy gracz dobiera na rękę 3 nowe karty Wydarzeń.

- TURA 10**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
 - Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
 - Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
 - Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

KONIEC 1. OKRESU

- Punktowanie Dominacji
- Punktowanie niewykorzystanych kart Atutów
- Każdy gracz dobiera 3 karty z talii Atutów, 2 z nich zostawia na ręce, a trzecią odrzuca.

- TURA 12**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
 - Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
 - Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
 - Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

- TURA 14**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
 - Przesunięcie oba Wydarzenia z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
 - Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
 - Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

- TURA 16**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
 - Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
 - Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
 - Każdy gracz odrzuca 2 karty Wydarzeń z ręki.

- TURA 18**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
 - Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.

- TURA 20**
- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.

ZAKOŃCZENIE GRY

- Punktowanie Dominacji
- Punktowanie niewykorzystanych kart Atutów

EUROPE DIVIDED

POMOC GRACZA

PRZEBIEG TURY

PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA TURY

INICJATYWA

- Każdy gracz wybiera dwie karty Akcji z ręki i kładzie je zakryte przed sobą.
- Gracze ogłaszają całkowitą sumę Inicjatywy obu swoich wyłożonych kart.
- Gracz, który posiada najwyższą Inicjatywę, wykonuje akcje ze swoich kart jako pierwszy. W przypadku remisu rozpoczyna gracz europejski.

AKCJE Każdy gracz wykonuje po jednej akcji z każdej z zagranych przez siebie kart Akcji.

 1

● Umieszczenie wpływów (koszt: 2 monety)

Gracz płaci 2 monety, aby umieścić kostkę Wpływów w Spornym Regionie. Kostkę należy obrócić 1 do góry.

 +2

● Wzrost wpływów (koszt: 0 monet)

Gracz zwiększa wartość wpływów na kostce o wartość wskazaną przez symbol akcji na karcie.

- Gdy wpływy gracza w Spornym Regionie będą równe 5 lub 6, bierze on zgodną kolorem kartę Akcji tego Spornego Regionu i umieszcza ją na swoim stosie odrzuconych kart Akcji.
- Gracz nie może zwiększyć swoich wpływów do 6, jeśli w tym samym Spornym Regionie znajduje się kostka Wpływów przeciwnika o wartości 6 i/lub jednostki przeciwnika.

 2

● Dochód

Gracz zyskuje tyle monet, ile wskazuje symbol akcji Dochodu na karcie.

 2

● Mobilizacja (koszt: 2 monety)

Gracz płaci 2 monety, aby umieścić Jednostkę Wojskową w regionie, do którego odnosi się użyta karta Akcji.

 0/1

● Ruch wojsk (koszt: 0+ monet)

Gracz przesuwa pojedynczą Jednostkę Wojskową do sąsiedniego regionu lub na sąsiedni akwen morski za darmo. Przesunięcie jednostki na każdy kolejny region/akwen kosztuje 1 monetę.

- Gdy dwie wrogie jednostki miałyby znaleźć się w tym samym regionie/akwencie, obie jednostki są usuwane z planszy i wracają do zasobów graczy.
- Zawsze gdy Jednostka Wojskowa gracza pojawia się w Spornym Regionie, w którym znajduje się już kostka Wpływów przeciwnika o wartości 6, ta jednostka usuwana jest z planszy, natomiast kostka Wpływów obniża swoją wartość do 5 (obie kostki się obniżają, gdy wpływy UE oraz NATO są na 6).



● Akcja Specjalna

pozwała graczom wykonać akcję opisaną na karcie **zamiast** realizowania standardowej akcji.

EFEKTY I REAKCJE

- Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość zwiększenia wpływów w regionie, w którym nie ma on jeszcze kostki Wpływów, gracz może umieścić kostkę Wpływów w tym regionie, ale musi zapłacić 2 monety.
- Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość Mobilizacji wojsk, gracz musi zapłacić 2 monety.
- Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość poruszenia Jednostki Wojskowej, gracz musi zapłacić za każdy region/akwen poza pierwszym.

DOBRANIE 2 KART AKCJI

EUROPE DIVIDED

POMOC GRACZA

Północno-Zachod

deralny

WYDARZENIA

TURA 2

- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
- Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
- Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

TURA 4

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
- Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
- Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

TURA 6

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
- Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
- Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

TURA 8

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
- Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
- Każdy gracz odrzuca 2 karty Wydarzeń z ręki.
- Każdy gracz dobiera na rękę 3 nowe karty Wydarzeń.

TURA 10

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
- Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
- Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

KONIEC 1. OKRESU

- Punktowanie Dominacji
- Punktowanie niewykorzystanych kart Atutów
- Każdy gracz dobiera 3 karty z talii Atutów, 2 z nich zostawia na ręce, a trzecią odrzuca.

TURA 12

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
- Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
- Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

TURA 14

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
- Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
- Każdy gracz dobiera na rękę 1 nową kartę Wydarzeń.

TURA 16

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.
- Każdy gracz wybiera 1 kartę Wydarzenia i kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzących Wydarzeń. Następnie obaj gracze odsłaniają je.
- Każdy gracz odrzuca 2 karty Wydarzeń z ręki.

TURA 18

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.
- Przesunięcie obu kart Wydarzeń z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.

TURA 20

- Rozpatrywanie Wydarzeń z pól Aktualnych Wydarzeń.

ZAKOŃCZENIE GRY

- Punktowanie Dominacji
- Punktowanie niewykorzystanych kart Atutów