

Vangelis Bagiartakis

# FREEDOM!

Powstańcy końca Imperium

## Wprowadzenie

**Freedom!** to 2-osobowa gra wojenna rozgrywająca się podczas wojny o niepodległość Grecji. Przedstawia trzecie oblężenie miasta Missolongi, które trwało od kwietnia 1825 do kwietnia 1826 roku. Jeden gracz kontroluje siły Imperium Osmańskiego, mające na celu zdobyć miasto. Drugi gracz dowodzi greckim powstańcom starającym się odeprzeć atak.

Freedom! pozwala graczom przeżyć dwa główne okresy oblężenia. Pierwszy okres (kwiecień 1825) obrazuje wczesną fazę oblężenia, kiedy to jednostki ekspedycyjne Kütahiego rozpoczynają atak na miasto. W drugim okresie (listopad 1825) oblężenie staje się poważniejsze w skutkach, gdy Ibrahim Pasza przybywa z posiłkami złożonymi z egipskich jednostek i statków, aby zdobyć miasto!

Czy historia zostanie napisana na nowo?

A może siły Imperium wypełnią swoje przeznaczenie?

Jest to pierwsze wydanie gry Freedom! po polsku, a drugie w ogóle. Od momentu premiery w 2020 roku, gra otrzymała nominację do nagrody Golden Geek za najlepszą grę wojenną 2020 roku oraz nagrodę Charlesa S. Robertsza za najlepszą grę wojenną późnej ery czarnoprochowej w 2020 roku.

Nie dokonaliśmy żadnych zmian w zasadach gry w porównaniu do poprzedniego wydania, poprawiliśmy jednak pewne problemy związane z cieniowaniem, ikonografią, fontami użytymi na kartach oraz rozmiarem niektórych komponentów.



# 1 KOMPONENTY

50 kart świtu wolności  
(okres A)



Rewers kart okresu A

50 kart zmierzchu wolności  
(okres B)



Rewers kart okresu B



40 jednostek ekspedycyjnych  
Imperium (czerwone kostki)



20 jednostek sojusznich  
Imperium (zielone kostki)



20 jednostek powstańczych  
Greków (niebieskie kostki)



23 cywilów  
(białe kostki)



20 dział  
(trójkątne czarne pionki)



1 bombardera  
(trójkątny fioletowy pionek)



20 żetonów zapasów



10 dwustronnych żetonów  
zniszczenia



20 żetonów waluty



30 dwustronnych  
żetonów wsparcia



1 żeton rundy



2 żetony morale



1 żeton populacji



2 żetony apelu o pomoc



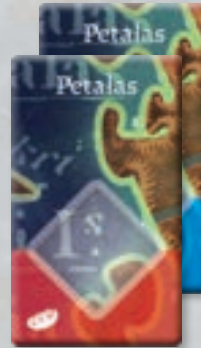
2 żetony przygotowania



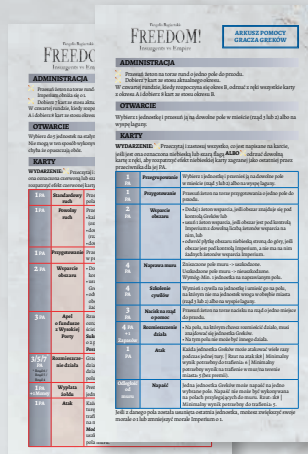
2 sześciennie czarne kości (k6)



3 ośmiościenne kości (k8),  
1 niebieska i 2 czerwone



8 płytek obszaru dla mapy  
obszarów przyległych  
(dwustronne prostokątne  
kafelki)



2 arkusze pomocy gracza



Przed rozpoczęciem gry należy wykonać następujące czynności:

- ✘ Umieść planszę pomiędzy dwoma graczami.
- ✘ Umieść 30 jednostek ekspedycyjnych 1 i 2 działa 2 na mapie miasta, jak pokazano na ilustracji. Umieść 5 jednostek ekspedycyjnych i 1 działo na dużym polu w prawym górnym rogu 3 – to pole to obóz Kütahiego. W dalszej części instrukcji to pole jest nazywane po prostu „obozem”.
- ✘ Pozostałe jednostki Imperium (zarówno jednostki ekspedycyjne jak i sojusznicze) odłóż obok planszy 4.
- ✘ Umieść 9 jednostek Greków na murze (rząd 3) 5, jak pokazano na ilustracji, oraz po 1 jednostce Greków na każdej z 3 wysp laguny 6. Umieść działo na wyspie *Marmarou* 7 oraz po jednym działo na każdym z 3 fortów 8. Umieść specjalne działo typu bombardiera na ostatnim polu fortu 9. Resztę jednostek Greków odłóż obok planszy 4.
- ✘ Umieść 8 cywilów na dużym polu śródmieścia 10. Pozostałe pionki cywilów odłóż obok planszy 4.

- ✘ Umieść żeton rundy na pierwszym polu toru rund 11.
- ✘ Imperium Osmańskie rozpoczyna grę z 10 żetonami waluty i 12 żetonami zapasów 12.
- ✘ Gracz Imperium umieszcza swoje żetony na wskazanych polach torów (**morale:** 15 13, **apel o fundusze z Wysokiej Porty:** 14 oraz na **torze przygotowania Imperium:** 15).
- ✘ Grecy rozpoczynają grę z 8 żetonami zapasów 16.
- ✘ Gracz Greków umieszcza swoje żetony na wskazanych polach torów (**populacja:** 16-20 17, **morale:** 10 18, **nacisk na rząd o pomoc:** 19). Swoją ostatnią żeton umieszcza na pierwszym polu **toru przygotowania Greków:** 20.
- ✘ Umieść 8 płytek obszaru na odpowiadających im polach na mapie obszarów przyległych, numerowaną stroną do góry. Następnie umieść wskazaną liczbę żetonów wsparcia na każdej płytce tak, aby ich odkryta strona odpowiadała kolorem płytce obszaru 21.
- ✘ Podziel wszystkie karty na 2 stosy zgodnie z okresem, w którym będą używane (A i B) 22. Potasuj obydwa stosy i umieść je zakryte obok planszy. Następnie każdy gracz dobiera po 8 kart ze stosu okresu A 23.
- ✘ Każdy rząd pól na planszy oznaczony jest cyfrą: 1 wybrzeże, 2 plaża, 3 mur, 4-8 stały ląd 24.





## 3

## CEL GRY

Gra składa się z dwóch okresów, z których każdy trwa 3 rundy. Każda runda reprezentuje 2 miesiące oblężenia.

## 3.1. Warunki wygranej Imperium Osmańskiego

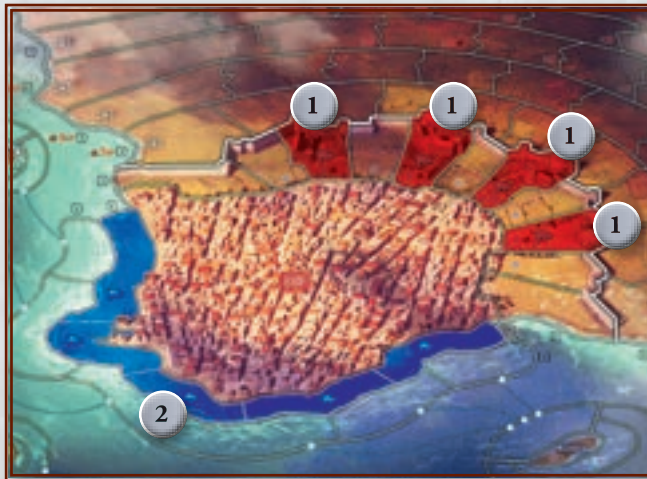
Imperium Osmańskie zwycięża, jeśli wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

- ✘ Pod koniec fazy akcji dowolnej rundy, jednostki Imperium znajdują się w dowolnym z 4 fortów na murze (rząd 3) 1 lub na dowolnym polu plaży w południowej części miasta (rząd 2) 2. Wszystkie te pola są oznaczone flagami Greków celem zasygnalizowania, że muszą znajdować się pod protekcją Greków, aby kontrolując ich gracz uniknął porażki).
- ✘ Morale Greków spada do zera.

## 3.2 Warunki zwycięstwa Greków

Greccy powstańcy zwyciężają, jeśli wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

- ✘ Imperium Osmańskie nie spełnia warunków zwycięstwa do końca szóstej rundy.
- ✘ Morale Imperium Osmańskiego spada do zera.



## 4

## PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z 5 faz:

- ✘ Administracja
- ✘ Otwarcie
- ✘ Akcje
- ✘ Działa
- ✘ Zaopatrzenie

## 4.1. Administracja

W pierwszej rundzie należy pominąć tę fazę, ponieważ podczas przygotowania gracze otrzymali już po 8 kart.

Przesuń żeton rundy do przodu o 1 pole, aby wskazywał obecną rundę. W 5 i 6 rundzie, po przesunięciu żetonu rundy, obniż morale Imperium Osmańskiego o 1.

Następnie każdy gracz dobiera karty ze stosu aktualnego okresu tak, aby mieć w sumie 8 kart na ręce. W rundach 2 i 3 będzie to stos okresu A, natomiast w rundach 4, 5, 6 stos okresu B.

**WAŻNE:** W czwartej rundzie, kiedy rozpoczyna się okres B, gracze odrzucają z ręki wszystkie karty okresu A i dobierają 8 nowych kart ze stosu okresu B.

## 4.2. Otwarcie

W tej fazie Imperium Osmańskie przemieszcza swoje siły w kierunku muru, podczas gdy Grecy przygotowują się do nadchodzących bitew. Szczegółowy przebieg fazy otwarcia:

- ✘ Gracz Imperium wybiera do 5 jednostek na **stałym łądzie lub w obozie** i przesuwa je o jedno pole **do przodu**.

W ramach fazy otwarcia, gracz nie może przeprowadzić akcji powolnego ruchu (tj. wspinać się na pola zniszczonych murów) ani poruszać się na boki, chyba że poruszające się jednostki opuszczają obóz.

- ✘ Gracz Greków może przeprowadzić akcję **przegrupowania**: wybiera wtedy jedną ze swoich jednostek i przesuwa ją na dowolne pole w mieście (rząd 3 lub 2) albo na jedną z wysp laguny.

## Limity jednostek

Na większości pól może jednocześnie znajdować się do 3 jednostek (niezależnie od tego, czy na tym samym polu znajduje się działo). Po osiągnięciu powyższego limitu, żadna inna jednostka nie może zakończyć swojego ruchu na tym polu. Niemniej, inna przyjazna jednostka może przejść przez to pole bez zatrzymywania się na nim.

Na polach muru (rząd 3) oraz na plaży w południowej części miasta (rząd 2) może jednocześnie znajdować się do 2 jednostek. Na dużym polu śródmieścia mogą przebywać tylko cywile. Gracze nie mogą umieszczać swoich jednostek ani armat na tym polu. Cywile mogą przebywać wyłącznie na dużym polu śródmieścia. Pionki cywilów nie mogą zostać umieszczone na żadnym innym polu na planszy. Na każdej z trzech wysp laguny (Marmarou, Vasiladi i Klisova) może znajdować się maksymalnie jedna jednostka. Limity jednostek na polach wokół wysp różnią się i są przedstawione na każdym polu. W przypadku braku takiego oznaczenia, należy stosować domyślny limit trzech jednostek na pole.

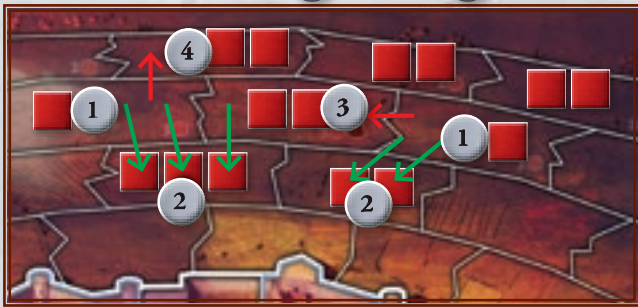
Na jednym polu może znajdować się tylko jedno działo/bombarda.





Na jednym polu nie mogą znajdować się jednostki obu graczy. Limit jednostek i dział nie obowiązuje w obozie

**Przykład:** W fazie otwarcia gracz Imperium przemieszcza 5 swoich jednostek rzędu 6 **1** o jedno pole do przodu i kierunku muru **2**. Nie może poruszać się na boki **3** ani do tyłu **4**.



Grecy przeprowadzają akcję przegrupowania i przenoszą 1 jednostkę z prawej flanki **1** do drugiego fortu **2**.



### 4.3. Akcje

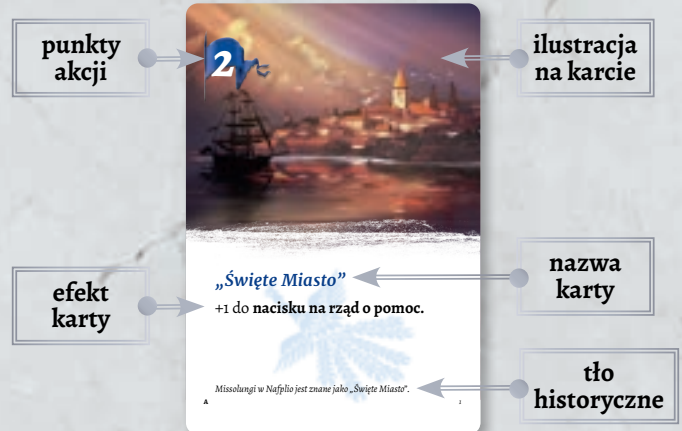
W tej fazie gracze naprzemiennie zagrywają karty z ręki, aby przeprowadzić różne akcje.

Rozpoczyna gracz z najwyższym morale (w przypadku remisu, rozpoczyna Imperium). Aktywny gracz wybiera kartę z ręki i decyduje, czy użyje jej do rozpatrzenia przedstawionego na niej efektu wynikającego z wydarzenia lub opisu postaci albo wykorzysta jej punkty akcji (PA).

#### 4.3.1. Zagranie karty jako wydarzenie

Gracz może zagrać kartę dla jej wydarzenia tylko, jeżeli jest ono dla tego gracza korzystne lub neutralne (w przeciwnym

razie gracz może zagrać tę kartę tylko dla jej punktów akcji). Karty z niebieską nazwą i punktami akcji przedstawiają efekty korzystne dla Greków, natomiast karty z czerwoną nazwą i punktami akcji przedstawiają efekty korzystne dla Imperium Osmańskiego. Karty z szarą nazwą i punktami akcji są neutralne.



Kiedy gracz zagrywa kartę dla jej wydarzenia, czyta tekst opisujący jej efekt i rozpatruje wszystko, co jest w nim zawarte. Liczba punktów akcji jest w tym przypadku nieistotna.



**Przykład:** Imperium rozpoczyna od zagrania karty „Ucieczka greckiej floty” dla jej efektu. Grecka eskadra marynarki wojennej stacjonująca w pobliżu miasta Missolonghi odplywa nagle i bez ostrzeżenia, pozostawiając miasto samemu sobie. Końcowy rezultat to +1 wsparcia dla Imperium w 3 różnych obszarach: na morzu, w Kryoneri i w Petalas. **1** W Petalas znajdują się 3 żetony wsparcia Greków, więc jeden z nich zostaje usunięty. **2** Na morzu znajdują się dwa żetony Greków, więc jeden z nich zostaje usunięty. **3** W Kryoneri gracz dokłada jeszcze jeden żeton wsparcia Imperium.



#### 4.3.2. Zagranie karty dla jej punktów akcji

Gdy gracz zagrywa kartę dla jej PA, ignoruje jej efekt i korzysta wyłącznie z PA w liczbie przedstawionej w lewym górnym rogu zagranej karty. W takiej sytuacji gracz może wykonać dowolną kombinację dostępnych akcji o łącznym koszcie nieprzekraczającym PA w liczbie przedstawionej w lewym górnym rogu zagranej karty.





Jeśli gracz zagrywa dla PA kartę, której wydarzenie jest korzystne dla przeciwnika, przeciwnik ma możliwość rozpatrzenia efektu tego wydarzenia w trakcie swojej najbliższej tury po tym, jak została zagrana ta karta. Aby to zrobić, musi odrzucić z ręki kartę zamiast ją zagrywać.

**Przykład:** Imperium zagrywa w swojej turze kartę „Choroby bagienne”. Ponieważ jest to wydarzenie korzystne dla Greków, gracz Imperium nie może go rozpatrzyć. W związku z tym używa PA z zagranej przez siebie karty do rozpatrzenia danych akcji. Następnie rozpoczyna się tura Greków, których gracz chce rozpatrzyć efekt wydarzenia z karty „Choroby bagienne”. Gracz Greków odrzuca więc z ręki kartę „Granaty” i rozpatruje wydarzenie z karty „Choroby bagienne”. Po tym, Imperium rozgrywa swoją kolejną turę.



Karta, która została odrzucona, aby rozpatrzyć wydarzenie uprzednio odrzuconej karty nie jest zagrywana dla jej PA. W związku z tym przeciwnik nie może w swojej kolejnej turze ponownie odrzucić karty, aby rozpatrzyć wydarzenie z karty, która została odrzucona celem rozpatrzenia wydarzenia z poprzedniej karty.

**Przykład:** Kontynuując powyższy przykład – gracz Imperium nie może teraz odrzucić karty, aby rozpatrzyć wydarzenie z karty „Granaty”, ponieważ karta została przez Greków odrzucona, a nie zagrana dla jej PA.

Fracje mają do dyspozycji różne akcje:

## Akcje Imperium Osmańskiego

### Standardowy ruch - koszt: 1 PA

Imperium przemieszcza 2 jednostki Imperium, każdą o 1 pole, albo 1 jednostkę Imperium maksymalnie o 2 pola. Jednostka Imperium może poruszyć się na dowolne sąsiednie pole z wyjątkiem tych znajdujących się za nią (w kierunku obozu). Gracz Imperium Osmańskiego może również przemieścić swoje jednostki z obozu na dowolne sąsiadujące pole. Działa nie są jednostkami, więc nie można ich przemieszczać (chyba że pozwala na to efekt karty zagranej dla jej wydarzenia).



**Przykład:** Imperium zagrywa kartę „Zdobycie Petrohori” za 2 PA i porusza się 1 2 jednostkami o 1 pole oraz 2 1 jednostką o 2 pola.

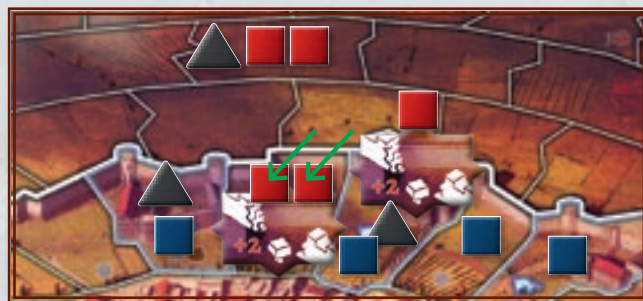
### Powolny ruch - koszt: 1 PA

Niektóre pola na mapie wymuszają powolniejszy ruch jednostek. W przypadku powolnego ruchu, 1 PA pozwala Imperium Osmańskiemu przemieścić 1 jednostkę Imperium o 1 pole. Powolny ruch obowiązuje jednostki wkraczające na następujące pola:

- wszystkie pola wokół wysp laguny,
- wszystkie pola w południowej części miasta (rzędy 1 i 2),
- wszystkie pola na murze (rzęd 3) – patrz 4.4 Działa.

Jednostka Imperium może przemieścić się na pole muru tylko, gdy to ten fragment muru został zniszczony i nie znajduje się na nim żadna jednostka Greków (na tym polu może jednak znajdować się działo – nie wpływa to na ruch).

Po wkroczeniu na mur, jednostki Imperium mogą poruszyć się na sąsiednie pola muru (nawet jeśli nie zostały wcześniej zniszczone lub uszkodzone) pod warunkiem, że na tych polach nie ma jednostek Greków.



**Przykład:** Na początku nowej rundy dwa pola muru są zniszczone, a na jednym z nich nie ma żadnych jednostek. Gracz Imperium decyduje się wydać 2 PA i przemieścić dwie jednostki do przodu, aby wejść na mur.

Jednostki Imperium mogą wkraczać do laguny (i poruszać się w kierunku jej wysp) tylko z odpowiednich pól na stałym lądzie (jedno pole w północno-zachodnim rogu mapy dla podróży w kierunku wyspy *Marmarou* i 2 pola we wschodniej części stałego lądu dla podróży w kierunku wyspy *Klisova*). Ponadto niektóre pola na wyspach *Marmarou* i *Klisova* mają pogrubione kontury. Gracz Imperium może przemieścić swoją jednostkę na te pola tylko wtedy, gdy kontroluje wyspę, którą takie pola otaczają (poprzez posiadanie na niej jednej ze swoich jednostek). Jednostka Imperium może przemieścić się na wyspę (aby przejąć nad nią kontrolę) tylko w sytuacji, gdy nie znajduje się na niej żadna jednostka Greków.

### Przykłady ruchu na wyspach laguny:



Niedozwolony



Dozwolony (3AP)





### Dozwolony (1AP)

#### ► Atak - koszt: 1 PA

Jednostki (ale nie działa) mogą atakować, jeśli sąsiadują z polem, na którym znajdują się jednostki przeciwnika.

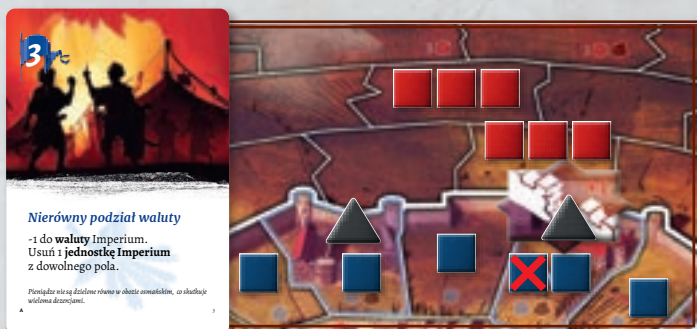
Gracz Imperium wybiera jedną z jednostek Imperium, ogłasza które pole zamierza zaatakować i rzuca dwoma ośmiocennymi kośćmi (2k8). Jeśli wynik na **co najmniej jednej** kości wynosi **8** lub więcej, atak kończy się sukcesem. Imperium eliminuje **jedną** jednostkę Greków z atakowanego pola (nawet jeżeli na każdej kości zostanie wyrzucone co najmniej 8, można usunąć tylko jedną jednostkę Greków). Jeśli była to ostatnia jednostka przeciwnika na tym polu, Imperium może zwiększyć swoje morale o 1, albo obniżyć morale Greków o 1. Należy zauważyć, że gracz może atakować wyłącznie pola, na których znajdują się jednostki. Działa nie mogą być atakowane ani usuwane z planszy w wyniku ataku.

**WAŻNE:** Każda jednostka Imperium **może zaatakować tylko raz na zagranej karcie**.

Podczas ataku na pole muru w rzędzie 4, Imperium otrzymuje do swojego rzutu premię +1 za żeton uszkodzenia albo +2 za żeton zniszczenia na tym polu. Ponieważ pole na murze może otrzymać do 2 trafień (przy pierwszym trafieniu fragment muru zostaje **uszkodzony**, a przy drugim **zniszczony**), podczas atakowania uszkodzonych pól, wyrzucenie **7** lub **8** oznacza sukces. Podczas atakowania pól zniszczonych fragmentów muru wyrzucenie **6**, **7** lub **8** oznacza sukces.

Jednostka Imperium na polu muru, która atakuje jednostki Greków na sąsiednim polu (na murze), odnosi sukces z wynikiem rzutu **5 lub wyższym**. Uszkodzenia muru nie modyfikują tych rzutów. Wynik rzutu nie jest również zależny od tego, czy wybrane pole jest fortem. To samo dotyczy jednostek Imperium, które znajdują się na polach w rzędzie 2, które atakują jednostki Greków na sąsiednich polach w rzędzie 2.

4 forty Greków (oznaczone niebieskim konturem na mapie) mają lepszą obronę niż pozostałe pola murów, więc dają **-1** do rzutów Imperium Osmańskiego. Tak więc atak przeciwko nieuszkodzonemu fortowi zwykle kończy się niepowodzeniem, chyba że gracz Imperium posiada jakąś inną premię do ataku.



**Przykład:** Posiadanie 3 jednostek tuż przed murem, to świetna okazja dla Imperium do rozpoczęcia ataku. Gracz Imperium zagrywa kartę „Nierówny podział waluty” dla jej PA i atakuje pole muru 3 razy. Wybiera uszkodzony fort i przeprowadza udany atak, zabijając przy tym znajdującą się tam jednostkę Greków. Kolejna jednostka powstańcza pozostaje na pozycji.

#### ► Wypłata żołdu - koszt: 1 PA + 1 żeton waluty

Imperium może wydać 1 żeton waluty, aby nagrodzić swoje jednostki i zachęcić je do walki. Daje to **premię +2** do wszystkich rzutów wykonanych w tej samej turze w ramach akcji ataku.

Wypłata żołdu może zostać przeprowadzona tylko raz na turę.



**Przykład:** W takiej sytuacji, jak ta opisana w poprzednim przykładzie, Imperium używa pierwszego PA do wypłaty żołdu (wydaje w tym celu również 1 żeton waluty), przez co otrzymuje premię +2 do następných rzutów w ramach akcji ataku. Pozostałe 2 PA wykorzystuje do przeprowadzenia akcji ataku. Po 2 udanych atakach obie jednostki Greków zostają wyeliminowane z atakowanego pola. W związku z tym dochodzi do zmiany na torze morale. Imperium decyduje się zmniejszyć morale Greków o 1.

#### ► Przygotowanie - koszt: 1 PA

Imperium Osmańskie może gromadzić PA, aby użyć ich w przyszłych turach. Gracz Imperium przesuwa w tym celu swój żeton na torze przygotowania o jedno pole w prawo.

W swojej kolejnej turze, jeśli Imperium nie będzie w stanie przeprowadzić akcji z racji zbyt małej liczby PA z zagranej karty, może wykorzystać zgromadzone PA, przesuując znacznik przygotowania w lewo o tyle pól, ile wynosi różnica, aby otrzymać pozostałe PA.

**WAŻNE:** Gracz może wykorzystać przygotowane PA tylko po to, aby wykonać akcję, której koszt PA jest wyższy niż wartość PA na zagranej w tej turze karcie. Ponieważ wszystkie karty dają co najmniej 2 PA, jedynymi akcjami, do których Imperium może wykorzystać przygotowane PA, są **rozmieszczenie działa** oraz **apel of fundusze z Wysokiej Porty**.



**Przykład:** Imperium zagrywa kartę „Kamienne kule armatnie” i używa jej 2 PA na przygotowanie.



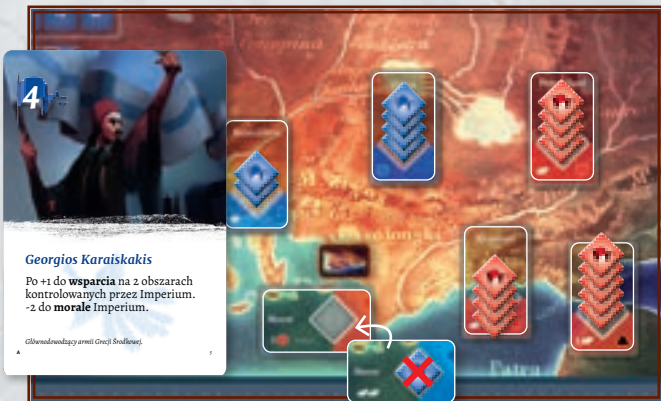
### ► Wsparcie obszaru - koszt: 2 PA

Kontrola każdego obszaru na mapie obszarów przyległych jest określana przez kolor płytki danego obszaru oraz liczbę znajdujących się na nim żetonów wsparcia. Płytki obszaru i żetony wsparcia z odkrytą niebieską stroną oznaczają obszary pod kontrolą Greków. Na obszarach pod kontrolą Imperium Osmańskiego znajdują się płytki i żetony wsparcia czerwoną stroną do góry.

Kiedy gracz Imperium przeprowadza akcję wsparcia obszaru, sprawdza stan obszaru, na którym chce tę akcję przeprowadzić:

- ✂ Jeśli dany obszar jest już pod kontrolą Imperium, kontrolujący go gracz dokłada na nim kolejny żeton wsparcia czerwoną stroną do góry.
- ✂ Jeśli dany obszar znajduje się pod kontrolą Greków i znajdują się na nim żetony wsparcia, gracz Imperium usuwa z tego obszaru jeden żeton wsparcia Greków.
- ✂ Jeśli dany obszar znajduje się pod kontrolą Greków, ale nie ma na nim żetonów wsparcia, gracz Imperium odwraca płytkę tego obszaru tak, aby była odkryta jej czerwona strona – **od teraz, ten obszar jest pod kontrolą Imperium Osmańskiego**.

Na każdym obszarze może znajdować się maksymalnie 5 żetonów wsparcia. Jeśli na danym obszarze znajduje się już 5 żetonów wsparcia, próba dodania kolejnego nie przynosi żadnego efektu.



**Przykład:** Gracz Imperium zagrywa kartę „Georgios Karaiskakis” i używa jej 4 PA do akcji wsparcia na obszarze morza. Najpierw usuwa ostatni niebieski żeton wsparcia, a następnie odwraca płytkę na czerwoną stronę. Morze jest teraz pod kontrolą Imperium Osmańskiego!

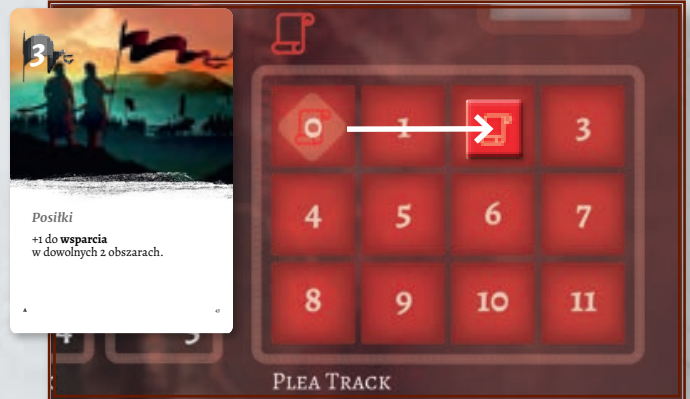
### ► Apel of fundusze z Wysokiej Porty - koszt: 3 PA

Gracz Imperium może apelować do Wysokiej Porty o dodatkowe fundusze. Na początku gry każdy taki apel zostanie wysłuchany. Niemniej z każdą kolejną próbą, prośby gracza Imperium będą odrzucane coraz częściej.

Kiedy Imperium przeprowadza akcję apelu o fundusze, gracz Imperium rzuca dwoma sześciociennymi kośćmi (2k6) i sumuje wynik rzutu ( $k6 + k6$ ). Jeśli wynik rzutu wynosi mniej niż 12, apel zostaje wysłuchany. Gracz Imperium otrzymuje 3 żetony waluty, a następnie przesuwa żeton na swoim torze apelu o 2 pola do przodu. Liczba na torze wskazuje, o ile trudniejsze będzie uzyskanie dodatkowych funduszy w przyszło-

ści. Po pierwszym sukcesie gracz dodaje karę +2 do kolejnego rzutu kością. Po drugim dodaje +4 i tak dalej.

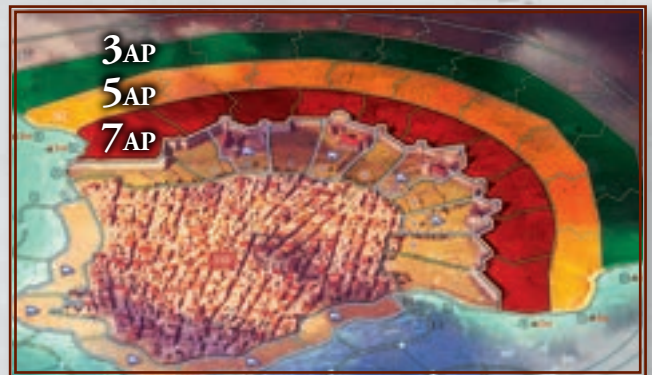
Jeśli którykolwiek z apeli zostanie niewysłuchany, żeton na torze apelu pozostaje na swoim miejscu. Imperium może wystosować kolejny apel później.



**Przykład:** Gracz Imperium zagrywa kartę „Posiłki” i używa jej 3 PA do przeprowadzenia akcji apelu o fundusze. Suma rzutu  $k6+k6$  wynosi 8, więc gracz odnosi sukces. Gracz Imperium otrzymuje 3 żetony waluty i przesuwa swój żeton na pole 2 toru apelu.

### ► Rozmieszczenie działa - koszt: 3/5/7 PA

Ta akcja pozwala graczowi Imperium rozmieścić nowe działo, którego może użyć w dalszej części rundy do zaatakowania muru. Działo można rozmieścić tylko na stałym lądzie, na polach w trzech rzędach najbliższych muru. Dokładny koszt akcji zależy od tego, gdzie zostanie rozmieszczone działo. Rozmieszczenie działa w trzecim rzędzie od muru (rzęd 6) kosztuje 3 PA. W drugim rzędzie od muru (rzęd 5), 5 PA. Rozmieszczenie działa w rzędzie przylegającym do muru (rzęd 4) kosztuje 7 PA. W wyniku zagrania karty z ręki gracz może otrzymać maksymalnie 4 PA. W związku z tym, aby rozmieścić działo na dwóch najbliższych muru rzędach, gracz musi zawnocześnie przygotować odpowiednią liczbę PA.

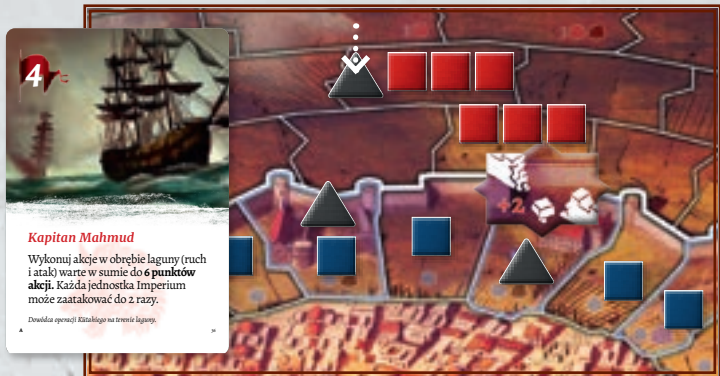


Aby rozmieścić działo, oprócz opłacenia kosztu PA trzeba spełnić dodatkowe trzy warunki:

- a) Imperium musi mieć w obozie dostępne działo.
- b) Na polu, na którym ma ono zostać rozmieszczone, musi znajdować się jednostka Imperium
- c) Na tym polu nie może znajdować się już działo.

Podczas rozmieszczania działa, gracz Imperium bierze jego trójkątny czarny pionek z obozu i umieszcza na wybranym polu. Po rozmieszczeniu dział nie można ich przenosić na inne pola.





#### Kapitan Mahmud

Wykonuj akcje w obrębie laguny (ruch i atak) warte w sumie do 6 punktów akcji. Każda jednostka Imperium może zaatakować do 2 razy.

Dziwka (oprac.) Katalago na terenie laguny.

**Przykład:** Gracz Imperium zagrywa kartę „Kapitan Mahmud” za 4 PA. Używa wszystkich 4 PA, a także 1 PA ze swojego toru przygotowania, aby otrzymać 5 PA potrzebnych do rozmieszczenia działa w drugim rzędzie od muru (rzęd 5).

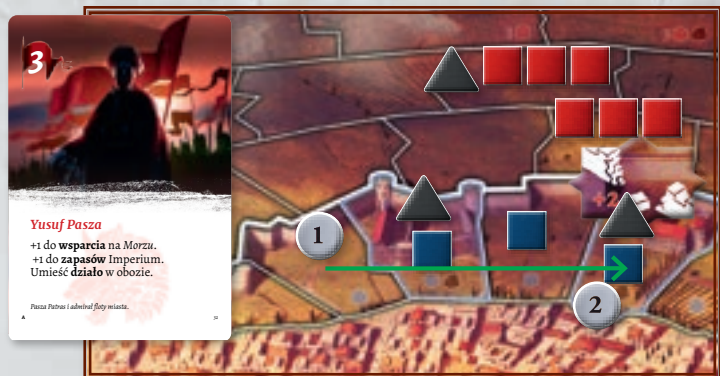
### Akcje greckich powstańców

#### ► Przegrupowanie - koszt: 1 PA

Gracz Greków wybiera jedną ze swoich jednostek i przemieszcza ją na dowolne pole w mieście (rzęd 2 lub 3), albo na wyspę laguny. Na każdym polu w obrębie miasta (mur i południowa część plaży) mogą znajdować się maksymalnie 2 jednostki. Na każdej z trzech wysp laguny może znajdować się maksymalnie 1 jednostka. Jeśli na jakimkolwiek polu został osiągnięty limit jednostek, gracze nie mogą przemieszczać na nie swoich jednostek. Jednostka Greków nie może zostać przemieszczona na pole, na której znajduje się jednostka Imperium.

**Grecy nie mogą przemieszczać swoich jednostek na stały ląd za mur, na pola wodne w obrębie laguny** (otaczające wyspy i te poza miastem na południu – rząd 1), ani na pola, na których znajduje się co najmniej jedna jednostka Imperium. Grecy mogą przemieścić swoją jednostkę na wyspę kontrolowaną przez Imperium Osmańskie pod warunkiem, że nie ma na niej obecnie żadnej jednostki Imperium. W ten sposób Grecy mogą odzyskać kontrolę nad daną wyspą.

Działa nie są jednostkami i nie można ich przemieszczać.



#### Yusuf Pasza

+1 do wsparcia na Morzu.  
+1 do zapasów Imperium.  
Umieść działo w obozie.

Pasza Petros i admirał Soty wioślarz.

**Przykład:** Nie mając żadnej jednostki w forcie, gracz Greków zagrywa kartę „Yusuf Pasza” i wykorzystuje pierwszy PA na akcję przegrupowania. Przemieszcza 1 jednostkę z zachodniego krańca muru 1 do fortu 2.

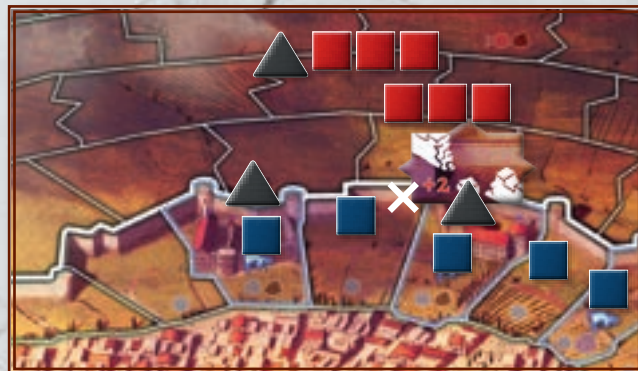
#### ► Atak - koszt: 1 PA

Jednostka Greków może atakować jednostki Imperium znajdujące się na sąsiednim polu. Gracz Greków ogłasza chęć

przeprowadzenia ataku i rzuca jedną ośmiościenną kością (1k8). Wynik 6, 7 lub 8 oznacza sukces, w wyniku którego Grecy eliminują jedną jednostkę Imperium z atakowanego pola. Jeśli była to ostatnia jednostka na tym polu, Grecy mogą zwiększyć swoje morale o 1 albo obniżyć morale Imperium o 1. Należy zauważyć, że gracz może atakować wyłącznie pola, na których znajdują się jednostki. Działa nie mogą być atakowane ani usuwane z planszy w wyniku ataku.

**WAŻNE:** Jednostka Greków może atakować wielokrotnie podczas tej samej tury – nie ma limitu.

Jeśli zaatakowane jednostki Imperium znajdują się na polu muru (rzęd 3) lub w południowej części plaży (rzęd 2), wynik rzutu 5 lub większy oznacza sukces.



**Przykład:** Kontynuacja poprzedniego przykładu – drugi i trzeci PA służą do zaatakowania jednostek Imperium znajdujących się obok muru. Pierwszy rzut to 3 (brak efektu), a drugi to 6, co skutkuje wyeliminowaniem 1 jednostki Imperium.

#### ► Przygotowanie - koszt: 1 PA

Grecy mogą gromadzić PA, aby użyć ich w przyszłych turach. Gracz Greków przesuwa w tym celu swój żeton na torze przygotowania o jedno pole w prawo.

W swojej kolejnej turze, jeśli Grecy nie będą w stanie przeprowadzić akcji z racji zbyt małej liczby PA z zagranej karty, mogą wykorzystać zgromadzone PA przesuując znacznik przygotowania w lewo o tyle pól ile wynosi różnica, aby otrzymać pozostałe PA.

**WAŻNE:** Gracz może wykorzystać przygotowane PA tylko, aby wykonać akcję, której koszt PA jest wyższy niż liczba PA z zagranej karty. Ponieważ wszystkie karty zapewniają co najmniej 2 PA, jedynymi akcjami, do których Grecy mogą wykorzystać PA z toru przygotowania, są **napaść** (gdy napadane pole znajduje się dalej niż 2), **nacisk na rząd o pomoc**, **naprawa muru**, **szkolenie cywilów** i **rozmieszczenie działa**.



#### Pod osłoną nocy

Wybierz pole z działem w rzędzie 6. Przesuń to działo i maksymalnie 1 jednostkę o jedno pole do przodu.

© Karta Greków zamontowana. Za rządy do miasta oddają się obywateli i ich macierzy wojennej.

**Przykład:** Gracz powstańców zagrywa kartę „Pod osłoną nocy” i zużywa 2 PA na akcję przygotowania, przesuując znacznik na torze przygotowania o 2 pola w prawo.



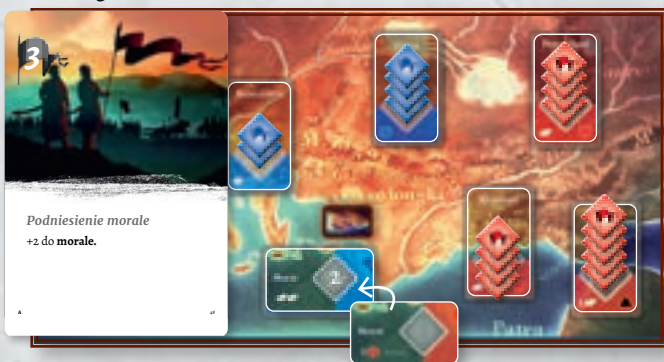
## ▶ Wsparcie obszaru - koszt: 2 PA

Kontrola każdego obszaru na mapie obszarów przyległych jest określana przez kolor płytki danego obszaru oraz liczbę znajdujących się na nim żetonów wsparcia. Płytki obszaru i żetony wsparcia z odkrytą niebieską stroną oznaczają obszary pod kontrolą Greków. Na obszarach pod kontrolą Imperium Osmańskiego znajdują się płytki i żetony wsparcia czerwoną stroną do góry.

Kiedy gracz Greków przeprowadza akcję **wsparcia obszaru**, sprawdza stan obszaru, na którym chce ją rozpatrzyć:

- ✂ Jeśli dany obszar jest już pod kontrolą Greków, kontrolujący ich gracz dokłada na nim kolejny żeton wsparcia niebieską stroną do góry.
- ✂ Jeśli dany obszar znajduje się pod kontrolą Imperium i znajdują się na nim żetony wsparcia, gracz Greków usuwa z tego obszaru jeden żeton wsparcia Imperium.
- ✂ Jeśli dany obszar znajduje się pod kontrolą Imperium, ale nie ma na nim żetonów wsparcia, gracz Greków odwraca płytkę tego obszaru tak, aby była skierowana niebieską stroną do góry – **od teraz, ten obszar jest pod kontrolą Greków**.

Na każdym obszarze może znajdować się maksymalnie 5 żetonów wsparcia. Jeśli na danym obszarze znajduje się już 5 żetonów wsparcia, próba dodania kolejnego nie przynosi żadnego efektu.



**Przykład:** Gracz Greków zagrywa kartę „Wysokie morale” dla 3 PA, z których 2 PA wykorzystuje do wsparcia obszaru na morzu. Płytkę zostaje odwrócona niebieską stroną do góry.

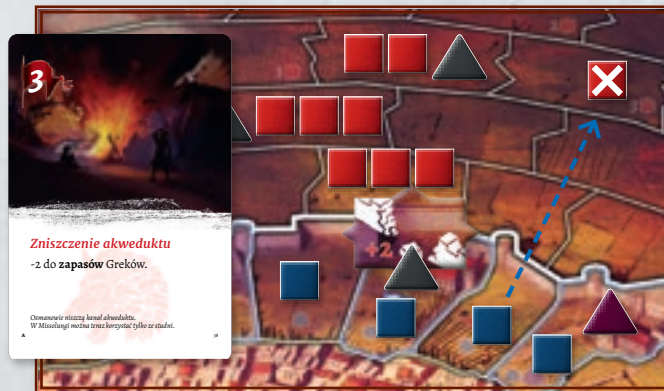
## ▶ Napaść - koszt: odległość od muru

Grecy mogą wybrać jedną ze swoich jednostek na murze, aby napaść na jednostki Imperium, które znajdują się na stałym lądzie w większej odległości od muru. Koszt w PA to odległość pola jednostki napadającej od napadanego pola. Na przykład napaść na pole w trzecim rzędzie od muru będzie kosztowała co najmniej 3 PA. Na drodze pomiędzy polem napastnika a polem docelowym nie mogą znajdować się żadne jednostki Imperium.

Gracz Greków rzuca ośmiościenną kością (1k8). Wynik **5 lub wyższy** oznacza sukces. Grecy eliminują jedną jednostkę Imperium z napadanego pola. Jeśli była to ostatnia jednostka przeciwnika na tym polu, Grecy mogą zwiększyć swoje morale o 1 albo obniżyć morale Imperium o 1.

Napaść można również przeprowadzić wokół wyspy *Klisova* pod warunkiem, że Grecy kontrolują wyspę, a Imperium posiada swoje jednostki na zewnętrznym (ale nie na wewnętrznym) pierścieniu wodnym. Koszt tej akcji w tym przypadku to 2 PA.

**WAŻNE:** Napaści nie można przeprowadzać na polach sąsiadujących z murem – Grecy mogą tylko atakować (a nie napadać) na znajdujące się tam jednostki przeciwnika.



**Przykład:** Gracz Greków zagrywa kartę „Zniszczenie akweduktu” dla 3 PA i napada na samotną jednostkę w szóstym rzędzie. Jednostki znajdują się w odległości 3 pól od muru, w związku z czym można przeprowadzić tylko jedną próbę napaści. Wynik rzutu to 7 i jednostka Imperium zostaje wyeliminowana. Ponieważ była to ostatnia jednostka na swoim polu, Grecy postanawiają obniżyć morale Imperium Osmańskiego o 1.

## ▶ Naprawa muru - koszt: 4 PA

Gracz Greków wybiera uszkodzone lub zniszczone pole muru, na którym znajduje się jego jednostka, i naprawia to pole odwracając lub usuwając znajdujący się tam żeton zniszczenia. Jeżeli na tym polu znajdował się żeton z odkrytą stroną zniszczenia, gracz odwraca ten żeton na stronę uszkodzenia. Jeżeli na tym polu znajdował się żeton z odkrytą stroną uszkodzenia, gracz odrzuca ten żeton, a pole muru zostaje naprawione.



**Przykład:** Gracz Greków chce odbudować zniszczony fort. Zagrywa kartę „Ucieczka dowódców” dla 3 PA i dodaje 1 PA z toru przygotowania (przesuwając żeton na torze na pole o). Żeton zniszczenia na środku muru zostaje odwrócony na stronę uszkodzenia 1.

## ▶ Szkolenie cywilów - koszt: 4 PA

Grecy mogą trenować cywilów w posługiwaniu się bronią, aby pomogli w obronie miasta. Gracz Greków usuwa 1 pionek cywi-



la z miasta i dodaje nową jednostkę na dowolne pole w mieście (rząd 3, rząd 2 albo na pustej wyspie, z wyjątkiem pól zajmowanych przez jednostki Imperium).



**Przykład:** Gracz Greków zagrywa kartę „Porzuciona sprawa” dla 4 PA i szkoli 1 cywila. W związku z tym usuwa z planszy 1 białego pionek i umieszcza niebieską kostkę jednostki na niezajętym uszkodzonym polu muru.

### ► Rozmieszczenie działa - koszt: 4 PA + 1 żeton zapasów

Grecy mogą przeprowadzić tę akcję, aby rozmieścić dodatkowe działa. Na polu, na którym zostanie rozmieszczone działko, musi znajdować się jednostka greckich powstańców. Na tym polu nie może się znajdować inne działko. Pole może znajdować się na murze, w południowej części miasta (rząd 2) lub na wyspie. Aby rozmieścić działko, gracz musi położyć trójkątny czarny pionek działa na wybranym polu. Po rozmieszczeniu działka, nie można ich przenosić na inne pola.



**Przykład:** Gracz Greków zagrywa kartę „Kütahi Reşid Mehmed Pasza” dla jej PA, które wykorzystuje do rozmieszczenia działka w środku muru (1). Dodatkowo wydaje 1 żeton zapasów.

### ► Nacisk na rząd o pomoc - koszt: 3 PA

Na koniec każdej rundy Grecy proszą rząd znajdujący się w mieście Nafplio o pomoc. Z początku rząd najprawdopodobniej nie będzie się tym przejmował, ale po dużej presji może w końcu ustąpić i udzielić pomocy.



Ta akcja przesuwa znacznik na torze nacisku o 1 pole do przodu. Na koniec rundy, podczas sprawdzenia czy nacisk na rząd odniósł suk-

ces (patrz 4.5.2), gracz Greków otrzymuje do rzutu kośćmi premię równą liczbie na torze nacisku. Np. jeśli żeton znajduje się na trzecim polu, do rzutu dodawana jest premia +3.

Po tym, jak gracz zakończy swoją turę, przeciwnik rozpoczyna swoją turę.

## Faza zakończenia akcji

Po tym jak każdy gracz zagra po 7 kart, faza akcji dobiega końca. Każdy gracz powinien mieć na ręce jedną kartę, z którą rozpocznie kolejną rundę. Jeśli drugi gracz zagra w swojej ostatniej turze kartę dla jej PA z wydarzeniem korzystnym dla przeciwnika, to przeciwnik, mimo że zagrał już 7 kart, może odrzucić ostatnią kartę ze swojej ręki, aby rozpatrzyć to wydarzenie. W tym przypadku gracz, który odrzucił ostatnią kartę z ręki, dobiera w następnej rundzie na rękę 8 kart zamiast 7 (tak, aby obaj gracze mieli po 8 kart).

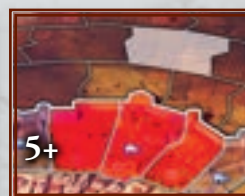
### 4.4. Działa

W tej fazie obaj gracze strzelają ze swoich dział. Najpierw strzelają działa Imperium Osmańskiego, a następnie Greców. Działa Imperium zawsze celują w wybrane pole muru (rząd 3), dopóki mur nie zostanie zniszczony. Gdy mur zostanie zniszczony, jednostki Greków na tym polu przyjmują kolejne trafienia. Działa Greków automatycznie obierają za cel jednostki Imperium znajdujące się na atakowanym polu. Każdy gracz w swojej turze wybiera po kolei swoje działa (w dowolnej kolejności) i ogłasza gdzie będą strzelać. Aby działko oddało strzał, na jego polu musi się znajdować jednostka kontrolującego je gracza. Pola, w które może celować działko pokazano na poniższych ilustracjach:

#### Możliwe cele działa Greków



#### Możliwe cele działa Imperium







Działo na polu muru lub plaży (rzęd 3 lub 2) może ostrzelać sąsiednie pole muru. Każdy rzut kością o wyniku 4 lub więcej oznacza trafienie. Działo Greków znajdujące się na murze lub plaży **NIE MOŻE** wystrzelić, jeżeli na jego polu znajdują się jednostki Imperium.

Przy każdym strzale gracz rzuca dwoma sześciociennejmi kośćmi (2k6). Odległość, z której wystrzeliwuje działo, określa szanse powodzenia rzutu każdej kości. Działo ostrzeliwujące sąsiednie pole zadaje trafienie za każdy wynik rzutu równy 4 lub wyższy. Przy celu oddalonym o 2 pola, aby strzał zakończył się sukcesem, wynik rzutu musi wynieść co najmniej 5. Przy celu oddalonym o 3 pola, strzał kończy się sukcesem przy wyniku rzutu co najmniej 6 (co najmniej, ponieważ premia +1 wynikająca z obecności jednostki sojuszniczej na polu działa sprawia, że wynik rzutu o wartości 7 staje się możliwy). Jeśli wynik na obu kościach jest równy lub wyższy od wymaganego, działo oddaje 2 strzały. Rzędy na stałym lądzie zostały ponumerowane w taki sposób, aby pokazać wymagany wynik rzutu (4, 5, 6) do udanego ostrzelania muru z pola w tym rzędzie.



W okresie B, do walki po stronie Imperium dołączają jednostki sojusznicze. Ci żołnierze są bardziej doświadczeni w posługiwaniu się działami. Jeżeli podczas oddawania strzału na polu działa znajduje się jednostka sojusznicza, **to gracz Imperium otrzymuje premię +1 do rzutów za to działo.**

Gracz Greków rozpoczyna grę **ze specjalnym działem typu „bombarda”** w trzecim forcie. Bombarda jest potężniejsza i ma większy zasięg niż standardowe działo. Posiada również premię +1 do każdego rzutu i może strzelać do jednostek w rzędzie 7 (zgodnie z kołowym wzorem zasięgu dział).



Działo na wyspie może ostrzelać tylko pola okalające tę wyspę, zgodnie z tymi samymi zasadami. Jedyny wyjątek stanowi działo na wyspie *Marmarou*: może ono ostrzelać niektóre pola na stałym lądzie, jak pokazano na ilustracji powyżej. Podczas ostrzeliwania tych pięciu pól, tylko rzuty o wyniku 6 oznaczają sukces. Podobnie, jeśli gracz Imperium posiada działo na jednym z tych pól, może ostrzelać jednostki Greków na *Marmarou*. Ostrzelanie kończy się sukcesem tylko przy wyrzuceniu 6.

#### 4.4.1. Działa Imperium Osmańskiego

Każde udane ostrzelanie muru przez gracza Imperium powoduje destrukcję: pierwsze trafienie skutkuje **uszkodzeniem** pola muru (należy wtedy umieścić na tym polu żeton uszkodzenia), a drugie trafienie powoduje jego **zniszczenie** (należy wtedy obrócić żeton uszkodzenia na stronę zniszczenia). Jeśli mur na tym polu jest już zniszczony, każde kolejne trafienie eliminuje jednostkę Greków na tym polu. Jeśli nie ma na tym polu żadnych jednostek, a znajduje się tam działo, to przy udanym trafieniu pola należy usunąć z niego to działo. Jeśli nie ma na tym polu działa, trafienie nie odnosi żadnego efektu. Kiedy strzał działa Imperium niszczy pole muru lub eliminuje ostatnią jednostkę na tym polu (niezależnie od tego, czy jest tam działo), gracz Imperium może zwiększyć swoje morale o 1 lub obniżyć morale przeciwnika o 1.



**Przykład:** Gracz Imperium posiada 3 działa w drugim rzędzie. Rzuca kośćmi za każde z nich, a wynikiem są dwa dodatkowe trafienia na dwóch uszkodzonych polach muru. W efekcie każde z nich zostaje zniszczone (co pozwoli jednostkom Imperium na wspinanie się na nie). Ponadto Grecy tracą 2 morale.

#### 4.4.2. Działa Greków

Każdy udany strzał działa Greków eliminuje jedną jednostkę Imperium z atakowanego pola. Jeśli nie ma na tym polu żadnych jednostek, a znajduje się tam działo, to przy udanym trafieniu należy usunąć to działo. Jeśli nie ma na tym polu działa, trafienie nie odnosi żadnego efektu. Jeśli w wy-



niku ostrzelania pola zostanie z niego usunięta ostatnia jednostka Imperium (niezależnie od tego, czy na tym polu znajduje się działło), Grecy mogą zwiększyć swoje morale o 1 albo obniżyć morale Imperium o 1.



**Przykład:** Teraz strzelają działła Greków z równie niszczącym skutkiem. W sumie z planszy zostaje usuniętych 5 jednostek Imperium, a 3 pola pozostają bez jednostek, co ponownie prowadzi do zmiany morale. Gracz powstańców greckich zastanawia się, czy odrobić swoją stratę i odzyskać morale. Zamiast tego, postanawia wywierać presję na Imperium, które traci 3 morale.

#### 4.5. Zaopatrzenie

W tej fazie gracze otrzymują nagrody za obszary, które są pod ich kontrolą na mapie obszarów przyległych i wydają zasoby na podstawie aktualnego statusu kontrolowanych obszarów.

##### Opis symboli



Gracz zwiększa swoje zapasy o 1



Gracz zwiększa swoje morale o 1



Gracz zyskuje 1 nową jednostkę (Grecy umieszczają nową jednostkę na dowolnym polu w rzędzie 3, 2 lub na wyspach; Imperium umieszcza nową jednostkę ekspedycyjną w obozie)



Gracz zyskuje 1 nowe działło (Grecy umieszczają je na dowolnym polu w rzędzie 3, 2 lub na wyspach; Imperium umieszcza je w obozie)



Imperium umieszcza 3 jednostki ekspedycyjne (spoza planszy – nie z obozu) na polu wokół Vasiladi.

Gracze wykonują następujące kroki w podanej kolejności:

##### 4.5.1. Imperium Osmańskie

Gracz Imperium sprawdza, które obszary są pod jego kontrolą na mapie obszarów przyległych i **otrzymuje**

**wymienione na nich nagrody** (patrz tabela powyżej), dodając zaopatrzenie oraz wszelkie nowe jednostki i działa w obozie (z wyjątkiem ewentualnych jednostek ekspedycyjnych wokół Vasiladi).

- ✂ Gracz płaci za swoje oddziały najemników, wydając na to 4 żetony waluty w okresie A i 6 w okresie B. Jeśli Imperium nie ma wystarczających funduszy, nieopłacona różnica powoduje usunięcie z mapy jednostek Imperium w liczbie równej tej różnicy i utratę 2 morale Imperium (niezależnie od tego, ile dokładnie brakowało waluty lub ile jednostek zostało usuniętych).
- ✂ Gracz zmniejsza swoje zapasy o 8 w okresie A i 12 w okresie B. Jeśli nie posiada wystarczającej liczby zapasów, zmniejsza swoje morale o powstałą w ten sposób różnicę.

Jeśli morale Imperium jest zbyt niskie, niektóre jednostki mogą zdezerterować – gracz musi sprawdzić bieżące pole na torze morale i usunąć z planszy wskazaną pod aktualnym polem morale liczbę jednostek Imperium.

**WAŻNE:** Jeśli morale Imperium spadnie do 0, gra natychmiast kończy się zwycięstwem Greków.

##### 4.5.2. Grecy

- ✂ Gracz Greków liczy swoje jednostki i pionki cywilów na mapie. Następnie **ustawia** swój żeton populacji na polu o tej wartości na **torze populacji**.
- ✂ Następnie gracz Greków sprawdza które obszary są pod jego kontrolą na mapie obszarów przyległych i **otrzymuje wymienione na nich nagrody** (patrz tabela powyżej), odpowiednio dostosowując swoje zaopatrzenie i morale oraz umieszczając nowe jednostki na dowolnym polu muru, na plaży miejskiej lub na wyspach (z wyjątkiem pól zajmowanych przez jednostki Imperium).
- ✂ Gracz **pomniejsza swoje zapasy o obecną populację**. Jeśli nie posiada wystarczającej liczby zapasów, zmniejsza swoje morale o powstałą w ten sposób różnicę.

**WAŻNE:** Jeśli morale Greków spadnie do 0, gra natychmiast kończy się zwycięstwem Imperium.

- ✂ **Nacisk na rząd o pomoc.** Rzuć dwoma sześciociennymi kośćmi (2k6), zsumuj wynik rzutu i dodaj do aktualnej liczby na torze nacisku na rząd.

Jeśli ostateczna suma wynosi co najmniej 12, naciski greckich powstańców odniosły zamierzony skutek. Grecy otrzymują od rządu 6 żetonów zapasów, dodają 2 kolejne jednostki w mieście i zwiększają swoje morale o 2. Następnie należy usunąć żeton z toru nacisku na rząd – Grecy nie mogą już więcej błagać o pomoc do samego końca gry. Jeśli wynik rzutu dodany do wartości na torze nacisku jest mniejszy niż 12, rząd pozostaje nieugięty (Grecy nie otrzymują nic), a żeton na torze nacisku zostaje przesunięty o 1 pole do przodu.

**Przykład:** Pod koniec czwartej rundy Imperium jest w tarapatkach. Chociaż z kontrolowanych przez siebie obszarów otrzymuje 5 zapasów, 2 dodatkowe jednostki i działło, ma bardzo mało waluty.



Imperium powinno również otrzymać 3 jednostki w Vasiladi, ale ma już tam jednostkę sojuszniczą, więc jednostki ekspedycyjne nie mogą wejść na to pole (będą dostępne do rozmieszczenia również w następnej turze). Gracz Imperium musi wydać 6 żetonów waluty, a ma tylko 4. To oznacza, że traci 2 jednostki i 2 morale. Wydaje również zawrotną liczbę 12 zapasów, przez co zostaje z 2 żetonami zapasów na następną rundę. Jeśli to oblężenie wkrótce się nie skończy, nie będzie mógł dłużej wytrzymać!

Z drugiej strony, gracz Greków sprawdza swoją populację i widzi, że wynosi ona teraz 24 (16 cywilów + 8 jednostek) i ustawia żeton na polu 24 na torze populacji. Teraz musi wydać 5 zapasów, aby wyżywić swoich ludzi, a z mapy obszarów dostaje tylko 2 (głównie z powodu utraty kontroli na morzu). Na tę chwilę jest w stanie wyżywić swoich ludzi, ale taki stan rzeczy może nie potrwać zbyt długo. Sprawdza również, czy rząd odpowiedział na nacisk o pomoc. W wyniku rzutu dwoma kośćmi otrzymuje 4, czyli znacznie mniej niż potrzebował.



## 5 ZMIANA OKRESU

Pierwsze 3 rundy w grze reprezentują pierwszy okres oblężenia (A), kiedy tylko jednostki ekspedycyjne pod przywództwem Kütahiego Reşida Mehmeda Paszy oblegały miasto. W listopadzie 1825 do bram przybył Ibrahim Pasza z licznymi egipskimi jednostkami i statkami. To wydarzenie wyznacza początek drugiego okresu (B) i przynosi ze sobą pewne zmiany w grze:

Imperium Osmańskie otrzymuje:

- ✂ **110 jednostek sojusznicznych na stałym lądzie.** Gracz Imperium może umieścić je na dowolnym polu na stałym lądzie w obrębie 2 rzędów od obozu. Na każdym polu mogą znajdować się nie więcej niż 3 jednostki. Ponadto na jednym polu nie mogą jednocześnie znajdować się jednostki ekspedycyjne oraz sojuszniczne. W rzadkim przypadku, gdy Imperium nie jest w stanie rozmieścić wszystkich dziesięciu jednostek sojusznicznych na planszy, rozmieszcza tyle jednostek, ile jest w stanie, a pozostałe jednostki sojuszniczne przenosi do obozu.
- ✂ **5 dodatkowych jednostek sojusznicznych w obozie.**
- ✂ **4 natychmiastowe darmowe akcje wsparcia na morzu.**
- ✂ **6 żetonów zapasów.**
- ✂ **8 żetonów waluty.**
- ✂ **+4 na torze apelu o fundusze.**

Co więcej, od tego momentu koszty, które Imperium musi ponieść na koniec każdej rundy, również się zmieniają na **6 waluty** (zamiast 4) i **12 zapasów** (zamiast 8).

W Okresie B, **jednostki ekspedycyjne i sojuszniczne nie mogą przebywać na tym samym polu.**

Niemniej, gdy poruszają się o 2 pola, mogą przekroczyć pola, na których znajdują się jednostki innego typu bez zatrzymywania się na nich.

**Przykład:** Imperium otrzymuje +8 waluty, +6 zapasów, +4 wsparcia na morzu, +4 na swoim torze apelu o fundusze, 10 jednostek sojusznicznych (egipskich) rozmieszczonych w dwóch rzędach najbliżej obozu i 5 dodatkowych jednostek sojusznicznych wewnątrz obozu.

Grecy otrzymują:

- ✂ **10 cywilów**, którzy w obawie przed najeźdźcami chowają się za murami miasta.
- ✂ **+1 na torze nacisku na rząd.**

**Przykład:** Grecy otrzymują w swoim mieście 10 cywilów więcej i +1 na torze nacisku (gracz przesuwa swój żeton na torze nacisku na pole 3).



## **TWÓRCY GRY:**

**Projekt gry:** Vangelis Bagiartakis

**Badania historyczne:** Alexandros Chrysanthopoulos

**Testerzy gry:** Ioannis Lagouros, Raphael Chrysanthopoulos, Dimitrios Siakambenis, Konstantinos Pananas, Alexandros Sozos, Nikolaos Horiatis, Paraskevas-Dimitrios Stergiopoulos, Ioannis Chrysinas, Eleftherios Sofras, Emmanuil Sofras, Georgios Nikiteas, Stylianos Lagouros, Panagiotis Sarikas, Rigas Tragoustis, Konstantinos Raktivan, Dimitrios Stathakos, Paisios Chrysanthopoulos, Aspasia Markaki, Lydia Chrysanthopoulou, Efthimios Andreopoulos, Nektarios Barbaris, Christos Mouzakis, Konstantinos Orfanopoulos, Athanasios Tzelios, Vangelis Kratsas, Giannis Papadopoulos, Akis Tsakliotis, George Sarakatsianos

Dyrektor kreatywny: Jaro Andruszkiewicz  
Grafika: Bartłomiej Jędrzejewski, Grzegorz Ryszko  
DTP: Krzysztof Klemiński, Artur Bartos  
Redakcja: Waldemar Gumienny  
Korekta: Michał Teodorczyk  
Kickstarter: Michał Ozon  
Produkcja: Agata Jurczyszyn

Uwaga projektanta:

*Chciałbym zadedykować tę grę mojej niedawno zmarłej mamie.  
Na zawsze pozostaniesz w naszych sercach.*

*Chciałbym bardzo podziękować Alexandrosowi Chrysanthopoulosowi za jego nieoceniony wkład w tworzenie tej gry. Bez jego pomocy Freedom! nie stałaby się rzeczywistością, za co zawsze będę Ci wdzięczny. Chciałbym również podziękować Raphaelowi Chrysanthopoulosowi, Stylianosowi Oikonomou, Nikolaosowi Odantzisowi i Georgii Vourvahi za pomoc na różnych etapach gry, a także wszystkim testerom za wsparcie i opinie podczas procesu projektowania. Na koniec chciałbym szczególnie podziękować Jaro Andruszkiewiczowi za wiarę we mnie i danie mi tej szansy!*



### Petalas



### Anatolikon



### Morze



### Zygos



### Guria



### Kryoneri



### Petrochori



### Patra



**PHALANX CO. LTD**  
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,  
London, W5 2BS, United Kingdom  
[www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk)