



ZASADY GRY

SPIS TREŚCI

2 — Przygotowanie rozgrywki

3 — 1.0. Wstęp

3 — 2.0. Wprowadzenie do rozgrywki

4 — 3.0. Komponenty

12 — 4.0. Przebieg rozgrywki

14 — 5.0. Rundy

20 — 6.0. Dług

21 — 7.0. Wojny

24 — 8.0. Żetony Korzyści

25 — 9.0. Punkty Odwetu

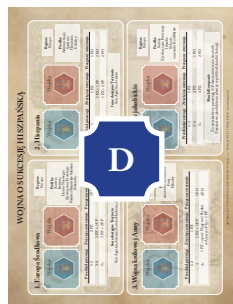
25 — 10.0. Stany Zjednoczone

25 — 11.0. Faza Punktacji Końcowej

26 — 12.0. Zasady dodatkowe



Zalecamy przeczytanie tego fragmentu przed pierwszą rozgrywką, już po lekturze całej instrukcji.



1. Rozłóż planszę (A).
2. Przygotuj talię Wydarzeń, używając tylko kart Wydarzeń Epoki Sukcesji. Przetasuj je i umieść w pobliżu planszy. Odłóż na bok karty Wydarzeń Imperium i Rewolucji, które zostaną wykorzystane później.
3. Wymieszaj żetony Inwestycji i utwórz z nich zakrytą pulę żetonów Inwestycji na arkuszu Inwestycji (B).
4. Każdy gracz bierze swoje Wojska Regularne, tasuje je, a następnie tworzy z nich stos, który umieszcza na odpowiednim polu na swoim arkuszu gracza (C1, C2). Następnie każdy gracz bierze swoje Wojska Elitarne z okresu wojny o sukcesję hiszpańską, tasuje je, tworzy z nich stos i umieszcza na polu Wojsk Elitarnych na swoim arkuszu gracza.
5. Umieść Flagi i Eskadry na planszy zgodnie z poniższą instrukcją. Sama plansza również wskazuje, gdzie powinny się znaleźć Flagi startowe. Na polach czerwonych należy umieścić Flagi brytyjskie, na polach niebieskich – Flagi francuskie. Pozostałe Eskadry gracze umieszczają na polu „Stocznia” na swoich arkuszach graczy.
6. Umieść arkusz wojny o sukcesję hiszpańską obok planszy (D). Następnie każdy gracz dobiera cztery Wojska Regularne i losowo umieszcza kolejno po jednym zakrytym żetonie w każdej Kampanii. Gracze mogą sprawdzić własne Wojska po ich rozmieszczeniu.
7. Umieść znacznik tury na polu pierwszej tury, a znacznik PZ na polu o wartości 15 w Rejestrze Głównym (E).
8. Potasuj 6 żetonów Globalnego Popytu i umieść je zakryte w pobliżu tabeli Globalnego Popytu (F).
9. Potasuj 8 żetonów Nagród za Dominację i umieść po dwa zakryte na polu Nagród w każdym Regionie.
10. Umieść znaczniki Konfliktów i Wyczerpania w pobliżu planszy, gotowe do użycia.
11. Umieść żetony Korzyści na odpowiadających im polach na planszy (z wyjątkiem Pszenicy i Napadów Algonkinów).
12. Umieść znacznik Inicjatywy na polu Inicjatywy (G), stroną FR na wierzchu.

POCZĄTKOWE USTAWIENIE FLAG I ZNACZNIKÓW GRACZY

Wielka Brytania:

♦ Europa

- ♦ Flagi w Austrii (pole Sojuszu 2), Zjednoczonych Prowincjach (pole Prestiżu 3), Państwach Niemieckich (pole Sojuszu 3)

♦ Ameryka Północna

- ♦ Flagi w Zatoce Massachusetts, Północnych Koloniach, Dolinie Hudson i Chesapeake

♦ Karaiby

- ♦ Flagi w Karolinach, Georgii, na Jamajce, Barbadosie, Saint Lucii

♦ Indie

- ♦ Flagi w Madrasie, Kanchipuram, Kalkucie i Midnapore

♦ Baza Floty: 2 Eskadry

♦ Rejestr Główny – Limit Zadłużenia: 6; Dług: 0; Punkty Odwetu: 0

♦ Korzyści (na arkuszu)

- ♦ Pszenica

Francja:

♦ Europa

- ♦ Flagi w Hiszpanii (pole Sojuszu 3), Austrii (pole Prestiżu 3, dolne prawe), Irlandii (pole Sojuszu 2) oraz Bawarii

♦ Ameryka Północna

- ♦ Flagi na polu Quebec i Montreal, Akadia, Catarauki, Algonkinowie

♦ Karaiby

- ♦ Flagi w Luizjanie, San Domingo, Gwadelupie, Port de Paix i w Martynice

♦ Indie

- ♦ Flagi w Chandernagore, Pondicherry, Karaikal, Plassey

♦ Wojna o sukcesję hiszpańską (Kampania Europa Środkowa): 1 Wojsko Elitarne

♦ Baza Floty: 1 Eskadra

♦ Rejestr Główny

- ♦ Limit Zadłużenia: 6; Dług: 0; Punkty Odwetu: 0

♦ Korzyści (na arkuszu)

- ♦ Napady Algonkinów

1.0. WSTĘP

To, co zyskałem z pobytu we Francji, to nauka, jak być bardziej zadowolonym z własnego kraju.

~ Samuel Johnson

Anglia ma czterdzieści dwie religie i tylko dwa sosy.

~ Voltaire

W 1697 roku traktat w Ryswick zakończył trwające przez dekadę zmagania Francji z Ligą Augsburską, zrzeszającą m.in. Anglię, Hiszpanię, Zjednoczone Prowincje i Sabaudię. Wojna zakończyła się bez jasnego rozstrzygnięcia. Panujący we Francji Król Słońce, Ludwik XIV, nadal nie zaspokoił swoich ambicji kontynentalnych, a jego główny przeciwnik – Wilhelm III Orański, król Anglii – choć umocnił swoją władzę w kraju, to jednak nie zdobył żadnych terytoriów w koloniach. Traktat tylko przygotował scenę pod nadchodzące wydarzenia. Wobec nierozwiązanego i narastającego kryzysu sukcesji na tronie hiszpańskim nie było złudzeń, że nowe stulecie będzie spokojne. Ale ani Francja, ani Anglia nie mogły przewidzieć chaosu nadchodzących lat: drugiej wojny stuletniej, podczas której ci dwaj nieustępliwi przeciwnicy będą rywalizować zaciekle i ostro w każdym obszarze ludzkich osiągnięć. Od Indii przez Kanadę aż po Morze Karaibskie na polach bitew zderzą się ich armie i floty, w paryskich salonach i londyńskich kawiarniach narodzi się współczesna polityka i ekonomia całego świata i wreszcie rewolucja wstrząśnie fundamentami społeczeństwa – rewolucja, która może zakończyć się nie rozlewem krwi i terrorem, ale triumfem demokracji i wolności, zmieniając świat w sposób nie do wyobrażenia.

Imperial Struggle to gra dla dwóch graczy, przedstawiająca rywalizację pomiędzy Francją i Wielką Brytanią na przestrzeni XVIII wieku. Rozpoczyna się ona w 1697 roku, gdy oba królestwa czekają z zapartym tchem, aż król Hiszpanii wyznaczy swojego dziedzica, a kończy się w roku 1789, kiedy nowy porządek doprowadza do zburzenia Bastylji. Fabuła gry nie obraca się wyłącznie wokół wojny: zarówno Francja, jak i Wielka Brytania muszą budować podwaliny kolonialnego bogactwa, utrzymywać relacje z innymi narodami Europy i konkurować o chwałę w całym obszarze ludzkich przedsięwzięć.

Imperial Struggle obejmuje prawie sto lat historii i cztery wielkie wojny. Ma ona na celu uczczenie swojego duchowego poprzednika, *Twilight Struggle*, poprzez zwiększenie grywalności mechanik, przy zachowaniu zarówno globalnego, jak i historycznego zasięgu, a wszystko to w obrębie jednego wieczoru. W czasach pokoju gracze dbają o swoje interesy ekonomiczne i sojusze, a także wykorzystują wydarzenia historyczne reprezentowane przez karty Wydarzeń. Muszą rozsądnie planować swoje inwestycje, mając jednocześnie na uwadze, by odebrać szansę swojemu przeciwnikowi. W czasie wojny każda kampania może przynieść wielkie korzyści w postaci podbojów i prestiżu, zdobycze terytorialne mogą

jednak zniknąć przy stole traktatowym. Czy pod koniec wieku Brytyjczycy będą rządzić imperium, nad którym słońce nigdy nie zachodzi? Czy Francja wskaże światu drogę do rozwoju jako supermocarstwo marzeń Króla Słońce, czy jako Republika Lafayette'a?

2.0. WPROWADZENIE DO ROZGRYWKI

Przed rozpoczęciem nauki zasad sugerujemy lekturę niniejszego wprowadzenia, a następnie przeczytanie skrótego opisu poszczególnych rozdziałów, oznaczonych kolorem granatowym. Pozwoli to zapoznać się z ogólnym przebiegiem rozrywki przed zagłębieniem się w zasady szczegółowe.

Opis skrótowy jest tylko ogólnym opisem mechaniki gry. Jeśli jakiegokolwiek stwierdzenia w opisie skrótowym budzą wątpliwości graczy lub wydają się niezgodne z zasadami szczegółowymi, pierwszeństwo mają zawsze zapisy w zasadach szczegółowych.

Niektórzy gracze mogą także preferować rozpoczęcie swojej przygody z *Imperial Struggle* od rozszerzonego przykładu rozrywki na stronie 3 Podręcznika i konsultować się z poniższym zbiorem zasad już w trakcie rozrywki.

2.1. RODZAJE TUR

Rozrywka w *Imperial Struggle* składa się z sześciu Tur Pokoju, przeplecionych czterema Turami Wojny (Wojnami). Wspólnie zostały one podzielone na trzy epoki:

- Epoka Sukcesji – pierwsze dwie Tury Pokoju oraz wojna o sukcesję hiszpańską
- Epoka Imperium – kolejne dwie Tury Pokoju wraz z wojną o sukcesję austriacką i wojną siedmioletnią
- Epoka Rewolucji – ostatnie dwie Tury Pokoju i wojna o niepodległość Stanów Zjednoczonych.

W każdej Turze Pokoju gracze starają się zdobyć kontrolę nad różnego rodzaju polami na planszy i przygotować się do nadchodzących Wojen. Na koniec takiej tury gracze otrzymują też Punkty Zwycięstwa za posiadanie przewagi w liczbie kontrolowanych pól.

W czasie Tur Wojny gracze po kolei rozstrzygają poszczególne Kampanie, porównując zgromadzoną siłę. Zwycięzca Kampanii otrzymuje określone Łupy Wojenne, którymi mogą być m.in. Punkty Zwycięstwa.

Zarówno na koniec Tury Pokoju, jak i Tury Wojny sprawdza się, czy jeden z graczy nie osiągnął zwycięstwa natychmiastowego. Jeśli nie, rozrywka toczy się dalej.

2.2. ZWYCIĘSTWO

W *Imperial Struggle* natychmiastowe zwycięstwo może wystąpić tylko w trzech sytuacjach, w ściśle określonych momentach tury:

- ◇ Na początku Fazy Sprawdzania Warunków Zwycięstwa (→ 4.1.13), jeśli ten sam gracz w ostatniej Fазie Punktacji zdobył wszystkie Nagrody za Dominację i wszystkie Nagrody Globalnego Popytu, natychmiast wygrywa grę.
- ◇ W Fазie Sprawdzenia Warunków Zwycięstwa, jeśli znacznik PZ będzie się znajdował na polu Rejestru Głównego o wartości 30 (lub za nim), to zwycięża Francja. Jeżeli jednak znacznik PZ będzie się w tej fазie znajdował na polu 0 (lub za nim), zwycięzcą zostaje Wielka Brytania.
- ◇ Po rozstrzygnięciu ostatniej Kampanii danej Wojny, jeśli dany gracz wygrał wszystkie Kampanie tej Wojny z maksymalnym możliwym poziomem przewagi, ten gracz natychmiast wygrywa grę (→ 7.4).

Jeśli w trakcie gry nie zostaną spełnione warunki natychmiastowego zwycięstwa, to o zwycięstwie decyduje wynik PZ po specjalnej Fазie Punktacji Końcowej w turze 6 (→ II.o).

3.0. KOMPONENTY

Rozgrywka toczy się na planszy podzielonej na cztery Regiony. Gracze rywalizują o kontrolę nad pięcioma rodzajami pól: Poselstwa, Rynki, Akweny, Forty i Terytoria. Sposoby zdobycia kontroli, czyli podniesienia Flagi swojego kraju na danym polu, różnią się w zależności od rodzaju pola. Terytorium jest jedynym rodzajem pola, które można zająć wyłącznie w wyniku Wojny. W przypadku Rynków i Fortów dla zdobycia kontroli nad nimi istotne są połączenia z innymi kontrolowanymi polami. Z kolei Poselstwa i Akweny są dostępne swobodnie dla każdego z graczy. Na tych drugich, zamiast Flag, rozmieszczane będą Eskadry. W trakcie gry na Rynkach i Poselstwach mogą się też pojawić znaczniki Konflikty, „zawieszające” kontrolę gracza nad polem.

W prawym dolnym rogu planszy, na matrycy Rejestru Głównego, gracze będą zaznaczać wynik punktowy, a także aktualny poziom Długu i liczbę dostępnych Punktów Odwetu. Po lewej stronie planszy czas gry odmierza się na Torze Epok, a na górze planszy widnieje tabela nagród za Globalny Popyt na towary.

Każdy z graczy otrzyma własny arkusz, na którym będzie umieszczać m.in. karty wybranych Ministrów. Z kolei na wspólnym arkuszu znajdują się żetony Inwestycji, których rozważny wybór stanowi oś mechaniki gry. Żetony Wojsk Regularnych gracze będą układać na arkuszach wojen, wzmacniając je później żetonami Wojsk Elitarnych.

Na kartach Wydarzeń znajdują się dwa efekty (jeden brytyjski, drugi francuski) albo jeden wspólny efekt dla obu stron. Wydarzenia najczęściej zawierają efekt dodatkowy (Premie), aktywowany, jeśli gracz spełni określone wymogi. Karty są także oznaczone kolorem zgodnym

z epoką, do której przynależą. Mogą być również oznaczone ikoną typu akcji, symbolizującą dodatkowy wymóg do ich zagrania.

3.1. LISTA KOMPONENTÓW

Kompletny egzemplarz gry *Imperial Struggle* powinien zawierać następujące elementy:

- ◇ 1 plansza
- ◇ 1 zasady gry
- ◇ 1 podręcznik
- ◇ 2 arkusze graczy
- ◇ 1 arkusz Inwestycji
- ◇ 2 dwustronne arkusze Wojny
 - ◇ wojna o sukcesję hiszpańską / wojna o sukcesję austriacką
 - ◇ wojna siedmioletnia / wojna o niepodległość Stanów Zjednoczonych
- ◇ 2 arkusze pomocy gracza
- ◇ 3 arkusze żetonów
- ◇ 41 kart Wydarzeń
- ◇ 26 kart Ministrów

3.2. PLANSZA

Plansza do gry *Imperial Struggle* przedstawia cztery Regiony. Dwa z nich są z kolei podzielone białymi liniami na Podregiony:

- ◇ Europa
- ◇ Ameryka Północna
 - ◇ Północne Kolonie (na południe od linii podziału, zawiera np. Północne Kolonie i Dolinę Champlain)
 - ◇ Kanada (na północ i wschód od linii podziału, zawiera np. Quebec i Montreal oraz Akadie)
- ◇ Karaiby
- ◇ Indie
 - ◇ Karnatyk (na południe od linii podziału, zawiera m.in. Madras i Pondicherry)
 - ◇ Rzeka Hugli (na północ od linii podziału, zawiera m.in. Rzekę Hugli i Kalkutę)

Podregiony wpływają na zakres niektórych Wydarzeń, Korzyści oraz Łupów Wojennych.

Na planszy znajduje się Rejestr Główny, służący do śledzenia Punktów Zwycięstwa (PZ), Punktów Odwetu (PO) i Długu, oraz Tor Epok. Cztery Regiony zawierają pięć różnych rodzajów pól: Poselstwa, Rynki, Terytoria, Akweny i Forty. Na polu Baza Floty obaj gracze przechowują swoje Eskadry, które zostały zbudowane (przeniesione ze Stoczni) lub przepędzone (usunięte z Akwenów przez przeciwnika).

- ◇ **KOMENTARZ:** Mimo że Szkocja jest przedstawiona na planszy jako oddzielne „państwo”, jest ona znacznie ściślej związana z Anglią (i jest częścią Wielkiej Brytanii). Pomyśl o jej Poselstwach jako reprezentacji złożonych relacji i odrębnych interesów politycznych w Szkocji, szczególnie w odniesieniu do jakobitów i rządów protestanckich.

- ◇ **Albo/lub:** Jeśli w tekście instrukcji, karty lub na innych elementach gry użyto spójnika „albo”, oznacza to dla gracza możliwość wyboru jednej (i tylko jednej) z dwóch lub więcej wykluczających się opcji. Natomiast jeśli użyto spójnika „lub”, oznacza to możliwość wyboru jednej, kilku lub wszystkich wymienionych opcji.
- ◇ **Akcje Główne / Akcje Poboczne:** w *Imperial Struggle* występują dwa rodzaje akcji: Akcje Główne oraz Akcje Poboczne. Zawsze są to akcje określonego typu (Ekonomiczne, Polityczne lub Militarne) i dają graczowi do wykorzystania Punkty Akcji (PA) odpowiadającego im typu. Zestawienie wszystkich Akcji znajduje się na arkuszu gracza. Akcje Poboczne mają więcej ograniczeń co do sposobu wydawania ich PA. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 5.3.2.
- ◇ **BR/FR:** zarówno na kartach, jak i w instrukcji w odniesieniu do Wielkiej Brytanii często używa się skrótu BR. Natomiast Francję oznacza skrót FR.
- ◇ **Dług,** podobnie jak Punkty Odwetu, zastępuje dowolny typ PA. Wiele kart Wydarzeń ma negatywny efekt dla gracza z większym Długiem. Symbol „D” odnosi się do Długu; jeśli towarzyszy mu symbol funta brytyjskiego, odnosi się do długu Wielkiej Brytanii, natomiast jeśli towarzyszy mu symbol liwra, odnosi się do długu Francji. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 6.0.
- ◇ **Flagi:** Żetony w kolorach flag obu królestw. Pełna terminologia rozmieszczania Flag → 3.2.8.
- ◇ **Kampania** jest elementem składowym Wojny. W celu rozstrzygnięcia Wojen gracze rozstrzygają po kolei każdą Kampanię, wylaniając w każdej z nich zwycięzcę i przyznając mu Łupy Wojenne. Każda Kampania ma własną listę Posiłków, która pokazuje graczom, jakie Sojusze, Kompetencje i inne narzędzia militarne (Forty, Eskadry, Konflikty) przyczynią się do zwiększenia ich siły w tej Kampanii. **WIĘCEJ O KAMPANIACH** → 7.1.3, 7.2.
- ◇ **Kompetencje** występują na większości kart Ministrów. Nie mają żadnej bezpośredniej funkcji, ale wiele warunków Premii Wydarzeń wymaga Ministra z konkretną Kompetencją. Dodatkowo Kompetencje mogą zapewnić graczowi Posiłki podczas rozstrzygnięcia niektórych Kampanii (→ 3.5.3).
- ◇ **Odcięty Rynek:** Rynek uważa się za Odcięty, jeśli na początku rundy ma podniesioną Flagę gracza, ale nie jest połączony bezpośrednio lub łańcuchem kontrolowanych przez tego gracza Rynków z kontrolowanym przez niego Terytorium, Fortem lub Akwenem. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 5.4.1.
- ◇ **Pole przeciwnika / pole kontrolowane przez przeciwnika:** Pole z podniesioną Flagą przeciwnego gracza lub z jego Eskadrą (tylko Akwenty). **WIĘCEJ O KONTROLI POLA** → 3.2.7.
- ◇ **Połączone:** dwa pola uznaje się za połączone (w rozumieniu: sąsiadujące), jeśli łączy je na planszy bezpośrednia czarna linia. (UWAGA: linie przerywane to Linie Podboju, wykorzystywane wyłącznie w turach Wojny, → 3.2.6).
- ◇ **PREMIA** na kartach Wydarzeń wskazuje warunek do spełnienia, umożliwiający uzyskanie efektu Premii podczas zagrywania karty Wydarzenia, opisanego na danej karcie. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 5.2.
- ◇ **Przekupienie** oznacza podniesienie ALBO opuszczenie Flagi na polu, ale nigdy oba na raz. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 3.2.8.
- ◇ **Przepędzenie Eskadry:** przeniesienie żetonu Eskadry przeciwnika z Akwenu do Bazy Floty, m.in. na skutek efektu Wydarzenia, Korzyści lub rozmieszczenia własnej Eskadry na tym Akwenu. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 5.6.6.
- ◇ **Punkty Akcji** (w skrócie PA) są wydawane przez graczy na przeprowadzenie Akcji podczas swoich rund. W *Imperial Struggle* istnieją trzy typy Punktów Akcji:
 - ◇ **Punkty Ekonomiczne** (☺) lub EPA. Więcej informacji o ich wydawaniu w rozdziale → 5.4.
 - ◇ **Punkty Polityczne** (☑) lub PPA. Więcej informacji o ich wydawaniu w rozdziale → 5.5.
 - ◇ **Punkty Militarne** (☠) lub MPA. Więcej informacji o ich wydawaniu w rozdziale → 5.6.
- ◇ **Punkty Odwetu** (PO) reprezentują chęć rewanżu wśród elit administracyjnych i wojskowych, wynikającą z porażki mocarstwa w danej Kampanii. W grze *Imperial Struggle* zastępują one dowolny typ PA. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 9.0.
- ◇ **Punkty Podboju** (PP) zdobywa się poprzez zwyciężanie konkretnych Kampanii danej Wojny. Gracze mogą je wydać, aby zdobyć m.in. Terytoria przeciwnika określone na arkuszu Wojny. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 7.2.1.
- ◇ **Remisy** są zwykle rozstrzygane bez dalszych działań. Jeśli żaden z graczy nie ma wystarczającej kontroli, aby otrzymać Nagrodę za Dominację, Nagrodę Globalnego Popytu lub Nagrodę Prestiżu (→ 4.1.12), nie przyznaje się żadnych nagród; jeśli gracze remisują siłą w danej Kampanii, żaden z nich nie zdobywa Łupów (→ 7.1.4).
- ◇ **Rynek Strzeżony** to pole Rynku, na którym podniesiona jest Flaga gracza, połączone z Akwenem lub Fortem (nieuszkodzonym) kontrolowanym przez tego samego gracza. Rynki Strzeżone podnoszą koszt, który przeciwnik musi ponieść w celu opuszczenia Flagi gracza kontrolującego ten Rynek oraz zmniejszają koszt wymagany do usunięcia przez właściciela tego Strzeżonego Rynku znajdującego się na nim znacznika Konflikty. **SZCZEGÓŁOWE ZASADY** → 5.4.2 oraz 5.6.2.

3.2.1. POSELSTWA



Szwecja jest **Poselstwem** o koszcie 2. Jego zielona obwódka i symbol korony wskazują, że jest to również pole **Prestiżu**, natomiast kropki wskazują, że podniesiona tutaj **Flaga** zapewni **Posiłki** w wojnie o sukcesję austriacką (dwie kropki) i wojnie siedmioletniej (trzy kropki).

Poselstwa mają kształt rombu i reprezentują działania dyplomatyczne, porozumienia i umowy najwyższego szczebla z władzami, frakcjami czy koteriami różnych podmiotów politycznych; każde pole zawiera cyfrę (koszt Poselstwa), która reprezentuje trudność osiągnięcia takiego porozumienia. Widocznym elementem osiągnięcia porozumienia jest **podniesienie Flagi**, czyli umieszczenie Flagi danego gracza (FR albo BR) na polu Poselstwa. Różne efekty gry mogą zwiększyć lub zmniejszyć koszt Poselstwa, ale ostatecznie nigdy nie może on być niższy niż 1 (→ 5.5.2).

Poselstwa dzielą się na trzy rodzaje, które mają znaczenie dla niektórych aspektów gry:

Pola Prestiżu – Poselstwa opatrzone zieloną obwódką i symbolem korony. W trakcie Fazy Punktacji gracz, który kontroluje więcej pól Prestiżu, otrzyma dodatkowe Punkty Zwycięstwa (→ 4.1.12).

Lokalne Sojusze – Poselstwa znajdujące się poza Europą, oznaczone specjalną ozdobną ramką. Reprezentują umowy z tubylcami lub lokalnymi podmiotami politycznymi. Gracz kontrolujący Lokalny Sojusz może aktywować efekt Korzyści połączonej z tym Lokalnym Sojuszem (→ 8.0).

Pola Sojuzsu – Poselstwa oznaczone jako „Sojusz” przyznają Posiłki podczas rozstrzygania Wojen, pod warunkiem, że państwo, w którym jest to pole, znajduje się na liście Posiłków dla danej Kampanii. Pola Sojuzsu mają na krawędziach kropki wskazujące, w których dokładnie Wojnach uczestniczą (czyli zapewniają w nich graczowi Posiłki – premię do siły) (→ 7.1.3).

- Jedna kropka oznacza Posiłki w wojnie o sukcesję hiszpańską
- Dwie kropki oznaczają Posiłki w wojnie o sukcesję austriacką
- Trzy kropki oznaczają Posiłki w wojnie siedmioletniej
- Cztery kropki oznaczają Posiłki w amerykańskiej wojnie o niepodległość

❖ **KOMENTARZ:** Zasady czy efekty dotyczące Poselstw (np. 5.5.1 i 5.5.2) odnoszą się do wszystkich pól Poselstw, bez względu na ich rodzaj, chyba że w instrukcji lub na karcie wskazano wyraźnie, że efekt związany jest np. z polami Prestiżu itp. Niektóre Poselstwa, np. Rosja, mogą mieć podwójny rodzaj (pole Prestiżu i pole Sojuzsu jednocześnie).

Nie wszystkie Poselstwa są dostępne od początku gry. W Prusach znajdują się dwa pola dostępne od początku, a dwa kolejne stają się dostępne dla graczy wraz z nastaniem Epoki Imperium. Do podobnej sytuacji dochodzi na początku Epoki Rewolucji, kiedy to gracz otrzymują dostęp do Lokalnego Sojuszu Synowie Wolności. W dalszej części gry, po wojnie o niepodległość Stanów Zjednoczonych, mogą zostać dodane dwa nowe Poselstwa reprezentujące Stany Zjednoczone, w zależności od wyniku tej wojny.

❖ **KOMENTARZ:** Posiadanie podniesionej Flagi na Poselstwie zwykle nie reprezentuje żadnego formalnego sojuszu, a raczej umowy i porozumienia dotyczące konkretnych kwestii. Kontrola pola Sojuzsu często jednak zapewnia graczowi Posiłki podczas Wojen. Z tego powodu na planszy znajdują się państwa z więcej niż jednym Poselstwem (państwa często zawierały porozumienia zarówno z Wielką Brytanią, jak i Francją, aby zabezpieczyć różne interesy).

3.2.2. RYNKI



He-aux-Noix to Rynek Futrzarski o Koszcie Ekonomicznym 3.

Rynki to okrągłe pola, które reprezentują węzły i szlaki handlowe, umowy gospodarcze, obiekty portowe oraz inne aktywa komercyjne. Każdy Rynek jest oznaczony cyfrą (Koszt Ekonomiczny), która reprezentuje koszt Inwestycji wymaganej do korzystania z usług dostępnych na danym Rynku (→ 5.4.1 oraz 5.4.2).

Rynki są zwykle związane z rodzajem towarów: ryby, futra, przyprawy, trzcina cukrowa, tytoń albo bawełna. Jeśli dany towar jest wymieniony przez Globalny Popyt, to pod koniec tury gracz kontrolujący większą liczbę Rynków dostarczających ten rodzaj towaru otrzyma nagrodę przedstawioną w tabeli Globalnego Popytu (→ 4.1.12).



W Imperial Struggle występuje 6 typów towarów.



Chandernagore to Terytorium; jego niebieski kolor oraz flaga wskazują, że gra rozpoczyna się z tym polem pod kontrolą Francji. Odbicie tego Terytorium od Francuzów będzie kosztowało 1 Punkt Podboju, który gracz BR może pozyskać w wyniku działań wojennych.

Terytoria to kwadratowe pola reprezentujące kontrolę nad danym obszarem. **Terytoria nie mogą zmieniać właściciela w trakcie Tur Pokoju (nie można ich przekupić), lecz wyłącznie w wyniku Wojen (→ 7.2.1.2 oraz 7.2.2).** Terytoria służą jako przyczółki do ekspansji; utrata Terytoriów w Regionie może gwałtownie pogorszyć pozycję gracza w tym Regionie.

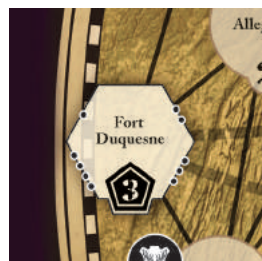
3.2.4. AKWENY



Zatoka Biskajska (Biskaje) jest Akwenem w Europie. Jego zielona obwódka wskazuje, że jest to pole Prestiżu, a kropki oznaczają jego przydatność w wojnie o sukcesję hiszpańską (jedna kropka) i wojnie siedmioletniej (trzy kropki).

Akweny to sześciokątne pola, na których gracze mogą koncentrować swoje okręty wojenne, aby zdobyć przewagę militarną i ekonomiczną. Jedyńm sposobem, w jaki gracz może przejąć kontrolę nad Akwenem, jest rozmieszczenie na nim Eskadry. Akweny są oznaczone asteryskiem (popularnie: gwiazdką), aby odzwierciedlić ich zmienny koszt. Rozmieszczenie Eskadry na pustym Akwenie kosztuje 1 . Jeśli jednak na danym Akwenie znajduje się wroga Eskadra, koszt rozmieszczenia będzie wynosić 2 albo 3 , aby przepędzić tę Eskadrę (→ 5.6.6).

Podobnie jak w przypadku Poselstw, niektóre Akweny mają zielone obwódki. To również są pola Prestiżu i tak jak Poselstwa z identycznymi oznaczeniami – są brane pod uwagę podczas przyznawania dodatkowych PZ w Europie. Podobnie jak niektóre Poselstwa, w grze występują również Akweny oznaczone kropkami symbolizującymi Wojny, w których zapewnią kontrolującemu je graczowi Posiłki.



Fort Duquesne – Fort w Ameryce Północnej. Budowa Fortu będzie kosztować gracza 3 Militarne Punkty Akcji, a kropki na jego obwódce oznaczają wysoką wartość taktyczną – ten Fort zapewni Posiłki we wszystkich czterech Wojnach.

Forty to sześciokątne pola reprezentujące dobrze zaopatrzone instalacje wojskowe oraz infrastrukturę logistyczną przeznaczoną dla żołnierzy. Gracze budują Forty (→ 5.6.3), aby silniej kontrolować okoliczne Rynki (→ RYNEK STRZEŻONY).

W trakcie Wojny Forty mogą zostać uszkodzone; Uszkodzony Fort nie może wysłać Posiłków podczas rozstrzygania Wojen i może zostać naprawiony przez dowolnego gracza w trakcie Tury Pokoju (→ 5.6.4).

❖ **KOMENTARZ:** Nieuszkodzone Forty nie mogą zmienić właściciela w czasie pokoju – w przeciwieństwie do Uszkodzonych Fortów, które gracze mogą przejmować (poprzez naprawę). Jeśli Fort przeciwnika został uszkodzony w czasie Wojny lub w wyniku niekorzystnego (dla tego gracza) Wydarzenia, poszukaj okazji do przejścia tego Fortu, zanim ten zdąży go naprawić.

Podobnie jak niektóre Poselstwa i Akweny, w grze występują również Forty oznaczone kropkami – celem pokazania, w których Wojnach będą mogły wysłać Posiłki.

3.2.6. LINIE PODBOJU



Louisbourg jest punktem wyjścia dla trzech Linii Podboju – jedna do Akadii, jedna do obszaru Quebec i Montreal oraz jedna do Halifaxu. Dwie pierwsze umożliwiają graczowi kontrolującemu Louisbourg przejście kontroli nad połączonymi Terytoriami w czasie Wojen. Trzeci jest używany tylko podczas rozgrywki z wykorzystaniem dodatkowej zasady 12.3 (Umocnione Forty), która umożliwi przejście kontroli nad polem Halifax.

Linie Podboju zostały przedstawione na planszy za pomocą przerywanych linii i reprezentują potencjalne osie rozszerzania wpływów w Regionach. **Mają znaczenie tylko podczas**

rozstrzygnięcia Wojen, pozwalając wtedy przejąć kontrolę nad Terytorium przeciwnika (→ 7.2.1.2). Pola, pomiędzy którymi znajduje się wyłącznie Linia Podboju, w Turach Pokoju **nie są traktowane jako połączone!**

3.2.7. FLAGI I KONTROLA POLA

Pole kontrolowane to pole z Flagą gracza lub z jego Eskadry (tylko Akweny). Pole bez żetonu Flagi lub Eskadry uważane jest za niekontrolowane. Na kontrolowanym polu może znajdować się tylko jedna Flaga (w sumie – nie na każdego gracza); na kontrolowanym Akwenie może znajdować się tylko jedna Eskadra.

W *Imperial Struggle* gracze mogą kontrolować wyłącznie Terytoria, Rynki, Forty, Akweny i Poselstwa. Na kontrolę pola, sprawdzaną na potrzeby różnorodnych efektów i zasad w grze, wpływają także umieszczone na nim znaczniki Konfliktów (→ 3.8).

3.2.8. TERMINOLOGIA ROZMIESZCZANIA FLAG

Wydarzenia i zasady używają następujących terminów w odniesieniu do różnych działań dotyczących rozmieszczania Flag:

Terminologia rozmieszczania Flag

- ◇ **Podniesienie Flagi** oznacza rozmieszczenie przez gracza własnej Flagi na niekontrolowanym polu.
- ◇ **Opuśczenie Flagi** oznacza usunięcie Flagi przeciwnika z danego pola.
- ◇ **Przekupienie** oznacza podniesienie ALBO opuszczenie Flagi na polu, ale nigdy oba naraz. Oznacza to, że jeśli efekt pozwala graczowi przekupić to pole, może opuścić na nim Flagę przeciwnika ALBO podnieść tam własną Flagę, pod warunkiem, że to pole jest niekontrolowane. **Gracz nigdy nie może w ramach pojedynczego przekupienia zamienić Flagi przeciwnika bezpośrednio na swoją.** Przekupienie Rynku → 5.4.I; Poselstwa → 5.5.I.
- ◇ **Przejęcie Kontroli** oznacza opuszczenie Flagi przeciwnika na danym polu ORAZ jednoczesne podniesienie tam własnej Flagi. Taki bezpośredni efekt zapewniają niektóre karty Wydarzeń oraz Punkty Podboju (→ 7.2.I). Gracz może wykorzystać ten efekt także w stosunku do niekontrolowanego pola.

Różne efekty gry mogą zwiększyć lub zmniejszyć koszt przekupienia pola, ale ostateczny koszt PA nigdy nie może być mniejszy niż 1.

- ◇ **KOMENTARZ:** Przejęcie kontroli nad polem, na którym znajduje się Flaga przeciwnika, z reguły wymaga dwukrotnego opłacenia kosztu przekupienia. Wydarzenia i efekty, które pozwalają graczowi od razu przejąć kontrolę nad polem, są bardzo potężne, ponieważ mogą zaoszczędzić sporo Punktów Akcji.

3.3. ŻETONY INWESTYCJI

Żetony Inwestycji przedstawiają Punkty Akcji do dyspozycji graczy. W *Imperial Struggle* gracze na przemian wybierają żetony Inwestycji, które określają typy Akcji, jakie będą mogli przeprowadzić w każdej rundzie. Każdy żeton pozwala na przeprowadzenie dwóch rodzajów akcji: Głównej i Pobocznej. Duży symbol w górnej połowie żetonu oznacza typ Akcji Głównej i określa, ile Punktów Akcji tego typu gracz otrzymuje do wykorzystania w swojej rundzie. Na dole żetonu znajduje się symbol określający typ Akcji Pobocznej.

- ◇ **KOMENTARZ:** Akcje Główne przyznają graczowi od 2 do 4 Punktów Akcji określonego typu; Akcje Poboczne zawsze przyznają graczowi dokładnie 2 Punkty Akcji innego typu niż Akcja Główna. Do Akcji Pobocznych mają zastosowanie dodatkowe ograniczenia (→ 5.3.2).

Niektóre żetony Inwestycji zawierają dodatkowo symbol krzyża, co oznacza, że gracz, który wybrał ten żeton, będzie mógł w swojej Rundzie zagrać kartę Wydarzenia (→ 5.2). Żetony Inwestycji z 2 Punktami Akcji Głównej zawierają również symbol Przegrupowania, wskazujący, że po dobraniu żetonu Inwestycji gracz może wymienić Wojsko Regularne (→ 5.3.3).



Żeton Inwestycji, który umożliwia graczowi przeprowadzenie Politycznej Akcji Głównej, Ekonomicznej Akcji Pobocznej, zagranie karty Wydarzenia oraz dokonanie Przegrupowania.



Trzy typy Akcji w *Imperial Struggle* są reprezentowane przez odpowiednie symbole: monety dla Akcji Ekonomicznych, XVIII-wieczny granat dla Akcji Militaryznych i pióro dla Akcji Politycznych.

Kiedy gracz wybiera żeton Inwestycji, może przeprowadzić wszystkie przedstawione na nim Akcje w dowolnej kolejności, z jednym wyjątkiem: **jeśli żeton pozwala na zagranie karty Wydarzenia, a gracz decyduje się zagranie takiej karty, musi ją rozpatrzyć przed przeprowadzeniem pozostałych Akcji przedstawionych na żetonie (→ 5.2).**

- ◇ **KOMENTARZ:** Kształty na ikonach różnych typów Akcji odpowiadają kształtom pól, na których gracz może te Akcje przeprowadzić. Przykład: Militarne Punkty Akcji przedstawione jako granat na czarnym sześciokątym tle są używane do interakcji z Akwenami i Fortami – zarówno pola Akwenów, jak i Fortów są sześciokątne.

3.4. KARTY WYDARZEŃ

Karty Wydarzeń odzwierciedlają i odtwarzają wydarzenia historyczne z omawianego okresu.

3.4.1. TALIA WYDARZEŃ

Talia Wydarzeń zawiera karty reprezentujące różne wydarzenia historyczne, które mogą przynieść korzyści jednej albo drugiej stronie konfliktu. Wraz z nastaniem każdej Epoki talia Wydarzeń powiększa się o nowe karty (→ 4.I.I).

3.4.2. WERSJE WYDARZEŃ

Wiele kart Wydarzeń przedstawia dwie wersje tego samego Wydarzenia, jedną profrancuską i jedną probrytyjską (zazwyczaj jedna z nich będzie opisywać historyczny, a druga – alternatywny przebieg danego Wydarzenia). Górna część jest probrytyjska (oznaczona brytyjskimi lwami); dolna – profrancuska (oznaczona francuskimi liliami).

3.4.3. WARUNKI UZYSKANIA PREMII NA KARCIE WYDARZENIA

Większość kart Wydarzeń posiada również Warunki Premii. Wydarzenia te dają dodatkowe premie zagrywającemu je graczowi, jeśli ten spełni Warunki Premii.

3.4.4. OGRANICZENIA DOTYCZĄCE KART WYDARZEŃ

Gracz nie może rozpatrzyć wersji Wydarzenia powiązanej ze stroną kontrolowaną przez przeciwnika. Niektóre karty Wydarzeń pokazują tylko jedną wersję danego Wydarzenia; obaj gracze mogą je rozpatrzyć w ten sam sposób.

Niektóre karty Wydarzeń są dodatkowo opatrzone symbolem typu Akcji; te Wydarzenia mogą zostać rozpatrzone tylko wtedy, gdy – oprócz standardowego warunku (krzyż) – symbol typu Akcji Głównej na żetonie Inwestycji jest zgodny z symbolem typu Akcji na karcie (→ 5.2).

3.4.5. DODATKOWE PUNKTY AKCJI Z KART WYDARZEŃ

Wiele Wydarzeń przyznaje graczowi dodatkowe Punkty Akcji. Należy je postrzegać jako pulę PA do dowolnego rozdysponowania między osobną Akcją Główną z karty lub Akcją Główną i Poboczną, pochodzące z żetonu Inwestycji. Szczegółowe zasady wydatkowania PA z kart Wydarzeń → 5.2 pkt 2, 3 i 4.

3.5. KARTY MINISTRÓW

Karty Ministrów odzwierciedlają ważne postacie, koterie towarzyskie, idee polityczne czy instytucje, które mogą kształtować strategię danego państwa.

Karta Ministra pozostaje w Gabinetcie zakryta do momentu zaistnienia jednej z dwóch sytuacji:

1. Gracz ujawnia swoją kartę Ministra, gdy użyje jej Kompetencji lub zdolności.
2. Gracz zdecyduje ją ujawnić w oczekiwaniu na użycie wspomnianych zdolności lub Kompetencji poza swoją rundą (jak w przypadku kart Ministrów, których zdolności wpływają na punktację lub których Kompetencje mogą mieć wpływ na zbliżającą się Wojnę).

Gracz może ujawnić kartę Ministra z Gabinetu tylko podczas swojej rundy (czyli w Turach Pokoju), w dowolnym jej momencie.

❖ **KOMENTARZ:** Oznacza to, że jeśli Minister ma zdolność, która jest aktywowana przez określone działanie przeciwnika, i jeśli przeciwnik w swojej rundzie wykonał to działanie, a karta Ministra w Gabinetcie była zakryta, gracz nie może odsłonić w tym momencie karty Ministra i skorzystać z jego zdolności (jest to bowiem runda przeciwnika). Musi z tym poczekać do swojej rundy, a zdolność tego Ministra będzie aktywowana dopiero przez przyszłe działania przeciwnika.

3.5.1. ZAGRYWANIE KART MINISTRÓW



Każde państwo ma swój własny zestaw kart Ministrów. W pierwszej Turze Pokoju nowej Epoki, w Fazie Ministrów, gracze zagrywają wybrane karty Ministrów do Gabinetu i umieszczają je zakryte na swoim Arkuszu Gracza. W Gabinetcie w danej Epoce mogą znaleźć się wyłącznie karty, które posiadają symbol tej Epoki. Ministrów, którzy nie zostali ujawnieni, gracze będą mogli wymienić na innych w Fazie Ministrów drugiej tury danej Epoki (→ 4.I.7).

❖ **KOMENTARZ:** Niektóre karty Ministrów mogą mieć symbole dwóch lub trzech epok – mogą one zostać wybrane do Gabinetu w każdej z nich niezależnie od tego, czy we wcześniejszych epokach zostały już wybrane do Gabinetu i ujawnione czy nie.

3.5.2. ZDOLNOŚCI KART MINISTRÓW

Karty Ministrów mają specjalne zdolności, które mogą być używane podczas jednej z rund zagrywającego je gracza lub w innych sytuacjach (np. podczas Fazy Rozpatrzenia Pozostałych Efektów w przypadku zdolności, które zaczną działać „na koniec tury” → 4.I.II). Mogą również dać graczowi dodatkowe PZ podczas Fazy Punktacji (ale muszą oczywiście zostać wcześniej ujawnione podczas rundy gracza). Jeśli tekst karty Ministra wskazuje, że jej zdolność może być użyta tylko raz

na turę, gracz po rozpatrzeniu karty musi umieścić na niej znacznik Wyczerpania (jako przypomnienie). Niektóre karty Ministrów mają więcej niż jedną zdolność – gracz może je rozpatrywać i wyczerpywać niezależnie od siebie.

3.5.3. KOMPETENCJE KART MINISTRÓW

Karty Ministrów mogą również reprezentować jedną lub więcej z pięciu Kompetencji (Skarb, Merkantylizm, Administracja, Salony i Nauka). Wiele kart Wydarzeń wymienia Kompetencje jako warunek Premii; w przypadku tych Wydarzeń gracz może rozpatrzyć efekt Premii, jeżeli ujawni (lub wcześniej ujawnił) kartę Ministra z tą Kompetencją (→ 5.2).

Kompetencje mogą również zapewniać Posiłki w trakcie Wojen (→ 7.1.3).

3.5.4. DODATKOWE PUNKTY AKCJI Z KART MINISTRÓW

Niektóre karty Ministrów przyznają dodatkowe Punkty Akcji określonego typu podczas przeprowadzania przez gracza Akcji tego typu.

❖ **KOMENTARZ:** Nie są to punkty samoistne – gracz musi mieć możliwość przeprowadzenia Akcji tego typu w swojej rundzie w wyniku rozpatrzenia żetonu Inwestycji (Akcja Główna lub Poboczna) lub efektu Wydarzenia (dodatkowe PA z karty → 3.4.5) i wtedy może dodać do niej PA zapewniane przez Ministra.

3.6. ESKADRY



Eskadry reprezentują zespoły okrętów, które mogą być użyte w Wojnie, a także w celu ochrony szlaków i dóbr handlowych (→ RYNEK STRZEŻONY) i zapewnienia dominacji w Regionie (→ 4.1.12). Eskadry (i tylko Eskadry) mogą być rozmieszczone na Akwenach. Eskadry nie mogą być rozmieszczane na żadnych innych polach (oczywiście mogą też znajdować się w Bazie Floty lub w Stoczni). Żadna ze stron nie może mieć więcej niż osiem Eskadr w grze. **Eskadry zapewniają kontrolę nad Akwenami m.in. dla celów Punktacji Regionów czy Punktacji Prestiżu (→ 4.1.12).**

3.7. WOJSKO

W grze występują dwa rodzaje Wojsk: Regularne i Elitarne. Każda strona ma swój własny zestaw Wojsk. Podczas początkowego rozmieszczania Wojsk w Kampaniach przedstawionych na arkuszach Wojny gracz używa Wojsk Regularnych. Gdy gracz używa Militarnych Punktów Akcji do zakupu dodatkowych Wojsk, dobiera je z puli Wojsk Elitarnych (sytuacja wygląda inaczej przy Przegrupowaniu → 5.3.3). Gracz może zawsze podejrzeć swoje Wojsko znajdujące się na arkuszu Wojny.



Niektóre Wojska zapewniają dodatkowy efekt specjalny. Od lewej: opuszczenie Flagi przeciwnika, zwiększenie Długu przeciwnika oraz – do wyboru gracza dowodzącego danym Wojskiem – uszkodzenie Fortu przeciwnika albo przepędzenie wrogiej Eskadry. Stosowanie powyższych efektów podczas rozstrzygnięcia Wojen → 7.1.2.

Gracze używają tego samego zestawu Wojsk Regularnych dla każdej Wojny; istnieją jednak cztery różne zestawy Wojsk Elitarnych, unikalne dla każdej Wojny. Podczas gdy zestawy nie różnią się od siebie pod względem rozgrywki, Wojska Elitarne noszą historyczne nazwy, aby dać poczucie obecności głównych postaci historycznych i oddziałów każdej ze stron. Po rozstrzygnięciu każdej Wojny gracze powinni usunąć z gry wszystkie Wojska Elitarne przypisane do tej Wojny i umieścić na swoich arkuszach zestaw Wojsk Elitarnych przeznaczony do następnej Wojny.

❖ **KOMENTARZ:** Wojska Regularne są słabsze niż Wojska Elitarne, a niektóre z nich, zamiast premiować – karzą dowodzącego nimi gracza (co ma na celu przedstawienie słabo utrzymanych jednostek lub fortyfikacji, przestarzałej logistyki, a nawet zadufania dowódców). Kiedy wybierzesz żeton Inwestycji z symbolem Przegrupowania, spróbuj zastąpić swoje najgorsze Wojska!

❖ **KOMENTARZ:** Gracze, dla których wymiana zestawów Wojsk Elitarnych przed każdą Wojną wydaje się niewygodna lub nużąca i nie przeszkadzają im anachronizmy wynikające z korzystania z jednego zestawu Wojsk Elitarnych, mogą po prostu użyć zestawu z wojny o sukcesję hiszpańską – lub któregokolwiek przez nich preferowanego – dla każdej Wojny. Nie ma żadnej różnicy w rozgrywce pomiędzy zestawami Wojsk przypisanymi do konkretnych Wojen.

3.8. ZNACZNIKI KONFLIKTÓW

Są umieszczane na planszy w wyniku użycia żetonu Korzyści lub efektu karty Wydarzenia. Znaczniki Konfliktów nie należą do żadnej ze stron. **Mogą się znaleźć wyłącznie na Poselstwach lub Rynkach** (ale nie Terytoriach, Akwenach czy Fortach) i reprezentują różne chaotyczne oraz gwałtowne sytuacje zakłócające handel i kontrolę polityczną.



Znaczniki Konfliktów można umieszczać na dowolnych Poselstwach lub Rynkach (z ograniczeniami wskazanymi na kartach Wydarzeń lub na żetonach Korzyści → 8.2) kontrolowanych przez przeciwnika, niekontrolowanych lub kontrolowanych przez gracza, jeśli z jakichś względów uzna on to za korzystne dla siebie. Na danym polu może znajdować się maksymalnie jeden znacznik Konfliktu.

Znaczniki Konfliktów zmniejszają podstawowy koszt ekonomiczny lub polityczny pola do 1 (zamiast wartości nadrukowanej na tym polu).

❖ **KOMENTARZ:** Położenie znacznika Konfliktu na niekontrolowanym Rynku lub Poselstwie jest świetnym sposobem na redukcję kosztu podniesienia Flagi na tym polu. Należy pamiętać, że po podniesieniu Flagi przez gracza znacznik Konfliktu jest z tego pola usuwany.

Znaczniki Konfliktów „zawieszają” (do momentu ich usunięcia) kontrolę gracza nad danym polem. Dlatego **pola, na których znajdują się znaczniki Konfliktów, nie mogą być wykorzystane m.in. do następujących celów:**

- ❖ podniesienie Flagi na połączonym Rynku (gdyż znacznik Konfliktu „przerywa” dalsze połączenie; → 5.4.1)
- ❖ podniesienie Flagi na połączonym Forcie, a więc zarówno budowa nowego Fortu, jak i naprawa Fortu przeciwnika (→ 5.6.3 oraz 5.6.4)
- ❖ spełnienie jakichkolwiek warunków i rozpatrzenie efektów na kartach Ministrów lub Wydarzeń
- ❖ kwalifikacja do Nagrody za Dominację, Nagrody Prestiżu lub Globalnego Popytu (→ 4.1.12)
- ❖ rozpatrzenie w ramach Punktacji Końcowej (→ II.0)
- ❖ aktywowanie Korzyści połączonej z tym polem (→ 8.1)
- ❖ kwalifikacja do Posiłków w trakcie Wojny (dotyczy pól Sojuszu; UWAGA: same znaczniki Konfliktu mogą być niekiedy Posiłkami; → 7.1.3)

3.8.1. ROZMIESZCZANIE ZNACZNIKÓW KONFLIKTÓW

Znaczniki Konfliktów są rozmieszczane w wyniku aktywowania Korzyści lub zagrania karty Wydarzenia. Niektóre Wydarzenia wskazują, że wynikające z nich znaczniki Konfliktów są droższe do usunięcia; w takiej sytuacji gracz umieszcza znacznik Konfliktów z modyfikatorem „+1” na wierzchu – ale tylko wtedy, gdy takie działanie zostało szczegółowo wskazane.

3.8.2. USUWANIE ZNACZNIKÓW KONFLIKTÓW

Znaczniki Konfliktów są usuwane z planszy na końcu każdej Wojny, w której są traktowane jako Posiłki (→ 7.5), lub gdy ich pole, na którym się znajdują, zmienia w dowolny sposób status kontroli (z pola z Flagą na niekontrolowane lub z niekontrolowanego na pole z Flagą) lub w wyniku uiszczenia przez gracza opłaty w € (→ 5.6.2).

3.9. NAGRODY ZA DOMINACJĘ W REGIONIE



W *Imperial Struggle* występuje osiem żetonów Nagród za Dominację. W każdej turze do każdego Regionu przypisana jest jedna nagroda. Pod koniec tury gracz kontrolujący więcej Flag i Eskadr w danym Regionie otrzymuje powiązaną z tym Regionem nagrodę w postaci PZ lub Punktów Odwetu, zgodnie z oznaczeniem na żetonie (→ 4.1.12).

3.10. POZOSTAŁE ZNACZNIKI

Pozostałe znaczniki w grze mają następujące zastosowania:



Znacznik Tury, który znajduje się na Torze Epok celem oznaczenia bieżącej tury.



Znacznik PZ, oznaczający aktualną sumę Punktów Zwycięstwa na Rejestrze Głównym. **WAŻNE:** w grze jest tylko jeden znacznik PZ, który służy do jednoczesnego oznaczania PZ obu graczy! Gdy BR zdobywa PZ, punkty te są odejmowane, a znacznik PZ przesuwa się w kierunku zera; gdy FR zdobywa PZ, punkty są dodawane, a znacznik PZ przesuwa się w kierunku pola o wartości 30. W trakcie rozgrywki znacznik PZ może wykroczyć poza 0 lub 30 (→ 4.1.12).



Dwa znaczniki Limitu Zadłużenia wskazują maksymalne wartości Długu, na jakie każdy gracz może sobie pozwolić. Istnieją również znaczniki Długu, które wskazują aktualny poziom Długu każdej ze stron.



Znacznik Punktów Odwetu dla każdego gracza, aby monitorować dostępne Punkty Odwetu.



Dwustronny znacznik Inicjatywy do śledzenia, który gracz ma Inicjatywę (→ 4.1.8).



Cztery znaczniki dla każdego gracza, aby śledzić, które żetony Inwestycji wybrali w trakcie danej tury.



Znaczniki Wyczerpania Korzyści lub zdolności na kartach Ministrów.



Znaczniki Zwycięstwa i Klęski jakobitów, którymi wskazuje się postępy lub potencjalną przegraną jakobitów w grze (→ 7.3).



Żetony Korzyści zapewniają kontrolującemu je graczowi specjalne efekty (→ 8.0).



Żetony Uszkodzonych Fortów



Żetony rozmieszczane na planszy w wyniku zagrania karty Wydarzenia lub efektu Wojny (+2 oznacza premię do siły militarnej w nadchodzącej Wojnie).

4.0. PRZEBIEG ROZGRYWKI

W trakcie Tury Pokoju gracze działają zgodnie z poniższymi fazami – większość z nich polega na wykonaniu kilku prostych czynności. Gracze m.in. wylosują zestaw żetonów Inwestycji i trzy żetony towarów, określające Globalny Popyt w tej turze. Dobiorą też na rękę nowe karty Wydarzeń oraz wybiorą do Gabinetu swoich Ministrów, którzy zapewnią im potężne premie i pomogą wytyczyć politykę i strategię kierowanych przez nich państw.

Najistotniejsza będzie jednak Faza Akcji, w której gracze wpłyną swoimi działaniami bezpośrednio na sytuację na planszy.

Na koniec każdej Tury Pokoju gracze otrzymują Nagrody za Dominację w Regionach, za Prestiż, a także Nagrody za Globalny Popyt, czyli za kontrolowanie większej liczby Rynków dostarczających towary wyznaczone przez Globalny Popyt.

Każda Tura Pokoju składa się z poniższych faz:

1. Faza Talii Wydarzeń (tylko tury 3 i 5)
2. Faza Zwiększania Limitu Zadłużenia (tylko tury 3 i 5)
3. Faza Nagród za Dominację
4. Faza Globalnego Popytu
5. Faza Porządkowa
6. Faza Przygotowania
 - ◊ Ujawnienie żetonów Inwestycji
 - ◊ Dobranie kart Wydarzeń przez każdego gracza
7. Faza Ministrów
8. Faza Inicjatywy (pominąć w turze 1)
9. Faza Akcji
10. Faza Redukcji Punktów Odwetu
11. Faza Rozpatrzenia Pozostałych Efektów
12. Faza Punktacji
13. Faza Sprawdzenia Warunków Zwycięstwa
14. Punktacja Końcowa (tylko tura 6)

Każda Wojna składa się z poniższych faz:

1. Faza Rozstrzygnięcia Wojny
2. Faza Sprawdzenia Warunków Zwycięstwa
3. Faza Porządkowa
4. Faza Nadchodzącej Wojny (pominięta po wojnie o niepodległość Stanów Zjednoczonych)

Szczegóły dotyczące poszczególnych faz Wojny zostały opisane w rozdziale 7.0.

4.1. TURY POKOJU

Każda Tura Pokoju składa się z 14 odrębnych faz.

4.1.1. FAZA TALII WYDARZEŃ

Jeśli obecna tura jest pierwszą Turą Pokoju Epoki Imperium, należy wtasować do talii Wydarzeń karty Wydarzeń Epoki Imperium, aby utworzyć nową talię (gracze ignorują stos kart odrzuconych).

Jeśli obecna tura jest pierwszą Turą Pokoju Epoki Rewolucji, należy wtasować do talii Wydarzeń karty Wydarzeń Epoki Rewolucji, aby utworzyć nową talię (ponownie ignorując stos kart odrzuconych); jednocześnie obaj gracze usuwają również z gry wszystkie karty Epoki Sukcesji pozostające w ich rękach.

4.1.2. FAZA ZWIĘKSZANIA LIMITU ZADŁUŻENIA

W pierwszej turze zarówno Epoki Imperium, jak i Epoki Rewolucji Limit Zadłużenia każdego gracza zwiększa się o cztery.

4.1.3. FAZA NAGRÓD ZA DOMINACJĘ

W pierwszej turze nowej Epoki należy wylosować cztery żetony Nagrody za Dominację i umieścić je na polach Nagród na planszy, po jednym dla każdego Regionu. Po rozmieszczeniu żetonów gracze odkrywają je. Dzięki temu pozostałe cztery Nagrody za Dominację zostają zachowane na drugą turę danej Epoki (żetony Nagród za Dominację przetasowuje się tylko z początkiem pierwszej tury każdej z Epok).

◊ **KOMENTARZ:** Dla ułatwienia w pierwszej turze każdej Epoki gracze mogą umieścić po dwie Nagrody za Dominację na każdym polu Nagrody i odkryć tylko te wierzchnie. Następnie, po rozpatrzeniu Punktacji, gracze usuwają z planszy odkryte Nagrody za Dominację i odkrywają spodnie żetony, o które będą walczyć w trakcie drugiej tury danej Epoki.

4.1.4. FAZA GLOBALNEGO POPYTU

Gracze mieszają wszystkie sześć żetonów Globalnego Popytu (zakryte), a następnie losują trzy, które należy umieścić odkryte w pobliżu tabeli Globalnego Popytu. Są to trzy towary wymagane przez Globalny Popyt w danej turze. W przeciwieństwie do Nagród za Dominację, żetony Globalnego Popytu zmieniają się co turę.

4.1.5. FAZA PORZĄDKOWA (POKÓJ)

Gracze usuwają wszystkie znaczniki Wyczerpania z Korzyści i kart Ministrów. Następnie przenoszą wszystkie żetony

Inwestycji (łącznie z tym, który nie został wybrany przez żadnego gracza) z pola Dostępnych Inwestycji na pole Wykorzystanych Inwestycji.

KOMENTARZ: Istnieje kilka sposobów na śledzenie, które Korzyści i zdolności kart Ministrów zostały wyczerpane. Niektórzy gracze wolą odwrócić żeton Korzyści rewersem do góry, inni wolą oznaczyć wyczerpaną Korzyść Flagą, a jeszcze inni preferują używanie znaczników Wyczerpania. Analogicznie, niektórzy gracze według swoich preferencji mogą używać Flag lub znaczników Wyczerpania do oznaczania wyczerpanych zdolności na kartach Ministrów. Bez względu na wybraną metodę należy pamiętać, aby w tej fazie usunąć stosowane znaczniki.

4.1.6. FAZA PRZYGOTOWANIA

Spośród zakrytych żetonów Inwestycji należy odsłonić dziewięć i umieścić je na polu Dostępnych Inwestycji Arkusza Inwestycji. Jeśli w puli Inwestycji nie ma wystarczającej liczby żetonów, gracze rozmieszczają wszystkie żetony z tej puli, a następnie tasują żetony z pola Wykorzystanych Inwestycji i tworzą z nich nową pulę. Następnie z nowo utworzonej puli dobierają brakujące żetony tak, aby na polu Dostępnych Inwestycji znalazło się w sumie dziewięć żetonów.

Następnie każdy gracz dobiera trzy karty Wydarzeń z talii Wydarzeń i dodaje je do kart, które już posiada na ręce, a których nie zagrał w poprzedniej turze. Następnie gracz odrzuca z ręki tyle kart, aby mieć na ręce 3 karty Wydarzeń. Gracze odrzucają zakryte karty – dopiero po odrzuceniu kart przez obu graczy ujawniają oni te karty i umieszczają je na stosie kart odrzuconych. Każdy gracz może w dowolnej chwili przejrzeć stos kart odrzuconych. Podczas dobierania kart w Epoce Rewolucji, jeżeli gracz dobierze kartę Wydarzenia Epoki Sukcesji, musi tę kartę usunąć z gry i dobrać następną kartę z talii.

Jeśli w talii nie ma wystarczającej liczby kart Wydarzeń, aby obaj gracze mogli uzupełnić swoje ręce, należy przetasować stos kart odrzuconych (nie usuniętych z gry!) i utworzyć z nich nową talię Wydarzeń.

4.1.7. FAZA MINISTRÓW

Jeśli obecna tura jest pierwszą Turą Pokoju nowej Epoki, każdy gracz spośród wszystkich swoich kart Ministrów (także tych wykorzystanych w poprzednich epokach; → 3.5.1) bierze wyłącznie karty z symbolami aktualnej Epoki, a pozostałe odkłada na bok. Następnie gracz spośród kart aktualnej Epoki wybiera dwie, które będą tworzyć jego Gabinet, i umieszcza je zakryte na swoim arkuszu.

Jeśli obecna tura jest drugą Turą Pokoju danej Epoki, każdy gracz może zastąpić jedną lub obie **zakryte** karty Ministrów z Gabinetu (jeśli takie ma) innymi kartami Ministrów z symbolem aktualnej Epoki. Karty nowych Ministrów również są umieszczane w Gabinetcie zakryte.

KOMENTARZ: Innymi słowy, gracze mogą wymienić wybrane karty Ministrów w połowie danej Epoki, ale tylko pod warunkiem, że nie skorzystali ani z Kompetencji, ani z żadnej ze zdolności oferowanych przez wymienianą kartę podczas pierwszej tury danej Epoki.

Ujawnionego Ministra nie można już w żaden sposób z powrotem „zakryć”, a tym samym wymienić go na innego. Pozostaje on ujawniony w Gabinetcie do końca bieżącej Epoki.

4.1.8. FAZA INICJATYWY (POMIŃC W TURZE 1)

Jeśli znacznik PZ znajduje się na polu o wartości niższej niż 15, gracz FR posiada Inicjatywę – w tej sytuacji umieszcza znacznik Inicjatywy na polu Inicjatywy z odkrytą stroną Francji. Jeśli znacznik PZ znajduje się na polu o wartości wyższej niż 15, gracz BR posiada Inicjatywę – w tej sytuacji umieszcza znacznik Inicjatywy na polu Inicjatywy z odkrytą stroną Wielkiej Brytanii. Jeśli znacznik PZ znajduje się na polu o wartości 15, odkryta strona znacznika Inicjatywy pozostaje taka, jak w poprzedniej turze. Następnie gracz kontrolujący pole Inicjatywy wybiera gracza, który rozegra pierwszą rundę w nadchodzącej turze.

KOMENTARZ: Zgodnie z krokiem 12 przygotowania rozgrywki (→ STR. 2 PODRĘCZNIKA) Francja posiada Inicjatywę w pierwszej turze.

KOMENTARZ: Oznacza to, że gracz kontrolujący pole Inicjatywy nie musi rozgrywać swojej rundy jako pierwszy.

4.1.9. FAZA AKCJI

Podczas fazy Akcji każdej Tury Pokoju gracze mają do dyspozycji po cztery rundy. Gracze naprzemiennie rozgrywają swoje rundy, poczynając od gracza wskazanego przez osobę kontrolującą pole Inicjatywy. Wszystkie Akcje w ramach danej rundy muszą zostać rozpatrzone, zanim drugi gracz rozpocznie swoją rundę. Gracz rozgrywający swoją rundę nazywany jest Graczem Aktywnym.

Gracz może poddać swoją rundę – w takiej sytuacji ten gracz nie wykonuje żadnych Akcji (choć wciąż musi dokonać wyboru żetonu Inwestycji), a w zamian może zmniejszyć swój Dług maksymalnie o 2 (→ 5.1). Poddanie rundy nie wpływa na możliwość normalnego rozegrania przez gracza (lub ponownego poddania) kolejnych rund w tej turze. Kiedy ostatni z graczy rozegra swoją czwartą rundę, Faza Akcji się kończy.

4.1.10. FAZA REDUKCJI PUNKTÓW ODWETU

Każdy gracz redukuje teraz posiadane Punkty Odwetu tak, aby miał ich maksymalnie 4.

4.1.11. FAZA ROZPATRZENIA POZOSTAŁYCH EFEKTÓW

W tej fazie rozpatruje się wszystkie efekty wchodzące w życie „na końcu tury”, poczynając od tych zagranych przez gracza, który w tej turze rozgrywał swoją rundę jako pierwszy.

4.1.12. FAZA PUNKTACJI

Gracze podliczają punkty pochodzące ze zdobytych nagród (rozliczanie remisów – patrz Remisy).

PUNKTACJA REGIONÓW: Za każdy Region, w którym dany gracz łącznie kontroluje więcej Rynków, Fortów, Poselstw, Terytoriów i Akwenów, otrzymuje on Nagrodę za Dominację w tym Regionie. Należy odpowiednio przesunąć znacznik PZ (w górę dla Francji, w dół dla Wielkiej Brytanii). Jeżeli żeton nagrody zawiera symbol „PO”, oprócz Punktów Zwycięstwa gracz otrzymuje dodatkowo Punkt Odwetu.

Dodatkowe wymagania: Niektóre Nagrody za Dominację stawiają dodatkowe wymagania, oznaczone na żetonie mniejszą czerwoną cyfrą. Cyfra ta oznacza, że aby zdobyć daną nagrodę, gracz musi mieć większą sumaryczną przewagę we wszystkich kontrolowanych przez siebie polach w tym Regionie – Rynkach, Fortach, Poselstwach, Terytoriach i Akwenach. W poniższym przykładzie do zdobycia nagrody gracz musi kontrolować o 2 pola więcej niż przeciwnik:



Czerwona cyfra 2 oznacza, że do zdobycia tej nagrody gracz musi kontrolować o 2 pola więcej niż przeciwnik (posiadać w tym Regionie o 2 Flagi lub Eskadry więcej).

W przypadku remisu lub niespełnienia dodatkowych wymagań żeton nie jest przyznawany żadnemu z graczy (należy go wtedy odłożyć na bok do momentu kolejnego tasowania; → 4.1.3).

PUNKTACJA PRESTIŻU: Gracz kontrolujący w Europie więcej pól Prestiżu otrzymuje Nagrodę za Prestiż: 2 PZ. Po wojnie o niepodległość Stanów Zjednoczonych (tj. w turze 6), jeśli na planszy znajduje się co najmniej jedna Flaga USA, to pola Prestiżu USA należy brać pod uwagę przy rozpatrywaniu Prestiżu, mimo że nie znajdują się fizycznie w Regionie Europy.

PUNKTACJA GLOBALNEGO POPYTU: Gracze otrzymują nagrody za zaspokojenie Globalnego Popytu. Przewagę na Rynkach towarów, wylosowanych na początku tury (→ 4.1.4), należy sprawdzać w kolejności, w jakiej pojawiają się w tabeli Globalnego Popytu (zaczynając od góry). Gracz kontrolujący więcej Rynków, produkujących rodzaj towaru widniejącego na żetonie, otrzymuje nagrodę zgodnie z tabelą Globalnego Popytu.

❖ **KOMENTARZ:** Niektóre Nagrody za Globalny Popyt dodatkowo zmniejszają Dług lub przyznają Punkty Odwetu. Niektóre towary (np. tytoń) zwiększają Dług – jeżeli gracz nie zachowa ostrożności, jego zadłużenie może się niespodziewanie zwiększyć!

❖ **KOMENTARZ:** Tytoń był w tym okresie głównym towarem z upraw rynkowych, ale charakteryzował się również ekstremalnymi wahaniami cen. Ta zmienność wraz

- ❖ z masowym drenażem gleby koniecznym do jego uprawy
- ❖ są powodem wzrostu zadłużenia gracza otrzymującego
- ❖ Nagrodę za Globalny Popyt na tytoń.

W trakcie rozgrywki znacznik PZ może wykroczyć poza 0 lub 30. W takiej sytuacji gracze pozostawiają znacznik PZ na polu 0 albo 30 (w zależności od sytuacji) i umieszczają po odpowiedniej stronie Rejestru Głównego swoje Flagi, po jednej za każdy PZ wykraczający poza wartości graniczne Rejestru Głównego. Gdy gracz zdobywa punkty, dodaje kolejne swoje Flagi, a gdy traci – usuwa po jednej Fladze za każdy PZ zdobyty później przez przeciwnika do momentu, aż suma PZ wróci w przedział wartości 0-30.

4.1.13. FAZA SPRAWDZENIA WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

Gracze sprawdzają, czy któryś z nich wygrał grę. Po pierwsze, jeśli jeden z graczy zdobył wszystkie Nagrody za Dominację w Regionach oraz wszystkie Nagrody za Globalny Popyt podczas ostatniej Fazy Punktacji, natychmiast wygrywa grę.

Jeśli żaden z graczy nie spełnił tego warunku zwycięstwa, gracze sprawdzają sumę PZ. Jeśli aktualna suma PZ wynosi 0 lub obok pola 0 znajdują się flagi BR (tym samym wskazując, że wartość PZ wykroczyła poniżej 0), zwycięzcą zostaje Wielka Brytania i gra dobiega końca.

Jeśli aktualna suma PZ wynosi 30 lub obok pola 30 znajdują się flagi FR (analogicznie), zwycięzcą zostaje Francja i gra dobiega końca.

Jeśli żaden z tych warunków nie został spełniony, znacznik tury jest przesuwany na kolejne pole Toru Épok.

4.1.14. FAZA PUNKTACJI KOŃCOWEJ

Gdy rozgrywka dotrze do tej fazy podczas tury 6 i zarówno Francja, jak i Wielka Brytania nie wygrały jeszcze gry, gracze rozpatrują Fazę Punktacji Końcowej (→ II.0). Francja wygrywa, jeśli suma PZ wynosi 16 lub więcej, a Wielka Brytania – jeśli suma PZ wynosi 14 lub mniej. Jeśli suma PZ wynosi 15, wygrywa gracz z większym Dostępnym Długiem. W przypadku dalszego impasu zwycięża Wielka Brytania.

- ❖ **KOMENTARZ:** Ostateczny warunek rozstrzygający remis
- ❖ przyznaje zwycięstwo stronie, która wygrała historycznie.

5.0. RUNDY

W Fазie Akcji każdej Tury Pokoju gracze mają do dyspozycji po cztery rundy.

Podczas swojej rundy gracz wybiera żeton Inwestycji i decyduje, czy spasuje (dzięki czemu może zredukować swój Dług), czy rozegra ten żeton.

Każdy żeton Inwestycji pozwala na zrealizowanie Akcji

Głównej i Akcji Pobocznej (ta ostatnia ma pewne ograniczenia), a czasem umożliwia też dodatkowe działania (Przegrupowanie wojsk lub zagranie karty Wydarzenia). Gracz – jeśli warunki zostały spełnione – może zagrać Wydarzenie i zrealizować jego efekt, a następnie przystępuje do wydania Punktów Akcji pochodzących z tego Wydarzenia lub żetonu Inwestycji.

Istnieją trzy typy Punktów Akcji (PA): Ekonomiczne, Polityczne i Militarne. Każdy typ PA pozwala graczowi na przeprowadzenie konkretnych Akcji, wskazanych na jego arkuszu. Gracze będą mogli m.in. budować i rozmieszczać Eskadry, podnosić lub opuszczać Flagi na polach, rekrutować Wojska Elitarne.

Typy Punktów Akcji są powiązane z określonym rodzajem pól: Rynki (PA Ekonomiczne), Poselstwa (PA Polityczne), Forty i Akweny (PA Militarne). Dodatkowo gracz może zwiększyć pulę PA poprzez zwiększenie swojego Długu lub wydając Punkty Odwetu. Każda Akcja musi zostać zakończona, zanim rozpocznie się kolejna Akcja. W swojej rundzie gracz może też aktywować Ministrów znajdujących się w jego Gabinetach, aby wykorzystać ich zdolności lub Kompetencje.

Gracz, który jest w stanie najlepiej skoordynować karty Ministrów, Wydarzeń, a także cenne żetony Inwestycji do wyprowadzenia potężnych kombinacji, zyska przewagę w *Imperial Struggle*.

Podczas swojej rundy gracz kolejno:

- ◇ musi wybrać żeton Inwestycji, ale może poddać swoją rundę, aby zmniejszyć swój Dług (→ 5.1)
- ◇ następnie zagrywa – jeśli może – kartę Wydarzenia (→ 5.2)
- ◇ po rozpatrzeniu karty Wydarzenia wydaje Punkty Akcji wynikające z wybranego żetonu Inwestycji (→ 5.3) lub odroczone PA z karty Wydarzenia (→ 5.2).

5.1. WYBÓR ŻETONU INWESTYCJI

W swojej rundzie gracz **musi wybrać żeton Inwestycji** (nie może to być żeton, który został już wykorzystany w tej Turze). Następnie może wykorzystać oferowane przez niego możliwości (jak opisano poniżej) albo poddać rundę celem zmniejszenia swojego Długu o maksymalnie 2. Ten drugi wybór natychmiast kończy rundę tego gracza (nie wykonuje w niej żadnych innych działań), a wybrany żeton Inwestycji traktowany jest jako wykorzystany w tej turze. Każda runda traktowana jest indywidualnie – poddanie jednej rundy nie powstrzymuje gracza przed normalnym rozegranie żetonu Inwestycji w swojej kolejnej rundzie.

◇ **KOMENTARZ:** runda rozpoczyna się bezpośrednio przed tym krokiem, więc gracz może ujawnić kartę Ministra w dowolnym celu (→ 3.5) przed wyborem żetonu Inwestycji. Na przykład Wielka Brytania może aktywować zdolność Roberta Walpole’a pozwalającą na dobranie nowego Wydarzenia przed wyborem żetonu Inwestycji na wypadek, gdyby nowe Wydarzenie wymagało wybrania konkretnego typu Inwestycji.

5.2. ZAGRANIE KARTY WYDARZENIA

Gracz może zagrać z ręki kartę Wydarzenia tylko pod warunkiem, że wybrany przez niego w tej Rundzie żeton Inwestycji przedstawia symbol Wydarzenia. Jeśli w lewym górnym rogu karty Wydarzenia widnieje typ Akcji, wtedy – dodatkowo – Akcja Główna na wybranym żetonie Inwestycji musi również odpowiadać typowi Akcji na tej karcie.

Kolejność działań:

1. Najpierw należy sprawdzić warunek uzyskania Premii. W przypadku jego spełnienia gracz może rozpatrzyć zarówno podstawowy, jak i premiowy efekt tego Wydarzenia. W przeciwnym razie gracz może rozpatrzyć tylko podstawowy efekt Wydarzenia.

◇ **KOMENTARZ:** Oznacza to, że gracz nie może użyć podstawowego efektu Wydarzenia do spełnienia Warunku uzyskania Premii i rozpatrzenia efektu premiowego. Warunek uzyskania Premii musi zostać spełniony w momencie zagrania karty Wydarzenia.

2. Następnie gracz rozpatruje efekt Wydarzenia. Gracz musi rozpatrzyć jego efekt podstawowy przed rozpatrzeniem efektu premiowego i musi w pełni rozpatrzyć wszystkie efekty Wydarzenia (jeśli to możliwe) przed przystąpieniem do przeprowadzania Akcji wynikających z wybranego żetonu Inwestycji.

WYJĄTEK: Punkty Akcji przyznawane przez efekt podstawowy lub premiowy Wydarzenia są odroczone do momentu rozpoczęcia rozpatrywania żetonu Inwestycji (→ 5.3). Gracz może wykorzystać te punkty zgodnie z pkt 3 i 4.

◇ **KOMENTARZ:** Gracz musi w pełni rozpatrzyć wszystkie możliwe efekty Wydarzenia, nawet jeżeli tego nie chce, pod warunkiem, że opis efektu Wydarzenia nie zawiera słowa „może”. Przykład: Jeżeli Wydarzenie nakazuje graczowi usunąć (nie: opuścić!) dwie Flagi z Rynków w danym Regionie, a przeciwnik posiada tam tylko jedną Flagę, to gracz musi usunąć również swoją Flagę (jeśli taką posiada). Oczywiście gracz może zdecydować się zagrać to Wydarzenie później, gdy jego rywal będzie kontrolował w tym Regionie 2 Rynki – tym samym unikając konieczności usunięcia swojej Flagi. Jeśli jednak Wydarzenie nakazuje graczowi opuścić Flagi na dwóch Rynkach, z których tylko jeden będzie pod kontrolą przeciwnika, gracz może zagrać tę kartę Wydarzenia bez konieczności usuwania swoich Flag, a fakt niemożności pełnego rozpatrzenia tego efektu nie powstrzymuje gracza przed rozpatrzeniem części tego efektu (ponieważ opuszczenie Flagi jest definiowane jako usunięcie Flagi przeciwnika, a nie własnej (→ 3.2.8).

3. Jeśli gracz otrzyma **Punkty Akcji z karty Wydarzenia**, może je wykorzystać w całości na jedną z poniższych możliwości lub dowolnie rozdzielić PA z karty pomiędzy nimi:

- a) przeprowadzenie jednej osobnej Akcji Głównej, złożonej z Punktów Akcji z karty Wydarzenia (typ Akcji może, ale nie musi być zgodny z Akcjami na żetonie Inwestycji → 5.3.1);

b) dodanie PA z karty do puli Punktów Akcji Głównej tego samego typu, wynikającej z wybranego żetonu Inwestycji;

c) dodanie PA z karty do puli Punktów Akcji Pobocznej tego samego typu, ale będą wtedy podlegać ograniczeniom Akcji Pobocznych (→ 5.3.2).

W każdej z powyższych sytuacji wartość PA może zostać powiększona o Dług lub Punkty Odwetu (→ 6.o oraz 9.o).

W każdej z powyższych sytuacji przy wydatkowaniu PA z karty (nawet jeśli posłużyły one do opłacenia tylko części kosztu danej Akcji) gracz musi się stosować do wszystkich ograniczeń wskazanych na karcie Wydarzenia (np. ograniczenie Regionu lub rodzaju Rynku). Jeśli pula Punktów Akcji z Wydarzenia jest powiększona o Dług lub Punkty Odwetu, to nadal są one związane wszelkimi ograniczeniami określonymi przez zagrane Wydarzenie.

❖ **KOMENTARZ:** Na przykład Punkty Militarne uzyskane z efektu karty i ograniczone do Ameryki Północnej mogą zostać wykorzystane m.in. na podniesienie Flagi na Forcie czy rozmieszczenie Eskadry w tym Regionie, ale także na rekrutację Wojska Elitarnego do Kampanii prowadzonej w tym Regionie (na arkuszu nadchodzącej Wojny). Nie można nimi natomiast zapłacić za akcje wykonywane w innym Regionie.

4. Akcje przeprowadzone za Punkty Akcji pozyskane z danego Wydarzenia podlegają takim samym ograniczeniom (np. połączenie pól, opłata za dodatkowy Region itp.) jak standardowe Akcje. **Efekty Wydarzeń działające na pola bez konieczności wydawania PA nie muszą spełniać wymagań dotyczących połączenia pól** (np. polecenia „Przekup”, „Opuść Flagę” itp.).

5. Po zagranie i rozpatrzeniu karty Wydarzenia gracz usuwa ją z gry.

❖ **KOMENTARZ:** W wielu grach opartych na kartach tylko niektóre Wydarzenia są usuwane po zagranie. Ale nie w Imperial Struggle! Raz zagrane Wydarzenie jest zawsze usuwane z gry.

PRZYKŁAD: Gdy gracz BR zagrywa kartę AKT O PERKALU, otrzymuje 2 🎲, które musi wykorzystać do opuszczenia Flagi na jednym lub kilku Rynkach. Jeśli gracz BR użyje Długu lub Punktów Odwetu, aby zwiększyć pulę 🎲, otrzymane w ten sposób punkty również muszą być wykorzystane do opuszczenia Flagi na tym samym Rynku lub Rynkach. Niemniej 🎲 z żetonu Inwestycji mogą zostać wydane wedle uznania gracza BR.

❖ **KOMENTARZ:** Zapis „Otrzymujesz PA” nie wszędzie był możliwy do umieszczenia na karcie ze względu na objętość treści. Niekiedy na karcie widnieje jedynie symbol określonego typu PA (np. Premia: 2 🎲). We wszystkich takich przypadkach zapis ten należy traktować jako „Otrzymujesz PA” (analogicznie: PZ, PO).

5.3. ROZPATRZENIE AKCJI ŻETONU INWESTYCJI

Aktywny gracz rozpatruje teraz Akcje wynikające z wybranego żetonu Inwestycji wraz z Przegrupowaniem (pod warunkiem, że na żetonie jest obecny symbol Przegrupowania). Gracz wykonuje teraz również Akcje uzyskane dzięki PA pochodzącym z zagranej wcześniej przez niego karty Wydarzenia (→ 5.2 pkt 3 i 4).

Gracz w swojej rundzie może wykonać dowolną liczbę Akcji, na które go stać i w ramach opisanych w zasadach ograniczeń (np. wynikających z użycia Akcji Pobocznej). Gracz wykonuje Akcje w dowolnej kolejności, ale każda Akcja musi zostać zakończona, zanim rozpocznie się kolejna Akcja.

5.3.1. TYPY AKCJI ŻETONÓW INWESTYCJI

Na żetonach Inwestycji występują trzy typy Akcji: Ekonomiczne, Militarne i Polityczne. Każdy żeton Inwestycji przedstawia dwa z trzech typów Akcji: jeden dla Akcji Głównej, drugi dla Akcji Pobocznej.

5.3.2. PUNKTY AKCJI ŻETONÓW INWESTYCJI

Liczba Punktów Akcji otrzymanych na poczet Akcji Głównej jest wskazana w górnej części żetonu. Na przeprowadzenie Akcji Pobocznej gracz zawsze otrzymuje 2 PA.

Gracze mogą wydać PA z Akcji Pobocznej w taki sam sposób, jak w przypadku Akcji Głównej, z zachowaniem poniższych ograniczeń:

1. **W ramach Akcji Pobocznej gracz może wydatkować PA tylko raz** (na jeden cel, np. aby przekupić jedno pole, zrekrutować jedno Wojsko Elitarne, usunąć jeden znacznik Konflikту itp.). Gracz może zwiększyć wartość PA z Akcji Pobocznej za pomocą Długu lub Punktów Odwetu, ale wciąż podlega temu ograniczeniu. Jeśli graczowi, po jednorazowym wydatkowaniu PA z Akcji Pobocznej, pozostały jakieś niewykorzystane PA, te punkty przepadają.
2. **W ramach Akcji Pobocznych gracz nie może przepędzić Eskadr przeciwnika i opuszczać Flag** – chyba że na danym polu znajduje się żeton Konflikту. Gdy gracz przekupuje pole ze znacznikiem Konflikту, usuwa ten znacznik (→ 3.8.2).



❖ **KOMENTARZ:** Ponieważ znaczniki Konflikту nie mogą znajdować się na Fortach i Akwenach, Eskadry i Forty są całkowicie bezpieczne – Akcje Poboczne im nie zagrażają. Dodatkowo, ponieważ naprawa Uszkodzonego Fortu przeciwnika pociąga za sobą opuszczenie jego Flagi, można tego dokonać **tylko w ramach Akcji Głównej** (→ 5.6.4).





5.3.3. PRZEGRUPOWANIE

Jeśli żeton Inwestycji przedstawia symbol Przegrupowania, gracz może wybrać Wojsko Regularne przydzielone do nadchodzącej Wojny, a następnie zrekrutować losowo nowe Wojsko z puli Wojsk Regularnych i zdecydować, czy nowo dobrane Wojsko zastąpi to obecne na Arkuszu Wojny. Tak czy inaczej jedno Wojsko jest usuwane z gry albo wraca do puli Wojsk Regularnych (wedle wyboru gracza). Wojska Regularne nie mogą zostać usunięte z gry, jeśli w wyniku takiej operacji graczowi zostałyby mniej niż cztery żetony Wojsk Regularnych.

Podczas tury 6 (i tylko tej tury) symbol Przegrupowania przyznaje graczowi jeden Punkt Odwetu zamiast możliwości przeprowadzenia Akcji Przegrupowania (ponieważ Wojska Regularne nie będą już brały udziału w grze).

5.3.4. AKCJE W RÓŻNYCH REGIONACH

Jeśli w trakcie jednej rundy gracz zdecyduje się wydać Punkty Akcji typu  albo  w więcej niż jednym Regionie (nie Podregionie), musi zapłacić 1 dodatkowy Punkt Akcji za każdy wydatek PA w regionie innym niż pierwszy. Na stronach 7 i 13 Podręcznika znajdują się przykłady wyjaśniające zastosowanie opisanej powyżej zasady.

KOMENTARZ: Zasada ta dotyczy łącznie wszystkich Akcji jednego typu rozgrywanych w rundzie gracza, niezależnie od źródła pochodzenia tych Akcji (żeton Inwestycji lub efekt Wydarzenia). Jeśli więc gracz najpierw podniósł Flagę na Rynku na Karaibach, płacąc  zapewnionymi przez Wydarzenie, to wykorzystując w tej samej rundzie  z żetonu Inwestycji na podniesienie Flagi na Rynku w Ameryce Północnej, a później na Rynku w Indiach, musi zapłacić 1 PA więcej na każdym z tych pól. Jeśli jednak gracz w swojej rundzie najpierw wydał  w Indiach, a później  w Europie, nie płaci dodatkowego 1 PA (są to Akcje różnych typów).

5.4. AKCJE EKONOMICZNE

5.4.1. PRZEKUPIENIE RYNKU

Gracz może przekupić wyłącznie ten Rynek, który jest połączony z kontrolowanym przez niego Terytorium, Fortem, Akwenem lub innym Rynkiem, jeśli ten Rynek posiadał Flagę tego gracza na początku bieżącej rundy i nie jest Odcięty. Nie można przekupić Rynku, który jest połączony wyłącznie poprzez Rynek, na którym znajduje się żeton Konflikту.

KOMENTARZ: Uszkodzone Forty nadal są traktowane jako kontrolowane przez gracza, którego Flaga jest na nich podniesiona, zapobiegają odcięciu i umożliwiają przekupienie połączonego Rynku.


KOMENTARZ: Znaczniki Konflikту nie powodują odcięcia Rynków, na których się znajdują, ale mogą powodować odcięcie innych Rynków, położonych dalej.

Odcięty Rynek: Rynek uważa się za Odcięty, jeśli **na początku rundy** ma podniesioną Flagę gracza, ale nie jest połączony bezpośrednio lub łańcuchem kontrolowanych przez tego gracza Rynków z kontrolowanym przez niego Terytorium, Fortem lub Akwenem. Jeśli na Rynku znajduje się żeton Konflikту, Rynek ten nie może należeć do żadnego łańcucha (żeton Konflikту „przerywa” połączenie). Tylko Rynki mogą być Odcięte. Forty, Akweny, Poselstwa i Terytoria nigdy nie są traktowane jako Odcięte.

KOMENTARZ: Oznacza to, że jeśli gracz spowoduje, że dany Rynek w bieżącej rundzie utraci swoje połączenie opisane powyżej, to będzie on traktowany jako Odcięty dopiero od momentu rozpoczęcia następnej rundy (dowolnego z graczy – niekoniecznie gracza kontrolującego ten Rynek). **Odcięte Rynki są uważane za kontrolowane przez gracza** (np. do celów rozliczania Nagród, wykorzystania efektów kart Wydarzeń itp.), albowiem odcięcie Rynku nie „zawiesza” kontroli gracza nad nim, w przeciwieństwie do umieszczenia na Rynku znacznika Konflikту.

KOMENTARZ: Nie jest dozwolone przekupywanie Rynków „łańcuchowo”, czyli dzięki połączeniom z Rynkami przekupionymi w bieżącej rundzie. Gracz może jednak przekupić Rynek połączony z Terytorium, Fortem lub Akwenem, nad którym ten gracz przejął kontrolę w bieżącej rundzie. Gracz może na przykład, dzięki Akcji Militarnej, rozmieścić Eskadrę na pustym Akwenie, a następnie – w tej samej rundzie – wykorzystać Akcję Ekonomiczną, aby podnieść Flagę na Rynku połączonym z tym Akwenem.



5.4.2. KOSZT EKONOMICZNY

Przekupienie Rynku kosztuje tyle , ile wynosi Koszt Ekonomiczny tego Rynku. Zazwyczaj Koszt Ekonomiczny Rynku to wartość nadrukowana na jego polu na planszy. Istnieją jednak dwa sposoby na zmniejszenie Kosztu Ekonomicznego Rynku do 1:

1. gdy jest to Rynek Odcięty;
2. gdy zawiera znacznik Konflikту (na Rynku z Flagą lub niekontrolowanym).

Aktywowanie Korzyści może również obniżyć koszt przekupienia Rynku (**→ 8.2**).

Jeśli Rynek jest Strzeżony, jego Koszt Ekonomiczny jest podniesiony o 1 (tylko dla celów opuszczenia Flagi, potem Rynek przestaje być Strzeżony, bo staje się niekontrolowany).

Redukcje kosztów, w tym te wynikające z Korzyści, należy rozpatrzyć przed podniesieniem kosztów (tak więc Rynek Strzeżony ze znacznikiem Konflikту będzie kosztował 2 ). Ostateczny koszt przekupienia Rynku nigdy nie może być niższy niż 1 .

KOMENTARZ: Rynek jest Strzeżony, nawet jeśli przeciwnik posiada połączony z nim własny Fort lub Akwen (czyli kontrolowane Forty i Akweny nie znoszą wzajemnie

◇ swojego wpływu na Rynek). Jednocześnie niekontrolowane (czyli bez Flagi) pole Rynku połączone z kontrolowanym Fortem czy Akwenem nie jest Rynkiem Strzeżonym, a więc jego Koszt Ekonomiczny się nie zmienia.

PRZYKŁAD: Owen, grając Wielką Brytanią, wybrał żeton Inwestycji z Ekonomiczną Akcją Główną wartą 3 €. Wydaje 2 € na przekupienie Rynku trzciny cukrowej na polu Antigua, na którym nie ma żadnej Flagi, podnosząc tam brytyjską Flagę. Mając do dyspozycji już tylko 1 €, zwiększa Dług o 1, aby uzyskać dodatkowe € (więc teraz ma 2 €). Wydaje je na przekupienie francuskiego Rynku futrzarskiego w Cumberland, na którym znajduje się znacznik Konflikty. Kosztuje go to 2 €, ponieważ znacznik Konflikty na Cumberland zmniejsza Koszt Ekonomiczny tego pola do 1 €, niemniej Owen musi wydać dodatkowy 1 €, ponieważ poprzednią Akcję w tej rundzie przeprowadził w innym Regionie. W przypadku braku znacznika Konflikty druga Akcja kosztowałaby 3 € (2 na pokrycie Kosztu Ekonomicznego Cumberland plus 1 za Akcję w różnych Regionach).

5.5. AKCJE POLITYCZNE

5.5.1. PRZEKUPIENIE POSELSTWA

Punkty Akcji Politycznych mogą być przeznaczone na przekupienie Poselstwa. W przeciwieństwie do Rynków, Poselstwa nie muszą być połączone z innym polem, aby je przekupić. Gracz ma więc swobodny dostęp do każdego Poselstwa na planszy (poza ograniczeniami związanymi z aktualną Epoką).

5.5.2. KOSZT POLITYCZNY

Przekupienie Poselstwa kosztuje tyle ♠, ile wynosi Koszt Polityczny tego pola. Znacznik Konflikty na Poselstwie zmniejsza jego koszt do 1 (zarówno na Poselstwie z Flagą, jak i niekontrolowanym). Podobnie jak w przypadku Rynków, redukcje kosztów należy rozpatrywać przed podwyżkami. Ostateczny koszt przekupienia Poselstwa nigdy nie może być niższy niż 1 ♠.

PRZYKŁAD 1: Jane, grając Francją, wybrała żeton Inwestycji z Polityczną Akcją Główną wartą 4 ♠. Wydaje 4 ♠ na dwukrotne przekupienie Poselstwa na polu Dania-Norwegia (jego Koszt Polityczny wynosi 2), opuszczając na nim brytyjską Flagę, a następnie podnosząc własną. Następnie wydaje 2 Punkty Odwetu, uzyskując 2 dodatkowe ♠, które wykorzystuje do Przekupienia Sardynii. Jako że w Sardynii nie znajduje się żadna Flaga, Jane podnosi tam swoją Flagę.

PRZYKŁAD 2: Owen, grając Wielką Brytanią, planuje skomplikowany ruch w Indiach. Wybiera żeton Inwestycji zapewniający 3 ♠ na Akcję Główną i 2 € na Akcję Poboczną, który dodatkowo pozwala na zagranie karty Wydarzenia. W związku z tym Owen zagrywa kartę ZŁOTO Z AFRYKI ZACHODNIEJ, która dodaje mu 1 €. Z jego pomocą przekupuje Vellore, opuszczając tam Flagę Francji (dodatkowo wydaje na to Punkt Odwetu, ponieważ Koszt Ekonomiczny

ny Vellore wynosi 2). Kontroluje już Lokalny Sojusz Majsur i aktywuje jego Korzyść – Walka o Władzę – aby umieścić znacznik Konflikty w Tiruchirappalli. Powyższe działanie wyczerpuje Walkę o Władzę, która nie może zostać więcej użyta w bieżącej turze.



Akcje opisane w przykładzie 2 podrozdziału 5.5.2.

Następnie wydaje 3 ♠ i 1 Punkt Odwetu, aby przejąć kontrolę nad polem Hajdarabad – 2 ♠, aby opuścić Flagę przeciwnika, i 2 ♠, aby podnieść tam własną Flagę. W końcu wydaje 2 Punkty Akcji Pobocznej €, aby przekupić Tiruchirappalli. Zazwyczaj przekupienie pola z podniesioną Flagą przeciwnika nie jest dozwolone w ramach Akcji Pobocznej, ale dzięki znajdującemu się tam znacznikowi Konflikty Owen może to zrobić (→ 5.3.2, pkt 2). Koszt tej Akcji wynosi 2 €, ponieważ znacznik Konflikty obniża Koszt Ekonomiczny Tiruchirappalli do 1, ale francuski Fort w Vandavasi zwiększa go do 2. Owen usuwa również znacznik Konflikty z Tiruchirappalli, ponieważ zmiana statusu Flagi na danym Rynku usuwa obecny tam znacznik Konflikty (→ 3.8.2).

5.5.3. DOBRANIE KARTY WYDARZENIA

Za 3 ♠ gracz może dobrać kartę z talii Wydarzeń, o ile ta talia nie jest pusta. W trakcie Tury gracz może posiadać na ręku więcej niż 3 karty. Gracz będzie musiał zredukować liczbę kart do 3 dopiero w kolejnej Turze Pokoju, w Fazie Przygotowania (→ 4.1.6).

5.6. AKCJE MILITARNE

5.6.1. REKRUTACJA WOJSKA ELITARNEGO

Koszt rekrutacji Wojska Elitarnego wynosi 2 ♠. W każdej rundzie gracz może zrekrutować maksymalnie dwa Wojska Elitarne.

W celu zrekrutowania Wojska Elitarnego gracz dobiera losowy żeton Wojska Elitarnego z puli, patrzy na niego, a następnie wybiera jedną z Kampanii na arkuszu nadchodzącej Wojny i umieszcza w niej zakryty żeton na swoim polu Wojska.

Gracz do danej Kampanii **może zrekrutować maksymalnie 2 Wojska Elitarne** (łącznie z efektami kart Wydarzeń lub Ministrów). Jeśli gracz rekrutuje Wojsko Elitarne i pragnie je umieścić na Kampanii, w której już znajdują się 2 Wojska Elitarne, musi przenieść jedno ze znajdujących się tam Wojsk Elitarnych do innej Kampanii (w której znajdują się mniej niż 2 Wojska Elitarne). Gracz nie może zrekrutować więcej Wojsk Elitarnych, jeśli posiada po 2 Wojska Elitarne w każdej Kampanii.

Tylko w turze 6. gracz może wykorzystać Punkty Akcji Militarnej 🏰, aby kupić za nie Punkty Akcji Ekonomicznej 🏠 albo Politycznej 🗳️ (tylko jeden typ na rundę!), płacąc w stosunku 2 🏰 za 1 🏠/🗳️. Zakupione w ten sposób Punkty Akcji można wydać tak, jakby pochodziły z Akcji Głównej (m.in. podnosić ich wartość, zwiększając Dług lub wydając Punkty Odwetu).

❖ **KOMENTARZ:** Jeśli gracz wybrał żeton Inwestycji z 4 🏰, to może kupić 2 🏠 albo 2 🗳️, ale nie po jednym z każdego. 2PA z Pobocznej Akcji Militarnej zamienione na 1 PA (Ekonomiczny albo Polityczny) również można wykorzystać tak, jak gdyby stanowił on Akcję Główną (a co za tym idzie – wydatkować bez ograniczeń właściwych dla Akcji Pobocznej).

Gracz może zamienić tylko część PA z żetonu Inwestycji, a pozostałe wykorzystać na Akcje Militarne (np. po wyborze żetonu 3 🏰 – zamienić 2 🏰 na 1 🏠, a pozostały 1 🏰 wykorzystać na jedną z Akcji Militarnych).

❖ **KOMENTARZ:** Z racji tego, że po turze 6 nie ma żadnej Wojny, opisany powyżej sposób pozyskania dodatkowych 🏠 i 🗳️ może być bardzo przydatny, przy czym należy pamiętać, że jest to sposób niezbyt wydajny.

5.6.2. USUNIĘCIE ZNACZNIKA KONFLIKTU

Koszt usunięcia standardowego znacznika Konflikty wynosi 2 🏰. Jeśli jednak znacznik Konflikty znajduje się na Rynku Strzeżonym, koszt jego usunięcia wynosi 1 🏰.

W obu przypadkach koszt ten jest powiększony o 1, jeśli wskazuje na to znacznik Konflikty (→ 3.8.1).

5.6.3. BUDOWA FORTU

Koszt budowy Fortu (podniesienia Flagi na niekontrolowanym polu Fortu) jest przedstawiony pod polem Fortu. Aby zbudować Fort, gracz na początku bieżącej rundy (czyli przed wyborem żetonu Inwestycji) oraz w momencie naprawy musi kontrolować co najmniej jeden Rynek, Akwen lub Terytorium połączone z tym Fortem.

Fort przeciwnika nie może zostać przejęty podczas Tury Pokoju, chyba że zostanie wcześniej uszkodzony (→ 5.6.4). Nieuszkodzony Fort może zostać przejęty tylko przy użyciu Punktów Podboju podczas Wojny (→ 7.2.1.1).

5.6.4. NAPRAWA FORTU

W trakcie wojen Forty mogą zostać uszkodzone (→ 7.1.2). Gracz może naprawiać Uszkodzone Forty kontrolowane zarówno przez siebie, jak i przeciwnika. Aby naprawić Fort, gracz wydaje 🏰 i usuwa z pola Fortu znacznik Uszkodzonego Fortu. Koszt i warunki naprawy zależą od tego, czy naprawiany Fort jest kontrolowany przez przeciwnika, czy nie.

❖ **Koszt naprawy własnego Uszkodzonego Fortu to cyfra na polu Fortu minus 1.** Gracz nie musi kontrolować żadnych pól połączonych z własnym Uszkodzonym Fortem, aby go naprawić.

❖ **Koszt naprawy Uszkodzonego Fortu przeciwnika to cyfra na polu Fortu plus 1.** Gracz naprawiający Fort przeciwnika musi w momencie naprawy kontrolować Akwen lub Rynek połączony z naprawianym Fortem. Poprzez naprawę gracz przejmuje kontrolę nad tym polem (opuszcza Flagę przeciwnika i podnosi na nim swoją Flagę).

❖ **KOMENTARZ:** Do naprawy Uszkodzonego Fortu przeciwnika nie można wykorzystać połączenia z własnym Terytorium. Kontrolowany Rynek połączony z naprawianym Fortem przeciwnika w momencie naprawy może być Odcięty, ale nie może na nim leżeć znacznik Konflikty. Do naprawy Fortu przeciwnika nie można wykorzystać Akcji Pobocznej (gdyż naprawa zawiera w sobie opuszczenie Flagi).

5.6.5. BUDOWA NOWEJ ESKADRY

Koszt budowy nowej Eskadry to 4 🏰. Po wybudowaniu Eskadry gracz przenosi jej żeton ze Stoczni na swoim arkuszu do Bazy Floty (pole na planszy). Od tego momentu znajduje się ona w gotowości do Akcji rozmieszczania (→ 5.6.6), którą gracz może wykonać nawet w tej samej rundzie zaraz po zbudowaniu.



Niektóre efekty w grze zmniejszają koszt budowy Eskadry. Jeśli suma tych efektów spowoduje, że gracz będzie mógł wybudować Eskadrę za darmo (łącna obniżka do 0 🏰), w dalszym ciągu musi on dysponować w swojej rundzie Akcją Militarną (pochodzącą z żetonu Inwestycji lub karty Wydarzenia).

5.6.6. ROZMIESZCZANIE ESKADR





Gracz może rozmieścić Eskadrę, która znajduje się już na planszy (na Akwenu lub w Bazie Floty). Koszt rozmieszczenia jednej Eskadry na pustym Akwenu wynosi 1 🏰.




❖ **KOMENTARZ:** Wykorzystanie w tym celu Militarnej Akcji Pobocznej jest nieefektywne! Zapewnia ona graczowi 2 PA, czyli po wydaniu pierwszego punktu na rozmieszczenie Eskadry – drugi przepada niewykorzystany.





Jeśli na docelowym Akwencie znajduje się Eskadra przeciwnika, koszt rozmieszczenia ulega następującym modyfikacjom:

- ◇ 2 , jeżeli rozmieszczana Eskadra znajduje się na innym Akwencie (dowolnym)
- ◇ 3 , jeżeli rozmieszczana Eskadra stacjonuje w Bazie Floty.

W obu przypadkach Eskadra przeciwnika jest przepędzana (czyli przeniesiona z Akwenu do Bazy Floty). Do rozmieszczenia Eskadry nie jest potrzebne żadne połączenie z innymi polami. Dana Eskadra może zostać rozmieszczona tylko raz na rundę.

PRZYKŁAD 1: Jane, grając Francją, wybiera żeton Inwestycji z *Militarną Akcją Główną* o wartości 3  i *Polityczną Akcją Poboczną* o wartości 2 . Najpierw wydaje 2 , aby usunąć dwa dokuczliwe znaczniki Konfliktów. Koszt usunięcia każdego z nich wynosi 1 , ponieważ oba pola są Strzeżone (Karaikal przez francuski Fort w Vandavasi, a Malakka przez francuską Eskadrę na Rzece Hugli).

Następnie, ponieważ posiada Eskadrę w Bazie (zbudowaną w poprzedniej rundzie), postanawia użyć jej do strzeżenia swoich pozostałych zapasów przypraw. Przenacza ostatni 1  na rozmieszczenie Eskadry na (pustym) Wybrzeżu Malabarskim. Następnie wydaje 2 , aby podnieść Flagę na Lokalnym Sojuszu Algonkinowie w Ameryce Północnej. Należy zauważyć, że nie płaci dodatkowych  za Akcje w różnych Regionach; koszt ten obowiązuje tylko w ramach Akcji tego samego typu.

PRZYKŁAD 2: W pierwszej turze Owen, grając Wielką Brytanią, wybiera żeton Inwestycji z *Militarną Akcją Główną* o wartości 2 . Ten żeton nie zapewnia zbyt potężnej Akcji Główniej, natomiast zawiera symbol Przegrupowania. Niezadowolony ze swojego Wojska Regularnego w Kampanii w Europie Środkowej w wojnie o sukcesję hiszpańską odmawia zagrania Wydarzenia, a następnie korzysta z Przegrupowania i ogłasza przeciwnikowi, że próbuje ulepszyć swoje Wojsko w Europie Środkowej. Nowe Wojsko jest lepsze od tego obecnego w Europie Środkowej, więc Owen usuwa dotychczasowe Wojsko i umieszcza w Europie Środkowej to nowo dobrane. Postanawia usunąć odrzucone Wojsko z gry (zamiast zwracać je do swojej puli Wojsk Regularnych). Następnie, aby dalej inwestować w swoje Wojsko, wydaje 2  celem zrekrutowania Wojska Elitarnego. Dobiera Zdradę Sabaudii z premią +2 do siły i decyduje się umieścić ten żeton również w Europie Środkowej. Chce też zwiększyć swoją obecność na Akwenach Europy, więc zwiększa Dług o trzy, aby zdobyć trzy kolejne . Ma jedną Eskadrę w Bazie Floty i decyduje się na wydanie 3  celem rozmieszczenia jej na Akwencie w Europie zajmowanym przez francuską Eskadrę. Francuska Eskadra została przepędzona i wraca do Bazy Floty, a jej miejsce zajęła brytyjska Eskadra Owena.

6.0. DŁUG

W trakcie swojej rundy gracz może zwiększyć swój Dług, aby poszerzyć pulę punktów dowolnych Akcji, które w swojej rundzie wykonuje w wyniku zagranego

Wydarzenia lub żetonu Inwestycji. W ten sposób gracz może powiększyć swoje możliwości i mocniej wpłynąć na sytuację na planszy. Zwiększać Dług można dowolnie, ale tylko do wysokości zmiennego Limitu Zadłużenia.

6.1. ZWIĘKSZANIE DŁUGU

Każdorazowe zwiększenie Długu o 1 przyznaje 1 PA o typie odpowiadającym typowi Akcji Głównej lub Pobocznej z wybranego przez gracza żetonu Inwestycji lub Punktem Akcji przyznanym przez Wydarzenie. Tym samym nie jest dozwolone zwiększenie Długu dla otrzymania typu akcji, która nie jest reprezentowana przez wybrany w tej rundzie Żeton Inwestycji lub efekt zagranego Wydarzenia.

W trakcie swojej rundy gracz może zwiększyć Dług o dowolną dostępną dla niego wartość (z zastrzeżeniem → 6.3).

◇ **KOMENTARZ:** Pozyskane w ten sposób Punkty Akcji są traktowane jako normalne PA i podlegają wszystkim zasadom ich wydatkowania. Np. jeśli gracz zwiększył z pomocą Długu wartość Akcji Pobocznej, jest związany normalnymi restrykcjami związanymi z jej realizacją (→ 5.3.2).

6.2. ZMNIĘSIENIE DŁUGU

Gracz, który poddaje swoją rundę (tym samym rezygnuje z użycia dowolnego elementu z wybranego żetonu Inwestycji), może zmniejszyć swój obecny Dług maksymalnie o 2.

Żeton Długu nigdy nie może znaleźć się niżej niż na polu 0 Rejestru Głównego.

6.3. LIMIT ZADŁUŻENIA

Dług gracza nie może zostać zwiększony, jeśli w ten sposób zostałby przekroczony jego Limit Zadłużenia.

- Limit Zadłużenia można zwiększyć dzięki różnym efektom w grze. Dzieje się to m.in. w pierwszej turze Epoki Imperium oraz Epoki Rewolucji (→ 4.I.2).
- Jeśli gracz jest zmuszony do zwiększenia Długu i nie może przyjąć pełnej wartości tego Długu z powodu osiągnięcia Limitu Zadłużenia, wówczas za każdy punkt Długu wykraczający poza ten limit przeciwnik otrzymuje 1 PZ.

6.4. DOSTĘPNY DŁUG

Niektóre karty Wydarzeń oferują Premie aktywowane za pomocą Dostępnego Długu. Dostępny Dług to różnica pomiędzy obecnym Długiem gracza a jego Limitem Zadłużenia. W związku z tym gracz z większą różnicą pomiędzy obecnym Długiem a Limitem Zadłużenia ma większą pulę Dostępnego Długu.

7.0. WOJNY

Każda Wojna składa się z kilku Kampanii, które są rozstrzygane po kolei. Wynik Wojny zależy bezpośrednio od Wojsk zgromadzonych przez graczy i sytuacji na planszy, wypracowanej w Turze Pokoju. Obaj gracze zaczynają z jednym Wojskiem Regularnym w każdej Kampanii danej Wojny. Wojska te nie mają zazwyczaj zbyt dużej siły, natomiast w czasie Wojny pozwolą graczowi na zrealizowanie kilku ciekawych efektów (np. uszkodzenie Fortu, opuszczenie Flagi). Wojska te będzie można uzupełnić o zrekrutowane dodatkowo Wojska Elitarne.

Podczas rozstrzygania Kampanii każdy gracz podlicza swoją całkowitą siłę w danej Kampanii, na którą składa się suma siły Wojsk (Regularnych i Elitarnych) oraz wszelkich Posiłków, otrzymanych dzięki kontrolowaniu pól Sojuszu na planszy, a czasem także Eskadr, Fortów, znaczników Konfliktów lub Kompetencji Ministrów. Gracz z większą całkowitą siłą otrzymuje nagrody wskazane w tabeli Łupów Wojennych Kampanii. Będą to przede wszystkim Punkty Zwycięstwa, a czasem także Punkty Podboju, umożliwiające zdobycie nowych Terytoriów, Rynków, Fortów czy Akwenów.

Po rozstrzygnięciu każdej Kampanii Wojna dobiega końca. Należy pamiętać, aby przygotować następną Wojnę, gdy tylko poprzednia zostanie rozstrzygnięta.

7.1. FAZA ROZSTRZYGANIA WOJNY

Gracze przechodzą do rozstrzygania Wojny. W kolejności występowania Kampanii (jak wskazano na arkuszu Wojny) każdy gracz oblicza swoją całkowitą siłę w Kampanii.

7.1.1. ODKRYCIE ŻETONÓW WOJSK

W pierwszej kolejności każdy gracz odkrywa swoje Wojska (zarówno Regularne, jak i Elitarne) w aktywnej Kampanii i sumuje wartości punktów siły. Ta suma to siła Wojska każdego gracza (może mieć wartość ujemną).

7.1.2. ROZPATRZENIE EFEKTÓW WOJSK

Następnie każdy gracz rozpatruje efekty zapewnione przez jego Wojska, poczynawszy od tego gracza, który jest bliżej natychmiastowego zwycięstwa, czyli prowadzi na torze Rejestru Głównego. (Jeśli PZ wynosi 15, to gracz, który zaczynał w poprzedniej Turze Pokoju, rozpatruje te efekty również jako pierwszy). Jeśli to tylko możliwe, efekty muszą zostać rozpatrzone.

D Żetony przedstawiające symbol Długu natychmiast zwiększają Dług przeciwnika o 1.



Żetony z symbolem przekreślonej flagi pozwalają właścicielowi opuścić Flagę na dowolnym Rynku albo Poselstwie w Regionie Kampanii, które nie zawierają znacznika Konfliktu. Jeśli właściciel żetonu nie może tego zrobić, efekt symbolu nie jest rozpatrywany. Jeśli właściciel żetonu wybierze Rynek, musi wybrać taki, którego przejęcie nie zaskutkuje odcięciem innych Rynków – o ile to możliwe.



Żetony przedstawiające symbol Uszkodzonego Fortu / symbol przepędzenia Eskadry pozwalają właścicielowi żetonu umieścić znacznik Uszkodzonego Fortu na jednym Forcie przeciwnika w Regionie odpowiadającym rozstrzyganej Kampanii albo przepędzić jedną Eskadrę przeciwnika z tego Regionu do Bazy Floty. Jeśli właściciel żetonu nie może tego zrobić, efekt symbolu nie jest rozpatrywany.

◇ **KOMENTARZ:** Uszkodzony Fort w dalszym ciągu jest uważany za kontrolowany przez gracza, który ma na nim podniesioną Flagę. Nie liczy się natomiast do Posiłków (→ 7.1.3).

7.1.3. SPRAWDZENIE LISTY POSIŁKÓW KAMPANII

Następnie każdy gracz sprawdza listę Posiłków w bieżącej Kampanii, aby zdobyć dodatkowe punkty siły. Poszczególne elementy na liście Posiłków działają następująco:

◇ Każde państwo wymienione na liście Posiłków przyznaje graczowi 1 punkt siły **za każde kontrolowane przez niego pole Sojuszu**. Jeśli na polu Sojuszu znajduje się znacznik Konfliktu, to konkretne pole nie dodaje siły kontrolującemu je graczowi.

◇ **KOMENTARZ:** Gracze mogą otrzymywać Posiłki z tego samego państwa, jeśli obaj kontrolują w nim pola Sojuszu.

◇ Odpowiednie Kompetencje kart Ministrów przyznają po 1 punkcie siły (tylko wtedy, jeśli gracz ujawnił kartę Ministra z wymienioną na liście Posiłków Kompetencją w jednej ze swoich wcześniejszych rund; → 3.5).

◇ Znaczniki Konfliktów mogą zapewnić Posiłki, o ile znajdują się na liście Posiłków. Każdy znacznik Konfliktu w Regionie Kampanii znajdujący się na polu z podniesioną Flagą danego gracza dodaje 1 punkt siły **jego przeciwnikowi**.

◇ **KOMENTARZ:** Ten efekt jest niezależny od ewentualnej negacji Sojuszu przez znacznik Konfliktu. Innymi słowy: znacznik Konfliktu zawsze neguje Sojusz (gracz nie otrzymuje Posiłków z tego pola) i niezależnie od tego, jeśli znaczniki Konfliktów zostały wprost wymienione na liście Posiłków danej Kampanii, zapewnia 1 dodatkowy punkt siły przeciwnikowi właściciela Flagi, na której się znajduje. Znaczniki Konfliktów na pustym polu nigdy nie są traktowane jak Posiłki.

◇ Eskadry przyznają po 1 punkcie siły każda. Niektóre Kampanie wymieniają wiele Regionów, w których należy podliczyć posiadane Eskadry. W takim przypadku każda Eskadra we wszystkich wymienionych Regionach zwiększa siłę o 1.

◇ Każdy nieuszkodzony Fort w Regionie Kampanii daje 1 punkt siły kontrolującemu go graczowi.

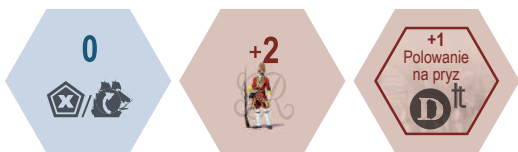
Elementy, które nie zostały wymienione na liście Posiłków danej Kampanii, nie dodają punktów siły w tej Kampanii.

❖ **KOMENTARZ:** Należy pamiętać, że każde pole na planszy informuje graczy za pomocą kropek na swojej krawędzi, w której Wojnie zapewnią kontrolującemu je graczowi Posiłki (o ile to możliwe).

7.1.4. CAŁKOWITA SIŁA W KAMPANII

Dodanie siły Wojska do siły Posiłków daje każdemu graczowi jego całkowitą siłę w Kampanii (może mieć wartość ujemną). Gracze porównują uzyskane wartości. Gracz z wyższą całkowitą siłą w Kampanii zwycięża tę Kampanię z przewagą równą różnicy całkowitej siły obu graczy. W przypadku remisu, Kampania kończy się impasem i żaden gracz nie otrzymuje Łupów Wojennych.

PRZYKŁAD: W trakcie wojny o sukcesję hiszpańską gracze rozstrzygają Kampanię wojna królowej Anny. Po zapoznaniu się z arkuszem Wojny widzą, że Posiłki w tej Kampanii pochodzą z Fortów, Eskadr, a także znaczników Konfliktów na polach przeciwnika. Jane, jako Francja, nie ma żadnej Eskadry w Ameryce Północnej, ale na jednym kontrolowanym przez Brytyjczyków Rynku znajduje się żeton Konfliktu. Żaden z graczy nie zbudował Fortu. Wielka Brytania ma jedną Eskadrę w Ameryce Północnej (w Zatoce Maine) i jedno Wojsko Elitarne w tej Kampanii na arkuszu Wojny. Gracze ujawniają swoje Wojska Regularne. Francja odkrywa żeton o wartości „0”, a Wielka Brytania „+2”. Brytyjskie Wojsko Elitarne to Polowanie na przyz, które dodaje 1 punkt siły i zwiększa Dług Francji o 1. Jednak Wojsko Regularne Francji pozwala Jane na przepędzenie brytyjskiej Eskadry albo uszkodzenie brytyjskiego Fortu. Postanawia przepędzić Eskadrę, którą umieszcza w Bazie Floty. Siła tej Eskadry nie będzie brana pod uwagę przy podliczeniu całkowitej siły BR w tej Kampanii.



Siła Wojska francuskiego wynosi zatem 0 (za Wojsko Regularne) i 1 za Posiłki (wynika to ze znacznika Konfliktu na polu z podniesioną brytyjską Flagą), co daje FR całkowitą siłę w Kampanii równą 1. Siła Wojska brytyjskiego wynosi 3 (2 za Wojsko Regularne, 1 za Wojsko Elitarne), a za Posiłki – 0 (ponieważ Eskadra została przepędzona do Bazy Floty), co daje BR całkowitą siłę w Kampanii równą 3. Wielka Brytania wygrywa tę Kampanię z przewagą 2 i natychmiast odbiera Łupy Wojenne z przedziału przewagi „1–2” wojny królowej Anny.

7.2. ŁUPY WOJENNE

Po rozstrzygnięciu jednej Kampanii, ale przed rozpoczęciem rozstrzygania kolejnej, zwycięzca Kampanii otrzymuje Łupy Wojenne. Każda Kampania ma tabelę Łupów. Gracze natychmiast po rozstrzygnięciu Kampanii rozpatrują jej efekty na podstawie przedziałów przewagi w tej tabeli.

7.2.1. PUNKTY PODBOJU

W wyniku rozstrzygnięcia Kampanii gracze mogą otrzymać Punkty Podboju (PP). Należy je wydać natychmiast, czyli przed rozstrzygnięciem kolejnej Kampanii.

Przy użyciu Punktów Podboju gracz może przejąć kontrolę nad Fortami, Rynkami, Akwenami i Terytoriami (wydając po 1 PP za pole, z wyjątkiem modyfikacji tego kosztu przez efekt gry, taki jak na karcie Ministra HUGENOCI W NOWYM SWIECIE). Za pomocą PP gracz nie może przejmować kontroli nad Poselstwami.

7.2.1.1. PRZEJĘCIE KONTROLI NAD FORTEM, RYNKIEM LUB AKWENEM

Fort, Rynek lub Akwen, który gracz zamierza przejąć przy użyciu PP, musi znajdować się w Regionie Kampanii, w wyniku której gracz otrzymał PP. Gracz może w ten sposób przejmować zarówno pola kontrolowane przez przeciwnika, jak i pola niekontrolowane.

Aby przejąć kontrolę nad Fortem lub Rynkiem, gracz wydaje 1 PP i podnosi Flagę na danym polu (opuszczając na nim Flagę przeciwnika, jeżeli się tam znajduje). Jeśli Fort w momencie przejścia był uszkodzony, pozostaje uszkodzony.

Przejmowanie kontroli nad Akwenem przebiega w taki sam sposób, ale gracz przejmujący kontrolę nad Akwenem musi mieć Eskadrę w Bazie Floty lub na innym Akwenu Regionu danej Kampanii, aby ją przemieścić na przejmowany Akwen. Jeśli znajduje się na nim Eskadra przeciwnika, zostaje przepędzona do Bazy Floty. **Dana Eskadra może przejąć kontrolę nad Akwenem w ten sposób tylko raz na jedną Wojnę** (a nie Kampanię!).

❖ **KOMENTARZ:** W przypadku Fortów i Rynków przejmowanych za pomocą PP w Turze Wojny nie obowiązują reguły połączenia opisane w 5.4.1 i 5.6.3. Gracz przejmujący może wybrać dowolny Fort lub Rynek w Regionie wskazanym w danej Kampanii, nawet taki, który nie jest połączony z jakimkolwiek innym polem kontrolowanym przez niego.

7.2.1.2. PRZEJĘCIE KONTROLI NAD TERYTORIUM

W wyniku Kampanii gracz – przy użyciu PP – może przejąć kontrolę nad Terytorium, które:

- ❖ znajduje się w Regionie aktualnej Kampanii **lub**
- ❖ zostało wymienione w polu „Inne dostępne Terytoria” na arkuszu Wojny, w aktualnej Kampanii.

Celem przejścia kontroli nad takim Terytorium gracz musi zapłacić 1 PP oraz kontrolować co najmniej jeden **Fort, Akwen lub inne Terytorium połączone Linią Podboju z pożądanym Terytorium** (o ile do danego Terytorium dochodzą jakiekolwiek Linie Podboju – patrz Gibraltarc, Minorca, Asiento na planszy). Zwyczajne połączenia (linie ciągłe) nie umożliwiają przejścia kontroli nad Terytorium.

PRZYKŁAD: W wojnie o sukcesję hiszpańską PP zdobyte w Kampanii w Hiszpanii mogą być wydane na przejście kontroli nad dowolnym Terytorium w Europie (np. Gibraltar lub Minorka), San Agustin lub Asiento (ponieważ Terytoria te pojawiają się na liście dostępnych Terytoriów dla Hiszpanii na arkuszu Wojny). Te PP nie mogą zostać wykorzystane do przejścia Fortu w Europie, ponieważ w tym Regionie nie ma żadnych Fortów.

♦ **KOMENTARZ:** Do niektórych Terytoriów (np. Gibraltar) nie docierają żadne Linie Podboju. Przejście Kontroli nad tymi polami wymaga jedynie opłacenia kosztu w PP – gracz nie musi spełniać warunku kontroli innych pól.

PRZYKŁAD: Owen, jako Wielka Brytania, wygrał Kampanię wojna o panowanie w Ameryce Północnej w ramach wojny siedmioletniej z przewagą siły równą 2. Po zapoznaniu się z tabelą Łupów Owen widzi, że ma prawo do 1 Punktu Podboju i może opuścić Flagę na jednym dowolnym Rynku w Ameryce Północnej. Wydaje 1 PP, aby przejąć kontrolę nad Akadnią (wykorzystując Linie Podboju z Louisbourga, na którym jest podniesiona Flaga BR). Wreszcie opuszcza Flagę na Ile-aux-Noix, aby pozbawić Francuzów Rynku futrzarskiego, przynajmniej tymczasowo. Jane, jego francuska przeciwniczka, otrzymuje 1 Punkt Odwetu, jak wskazuje kolumna Przegranego w tabeli Łupów Wojennych, co oznacza na Rejestrze Głównym poprzez przesunięcie znacznika PO o jedno pole w prawo.

7.2.2. ODMOWA PODBOJU TERYTORIUM

Dwa razy w trakcie każdej Wojny, gracz może odmówić oddania Terytorium, które miałyby zostać zajęte przez przeciwnika. Odmowa musi być zadeklarowana tuż po tym, gdy przeciwnik wydał PP, aby przejąć kontrolę nad Terytorium. Wydane przez przeciwnika PP są tracone, jego Flaga nie zostaje podniesiona, a Terytorium pozostaje pod kontrolą gracza, który zadeklarował Odmowę Podboju. Terytorium to nie może być ponownie zajęte przy użyciu PP w bieżącej Wojnie. Skorzystanie z tej opcji za pierwszym razem kosztuje gracza utratę 3 PZ, a za drugim utratę 5 PZ.

PRZYKŁAD: Owen, jako Wielka Brytania, zwyciężył z przewagą 5 w trzeciej wojnie w Karnatyku, przez co otrzymuje 2 PP do wydania w Indiach. Ponieważ już kontroluje Vandavasi, postanawia przejąć Pondicherry (połączone z Vandavasi Linie Podboju). Jane odmawia podboju przeciwnikowi, w związku z czym Owen zyskuje 3 PZ. Został mu jeszcze 1 PP, ale fakt, że Jane odmówiła podboju Pondicherry, uniemożliwia ponowny podbój tego pola do końca bieżącej Wojny. W związku z tym Owen nie może użyć pozostałego 1 PP do ponownej próby przejścia kontroli nad Pondicherry. Zamiast tego wydaje PP, aby przejąć Karaikal – opuszcza tam Flagę Jane i podnosi swoją Flagę. Ponieważ Karaikal nie jest Terytorium, Jane nie może odmówić podboju.

7.3. SKUTKI KAMPANII

Niektóre Kampanie mają specjalne Skutki zależne od tego, kto wygrał. Są one wyjaśnione na arkuszach Wojny, z wyjątkiem Skutków wymagających nieco szerszego omówienia:

„USA” i „Kanada” (wojna o niepodległość Stanów Zjednoczonych) oraz „Zwycięstwo jakobitów” i „Kłęska jakobitów” (wojna o sukcesję austriacką). Zostały one wyjaśnione poniżej:

♦ **Zwycięstwo jakobitów:** Nastąpiła udana restauracja potomków Jakuba II Stuarta na tronie szkockim. Gracz FR umieszcza znacznik Zwycięstwa jakobitów na planszy w pobliżu Irlandii i Szkocji. Ponadto karta Ministra JAKOBICI staje się od najbliższej Fazy Ministrów trzecią – dodatkową – kartą w Gabinetecie na planszy gracza francuskiego. Od tego momentu aż do końca gry Gabinet FR przyjmuje kształt: 2 Ministrów + Jakobici. Jeżeli zatem Jakobitów nie było w Gabinetecie, wówczas gracz w najbliższej Fazy Ministrów dokłada ich kartę do dwóch znajdujących się tam już Ministrów. Jeżeli jednak Jakobici znajdowali się już w Gabinetecie (byli jedną z dwóch kart Ministrów), gracz FR uzupełnia w tej fazie Gabinet o nowego Ministra. Gracz nie może wymienić karty Jakobitów na innego, trzeciego Ministra. Odrzucenie karty Jakobitów poza grę przywraca liczbę kart francuskich w Gabinetecie do dwóch.

♦ **Kłęska jakobitów:** Ten Skutek reprezentuje klęskę ruchu jakobickiego. Po wejściu tego Skutku w życie w trakcie rozstrzygnięcia Wojny lub poprzez ujawnienie karty NEGOCJACJE PAPIESKO-HANOWERSKIE należy umieścić ten znacznik obok Szkocji i Irlandii i natychmiast usunąć z gry kartę Ministra JAKOBICI.

♦ **USA:** Jeśli ten Skutek wejdzie w życie, Francja może zdecydować, aby podnieść Flagi USA na dowolnych spośród następujących Terytoriów: Północne Kolonie, Karoliny, San Augustin. Francja może następnie opuścić dowolne Flagi z wszelkich Fortów w podregionie Północnych Kolonii. Następnie usuwa wszystkie Flagi na Rynkach Karaibów i Ameryki Północnej, które zostały odcięte w wyniku podniesienia Flag USA lub usunięcia Fortów (także Flagi francuskie, jeśli te zostały odcięte).

♦ **Kanada:** Jeśli ten Skutek wejdzie w życie, Francja może podnieść Flagę USA na polu Quebec i Montreal. Następnie usuwa wszystkie Flagi na Rynkach w Ameryce Północnej, które zostały odcięte w wyniku powyższej akcji (także Flagi francuskie, jeśli te zostały odcięte).

Terytorium z podniesioną Flagą USA nie może zostać podbite za pomocą Punktów Podboju. Gracz nie może poświęcić PZ, aby odmówić podniesienia Flagi USA, czyli zasada 7.2.2 nie działa w tym przypadku (**WIĘCEJ O FLAGACH USA → 10.0**).

7.4. FAZA SPRAWDZENIA WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA

Jeśli jeden z graczy wygrał wszystkie Kampanie rozstrzyganej Wojny, w każdej z nich zwyciężając z maksymalnym możliwym **poziomem przewagi** (czyli otrzymał Łupy Wojenne z najwyższego możliwego przedziału), natychmiast wygrywa grę. W przeciwnym razie należy sprawdzić sumę PZ w taki sam sposób jak w Fazy Sprawdzenia Warunków Zwycięstwa w Turze Pokoju (→ 4.1.13). Jeśli żaden z graczy nie został zwycięzcą, gra jest kontynuowana.

7.5. FAZA PORZĄDKOWA (WOJNA)

Gracze odkładają wszystkie swoje Wojska na arkusze gracza, osobno Regularne i Elitarne. Gracze usuwają również z planszy wszystkie znaczniki Konfliktów, które zapewniły Posiłki w rozstrzygniętej Wojnie (czyli z tych Regionów, gdzie znaczniki Konfliktów wskazane były na liście Posiłków i jednocześnie znajdowały się na polach z Flagami).

7.6. FAZA NADCHODZĄCEJ WOJNY

❖ **KOMENTARZ:** Należy pominąć ten etap pod koniec wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych (ponieważ nie ma następnej Wojny do rozstrzygnięcia).

Arkusze nadchodzącej Wojny wskazanej na Torze Epok, którą gracze będą rozstrzygać jako następną, należy umieścić w pobliżu planszy. Każdy gracz umieszcza po jednym losowym, zakrytym Wojsku Regularnym po stronie swojego państwa na każdej Kampanii. Gracze mogą zobaczyć swoje Wojska w dowolnym momencie po ich rozmieszczeniu na arkuszu Wojny.

Jeśli nadchodząca Wojna to wojna siedmioletnia, każdy gracz na początku swojej pierwszej rundy bieżącej Tury Pokoju rekrutuje za darmo tyle Wojsk Elitarnych, ile miał ich w wojnie o sukcesję austriacką (ale nie więcej niż 3).

8.0. ŻETONY KORZYŚCI

Żetony Korzyści to dodatkowe efekty, które gracz może zdobyć dzięki kontrolowaniu określonych pól na planszy. Zapewniają graczowi zniżki na niektóre Akcje, pozwalają umieszczać na polach żetony Konfliktu, a czasem dają wręcz dostęp do zupełnie nowych rodzajów Akcji.

Gracz otrzymuje żeton Korzyści od razu po podniesieniu Flagi na wszystkich polach połączonych z polem tej Korzyści, ale wykorzystać efekt tego żetonu może dopiero w swojej następnej rundzie.

8.1. KONTROLA ŻETONU KORZYŚCI

Korzyści to żetony ze specjalnymi efektami. Aby zdobyć żeton Korzyści, gracz musi kontrolować wszystkie pola połączone z polem tej Korzyści na planszy. Po spełnieniu tego warunku gracz zabiera żeton Korzyści z planszy i kładzie go na swoim arkuszu. W momencie gdy gracz traci kontrolę nad co najmniej jednym polem połączonym z polem posiadanej Korzyści, zwraca jej żeton na odpowiadające jej pole na planszy (**z zachowaniem statusu Wyczerpany**, jeśli taki posiada).

Gracz nie może aktywować efektu Korzyści, jeśli na którymkolwiek z pól połączonych z polem tej Korzyści znajduje się znacznik Konfliktu. W takiej sytuacji gracz nie musi jednak zwracać żetonu Korzyści na planszę, chyba że jego Flaga

zostanie opuszczona na jednym z pól połączonych z polem tej Korzyści. Po usunięciu „przeszkadzającego” znacznika Konfliktu żeton Korzyści jest normalnie do dyspozycji gracza zgodnie z ogólnymi zasadami (jeśli nie był Wyczerpany, może zostać od razu aktywowany).

8.2. UŻYWANIE ŻETONÓW KORZYŚCI

Aby aktywować posiadaną Korzyść, gracz oznacza ją żetonem Wyczerpania i rozpatruje jej efekt. Korzyść oznaczona już żetonem Wyczerpania nie może zostać w tej turze aktywowana ponownie (nawet jeśli w trakcie tury zmieni się gracz, który będzie ją kontrolował; → 8.1). Efekty na niektórych kartach Wydarzeń pozwalają ignorować obie powyższe zasady dotyczące Wyczerpania. Efekty Korzyści opisano na awersie żetonu; opis rozszerzony znajduje się na karcie pomocy gracza.

Korzyść nie może zostać aktywowana w tej samej rundzie, w której została zdobyta. Korzyści mogą zostać aktywowane w dowolnym momencie rundy kontrolującego je gracza (np. w trakcie Akcji), ale nie przed sprawdzeniem Warunku Premii na zagraniej przez tego gracza karcie Wydarzenia (jeśli takowy występuje). Żetony Korzyści zostają przygotowane do ponownego aktywowania (poprzez usunięcie z nich żetonu Wyczerpania) podczas Fazy Porządkowej każdej tury (→ 4.1.5).

Działanie niektórych żetonów Korzyści ograniczono do wskazanych na żetonie Regionów/Podregionów, państw lub rodzajów Rynków (towarów). **Gracz może aktywować maksymalnie 2 Korzyści w danej rundzie i nie więcej niż 1 Korzyść w danym Regionie.**

❖ **KOMENTARZ:** Żetony pozbawione regionalnych, państwowych lub rynkowych (towarowych) ograniczeń wykorzystania (np. Skała) na potrzeby powyższej zasady są traktowane jako Korzyści aktywowane w Regionie, w którym zostały pozyskane. Przykładowo, wspomniana Skała (aktywowana jako żeton z Europy, bo w tym Regionie został pozyskany) może zostać wykorzystana do przepędzenia Eskadry przeciwnika z Karaibów (gracz musi wydać Militarny Punkt Akcji posiadany na podstawie efektu Wydarzenia lub Akcji Głównej żetonu Inwestycji, lecz nie Akcji Pobocznej, zgodnie z 5.3.2), a następnie gracz może w tej samej rundzie - ponownie na Karaibach - wykorzystać żeton Korsarzy dla położenia żetonu Konfliktu na jednym z Rynków trzciny cukrowej, kontrolowanym przez przeciwnika.

Niektóre Korzyści wymagają od gracza wydania PA, aby mógł rozpatrzyć ich efekt. Gracz musi wydać wymagany typ punktów z posiadanej Akcji Głównej, efektu Wydarzenia lub Akcji Pobocznej, podlegając też wszystkim jej ograniczeniom (→ 5.3.2).

❖ **KOMENTARZ:** Żetony Korzyści nie dają graczowi dodatkowych punktów! Mogą dawać nowe rodzaje Akcji, wskazując ich koszt, ale koszt ten trzeba zawsze ponieść, wydając PA z żetonu Inwestycji lub Wydarzenia. Mogą też oferować graczowi zniżkę, pozwalając płacić mniej PA za dany zakup.

9.2. UTRATA PUNKTÓW ODWETU

Wszystkie Punkty Odwetu powyżej limitu 4 przepadają podczas Fazy Redukcji Punktów Odwetu w każdej Turze Pokoju (→ 4.1.10).

10.0. STANY ZJEDNOCZONE

Jeśli po wojnie o niepodległość Stanów Zjednoczonych na planszy znajdują się flagi USA, Poselstwa na terenie Stanów Zjednoczonych stają się dostępne dla obu graczy – mogą oni podnosić swoje Flagi na tych polach, korzystając z akcji przekupienia.

Flagi USA podniesione w wyniku rozstrzygnięcia wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych są umieszczane na planszy na stałe i nie mogą być w żaden sposób usunięte. Usuwanie znaczniki graczy z określonych Terytoriów oraz blokują graczom możliwość podniesienia Flagi na tych Terytoriach.

Podczas Fazy Punktacji Końcowej (i tylko wtedy) Flagi USA są traktowane jak Flagi francuskie.

11.0. FAZA PUNKTACJI KOŃCOWEJ

Jeśli rozgrywka będzie wyjątkowo zacięta i gracze nie zdołają jej rozstrzygnąć w ciągu sześciu tur, konieczne będzie przeprowadzenie dodatkowego punktowania na odrębnych zasadach.

Na końcu gry, jeśli żaden z graczy nie wygrał w trakcie Fazy Sprawdzania Warunków Zwycięstwa w 6. turze (→ 4.1.13), przeprowadzana jest Faza Punktacji Końcowej (→ 4.1.14), w której obie strony zdobywają punkty wyłącznie w następujący sposób (odmienny od standardowej Fazy Punktacji):

- ♦ jeśli gracz ma więcej pól Prestiżu niż przeciwnik (w tym Poselstwa Stanów Zjednoczonych, jeśli na planszy są Flagi USA): 2 PZ
- ♦ gracz z większym Dostępnym Długiem: 1 PZ za każde 2 punkty Dostępnego Długu więcej od przeciwnika, maksymalnie 4 PZ
- ♦ gracz kontrolujący więcej Rynków danego towaru: 1 PZ za każdy rodzaj towaru (w Fазie Punktacji Końcowej liczy się wszystkie sześć towarów; nie korzysta się z tabeli Nagród za Globalny Popyt)
- ♦ każda Flaga znajdująca się na Terytorium kontrolowanym podczas Przygotowania Rozgrywki przez przeciwnika (tj. na polu Terytorium oznaczonym kolorem przeciwnika): 2 PZ.

Tak jak w standardowej Fазie Punktacji, znaczniki Konflikту wyłączają z punktowania pole, na którym się znajdują (→ 3.8).

W obu przypadkach, podobnie jak inne redukcje kosztów, są one rozpatrywane przed jakimkolwiek wzrostem kosztów (na przykład gracz, który chce aktywować Korzyść Rum, aby przekupić Strzeżony Rynek przeciwnika o koszcie podstawowym 2, na którym znajduje się znacznik Konflikту, zapłaci 1 ☹️: koszt podstawowy jest zredukowany do 1 (Konflikt), od tego odejmuje się 1 za Rum, a następnie dodaje 1, ponieważ Rynek jest Strzeżony). Jednak, jak wskazano w pkt 5.4.2 i 5.5.2, ostateczny koszt przekupienia pola nie może być niższy niż 1, niezależnie od redukcji kosztów lub innych efektów gry.

Jeśli Korzyść wpływa na wykorzystanie przez gracza PA w jakikolwiek sposób (np. zniżka na konkretną Akcję), gracz normalnie podlega wszystkim ograniczeniom związanym z wykonaniem Akcji. Jeśli Korzyść na przykład umożliwia graczowi opuszczenie Flagi przeciwnika na Rynku za 1 ☹️, aby użyć tej Korzyści, gracz musi mieć możliwość rozpatrzenia Głównej Akcji Ekonomicznej (dzięki żetonowi Inwestycji lub Wydarzeniu) i normalnie podlega ograniczeniom wskazanym w 5.4, czyli nie może tego zrobić w ramach Akcji Pobocznej.

9.0. PUNKTY ODWETU

Punkty Odwetu gracz otrzymuje przede wszystkim w wyniku przegranych wojen, dla zrekompensowania poniesionych strat. Podobnie jak Dług, gracz może je wykorzystać do powiększenia puli punktów dowolnych Akcji, które wykonuje w swojej rundzie (w wyniku zagrażonego Wydarzenia lub żetonu Inwestycji).

KOMENTARZ: Punkty Odwetu działają podobnie jak Dług, ale nie są Długiem i nie można ich wykorzystać zamiennie, np. gdy gracz zostaje zmuszony do zwiększenia Długu (→ 6.3B).

9.1. WYKORZYSTANIE PUNKTÓW ODWETU

Każdorazowe wydanie przez gracza 1 Punktu Odwetu z posiadanej puli przyznaje **1 PA o typie odpowiadającym typowi Akcji Głównej lub Pobocznej** z wybranego przez gracza żetonu Inwestycji lub Punktom Akcji przyznanym przez Wydarzenie. Tym samym nie jest dozwolone wydanie PO dla otrzymania typu akcji, która nie jest reprezentowana przez wybrany w tej rundzie żeton Inwestycji lub efekt zagrażonego Wydarzenia.

KOMENTARZ: Pozyskane w ten sposób Punkty Akcji są traktowane jako normalne PA i podlegają wszystkim zasadom ich wydatkowania. Np. jeśli gracz zwiększył z pomocą PO wartość Akcji Pobocznej, obowiązują go normalne restrykcje związane z jej realizacją (→ 5.3.2).

Aby wykorzystać Punkt Odwetu, gracz przesuwając żeton Punktów Odwetu w Rejestrze Głównym o wartość, jaką chce dodać do Punktów Akcji, które posiada w tej rundzie. W trakcie swojej rundy gracz może wykorzystać dowolną liczbę dostępnych dla niego Punktów Odwetu.

12.0. ZASADY DODATKOWE

12.1. HISZPAŃSKIE IMPERIUM KOLONIALNE

W *Imperial Struggle* działania i ambicje innych mocarstw europejskich są na ogół przedstawiane przez efekty kart Wydarzeń i wpływ Sojuszy na wyniki Wojen. Nie ma to na celu umniejszenia znaczenia mocarstw takich jak Hiszpania czy Austria, chodzi raczej o skupienie się na dwóch potęgach znajdujących się w centrum uwagi gry – Wielkiej Brytanii i Francji.

Jednak niektórzy gracze mogą chcieć poeksperymentować i zwiększyć udział Hiszpanii w grze. W tym celu w grze umieszczono trzy hiszpańskie Flagi; jeśli gracze chcą zagrać z uwzględnieniem obecności imperium hiszpańskiego na Karaibach, muszą wykonać następujące czynności:

1. Podczas przygotowania rozgrywki należy umieścić hiszpańskie Flagi na zaznaczonych polach na Karaibach (Hawana, Santiago i Puerto Principe). Nie należy umieszczać hiszpańskich Flag na Gibraltarze, Asiento, San Agustin i Minorce. Flagi hiszpańskie działają tak samo jak Flagi francuskie lub brytyjskie – gracze mogą je opuszczać w ten sam sposób.

❖ **KOMENTARZ:** Warto zauważyć, że hiszpańskie Rynki są traktowane jako Rynki Odcięte od hiszpańskich Terytoriów, a zatem koszt ich przekupienia wynosi dla gracza 1.

2. Za każdym razem, gdy gracz w wyniku Wojny przejmuje kontrolę nad niekontrolowanym przez nikogo Terytorium Hiszpanii (Asiento, San Agustin, Gibraltar lub Minorca), jego przeciwnik - po całkowitym rozstrzygnięciu bieżącej Kampanii - może za darmo przekupić jedno Poselstwo w Hiszpanii.

3. Po opuszczeniu, hiszpańskie Flagi są usuwane z gry.

12.2. PLANOWANIE KAMPANII

Niektórzy gracze preferują większą kontrolę nad rozmieszczaniem swoich Wojsk Regularnych w Kampaniach. Jeśli obaj gracze wyrażą na to zgodę, można stosować następujące zasady dodatkowe (wszystkie lub wybrane):

1. Akcja Przegrupowania (→ 5.3.3) pozwala teraz alternatywnie na zamianę miejscami dwóch Wojsk Regularnych znajdujących się już na arkuszu Wojny (gracz może oczywiście podejrzeć swoje żetony przed zmianą), zamiast dobierania nowego żetonu i podejmowania decyzji o zachowaniu go w miejsce obecnego w danej Kampanii Wojska albo odrzuceniu. Za każdym razem, gdy aktywowane jest przegrupowanie, gracz wybiera, z której opcji chce skorzystać: dobranie nowego żetonu albo zamiana miejscami dwóch istniejących.

2. Podczas rozmieszczania Wojsk Regularnych w trakcie przygotowania gry lub podczas Fazy Nadchodzącej Wojny (→ 7.6) gracze losują po jednym Wojsku Regularnym za każdą Kampanię w tej Wojnie. Następnie każdy gracz patrzy na zrekrutowane Wojska i wedle własnego uznania rozmieszcza po jednym zakrytym żetonie w każdej Kampanii.

12.3. UMOCNIONE FORTY

Gracze, którzy chcą zwiększyć wagę konsekwencji utraty Terytoriów i Fortów, mogą zastosować wymaganie połączenia Liniami Podboju dla przejścia kontroli nad Fortem przy użyciu PP podczas Fazy Łupów Wojennych.

Oznacza to, że wymagania do przejścia kontroli nad Fortem przy użyciu PP są teraz takie same jak w przypadku Terytorium (→ 7.2.1.2). Ta zasada utrudnia graczowi ponowne wejście do Regionu, z którego został wyparty. Zwiększa to również wartość Louisbourg'a i Halifaxu, które teraz bezpośrednio zagrażają sobie nawzajem.

❖ **KOMENTARZ:** Linia Podboju między Louisbourgiem a Halifaxem jest brana pod uwagę tylko przy użyciu tej zasady.



„Bitwa przy wyspach Les Saintes, 12 kwietnia 1782: Koniec Akcji”, Thomas Whitcombe, obraz namalowany w 1783 roku



„Bitwa pod Fontenoy, 1745”, Henri Félix Emmanuel Philippoteaux, obraz namalowany w 1873 roku

INDEKS

Akcje Ekonomiczne Economic Actions	5.4	Kontrola Control	3.2.7, 3.2.8	Punkty Podboju Conquest Points	7.2.1
Akcje Militarne Military Actions	5.6	Koszt Ekonomiczny Economic Cost	5.4.2	Regiony Regions	3.2
Akcje Polityczne Diplomatic Actions	5.5	Koszt Polityczny Political Cost	5.5.2	Rundy Action Rounds	5.0
Akweny Naval Spaces	3.2.4	Linie Podboju Conquest Lines	3.2.6	Rynek Strzeżony Protected Space	3.2.8, 5.6.2
Całkowita siła w Kampanii Theater Strength	7.1.4	Lokalne Sojusze Local Alliances	3.2.1	Rynki Market Spaces	3.2.2, 5.4.1, 5.4.2
Dług Debt	6.0	Łupy Wojenne Theater Spoils	7.2	Siła Wojska Army Strength	7.1.1
Eskadry Squadrons	3.6, 5.6.5, 5.6.6	Nagrody za Dominację Award Tiles	3.9	Skutki Kampanii Theater Special Rewards	7.3
Faza Nadchodzącej Wojny War Layout Phase	7.6	Natychmiastowe zwycięstwo Automatic Victory	2.5	Stany Zjednoczone USA Flags	10.0
Faza Punktacji Końcowej Final Scoring Phase	11.0	Odcięcie Isolation	5.4.1	Tury Pokoju Peace Turns	2.2, 4.1
Faza Porządkowa (Pokój) Reset Phase (Peace)	4.1.5	Planowanie Kampanii Military Planning	12.2	Terytoria Territories	3.2.3, 7.2.1.2, 7.2.2
Faza Porządkowa (Wojna) Reset Phase (War)	7.5	Pole Sojuszu Alliance Space	3.2.1, 7.1.3	Warunki Premii Bonus Conditions	3.4.3, 5.2
Hiszpańskie imperium kolonialne Spanish Empire	12.1	Podnoszenie / opuszczanie Flagi to flag / to unflag	3.2.8	Wojny War Turns / Wars	2.3, 7.0
Flagi Flags	3.2.7, 3.2.8	Podregiony Sub-Regions	3.2	Wojsko Elitarne Bonus War Tiles	5.6.1
Forty Forts	3.2.5, 5.6.3, 5.6.4, 7.2.1.1	Poselstwa Political Spaces	3.2.1	Wojsko Regularne War Tiles	3.7, 5.6.1, 7.1.1, 7.1.2
Globalny Popyt Global Demand	4.1.4, 4.1.12	Posiłki Theater Bonus Strength	7.1.3	Znaczniki Konfliktów Conflict Markers	3.8, 5.6.2
Karty Ministrów Ministry Cards	3.5	Prestiż Prestige	3.2.1, 4.1.12, 11.0	Zwycięstwo Victory	2.4, 4.1.13, 7.4
Karty Wydarzeń Event Cards	3.4, 5.2	Przegrupowanie Military Upgrades	5.3.3	Żetony Inwestycji Investment Tiles	3.3, 4.1.6, 5.1, 5.3
Kompetencje Keywords	3.5.3	Punkty Akcji (PA) Action Points (AP)	3.0, 3.3, 5.3.2	Żetony Korzyści Advantage Tiles	8.0
		Punkty Odwetu Treaty Points	9.0		



GMT GAMES
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com



PHALANX

Vertima Sp. z o.o. sp. k.
Al. Przyjaźni 59L/7, 45-572 Opole, Polska
www.phalanxgames.pl

© 2020 GMT Games LLC

ANEKS

Tabela 1. Połączenia wymagane do oddziaływania na poszczególne rodzaje pól

	W CZASIE POKOJU		W CZASIE WOJNY	
	AKCJA (PA)	WYMAGANE POŁĄCZENIE	PRZEJĘCIE KONTROLI (PP)	WYMAGANE POŁĄCZENIE
POSELSTWO	PRZEKUPIENIE	Nie wymaga	- Nie można przejąć kontroli w czasie Wojny	-
RYNEK	PRZEKUPIENIE	Rynek (nie Odcięty, nie z Konfliktem), Terytorium, Fort lub Akwen (→ 5.4.1 oraz 5.4.2)	TAK (→ 7.2.1.1)	Nie wymaga
AKWEN	ROZMIESZCZENIE ESKADRY	Nie wymaga	TAK (→ 7.2.1.1)	Nie wymaga
FORT	BUDOWA (tylko pole niekontrolowane)	Rynek (nie z Konfliktem), Akwen lub Terytorium (→ 5.6.3)	TAK (→ 7.2.1.1)	Nie wymaga (zasada opcjonalna → 12.3)
	NAPRAWA FORTU WŁASNEGO	Nie wymaga		
	NAPRAWA FORTU PRZECIWNIKA	Rynek (nie z Konfliktem) lub Akwen (→ 5.6.4)		
TERYTORIUM	- Nie można zająć w czasie Pokoju	-	TAK (→ 7.2.1.2)	Terytorium, Fort lub Akwen (tylko poprzez Linie Podboju) (→ 7.2.1.2 oraz 7.2.2)

Modyfikatory w stosunku do standardowego kosztu Akcji:

- ◇ **Rynek Strzeżony:** +1 do kosztu opuszczenia Flagi (→ 5.4.2)
- ◇ **Rynek Odcięty:** redukcja bazowego kosztu opuszczenia Flagi do 1 (→ 5.4.2)
- ◇ **Rynek/Poselstwo z żetonem Konflikту:** redukcja bazowego kosztu opuszczenia Flagi do 1 (→ 5.4.2 / 5.5.2)
- ◇ **Usunięcie znacznika Konflikту na Rynku Strzeżonym:** redukcja bazowego kosztu do 1 (→ 5.6.2)
- ◇ **Inny Region poza pierwszym (tylko 🗡 lub 🤖):** +1 do kosztu przekupienia Poselstwa lub Rynku (→ 5.3.4)
- ◇ **Naprawa Uszkodzonego Fortu przeciwnika:** +1 do kosztu naprawy (→ 5.6.4)
- ◇ **Naprawa Uszkodzonego Fortu własnego:** -1 do kosztu naprawy (→ 5.6.4)