



Raison d'Etat

ARKUSZ POMOCY GRACZA

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1) Faza Dyplomacji (pomiędzy rundami) – zdecyduj o Statusie Dyplomatycznym swojego Mocarstwa na następną rundę: Koalicja, Neutralność albo Ekspansjonizm.
2) Faza Akcji – każde Mocarstwo przeprowadza **siedem** (dla scenariusza 1618) albo **sześć** (dla scenariusza 1702) Tur Akcji, z których każda składa się z innego rodzaju akcji. Gdy symbol Protestantów/Wielkiej Brytanii wróci do akcji Musztry, rozpoczyna się nowa runda.

3) Faza Elekcji Cesarza – Elekcja Świętego Cesarza Rzymskiego odbywa się przed austriacką akcją Musztry.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Mocarstwo osiąga natychmiastowe zwycięstwo, gdy jako pierwsze zdobędzie **30** (1618) / **25** (1702) punktów Wpływu.

CZŁONKOSTWO W KOALICJI

Mocarstwa będące w Koalicji otrzymują następujące korzyści/ograniczenia:

- * Mogą poruszać się przez Terytorium kontrolowane przez Sojusznika, jeśli ten wyrazi na to zgodę.
- * Sojusznicy nie mogą atakować siebie nawzajem. Dodatkowo, Mocarstwo nie może zostawić Garnizonu na Terytorium Macierzystym Sojusznika, jeśli porusza się przez to Terytorium.
- * Sojusznicy mogą udzielać sobie wsparcia podczas bitew.

AKCJE

W grze występują następujące typy akcji:

1. MUSZTRA



Dobierz jedną kartę Bitwy, a następnie odrzuć jedną kartę z ręki (może to być nowo dobrana karta).

2. OPODATKOWANIE



Opodatkowanie: otrzymujesz tyle Pieniędzy, ile wynosi wartość:

- * wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Macierzystych twojego Mocarstwa; **oraz**
 - * wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Nie-spornych; **oraz**
 - * wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Spornych, na których nie ma pasków w kolorze twojego Mocarstwa.
- Mocarstwa Neutralne podwajają ilość Pieniędzy, które otrzymują w ramach akcji Opodatkowania.

3. SUBWENCJE I NAJEMNICY (tylko 1618; w scenariuszu 1702 ta akcja jest połączona z akcją Przywództwa)



Subwencje: zaoferuj **do 3 Pieniędzy** ze swoich zasobów jednemu lub kilku Mocarstwom w twojej Koalicji **ALBO**



Najemnicy: zaoferuj **do 3 kart Bitwy** ze swojej ręki jednemu lub kilku Mocarstwom w twojej Koalicji.

4. PRZYWÓDZTWO



Przywództwo: możesz:

- 1) umieścić dowolną liczbę Generałów spoza planszy na kontrolowanych przez siebie Terytoriach **albo** przenieść dowolną liczbę Generałów z planszy poza nią (nie można wykonać obu akcji jednocześnie); **albo**
- 2) dobrać 1 kartę Bitwy, **albo**
- 3) otrzymać 1 punkt Morale.

Następnie rozpatrz akcje Subwencji i Najemników jak opisano powyżej (tylko w scenariuszu 1702).

5. MOBILIZACJA



Kup dowolną kombinację Oddziałów, Fortec, kart Bitwy i punktów Morale. Jedna Forteca kosztuje **5 Pieniędzy**. Wszystko inne kosztuje po **1 Pieniędzu**.

Dodatkowo, dobierz 1 kartę Bitwy za każdego Generała twojego Mocarstwa, który znajduje się poza planszą.

Korupcja: po Mobilizacji zwróć wszystkie niewydane Pieniądze do puli zasobów ogólnych.

6. POSZERZENIE WPŁYWU



Punkty Wpływu otrzymujesz za:

- * kontrolowane przez siebie Terytoria Sporne, które mają paski w kolorze twojego Mocarstwa,
- * kontrolowane przez siebie Terytoria Macierzyste innych Mocarstw,
- * bycie Świętym Cesarstwem Rzymskim (2 punkty Wpływu).

Liczba punktów Wpływu otrzymana za dane Terytorium odpowiada wartości na tym Terytorium.

7. RUCH



Przed pierwszą Turą Ruchu musisz wybrać Mocarstwo na Arbitra (Arbiter nie może być w tej samej Koalicji co twoje Mocarstwo).

Każdy z twoich Generałów może przeprowadzić jeden z trzech rodzajów ruchu:

- 1) **Przemarsz** – przenieść się na sąsiednie Terytorium.
- 2) **Ruch Morski** – przenieść się o wzdłuż Szlaku Morskiego, który kontrolujesz ty lub twój Sojusznik, o ile ten wyrazi zgodę na twój ruch.
- 3) **Ruch Strategiczny** – Generał przemieszcza się o maksymalnie 3 Terytoria przez wspólne granice kontrolowane przez jego Mocarstwo lub Sojuszników (jeśli się na to zgodzą).

Jeśli na koniec Tury Ruchu Generał znajduje się na Terytorium z rywalizującym Generałem/Garnizonem, dochodzi do bitwy.



Raison d'Etat

ARKUSZ POMOCY GRACZA

rozgrywka dla 3-6 graczy

Limit kart na ręce:

Po zakończeniu każdej akcji, gracz może mieć na ręce maksymalnie 6 kart Bitwy.

BITWY

Przebieg bitwy prezentuje się następująco:

1. Zsumuj punkty Siły atakującego i obrońcy.
2. Sąsiedni Sojusznicy deklarują wsparcie dla atakującego, a następnie obrońcy.
3. Zagrywaj karty Bitwy (kolejno po jednej). Z zagryanych kart Bitwy stwórz osobne stosy dla każdego Generała.
4. Ustal wynik bitwy i wyłoś zwycięzcę.

Wynik bitwy

Zawsze:

- * Każdy Generał, który brał udział w bitwie, w tym w celu zapewnienia wsparcia, traci 1 Oddział.
- * Każde Mocarstwo, które zagrało co najmniej 1 kartę Bitwy, dobiera kartę Bitwy z talii.

Remis:

- * Obrońca pozostaje na Terytorium, które było polem bitwy. Atakujący Generał wycofuje się na najbliższe możliwe Terytorium albo poza planszę.

Zwycięstwo:

- * Atakujący może zamienić 1 Oddział na Garnizon, aby przejąć kontrolę nad Terytorium.
- * Każde Mocarstwo, które brało udział w bitwie, otrzymuje 1 punkt Wpływu, jeśli przeciwny Generał został pokonany.
- * Jeśli twoje Mocarstwo jest w Koalicji, zdobywasz dodatkowy punkt Wpływu, jeżeli został pokonany Generał przeciwnej Koalicji (tylko jeżeli twoje Mocarstwo brało bezpośredni udział w bitwie, a nie przy udzielaniu wsparcia).

Porażka:

- * Generałowie na Terytorium będącym polem bitwy tracą wszystkie Oddziały, a następnie są przenoszeni poza planszę lub do swojego Stołecznego Terytorium.
- * Przegrane Garnizony są tracone i usuwane z planszy.

Zdolności specjalne kart Bitwy



- (2) Zagraj tę kartę odkrytą, aby **ujawnić** jedną z kart zagryanych przez przeciwnika.



- (3) Zagraj tę kartę odkrytą, aby **odrzuć** jedną z kart zagryanych przez przeciwnika.



- (4) Każda para kart z symbolem  w tym samym stosie = +1 do Siły.



- (5) Jeśli przegrasz bitwę, za każdą kartę „5”, którą zagrałeś, tracisz dodatkowo 1 Morale.

LICYTACJA O KONTROLĘ

Podczas akcji Musztry Pomniejszego Mocarstwa, przed rozpatrzeniem jakichkolwiek akcji, Główne Mocarstwa licytują co najmniej zero punktów Morale. Licytujący najwięcej Morale przejmują kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem.

KONTROLOWANIE POMNIEJSZEGO MOCARSTWA

Kontrolujący gracz przejmuje wszystkie akcje tego Pomniejszego Mocarstwa, zaczynając od Musztry, aż do momentu, gdy to Pomniejsze Mocarstwo będzie rozgrywało kolejną Musztrę. W tym momencie wszyscy gracze ponownie licytują, aby zdobyć nad nim kontrolę.

POSZERZENIE WPŁYWU

Pomniejsze Mocarstwa nie zdobywają punktów Wpływu i nie mogą zwyciężyć gry.

STATUS DYPLMATYCZNY

Status Dyplmatyczny Pomniejszego Mocarstwa zawsze odzwierciedla Status kontrolującego go Głównego Mocarstwa.

AKCJE

Pomniejsze Mocarstwa przeprowadzają te same akcje co Główne Mocarstwa z jednym wyjątkiem: nie rozpatrują akcji Poszerzenia Wpływu.

BITWY

Pomniejsze Mocarstwa toczą bitwy w taki sam sposób jak Główne Mocarstwa. Jeśli Generał Pomniejszego Mocarstwa zyskałby Wpływ dzięki wygranej bitwie (w tym poprzez udzielenie wsparcia), te punkty Wpływu otrzymuje kontrolujące go Główne Mocarstwo.

Pomniejsze Mocarstwo będące w Koalicji nie generuje dodatkowego Wpływu dla kontrolującego je Głównego Mocarstwa, jeśli pokona Generała przeciwnej Koalicji.

KORZYŚCI/OGRANICZENIA

Mocarstwa kontrolowane przez tego samego gracza (Główne Mocarstwo i co najmniej jedno Pomniejsze Mocarstwo) otrzymują następujące korzyści / ograniczenia:

- * Mogą swobodnie poruszać się po kontrolowanych przez siebie Terytoriach.
- * Nie mogą atakować siebie nawzajem ani nie mogą rozmieszczać Garnizonu na swoich Terytoriach Macierzystych.
- * Mogą udzielać sobie nawzajem wsparcia podczas bitew.
- * Nie mogą wybierać siebie nawzajem jako Arbitrów celem rozpatrzenia akcji Ruchu.