



Raison d'État

Andrew Rourke & Valdemar Gumienny

Raison d'État

Chaos w Europie! Ogień protestanckiej reformacji ogarnia Europę Środkową, podczas gdy rodzące się Imperium Szwedzkie walczy z rozległą, ludną i gotową do bitwy Polską o dominację na Wschodzie i Morzu Bałtyckim.

Czy Święty Cesarz Rzymski pozostanie na tronie? Po której stronie tego ogromnego konfliktu opowiedzą się narody Europy? Czy Polska przetrwa szwedzki potop?

W Raison d'État gracz przejmuje kontrolę nad jednym z maksymalnie siedmiu grywalnych Mocarstw – Polską, Szwecją, Francją, Hiszpanią, Austrią, Imperium Osmańskim, Wielką Brytanią i Rosją – w dwóch unikalnych scenariuszach, angażując się w ekscytującą grę polegającą na kontroli obszarów ze zmieniającymi się sojuszami i koalicjami, intensywnymi zdradami, dyplomacją i odważnymi działaniami wojskowymi.

Koalicje: Raison d'État (dalej „RdE”) to samodzielne rozszerzenie do Koalicji. Zawiera 2 scenariusze, z których każdy wykorzystuje inną stronę planszy. Do gry w RdE nie jest konieczne posiadanie podstawowej gry Koalicji. Podsumowanie nowych zasad RdE w porównaniu z zasadami Koalicji znajduje się w **rozdziale 1: Zmiany w stosunku do zasad Koalicji**.

W RdE może grać **od 3 do 7 graczy**. Rozdziały od 3 do 11 wyjaśniają zasady gry dla pełnej liczby graczy (6 lub 7, w zależności od scenariusza). Dodatkowe zasady mające zastosowanie do rozgrywek poniżej pełnej liczby graczy zostały opisane w **rozdziale 12: Pomniejsze Mocarstwa**.

SPIS TREŚCI

1. Zmiany w stosunku do zasad Koalicji	5	9. Faza Akcji	24
2. Komponenty	6	※ Musztra	25
3. Przygotowanie rozgrywki	8	※ Opodatkowanie	25
※ Scenariusz 1618	8	※ Subwencje i Najemnicy	25
※ Scenariusz 1702	12	※ Przywództwo	26
4. Warunki zwycięstwa	16	※ Mobilizacja	26
5. Pojęcia podstawowe	16	※ Poszerzenie Wpływu	26
※ Koło Wojny	16	※ Ruch	26
※ Terytoria i Szlaki Morskie	16	a. Wybór Arbitra	27
※ Wpływ	17	b. Rozwiązywanie Garnizonów	27
※ Morale	18	c. Rodzaje Ruchu	27
※ Święte Cesarstwo Rzymskie	18	d. Oddziały z Generałem	28
※ Kolejność Mocarstw	18	e. Ogólne zasady poruszania się	28
※ Arbitrzy	18	f. Umieszczenie Garnizonu	28
※ Garnizony i kontrola Terytoriów	19	10. Bitwy	29
※ Generałowie i Oddziały	19	※ Przebieg bitwy	29
※ Karty Bitwy	19	※ Zdolności specjalne kart Bitwy	31
※ Negocjacje w RdE	19	※ Określenie wyniku bitwy	31
6. Przebieg rozgrywki	20	11. Aktualizacja stanu planszy	34
7. Faza Dyplomacji	20	※ Mocarstwa, które były w Stanie Wojny, a teraz są w Stanie Pokoju	34
※ Negocjacje dyplomatyczne	20	※ Mocarstwa, które były w Stanie Pokoju, a teraz są w Stanie Wojny	34
※ Skutki Statusu Dyplomatycznego	21	※ Mocarstwa, które stają się Neutralne	34
8. Faza Elekcji Cesarza	23	12. Pomniejsze Mocarstwa	35
		※ Pomniejsze Mocarstwa – często zadawane pytania	40



1. ZMIANY W STOSUNKU DO ZASAD KOALICJI



Ten rozdział zawiera krótki opis różnic w zasadach między RdE a Koalicjami. Jeśli jesteś zaznajomiony z Koalicjami, możesz przeczytać zasady w zaznaczonym poniżej rozdziale, aby zapoznać się z różnicami i rozpocząć grę.

Rozdział 6: *Przebieg rozgrywki*

W RdE występuje Faza Elekcji Cesarza, która ma miejsce tuż przed akcją Musztry Austriaków (w obu scenariuszach).

Rozdział 8: *Faza Elekcji Cesarza*

W Fazie Elekcji Cesarza odbywa się otwarte głosowanie wśród Mocarstw kontrolujących co najmniej 1 z 7 Terytoriów Elektorskich Świętego Cesarstwa Rzymskiego.

Mocarstwo musi zdobyć ponad 4 głosy, aby zostać wybranym na Świętego Cesarza Rzymskiego. Mocarstwo wybrane na Cesarza otrzymuje +2 do Wpływu podczas wykonywania akcji Poszerzenia Wpływu.

Rozdział 9: *Faza Akcji*

Wszystkie Mocarstwa mają teraz do dyspozycji akcję Subwencji.

Wraz z nią wprowadzono również nową akcję o nazwie Najemnicy. Pozwala ona na przekazywanie kart Bitwy Sojusznikom.

W scenariuszu 1618 Subwencje i Najemnicy to samodzielna Akcja. W scenariuszu 1702 jest ona połączona z Przywództwem. Wszystkie Mocarstwa podlegają Korupcji po akcji Mobilizacji. Wiele Mocarstw ma teraz dostęp do Szlaków Morskich,

w tym poprzez neutralne Szlaki Morskie. Szlaki Morskie działają tak samo, jak w Koalicjach, z wyjątkiem tego, że nie można zapewniać wsparcia w bitwach z Terytoriów połączonych Szlakami Morskimi.

Rozdział 12: *Pomniejsze Mocarstwa*

Pomniejsze Mocarstwa mogą głosować podczas Elekcji Cesarza, zgodnie z zasadami dotyczącymi Głównych Mocarstw.

2. KOMPONENTY

- A** Plansza do gry (2-stronna – 1618 i 1702)
- B** 2 Koła Wojny (1618 i 1702)
- C** 31 pionków Generałów:
po 3 dla **a.** Protestantów, **b.** Polski,
c. Szwecji, **d.** Imperium Osmańskiego
i **e.** Wielkiej Brytanii
po 4 dla **f.** Hiszpanii, **g.** Austrii, **h.** Francji
i **i.** Rosji
- D** 217 żetonów Oddziałów / Garnizonów:
j. 21 protestanckich
k. 28 hiszpańskich
l. 21 szwedzkich
m. 28 francuskich
n. 28 austriackich
o. 21 polskich
p. 21 osmańskich
r. 21 brytyjskich
s. 28 rosyjskich
- E** 6 Fortec
- F** żeton Korony Świętego Cesarstwa Rzymskiego
- G** Pieniądze (38 monet):
t. 8 Guldenów (o wartości 5 Pieniędzy każdy)
u. 10 Talarów (o wartości 2 Pieniędzy każdy)
w. 20 Szylingów (o wartości 1 Pieniądza każdy)
- H** 24 żetonów Wyboru Statusu Dyplomatycznego
(4 dla Szwecji, 4 dla Francji, 4 dla Polski,
4 dla Rosji, 4 dla Wielkiej Brytanii
i 4 dla Imperium Osmańskiego)
- I** 40 pozostałych znaczników:
8 znaczników Statusu Dyplomatycznego [dyski]*

- 8 znaczników Morale [serca]*
- 8 znaczników Wpływu [gwiazdy]*
- 8 znaczników Siły [sześciiany]*
- 8 znaczników Arbitrów [walce]*

*Polska i Wielka Brytania dzielą się czerwonymi znacznikami

- J** 52 karty Bitwy

+ 7 arkuszy pomocy gracza oraz niniejsza Instrukcja





j.



k.



l.



m.



n.



o.



p.



r.



s.



t.



u.



w.

a.



b.



c.



d.



e.



f.



g.



h.



i.



3. PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



W grze dostępne są 2 scenariusze. Każdy scenariusz wykorzystuje inną stronę planszy i inne Koło Wojny. Mocarstwo występujące w obu scenariuszach wykorzystuje w nich te same komponenty.

✱ 1618: *Wojna trzydziestoletnia* (4–7 graczy)

✱ 1702: *Wojna o sukcesję hiszpańską i wielka wojna północna* (3–6 graczy)

1618: Wojna trzydziestoletnia

ZASADY SPECJALNE

W tym scenariuszu Austria i Hiszpania są stałymi członkami Koalicji austriackiej (Habsburgowie). We wszystkich innych aspektach działają one jako niezależne Mocarstwa. Podczas Fazy Dyplomacji, jeśli Koalicja austriacka musi podjąć decyzję o przyjęciu lub wyrzuceniu Mocarstwa z Koalicji, gracz austriacki ma ostateczny głos.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Użyj strony planszy i Koła Wojny przeznaczonych dla scenariusza 1618. Obróć tarczę na Kole Wojny w taki sposób, aby symbol Protestantów znalazł się przy akcji Musztry.

MOCARSTWA GRACZY

W tym scenariuszu bierze udział 7 Mocarstw: Protestanci, Hiszpania, Francja, Austria, Szwecja, Polska i Imperium Osmańskie.

W rozgrywkach 7-osobowych każdy gracz kontroluje po jednym z powyższych Mocarstw.

W rozgrywkach 4–6-osobowych co najmniej jedno Mocarstwo to Pomniejsze Mocarstwo, które rozpoczyna grę niekontrolowane.

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce 6-osobowej:
Imperium Osmańskie

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce 5-osobowej:
Polska i Imperium Osmańskie

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce 4-osobowej:
Polska, Imperium Osmańskie i Hiszpania*
*stałe kontrolowana przez gracza austriackiego



Znaczniki Statusu Dyplomatycznego:

Umieść znaczki Statusu Dyplomatycznego Polski, Szwecji, Francji i Imperium Osmańskiego w następujących Strefach Statusu:

Koalicja austriacka (Biały lew): Polska (czerwony)

Koalicja protestancka (Fioletowy kogut): Szwecja (granatowy)

Neutralność (Brązowy sześlong): Francja (niebieski)

Ekspansjonizm (Szare działo): Imperium Osmańskie (pomarańczowy)

Uwaga: Austria i Hiszpania są uznawane za stałych Sojuszników w Koalicji austriackiej. Protestanci są uważani za stałych członków Koalicji protestanckiej.

Austriackie (białe), hiszpańskie (żółte) i protestanckie (fioletowe) znaczniki Statusu Dyplomatycznego nie są używane w grze dla wszystkich graczy. W grach z mniejszą liczbą graczy są one używane do pokazania kontroli nad Pomniejszymi Mocarstwami. (W grze 4-osobowej umieść znacznik Austrii na wierzchu znacznika Hiszpanii na czas trwania gry).

2 Znaczniki Morale: Umieść znacznik Morale każdego Mocarstwa na torze Morale w następujący sposób:

Imperium Osmańskie (pomarańczowy): 4

Francja (niebieski): 5

Polska (czerwony): 6

Austria (biały): 7

Hiszpania (żółty): 8

Protestanci (fioletowy): 9

Szwecja (granatowy): 10

5 Znaczniki Wpływu: Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu **o** na torze Wpływu.

4 Znaczniki Siły: Umieść znaczniki Siły wszystkich Mocarstw graczy na polu **o** na torze Siły.

5 Znaczniki Arbitrów: Umieść znaczniki Arbitrów każdego z graczy na polu Arbitrów.

Przygotowanie rozgrywki dla poszczególnych Mocarstw:

6 Umieść pionki Generałów, a także żetony Oddziałów i Garnizonów oraz Fortece na planszy zgodnie z poniższym opisem. W nawiasach podano liczbę Oddziałów służących pod każdym Generałem.

7 Umieść Generałów poza planszą, karty Bitwy, niewykorzystane żetony Oddziałów, żetony

Wyboru Statusu Dyplomatycznego oraz wszelkie startowe Pieniądze obok planszy.

8 Potasuj karty Bitwy i utwórz z nich talię kart Bitwy. Następnie rozdaj każdemu z graczy karty z utworzonej talii. Początkowa liczba kart Bitwy dla każdego Mocarstwa jest taka sama jak liczba Generałów posiadanych przez to Mocarstwo na planszy:



PROTESTANCI

Na planszy:

✱ Generałowie: Bohemia (2), Pfalz (1), Holland (3)

✱ Garnizony: Bohemia, Holland (z Fortecą)

Poza planszą:

✱ Karty Bitwy x3



HISZPANIA

Na planszy:

✱ Generałowie: Brabant (3), Catalonia (2), Napoli (1)

✱ Garnizony: Brabant (z Fortecą), Navarra (z Fortecą)

Poza planszą:

✱ Generał x1

✱ Karty Bitwy x3



SZWECJA

Na planszy:

✱ Generałowie: Ingria (3), Stockholm (2), Skania (1)

Poza planszą:

✱ Karty Bitwy x3



AUSTRIA

Na planszy:

✱ Generałowie: Wien (3), Tyrol (1), Karinthia (1), Bavaria (1)

Poza planszą:

✱ Karty Bitwy x3
✱ Pieniądze x5



FRANCJA

Na planszy:

✱ Generałowie: Picardie (1), Champagne (1), Paris (1)

Poza planszą:

✱ Generał x1
✱ Karty Bitwy x3
✱ Pieniądze x6



Na planszy gry znajdują się również sylwetki szarych pionków na 6 Terytoriach. Są one istotne tylko podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Soldiers of Fortune*. W przeciwnym razie mogą zostać zignorowane.



POLSKA

Na planszy:

✱ Generałowie: Livonia (1), Podolia (2),
Warszawa (1)

Poza planszą:

✱ Karty Bitwy x3
✱ Pieniądze x5



IMPERIUM OSMAŃSKIE

Na planszy:

✱ Generałowie: Serbia (1), Istanbul (3),
Hungari (2)

Poza planszą:

✱ Karty Bitwy x3

9 Umieść pozostałe Pieniądze i Fortece w pobliżu planszy, tworząc w ten sposób pulę zasobów ogólnych.

10 Umieść pozostałe karty Bitwy zakryte na planszy, na polu opisanym jako talia kart Bitwy, tworząc w ten sposób talię dobierania. Pod spodem znajduje się miejsce na stos odrzuconych kart Bitwy. (Jeśli w dowolnym momencie gry wszystkie karty z talii zostały dobrane, potasuj wykorzystane i odrzucone karty, i utwórz z nich nową zakrytą talię Bitwy).



1702: Wojna o sukcesję hiszpańską i wielka wojna północna

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Użyj strony planszy i Koła Wojny przeznaczonych dla scenariusza **1702**. Obróć tarczę na Kole Wojny w taki sposób, aby symbol Wielkiej Brytanii znalazł się przy akcji Musztry.

MOCARSTWA GRACZY

W tym scenariuszu bierze udział 6 Mocarstw: Wielka Brytania, Francja, Austria, Szwecja, Rosja i Imperium Osmańskie.

W rozgrywkach **6-osobowych** każdy gracz kontroluje po jednym z powyższych Mocarstw.

W rozgrywkach **3–5-osobowych** co najmniej jedno Mocarstwo to Pomniejsze Mocarstwo, które rozpoczyna grę niekontrolowane.

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce **5-osobowej**: Imperium Osmańskie

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce **4-osobowej**: Rosja i Imperium Osmańskie

Pomniejsze Mocarstwo w rozgrywce **3-osobowej**: Szwecja, Rosja i Imperium Osmańskie

1 Znaczniki Statusu Dyplomatycznego: Umieść znaczniki Statusu Dyplomatycznego Wielkiej Brytanii, Rosji, Szwecji i Imperium Osmańskiego w następujących Strefach Statusu:

Koalicja austriacka (Biały lew): Wielka Brytania (czerwony), Rosja (zielony)

Koalicja francuska (Niebieska tarcza): Szwecja (granatowy)

Neutralność (Brązowy szezlong): Imperium Osmańskie (pomarańczowy)

Ekspansjonizm (Szare działo): nikt

Uwaga: Austria i Francja są uznawane za stałych członków Koalicji, odpowiednio austriackiej i francuskiej.

Austriackie (białe) i francuskie (niebieskie) znaczniki Statusu Dyplomatycznego nie są używane w grze dla wszystkich graczy. W grach z mniejszą liczbą graczy są one używane do pokazania kontroli nad Pomniejszymi Mocarstwami.

2 Znaczniki Morale: Umieść znacznik Morale każdego Mocarstwa na torze Morale w następujący sposób:

Imperium Osmańskie (pomarańczowy): **2**

Rosja (zielony): **3**

Wielka Brytania (czerwony): **5**

Austria (biały): **9**

Francja (niebieski): **11**

Szwecja (granatowy): **12**

5 Znaczniki Wpływu: Umieść znaczniki Wpływu wszystkich Mocarstw graczy na polu **o** na torze Wpływu.

4 Znaczniki Siły: Umieść znaczniki Siły wszystkich Mocarstw graczy na polu **o** na torze Siły.

5 Znaczniki Arbitrów: Umieść znaczniki Arbitrów każdego z graczy na polu Arbitrów.

Przygotowanie rozgrywki dla poszczególnych Mocarstw:

6 Umieść pionki Generałów, a także żetony Oddziałów i Garnizonów oraz Fortece na planszy zgodnie z poniższym opisem. W nawiasach podano liczbę Oddziałów służących pod każdym Generałem.

7 Umieść Generałów poza planszą, karty Bitwy, niewykorzystane żetony Oddziałów, żetony Wyboru Statusu Dyplomatycznego oraz wszelkie startowe Pieniądze obok planszy.

8 Potasuj karty Bitwy i utwórz z nich talię kart Bitwy. Następnie rozdaj każdemu z graczy karty z utworzonej talii. Początkowa liczba kart Bitwy dla każdego Mocarstwa jest taka sama jak liczba Generałów posiadanych przez to Mocarstwo na planszy:



WIELKA BRYTANIA

Na planszy:

- ✱ Generałowic: London (2), Holland (3)
- ✱ Garnizon: Holland (z Fortecą)

Poza planszą:

- ✱ Generał x1
- ✱ Karty Bitwy x2



FRANCJA

Na planszy:

- ✱ Generałowic: Brabant (3), Lorraine (1), Languedoc (2), Piedmont (2)
- ✱ Garnizony: Bavaria, Wurttemberg

Poza planszą:

- ✱ Karty Bitwy x4



AUSTRIA

Na planszy:

- ✱ Generałowic: Lombardia (3), Tyrol (2), Bohemia (2), Hungari (1)
- ✱ Garnizony: Lombardia, Hungari

Poza planszą:

- ✱ Karty Bitwy x4



SZWECJA

Na planszy:

- ✱ Generałowic: Livonia (3), Skania (3), Stockholm (3)
- ✱ Garnizony: Ingria (Fortress), Livonia

Poza planszą:

- ✱ Karty Bitwy x3
- ✱ Pieniądze x6



ROSJA

Na planszy:

- ✱ Generałowic: Novgorod (1), Smolensk (2), Kiev (1), Saxonia (3)
- ✱ Garnizon: Saxonia

Poza planszą:

- ✱ Karty Bitwy x4
- ✱ Pieniądze x5



IMPERIUM OSMAŃSKIE

Na planszy:

- ✱ Generałowic: Wallachia (1), Istanbul (1)
- ✱ Garnizon: Istanbul (z Fortecą)

Poza planszą:

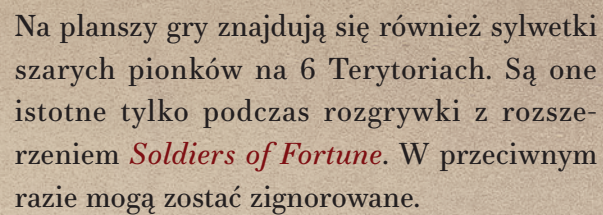
- ✱ Generał x1
- ✱ Karty Bitwy x2

9 Umieść pozostałe Pieniądze i Fortece w pobliżu planszy, tworząc w ten sposób pulę zasobów ogólnych.

10 Umieść pozostałe karty Bitwy zakryte na planszy, na polu opisanym jako talia kart Bitwy,

tworząc w ten sposób talię dobierania. Pod spodem znajduje się miejsce na stos odrzuconych kart Bitwy. (Jeśli w dowolnym momencie gry wszystkie karty z talii zostały dobrane, potasuj wykorzystane i odrzucone karty, i utwórz z nich nową zakrytą talię Bitwy).





4. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Mocarstwo osiąga natychmiastowe zwycięstwo, gdy jako pierwsze zdobędzie 30 punktów Wpływu w scenariuszu 1618 / 25 punktów Wpływu w scenariuszu 1702.

5. POJĘCIA PODSTAWOWE

KOŁO WOJNY

Gra opiera się o mechanikę wyboru akcji.

Koło Wojny jest używane do określenia, które Mocarstwo będzie rozpatrywać daną akcję. W grze znajdują się dwa Koła Wojny, po jednym dla każdego scenariusza.

Koło Wojny dla scenariusza 1618 zawiera symbole 7 Mocarstw: Protestantów, Hiszpanii, Szwecji, Austrii, Francji, Polski i Imperium Osmańskiego **oraz** 7 dostępnych w scenariuszu akcji: Musztra, Opodatkowanie, Subwencje i Najemnicy, Przywództwo, Mobilizacja, Poszerzenie Wpływu i Ruch.

Koło Wojny dla scenariusza 1702 zawiera symbole 6 Mocarstw: Wielkiej Brytanii, Francji, Szwecji, Austrii, Rosji i Imperium Osmańskiego **oraz** 6 dostępnych w scenariuszu akcji. Są one takie same jak w scenariuszu 1618, ale Subwencje i Najemnicy są połączone z Przywództwem.

Kiedy symbol danego Mocarstwa znajduje się nad określoną akcją na Kole Wojny, to Mocarstwo przeprowadza tę akcję. Po wykonaniu każdej akcji Koło obraca się o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara, co oznacza, że każde Mocarstwo rozegra teraz inną akcję.

Kiedy Koło zatoczy pełny okrąg (tzn. symbol Protestantów znajdzie się z powrotem nad akcją Musztry w scenariuszu 1618), rozpoczyna się nowa runda.

TERYTORIA I SZLAKI MORSKIE

Terytorium reprezentuje region o istotnym znaczeniu gospodarczym lub politycznym. Szlak Morski łączy Terytoria drogą morską.

Kontrola nad Terytoriami jest konieczna, aby zdobyć podatki (z Terytoriów Niespornych) i punkty Wpływu (z Terytoriów Spornych i Terytoriów Macierzystych rywali), a tym samym zwyciężyć grę.

Każde Terytorium ma kolor, nazwę, a większość zawiera liczbę, reprezentującą generowane przez nie podatki lub Punkty Wpływu.

W grze występują cztery różne rodzaje Terytoriów:

 **Terytoria Macierzyste:** reprezentują obszary kontrolowane przez Mocarstwa na początku gry.

Terytoria Macierzyste danego Mocarstwa mają ten sam kolor co jego znaczniki gry (np. Champagne



ma niebieskie tło i jest Terytorium Macierzystym Francji).

Terytorium Stołeczne: specjalny rodzaj Terytoriów Macierzystych. Nazwa tego Terytorium jest podkreślona (np. Paris to Terytorium Stołeczne Francji).

B Terytoria Sporne: reprezentują strategicznie ważne obszary, o które Mocarstwa walczyły ze sobą w okresie objętym grą.

Terytoria Sporne nie mają jednolitego koloru – są podzielone na kolorowe paski i dodatkowo zawierają liczbę w kółku z laurem.

Kolor pasków wskazuje, które Mocarstwa mogą uzyskać punkty Wpływu za kontrolowanie danego Terytorium (np. Piedmont to Terytorium Sporne, z którego punkty Wpływu mogą uzyskać Francja lub Hiszpania).

C Terytoria Niesporne: reprezentują obszary, które nie miały większego znaczenia strategicznego, ale w niektórych przypadkach miały pewne znaczenie gospodarcze.

Terytoria Niesporne są szare (np. Wurttemberg jest Terytorium Niespornym).

D Terytoria Nieprzekraczalne: Brązowe obszary na planszy, które reprezentują pasma górskie (np. Alps). Na te Terytoria nie może wejść żaden Generał w żadnych okolicznościach.

Szlaki Morskie: łączą nieprzylegające do siebie Terytoria przybrzeżne. Mogą być przemierzane w ramach akcji Ruchu. Są one kontrolowane przez Mocarstwo tego samego koloru lub są niekontrolowane, jeśli są szare (np. na planszy 1618 żółty Szlak Morski jest kontrolowany przez Hiszpanię).



WPLYW

Wpływ reprezentuje autorytet i siłę Mocarstwa na tle jego rywali. Zdobywanie punktów Wpływu przekłada się na zwycięstwo w grze.

Gracze otrzymują punkty Wpływu za:

- 1) kontrolowanie Terytoriów Spornych zawierających kolor Mocarstwa kontrolowanego przez danego gracza,
- 2) kontrolowanie Terytoriów Macierzystych innych Mocarstw,
- 3) zwycięskie bitwy,
- 4) bycie Świętym Cesarzem Rzymskim.

Gracze oznaczają liczbę posiadanych punktów Wpływu na torze Wpływu.

MORALE

Morale reprezentuje wewnętrzny poziom poparcia dla działań Mocarstwa na arenie międzynarodowej.

Gracze wydają punkty Morale, aby zagrywać karty Bitwy oraz przejmować kontrolę nad Pomniejszymi Mocarstwami. Gracze oznaczają liczbę posiadanych punktów Morale na torze Morale. Wartość Morale Mocarstwa nigdy nie może spaść poniżej 0 ani wzrosnąć powyżej 15.

Mocarstwo otrzymuje punkty Morale, jeżeli zostanie wybrane przez inne Mocarstwo, które chce przenieść swoich Generałów, na Arbitra. Dodatkowo Mocarstwo otrzymuje punkty Morale w wyniku rozpatrzenia akcji Przywództwa i Mobilizacji.

ŚWIĘTE CESARSTWO RZYMSKIE



Święte Cesarstwo Rzymskie (ŚCR) to podmiot polityczny niebędący Mocarstwem, którego

kontrolowanie zapewnia dodatkowe punkty Wpływu kontrolującemu go Mocarstwu.

Kontrolujesz ŚCR, jeśli zostałeś wybrany na Świętego Cesarza Rzymskiego. Raz na rundę odbywa się Faza Elekcji Cesarza, która wynosi Mocarstwo na stanowisko Świętego Cesarza Rzymskiego. Liczba głosów w elekcji zależy od liczby kontrolowanych Terytoriów Elektorskich.

W grze występuje siedem Terytoriów Elektorskich (w obu scenariuszach). Są one oznaczone symbolem korony.

KOLEJNOŚĆ MOCARSTW

Kolejność Mocarstw reprezentuje ogólną inicjatywę polityczną i biurokratyczną władzę Mocarstw.

Kolejność Mocarstw jest używana do określania kolejności tur tam, gdzie jest to istotne i pomaga rozstrzygać remisy w licytacji o kontrolę nad Pomniejszymi Mocarstwami. Kolejność Mocarstw różni się w zależności od scenariusza.

	1618	1702
1.	Protestanci	Wielka Brytania
2.	Hiszpania	Francja
3.	Szwecja	Szwecja
4.	Austria	Austria
5.	Francja	Rosja
6.	Polska	Imperium Osmańskie
7.	Imperium Osmańskie	—

ARBITRZY

Arbiter reprezentuje dyplomatyczne i wewnętrzne korzyści dla danego Mocarstwa wynikające z ruchu innego Mocarstwa.

Mocarstwo podejmujące akcję Ruchu **musi** wybrać Arbitra. Arbiter nie może być w tej samej Koalicji co Mocarstwo rozpatrujące akcję Ruchu.

Wybrane Mocarstwo nie może odmówić przyjęcia roli Arbitra, ale może nie pozwolić poruszającemu się Mocarstwu na przeprowadzenie drugiej lub trzeciej Tury Ruchu.

Arbiter otrzymuje punkty Morale za każdą rozpatrzoną Turę Ruchu.

GARNIZONY I KONTROLA TERYTORIUM

Garnizony reprezentują statyczne siły używane do kontroli Terytorium.

Terytorium jest kontrolowane przez to Mocarstwo, które posiada na nim żeton Garnizonu.

Mocarstwo zawsze kontroluje swoje Terytoria Macierzyste, chyba że znajduje się na nich żeton Garnizonu innego Mocarstwa.

Obecność Generałów przeciwników bez Garnizonu nie wpływa na kontrolę danego Terytorium.

Na danym Terytorium może znajdować się tylko jeden żeton Garnizonu. Garnizon znajduje się na odwrocie żetonu Oddziału.

GENERAŁOWIE I ODDZIAŁY

Generałowie reprezentują słynnych przywódców wojskowych każdego z Mocarstw. Oddziały to bojowe jednostki Mocarstw służące pod dowództwem Generałów.

Generałowie służą do przemieszczania Oddziałów na planszy. Żetony Oddziałów są używane podczas bitew i mogą zostać odwrócone, aby stać się Garnizonami, które przejmują kontrolę nad danym Terytorium.

Jeśli Generałowie z dwóch różnych Mocarstw niebędących w tej samej Koalicji znajdują się na tym samym Terytorium, dochodzi do bitwy.

Żeton Oddziału musi być zawsze umieszczony pod pionkiem Generała tego samego Mocarstwa. Po umieszczeniu pod Generałem Oddziały zawsze poruszają się z tym Generałem, chyba że zostaną przekształcone w Garnizon.

KARTY BITWY

Karty Bitwy reprezentują formacje taktyczne i manewry na polu bitewnym.

Karty Bitwy dodają Mocarstwu punkty Siły podczas bitwy.



Maksymalna liczba kart Bitwy, które gracz może zagrać, jest równa liczbie Oddziałów, które ten gracz posiada w bitwie lub Oddziałów zapewniających wsparcie.

Koszt zagrania karty Bitwy wynosi 1 punkt Morale. Karty z symbolem wartości między 2 a 5 posiadają również zdolność specjalną, którą gracz może rozpatrzeć.

Na końcu każdej akcji gracz może mieć na ręce **maksymalnie 6 kart Bitwy**.

Negocjacje w RdE

RdE to gra oparta na negocjacjach i obietnicach, aczkolwiek żadna obietnica nie ma charakteru wiążącego. Wiążące są jedynie zasady związane z członkostwem w Koalicji oraz te dotyczące Pomniejszych Mocarstw, które kontrolujesz. *Caveat Emptor.*

6. PRZEBIEG ROZGRYWKI



W RdE rozgrywka toczy się na przestrzeni serii rund do momentu, aż przynajmniej jedno Mocarstwo spełni warunek zwycięstwa.

Runda składa się z trzech faz: Dyplomacji, Akcji oraz Elekcji Cesarza. Faza Akcji składa się z siedmiu lub sześciu Tur Akcji.

1. Faza Dyplomacji (pomińcie podczas pierwszej rundy)

Następuje na początku każdej nowej rundy (zaraz przed akcją Musztry Protestantów [1618] / Wielkiej Brytanii [1702]). Podczas Fazy Dyplomacji gracze jednocześnie decydują o Statusie Dyplomatycznym swoich Mocarstw na najbliższą rundę.

2. Faza Akcji

Następuje po zakończeniu Fazy Dyplomacji. Podczas tej fazy każde Mocarstwo otrzymuje możliwość

przeprowadzenia **siedmiu** (w scenariuszu 1618) albo **sześciu** (w scenariuszu 1702) Tur Akcji, z których każda składa się z innego typu akcji. Gdy wszystkie Mocarstwa zakończą swoje akcje w danej turze, Koło Wojny obraca się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy symbol Protestantów/Wielkiej Brytanii wróci do akcji Musztry, Faza Akcji dobiega końca i rozpoczyna się nowa runda.

3. Faza Elekcji Cesarza

Następuje podczas Fazy Akcji, kiedy tarcza akcji Austrii przesuwa się na akcję Musztry. W tym momencie – przed wykonaniem jakichkolwiek akcji przez któregokolwiek z graczy w danej turze – odbywa się Elekcja Świętego Cesarza Rzymskiego.

7. FAZA DYPLOMACJI



Faza Dyplomacji przebiega zgodnie z następującą kolejnością:

- 1) Negocjacje dyplomatyczne,
- 2) Deklaracja Statusu Dyplomatycznego,
- 3) Aktualizacja stanu planszy.

NEGOCJACJE DYPLMATYCZNE

Początkowy Status Dyplomatyczny Mocarstwa jest określony w zasadach przygotowania rozgrywki

dla danego scenariusza. Podczas Fazy Dyplomacji wszystkie Mocarstwa poza Czołowymi Mocarstwami Koalicji* mogą dowolnie zmieniać swój Status lub mogą pozostać z tym samym Statusem.

***Czołowe Mocarstwa Koalicji to:** Austria, Hiszpania, Protestanci (w scenariuszu 1618) oraz Austria, Francja (w scenariuszu 1702).

Faza Dyplomacji to jedyny moment podczas rundy, w którym Status Dyplomatyczny Mocarstwa może zostać zmieniony.

Ta faza wyznacza krótki okres na otwartą dyskusję i negocjacje między graczami na temat tego, czy Mocarstwa powinny dołączyć, pozostać, zmienić lub opuścić Koalicję (zaleca się, aby nie trwało to dłużej niż 3 minuty).

Po zakończeniu negocjacji każde Mocarstwo poza Czołowymi Mocarstwami w sekrecie wybiera jeden ze swoich żetonów Wyboru Statusu Dyplomatycznego i kładzie go awersem do dołu. Następnie wszyscy gracze jednocześnie je ujawniają i umieszczają swoje znaczniki Statusu Dyplomatycznego na odpowiednim miejscu w strefie Statusu Dyplomatycznego:

Biały lew = w Koalicji austriackiej

Fioletowy kogut (1618) / Niebieska tarcza (1702)

= w Koalicji protestanckiej / francuskiej

Brązowy szezlong = Neutralność

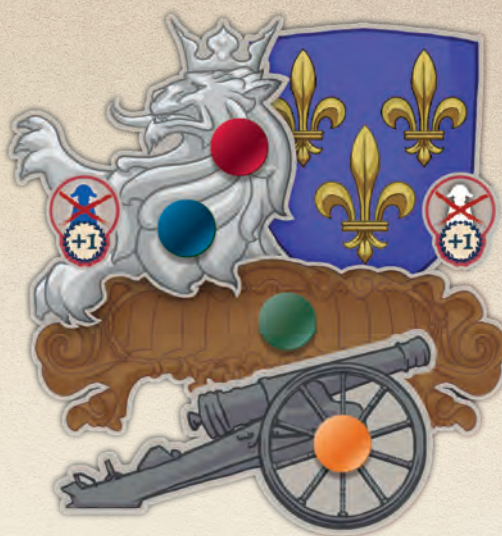
Szare działo = Ekspansjonizm

SKUTKI STATUSU DYPLOMATYCZNEGO

W Stanie Pokoju / w Stanie Wojny

W zależności od Statusu Dyplomatycznego Mocarstwa mogą być ze sobą w Stanie Pokoju lub Stanie Wojny. Jeśli Mocarstwo jest w Stanie Pokoju z innym Mocarstwem, nie może go zaatakować*.

Przykład (1702): Wielka Brytania i Szwecja dołączyły do lub zdecydowały się pozostać w Koalicji austriackiej. Rosja jest Neutralna, a Osmanowie są Ekspansjonistami. Austria i Francja są Czołowymi Mocarstwami Koalicji i przez całą grę znajdują się odpowiednio w Koalicjach austriackiej i francuskiej. Do śledzenia tego nie są wymagane żadne znaczniki.



Status Dyplomatyczny:	W Stanie Pokoju z:	W Stanie Wojny z:
<i>Koalicja</i>	✱ Innymi Mocarstwami w tej samej Koalicji ✱ Mocarstwami Neutralnymi*	✱ Mocarstwami z innych Koalicji ✱ Mocarstwami Ekspansjonistycznymi
<i>Neutralność</i>	Wszystkimi pozostałymi Mocarstwami	Nikim
<i>Ekspansjonista</i>	✱ Mocarstwami Neutralnymi*	✱ Wszystkimi Mocarstwami, które nie są Neutralne

* Niemniej mogą zaatakować Generała Neutralnego Mocarstwa poza jego Terytorium Macierzystym.

Członkostwo w Koalicji

Członkowie tej samej Koalicji są nazywani Sojusznikami. Członkostwo Mocarstwa w Koalicji wiąże się z następującymi korzyściami i ograniczeniami:

- ✧ Mocarstwa mogą poruszać się przez Terytoria Kontrolowane przez Sojusznika, jeśli ten Sojusznik wyrazi na to zgodę.
- ✧ Sojusznicy mogą udzielać sobie wsparcia podczas bitew.
- ✧ Sojusznicy nie mogą atakować siebie nawzajem. Dodatkowo, Mocarstwo nie może zostawić Garnizonu na Terytorium Macierzystym Sojusznika, jeśli porusza się przez to Terytorium.
- ✧ Subwencje i Najemnicy - w ramach tej akcji gracz może zaoferować do 3 Pieniędzy lub do 3 kart Bitwy co najmniej jednemu Sojusznikowi.

Czołowe Mocarstwa Koalicji mogą zdecydować o przyjęciu lub odrzuceniu każdego Mocarstwa chcącego dołączyć do ich Koalicji podczas Fazy Dyplomacji. Gdy Mocarstwo dołączy do Koalicji, może zostać wydalone przez gracza Czołowego Mocarstwa Koalicji (co oznacza, że **musi** wybrać inny Status Dyplomatyczny), ale dopiero w Fazie Dyplomacji na początku kolejnej rundy.

Jeśli Mocarstwo zostaje wydalone z Koalicji, może wybrać jakikolwiek inny Status Dyplomatyczny, w ramach ogólnych ograniczeń określonych w tej Instrukcji.

Neutralność

Mocarstwa inne niż Czołowe Mocarstwa Koalicji mogą zadeklarować się jako Neutralne.

Neutralność chroni gracza przed atakiem na jego Terytorium Macierzyste. Pozostałe Terytoria, na których obecny jest Neutralny gracz, dalej mogą zostać zaatakowane. Neutralność nakłada również pewne ograniczenia odnośnie do Terytoriów,

w których Neutralny gracz może mieć swoich Generałów i Garnizony. Więcej informacji na ten temat znajduje się w **rozdziale 11: Mocarstwa, które stają się Neutralne**.

Bycie Neutralnym oznacza również, że akcja Opopatkovania generuje podwójną liczbę Pieniędzy.

Ekspansjonizm

Mocarstwa inne niż Czołowe Mocarstwa Koalicji mogą zadeklarować się jako Ekspansjoniści.

Bycie Ekspansjonistą znosi wszelkie ograniczenia dotyczące atakowania Mocarstw (z wyjątkiem Terytoriów Macierzystych Mocarstw Neutralnych), pozwalając na implementację bardziej różnorodnych strategii.

W niektórych sytuacjach po zmianie Statusu Dyplomatycznego może zająć konieczność zaktualizowania sytuacji na planszy. Do takiej sytuacji dochodzi, gdy:

A. Mocarstwo posiada Garnizon lub Generała na Terytorium Macierzystym Mocarstwa, z którym było w Stanie Wojny, a teraz jest w Stanie Pokoju.

B. Generał zajmuje Terytorium, na którym znajduje się Generał lub Garnizon Mocarstwa, z którym był w Stanie Pokoju, a teraz jest w Stanie Wojny (w tym Neutralni Generałowicze/Garnizony poza swoimi Terytoriami Macierzystymi).

C. Generał Neutralnego Mocarstwa zajmuje Terytorium niekontrolowane przez to Neutralne Mocarstwo.

Zapoznaj się z **rozdziałem 11: Aktualizacja stanu planszy** w niniejszej instrukcji, aby dowiedzieć się więcej o rozpatrywaniu powyższych sytuacji.

8. FAZA ELEKCJI CESARZA



Faza Elekcji Cesarza określa, które Mocarstwo, jeśli w ogóle, zostanie wybrane na Świętego Cesarza Rzymskiego (ŚCR). Ta faza występuje raz na rundę, tuż przed austriacką akcją Musztry.

Mocarstwo wybrane na ŚCR otrzymuje znacznik Korony ŚCR i otrzymuje dodatkowe 2 punkty Wpływu podczas rozpatrywania akcji Poszerzenia Wpływu.

Aby zostać wybranym na Cesarza, Mocarstwo musi kontrolować Terytorium Elektorskie i otrzymać co najmniej 4 głosów w Elekcji. Każde Terytorium Elektorskie przyznaje kontrolującemu je Mocarstwu 1 głos, który może oddać podczas Elekcji.

Terytoria Elektorskie na planszy są oznaczone symbolem korony: 

Jest ich 7: *Pfalz, Nassau, Lorraine, Bohemia, Bavaria (tylko 1618) / Hannover (tylko 1702), Saxonia i Brandenburg.*

Jeśli nie kontrolujesz Terytorium Elektorskiego, nie uczestniczysz bezpośrednio w Elekcji (możesz jednak brać udział w dyskusjach i negocjacjach prowadzących do Elekcji).

ROZSTRZYGNĘCIE ELEKCJI

Po negocjacjach (trwających nie dłużej niż 3 minuty), Mocarstwa biorące udział w Elekcji publicznie deklarują, na które Mocarstwo oddają głos, aby zostało ŚCR. Gracze mogą głosować na dowolne Mocarstwo biorące udział w Elekcji, z którym nie jest w Stanie Wojny, w tym na siebie. Jeśli gracz posiada więcej niż jeden głos do oddania, to nie może rozdzielać głosów pomiędzy Mocarstwa.

Głosowanie odbywa się po kolei, zgodnie z Kolejnością Mocarstw (patrz **rozdział 5: Kolejność Mocarstw**).

Po oddaniu głosu przez wszystkie Mocarstwa biorące udział w Elekcji, jeśli dane Mocarstwo otrzymało 4 lub więcej głosów (tj. z większości Terytoriów Elektorskich), zostaje wybrane na Świętego Cesarza Rzymskiego. (**Uwaga twórców:** Oczywiście, jeśli Mocarstwo kontroluje 4 lub więcej Terytoriów Elektorskich, jest automatycznie wybierane i nie jest konieczne formalne głosowanie, chyba że z jakiegoś powodu nie chce zostać ŚCR).

W przypadku, gdy żadne kwalifikujące się Mocarstwo nie otrzyma co najmniej 4 głosów, elekcja nie zostaje rozstrzygnięta i żadne Mocarstwo nie zostaje ŚCR w tej rundzie.

Przykład (scenariusz 1702): Podczas austriackiej akcji Musztry gra zostaje wstrzymana, aby rozstrzygnąć Fazę Elekcji Cesarza. Austria i Francja kontrolują po 2 Terytoria Elektorskie. Wielka Brytania (Ekspansjonistyczna), Szwecja (Neutralna) i Rosja (Koalicja austriacka) kontrolują po 1 Terytorium Elektorskim.

Następuje okres negocjacji, a następnie oddawane są głosy. Ponieważ Wielka Brytania jest Ekspansjonistą, jest w Stanie Wojny z każdym Mocarstwem z wyjątkiem Szwecji (Szwecja jest Neutralna, więc jest w Stanie Pokoju ze wszystkimi innymi Mocarstwami), więc może głosować tylko na siebie lub Szwecję. Oddaje swój 1 głos na siebie. Podczas negocjacji Francja zadeklarowała, że odda 2 głosy na Szwecję w zamian za dołączenie Szwecji do jej Koalicji w następnej Fazie Dyplomacji i zapewnienie jej przyszłych Subwencji. Szwecja zgodziła się i Francja oddała swoje 2 głosy na Szwecję.

Szwecja oddaje 1 głos na siebie. Ma teraz 3 głosy. Austria oddaje na siebie 2 głosy.

Rosja zgodziła się głosować na Austrię, ale widząc, że Austria nie może wygrać, w ostatniej chwili zawarła umowę, aby dać Szwecji czwarty głos potrzebny do stania się ŚCR: Szwecja musi zgodzić się na rozwiązanie swojego Garnizonu w Ingria

w ramach kolejnej akcji Ruchu. Szwecja zgadza się i otrzymuje czwarty głos od Rosji.

Elekcja dobiega końca, a Szwecja zostaje ŚCR. Gracz szwedzki dobiera znacznik Korony ŚCR, a podczas swojej następnej akcji Poszerzenia Wpływu otrzyma 2 dodatkowe punkty Wpływu. Następnie Austria przeprowadza akcję Musztry.



9. FAZA AKCJI



Podczas swojej Tury Akcji możesz przeprowadzić tę akcję, która wynika z pozycji symbolu twojego Mocarstwa na Kole Wojny (patrz **rozdział 5: Pojęcia podstawowe**).

Wszystkie akcje mogą być rozpatrzone jednocześnie z wyjątkiem akcji Ruchu, który powinien być przeprowadzony dopiero po zakończeniu wszystkich innych akcji. Alternatywnie, jeśli gracze wolą, akcje mogą być rozpatrywane po kolei jedna po drugiej. W tym przypadku należy przeprowadzić akcje w kolejności przedstawionej na poniższej

liście (np. Mocarstwo, którego symbol znajduje się na polu Musztry, rozpatruje swoją akcję jako pierwsze).

Przykład (scenariusz 1618): Na obrazku po prawej symbol Francji znajduje się obecnie nad akcją Przywództwa ④, więc gracz francuski rozpatruje tę akcję. W następnej turze francuska tarcza przesunęłaby się o jedno miejsce zgodnie z ruchem wskazówek zegara na akcję Mobilizacji ⑤, a gracz francuski rozpatrzyłby tę akcję.



Rodzaje akcji (i ich kolejność) są następujące:

1 — MUSZTRA



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

2 — OPODATKOWANIE



Dobierz Pieniądze w wysokości równej wartości Terytorium z:

- ✱ wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Macierzystych twojego Mocarstwa; **oraz**
- ✱ wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Niespornych; **oraz**
- ✱ wszystkich kontrolowanych przez ciebie Terytoriów Spornych, na których nie ma pasków w kolorze twojego Mocarstwa.

***Pamiętaj:** Mocarstwa Neutralne podwajają ilość Pienędzy, które otrzymują w ramach akcji Opodatkowania.*

5 — SUBWENCJE I NAJEMNICY

(Tylko w scenariuszu 1618. W scenariuszu 1702 ta akcja jest połączona z akcją Przywództwa).



Subwencje: zaoferuj **do trzech Pienędzy** ze swoich zasobów jednemu lub kilku Mocarstwom w twojej Koalicji.

ALBO



Najemnicy: zaoferuj **do trzech 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, na których nie posiadasz swojego Generała albo przesunąć 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 akcję Subwencji i Najemników opisaną powyżej (tylko w scenariuszu 1702).

5 – MOBILIZACJA



Użyj Pienędzy ze swojej puli, aby kupić dowolną kombinację żetonów: Oddziałów, Fortec, kart Bitwy i punktów Morale. Forteca kosztuje 5 Pienędzy. Wszystko inne kosztuje po 1 Pieniądzu. Nie ma ograniczeń co do ilości wymienionych powyżej elementów, które można nabyć w ramach jednej akcji.

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

Zakupione żetony Oddziałów można umieścić pod dowództwem dowolnego z Generałów na planszy. **Żaden Generał nie może mieć pod sobą więcej niż 3 żetony Oddziałów.**

Fortece: Fortece mogą być umieszczone na każdym Terytorium, które zawiera już jeden z twoich Garnizonów. Na każdym Terytorium może znajdować się tylko jedna Forteca. Po umieszczeniu wszystkich 6 Fortec z puli zasobów ogólnych nie można uzyskać ich więcej. Forteca nie może być nigdy usunięta. Jeśli zmieni się kontrola nad Terytorium, na którym się znajduje, nowy Garnizon otrzymuje korzyść (tzn. punkty Siły, które Mocarstwo otrzyma za Garnizon, wzrastają do 4).

Korupcja: Mocarstwo przeprowadzające akcję Mobilizacji musi zwrócić całe niewydane Pieniądze z powrotem do puli zasobów ogólnych na koniec akcji. Te pieniądze są utracone na skutek Korupcji.

6 – POSZERZENIE WPŁYWÓW



Punkty Wpływu otrzymujesz za:

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

Liczba punktów Wpływu otrzymana za dane Terytorium odpowiada wartości na tym Terytorium (na Terytoriach Spornych ta wartość znajduje się w okręgu laurowym).

7 – RUCH



Przesuń dowolną liczbę swoich Generałów, wraz ze wszystkimi służącymi pod nim Oddziałami, zachowując poniższą kolejność działań:

- 1) Wybierz Arbitra.
- 2) Rozwiąż swój Garnizon na dowolnym Terytorium (*opcjonalnie*).
- 3) Pierwsza Tura Ruchu.
- 4) Rozpatrzenie wszystkich bitew.
- 5) Druga Tura Ruchu, jeśli tego zażadasz i za zgodą Arbitra.
- 6) Rozpatrzenie wszystkich bitew.
- 7) Trzecia Tura Ruchu, jeśli tego zażadasz i za zgodą Arbitra.
- 8) Rozpatrzenie wszystkich bitew.

1) Wybór Arbitra

Przed przemieszczeniem Generała, gracz musi wybrać inne Mocarstwo na Arbitra. Arbiter musi zostać wybrany, nawet jeśli nie zostanie podjęty żaden ruch. Mocarstwo nie może odmówić pełnienia roli Arbitra.

Ograniczenia dla Arbitra – nie możesz wybrać danego Mocarstwa na Arbitra, jeśli:

- ✱ jesteś w tej samej Koalicji co Mocarstwo,
- ✱ Morale tego Mocarstwa wynosi **15 punktów**,
- ✱ wybrałeś już Arbitra dla tego ruchu (tzn. nie możesz wybrać innego Arbitra, aby umożliwić drugą lub trzecią Turę Ruchu, jeśli pierwotny Arbiter odmówi po pierwszej turze).

Brak kwalifikującego się Arbitra: jeśli powyższe ograniczenia oznaczają, że nie ma żadnego Mocarstwa, które można wybrać na Arbitra, wolno ci wykonać tylko 1 Turę Ruchu.

Liczba Tur Ruchu: wybrany Arbiter natychmiast otrzymuje 1 punkt Morale. Możesz wtedy opcjonalnie podjąć pierwszą Turę Ruchu. Arbiter nie może odmówić wykonania pierwszej Tury Ruchu.

Po rozstrzygnięciu bitew wynikających z tego ruchu możesz poprosić Arbitra o rozpatrzenie drugiej, a następnie trzeciej Tury Ruchu. Arbiter może odmówić wykonania drugiej lub trzeciej Tury Ruchu.

Arbiter otrzymuje 1 punkt Morale za pierwszą turę, 2 punkty Morale za drugą i 3 punkty Morale za trzecią (tzn., jeśli Arbiter pozwolił poruszającemu się Mocarstwu na 3 Tury Ruchu, otrzymuje łącznie 6 punktów Morale).

Mocarstwo nie może kontynuować ruchu, jeśli w wyniku wyrażenia zgody na ruch Mocarstwo Arbitra będzie posiadać więcej niż 15 punktów Morale (np. jeśli przed pierwszą Turą Ruchu Arbiter miał 12 punktów Morale, poruszające się Mocarstwo mogłoby wykonać ruch tylko przez maksymalnie 2 tury, gdyż po tym czasie Arbiter

miałby 15 punktów Morale i dalszy ruch nie byłby już dozwolony).

2) Rozwiązywanie Garnizonów

Możesz usunąć każdy ze swoich Garnizonów z dowolnego Terytorium. Żeton Garnizonu jest umieszczany poza planszą. Jeśli ten Garnizon znajdował się na Terytorium Macierzystym innego Mocarstwa, to kontrola nad tym Terytorium wraca do oryginalnego Mocarstwa będącego jego właścicielem lub, w innych przypadkach, to Terytorium staje się niekontrolowane.

***Uwaga:** Nie możesz dobrowolnie odwrócić raz umieszczonych żetonów Garnizonu z powrotem na stronę Oddziału.*

3) Rodzaje Ruchu

Podczas każdej Tury Ruchu każdy z twoich Generałów może osobno wykonać jeden z trzech rodzajów ruchu:

1) Przemarsz – Generał porusza się na sąsiednie Terytorium (z wyjątkiem Terytoriów Nieprzekraczalnych).

2) Ruch Morski – Generał może poruszyć się wzdłuż Szlaku Morskiego, który znajduje się pod kontrolą jego Mocarstwa. Mocarstwo kontroluje Szlak Morski, gdy ten jest w kolorze danego Mocarstwa (przerywana linia w kolorze odpowiadającym danemu Mocarstwu). Generał Sojusznika może skorzystać ze Szlaku Morskiego za pozwoleniem kontrolującego go Mocarstwa. **Każdy Generał może korzystać z neutralnych (szarych) Szlaków Morskich** pod warunkiem, że jego Mocarstwo kontroluje Terytorium, z którego ten Generał wyrusza lub jeżeli to Terytorium nie jest kontrolowane. Poruszający się Generał musi rozpocząć Ruch Morski na Terytorium ze Szlakiem Morskim. Ruch Morski może zostać wykorzystany do zaatakowania Mocarstwa znajdującego się na Terytorium, do którego prowadzi dany Szlak Morski.

Zauważ, że Ruch Morski jest jedynym sposobem dla każdego Generała na podróż do lub z Wielkiej Brytanii, Stockholm i Skania.

3) Ruch Strategiczny – Generał przesuwają się przez maks. 3 Terytoria kontrolowane przez siebie lub Sojuszników (o ile wyrażą na to zgodę).

ODDZIAŁY Z GENERAŁEM

Oddziały zawsze przemieszczają się wraz z Generałem, pod którym zostały umieszczone, o ile nie zostały przekształcone w Garnizon. Nie można przekazywać Oddziałów między Generałami ani też zostawiać ich celem dołączenia do innego Generała.

OGÓLNE ZASADY PORUSZANIA SIĘ

Wielu Generałów na jednym Terytorium: możesz przemieścić Generała na Terytorium, które zostało opuszczone przez innego twojego Generała w tej samej Turze Ruchu, **ale nie możesz zakończyć ruchu z 2 lub więcej swoimi Generałami na tym samym Terytorium.**

Twoi Generałowie mogą zakończyć swój ruch na tym samym Terytorium, na którym znajdują się Generałowie należący do innych Mocarstw będący twoimi Sojusznikami.

UMIESZCZENIE GARNIZONU

Kiedy twój Generał wchodzi na lub opuszcza Terytorium albo wygrywa bitwę na tym Terytorium, możesz odwrócić żeton jednego z Oddziałów tego Generała na stronę Garnizonu. W ten sposób zaznaczysz, że twoje Mocarstwo przejęło kontrolę nad tym Terytorium. Możesz również umieścić Garnizon na jednym ze swoich Terytoriów Macierzystych jako część akcji Ruchu, aby zapewnić dodatkowy punkt Siły w każdej przyszłej bitwie w tym miejscu, oraz aby umożliwić umieszczenie tam Fortecy.

Generał nie może pozostawić Garnizonu na Terytorium Macierzystym Sojusznika.

Gdy Generał wyrusza z danego Terytorium, Garnizon pozostaje na miejscu. Jeśli Generał nie ma pod swoim dowództwem żadnych Oddziałów, to nie może umieścić Garnizonu na zajmowanym przez siebie Terytorium. Każde Terytorium może zawierać maksymalnie tylko 1 żeton Garnizonu.

Wielokrotne garnizonowanie: możesz umieścić Garnizon na każdym Terytorium, na które wchodzi lub które opuszcza twój Generał w ramach swojego ruchu, pod warunkiem, że Generał ten posiada wystarczającą ilość żetonów Oddziałów, aby to zrobić. Może to obejmować garnizonowanie Terytorium, które opuszcza i Terytorium, na które wchodzi w tej samej akcji Ruchu.

Przykład (1702): Wielka Brytania jest wraz z Rosją w Koalicji austriackiej. Jako że nadeszła kolej Wielkiej Brytanii na przeprowadzenie Ruchu, ta wybiera Imperium Osmańskie (Mocarstwo Neutralne) na Arbitra. Nie może wybrać Austrii ani Rosji, gdyż są one w tej samej Koalicji. Z racji tego, że Wielka Brytania zamierza otworzyć front przeciwko Francji i Szwecji, nie chce wybrać żadnego z tych Mocarstw na Arbitra, gdyż dałaby im w ten sposób punkty Morale.

Osmanowie otrzymują 1 punkt Morale, a Wielka Brytania wykonuje pierwszą Turę Ruchu, przenosząc za pomocą Ruchu Morskiego Generała z trzema Oddziałami z London do Hannover ❶ (gdzie odwraca żeton Oddziału na stronę Garnizonu) oraz Generała z trzema Oddziałami z Cornwall do Oporto ❶. Następnie prosi Osmanów o zgodę na podjęcie drugiej Tury Ruchu. Osmanowie chcą otrzymać więcej Morale, więc się zgadzają, za co otrzymują 2 punkty Morale.

W swojej drugiej Turze Ruchu Wielka Brytania przesuwają za pomocą Przemarszu Generała i trzy Oddziały z Oporto do Madrid ❷, gdzie odwraca jeden z żetonów Oddziału na stronę Garnizonu.

Wielka Brytania nie prosi Osmanów o zgodę na przeprowadzenie trzeciej Tury Ruchu. W ten sposób akcja Ruchu Wielkiej Brytanii dobiega końca.

Imperium Osmańskie zyskuje łącznie 3 punkty Morale, a Wielka Brytania kontroluje Hannover i Madrid.



10. BITWY

Kiedy wszyscy Generałowie zakończą daną Turę Ruchu, może zająć konieczność rozpatrzenia jednej lub więcej bitew.

Do bitwy dochodzi, gdy Generał przemieści się na Terytorium, na którym znajduje się Garnizon lub Generał innego Mocarstwa, z którym jest w Stanie Wojny. Jeśli w wyniku tej samej Tury Ruchu dojdzie do kilku bitew, gracz poruszający się decyduje o kolejności ich rozstrzygania.

Przebieg bitwy:

1. Zsumowanie Siły Mocarstw w bitwie.
2. Deklaracja wsparcia dla atakującego, a następnie obrońcy.
3. Zagrywanie kart Bitwy (każdy gracz kolejno po jednej karcie).
4. Określenie wyniku bitwy i wyłonienie zwycięzcy.

1) Zsumowanie Siły Mocarstw

Zsumuj całkowitą Siłę Oddziałów atakujących i broniących się na Terytorium będącym polem bitwy. Generałowie i Garnizony Sojuszników na tym samym Terytorium bronią się wspólnie.

Generałowie w bitwach: Generał daje graczowi 1 punkt Siły.

Oddziały i Garnizony w bitwie: każdy Oddział i Garnizon dodają graczowi po 1 punkcie Siły. Garnizon dodaje 4 punkty Siły, jeśli na Terytorium znajduje się również Forteca.

Użyj znaczników Siły na torze Siły, aby zaznaczyć aktualną liczbę punktów Siły strony atakującej i broniącej się (użyj 1 znacznika dla obrońcy, nawet jeśli w obronie bierze udział kilka Mocarstw).

2) Deklaracja wsparcia

Generałowie posiadający Oddziały na Terytoriach sąsiadujących z Terytorium będącym polem bitwy mogą zapewnić wsparcie atakującemu lub obrońcy. Wsparcie dla atakującego jest deklarowane jako pierwsze. Wsparcia może udzielić wielu Generałów z tego samego Mocarstwa. Aby zapewnić wsparcie, Generał będący na sąsiadującym Terytorium:

- ✱ musi reprezentować to samo Mocarstwo co atakujący lub obrońca, lub być jego Sojusznikiem,
- ✱ nie może brać udziału w bitwie ani wspierać żadnej innej bitwy w tej Turze Ruchu.

Każdy Oddział z Generałem pozwala na zagranie karty Bitwy w ramach wsparcia atakującego lub obrońcy (sam Generał nie pozwala na zagranie karty Bitwy, więc Generał bez Oddziałów nie może zapewnić wsparcia).

3) Zagrywanie kart Bitwy

Karty Bitwy są następnie zagrywane, aby zwiększyć siłę atakującego lub obrońcy.

Liczba kart Bitwy, które można zagrać w trakcie pojedynczej bitwy wynosi 1 kartę za każdy Oddział

biorący udział w bitwie lub zapewniający wsparcie (np. Generał z dwoma Oddziałami może zagrać 2 karty Bitwy, natomiast Generał bez Oddziałów pod swoim dowództwem nie może zagrać ani jednej karty Bitwy). Po osiągnięciu tego limitu gracz musi spasować.

Garnizon nie pozwala na zagranie karty Bitwy.

Kolejność zagrywania kart: jeśli kontrolujesz Generała biorącego udział w bitwie bezpośrednio lub poprzez zapewnienie wsparcia, zagrywasz na planszę jedną zakrytą kartę Bitwy lub deklarujesz, że pasujesz, z zachowaniem następującej kolejności:

- 1) Mocarstwo, którego Generał wkroczył na Terytorium (atakujący).
- 2) Mocarstwa z Generałami lub Garnizonem znajdującymi się na atakowanym Terytorium (obrońcy).
- 3) Mocarstwa z Generałami wspierającymi atakującego Generała (może to być to samo Mocarstwo co w kroku [1]).
- 4) Mocarstwa z Generałami wspierającymi obrońcę (może to być to samo Mocarstwo co w kroku [2]).

Za każdą zagrana kartę Bitwy zmniejsz swoje punkty Morale o 1 na torze Morale (zagranie 1 karty Bitwy kosztuje 1 punkt Morale). Jeśli na początku bitwy wartość twoich punktów Morale wynosiła 0, nadal możesz zagrać w tej bitwie jedną kartę Bitwy, pod warunkiem, że jesteś atakującym lub obrońcą.

Karty należy zagrywać zakryte. Rozdziel karty zagrane przez każdego Generała na osobne stosy. Pomoże to śledzić efekty zdolności specjalnych opisanych na kartach.

Powyższa sekwencja jest powtarzana, aż wszystkie zaangażowane Mocarstwa zadeklarują, że kończą zagrywanie kart Bitwy.

Gdy gracz pasuje: jeżeli w dowolnym momencie bitwy zdecydujesz się spasować zamiast zagrać kartę Bitwy, to twoje Mocarstwo już nie będzie mogło zagrać żadnej karty do końca rozpatrywanej bitwy.

Obowiązuje zakaz naradzania się: gracze nie mogą dyskutować między sobą o tym, które karty Bitwy należy zagrać.

Karty o wartości „2” i „3” mogą być opcjonalnie zagrane odkryte, jeśli chcesz rozpatrzyć ich efekt.

Zdolności specjalne kart Bitwy



(2) Zagraj tę kartę odkrytą, aby **ujawnić** jedną kartę zagrąną przez przeciwnika.



(3) Zagraj tę kartę odkrytą, aby **odrzuć** jedną kartę zagrąną przez przeciwnika.



(4) Każda para kart  z tym symbolem w stosie Generała to dodatkowy 1 punkt Siły.



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

4) Określenie wyniku bitwy i wyłonienie zwycięzcy

Po tym, jak każdy gracz zagra wszystkie karty Bitwy, które chce (lub może) zagrać, należy jednocześnie odkryć wszystkie zagrane karty. Całkowita wartość na kartach Bitwy, w tym wszelkie efekty specjalne tych kart, to wartość dodana do ostatecznej sumy punktów Siły dla każdej ze stron.

Bitwę zwycięża Mocarstwo lub w stosownych przypadkach Koalicja z najwyższą liczbą punktów Siły. Rozpatrz poniższe rezultaty bitwy oraz efekty specjalne z kart Bitwy. Wszystkie zagrane karty Bitwy należy umieścić odkryte na stosie kart odrzuconych na planszy.

We wszystkich przypadkach:

- ✱ Każdy Generał, który brał udział w bitwie, łącznie z Generałami zapewniającymi wsparcie, traci jeden Oddział.

- ✱ Każde Mocarstwo, które zagrało co najmniej jedną kartę Bitwy, dobiera jedną kartę Bitwy.

W przypadku remisu:

W sytuacji, gdy zarówno atakujące, jak i broniące się Mocarstwa mają taką samą liczbę punktów Siły po odsłonięciu wszystkich kart Bitwy, następuje remis:

- ✱ Garnizon lub Generał obrońcy (lub Generałowie z Koalicji) pozostają na Terytorium będącym polem bitwy. Atakujący Generał wycofuje się wraz z wszystkimi służącymi pod nim Oddziałami na najbliższe Terytorium, które jest pod kontrolą jego Mocarstwa (wybiera atakujący) lub poza planszę (w tej sytuacji wszystkie Oddziały służące pod tym Generałem przepadają).

Gdy wygrałeś bitwę:

- ✱ Jeśli byłeś atakującym, możesz zamienić jeden Oddział na Garnizon, aby przejąć kontrolę nad Terytorium.

- ✱ Każde Mocarstwo, które brało udział w bitwie (nawet jeśli tylko zapewniało wsparcie) otrzymuje 1 punkt Wpływu, pod warunkiem, że został pokonany Generał przeciwnika. Jeśli na polu bitwy było więcej broniących się Generałów, zwycięskie Mocarstwa otrzymują po 1 punkcie Wpływu za każdego pokonanego Generała. Jeżeli zwycięskie Mocarstwa są w Koalicji, to otrzymują 1 dodatkowy punkt Wpływu za pokonanie Generała, który służył Mocarstwu przeciwnej Koalicji.

- ✱ Jeśli pokonałeś samotny Garnizon, nie otrzymujesz żadnego punktu Wpływu, nawet w przypadku, gdy posiadał on wsparcie.

Gdy przegrałeś bitwę:

- ✱ Twój Generał (Generałowie) na Terytorium, na którym doszło do bitwy, traci wszystkie swoje Oddziały.

✳ Pokonane Garnizony są usuwane z planszy.

Przykład (1618): Szwecja jest w Koalicji austriackiej. Podczas swojej Tury Ruchu gracz protestancki przemieszcza Generała z 3 Oddziałami z Nassau do Oldenburg oraz innego protestanckiego Generała z 3 Oddziałami do Nassau. Ponieważ szwedzki Generał z 2 Oddziałami i austriacki Generał z 2 Oddziałami są już obecni w Oldenburg, konieczne jest rozstrzygnięcie bitwy. Oldenburg jest obecnie niekontrolowany.



W pierwszym kroku obie strony zsumowały swoje punkty Siły w Oldenburg i zaznaczyły to na torze

Gracze zagrywają teraz karty Bitwy. Gracz protestancki zagrywa zakrytą kartę za Oddział z Generałem w Oldenburg i obniża Morale Protestantów o 1 punkt. Koalicja austriacka zagrywa teraz 2 karty Bitwy w osobnych stosach za Oddziały szwedzkich i austriackich Generałów w Oldenburg. Zarówno Szwecja, jak i Austria zmniejszają Morale o 1 punkt. Następnie gracz protestancki zagrywa drugą zakrytą kartę Bitwy za Oddział z Generałem wspierającym w Nassau, ponownie zmniejszając swoje Morale o 1. Gracz austriacki robi to samo za Oddział z Generałem wspierającym w Hannover.

Proces jest następnie powtarzany, ale austriacki Generał w Hannover nie jest w stanie zapewnić dalszego wsparcia, ponieważ ma tylko 1 Oddział, co ogranicza liczbę kart Bitwy, które może zagrać do 1. Karta zagrana przez austriackiego Generała w Oldenburg to odkryta „3”. Ta karta pozwala graczowi austriackiemu usunąć zagrana kartę Bitwy Protestantów, co właśnie się dzieje.

Ani Szwecja, ani Austria nie mogą zagrać więcej kart Bitwy, ponieważ nie mają wystarczającej liczby Oddziałów pod dowództwem swoich Generałów. Gracz Protestantów może zagrać jeszcze 2 karty. Idzie na całość i zagrywa obie, zmniejszając Morale Protestantów o 2 punkty. Teraz nadszedł czas na rozpatrzenie efektów. Gracze odwracają karty znajdujące się na osobnych stosach .

Gracze sumują punkty Siły każdej ze stron. Protestanci otrzymują +1 do Siły poprzez zagranie pary kart o wartości „3” na ten sam stos. Suma punktów Siły Protestantów wynosi 20 (4 w bitwie plus 16 z kart Bitwy). Suma punktów Siły Koalicji austriackiej wynosi 22 (6 w bitwie plus 16 z kart Bitwy). Koalicja austriacka wygrywa!

Wszyscy Generalowie ze strony zwycięskiej muszą stracić Oddział ②, w tym General zapewniający wsparcie z Hannover. General Protestantów w Oldenburg traci wszystkie swoje Oddziały ⑤ i zostaje przeniesiony do Pfalz ④. General Protestantów w Nassau traci 1 Oddział w wyniku wsparcia bitwy.



Każde Mocarstwo, które brało udział w bitwie, dobiera 1 kartę Bitwy z talii. Wreszcie zarówno Szwecja, jak i Austria przesuwają swoje znaczniki Wpływu o 2 do góry. Mocarstwa w Koalicji, które pokonają w bitwie Generala z rywalizującej Koalicji, otrzymują za to dodatkowy punkt Wpływu.



11. AKTUALIZACJA STANU PLANSZY



Po zmianach Statusu Dyplomatycznego Mocarstw może zająć konieczność natychmiastowej aktualizacji sytuacji na planszy, aby uniknąć sprzeczności z nową sytuacją dyplomatyczną.

1) Mocarstwa, które były w Stanie Wojny, a teraz są w Stanie Pokoju

W sytuacji, gdy Mocarstwo posiada Garnizon lub Generała na Terytorium Macierzystym Mocarstwa, z którym było w Stanie Wojny, a teraz jest w Stanie Pokoju:

- ✧ Garnizony muszą zostać usunięte i przydzielone jako Oddziały do Generałów tego Mocarstwa (jeśli nie jest to możliwe, każdy Garnizon należy wymienić na 1 Pieniądz),

- ✧ jeśli Mocarstwa są w tej samej Koalicji, Generałowie mogą pozostać na tym Terytorium według uznania Mocarstwa kontrolującego to Terytorium. Jeśli Mocarstwo nie wyraża na to zgody albo gdy Mocarstwo stało się Neutralne, Generałowie muszą zostać przeniesieni do najbliższego Terytorium kontrolowanego przez jego Mocarstwo, lub poza planszę (w tej sytuacji, wszelkie Oddziały służące pod tym Generałem przepadają).

2) Mocarstwa, które były w Stanie Pokoju, a teraz są w Stanie Wojny

W sytuacji, gdy Generał zajmuje Terytorium, na którym znajduje się Generał lub Garnizon Mocarstwa, z którym był w Stanie Pokoju, a teraz jest w Stanie Wojny (w tym Neutralni Generałowie/Garnizony poza swoim Terytorium Macierzystym):

- ✧ jak tylko zaczną obowiązywać nowy Status Dyplomatyczny, ustalcie które Mocarstwo posiada najwięcej punktów Siły na danym Terytorium,

- ✧ jeśli liczba punktów Siły obu Mocarstw jest taka sama, Mocarstwo z Garnizonem traktuje się jako posiadające najwięcej punktów Siły. Jeżeli nie ma Garnizonu, obie strony rozgrywają „Papier, kamień, nożyce”, przegrany jest uznawany za słabsze Mocarstwo,

- ✧ jeśli słabsze Mocarstwo posiada na tym Terytorium Garnizon, to musi go rozwiązać i przydzielić jako Oddział do swojego Generała (jeśli nie jest to możliwe, Garnizon należy wymienić na 1 Pieniądz) i wycofać swojego Generała oraz wszystkie służące pod nim Oddziały do najbliższego kontrolowanego przez siebie Terytorium lub poza planszę (w tej sytuacji, wszelkie Oddziały służące pod tym Generałem przepadają).

3) Mocarstwa, które stają się Neutralne

Kiedy Mocarstwo staje się Neutralne, zaktualizuj stan planszy, jak opisano powyżej w 1) **Mocarstwa, które były w Stanie Wojny, a teraz są w Stanie Pokoju.**

Jeśli Mocarstwo Neutralne ma Garnizon lub Generała na Terytorium Macierzystym innego Mocarstwa, albo Generała na niekontrolowanym Terytorium: musi wycofać swojego Generała oraz wszystkie służące pod nim Oddziały do najbliższego kontrolowanego przez siebie Terytorium, lub poza planszę (w tej sytuacji, wszelkie Oddziały służące pod tym Generałem przepadają). Garnizon jest usuwany i przydzielany jako Oddział do swojego Generała (jeśli nie jest to możliwe, Garnizon należy wymienić na 1 Pieniądz).

Garnizony Mocarstwa Neutralnego na Terytoriach, które nie są Terytoriami Macierzystymi,

zostają na planszy. General tego Mocarstwa może tam pozostać lub wejść w późniejszym Ruchu (tzn. w przypadku kontrolowanego przez siebie Terytorium niebędącym Terytorium Macierzystym). Inne Mocarstwa mogą jednak zaatakować takie Terytorium. Jest to jedyny wyjątek od zakazu ataku Mocarstwa Neutralnego.

General Mocarstwa Neutralnego nie może wchodzić na Terytoria niekontrolowane przez to Mocarstwo.

Żaden General innego Mocarstwa nie może wchodzić na Terytoria Macierzyste Mocarstwa Neutralnego.

Przykład (1618): Na koniec Fazy Dyplomacji Szwecja przeszła z Koalicji austriackiej do Koalicji protestanckiej. Polska postanowiła pozostać w Koalicji austriackiej. W konsekwencji Szwecja i Polska z Sojuszników w Stanie Pokoju stały się rywalami w Stanie Wojny. Wymaga to natychmiastowego zaktualizowania sytuacji na planszy w Brandenburg. Zarówno wartość Siły szwedzkiego Generala, jak i polskiego Garnizonu wynosi 1, więc uznaje się, że polski Garnizon ma najwięcej Siły na tym Terytorium. Szwedzki General musi wycofać się na najbliższe Terytorium kontrolowane przez Szwecję lub poza planszę.



12. POMNIEJSZE MOCARSTWA

OMÓWIENIE

W rozgrywkach, w których nie bierze udziału maksymalna liczba graczy, nadal należy używać wszystkich Mocarstw dostępnych w grze. Niemniej, w zależności od liczby graczy, niektóre Mocarstwa są uważane za Pomniejsze Mocarstwa (zostało to opisane w przygotowaniu scenariuszy w **rozdziale 3: Przygotowanie rozgrywki**). Rozpoczynają one grę niekontrolowane przez żadnego z graczy. Mocarstwa niebędące pomniejszymi nazywane są

Głównymi Mocarstwami i są przydzielane graczom w standardowy sposób.

Do czasu ich pierwszej akcji Musztry, Pomniejsze Mocarstwa nie będą kontrolowane przez żadnego z graczy* (patrz poniżej). Po pierwszej rundzie gry Pomniejsze Mocarstwa zawsze będą pod kontrolą jednego z Głównych Mocarstw. Z pewnymi wyjątkami, mogą one wykonywać te same akcje co Główne Mocarstwa, dając tym samym kontrolującym je Mocarstwom większą przestrzeń do działania

w aspekcie pokonywaniu rywali i przemieszczaniu się przez Terytoria.

***Uwaga:** w scenariuszu 1618 Hiszpania może być Pomniejszym Mocarstwem, ale zawsze jest kontrolowana przez Austrię. W związku z tym zasady dotyczące „przejmowania kontroli” nad Pomniejszymi Mocarstwami nie mają zastosowania do Hiszpanii jako Pomniejszego Mocarstwa.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Pomniejsze Mocarstwa należy przygotować tak jak Główne Mocarstwa, z zachowaniem wyjątków:

- ※ Pomniejsze Mocarstwa nie używają znaczników Wpływu.
- ※ Pomniejsze Mocarstwa rozpoczynają grę bez Pienędzy (choć mogą je wygenerować w ramach akcji Opodatkowania).

Przejęcie kontroli nad Pomniejszymi Mocarstwami

Kontrola nad Pomniejszym Mocarstwem jest określana za każdym razem, gdy symbol tego Mocarstwa na Kole Wojny przesuwają na akcję Musztry. W tym momencie – zanim jakiegokolwiek akcje zostaną podjęte przez któregośkolwiek gracza w danej turze – wszyscy gracze jednocześnie potajemnie licytują zero lub więcej punktów Morale kontrolowanego przez siebie Głównego Mocarstwa, aby spróbować wygrać licytację, a w efekcie kontrolę nad danym Pomniejszym Mocarstwem podczas najbliższej rundy.

Aby to zrobić, gracze biorą do zamkniętej pięści tyle żetonów Oddziałów spoza planszy lub Pienędzy z puli, ile chcą wylicytować. Liczba ta powinna odpowiadać liczbie posiadanych punktów Morale, które gracze wykorzystają do licytacji. Gracz nie może wziąć do ręki więcej żetonów, niż posiada punktów Morale. Gdy każdy z graczy dokona wyboru, wszyscy jednocześnie ujawniają swoją ofertę, otwierając dłonie.

W przypadku remisu (w tym, gdy każdy gracz licytuje zero), zwycięża gracz kontrolujący pierwsze Mocarstwo w Kolejności Mocarstw (patrz **rozdział 5: Kolejność Mocarstw**).

Wyjątek: Jeśli Pomniejsze Mocarstwo nie kontroluje swojej stolicy na początku swojej akcji Musztry, nie dochodzi do licytacji. To Pomniejsze Mocarstwo automatycznie jest pod kontrolą Głównego Mocarstwa, które kontroluje jego stolicę (lub Głównego Mocarstwa kontrolującego Pomniejsze Mocarstwo, które z kolei kontroluje stolicę Pomniejszego Mocarstwa rozpatrującego aktualnie akcję Musztry).

Po wygraniu licytacji gracz przejmuje kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem i redukuje swoje Morale o tyle punktów, ile zainwestował podczas licytacji. Mocarstwa, które nie wygrały licytacji, nie tracą punktów Morale.

Następnie należy umieścić znacznik Statusu Dyplomatycznego Pomniejszego Mocarstwa pod znacznikiem kontrolującego je Mocarstwa w Strefie Statusu Dyplomatycznego (jeśli te Mocarstwa były w Stanie Wojny, teraz są w Stanie Pokoju). W razie potrzeby zaktualizuj sytuację na planszy (patrz **rozdział 11**).

Przykład (1702): W rozgrywce dla 3 graczy rozpoczyna się rosyjska akcja Musztry. Rosja to Pomniejsze Mocarstwo, a gracz austriacki licytuje najwięcej Morale i przejmuje nad nim kontrolę. Wymaga to natychmiastowej aktualizacji sytuacji na planszy w Silesia, ponieważ oba Mocarstwa są



kontrolowane przez tego samego gracza, a więc są teraz w Stanie Pokoju. Rosyjski Garnizon w Silesia musi zostać usunięty – jest przydzielony jako Oddział do tamtejszego Generała. Ponieważ ten sam gracz kontroluje Rosję i Austrię, rosyjski Generał pozostaje w Silesia.

Jeśli Mocarstwo w Koalicji uzyska kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem, to Mocarstwo automatycznie dołącza do tej Koalicji. Czołowe Mocarstwo Koalicji nie może odmówić. Podobnie, nie może wydalić Pomniejszego Mocarstwa ze swojej Koalicji. Aby wydalić Pomniejsze Mocarstwo, konieczne byłoby również wydalenie kontrolującego je Głównego Mocarstwa.

Generałowie poza planszą, żetony Oddziałów, a także karty Bitwy i wszystkie Pieniądze Pomniejszego Mocarstwa są przekazywane nowemu kontrolującemu je graczowi. Ten gracz musi je umieścić w osobnym miejscu (ponieważ może później zająć konieczność przekazania tych komponentów innemu graczowi).

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

Zasady korzystania z Pomniejszych Mocarstw

※ **Kluczowa zasada:** kiedy kontrolujesz Pomniejsze Mocarstwo, jest ono traktowane tak, jakby było w Koalicji z twoim Głównym Mocarstwem. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy Głównie Mocarstwo jest Neutralne lub Ekspansjonistyczne – tzn. nie jest w żadnej Koalicji.

※ Podczas ruchu (w tym przy wyborze Arbitra), umieszczania i rozwiązywania Garnizonów, oraz udzielania wsparcia w bitwach stosuje się te same

zasady, które dotyczą Sojuszników. Jeśli kontrolujesz co najmniej dwa Pomniejsze Mocarstwa, wszystkie one współdziałają z twoim Głównym Mocarstwem tak, jakby były w tej samej Koalicji.

※ Pomniejsze Mocarstwa nie rozpatrują akcji Poszerzenia Wpływu.

Wyjątek: W mało prawdopodobnym przypadku, gdy Pomniejsze Mocarstwo zostanie wybrane na ŚCR – kontrolujące je Główne Mocarstwo otrzymuje +2 punkty Wpływu podczas rozpatrywania akcji Poszerzenia Wpływu tego Pomniejszego Mocarstwa.

※ Status Dyplomatyczny Pomniejszego Mocarstwa zmienia się tak, aby odpowiadał statusowi kontrolującego go Głównego Mocarstwa, jeśli zmieni się on podczas Fazy Dyplomacji (np. jeśli Główne Mocarstwo zmieni Koalicję, wszystkie kontrolowane przez nie Pomniejsze Mocarstwa również natychmiast zmieniają Koalicję).

※ Pomniejsze Mocarstwa mogą zdobywać punkty Wpływu w wyniku zwyciężania bitew. Te punkty są przyznawane Głównemu Mocarstwu, które je kontroluje (np. jeśli Austria kontroluje Rosję, a Rosjanie biorą udział w zwycięskiej bitwie przeciwko osmańskiemu Generałowi, Austria otrzyma 1 Punkt Wpływu, który wywalczyli Rosjanie).

Wyjątek: Pomniejsze Mocarstwa nie otrzymują dodatkowego punktu Wpływu za pokonanie Generała przeciwnej Koalicji.

※ Główne i Pomniejsze Mocarstwa kontrolowane przez tego samego gracza mogą udzielać sobie wzajemnie Subwencji i korzystać z pomocy Najemników, przekazując sobie maksymalnie do 3 kart Bitwy/Pieniądzy.

Wyjątek: nie ma limitu Pieniądzy i kart Bitwy, które Hiszpania i Austria mogą wymieniać między sobą w scenariuszu 1618.

Niekontrolowane Pomniejsze Mocarstwa

Do czasu pierwszej akcji Musztry Pomniejszego Mocarstwa w pierwszej rundzie gry, będzie ono niekontrolowane. W tej sytuacji obowiązują następujące zasady:

- ❖ Niekontrolowane Pomniejsze Mocarstwo nie podejmuje żadnych akcji (np. nie otrzyma Pieńędzy podczas swojej akcji Opodatkowania).
- ❖ Pomniejsze Mocarstwo nie może zostać wybrane na Arbitra.
- ❖ Jeśli Pomniejsze Mocarstwo zostanie zaatakowane, a atakujący nie jest w Koalicji austriackiej (scenariusze 1618 i 1702), gracz austriacki przejmuje tymczasową kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem. Jeśli atakujący jest w Koalicji austriackiej, tymczasową kontrolę nad tym Pomniejszym Mocarstwem przejmie gracz Protestantów (1618) / Francji (1702).
- ❖ Gracz przejmujący tymczasową kontrolę zagrywa karty Bitwy Pomniejszego Mocarstwa (według własnego uznania). Natomiast inne Mocarstwa mogą zapewnić wsparcie atakującemu zgodnie z obowiązującymi zasadami. Jeśli niekontrolowane Pomniejsze Mocarstwo wygrywa bitwę, żadne Mocarstwo nie otrzymuje za to punktów Wpływu.

Przykład (1702): Podczas rozgrywki dla 5 graczy, w wyniku obrotu Koła Wojny rozpoczyna się akcja Musztry Imperium Osmańskiego ❶. Gra zostaje przerwana, aby umożliwić graczom licytację o kontrolę nad Imperium Osmańskim (które to w rozgrywce dla 5 graczy jest Pomniejszym Mocarstwem). Ktokolwiek wygra licytację, przejmie kontrolę nad Osmanami do czasu, gdy Koło Wojny zatoczy pełny okrąg, wracając do następnej akcji

Musztry Osmanów. Wtedy ponownie dochodzi do licytacji.

Każdy gracz w tajemnicy umieszcza żetony Oddziałów ze swoich zasobów (ale nie więcej, niż posiada punktów Morale), które chce wylicytować, aby przejąć kontrolę nad Imperium Osmańskim. Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoją ofertę. Wielka Brytania zalicytowała 2, a Austria i Rosja po 3. Francja i Szwecja licytują 0. W przypadku remisu odwołujesz się do Kolejności Mocarstw, aby zobaczyć, kto wygrywa. Austria jest wyżej od Rosji w kolejności i dlatego wygrywa. Austria płaci 3 punkty Morale ❷. Punkty Morale Rosji i Wielkiej Brytanii pozostają bez zmian, gdyż tylko zwycięzca licytacji wydaje swoje punkty Morale.

Osmanowie byli wcześniej kontrolowani przez Rosjan, więc gracz rosyjski przekazuje osmańskie komponenty spoza planszy wraz z kartami Bitwy graczowi austriackiemu ❸, który umieszcza je w swoim obszarze gry. Znacznik Statusu Dyplomatycznego Imperium Osmańskiego zostaje przesunięty spod znacznika Rosji (w Koalicji francuskiej) pod znacznik Austrii ❹. Ponieważ Imperium Osmańskie jest teraz kontrolowane przez Austriaków, natychmiast zmieniają oni swój Status Dyplomatyczny z Koalicji francuskiej na Koalicję austriacką, w ślad za Statusem Dyplomatycznym Austrii. Zmiana Statusu Dyplomatycznego wymaga natychmiastowej aktualizacji stanu planszy na Podolia. Dzieje się tak dlatego, że Generałowie dwóch Mocarstw w Stanie Wojny (tutaj Rosji i Imperium Osmańskiego) nie mogą znajdować się na tym samym Terytorium.

Należy ustalić które Mocarstwo posiada więcej Siły na tym Terytorium. Osmanowie mają 4 punkty Siły (1 Generał, 1 Garnizon, 2 Oddziały). Rosjanie mają 2 punkty Siły (1 Generał i 1 Oddział). W związku z tym rosyjski Generał wraz ze swoim Oddziałem muszą wycofać się z Podolia na najbliższe Terytorium pod kontrolą Rosji lub poza planszę ❺.

Kontrola nad Imperium Osmańskim jest już ustalona, a gracze mogą przeprowadzać swoje akcje. Gracz austriacki rozpatruje akcję Musztry dla Imperium Osmańskiego.



POMNIEJSZE MOCARSTWA – często zadawane pytania

Co się dzieje na planszy, gdy przejmę kontrolę nad Pomniejszym Mocarstwem?

Jeśli przed przejściem kontroli nad Pomniejszym Mocarstwem byłeś z nim w Stanie Pokoju – tzn. byliście w tej samej Koalicji lub ty i to Pomniejsze Mocarstwo byliście Neutralni – nic się nie zmienia. Jeśli jednak byłeś z tym Mocarstwem w Stanie Wojny, musisz sprawdzić stan planszy i w razie potrzeby dostosować się do zaleceń zawartych w *rozdziale 11: Mocarstwa, które były w Stanie Wojny, a teraz są w Stanie Pokoju*.

Zauważ, że nie jest możliwe zakończenie pokoju i wszczęcie wojny z przejmowanym Pomniejszym Mocarstwem, ponieważ zawsze jesteś w Stanie Pokoju z Pomniejszym Mocarstwem, które kontrolujesz.

Czy mogę umieścić Garnizon na Terytorium Macierzystym Pomniejszego Mocarstwa?

Tak, z wyjątkiem sytuacji, gdy je kontrolujesz lub jest w tej samej Koalicji co ty. Jak określono

w *rozdziale 7: Skutki Statusu Dyplomatycznego* nie możesz umieścić Garnizonu na Terytorium Macierzystym Sojusznika, w tym kontrolowanego przez siebie Pomniejszego Mocarstwa.

Czy Pomniejsze Mocarstwo może zostać wybrane na Arbitra?

Tak. Obowiązują tutaj standardowe zasady – nie może to być kontrolowane przez ciebie Pomniejsze Mocarstwo i nie może ono być w tej samej Koalicji co ty (jeśli w jakiejś jesteś).

Jeśli kontroluję więcej niż jedno Pomniejsze Mocarstwo, czy wszystkie mogą poruszać się po swoich Terytoriach jak Sojusznicy?

Tak, te Mocarstwa są swoimi Sojusznikami. A jeśli Główne Mocarstwo jest w Koalicji, to wszystkie kontrolowane przez nie Pomniejsze Mocarstwa automatycznie też są w tej Koalicji.

Opracowanie

Autor gry: Andrew Rourke, Valdemar Gumienny

Grafika: Bartłomiej Jędrzejewski, Natalia Stanek, Tomasz Badalski

Rozwój gry: Mariusz Rosik, James Buckley, Jaro Andruszkiewicz

DTP: Katarzyna Jasińska, Bogusz Ohlaszeny

Produkcja: Agata Jurczyszyn | **Kickstarter:** Adrian Turzański

Tłumaczenie na język polski: Michał Włóczko | **Korekta:** Srdjan Jovanovski

Testerzy gry: Ray Briggs, Norman Whapshott, Tim Johnson, Jeff Bayton, Peter Faling, Diarmuid Farrelly, Micah Benavitz, Cyprian Sala, Rijnyr van Putten, Paul Williams



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