



Realpolitik

ARKUSZ POMOCY GRACZA

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W swojej turze gracze zagrywają jednocześnie zakryte karty Akcji. Karty są odkrywane, a następnie rozpatrywane w poniższej kolejności:

- 1) **Opodatkowanie, Mobilizacja, Poszerzenie Wpływu** (jednocześnie)
- 2) **Depesza**
- 3) **Ruch** (w Kolejności Prestiżu, jeśli w tej samej turze zagrano kilka kart Ruchu)

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gra kończy się w rundzie, w której Mocarstwo zdobędzie co najmniej 25 punktów Wpływu. Zwycięża Mocarstwo z największą liczbą punktów Wpływu.

Rozstrzygnięcie remisów: Gdy więcej niż jedno Mocarstwo zdobędzie 25+ punktów Wpływu, gra kończy się w tej rundzie. Zwycięża Mocarstwo znajdujące się wyżej w kolejności Prestiżu.

CZŁONKOSTWO W PRZYMIERZU

Mocarstwa będące w Przymierzu 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 występuje 5 typów kart Akcji:

1. 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.

2. MOBILIZACJA



- 1) Dobierz i rozmieść do 2 Pociągów.
- 2) Dobierz 1 kartę Bitwy za każdego Generała twojego Mocarstwa, który znajduje się poza planszą.
- 3) Umieść dowolną liczbę Generałów spoza planszy na kontrolowanych przez siebie Terytoriach **albo** przenieś dowolną liczbę Generałów z planszy poza nią (nie można wykonać obu akcji jednocześnie).
- 4) Kup dowolną kombinację Oddziałów, Pociągów, kart Bitwy, Fortec i punktów Morale.

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

Maksymalna liczba kart Bitwy, którą gracz może mieć na ręce na końcu akcji Mobilizacji wynosi 7.

3. 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.

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

4. DEPEZA



Przesuń żeton Fazy Dyplomacji o 1 pole w górę na torze Fazy Dyplomacji. Następnie zabierz wszystkie zagrane karty Akcji na ręce (w tym kartę Depeszy).

Gracze rozpatrują Fazę Dyplomacji, jeśli żeton Fazy Dyplomacji znajduje się na górnym polu.

5. RUCH



Wybierz Arbitra, a następnie rozpatrz **Transport Kolejowy**:

Przenieś dowolną liczbę Generałów (z Oddziałami) lub Oddziałów bez Generałów wzdłuż łańcucha kolejowego na Terytoriach, które kontrolujesz **lub** które znajdują się pod kontrolą Sojusznika, a ten wyrazi zgodę na twój ruch.

Następnie, każdy z twoich Generałów może przeprowadzić jeden z trzech rodzajów ruchu:

- 1) **Przemarsz** – przemieść się na sąsiednie Terytorium.
- 2) **Ruch Morski** – przemieść się o wzdłuż Szlaku Morskiego, który jest kontrolowany przez ciebie lub twojego Sojusznika, a ten wyrazi zgodę na twój ruch.
- 3) **Ruch Strategiczny** – Generał przemieszcza się o maksymalnie 3 Terytoria przez wspólne granice kontrolowane przez jego Mocarstwo lub Sojusznika (jeśli się na to zgodzi).

Jeśli na koniec Tury Ruchu Generał znajduje się na Terytorium z rywalizującym Generałem lub Garnizonem, dochodzi do 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 (każdy gracz kolejno po jednej karcie). Z zagranych kart Bitwy stwórz osobne stosy dla każdego Generała.
4. Ustal wynik bitwy i wyłoś zwycięzcę.
5. Zaktualizuj tor Prestiżu.

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 Terytorium, z którego przybył.

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.
- * Zwycięskie Mocarstwo (lub Mocarstwa) poruszają się na torze Prestiżu o jedno pole w lewo i zamieniają się miejscami z Mocarstwem po swojej lewej stronie (o ile to możliwe).

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



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



- (2) Ta karta dodaje 3 punkty Siły, jeśli bitwa ma miejsce na Terytorium, które kontrolujesz.



- (3) Zagraj tę kartę odkrytą, aby **ujawnić** jedną kartę zagrąną 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.



ARKUSZ POMOCY GRACZA rozgrywka dla 3 graczy

PRZEJĘCIE KONTROLI

Podczas Fazy Dyplomacji, jeżeli tylko jedno Mocarstwo umieści żeton Przymierza w obszarze rozgrywki Włoch, to przejmuje nad nimi kontrolę. Jeżeli więcej niż jedno Mocarstwo przekaże Włochom żeton Przymierza, to te Mocarstwa jednocześnie licytują co najmniej o punktów Morale. Mocarstwo, które licytuje najwięcej punktów Morale, przejmuje kontrolę nad Włochami. W przypadku remisu, decyduje kolejność Prestiżu.

KONTROLOWANIE WŁOCH

Główne Mocarstwo kontrolujące Włochy przejmuje wszystkie akcje tego Pomniejszego Mocarstwa aż do następnej Fazy Dyplomacji, podczas której kontrola nad Włochami może ulec zmianie.

POSZERZENIE WPŁYWU

Włochy nie zdobywają punktów Wpływu i nie mogą zwyciężyć gry.

AKCJE

Włochy przeprowadzają te same akcje co Główne Mocarstwa z jednym wyjątkiem: nie posiadają w swojej talii karty Akcji Poszerzenia Wpływu.

BITWY

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

KORZYŚCI / OGRANICZENIA

Mocarstwa kontrolowane przez tego samego gracza (Główne Mocarstwo i Włochy) 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.