



Realpolitik

Andrew Rourke & Valdemar Gumienny

Realpolitik

kontynuacja Koalicji

Płyty tektoniczne Europy Środkowej przesuwają się. Pod przebiegłym kierownictwem pruskiego przywódcy Ottona von Bismarcka państwa niemieckie jednoczą się. Austria, a następnie Francja uwikłana w przewrót, zostały wciągnięte w przegrane wojny przeciwko Prusom i ich sojusznikom, w tym Włochom. W taki oto sposób rozpoczyna się Realpolitik.

Realpolitik zawiera wiele z podstawowych mechanik z gry Koalicje z zachowaniem pewnych różnic. Przede wszystkim Koło Wojny zostało zastąpione mechaniką wyboru akcji opartą na kartach. Gracze zagrywają i rozpatrują jedną z pięciu kart Akcji jednocześnie. Wprowadza to większą niepewność co do akcji przeciwników, a także zwiększa liczbę decyzji dotyczących tego, które akcje można rozpatrzyć w danym momencie gry. Dyplomacja również działa nieco inaczej, ponieważ opiera się o tor Dyplomacji i nie zawsze występuje w tym samym momencie rozgrywki. Nie ma już Koalicji wielu Mocarstw ani Neutralności. Dwa Mocarstwa mogą zawrzeć Przzymierze, ale w przeciwnym razie wszystkie będą w Stanie Wojny.

A ponieważ akcja gry rozgrywa się na początku Rewolucji Przemysłowej, do gry wjeżdżają pociągi! Umożliwiają one Generałom i ich Oddziałom wykonanie ruchu przed ich główną akcją ruchu, co oznacza, że poruszanie się po mapie jest teraz znacznie szybsze.

Koalicje: Realpolitik (dalej „Realpolitik”) to samodzielna gra w systemie Koalicji. Do gry nie jest konieczne posiadanie podstawowej gry Koalicje. Podsumowanie nowych zasad Realpolitik w porównaniu z zasadami Koalicji znajduje się w **rozdziale 1: Zmiany w stosunku do zasad Koalicji**.

Realpolitik to gra dla **3 do 4 graczy**. W grze jest tylko jeden scenariusz. Dodatkowe zasady dotyczące rozgrywki dla 3 graczy zostały opisane w **rozdziale 11**.

SPIS TREŚCI

1. Zmiany w stosunku do zasad Koalicji	5	8. Faza Akcji	18
2. Komponenty	6	※ Opodatkowanie	18
3. Przygotowanie rozgrywki	8	※ Mobilizacja	18
4. Warunki zwycięstwa	11	※ Poszerzenie Wpływu	18
5. Pojęcia podstawowe	11	※ Depesza	19
※ Karty Akcji, tury, rundy	11	※ Ruch	19
※ Terytoria i Szlaki Morskie	12	a. Wybór Arbitra	19
※ Wpływ	13	b. Rozwiązywanie Garnizonów	20
※ Morale	13	c. Transport Kolejowy	20
※ Prestiż	13	c. Rodzaje Ruchu	20
※ Arbitrzy	13	d. Oddziały z Generałem	21
※ Garnizony i kontrola Terytoriów	13	e. Ogólne zasady poruszania się	21
※ Generałowie i Oddziały	14	f. Umieszczenie Garnizonu	21
※ Karty Bitwy	14	9. Bitwy	22
※ Pociągi	14	※ Przebieg bitwy	22
※ Negocjacje w Realpolitik	14	※ Zdolności specjalne kart Bitwy	23
6. Przebieg rozgrywki	15	※ Określenie wyniku bitwy	23
7. Faza Dyplomacji	15	※ Aktualizacja toru Prestiżu	24
※ Negocjacje dyplomatyczne	15	10. Aktualizacja stanu planszy	26
※ Postulaty dyplomatyczne	16	※ Mocarstwa, które były w Stanie Wojny, a teraz są w Przymierzu	26
※ Skutki Statusu Dyplomatycznego	17	※ Mocarstwa, które były w Przymierzu, a teraz są w Stanie Wojny	26
		11. Rozgrywka dla 3 graczy	27
		※ Często zadawane pytania	28



1. ZMIANY W STOSUNKU DO ZASAD KOALICJI



Ten rozdział zawiera krótki opis różnic w zasadach między Realpolitik a Koalicjami. Jeśli jesteś zaznajomiony z Koalicjami, możesz przeczytać zaznaczone poniżej rozdziały, aby zapoznać się z różnicami i rozpocząć grę.

Rozdział 4: *Warunki zwycięstwa*

Gra kończy się w tej rundzie, w której Mocarstwo zdobędzie 25 lub więcej punktów Wpływu. Ponieważ możliwe jest zdobycie 25 punktów Wpływu przez więcej niż jednego gracza w tej samej rundzie, obowiązuje zasada rozstrzygania remisów.

Rozdział 6: *Przebieg rozgrywki*

W tej grze nie ma żadnego Koła Wojny. W swojej turze gracze zagrywają jednocześnie po 1 z 5 zakrytych kart Akcji. Karty są następnie odkrywane i rozpatrywane zgodnie z ustaloną kolejnością.

Rozdział 7: *Faza Dyplomacji*

Faza Dyplomacji jest rozstrzygana, gdy żeton Dyplomacji dotrze do górnego pola na torze Dyplomacji. Przymierze można zawrzeć tylko z jednym innym Mocarstwem. Każde Mocarstwo, które nie jest w Przymierzu z innym Mocarstwem, jest z nim w Stanie Wojny. W tej grze nie ma Koalicji (choć Przymierze działa tak samo, ale tylko dla dwóch Mocarstw), ani Ekspansjonistycznych lub Neutralnych Mocarstw.

Rozdział 8: *Faza Akcji*

Każde Mocarstwo ma 5 takich samych kart Akcji, z których każda umożliwia rozpatrzenie innej akcji: Opodatkowania, Mobilizacji, Poszerzenia Wpływu, Ruchu i Depeszy. Opodatkowanie i Poszerzenie Wpływu działają tak samo, jak w podstawowej grze

Koalicje. Mobilizacja jest niemal identyczna, jak w Koalicjach, ale gracze mogą również umieścić na planszy do 2 Pociągów za darmo i kupić dodatkowe Pociągi. Depesza przesuwą żeton Dyplomacji na torze Dyplomacji i pozwala dobrać wszystkie zagrane karty Akcji. Ruch pozwala używać Pociągów do przemieszczania Generałów i Oddziałów przez Terytoria przed pierwszą Turą Ruchu w ramach Transportu Kolejowego. Jeśli kilka Mocarstw porusza się w tej samej turze, kolejność rozstrzygania ruchu jest określana przez kolejność Prestiżu. Prestiż to nowa mechanika w grze, która została wyjaśniona w *rozdziale 5: Pojęcia podstawowe*.

Francuzi i Włosi mają dostęp do Szlaków Morskich. Działają one tak samo, jak w Koalicjach z wyjątkiem tego, że nie można zapewniać wsparcia w bitwach z Terytoriów połączonych Szlakami Morskimi.

Rozdział 9: *Bitwy*

Każde Mocarstwo ma własną talię kart Bitwy. Maksymalna ilość kart Bitwy, które gracz może mieć na ręce, została podniesiona do 7.

Rozdział 11: *Rozgrywka dla 3 graczy*

Podczas rozgrywki dla 3 graczy Włochy stają się Pomniejszym Mocarstwem. Gracz może przejąć nad nim kontrolę podczas Fazy Dyplomacji. Jeżeli jesteś jedynym Mocarstwem, które proponuje Przymierze Włochom, od razu przejmujesz nad nimi kontrolę. Jeśli więcej niż jedno Mocarstwo proponuje Włochom Przymierze, dochodzi do licytacji punktów Morale, tak jak w przypadku Pomniejszych Mocarstw w podstawowej grze Koalicje. Poza powyższymi sytuacjami Włochy działają tak samo, jak Pomniejsze Mocarstwa w Koalicjach (nie używają karty Akcji Poszerzenia Wpływu).

2. KOMPONENTY

- A** Plansza do gry
- B** 16 pionków Generałów:
po 4 dla **a.** Austrii, **b.** Francji,
c. Prus i **d.** Włoch
- C** 112 żetonów Oddziałów/Garnizonów:
e. 28 austriackich
f. 28 francuskich
g. 28 pruskich
h. 28 włoskich
- D** 18 żetonów Wyboru Statusu
Dyplomatycznego:
Ogólne: 6 w Stanie Wojny/Przymierza
Dla każdego z Mocarstw: 2 w Stanie Wojny,
1 Przymierza
- E** 1 żeton toru Fazy Dyplomacji
- F** 6 Fortec
- G** 28 Pociągów
- H** Pieniądze:
i. 8 Franków (o wartości 5 Pieniędzy każdy)
j. 10 Marek (o wartości 2 Pieniędzy każdy)
k. 20 Lirów (o wartości 1 Pieniędza każdy)
- I** 20 znaczników:
4 znaczniki Morale [serca]
4 znaczniki Wpływu [gwiazdki]
4 znaczniki Siły [sześciiany]
4 znaczniki Arbitrów [walce]
4 znaczniki Prestiżu [dyski]
- J** 20 kart Akcji – po 5 dla każdego
Mocarstwa
- K** 52 kart Bitwy – po 13 dla każdego
Mocarstwa

+ 4 arkuszy pomocy gracza oraz niniejsza
Instrukcja



k.





e.

f.

g.

h.

a.

b.

c.

d.



24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

1
Normandie

1
Picardie

*Low
Count*

Lu

Lor

3
Paris



1
Champagne

1
Bourgogne



Savoie

1

The image displays a variety of game components. At the top, there are stacks of gold, silver, and bronze coins, along with two star-shaped tokens. Below these are several French flag cards, some with the text 'Républicain' and 'Liberté'. A large pile of blue tokens with a star and the number 15 is also visible. In the bottom left, there are three more French flag cards. On the right, a detailed map of Italy is shown, featuring a coordinate grid from 1 to 25. The map includes regions like Normandie, Provence, and Sicile, and is marked with various tokens and numbers, including a large red circle with the number 8 and a yellow circle with the number 25.



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

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

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

8 Pociągi: Umieść znaczniki Pociągów na granicach następujących Terytoriów:

- ✱ Paris — Champagne
- ✱ Paris — Bourgogne
- ✱ Liguria — Toscana
- ✱ Toscana — Lazio
- ✱ Wien — Tyrol
- ✱ Wien — Karinthia
- ✱ Wien — Hungari
- ✱ Berlin — Hannover
- ✱ Berlin — Magdeburg
- ✱ Magdeburg — Hesse
- ✱ Berlin — Schlesien

Przygotowanie rozgrywki dla poszczególnych Mocarstw:

9 Karty Akcji: Każde Mocarstwo posiada 5 kart Akcji w swoim kolorze. Każdy gracz umieszcza je zakryte w swoim obszarze rozgrywki.

10 Karty Bitwy: Każde Mocarstwo posiada własną talię kart Bitwy. **Każde Mocarstwo zaczyna z 3 kartami Bitwy** dobranymi z potasowanej talii kart Bitwy. Każdy gracz umieszcza je zakryte w swoim obszarze rozgrywki. Następnie umieśćcie talię pozostałych kart Bitwy w pobliżu planszy.

11 Generałowie: Każde Mocarstwo rozpoczyna grę z **2 Generałami na planszy i 2 Generałami poza planszą.**

Generałowie na planszy są rozmieszczeni w sposób opisany poniżej. **Każdy Generał rozpoczyna grę z trzema Oddziałami pod swoim dowództwem.** Żetony Oddziałów należy umieścić pod pionkiem każdego z Generałów.



AUSTRIA

Generałowie w Wien & Tyrol



FRANCJA

Generałowie w Paris & Champagne



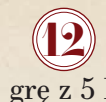
PRUSY

Generałowie w Berlin & Magdeburg



WŁOCHY

Generałowie w Liguria & Sardinia



12 Pieniądze: Każde Mocarstwo rozpoczyna grę z 5 Pieniędźmi.



13 Umieść Generałów poza planszą, nieużywane żetony Oddziałów, 3 znaczniki Statusu Dyplomatycznego i początkowe Pieniądze w pobliżu.

4. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gra kończy się w tej turze, w której Mocarstwo zdobędzie 25 lub więcej punktów Wpływu. Mocarstwo z największą liczbą punktów Wpływu wygrywa.

Rozstrzygnięcie remisów: Jeśli więcej niż jedno Mocarstwo posiada na koniec gry tyle samo punktów Wpływu, zwycięża Mocarstwo znajdujące się wyżej w kolejności Prestiżu.

5. POJĘCIA PODSTAWOWE

KARTY AKCJI, TURY I RUNDY

Mechanika wyboru akcji będąca sercem gry.

Karty Akcji na ręce są używane do określenia akcji, które w danej turze zostaną rozpatrzone przez zagrywające je Mocarstwo.

Każde Mocarstwo ma 5 takich samych kart Akcji, z których każda umożliwia rozpatrzenie innej akcji: Opodatkowanie, Mobilizacja, Poszerzenia Wpływu, Depesza i Ruch.



Na początku każdej tury gracze zagrywają wybraną przez siebie zakrytą kartę Akcji. Następnie jednocześnie odkrywają swoje karty. Opodatkowanie,

Mobilizacja i Poszerzenie Wpływu są rozpatrywane jako pierwsze, wszystkie w tym samym czasie. Następnie należy rozpatrzyć Depeszę. Ruch jest rozpatrywany jako ostatni.

Po zagraniu karty nie można zagrać jej ponownie, dopóki nie zostanie zagrana karta Akcji Depesza. Pozwala to przywrócić wszystkie zagrane karty na rękę, w tym zagrana kartę Depeszy.

W związku z tym w grze Realpolitik nie ma wspólnych rund. Gracz rozgrywa własną rundę, która kończy się w momencie rozpatrzenia akcji Depeszy i rozpoczyna w momencie posiadania pełnej ręki kart Akcji.

Gdy żeton Fazy Dyplomacji osiągnie górne pole na torze Fazy Dyplomacji, gracze wspólnie rozpatrują Fazę Dyplomacji. Dzieje się to przed Ruchem, ale po rozstrzygnięciu wszystkich innych akcji w danej turze.



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 Niezależnych) 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:

A 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. Savoy to Terytorium Sporne, z którego punkty Wpływu mogą uzyskać Francja lub Włochy).

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

Terytoria Niezależne są szare (np. Luxembourg jest Terytorium Niezależnym).

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, ale tylko przez Mocarstwa o odpowiednim kolorze (tj. Francję i Włochy) oraz ich Sojuszników.



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.

Gracze oznaczają liczbę posiadanych punktów Wpływu na torze Wpływu.

MORALE

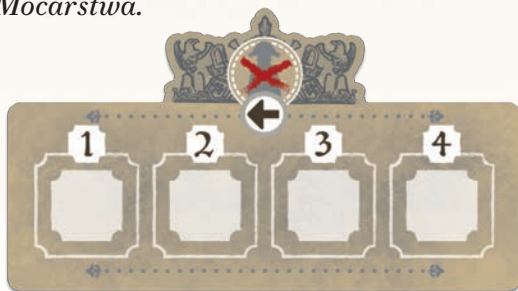
Morale reprezentuje wewnętrzny poziom poparcia dla działań Mocarstwa na arenie międzynarodowej.

Gracze wydają punkty Morale, aby zagrywać karty Bitwy oraz przejmować kontrolę nad Włochami w rozgrywkach 3-osobowych. 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 Mobilizacji.

KOLEJNOŚĆ PRESTIŻU

Prestiż jest abstrakcyjną miarą sprawności bojowej Mocarstwa.



Kolejność Prestiżu jest używana do określenia, które Mocarstwo porusza się jako pierwsze w sytuacji, gdy kilkoro graczy zagrało kartę Akcji Ruch. Kolejność Prestiżu służy również do rozstrzygania remisów, gdy Mocarstwa posiadają tyle samo punktów Wpływu.

Kolejność Prestiżu zależy od pozycji Mocarstwa na torze Prestiżu. Najbardziej wysunięte na lewo pole na torze reprezentuje największy Prestiż. Mocarstwo przesuwane jest w lewo na torze za każdym razem, gdy wygrywa bitwę (tylko jeśli jest bezpośrednio zaangażowane, a nie jeśli zapewnia wsparcie), zamieniając się miejscami z Mocarstwem po swojej lewej stronie na torze.

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 tym samym Przymerzu 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 (z wyjątkiem Transportu Kolejowego).

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 Przymierzu znajdą 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. Każde Mocarstwo posiada swoją własną talię kart Bitwy.

Koszt zagrania karty Bitwy wynosi 1 punkt Morale.

Gracz może mieć na ręce **maksymalnie 7 kart Bitwy**.

Karty z symbolem wartości między 1 a 5 posiadają również zdolność specjalną, którą gracz może rozpatrzeć.



POCIĄGI

W latach siedemdziesiątych XIX wieku sieci kolejowe rozciągały się przez całą Europę Północną. Ułatwiają one szybkie przemieszczanie wojsk między Terytoriami.

Pociągi pozwalają na Transport Kolejowy przed pierwszą Turą Ruchu. Są one umieszczane między granicami Terytoriów kontrolowanych przez to samo Mocarstwo lub Mocarstwa będące w Przymierzu. Niektóre Pociągi są umieszczane na planszy podczas przygotowania rozgrywki, a więcej można dodać w ramach Akcji Mobilizacji.

Po umieszczeniu Pociągu pozostaje on na swoim miejscu do końca gry, niezależnie od tego, czy zmieni się kontrola nad jednym lub obydwoma sąsiadującymi Terytoriami.

Negocjacje w Realpolitik

Realpolitik to gra oparta na negocjacjach i obietnicach, aczkolwiek żadna obietnica nie ma charakteru wiążącego. Wiążące są jedynie zasady związane z Przymierzem oraz te dotyczące Pomniejszego Mocarstwa, które kontrolujesz. *Caveat Emptor.*

6. PRZEBIEG ROZGRYWKI



Rozgrywka w Realpolitik nie ma wspólnych rund. W swojej turze gracze zagrywają jednocześnie zakryte karty Akcji.

Karty są odkrywane, a następnie rozpatrywane w poniższej kolejności:

1. Opodatkowanie, Poszerzenie Wpływu, Mobilizacja (jednocześnie)

2. Depesza

3. Ruch (w Kolejności Prestiżu, jeśli w tej samej turze zagrano kilka kart Ruchu)

7. FAZA DYPLOMACJI



W Realpolitik Mocarstwa są albo w Przymierzu („Sojusznicy”), albo w Stanie Wojny. Status ten jest określany podczas Fazy Dyplomacji.

Faza Dyplomacji jest rozstrzygana, gdy żeton Fazy Dyplomacji osiągnie górne pole na torze Fazy Dyplomacji. Następuje to po zagraniu jednej lub więcej kart Akcji Depeszy.

W tej fazie możesz spróbować zawrzeć Przymierze z innym Mocarstwem. Każde Mocarstwo, które nie jest w Przymierzu z innym Mocarstwem, jest z nim w Stanie Wojny.

Tor Statusu Dyplomatycznego pokazuje aktualny Status Dyplomatyczny Mocarstw względem siebie. Jeśli dwa Mocarstwa są połączone znacznikiem Przymierza , to są one w Przymierzu. W przeciwnym razie są w Stanie Wojny .

Na początku gry wszystkie Mocarstwa są ze sobą w Stanie Wojny.

Faza Dyplomacji przebiega z zachowaniem następującej kolejności:

- 1)** Negocjacje dyplomatyczne,
- 2)** Postulaty dyplomatyczne,
- 3)** Aktualizacja stanu planszy.

NEGOCJACJE DYPLMATYCZNE

Ta faza wyznacza krótki okres na otwartą dyskusję i negocjacje między graczami na temat tego, czy Mocarstwa powinny zawrzeć Przymierze (zaleca się, aby nie trwało to dłużej niż 3 minuty).

POSTULATY DYPLOMATYCZNE

Każde Mocarstwo posiada 2 żetony Wyboru Statusu Dyplomatycznego „w Stanie Wojny” i 1 żeton Wyboru Statusu Dyplomatycznego „Przymierze”. Po zakończeniu negocjacji gracze jednocześnie wybierają i przekazują sobie zakryty żeton Wyboru Statusu Dyplomatycznego (niezależnie od aktualnego Statusu Dyplomatycznego).

Następnie każde Mocarstwo ujawnia 3 żetony, które otrzymało. Jeśli jakieś Mocarstwo otrzyma żeton Przymierza od Mocarstwa, któremu dało żeton Przymierza, Mocarstwa te są teraz w Przymierzu. W każdym innym przypadku Mocarstwa są w Stanie Wojny. Żetony Przymierza są następnie zwracane odpowiednim graczom.

Jeśli wymiana żetonów Wyboru Statusu Dyplomatycznego skutkuje zmianą Statusu Dyplomatycznego Mocarstw, ten Status Dyplomatyczny jest aktualizowany.

Należy pamiętać, że:

- a) żadne zobowiązanie podjęte na etapie negocjacji nie jest wiążące przy składaniu postulatów dyplomatycznych; **oraz**
- b) możliwe jest, że wszystkie Mocarstwa będą ze sobą w Stanie Wojny; **oraz**
- c) możliwe jest przypadkowe utworzenie Przymierza, jeśli dwa Mocarstwa błędnie wybiorą adresata żetonu Przymierza.

Przykład: Francja zagrywa swoją kartę Akcji Depesza, przesuwając żeton Fazy Dyplomacji na górne pole na torze Fazy Dyplomacji. Rozpoczyna się Faza Dyplomacji. Włochy i Francja są obecnie w Przymierzu. Wszystkie inne Mocarstwa są ze sobą w Stanie Wojny.

Po krótkich negocjacjach Włochy zgadzają się zakończyć Przymierze z Francją i dołączyć do



Przymierza z Austrią. Prusy i Francja nie mogą dojść do porozumienia w sprawie warunków Przymierza.

Rozgrywka przechodzi do etapu postulatów dyplomatycznych, a wszystkie Mocarstwa wymieniają się żetonami Wyboru Statusu Dyplomatycznego.

Następnie ujawniają, co otrzymali:

- ✱ Włochy ujawniają żetony Przymierza otrzymane od Austrii i Francji oraz żeton Wojny od Prus.
- ✱ Francja ujawnia żeton Przymierza otrzymany od Prus oraz żetony Wojny od Włoch i Austrii.
- ✱ Austria ujawnia znacznik Przymierza otrzymany od Włoch oraz żetony Wojny od Francji i Prus.
- ✱ Prusy ujawniają żetony Wojny otrzymane od Francji, Włoch i Austrii.

Włochy i Austria przekazały sobie nawzajem żetony Przymierza. W rezultacie Przymierze między Francją a Włochami dobiega końca i zostaje zawiązane nowe Przymierze między Włochami a Austrią.

Tor Statusu Dyplomatycznego jest aktualizowany w celu odzwierciedlenia nowej sytuacji dyplomatycznej.



SKUTKI STATUSU DYPLMATYCZNEGO

Przymierze / w Stanie Wojny

W zależności od Statusu Dyplomatycznego Mocarstwa mogą być ze sobą w Przymierzu lub Stanie Wojny.

Członkostwo w Przymierzu

Członkostwo Mocarstwa w Przymierzu wiąże się z następującymi korzyściami i ograniczeniami:

- ✳ Mocarstwa mogą poruszać się przez Terytoria Kontrolowane przez Sojusznika, jeśli ten Sojusznik wyrazi na to zgodę. Obejmuje to Transport Kolejowy.
- ✳ 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.

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 Przymierzu.
- B.** Generał zajmuje się Terytorium, na którym znajduje się Generał lub Garnizon Mocarstwa, z którym był w Przymierzu, a teraz jest w Stanie Wojny.

Zapoznaj się z **rozdziałem 10: Aktualizacja stanu planszy** w niniejszej Instrukcji, aby dowiedzieć się więcej o rozpatrywaniu powyższych sytuacji.

8. FAZA AKCJI

Rodzaje Akcji na kartach są następujące:



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.



MOBILIZACJA



Rozstrzygnij tę akcję w następującej kolejności:

- 1) Dobierz i rozmieść na planszy do dwóch Pociągów.
- 2) Dobierz 1 kartę Bitwy za każdy pionek Generała swojego 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 możesz wykonać obu tych akcji jednocześnie).
- 4) Użyj Pienędzy ze swojej puli, aby kupić dowolną kombinację żetonów: Oddziałów, Pociągów, kart Bitwy, Fortec i punktów Morale.

Forteca kosztuje 5 Pienędzy. Wszystko inne kosztuje po 1 Pieniądu. Nie ma ograniczeń co do ilości wymienionych powyżej elementów, które można nabyć w ramach jednej akcji.

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

Pociągi: Pociągi mogą być umieszczane na granicach sąsiadujących Terytoriów kontrolowanych przez danego gracza, na których nie ma jeszcze pociągu lub na Terytorium kontrolowanym przez tego gracza i Terytorium kontrolowanym przez Sojusznika, jeśli wyrazi on na to zgodę. Raz umieszczony Pociąg pozostaje na swoim miejscu do końca gry, niezależnie od tego, czy kontrola nad sąsiadującymi Terytoriami ulegnie zmianie.

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.

Limit kart na ręce: Gracz może mieć na ręce maksymalnie 7 kart Bitwy na końcu akcji Mobilizacja.



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.

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

DEPESZA



Depeszę rozpatruje się po Opodatkowaniu, Mobilizacji i Poszerzeniu Wpływu. Aby ją rozpatrzeć, przesun znacznik Fazy Dyplomacji o 1 pole w górę na torze Fazy Dyplomacji. Następnie zabierz wszystkie zagrane karty Akcji na rękę (w tym kartę Depeszy).

Jeśli w wyniku rozpatrzenia tej akcji znacznik Fazy Dyplomacji znajduje się na górnym polu toru, nie przesuwaj się dalej (nawet jeśli wykonano wiele akcji Depesz, które przesunęłyby go dalej), a gracze rozpatrują Fazę Dyplomacji.

Po zakończeniu Fazy Dyplomacji znacznik Fazy Dyplomacji jest przesuwany na dolne pole toru.

RUCH



Przesun 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) Transport Kolejowy (*opcjonalnie*).
- 4) Pierwsza Tura Ruchu.
- 5) Rozpatrzenie wszystkich bitew.
- 6) Druga Tura Ruchu, jeśli tego zażadasz i za zgodą Arbitra.
- 7) Rozpatrzenie wszystkich bitew.
- 8) Trzecia Tura Ruchu, jeśli tego zażadasz i za zgodą Arbitra.
- 9) Rozpatrzenie wszystkich bitew.

Jeśli kilka Mocarstw zagra kartę Akcji Ruchu w tej samej turze, Mocarstwa znajdujące się wyżej w kolejności Prestiżu poruszają się jako pierwsze.

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 Przymierzu z tym Mocarstwem,
- ✱ 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 po rozwiązaniu Garnizonu lub rozpatrzeniu Transportu Kolejowego 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) Transport Kolejowy

Po wybraniu Mocarstwa na Arbitra, ale przed wykonaniem pierwszej Tury Ruchu, gracz może przesunąć dowolną liczbę Generałów (z Oddziałami) lub samych Oddziałów bez Generałów wzdłuż łańcucha Terytoriów, które kontroluje lub które kontroluje Mocarstwo Sojusznicze, które się na to zgadza. Terytoria, wzdłuż których przeprowadzany jest Transport Kolejowy, muszą być połączone Pociągami. Nie ma ograniczeń co do liczby Terytoriów, do których można wkroczyć w ramach Transportu Kolejowego, pod warunkiem spełnienia powyższych kryteriów.

Generał nie może zakończyć ruchu na Terytorium, na którym znajduje się inny Generał reprezentujący to samo Mocarstwo.

Oddział poruszający się bez Generała musi zakończyć ruch na Terytorium z Generałem tego samego Mocarstwa. Należy przy tym pamiętać o limicie trzech Oddziałów na Generała. Oddziały poruszające się bez Generała nie mogą poruszać

się od lub do Generałów, którzy poruszyli się w tej turze w ramach Transportu Kolejowego.

Uwaga twórców: można to traktować jak przetrzymywanie przez Mocarstwo posiłków pomiędzy Armiami za pomocą kolei.

Nie ma wymogu, aby Generał, który poruszył się w ramach Transportu Kolejowego, poruszył się w kolejnej Turze Ruchu. Arbiter nie otrzymuje żadnych dodatkowych punktów Morale za Transport Kolejowy i nie może nie wyrazić na niego zgody.

4) 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 (niebieska [Francja] lub czerwona [Włochy] przerywana linia). Generał Sojusznika może skorzystać ze Szlaku Morskiego za pozwoleniem kontrolującego go Mocarstwa. 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. Należy zauważyć, że Ruch Morski jest jedynym sposobem dla każdego Generała na podróż do lub z Sardinia.

Mocarstwo będące w Stanie Wojny z Włochami lub Francją nie może korzystać z ich Szlaków Morskich, niezależnie od tego, czy kontroluje Terytorium, do lub z którego prowadzi dany Szlak Morski.

3) Ruch Strategiczny – Generał przesuwa się przez maks. 3 Terytoria kontrolowane przez siebie lub Sojusznika (o ile wyrazi 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 (chyba że w ramach Transportu Kolejowego).

OGÓLNE ZASADY PORUSZANIA SIE

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 innego Mocarstwa będącego twoim Sojusznikiem.

Przykład: Austria rozpatruje akcję Ruchu. Wybiera Francję na swojego Arbitra. Nie może wybrać Prus, gdyż jest z nimi w Przymierzu, a ponieważ zamierza otworzyć front w Lombardia, nie chce wybierać Włoch: nie chce dawać Włochom dodatkowego Morale, a Włochy raczej nie zgodzą się na drugą Turę Ruchu.

Francja otrzymuje 1 punkt Morale, a Austria korzysta z Transportu Kolejowego przed swoim ruchem, aby przenieść swój Oddział spod dowództwa Generała w Dalmatia do Generała stacjonującego w Venezia. W swojej pierwszej Turze Ruchu przemieszcza swojego Generała z Venezia do Lombardia, odwracając przy tym żeton Oddziału, aby umieścić tam Garnizon. W ramach tej samej Tury Ruchu Austria przemieszcza również swojego Generała z Dalmatia do Venezia. Przenosi też swojego Generała z Wiedeń do Bohemia, ponownie odwracając żeton Oddziału, aby umieścić tam Garnizon i przejąć kontrolę nad tym Terytorium.



Zwraca się do Francji o pozwolenie na drugą Turę Ruchu. Francuski gracz rozważa to, ale odmawia. Chociaż przekreśla to możliwość zdobycia przez Francję 2 dodatkowych punktów Morale, gracz francuski dochodzi do wniosku, że Austria jest narażona na ryzyko zdobycia zbyt dużego terytorium, jeśli pozwoli się jej kontynuować. Ruch Austrii dobiega końca.



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.

9. 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 rozstrzygnięcia.

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.
5. Aktualizacja toru Prestiżu.

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 biorą udział dwa Mocarstwa).

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. Wsparcie 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 „1” i „3” mogą być opcjonalnie zagrane odkryte, jeśli chcesz rozpatrzeć ich efekt.

Zdolności specjalne kart Bitwy



(1) Zagraj tę kartę odkrytą, aby odrzucić jedną kartę zagrana 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 zagrana 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 Przymierze 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.
- ✱ 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.
- ✱ Przegrani Generałowie na danym Terytorium są usuwani i mogą zostać umieszczeni poza planszą lub na swoim Terytorium Stołecznym (wedle uznania pokonanego gracza). Jeśli w stolicy znajduje się już Generał, pokonany Generał musi zostać umieszczony poza planszą.
- ✱ Pokonane Garnizony są usuwane z planszy.

Zdobyte Fortece: Forteca na Terytorium, nad którym kontrolę przejmuje nowe Mocarstwo, nie jest usuwana. Mocarstwo zdobywa tę Fortecę, która teraz zapewnia premię do Siły nowemu Garnizonowi pozostawionemu przez zwycięską armię. Może również chronić Garnizon pozostawiony przez dowolne inne Mocarstwo w późniejszych Turach Ruchu.

5) Aktualizacja toru Prestiżu

Zwycięzca bitwy (tylko jeśli brał w niej bezpośredni udział, a nie jeśli zapewniał wsparcie) zostaje przesunięty o jedno pole w lewo na torze Prestiżu, zamieniając się miejscami z Mocarstwem po swojej lewej stronie (jeśli to możliwe).

Przykład: Podczas Tury Ruchu gracza włoskiego przesuwają Generała z 3 Oddziałami do Lombardia, a innego Generała z 3 jednostkami do Toskania. Generał w Toskanii odwraca żeton jednego Oddziału, aby umieścić tam Garnizon. Ponieważ austriacki Generał z 2 Oddziałami i austriacki



Garnizon są już obecni w Lombardia, konieczne jest rozstrzygnięcie bitwy.

W pierwszym kroku obie strony zsumowały swoje punkty Siły w Lombardia i zaznaczyły to na torze Siły. Oba Mocarstwa mają po 4 punkty Siły (1 za Generała, 1 za każdy Oddział, 1 za Garnizon).



Kolejnym krokiem jest deklaracja wsparcia ze strony Generałów z sąsiednich Terytoriów. Gracz włoski deklaruje, że jego Generał w Toscania zapewni wsparcie, podobnie jak gracz austriacki ze swoim generałem w Venezia.

Gracze zagrywają teraz karty Bitwy. Gracz włoski zagrywa zakrytą kartę za Oddział z Generałem w Lombardia i obniża Morale Włochów o 1 punkt. Gracz austriacki zagrywa teraz kartę Bitwy za Oddział z austriackim Generałem w Lombardia i obniża morale Austriaków o 1 punkt. Następnie gracz włoski zagrywa drugą zakrytą kartę Bitwy za Oddział z Generałem wspierającym w Toscana, ponownie zmniejszając swoje Morale o 1. Gracz austriacki robi to samo za Oddział z Generałem wspierającym w Venezia.

Proces ten jest powtarzany. Po tym Austria nie może zagrywać kolejnych kart Bitwy, ponieważ Oddziały wszystkich austriackich Generałów biorących udział w bitwie zostały już wykorzystane. Atakującemu włoskiemu Generałowi w Lombardia pozostał 1 niewykorzystany Oddział. Gracz włoski płaci 1 punkt Morale więcej, aby zagrać 1 kartę Bitwy. Jest to karta o wartości „3”, zagrana

awersem do góry. Pozwala to graczowi włoskiemu na ujawnienie jednej z zakrytych kart austriackich, na co ten się decyduje. Nadszedł czas, aby zastosować efekty kart. Gracze odwracają zakryte stosy kart.

Gracze sumują punkty Siły każdej ze stron. Włosi otrzymują +1 do Siły poprzez zagranie pary kart o sile „4” na ten sam stos ❶. Łączna liczba punktów Siły Włochów wynosi 23 (4 w bitwie plus 19 z kart Bitwy), a Austriaków 20 (4 w bitwie plus 16 z kart Bitwy). Włosi wygrywają!



Obaj włoscy Generałowie muszą stracić Oddział ❷. Generał w Lombardia umieszcza tam Garnizon. Lombardia jest teraz kontrolowana przez Włochy. Austriacki Generał w Lombardia traci oba swoje Oddziały, a Garnizon zostaje usunięty ❺. Austriacki Generał zostaje przeniesiony z powrotem do Wiednia ❹. Gracz austriacki traci dodatkowe 2 punkty Morale za przegranie bitwy, w której zagrał 2 karty Bitwy o wartości „5”.

Gracze włoski i austriacki dobierają po 1 karcie Bitwy z zasobów. Na koniec gracz włoski przesuwa swój znacznik Wpływu o 1 w górę i przesuwa swój znacznik Prestiżu o jedno pole w lewo na torze Prestiżu za wygraną bitwę.



10. 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 Przymierzu

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

- ✧ 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 Przymierzu, Generałowie mogą pozostać na tym Terytorium według uznania Mocarstwa kontrolującego to Terytorium. Jeśli Mocarstwo nie wyraża na to zgody, 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 Przymierzu, a teraz są w Stanie Wojny

W sytuacji, gdy Generał zajmuje Terytorium, na którym znajduje się Generał lub Garnizon Mocarstwa, z którym był w Przymierzu, a teraz jest w Stanie Wojny:

- ✧ jak tylko zacznie 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).

Przykład: Przed Fazą Dyplomacji Prusy przejęły kontrolę nad austriacką stolicą – Wien. Podczas Fazy Dyplomacji Austria i Prusy zawarły Przymierze. Wymaga to natychmiastowej aktualizacji stanu planszy w Wien. Pruski Garnizon zostaje przydzielony jako Oddział do pruskiego Generała na tym Terytorium, a pruski Generał i Oddziały przemieszczają się do Bohemia, najbliższego Terytorium kontrolowanego przez Prusy. Austriacki Generał i Garnizon pozostają w Saxonia, ponieważ nie jest to Terytorium Macierzyste nowego Sojusznika – Prus.



11. ROZGRYWKA DLA 3 GRACZY



OMÓWIENIE

W rozgrywkach 3-osobowych nadal używasz wszystkich 4 Mocarstw dostępnych w grze. Włochy są jednak uważane za Pomniejsze Mocarstwo. Pozostałe 3 Mocarstwa są Głównymi Mocarstwami i są przydzielane graczom w normalny sposób.

Główne Mocarstwa mogą przejąć kontrolę nad Włochami podczas Fazy Dyplomacji, oferując im Przymierze. Jeśli więcej niż jedno Główne Mocarstwo zaoferuje Włochom Przymierze, następuje licytacja punktów Morale celem ustalenia, które Mocarstwo uzyska kontrolę nad Włochami.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Komponenty Włoch należy przygotować tak jak przy rozgrywce dla 4 graczy, z zachowaniem poniższych wyjątków:

- ✱ Włochy nie używają znaczników Wpływu.
- ✱ Włochy nie używają znaczników Statusu Dyplomatycznego przeznaczonych dla konkretnych Mocarstw.
- ✱ Włochy nie posiadają w swojej talii karty Akcji Poszerzenie Wpływu.

Resztę planszy należy przygotować jak zwykle, z wyjątkiem wszystkich ogólnych żetonów Wyboru Statusu Dyplomatycznego umieszczonych z boku planszy w pobliżu toru Fazy Dyplomacji (Mocarstwa nie rozpoczynają gry w Stanie Wojny).

FAZA DYPLMACJI

W rozgrywkach 3-osobowych gra rozpoczyna się od Fazy Dyplomacji, która działa nieco inaczej niż w rozgrywce 4-osobowej.

Troje graczy rozpatruje Fazę Dyplomacji jak w grze 4-osobowej. Podczas etapu postulatów dyplomatycznych gracze wymieniają się żetonami Wyboru Statusu Dyplomatycznego z innymi graczami oraz z Włochami (umieszczając swój zakryty żeton na obszarze rozgrywki Włoch). Są one następnie ujawniane.

Jeśli tylko jedno Mocarstwo umieściło żeton Przymierza z Włochami, to Mocarstwo to przejmuje kontrolę nad Włochami do następnej Fazy Dyplomacji. Umieść żeton Przymierza między Włochami a tym Mocarstwem na torze Statusu Dyplomatycznego. Teraz te dwa Mocarstwa są w Przymierzu i stosują się do zasad określonych w **rozdziale 7**.

Jeśli żadne z Mocarstw nie umieściło znacznika Przymierza z Włochami, to Mocarstwo znajdujące się najwyżej na torze Prestiżu przejmuje kontrolę nad Włochami do następnej Fazy Dyplomacji. Jeśli to Mocarstwo zawarło Przymierze z innym Mocarstwem w ramach tej samej Fazy Dyplomacji, wówczas Mocarstwo niebędące w Przymierzu przejmuje kontrolę nad Włochami.

Jeśli więcej niż jedno Mocarstwo umieściło znacznik Przymierza z Włochami, Mocarstwa te licytują punkty Morale, aby ustalić, które z nich uzyska kontrolę. Aby to zrobić, gracze dobierają żetony Oddziałów spoza planszy lub Pieniądze z puli zasobów ogólnych i umieszczają w zamkniętej pięści tyle żetonów, ile punktów Morale chcą licytować. Liczba żetonów w dłoni nie może być wyższa niż liczba posiadanych przed danego gracza punktów Morale.

Gdy wszyscy gracze dokonają wyboru, każdy jednocześnie ujawnia swoją ofertę, otwierając ręce. W przypadku remisu wygrywa gracz znajdujący się wyżej w kolejności Prestiżu. Zwycięski gracz

przejmuje kontrolę nad Włochami i wydaje punkty Morale równe swojej ofercie. Mocarstwa, które nie wygrały, nie tracą Morale.

Jeśli w wyniku Dyplomacji Pomniejszego Mocarstwa kontrola nad Włochami ulegnie zmianie:

- 1) W razie potrzeby zaktualizuj stan na planszy (patrz **rozdział 10**).
- 2) Włoscy Generałowie poza planszą, Oddziały, talia kart Bitwy i wszelkie Pieniądze są teraz kontrolowane przez gracza Głównego Mocarstwa kontrolującego Włochy.

Zasady korzystania z Włoch jako Pomniejszego Mocarstwa

Kluczowa zasada: kiedy kontrolujesz Włochy, są one traktowane tak, jakby były w Przymierzu z twoim Głównym Mocarstwem. Podczas ruchu (w tym przy wyborze Arbitra), umieszczania i rozwiązywania Garnizonów oraz udzielania wsparcia w bitwach stosuje się te same zasady, które dotyczą Sojuszników.

Włochy jako Pomniejsze Mocarstwo mogą wykonywać te same akcje co Główne Mocarstwo, z zachowaniem następujących zasad:

- ✱ Włochy nie oznaczają posiadanych punktów Wpływu na torze i nie mogą zwyciężyć gry.
- ✱ Włochy zdobywają punkty Wpływu poprzez wygrywanie bitew. Te punkty Wpływu są przyznawane Głównemu Mocarstwu, które kontroluje Włochy (np. jeśli Prusy kontrolują Włochy,

a Włosi biorą udział w zwycięskiej bitwie przeciwko austriackiemu Generałowi, Prusy otrzymają 1 punkt Wpływu, który wywalczyli Włosi).

- ✱ Włochy jako Pomniejsze Mocarstwo nie mogą wykonać akcji Poszerzenia Wpływu (ta karta jest usuwana z talii Włoch podczas przygotowania rozgrywki).

Włochy zawsze będą zezwalać kontrolującemu je Mocarstwu na korzystanie ze swoich Pociągów i Szlaków Morskich.

Często zadawane pytania

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

Należy sprawdzić sytuację na planszy i zaktualizować ją w razie potrzeby zgodnie z **rozdziałem 10**.

Czy mogę umieścić Garnizon na Terytorium Macierzystym Pomniejszego Mocarstwa Włoch?

Tak, z wyjątkiem sytuacji, gdy je kontrolujesz lub jest z tobą w Przymierzu. Nie możesz umieścić Garnizonu na Terytorium Macierzystym Sojusznika, w tym kontrolowanego przez siebie Pomniejszego Mocarstwa Włoch.

Czy Pomniejsze Mocarstwo Włoch może zostać wybrane na Arbitra?

Tak. Obowiązują tutaj standardowe zasady – nie może być Arbitrem dla kontrolującego je Mocarstwa, ale pozostałe Główne Mocarstwa mogą wybrać Włochy na Arbitra.

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 | **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, Rijnny van Putten, Paul Williams



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