

FAZA PRZYGOTOWAŃ ETAPU

WYDARZENIA ETAPU ORAZ WYJĄTKI

- I Etap:** Brak Fazy Uzpełnień oraz możliwości Zwycięstwa Natychmiastowego. Nie można poruszać Wozu Pogrzebowego ani pogrzebać Aleksandra Wielkiego.
- II Etap:** Od tego Etapu można zagrać kartę Tyche *Peukestas satrapą Persji*.
- III Etap:** POLYPERCHON zastępuje ANTIPATROSA (umieścić go w tej samej lokacji). DEMETRIOS dołącza do Frakcji ANTIGONOSA (umieścić go tak jak Uzpełnienia).
- IV Etap:** Sprawdzenie Zwycięstwa Regenta z ALEXANDROSEM.
- V Etap:** Sprawdzenie Zwycięstwa Regenta z HERAKLESEM.

WSKAZANIE UZURPATORA

Gracz z **największą** liczbą PZ jest Uzurpatorem (remis rozstrzyga Starszeństwo Wodza).

OKREŚLENIE KOLEJNOŚCI

Gracz z **najmniejszą** liczbą PZ **wybiera** 1. Gracza (remis w PZ rozstrzyga rzut kością).

FAZA UZUPEŁNIEŃ (pomijana w I Etapie)

Gracze w Kolejności rozmieszczają swoje Uzpełnienia, czyli żetony Rozbite oraz:

- Każdy gracz:** +2 Najemników
- Kontrola nad Prowincją MAKEDONIA:** +1 Lojalnych Falangitów
- Najwięcej Li:** +1 Lojalnych Falangitów (remis rozstrzyga Starszeństwo)
- Najwięcej PZ:** +2 Najemników (remis: +1 Najemników dla każdego)

FAZA KART TYCHE

Potaszycie **wszystkie** karty i rozdajcie po 5 każdemu z graczy (po 4 w grze 5-osobowej). W grze 2-osobowej wylóżcie na stół **10** zakrytych kart (5 kart w grze 3-osobowej).

FAZA STRATEGII

Rozegrajcie **5** Rund (4 Rundy w grze 5-osobowej).

W każdej Rundzie zgodnie z Kolejnością każdy z graczy rozgrywa swoją Turę Gracza.

SEGMENT POSZERZANIA WPŁYWÓW

- Usuń znaczniki Kontroli przeciwnika:** z Miast, w których są twoje Oddziały.
- Umieść znaczniki Kontroli:** na niekontrolowanych polach z twoimi Oddziałami.
- Szturmuj:** 1 na polach z Armią z ≥ 3 Oddziałów (umieść znacznik, jeśli zakończone).

SEGMENT ZAGRYWANIA KARTY TYCHE (obowiązkowo karta B albo W)

- Karta Wydarzenia:** Zagraj dla Wydarzenia albo PO.
- Karta Bonusu:** Zagraj dla Wydarzenia, PO lub obu. Wydarzenie przed PO.
- Karta Reakcji:** Zagraj dla Wydarzenia albo odrzuć (i dobierz nową z talii).

Wykorzystanie Punktów Operacyjnych (wybierz 1 typ akcji na kartę)

- Rozmieszczanie znaczników Kontroli:** Możesz umieścić po 1 znaczniku za 1 PO na niekontrolowanych polach bez wrogich Oddziałów w odległości 2 PR od twojego znacznika, który był na mapie na początku tego Segmentu.
- Forsowny Marsz:** Aktywuj **jedną** Armię lub Wodza. Punkty Ruchu = liczba PO.
- Szkolenie Oddziałów:** Łączny koszt 3 PO za Najemników, 7 PO za Lojalnych Falangitów (można szkolić stopniowo). Tylko 1 Oddział naraz na Torze Szkolenia. Po zakończeniu szkolenia rozmieść Oddział jak Uzpełnienia.
- Rozbudowa Floty:** Zagraj kartę z 4 PO, żeby Rozbudować Flotę, która nie jest Rozbita i którą kontrolujesz. Sprawdź, który gracz ma teraz Najsilniejszą Flotę.
- Werbowanie Wodza:** Zagraj kartę z 3 lub 4 PO, żeby Zwerbować Wodza, jeśli masz mniej Wodków niż na początku gry (lub tyle samo w IV i V Etapie).

SEGMENT AKTYWACJI

Wybierz jedną akcję przed rzutem kością na Punkty Ruchu:

- Aktywacja:** Aktywuj wszystkich swoich Wodków i Armie (rzucić kością na PR).
- Dobierz 1 Oddział Najemników:** Rozmieść ten Oddział tak jak Uzpełnienia.

SEGMENT ZAOPATRZENIA

Możesz pochować Aleksandra, jeśli kontrolujesz Wóz Pogrzebowy i jest on w Stolicy. Usuń 1 Oddział z Rozstajów z > 3 Oddziałami i innych pól z > 8 Oddziałami (twoimi). W grze 2-osobowej po każdej Rundzie odkryj 2 karty ze stołu (1 w grze 3-osobowej). Gracze mający najmniejszą PZ (remis rozstrzyga rzut kością) rozgrywa wydarzenie kart: *Rozruchy*, *Rozruchy się szeregają*, *Ich własne plany* oraz karty Aktywujące Niezależne Armie.

FAZA IZOLACJI

Usuń znaczniki, od których nie możesz poprowadzić do swojego Oddziału lub Stolicy ścieżki z pól kontrolowanych, niekontrolowanych lub z twoim Oddziałem.

FAZA KOŃCOWA

Sprawdź, czy możesz pogrzebać Aleksandra (w Etapie II i III). Przesuń znacznik na torze Etapu. Na koniec V Etapu rozstrzygnijcie Zwycięstwo na Koniec Rozgrywki.

RUCH

PR w Segmencie Aktywacji: Sprawdź wynik w Tabeli Dostępnych Punktów Ruchu.

Koszty w Punktach Ruchu:

Ruch szlakiem Morskim/Lądowym.....	1 PR
Ruch szlakiem Dalekomorskim/Przełęczą/Cieśniną.....	2 PR
Przeprowadzenie Szturmu (Armia z ≥ 3 Oddziałami).....	2 PR
Usunięcie znacznika Kontroli innego gracza z Miasta.....	2 PR

Ruch przez Warownię: Rzuć kością i sprawdź rezultat w kolumnie 2 Tabeli Strat.

Zgoda na Przejście: Jeśli została zapewniona, Armia może przejść przez pole z Oddziałami przeciwnika. Jeśli przeciwnik **nie respektuje Zgody**, oznacza to Bitwę Lądową.

Zniesienie:

- Wymagana przewaga $\geq 5:1$ w liczbie Oddziałów.
- Nie przerywa Ruchu.
- Nie jest rozpatrywane jak Bitwa Lądowa;** nie można zagrywać kart Reakcji.
- Znoszona Armia może podjąć próbę Uniku lub zostać wsparta Przechwytywaniem.
- Zniesiona Armia ponosi Straty.
- Żetony znajdujące się wewnątrz murów Stolicy nie mogą zostać Zniesione.

RUCH MORSKI

- Maksymalnie **8 Oddziałów** łącznie poruszonych (dowolna liczba innych żetonów).
- Tylko po 1 Ruchu Morskim** w Segmentach zagrywania karty Tyche i Aktywacji.
- Ruch Lądowy:** albo przed, albo po Ruchu Morskim.
- Należy zadeklarować, które Floty eskortują Ruch Morski.
- Bitwa Morska:** Może zostać zainicjowana przez każdego przeciwnika, który ma dostępną Flotę i ma znacznik Kontroli w odległości ≤ 2 pól od Aktywnej Armii (licząc szlakami Morskimi).

PRZECHWYTYWANIE

Przerywa Ruch Aktywnej Armii na polu sąsiadującym z twoją Armią.

- Możesz Przechwytywać tylko **szlakiem Lądowym**, tylko na pole **kontrolowane przez ciebie, niekontrolowane** albo **z twoim Oddziałem**.
- Możesz utworzyć nową Armię, którą będziesz Przechwytywać.
- Sukces:** wynik rzutu $>$ Zdolność Strategiczna Przechwytywanego Wodza.
- Wycofanie:** Aktywna Armia może Wycofać się na pola, z którego się poruszyła, żeby uniknąć Bitwy Lądowej. To kończy jej Aktywację.
- Aktywna Armia może być Przechwytywana z **kilku pól**. Próby różnych graczy należy rozstrzygnąć zgodnie z Kolejnością.

UNIK

- Możesz poruszyć Armię lub Wodza do 2 PR tylko **szlakiem Lądowym**, tylko na pole **kontrolowane przez ciebie, niekontrolowane** albo **z twoim Oddziałem**, który nie jest Oblegany.
- Podczas Uniku nie można Zostawiać ani Podejmować żadnych żetonów.
- Sukces:** wynik rzutu $>$ Zdolność Strategiczna Unikającego Wodza.
- Aktywna Armia może wejść na pole Uniku, atakowany może ponownie Unikać.
- Brak Oddziałów Miejscowych** dla Unikającego w Bitwie po nieudanej próbie.

DOWODZĄCY I ARMIE

Wódz o najwyższym Starszeństwie jest **Głównodowodzącym** Armii.

Jego Zdolność Strategiczna determinuje liczbę PR jego Armii (lub grupy Wodków). Oddziały bez Dowodzącego nie mogą wykonać Ruchu, Uniku ani Przechwytywania. Dowódcy mogą być Mianowani dowolną liczbą razy podczas swojej Fazy Strategii oraz w Turze Przeciwnika w celu Przechwytywania lub po utracie Głównodowodzącego.

NIEZALEŻNE ARMIE

Aktywacja: Każda Niezależna Armia ma 3 PR do wykorzystania. Wejście na mapę z pola startowego zużywa 1 PR. Możesz wykorzystać wszystkie 3 PR do **umieszczenia Niezależnego znacznika Kontroli** w Mieście lub Warowni.

Zniesienie: Jako liczbę Oddziałów należy traktować Siłę Bojową.

Nie mogą: korzystać z Ruchu Morskiego, Przechwytywać, Unikać, ani Prowadzić Szturmów, ale mogą zmienić status Stolicy na Obleganą.

Kończąc Ruch w Mieście lub Warowni: usuwają znacznik Kontroli gracza (jeśli jest).

Kończąc Ruch w Stolicy gracza: uniemożliwiają rozmieszczenie tam Uzpełnień.

LEOSTHENES: nie może wychodzić poza Prowincję HELLAS i THESSALIA.

ARIARATHES: nie może wychodzić poza Prowincję KAPPADOKIA.

PHILON: w każdym ruchu musi poruszać się **coraz bardziej na zachód**.

BITWA Z NIEZALEŻNĄ ARMIĄ

Siła Bitewna jest sumą Siły Bojowej wszystkich Niezależnych Armii na tym polu powiększoną o Siłę Bojową Oddziałów Lokalnych (1 na Niezależnym polu, dodatkowe 2 w Niezależnej Prowincji).

Niezależny Dowódca o najwyższej Zdolności Taktycznej jest Głównodowodzącym.

Przegrana Niezależnej Armii: GLAUKIAS lub SEUTHES wracają na swoje pole startowe, każda inna pokonana Niezależna Armia jest usuwana z rozgrywki.

Głównodowodzący gracza zdobywa +1 Popularności.

Wygrana Niezależnej Armii: Znacznik Kontroli gracza jest usuwany z pola Bitwy.

Bitwa nierozstrzygnięta: Atakujący musi Uciekać o 1 pole.

BITWY ŁADOWE

Na polu Stolicy: Jeśli gracz ma żetony wewnątrz murów, może je dołączyć do swojej Armii (biorą one udział w Bitwie).

Siła Bitewna jest sumą: Siły Bojowej Oddziałów, Siły Bojowej Oddziałów Stoni (rzut Kością Stoni) i Siły Bojowej Oddziałów Miejsowych (+1, jeśli Bitwa toczy się na kontrolowanym polu, i/lub +2 w kontrolowanej Prowincji).

Punktowy Bitwy: Rzucenie po 2 kości (jeśli wynik rzutu < Zdolność Taktyczna Głównodowodzącego, przyjmij wartość tej Zdolności). Wyższy wynik w Tabeli Bitewnej wygrywa. Sprawdź utratę Głównodowodzącego, jeśli uzyskałeś zmodyfikowany wynik rzutu 9.

- Przegry:** Usuń Oddziały Najemników i Stoni. Dla pozostałych Oddziałów rzuć kością i z Tabeli Strat odczytaj, ile Oddziałów usunąć. Oddziały i Wodzowie, którzy przeżyli, zostają Rozbici. Tracisz kontrolę nad Członkami Rodziny Królewskiej.
- Wygrany:** Jeśli masz co najmniej 2 razy więcej Punktów Bitwy niż przeciwnik, nie tracisz żadnych żetonów. W innym przypadku wybierz jeden Oddział i usuń go.
- Bitwa Nierozstrzygnięta:** Obie strony usuwają po 1 Oddziale. Atakujący Ucieka.



FLOTY I BITWY MORSKIE

Kontrola nad Prowincją (lub ATHENAI) daje kontrolę nad Flotą (z wyjątkiem KILIKIA). Gracz o największej Sile Floty zdobywa 3 PZ (Siła Floty co najmniej 3).

Flotę można Rozbudować w Segmencie zagrywania karty Tyche. Żeton Floty należy odwrócić na zwykłą stronę, kiedy zostanie ona Rozbita lub zmieni się kontrola nad nią.

Bitwy Morskie: Gracz Inicjujący decyduje, które z jego Flot będą uczestniczyć w Bitwie (wszystkie eskortujące Floty Aktywnego gracza biorą udział w Bitwie).

- Wszystkie Zainicjowane Bitwy Morskie rozstrzyganie niezależnie w Kolejności.
- Nie można Inicjować Bitwy w Porcie Zaokrętowania ani przez szlak Dalekomorski.
- Rzucenie po 2 kości (Siła Floty jest Siłą Bitewną). Wyższy wynik w Tabeli Bitewnej wygrywa. Przegry ponosi Straty, wygrany nie ponosi żadnych Strat.

SZTURMY

Prowadzenie Szturmów: Szturmować może Armia złożona z co najmniej 3 Oddziałów, które nie brały udziału w innej Aktywacji w danym Segmencie.

Limit Szturmów danego pola:

1 w Segmencie Poszerzania Wpływów

2 w Segmencie zagrywania karty Tyche (tą samą Armią)

2 w Segmencie Aktywacji (tą samą Armią)

Niezależne Armie: Nie mogą Szturmować, ale mogą zmienić status Stolicy na Obleganą.

Status Obrońcy Dynastii: Prowadzenie Szturmu może zmienić status Aktywnego gracza.

Tabela Obłężenia: X/Y: X = Punkty Obłężenia do dodania, Y = Oddziały do usunięcia.

Obłożone Oddziały Wojsk Królewskich: Należy sprawdzić Prestiż obu stron.

Liczba Punktów Obłężenia wymagana, aby zakończyć Obłężenie:

Stolica 3 Punkty Obłężenia
Warownia 2 Punkty Obłężenia
Niezależne Miasto 1 Punkt Obłężenia

Po zakończeniu Obłężenia usuń znaczki kontroli i Obłężenia. Żetony wewnątrz murów Stolicy ponoszą Straty.

Przerwanie Obłężenia następuje, gdy wszystkie Oblegające Oddziały opuszczają to pole. Usuń znaczki Punktów Obłężenia z tego pola.

STARZENSTWO

NAJWYŻSZE

20	Perdikkas
19	Antipatros
18	Krateros
17	Ptolemaios
16	Leonnatos
15	Peithon
14	Lysimachos
13	Antigonos
12	Polyperchon
11	Seleukos
10	Peukestas
9	Demetrios
8	Eumenes
7	Kassandros
6	Aristonous
5	Nearchos
4	Asandros
3	Pleistarchos
2	Menelaos
1	Polyarchos
0	Dowódcy

NAJNIŻSZE

TABELA SZTURMU

Rzut	Rezultat
≤ 1	- / 1
2	- / -
3	1 / 1
4-5	1 / -
6-7	2 / -
≥ 8	3 / -

Modifikatory rzutu:

-1 Rhodos, +1 Memphis albo Babilon

-1 Stolica, która jest Portem, jeśli szturmujący nie ma dostępnej Floty

TABELA BITEWNA

Rzut	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11-12	13-14	15-17	18-20	21-24	≥ 25
2-4	-	-	-	-	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6	7	8	9
5-6	-	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10
7	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11
8	-	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12
9*	-	1	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13
10	-	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14
11	-	2	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	15
≥ 12	-	3	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16

TABELA ROZRUCHÓW

Rzut	Rezultat
2	Persis albo Sousiane
3	Babylonia
4	Media
5	Aigypcios albo Libye
6	Thrake albo Epeiros
7	Armenia i rzucę ponownie
8	Skythia albo Illyria
9	Hellas albo Krete
10	Kypros albo Syria
11	Palaistine
12	Hyrkania albo Atropatene

TABELA STRAT

Rzut	1	2*	3	4	5-6	7-8	9-10	≥ 11
1	-	-	-	-	-	1	1	1
2	-	-	-	-	1	1	1	2
3	-	-	-	1	1	1	2	2
4	-	-	1	1	1	1	2	2
5	-	1	1	1	1	2	2	2
≥ 6	1e	1e	1e	1e	2e	2e	2e	3e

*e → 1 stracony Oddział musi być Oddziałem Stoni

* Przejęcie przez Warownię

BITWA ŁADOWA

Minimalny wynik na każdej kości = Zdolność Taktyczna Głównodowodzącego

ODDZIAŁY SPECJALNE

Srebrne Tarcze: Nie mogą zostać rozdzielone; nie wracają do rozgrywki.

Oddziały Wojsk Królewskich: W Bitwie Ładowej strona o mniejszym Prestiżu musi odłożyć swoje Oddziały Wojsk Królewskich na bok (dołączają do zwycięskiej Armii). Jeśli Armia składa się tylko z Wojsk Królewskich i ma mniejszy Prestiż, do Bitwy nie dochodzi, a te Oddziały przechodzą do przeciwnika. Możesz rozpuścić (usunąć) swoje Oddziały Wojsk Królewskich w twojej Turze przed Aktywacją.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

LEGITYMACJA: Zwycięstwo Natychmiastowe przy 18 L.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: Zwycięstwo Natychmiastowe przy odpowiedniej liczbie PZ lub największej PZ na Koniec Rozgrywki.

- Kontrola Prowincji:** Kontrola większości pól (łącznie ze Stolicą) . . . + PZ na karcie
- Władca Azji:** Kontrola Prowincji PHRYGIA, SYRIA i BABYLONIA . . . + 4PZ
- Najsilniejsza Flota:** Największa Siła Floty (co najmniej 3) Rozbite Floty też są liczone, przy remisie nikt nie dostaje PZ . . . + 3PZ
- Hellespont:** Kontrola 5 Miast oznaczonych białym „H” . . . + 2PZ
- Założenie Stolicy:** Wybudowanie Stolicy (z kartą opcjonalną) . . . + 2PZ
- Zniszczenie Stolicy przeciwnika** . . . + 1PZ

ZWYCIĘSTWO REGENTA (usuń Dziedzica, jeśli nie doszło do wygranej):

Etap IV: Kontrola nad ALEXANDROSEM i największa suma L i PZ.

Etap V: Kontrola nad HERAKLES i największa suma L i PZ.

Remisy rozstrzyga (po kolei):

- Kontrolowanie Prowincji MAKEDONIA.
- Najwięcej Lojalnych Macedończyków + Wojsk Królewskich + Srebrnych Tarcz (łącznie z Rozbitymi).
- Wódz o wyższym Starszeństwie (również jeśli Rozbity).

LEGITYMACJA I RODZINA KRÓLEWSKA

LEGITYMACJA: Potrzebna do wygranej, obliczania Prestiżu i otrzymywania dodatkowych uzupełnień.

- Status Obrońcy Dynastii:** +3L od początku, utrata po zaatakowaniu Obrońcy Dynastii, który nie jest Uzurpatorem. Atakiem jest: bycie Atakującym w Bitwie Ładowej, skuteczne Inicjowanie Bitwy Morskiej, Zniesienie, próba Obłężenia.
- Pogrzebanie Aleksandra:** +10 L za Pogrzebanie w PELLA, niezależnie od Frakcji kontrolującej PELLA. Jeśli w innej Stolicy, to +2 L dla Frakcji kontrolującej tę Stolicę.
- CZŁONKOWIE RODZINY KRÓLEWSKIEJ:** Kontrolowani dają Legitymację.
- PHILIPPOS, ALEXANDROS, HERAKLES (Dziedzice):** Kontrolowani i poruszani, gdy są podjęci przez Armię lub Wodzów.
- OLYMPIAS, KLEOPATRA, THESSALONIKE (Krewne):** Kontrolowane przez zagranie odpowiedniej karty i spełnienie warunków. Gdy niekontrolowane, nie mogą być poruszane ani być we wnętrzu murów Stolicy.
- Śmierć:** Każdy Dziedzic lub Krewna mogą zostać zabici za pomocą karty *Kielich z Cykuta*. ALEXANDROS (Etap IV) i HERAKLES (Etap V) są usuwani z gry w Fazie przygotowań Etapów IV i V.

PRZECHWYTYWANIE & UNIK

Rzut	Rezultat
> ZS	Sukces
≤ ZS	Niepowodzenie*

ZS = Zdolność Strategiczna
* Nieudany Unik → brak Oddziałów Lokalnych

UTRATA GŁÓWNOODWODZĄCEGO

Rzut	Wygrana*	Przegrana
1-4	-	-
5	-	Utrata
6	Utrata	Utrata

* lub Nierozstrzygnięta