

SUCCESSORS

RICHARD BERG & MARK SIMONITCH



KSIĘGA SCENARIUSZY

Zradością przekazujemy do Waszych rąk polskie wydanie jednej z najwyższej ocenianych wieloosobowych gier historycznych. Realizacja tego projektu nie byłaby możliwa bez Waszego zaufania i wsparcia, jakie od Was otrzymaliśmy. Serdecznie za nie dziękujemy i mamy nadzieję, że chwile spędzone przy rozgrywce pozostaną niezapomniane.

W projekcie gry *Successors*, zaprezentowanej wiele lat temu legendarnemu już wydawnictwu Avalon Hill, równie legendarny, ale niestety nieżyjący od kilku lat Richard Berg przyjął rozwiązania, których dzisiaj w grze nie ma. W projekcie występowały bowiem zróżnicowane typy jednostek, starcia rozstrzygało się kartami, a ruch odbywał się po strefowej mapie. Tematyka gry była bardzo interesująca, ale system rozgrywki wymagał ulepszenia. Za zgodą Richarda gra została przeprojektowana i w efekcie jego znakomity pomysł przybrał formę gry sterowanej kartami, z mapą o wzajemnie połączonych polach, trzema typami jednostek i prostym systemem walki.

Mark Simonitch, który wykonał tę pracę, uważa, że deweloper nie powinien całkowicie zmieniać gry, ale raczej ją dopracować, pilnując, aby pozostała zgodna z wizją autora. Jednak to w efekcie jego pracy i wprowadzonych zmian udało się stworzyć świetną grę. Dlatego też ta czwarta edycja gry, która powstała w wydawnictwie PHALANX, również wprowadza zmiany i ulepszenia (oraz kilka wariantów), które pomogły udoskonalić grę i ułatwić rozgrywkę.

W najnowszym wydaniu *Sukcesorów* znalazły się: ilustracje na kartach, nowa mapa, zróżnicowane ilustracje na żetonach jednostek oraz figurki wodzów. Dodaliśmy również nowe scenariusze, karty oraz wodzów, którym to wszystkim przypisaliśmy specjalne zdolności. Całość została gruntownie przetestowana zarówno od strony mechaniki gry, jak i estetyki. Zrobiliśmy wszystko, co możliwe, aby gra była jak najpiękniejsza i przystępna graczom.

To była długa i kręta droga. Ponad dwa lata trwały starania o kontrakt, a kolejny rok zajęły przygotowania kampanii na Kickstarterze. Prawie rok trwały prace nad przygotowaniem gry do wydania: każdy element został unowocześniony albo nawet zaprojektowany na nowo, aby rozgrywka była jeszcze lepsza niż w poprzednich wydaniach. Ponad rok zajęło stworzenie zasad gry, które zostały najpierw ujednolicone i przeorganizowane z myślą o uczynieniu ich jak najbardziej przyjaznymi dla graczy, po czym ponownie napisane, aby mieć pewność, że nie pominęliśmy żadnego aspektu rozgrywki. Wreszcie przeorganizowane, aby odpowiadać współczesnym standardom prezentacji zasad, w końcu przetłumaczone na szereg języków, w tym polski.

Przy tak skomplikowanym projekcie trudno wystrzec się błędów. Wszystkie, które udało się nam zidentyfikować, usunęliśmy. Za pozostałe przepraszamy.

Jaro i Waldemar

SPIS TREŚCI:

Przykładowa rozgrywka | 3

Pierwsza wojna diadochów (scenariusz dla 2 graczy) | 14

Druga wojna diadochów (scenariusz dla 3 graczy) | 16

Trzecia wojna diadochów (scenariusz dla 4 graczy) | 18

Czwarta wojna diadochów (scenariusz dla 5 graczy) | 20

Różnice między trzecim a czwartym wydaniem *Sukcesorów* | 22

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Witamy w grze *Sukcesorzy*. Mamy nadzieję, że ten opis przykładowej rozgrywki trzech osób pomoże wam poznać grę. Nie wykorzystujemy żadnych zasad opcjonalnych. Przygotowanie rozgrywki zostało przeprowadzone zgodnie z Rozdziałem 4 Zasad. Ten przykład obejmuje cały I Etap oraz początkowe Fazy II Etapu.

Popatrz uważnie na poniższą ilustrację „Po Przygotowaniu”, aby zrozumieć, jak wygląda plansza po rozmieszczeniu przez graczy Początkowych Wodźców i znaczników Kontroli na mapie. Oddziały, z którymi Wodzowie rozpoczynają rozgrywkę, zostały umieszczone na ich kartach Wodźców powyżej planszy. Norbert rozpoczyna rozgrywkę, kontrolując Flotę AIGYPTOS, a Czesław kontroluje Flotę MAKEDONIA.

Wszyscy gracze są na początku Obrońcami Dynastii. Żaneta ma najwięcej Legitymacji (L): 3 za status Obrońcy Dynastii,

5 za kontrolowanie ALEXANDROSA (małoletni syn Aleksandra Wielkiego) oraz 1 za PERDIKKASA (jeden z głównych Wodźców w Babilonie). Norbert ma tylko 3 L za status Obrońcy Dynastii. Natomiast Czesław ma 3 L za status Obrońcy Dynastii, 2 za kontrolowanie Prowincji MAKEDONIA (Strategos Europy) oraz 1 za LEONNATOSA (daleki krewny macedońskiej rodziny królewskiej).

Gracze siedzą wokół stołu w następującej kolejności: Czesław -> Żaneta -> Norbert.



ETAP I

FAZA PRZYGOTOWAŃ ETAPU

Gracze przypominają sobie, że w I Etapie nie można: osiągnąć Zwycięstwa Natychmiastowego, poruszać Wozu Pogrzebowego i pogrzebać ciała Aleksandra Wielkiego.

Wskazanie Uzurpatora

Punkty Zwycięstwa (PZ) gracze zdobywają przede wszystkim za kontrolowanie Prowincji. Norbert ma ich najwięcej: **6** za Prowincję AIGYPTOS, **3** za Prowincję PHRYGIA oraz **2** za Prowincję MEDIA. Dlatego w I Etapie będzie on Uzurpatorem i otrzyma Pierścień Uzurpatora. To oznacza, że Żaneta i Czesław mogą atakować jego Wodzów, Oddziały oraz Stolicę bez utraty swojego statusu Obrońcy Dynastii.

Określenie Kolejności

Czesław ma najmniej Punktów Zwycięstwa: **3** za Prowincję MAKEDONIA, **2** za Prowincję KILIKIA oraz **2** za Prowincję MIKRA PHRYGIA – dlatego wskazuje on Pierwszego Gracza w I Etapie. Czesław chce być pierwszym podczas każdej Rundy, dlatego wybiera siebie i umieszcza znacznik Pierwszego Gracza przed sobą.

FAZA KART TYCHE

Norbert tasuje wszystkie karty Tyche i rozdaje każdemu z graczy po 5 zakrytych kart. Dodatkowo odkłada 5 zakrytych kart, ponieważ jest to rozgrywka trzech graczy:

CZESŁAW: *Lucznicy z Krety* (12), *Perskie poparcie* (26), *Małżeństwo z Tessaloniką* (32), *Egipcjacy koloniści wojskowi* (37), *Sztormy na morzu* (55).

ŻANETA: *Dyplomacja* (2), *Plądrowanie* (13), *Słonie* (16), *Macedońskie uzupełnienia* (30), *Srebrne Tarcze* (47A).

NORBERT: *Helepolis* (14), *Rozruchy* (17), *Bunt* (54), *Zasadzka na słonie* (56), *Dar przemowy* (57).

ODŁOŻONE ZAKRYTE KARTY: *Rozruchy* (18), *Wielka kampania* (45), *Kielich z cykuta* (1), *Imwazja Scytów* (22), *Rozruchy się szerzą* (20).

FAZA UZUPEŁNIEŃ

W I Etapie Faza Uzupełnień jest pomijana.

FAZA STRATEGII

RUNDA 1 / Tura Czesława (Czerwony)

CZESŁAW: „Mam świetne karty i bardzo dobre opcje rozpoczęcia rozgrywki. Potrzebuję jak najszybciej przejąć kontrolę nad Heraklesem i Tessaloniką. Jeśli będę miał najwięcej Legitymacji oraz utrzymam kontrolę nad Macedonią, to w następnej Fazie Uzupełnień otrzymam tyle Oddziałów, że będę nie do zatrzymania!”

Segment Poszerzania Wpływow: Nic się nie dzieje.

Segment zagrywania karty Tyche: Czesław zagrywa *Perskie poparcie* dla 3 Punktów Operacyjnych i wykorzystuje je do Wyszkolenia Oddziału Najemników, który umieszcza w Armii LEONNATOS.

Segment Aktywacji: Czesław wykonuje rzut kością na Punkty ruchu i wyrzuca „5”. Ponieważ wynik rzutu jest większy niż Zdolność Strategiczna każdego z jego Dowodzących, to wszyscy oni będą mogli wykorzystać po 4 PR w tym Segmentcie Aktywacji.

KRATEROS zostawia Dowódcę i 1 Oddział Lojalnych Falangitów w Issos **1**, aby zabezpieczyć Prowincję Kilikia, i porusza się do MYRIANDROS (SYRIA) **2**. Następnie KRATEROS przez Rozstaje i TRIPARADEISOS **3** dociera do DAMASKOS **4**. Dzięki temu Czesław przejmuje kontrolę nad HERAKLESEM, co daje mu 2 L.

LEONNATOS Zaokrętowuje się w DASKYLEIOS **5** ze swoją Armią złożoną z 2 Oddziałów Lojalnych Falangitów i 3 Oddziałów

Najemników i przez BYZANTION **6** dociera Ruchem Morskim do APOLLONIA **7**, gdzie się Wyokrętowuje i rozpoczyna Bitwę Lądową. Ponieważ Czesław miał kartę *Sztormy na morzu*, to nie obawiał się użycia jej przez innych graczy. Norbert ma swoje znaczniki Kontroli za daleko, żeby zainicjować Bitwę Morską. Z kolei Żaneta nie mogła zainicjować Bitwy Morskiej, ponieważ nie kontroluje żadnej Floty, wobec czego przyjmuje ona bitwę. Atakując Żanetę (która nie jest Uzurpatorem), Czesław natychmiast utracił status Obrońcy Dynastii i stał się Basileusem, co oznacza także utratę 3 Punktów Legitymacji, co zaznacza, odwracając swój znacznik „3 L” na czerwoną stronę.

Bitwa pod APOLLONIA:

Siła Bitewna Armii LEONNATOSA wynosi 7 (2 Oddziały Lojalnych Falangitów, każdy o Sile Bojowej 2, oraz 3 Oddziały Najemników, każdy o Sile Bojowej 1). Z drugiej strony Siła Bitewna Armii LYSIMACHOSA wynosi 8 (4 za 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 za 2 Oddziały Najemników oraz 2 za Oddziały Miejscowe, ponieważ kontroluje on Prowincję THRAKE). Czesław rzuca „5” i „6”, co daje łączny wynik rzutu 11. Żaneta rzuca „4” i „3”, ale „3” zamienia na „4” ze względu na Zdolność Taktyczną LYSIMACHOSA. Zmodyfikowany wynik jej rzutu wynosi „8”. Uwzględniając zmodyfikowane wyniki rzutów oraz Siły Bitewne ich Armii, gracze odczytują z Tabeli Bitewnej (umieszczonej na Karcie Pomocy Gracza) Punkty Bitwy: 7 dla LEONNATOSA i 5 dla LYSIMACHOSA.

LEONNATOS wygrywa, ale jego przewaga w uzyskanych Punktach Bitwy nie była dwa razy większa, zatem traci 1 Oddział. Czesław poświęca Oddział Najemników. Żaneta musi usunąć wszystkie swoje Oddziały Najemników. Dla pozostałych swoich Oddziałów (2 Oddziały Lojalnych Falangitów – białe żetony) wykonuje rzut kością „3”, co oznacza, że nie traci żadnego Oddziału (p. Tabela Strat). Na Pole Rozbitych trafia figurka Wodza LYSIMACHOSA. Wróci on na mapę w Fazie Uzupełnień kolejnego Etapu.

ANTIPATROS nie porusza się i pozostaje w PELLA **8**, ponieważ Czesław nie planuje na razie w tym Etapie zagrywać karty *Małżeństwo z Tessaloniką*.

Segment Zaopatrzenia: Ponieważ na polach Miast i Stolic Czesław nie zgromadził więcej niż 8 Oddziałów, a na polach Rozstajów nie ma więcej niż 3 Oddziały, to nie musi on usuwać żadnych Oddziałów.

RUNDA 1 / Tura Żanety (Żółty)

Segment Poszerzania Wpływow: Nic się nie dzieje.

Segment zagrywania karty Tyche: Żaneta zagrywa kartę *Srebrne Tarcze* dla wydarzenia i dodaje Srebrne Tarcze EUMENESOWI. Kartę 47A Żaneta usuwa z rozgrywki, a na Stos Kart Odzuconych kładzie kartę Reakcji 47B.

Segment Aktywacji: Żaneta wykonuje rzut kością i wyrzuca „2”, co daje EUMENESOWI i PERDIKKASOWI po 2 PR, ponieważ jest to mniej niż Zdolność Strategiczna każdego z nich.

PERDIKKAS pozostaje w BABYLON **1**, bo chce utrzymać kontrolę nad Wozem Pogrzebowym.

EUMENES przez DANA **2** dociera do IKONION **3**.

ŻANETA: „Chciałabym jak najszybciej przejąć kontrolę nad Prowincjami PHRYGIA i SYRIA, dzięki czemu zdobęde tytuł Władcy Azji i 4 PZ”.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 1 / Tura Norberta (Niebieski)

Segment Poszerzania Wpływow: Nic się nie dzieje.

Segment zagrywania karty Tyche: Norbert nie potrzebuje karty *Zasadzka na słońce*, więc ją odrzuca i dobiera nową kartę ze Stosu Dobierania – *Azjatyckie słońce* (34). Zagrywa ją dla wydarczenia, aby wzmocnić Armię ANTIGONOSA 2 Oddziałami Słoni.

Segment Aktywacji: Norbert wykonuje rzut kością i wyrzuca 6, co daje wszystkim jego Wodzom 4 PR.

PTOLEMAIOS kieruje się ku DAMASKOS, aby odbić HERAKLES. Dociera do PELOUSION 1 i inicjuje Ruch Morski, aby dotrzeć do AKE 3 przez GAZA 2.

Jednak Czesław zagrywa kartę *Reakcji Sztormy na morzu*, co oznacza anulowanie tego Ruchu Morskiego, a w konsekwencji Armia PTOLEMAIOSA pozostaje w PELOUSION. Czesław natychmiast dobiera nową kartę Tyche *Zdrójca* (43).

PEITHON rusza ku Warowni ELYMAIOI 4. Ponieważ kończy tam ruch, to nie ma zagrożenia utraty Oddziału. Pozostałe 2 PR zużywa na Szturm tej Warowni. Wykonuje rzut i uzyskuje „6”. To oznacza dodanie 2 Punktów Oblężenia bez strat własnych. Zatem Oblężenie zostaje zakończone, a Niezależny znacznik Kontroli zostaje usunięty. Teraz ELYMAIOI jest zwykłym, niekon-

trolowanych Miastem, ale na umieszczenie swojego znacznika Kontroli Norbert będzie musiał poczekać do kolejnej Rundy.

ANTIGONOS porusza się do HALIKARNASSOS 5 przez Rozstaje i zostawia tam 1 Oddział Najemników. Norbert Mianuje tam swojego Dowódcę NIKANOR.

NORBERT: „Karia na początku następnej Rundy będzie pod moją kontrolą”.

Następnie Antigonos wraca do Kelainai 6 tą samą drogą, żeby chronić Stolicę Prowincji PHRYGIA przed EUMENESEM.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 1 / Karta ze stołu

Na koniec każdej Rundy należy odkryć jedną spośród wcześniej odłożonych kart.

Gracze odkrywają kartę *Rozruchy*. Ta karta ma specjalny ornament i jej wydarzenie musi być rozpatrzone. Takie karty rozpatruje gracz, który ma najmniej Punktów Zwycięstwa, czyli w tym przypadku Czesław. Zgodnie z opisem na karcie rzuca on dwiema kośćmi.

Wynik „7” (2 + 5) oznacza, że w Prowincji ARMENIA Czesław powinien umieścić Niezależny znacznik Kontroli – wybiera on pole AMIDA. Wynik „7” oznacza również, że należy wykonać ponowny rzut i przeprowadzić tą samą procedurę ponownie. Tym razem uzyskuje wynik „9” (3 + 6) i do wyboru ma Prowincje HELLAS albo KRETE, ale na wszystkich polach tych Prowincji są już Niezależne znaczniki Kontroli. Czesław musi wybrać sąsiednią Prowincję. Umieszcza zatem Niezależny znacznik Kontroli w LARISA (Prowincja THESSALIA).

RUNDA 2 / Tura Czesława (Czerwony)

Segment Poszerzania Wpływow: Czesław umieszcza swój znacznik Kontroli w DAMASKOS **1**. LEONNATOS decyduje się na Szturm Niezależnego Miasta APOLLONIA (w tym Segmencie jest to darmowa akcja). Rzuca kością i uzyskuje wynik 4, dzięki czemu może dodać 1 Punkt Oblężenia. Pozwala mu to usunąć Niezależny znacznik Kontroli i umieścić tam od razu własny znacznik Kontroli, co jest możliwe tylko w Segmencie Poszerzania Wpływow.

Segment zagrywania karty Tyche: Czesław zagrywa kartę *Zdrajca* dla jej wydarzenia i usuwa żółte znaczniki kontroli z CHERSONESOS **2** oraz BYZANTION **3**, od razu umieszczając tam własne. Te Miasta oczywiście są w odległości 2 PR od Armii LEONNATOS. Żaneta traci kontrolę nad Prowincją THRACE i 3 PZ. Prowincja THRACE jest na razie niekontrolowana.

Segment Aktywacji: Czesław wykonuje rzut kością i wyrzuca „1”, co daje wszystkim jego Dowodzącym 2 PR.

LEONNATOS inicjuje Ruch Morski do ASTAKOS **4** przez BYZANTION **5** w nadziei, że opanuje HELLESPONT.

ANTIPATROS rusza z Pella **5** do Agrianes **6** przez Rozstaje, ponieważ potrzebuje opanować jeszcze jedno Miasto, aby kontrolować całą Prowincję THRACE.

KRATEROS porusza się do Triparadeisos **7**, a następnie kontuuje ruch do SIDON **8**.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 2 / Tura Żanety (Żółty)

Segment Poszerzania Wpływow: Żaneta usuwa niebieski znacznik Kontroli z IKONION (PHRYGIA) **1**, a następnie umieszcza tam swój znacznik Kontroli.

Segment zagrywania karty Tyche: Żaneta decyduje się zagrać *Macedońskie uzupełnienia* dla wydarzenia i dodaje 1 Oddział Lojalnych Falangitów EUMENES.

Segment Aktywacji: Żaneta wykonuje rzut kością i wyrzuca „4”, co daje wszystkim jej Dowodzącym po 4 PR.

ŻANETA: „Ponieważ straciłam LYSIMACHOSA, muszę użyć PERDIKASA do zabezpieczenia sobie drogi do PELLA”.

PERDIKAS zostawia w BABYLON **2** 2 Oddziały Wojsk Królewskich (i Wóz Pogrzebowy, który w I Etapie nie może się poruszać) z Dowódcą ANDRONIKOSEM. Następnie porusza się on przez SIPPAR **3**, THILABOUS **4** i Rozstaje do DOURA **5**.

EUMENES przez Rozstaje dociera do TARSOS **6**, gdzie kończy swoją Aktywację.

ANDRONIKOS wraz z 2 Oddziałami Wojsk Królewskich porusza się z BABYLON **2** przez URUK **7** do LARSA **8**.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 2 / Tura Norberta (Niebieski)

Segment Poszerzania Wpływow: Norbert umieszcza swój znacznik Kontroli w ELYMAIOI (MEDIA) **1**. Następnie umieszcza swój znacznik w HALIKARNASSOS **2**, ponieważ ma tam swoją Armię. Oznacza to przejście kontroli nad Prowincją Karia i jej Flotą oraz zdobycie 1 PZ. Pomimo że Norbert ma najsilniejszą Flotę (siła 2), to nie zdobywa 3 PZ, bo wymagana siła Floty to co najmniej 3.

Segment zagrywania karty Tyche: Norbert postanawia ryzykownie zagrać *Rozruchy*. Uzyskuje wynik rzutu „5” (1 + 4), co oznacza, że efekty tej karty dotkną jego AIGYPTOS albo LIBYE. Ponieważ w całej Prowincji LIBYE są Niezależne znaczniki Kontroli, to musi usunąć własny znacznik Kontroli w AIGYPTOS i umieszcza Niezależny znacznik Kontroli w HELIOPOLIS **3**. Ponieważ jest to karta Bonusu, ma on jeszcze 3 PO do wykorzystania. Decyduje się na Forsowny Marsz Armią PTOLEMAIOSA, wykorzystując Ruch Morski przez GAZA **4**, AKE **5** do TYROS **6**. KRATEROS Czesława znajdujący się w SIDON **8** decyduje się na Przechwytywanie na to pole. Zostawia w SIDON 1 Oddział Najemników w Mianowanym Dowódcą, a z resztą Armii próbuje Przechwytywać. Czesław rzuca kością i uzyskuje wynik 5, co oznacza udane Przechwytywanie, zatem Armia PTOLEMAIOSA musiałaby się zmierzyć z Armią KRATEROSA. Norbert decyduje się Wycofać Ptolemaiosa do AKE **5**. Bitwa się nie odbędzie.

Segment Aktywacji: Norbert wykonuje rzut kością i wyrzuca „1”, co daje wszystkim jego Wodzom tylko po 2 PR.

PEITHON porusza się do SOUSA **7**, zostawia tam 1 Oddział Najemników i Mianuje Dowódcę, a następnie porusza się do LARSA **8**, gdzie kończy swoją Aktywację.

ANTIGONOS rusza do IKONION **9**, zostawia tam 1 Oddział Najemników i Mianuje Dowódcę POLYKLEITOSA, a następnie wraca do KELEINAI **10**.

PTOLEMAIOS decyduje się na Ruch Morski z AKE **5** przez TYROS **6** do SALAMIS (KYPROS) **11**. Używa do eskorty swoich Flot KARIA i AIGYPTOS. Czesław ma swój znacznik kontroli w TARSOS **9** (nie ma znaczenia, że znajduje się tam Armia Żanety) i decyduje się użyć swojej Floty MAKEDONIA przeciwko PTOLEMAIOSOWI. Armia KRATEROSA w TYROS **6** nie ma wpływu na Ruch Morski, bo znajduje się na lądzie, na polu bez Czerwonego znacznika Kontroli.

Bitwa Morska pod TYROS: Rozpoczyna się Bitwa Morska. Siła Floty Norberta wynosi 2 (bo nie są Rozbudowane). Natomiast Siła Floty Czesława wynosi 1. Obaj gracze rzucają dwiema kośćmi, aby określić Punkty Bitwy – Norbert „9” (4 + 5), a Czesław „10” (4 + 6). Obaj zdobywają po 2 Punkty Bitwy. Bitwa jest zatem nierozstrzygnięta, strony nie ponoszą Strat, a PTOLEMAIOS dociera do SALAMIS **11**. Pomimo że Norbert wyrzucił „9”, to nie rozpatruje się Utraty Głównodowodzącego, bo jest to Bitwa Morska, a nie Lądowa.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 2 / Karta ze stołu

Gracze odkrywają kartę *Wielka Kampania*. Ponieważ nie ma ona specjalnego ornamentu, to po prostu ją odrzucają.



Czesław			Żaneta			Norbert		
ANTIPATROS Macedonia	KRATEROS Thracia	LEONNATOS Thracia	PERDIKAS Bithynia	EUMENES Kappadokia	LYSIMACHOS Kappadokia	PTOLEMAIOS Aegyptus	ANTIGONOS Karia	PETHON Karia

KONIEC 2. RUNDY

RUNDA 3 / Tura Czesława (Czerwony)

Segment Poszerzania Wpływow:

Czesław usuwa z AGRIANES (THRACE) **1** złoty znacznik Kontroli, a następnie umieszcza swoje znaczniki w AGRIANES, SIDON **2** i TYROS (PHOENIKE) **3**. To daje mu kontrolę nad Prowincjami PHOENIKE (2 PZ) oraz THRACE (3 PZ). Dzięki kontrowaniu Prowincji PHOENIKE kontroluje również jej Flotę.

Następnie przeprowadza Szturm w ASTAKOS **4**. Czesław rzuca kością i uzyskuje wynik „5”, co oznacza dodanie 1 Punktu Oblężenia. Dzięki temu usuwa Niezależny znacznik Kontroli bez strat własnych i od razu umieszcza tam swój znacznik Kontroli. W tym momencie Czesław opanował wszystkie Miasta Hellepontu, co daje mu kolejne 2 PZ.

Segment zagrywania karty Tyche:

Czesław zagrywa kartę *Lucznicy z Krety* dla jej wydarzenia i umieszcza 1 Oddział Najemników w Pella **5** razem z Mianowanym Dowódcą. 2 PO wykorzystuje on do umieszczenia znaczników Kontroli w TRIBALLOI **6** i Getai (SKYTHIA) **7**, dzięki czemu przejmuje kontrolę nad Prowincją i zdobywa kolejny 1 PZ.

Segment Aktywacji:

Czesław wykonuje rzut kością i wyrzuca 6, co daje wszystkim jego Dowodzącym po 4 PR.

LEONNATOS decyduje się na śmiały rajd przez DASKYLEION **8**, Pergamon **9** i następnie Ruchem Morskim przez Rozstaje do Athenai **10**.

ANTIPATROS rusza przez PHILIPPOLIS **11** i ODRYSAI **12** do BYZANTION **13**. Nie może dotrzeć do ASTAKOS **4**, bo ruch przez Cieśninę wymaga 2 PR, a Ruch Morski w tej Rundzie wykorzystał LEONNATOS.

KRATEROS rusza do SIDON **2**, aby podjąć z tego Miasta 1 Oddział Lojalnych Falangitów, a potem wraca do TYROS **3**, by chronić Prowincję Phoenike przed Ptolemaiosesem. Czesław zdejmuje z mapy Dowódcę ARRHIDAIOSA.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 3 / Tura Żanety (Żółty)

Segment Poszerzania Wpływow:

EUMENES usuwa czerwony znacznik Kontroli z TARSOS **1**, co sprawia, że Czesław traci kontrolę nad Prowincją KILIKA oraz 2 PZ. Następnie Żaneta umieszcza żółte znaczniki Kontroli w TARSOS i DOURA **2**.

Segment zagrywania karty Tyche:

Żaneta zagrywa kartę *Plądrowanie* dla wydarzenia i plądruje BABYLON, a następnie umieszcza na mapie obok tej Stolicy znacznik Plądrowania. Pozwala jej to wykorzystać 10 PO. 3 PO wykorzystuje do umieszczenia żółtych znaczników Kontroli w Prowincji MESOPOTAMIA (KARRHAI **3**, NISBIS **4**, THILABOUS **5**) – co daje jej kontrolę nad tą Prowincją oraz 2 PZ. Następnie Żaneta decyduje się Wyszkolić 1 Oddział Lojalnych Falangitów za 7 PO, który dodaje Dowódcy ANDRONIKOSOWI w BABYLON **6**.

Segment Aktywacji:

Żaneta wykonuje rzut kością i wyrzuca „5”, co daje jej Dowodzącym po 4 PR.

EUMENES porusza się do ISSOS **7**, gdzie jest 1 Oddział Czesława. Ponieważ EUMENES ma 7 Oddziałów, to dochodzi do Zniesienia tego Oddziału (przewaga co najmniej 5:1). Dowód-

ca Czesława próbuje Wycofania, ale Czesław rzuca „3”, co jest mniejszą wartością niż Zdolność Strategiczna Dowódcy, i Wycofanie się nie udaje. Czesław wykonuje rzut na Straty i uzyskuje wynik „3”, co oznacza, że ten Oddział nie zostaje zniszczony, ale przeniesiony na Pole Rozbitych. EUMENES zostawia w ISSOS **7** 1 Oddział Lojalnych Falangitów z Dowódcą i idąc przez TARSOS **1**, zatrzymuje się na Rozstajach **8** w Prowincji PHRYGIA.

PERDIKKAS porusza się przez THAPSAKOS **9**, CHALYBON **10**, ISSOS **7** aż do TARSOS **1**.

Segment Zaopatrzenia:

Wydajność pola Rozstajów wynosi 3, a EUMENES ma tam aż 6 Oddziałów, zatem musi utracić 1 Oddział (wybiera Najemników).

RUNDA 3 / Tura Norberta (Niebieski)

Segment Poszerzania Wpływow:

Norbert usuwa złoty znacznik Kontroli z IKONION (PHRYGIA) **1** i umieszcza tam własny, niebieski.

PTOLEMAIOS rozpoczyna Szturm SALAMIS (Niezależnej Stolicy Prowincji KYPROS) **2**. SALAMIS jest Portem, zatem podczas Szturmu ma modyfikator -1 , jeśli gracz Szturmujący nie ma żadnych Flot. Ponieważ Norbert ma Flotę AIGYPTOS, to ten modyfikator nie ma zastosowania. Norbert rzuca „6”, co oznacza dodanie 2 Punktów Oblężenia bez strat własnych.

Każde pole może być Szturmowane najwyżej 5 razy w Turze Gracza: 1 raz w Segmencie Poszerzania Wpływow, 2 razy w Segmencie zagrywania karty Tyche i 2 razy w Segmencie Aktywacji, jeśli Dowodzący ma wystarczającą liczbę Punktów Ruchu.

Segment zagrywania karty Tyche:

Norbert zagrywa kartę *Helepolis* dla wydarzenia i umieszcza odpowiedni znacznik na SALAMIS, aby zwiększyć swoje szanse podczas kolejnych Szturmów.

Segment Aktywacji:

Norbert wykonuje rzut kością i wyrzuca „3”, co daje ANTIGONOSOWI 4 PR, PEITHONOWI 3 PR, a PTOLEMAIOSOWI i Dowódcom tylko 2 PR.

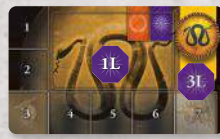
PTOLEMAIOS używa 2 PR do Szturmu SALAMIS **2**. Rzuca kością i uzyskuje wynik „2”, ale Helepolis modyfikuje wynik $+1$, co daje „3”. Oznacza to dodanie 1 Punktu Oblężenia i zakończenie Oblężenia tej Niezależnej Stolicy i usunięcie z niej Niezależnego znacznika Kontroli. Jednak druga część wyniku oznacza, że PTOLEMAIOS traci 1 Oddział (wybiera Najemników). Znacznik Helepolis wraca na specjalne miejsce planszy.

ANTIGONOS utrzymuje swoje pozycje w Prowincji PHRYGIA.

PEITHON wykonuje ruch do LARSA **3**. Norbert prosi o Zgodę na Przejście, a Żaneta obiecuje jej udzielić. PEITHON wchodzi na pole LARSA. Jednak Żaneta ogłasza, że się rozmyśliła, i żąda bitwy. Norbert atakuje Żanetę (Obrońca Dynastii), więc zmienia swój status na Basileusa i traci 3 L, co zaznacza, obracając swój znacznik. Żaneta nie wykonuje Uniku i decyduje się przyjąć bitwę.

Bitwa pod LARSA:

Norbert zagrywa kartę *Dar przemowy*, co tymczasowo modyfikuje $+5$ Popularność PEITHONA. Dobiera nową kartę ze Stosu Dobierania – *Zdrajca w mieście* (49). Co więcej, zagrywa jeszcze kartę *Bunt*, co oznacza, że po sprawdzeniu Prestiżu bę-



Czesław

Żaneta

Norbert



KONIEC 3. RUNDY

dzie mógł przeciągnąć na swoją stronę 1 Oddział Wojsk Królewskich. Oczywiście dobiera kolejną kartę – *Rozszerzenie wpływu* (40). Ponieważ w bitwie biorą udział Wojska Królewskie, to należy policzyć Prestiż obu stron. ANDRONIKOS ma Prestiż 13 (9 powiększone o 4 P jako obrońca w bitwie na polu z Wozem Pogrzebowym – efekt Świętej ziemi). Natomiast PEITHON ma Prestiż 5 (0 + 5 z karty *Dar Przemowy*). Oddziały Wojsk Królewskich ANDRONIKOSA normalnie biorą udział w bitwie, ponieważ ma on wyższy Prestiż. Ponadto Norbert nie może skorzystać z karty *Bunt*.

Siła Bitewna Armii PEITHONA to 5 (4 za 2 Oddziały Lojalnych Falangitów i 1 za Oddział Najemników). Siła Bitewna Armii Andronikosa to 7 (4 za 2 Oddziały Wojsk Królewskich i 3 za Oddziały Miejskowe). Norbert rzuca „6” i „2”, które zamienia na „3” (Zdolność Taktyczna PEITHONA). Zmodyfikowany wynik rzutu „9” daje mu 4 Punkty Bitwy. Żaneta rzuca „4” i „6”, co daje jej 7 Punktów Bitwy.

ANDRONIKOS wygrywa bitwę. Żaneta musi utracić 1 Oddział, zatem zostaje jej tylko 1 Oddział Wojsk Królewskich.

Ponieważ PEITHON przegrał bitwę, to Norbert musi wykonać rzut na Utratę Głównodowodzącego. Rzuca „5”, co oznacza śmierć PEITHONA. Norbert usuwa PEITHONA i jego kartę z rozgrywki. Następnie usuwa Oddział Najemników, a dla reszty Armii wykonuje kolejny rzut, aby określić Straty Armii. Wynik „2” oznacza, że 2 Oddziały Lojalnych Falangitów trafiają na Pole Rozbitych z niebieskim znacznikiem Kontroli.

NORBERT: „O bogowie! Co za katastrofa, będę musiał szybko werbować nowego Wodza”.


Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 3 / Karta ze stołu




Gracze odkrywają kartę *Kielich z cykutą* bez specjalnego ornamentu, więc jest ona odrzucana i nic się nie dzieje.

RUNDA 4 / Tura Czesława (Czerwony)

Segment Poszerzania Wpływow:


LEONNATOS Szturmuje ATHENAI (HELLAS) . Rzuca kością „4”, co oznacza 1 Punkt Oblężenia bez strat własnych.


Segment zagrywania karty Tyche:

Czesław zagrywa kartę *Matżeństwo z Tessaloniką*. Ponieważ spełnia wszystkie warunki tego wydarzenia, przejmuje nad nią kontrolę. Zdobywa 2 L, a figurka THESSALONIKE zostaje oznaczona czerwonym pierścieniem. Czesław wykorzystuje 3 PO na umieszczenie znaczników Kontroli w AKE , GALADITE  i HIEROSOLYMA , co daje mu kontrolę nad Prowincją PALAISTINE (1 PZ).

Segment Aktywacji:

Czesław wykonuje rzut kością i wyrzuca „1”, co daje każdemu z jego Dowodzących 2 PR.

ANTIPATROS wykorzystuje Ruch Morski, rusza na HERAKLEA  (BITHYNIA) i zaczyna ją Oblęgać.


LEONNATOS Szturmuje ATHENAI  i rzuca „6”, co oznacza dodanie 2 Punktów Oblężenia. W efekcie może on usunąć Niezależny znacznik Kontroli i zamienić ATHENAI w niekontrolowaną Stolicę.

KRATEROS, tak samo jak w poprzedniej Rundzie, nie rusza się.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 4 / Tura Żanety (Żółty)

Segment Poszerzania Wpływow:




Żaneta usuwa z ISSOS  czerwony znacznik Kontroli, a następnie umieszcza tam swój znacznik. Dzięki temu kontroluje ona Prowincję KILIKIA (+2 PZ).

Segment zagrywania karty Tyche:

Żaneta zagrywa kartę *Słonie* dla wydarzenia, co pozwala jej dodać 1 Oddział Słoni PERDIKKASOWI.

Segment Aktywacji:


Żaneta wykonuje rzut kością i wyrzuca „5”, co daje wszystkim jej Dowodzącym 4 PR.

PERDIKKAS rusza na Rozstaje (PHRYGIA) , gdzie zabiera EUMENESOWI Srebrne Tarcze oraz 2 Oddziały Lojalnych Falangitów. W ten sposób EUMENES zostaje z 1 Oddziałem Najemników. Następnie rusza do IKONION (PHRYGIA) , gdzie znajduje się słaba Armia POLYKLEITOSA z 1 Oddziałem Najemników. ANTIGONOS próbuje Przechwytywania, ale wynik rzutu kością „1” oznacza niepowodzenie. Armia PERDIKKASA Znosi Armię POLYKLEITOSA – żeton Dowódcy wraca do Norberta, a Oddział Najemników zostaje zniszczony, wraca do wspólnej puli. PERDIKKAS dociera do KELAINAI (PHRYGIA) , gdzie ANTIGONOS przyjmuje bitwę (nie próbuje Uniku).

Bitwa pod KELAINAI:

Ponieważ w bitwie uczestniczą Wojska Królewskie, należy określić Prestiż – PERDIKKAS 9, ANTIGONOS 0. Zatem Wojska Królewskie pozostają w Armii PERDIKKASA. W bitwie uczestniczą Słonie, co wymaga wykonania rzutów kością dla określenia Siły Bojowej każdego Oddziału Słoni. Norbert rzuca kością Słoni i uzyskuje wartości „3” i „2”. Żaneta natomiast uzyskuje „2”, „2” i „1”. Siła Bitewna Armii ANTIGONOSA to 13 (4 za 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 5 za Oddziały Słoni oraz 3 za Oddziały Miejscowe). Siła Bitewna Armii PERDIKKASA 19 (4 za 2 Oddziały Armii Królewskiej, 4 za 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 6 za Srebrne Tarcze oraz 5 za Oddziały Słoni). Żaneta wykonuje rzut kośćmi i uzyskuje „5” i „1”, ale ze względu na Zdolność Taktyczną PERDIKKASA wartość 1 zostaje zamieniona na



„3”, co daje łącznie „8”, a w efekcie 10 Punktów Bitwy. Rzut kośćmi Norberta to „5” i „5”, co daje 10 Punktów Bitwy. Bitwa jest zatem nierozstrzygnięta, co oznacza, że obie Armie tracą po 1 Oddziale (Żaneta poświęca 1 Oddział Wojsk Królewskich, a Norbert usuwa 1 Oddział Lojalnych Falangitów). ANTIGONOS pozostaje w swojej Stolicy, natomiast PERDIKKAS musi Uciekać na pole, z którego wkroczył do bitwy, czyli IKONION. Korzystając ze swojej Zdolności Specjalnej, umieszcza tam żółty znacznik Kontroli.

EUMENES z Rozstajów rusza do CHALYBON (SYRIA) , a po drodze Podejmuje 1 Oddział Lojalnych Falangitów z ISSOS. Dowódca TELESOPHROS wraca do Żanety.


Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 4 / Tura Norberta (Niebieski)

Segment zagrywania karty Tyche:


Norbert umieszcza swoje znaczniki Kontroli w SALAMIS (KYPROS)  i SOUSA (SOUSIANE) .


Tyche Segment:

Norbert zagrywa kartę *Rozszerzenie wpływów* dla PO, aby Zwerbować Wodza. Wybiera NEARCHOSA z 2 Oddziałami Najemników, którego może umieścić w dowolnym Porcie – wybiera CHALKIDIKE (MAKEDONIA) . Umieszczenie tam Wodza powoduje przejście kontroli nad tym Miastem przez Norberta.

Segment Aktywacji:

Norbert wykonuje rzut kością i wyrzuca „5”, co daje wszystkim jego Dowodzącym 4 PR.



PTOLEMAIOS porusza się do PAPHOS (KYPROS)  i przeprowadza Szturm. Norbert zagrywa kartę Reakcji *Zdrayca w mieście*, co daje mu +3 do rzutu. Od razu dobiera ze Stosu Dobierania nową kartę – *Cylicyjscy piraci* (28). Wykonuje rzut i uzyskuje wynik „5” (+3 z karty Reakcji), dzięki czemu usuwa Niezależny znacznik Kontroli.

NEARCHOS zmierza do PELLA (MAKEDONIA) . Wobec zagrożenia Dowódca PHILOXENOS z THESSALONIKE i 1 Oddziałem Najemników wchodzi do lokacji wewnątrz murów Stolicy (może to zrobić, bo nie przekracza limitu 2 Oddziałów). NEARCHOS Oblęga Stolicę PELLA, ale nie może jej Szturmować, ponieważ jego Armia ma tylko 2 Oddziały (do Szturmu konieczne są co najmniej 3).


ANTIGONOS rezygnuje z ruchu.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 4 / Karta ze stołu

Gracze odkrywają kartę *Inwazja Scytów*, która musi być rozpatrzona. Najmniej PZ ma Żaneta, zatem ona rozstrzyga wydarzenie. Żaneta decyduje, że Niezależna Armia SEUTHESA wchodzi na mapę do ODESSOS (SKYTHIA)  i przechodzi do APOLLONIA (THRAKE) .

ŻANETA: „W kolejnej Aktywacji Niezależnych Armii być może uda się usunąć stąd czerwony znacznik Kontroli”.

ARIARATHES nie porusza się, ponieważ Prowincja KAPPADOKIA jest pod kontrolą Żanety, a ona nie chce mieć tam żadnych problemów. LEOSTHENES atakuje ATHENAI .

Biwa pod ATHENAI:

Siła Bitewna LEOSTHENESA to 8 (6 za Oddziały jego Armii oraz 2 za Oddziały Miejscowe Prowincji HELLAS), natomiast Siła Bitewna LEONNATOSA to 6 (4 za 2 Oddziały Lojalnych Falangitów oraz 2 za 2 Oddziały Najemników). Żaneta rzuca kośćmi dla Armii Niezależnej i uzyskuje wynik „5” (3 + 2), co

daje 3 Punkty Bitwy. Czesław rzuca „5” i „2” („2” zmienione na „3”, ze względu na Zdolność Taktyczną LEONNATOSA). Stąd Punkty Bitwy Armii Leonnatos to 4. Bitwę wygrywa LEONNATOS, ale ponieważ nie uzyskał dwa razy więcej Punktów Bitwy niż przeciwnik, traci Oddział (wybiera Najemników). Niezależna Armia LEOSTHENESA zostaje usunięta z rozgrywki. LEONNATOS zyskuje +1 P za pokonanie Niezależnej Armii.

RUNDA 5 / Tura Czesława (Czerwony)

Segment Poszerzania Wpływow:

Czesław umieszcza swój znacznik Kontroli w ATHENAI (HELLAS) **1**. Kontroluje teraz Flotę ATHENAI. Razem z Flotą MAKEDONIA daje mu to 3 PZ za Najsilniejszą Flotę.

ANTIPATROS Szturmuje HERAKLEA (BITHYNIA) **2**. Czesław rzuca „5”, co pozwala mu umieścić 1 Punkt Oblężenia. Wystarczy to, aby usunąć Niezależny znacznik Kontroli i umieścić tam własny. W ten sposób Czesław kontroluje Prowincję BITHYNIA.

Segment zagrywania karty Tyche:

Czesław zagrywa kartę *Egipscy koloniści wojskowi* dla PO, aby Rozbudować Flotę MAKEDONIA, dzięki czemu łączna siła jego Floty to 5.

Segment Aktywacji:

Czesław wykonuje rzut kością i wyrzuca „4”, co daje KRATEROSOWI 3 PR, a pozostałym jego Dowodzącym 4 PR.

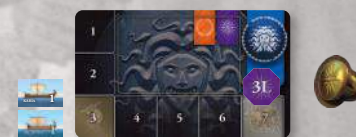
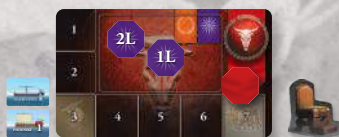
ANTIPATROS wraca przez ASTAKOS (BITHYNIA) **3** do DASKYLEION (MIKRA PHRYGIA) **4**.

LEONNATOS porusza się do MOLOSSIA (EPEIROS) **7** przez LAMIA (HELLAS) **5** i AITOLIA (HELLAS) **6**. Ponieważ AITOLIA to Warownia, to musi wykonać rzut kością, aby sprawdzić, czy traci Oddział. Wynik rzutu to „2”, czyli udało się przejść bez utraty Oddziału.

CZESŁAW: „Przy odrobinie szczęścia w następnym Etapie mogę przejść kontrolę nad OLYMPIAS”.

KRATEROS się nie rusza.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.



RUNDA 5 / Tura Żanety (Żółty)

Segment Poszerzania Wpływow:

Żaneta usuwa niebieski znacznik Kontroli z IKONION (PHRYGIA) **1**, a następnie umieszcza swoje znaczniki Kontroli w CHALYBON (SYRIA) **2** oraz IKONION.

Segment zagrywania karty Tyche:

Żaneta zagrywa kartę *Dyplomacja* dla wydarzenia i usuwa dzięki niemu niebieski znacznik Kontroli z ANKYRA (PHRYGIA) **3**, a następnie umieszcza tam swój znacznik. W ten sposób Norbert traci kontrolę nad Prowincją PHRYGIA i 3 PZ.

Segment Aktywacji:

Żaneta wykonuje rzut kością i wyrzuca „3”, co daje EUMENESOWI i PERDIKKASOWI po 3 PR.

PERDIKKAS ponownie próbuje zaatakować KELAINAI (PHRYGIA) **4**.

ŻANETA: „Norbert właśnie utracił wsparcie Oddziałów Miejskowych za kontrolowanie Prowincji. Moja Armia jest sil-

niejsza niż jego i mam nadzieję, że tym razem będę mieć więcej szczęścia w kościach”.

Druąa bitwa pod KELAINAI:

Ze względu na udział Wojsk Królewskich w bitwie konieczne jest określenie Prestiżu obu stron (PERDIKKAS 9, ANTIGONOS 0). Oznacza to, że Wojska Królewskie w Armii PERDIKKASA normalnie biorą udział w bitwie. Następnie gracze wykonują rzuty na określenie Siły Bojowej Słoni. Norbert rzuca „4” i „3”, a Żaneta „2”, „2” i „1”. Zatem łączna Siła Bitewna Armii ANTIGONOSA wynosi 12 (4 za 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 7 za Słonie oraz 1 za Oddziały Miejskowe). Siła Bitewna Armii PERDIKKASA to 17 (2 za Oddział Wojsk Królewskich, 4 za 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 6 za Srebrne Tarcze i 5 za Słonie). Żaneta rzuca kośćmi „3” i „2”, co daje jej 7 Punktów Bitwy. Norbert rzuca „6” i „1” („1” zamienia na „4”, ze względu na Zdolność Taktyczną ANTIGONOSA). Uzyskuje 8 Punktów Bitwy, co daje zwycięstwo ANTIGONOSOWI. ANTIGONOS musi utracić 1 Oddział. Norbert ma niełatwy wybór, ale odrzuca 1 Oddział Lojalnych Falangitów.



Czesław | **Żaneta** | **Norbert**

ANTIPATROS (3/3) 19 | KRATEROS (4/4) 18 | LEONNATOS (5/3) 16 | PERDIKKAS (5/3) 20 | EUMENES (3/4) 8 | LYSIMACHOS (5/4) 14 | PTOLEMAIOS (4/3) 17 | ANTIGONOS (2/4) 12 | NEARCHOS (3/2) 5

KONIEC 5. RUNDY

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29


PERDIKKAS traci wszystkie Oddziały Słoni. Dla pozostałych Oddziałów rzuca na Straty i uzyskuje wynik 5. Oznacza to utratę 1 Oddziału (wybiera Wojska Królewskie). PERDIKKAS razem z resztą Oddziałów trafia na Pole Rozbitych. Norbert zyskuje kontrolę nad ALEXANDROSEM, co oznacza, że Żaneta traci 5 L na rzecz Norberta.

EUMENES porusza się do TRIPARADEISOS (KOILE SYRIA)  przez MYRIANDROS (SYRIA) , gdzie Zostawia Oddział Najemników i Mianuje tam Dowódcę POLEMAIOSA.




Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 5 / Tura Norberta (Niebieski)

Segment Poszerzania Wpływu:

Norbert umieszcza znacznik Kontroli w PAPHOS (KYPROS) , co daje mu kontrolę nad Prowincją KYPROS (1 PZ) oraz jej Flotę.

Segment zagrywania karty Tyche:

Norbert zagrywa kartę *Cylicyjscy piraci*. Dzięki temu jego Flota ma teraz siłę 4. Norbert wykorzystuje 3 PO na umieszczenie znaczników Kontroli w Stolicy LYDII, SARDEIS , oraz w CHARAN  i ELYMAIS (SOUSIANE) , dzięki czemu kontroluje Prowincję SOUSIANE.


Segment Aktywacji:

Norbert rezygnuje z rzutu na Punkty Ruchu, aby wzmocnić Armię NEARCHOSA jednym Oddziałem Najemników.



NORBERT: „Teraz Armia NEARCHOSA ma 3 Oddziały, co pozwoli mu Szturmować PELLA”.

Segment Zaopatrzenia: Bez strat.

RUNDA 5 / Karta ze stołu

Gracze odkrywają kartę *Rozruchy się szerszą*. Ponieważ ma ona specjalny ornament, to jej wydarzenie musi być rozpatrzone. Najmniej PZ ma Żaneta i decyduje się na usunięcie czerwonego znacznika Kontroli z ATHENAI (HELLAS) , i umieszczenie tam od razu Niezależnego znacznika. Czesław traci kontrolę nad Flotą ATHENAI oraz 3 PZ za posiadanie najsilniejszej Floty. Teraz najsilniejszą Flotę ma Norbert i on zdobywa 3 PZ.

FAZA IZOLACJI

Faza Strategii została ukończona. Gracze analizują sytuację na mapie i sprawdzają, gdzie znajdują się Izolowane znaczki Kontroli. Jedyne Izolowane znaczki Kontroli należą do Żanety i znajdują się w PHILIPPOLIS  i ODRYSAI  w Prowincji THRAKE. Zatem te żółte znaczki Kontroli zostają usunięte z mapy.

FAZA KOŃCOWA

Norbert przesuwając znacznik Etapu na torze Etapów o jedno pole.
Zobaczmy jeszcze, co będzie się działo na początku Etapu 2.

ETAP II

FAZA PRZYGOTOWAŃ ETAPU

Gracze przypominają sobie, że w II Etapie już można: osiągnąć Zwycięstwo Natychmiastowe, poruszać Wóz Pogrzebowy i pogrzebać ciało Aleksandra Wielkiego.

Wskazanie Uzurpatora

Czesław ma 15 PZ, Żaneta ma 10 PZ, natomiast Norbert ma 15 PZ, tak jak Czesław. Ponieważ Czesław i Norbert mają tyle samo PZ, to Starszeństwo Wodza rozstrzyga o tym, który z nich będzie Uzurpatorem w II Etapie. ANTIPATROS ma Starszeństwo

19, a PTOLEMAIOS 17. Zatem Uzurpatorem będzie Czesław i przejmuje on Pierścień Uzurpatora.

Określenie Kolejności

Żaneta ma najmniej Punktów Zwycięstwa, dlatego wskazuje Pierwszego Gracza w II Etapie. Ponieważ chce być ostatnią w tym Etapie, to wskazuje Norberta jako Pierwszego Gracza.

FAZA UZUPEŁNIENI

Najpierw gracze zabierają z Pola Rozbitych swoje Oddziały i Wodzów:

- Norbert zabiera 2 Oddziały Lojalnych Falangitów.
- Żaneta zabiera LYSIMACHOSA i PERDIKKASA, a także 4 Oddziały Lojalnych Falangitów oraz Srebrne Tarcze.



Wszyscy gracze otrzymują po 2 Oddziały Najemników jako Uzupełnienia.

Czesław, dzięki kontrolowaniu Prowincji MAKEDONIA, otrzymuje dodatkowo 1 Oddział Lojalnych Falangitów. A dzięki temu, że ma najwięcej Legitymacji, otrzymuje jeszcze 1 Oddział Lojalnych Falangitów.



Ponieważ Czesław i Norbert mają najwięcej PZ (remisują), to każdy z nich otrzymuje po 1 Oddziale Najemników.

Teraz gracze będą rozmieszczać swoje Uzupełnienia zgodnie z Kolejnością:



Norbert może rozmieścić 2 Oddziały Lojalnych Falangitów i 3 Oddziały Najemników.


Decyduje się wzmocnić Armię PTOLEMAIOSA  i daje mu 2 Oddziały Lojalnych Falangitów. Natomiast 3 Oddziały Najemników przekazuje ANTIGONOSOWI .

Czesław może rozmieścić 3 Oddziały Lojalnych Falangitów i 3 Oddziały Najemników.

Wzmocnia Armię LEONNATOSA  1 Oddziałem Lojalnych Falangitów i 2 Oddziałami Najemników, a Armię KRATEROSA  2 Oddziałem Lojalnych Falangitów i 1 Oddziałami Najemników.

Żaneta może rozmieścić LYSIMACHOSA i PERDIKKASA, a także 4 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników oraz Srebrne Tarcze.

EUMENES  dostaje Srebrne Tarcze i 1 Oddział Najemników. LYSIMACHOS z 3 Oddziałami Lojalnych Falangitów i 1 Oddziałem Najemników zostaje umieszczony w Issos (KILIKIA) .

Natomiast PERDIKKAS z 1 Oddziałem Lojalnych Falangitów trafia do BABYLON (BABYLONIA) , gdzie przejmuje dowodzenie nad Armią ANDRONIKOSA. Żeton ANDRONIKOSA wraca do Żanety.

FAZA KART TYCHE

Żaneta tasuje wszystkie karty Tyche, zarówno te ze Stosu Dobierania, jak i ze Stosu Kart Zagrzanych (zatem te same karty mogą znów trafić do graczy). Oczywiście karta 47A *Srebrne Tarcze*, jako usunięta z rozgrywki, nie jest tasowana z innymi. Żaneta rozdaje każdemu z graczy po 5 zakrytych kart. Dodatkowo odkłada 5 zakrytych kart, ponieważ jest to rozgrywka trzech graczy.

W tym miejscu zostawiamy graczy zapoznających się z otrzymanymi kartami Tyche. Kto to wie, jakie niespodzianki kryją? Tak wiele zależy od Tyche – bogini przypadku, losu, powodzenia i nieszczęścia!

Mamy nadzieję, że rozgrywanie kolejnych partii obecnego wydania *Sukcesorów* zapisze w waszej pamięci wiele wspaniałych wrażeń.

PIERWSZA WOJNA DIADOCHÓW (322–320 P. N. E.)

Scenariusz dla 2 graczy

I.4 PRZYGOTOWANIE

Stosujcie wszystkie podstawowe zasady z poniższymi zmianami:

I.4.1

Rozmieszczenie elementów nieprzypisanych graczom

A Umieśćcie znacznik Etapu na pierwszym polu Toru Etapów.

B Karty Tyche

Usuńcie z talii poniższe karty:

23 000 greckich wojowników (23)

Zdrada (39)

E Niezależne znaczniki Kontroli

Rozmieśćcie je tak jak na ilustracji.

F Niezależne Armie

LEOSTHENES, ARIARATHES oraz PHILON nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza (już zostali pokonani).

I.4.2

Rozmieszczenie Członków Rodziny Królewskiej

Alexandros w ISSOS (KILIKIA)

Wóz Pogrzebowy w MEMPHIS (AIGYPTOS)

Olympias w MOLOSSIA (EPEIROS)

Thessalonike w PELLA (MAKEDONIA)

Kleopatra w SARDEIS (LYDIA)

Herakles nie bierze udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza.

I.4.3

Wodzowie

LEONNATOS nie bierze udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza (zginął w walce). Niedostępni Wodzowie: ARISTONOUS, NEARCHOS, ASANDROS.

I.4.4

Po odłożeniu do pudełka niedostępnych Wodków pomińcie resztę tej zasady.

I.4.5

Przydziel i rozmieszczenie komponentów graczy

A Frakcja Imperialna (zielona)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obrońca Dynastii „3L” oraz Perdikkas „1L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „9” Toru Legitymacji, a drugi na polu „18” Toru Punktów Zwycięstwa.

B Frakcja Regenta (czarna)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obrońca Dynastii „3L”, Strategos Europy „2L” oraz Najsilniejsza Flota „3V”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „5” Toru Legitymacji, a drugi na polu „14” Toru Punktów Zwycięstwa.

I.4.6 Rozmieszczenie początkowych Wodków

A Frakcja Imperialna (zielona)

1 PERDIKKAS w ISSOS (KILIKIA)

Na jego karcie: SELEUKOS, PEITHON (na jego karcie znacznik „1P”), 4 Oddziały **Wojsk Królewskich**, 2 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 2 Oddziały **Najemników**, 2 Oddziały **Słoni**

2 EUMENES w DANA (KAPPADOKIA)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 2 Oddziały **Najemników**

Karty Prowincji: KAPPADOKIA, KILIKIA, SYRIA, PHOENIKE, KOILE SYRIA, MESOPOTAMIA, BABYLONIA, MEDIA, SOUSIANE
Floty: PHOENIKE

B Frakcja Regenta (czarna)

1 ANTIPATROS w PELLA (MAKEDONIA)

Na jego karcie: KRATEROS, 4 Oddziały **Wojsk Królewskich**, 2 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 2 Oddziały **Najemników**, znacznik „1P”.

2 ANTIGONOS w ATHENAI (HELLAS)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 1 Oddział **Najemników**

3 PTOLEMAIOS w MEMPHIS (AIGYPTOS)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 2 Oddziały **Najemników**

Karty Prowincji: MAKEDONIA, THESSALIA, AIGYPTOS
Floty: MAKEDONIA, ATHENAI, AIGYPTOS

I.5.6

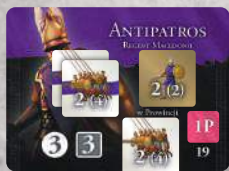
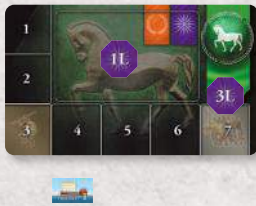
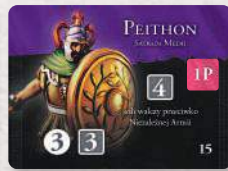
Rozgrywka trwa tylko jeden Etap (I).

I.16

Zasada Opcjonalna wykorzystywana w tym Scenariuszu:

16.3

Szybsza budowa Wozu Pogrzebowego



DRUGA WOJNA DIADOCHÓW (319–316 P. N. E.)

Scenariusz dla 3 graczy

II.4 PRZYGOTOWANIE

Stosujcie wszystkie podstawowe zasady z poniższymi zmianami:

II.4.1 Rozmieszczenie elementów nieprzypisanych graczom

A Umieście znacznik Etapu na drugim polu Toru Etapów.

B Karty Tyche

Usuńcie z talii poniższe karty:

23 000 greckich wojowników (23)

Kassandros (35)

Neoptolemos satrapą Armenii (42)

Olympias (36)

E Niezależne znaczniki Kontroli

Rozmieście je tak jak na ilustracji.

F Niezależne Armie

LEOSTHENES, ARIARATHES oraz PHILON nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza (już zostali pokonani).

II.4.2 Rozmieszczenie Członków Rodziny Królewskiej

Alexandros, Olympias, Thessalonike w PELLA (MAKEDONIA)

Kleopatra w SARDEIS (LYDIA)

Grobowiec w MEMPHIS (AIGYPTOS)

Herakles nie bierze udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza.

II.4.3 Wodzowie

LEONNATOS, KRATEROS, PERDIKKAS (zginęli w walce) oraz ANTIPATROS (już umarł) nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza. Niedostępni Wodzowie: ARISTONOUS, NEARCHOS.

II.4.4

Po dołożeniu do pudełka niedostępnych Wodków pominięte resztę tej zasady.

II.4.5 Przydział i rozmieszczenie komponentów graczy

A Frakcja Antygonidów (żółta)

Na karcie Frakcji umieść znacznik: Obrońca Dynastii „3L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „3” Toru Legitymacji, a drugi na polu „11” Toru Punktów Zwycięstwa.

Na ręce karta Tyche: *Eurydyka wstawia się za Filipem* (25)

B Frakcja Regenta (czarna)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obrońca Dynastii „3L” oraz Strategos Europy „2L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „10” Toru Legitymacji, a drugi na polu „7” Toru Punktów Zwycięstwa.

Na ręce karta Tyche: *Peukestas satrapą Persji* (41)

C Frakcja Ptolemeuszów (niebieska)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obrońca Dynastii „3L” oraz Grobowiec „2L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „5” Toru Legitymacji, a drugi na polu „12” Toru Punktów Zwycięstwa.

Na ręce karta Tyche: *Ich własne plany* (27)

II.4.6 Rozmieszczenie początkowych Wodków

A Frakcja Antygonidów (żółta)

1 ANTIGONOS W DASKYLEION (MIKRA PHRYGIA)

Na jego karcie: Kassandros, 4 Oddziały **Lojalnych Falangistów**, 8 Oddziałów **Najemników**, 1 Oddział **Słoni**

2 Oddziały **Najemników** w ATHENAI (HELLAS).

Karty Prowincji: MIKRA PHRYGIA, PHRYGIA, LYDIA, LYKIA-PAMPHYLIA, KILIKIA

Floty: ATHENAI

B Frakcja Regenta (czarna):

1 POLYPERCHON W PELLA (MAKEDONIA)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Wojsk Królewskich**, 2 Oddziały **Najemników**

2 EUMENES W MELITENE (KAPPADOKIA)

EUMENES jest wodzem Potępieniem („3L”).

Na jego karcie: 2 Oddziały **Srebrnych Tarcz**, 3 Oddziały **Najemników**

Karty Prowincji: MAKEDONIA, THESSALIA, KAPPADOKIA

Floty: MAKEDONIA

C Frakcja Ptolemeuszów (niebieska)

1 PTOLEMAIOS W ALEXANDRIA (AIGYPTOS)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Lojalnych Falangistów**, 2 Oddziały **Najemników**

2 SELEUKOS W BABYLON (BABYLONIA)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Lojalnych Falangistów**

3 PEITHON W EKBATANA (MEDIA)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Najemników**, znacznik „1P”

Karty Prowincji: AIGYPTOS, BABYLONIA, MEDIA

Floty: AIGYPTOS

II.5.3

Potasujcie i rozdajcie graczom po 4 karty Tyche.

II.5.6

Rozgrywka trwa tylko jeden Etap (II).

ANTIGONOS
Strasza Fenię

+1 PR, jeśli podczas ruchu ten Państwo Rzeczy w regionie Akadyji uzyska wysoki rzut kostką 6

2 4 12

KASSANDROS
Imperator Akadyjczyków

Może zastąpić swoją (niezależnie) armię. Każdą armię, którą zastąpi, w momencie zmiany się na swoją armię, przesuwa w regionie Akadyji

2 2 7

EURDYKA WSTAWIA SIĘ ZA FILIPEM

Jeśli Ptolemeusz jest na specjalnym miejscu planisty, to oznacza, że na mapie nie pada z dowodami Diodorosa. Jeśli Ptolemeusz jest na mapie, to przesuwa go na dowody, jeśli w odległości do 2 PR od miejsca, gdzie się znajduje. Nie może być oddzielony walką z innymi dowodami.

Przebiegała historia w wieloletnim okresie. Skonkretnij go do przodu.

3

PEUKASTAS SATRAPY PERSJI

Nie możesz zająć tej karty w 1. Ruchu. Peukastę przesuwa się do swojej Pałki. Umieść przed sobą jego kartę i znowu Oddziałami Nieruchomości. Umieść go w Mieście w Prowincji Parsy, w którym nie ma wrogich Oddziałów, ani wrogich Dowodów. Umieść drugim pole swojej znacznik Kontrola (i usunij wrogie znaczniki, jeśli są tam znaczniki).

TYCHY I ROZWIĄDŁY PO ROZWIĄDANIU WYKAZANIA.

4

POLYPERCHON
Męstwo Akadyjczyków

Władca Akadyjczyków przesuwa się znowu do swojej Pałki. Umieść go w Mieście w Prowincji Parsy, w którym nie ma wrogich Oddziałów, ani wrogich Dowodów. Umieść drugim pole swojej znacznik Kontrola (i usunij wrogie znaczniki, jeśli są tam znaczniki).

4 3 13

EUMENES
Strasza Kartagę

Wysok 3. Jeśli wysoki rzut kostką podczas ruchu, przesuwa się do swojej Pałki. Umieść go w Mieście w Prowincji Parsy, w którym nie ma wrogich Oddziałów, ani wrogich Dowodów. Umieść drugim pole swojej znacznik Kontrola (i usunij wrogie znaczniki, jeśli są tam znaczniki).

3 4 -2P 8

1 2 3 4 5 6 7

2V 3V 2V 2V 2V (2)

MIKRA P... LYKA KILIKIA

3V 2V 2V (2)

MA... TH KAPPADOKIA

1 2 3 4 5 6 7

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

SUCCESSORS
Kilka dni w roku 320-301

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

I 323 - 320 III 315 - 311 IV 310 - 306 V 305 - 301

1 2 3 4 5 6 7

ICH WŁASNE PLANY

Jeśli kartka z Kartami jest nieaktywana, to wylosuj kartę z nich i przesuń do dowolnej Pałki (za wyjątkiem węgier małego Siatki) w odległości do 4 PR od miejsca, gdzie się znajduje. Oddział może być w walce z dowodami.

Wskazywanie przesuwa się przez wzdłuż strzałki. Diodorosa.

3

PTOLEMAIOS
Strasza Egipczyków

w Prowincji Akadyjczyków

4 3 +2P 17

SELEUKOS
Dowodca Heliojczyków

Nie możesz przesuwać tego znacznika w 1. Ruchu.

2 3 11

PEITHON
Strasza Media

Władca Media przesuwa się znowu do swojej Pałki. Umieść go w Mieście w Prowincji Parsy, w którym nie ma wrogich Oddziałów, ani wrogich Dowodów. Umieść drugim pole swojej znacznik Kontrola (i usunij wrogie znaczniki, jeśli są tam znaczniki).

4 3 3 15

6V 4V 2V (2)

AIGYPTO BABYLON MEDIA

TRZECIA WOJNA DIADOCHÓW (315–311 P. N. E.)

Scenariusz dla 4 graczy

III.4 PRZYGOTOWANIE

Stosujcie wszystkie podstawowe zasady z poniższymi zmianami:

III.4.1 Rozmieszczenie elementów nieprzypisanych graczom

A Umieście znacznik Etapu na trzecim polu Toru Etapów.

B *Karty Tyche*

Usuńcie z talii poniższe karty:

23 000 greckich wojowników (23)

Zdrada (39)

Kassandros (35)

Olympias (36)

Eurydyka wstawia się za Filipem (25)

Neoptolemos satrapą Armenii (42)

Peukestas satrapą Persji (41)

Małżeństwo z Tessaloniką (32)

E Niezależne znaczniki Kontroli

Rozmieście je tak jak na ilustracji.

F Niezależne Armie

SEUTHES W ODESSOS (SKYTHIA)

LEOSTHENES, ARIARATHES oraz PHILON nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza (już zostali pokonani).

III.4.2 Rozmieszczenie Członków Rodziny Królewskiej

Philippos i **Olympias** (już nie żyją) oraz **Herakles** nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza.

Alexandros, Thessalonike w PELLA (MAKEDONIA)

Kleopatra w SARDEIS (LYDIA)

Grobowiec w MEMPHIS (AIGYPTOS)

III.4.3 Wodzowie

LEONNATOS, KRATEROS, PERDIKKAS, EUMENES, PEITHON (zginęli w walce) oraz ANTIPATROS (już umarł) nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza. Niedostępni Wodzowie: ARISTONOUS, NEARCHOS.

III.4.4

Po odłożeniu do pudełka niedostępnych Wodźów pominięte resztę tej zasady.

III.4.5 Przydział i rozmieszczenie komponentów graczy

A Frakcja Antygonidów (żółta)

Na karcie Frakcji umieść znacznik: Basileus „0L”, Władca Azji „4V”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „0” Toru Legitymacji, a drugi na polu „19” Toru Punktów Zwycięstwa.

B Frakcja Regenta (czarna)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obróńca Dynastii „3L” oraz Strategos Europy „2L”, Najsilniejsza Flota „3V”, Stolica „2V”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „9” Toru Legitymacji, a drugi na polu „10” Toru Punktów Zwycięstwa.

KASSANDROS jest wodzem Potępnym („-3L”).

C Frakcja Ptolemeuszów (niebieska)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obróńca Dynastii „3L” oraz Grobowiec „2L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „5” Toru Legitymacji, a drugi na polu „14” Toru Punktów Zwycięstwa.

D Frakcja Lysimachidów (zielona)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obróńca Dynastii „3L” oraz Hellespont „2V”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „3” Toru Legitymacji, a drugi na polu „9” Toru Punktów Zwycięstwa.

III.4.6 Rozmieszczenie początkowych Wodźów

A Frakcja Antygonidów (żółta)

1 ANTIGONOS W TARSOS (KILIKIA)

Na jego karcie: DEMETRIOS, 4 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 8 Oddziałów **Najemników**, 1 Oddział **Słoni**

2 POLYPERCHON W KORINTHOS (HELLAS)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Najemników**
Karty Prowincji: PHRYGIA, LYKIA-

-PAMPHYLIA, KILIKIA, SYRIA, MESOPOTAMIA, BABYLONIA

Floty: KILIKIA

B Frakcja Regenta (czarna)

1 KASSANDROS W PELLA (MAKEDONIA)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 2 Oddziały **Najemników**, znacznik „-3L”

2 ASANDROS W HALIKARNASSOS (KARIA)

Na jego karcie: 2 Oddziały **Najemników**
2 Oddziały **Najemników** W ATHENAI (HELLAS)

Umieść znacznik Stolicy w CHALKIDIKE (MAKEDONIA).

Karty Prowincji: MAKEDONIA, THESALIA, KARIA

Floty: MAKEDONIA, ATHENAI, KARIA

C Frakcja Ptolemeuszów (niebieska)

1 PTOLEMAIOS W ALEXANDRIA (AIGYPTOS)

Na jego karcie: SELEUKOS, 3 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 2 Oddziały **Najemników**

1 Oddział **Najemników** W SALAMIS (KYPROS)

Karty Prowincji: AIGYPTOS, LIBYE, PALAISTYNE, PHOENIKE, KYPROS, KOILE SYRIA

Floty: AIGYPTOS, PHOENIKE, KYPROS

D Frakcja Lysimachidów (zielona)

1 LYSIMACHOS W CHERSONESOS (THRACE)

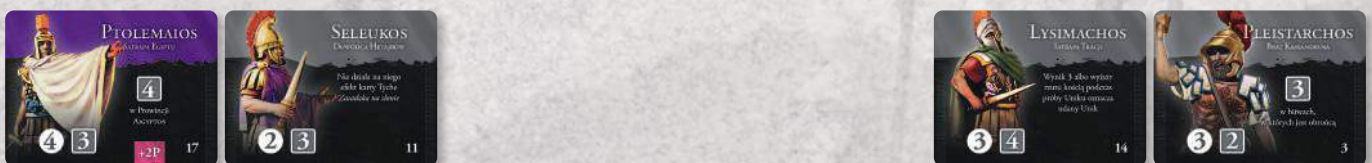
Na jego karcie: PLEISTRACHOS, 2 Oddziały **Lojalnych Falangitów**, 6 Oddziałów **Najemników**

Karty Prowincji: THRACE, SKYTHIA, MIKRA PHRYGIA

Floty: brak

III.5.6

Rozgrywka trwa tylko jeden Etap (III).



CZWARTA WOJNA DIADOCHÓW (310–301 P. N. E.)

Scenariusz dla 5 graczy

IV.4 PRZYGOTOWANIE

Stosujcie wszystkie podstawowe zasady z poniższymi zmianami:

IV.4.1 Rozmieszczenie elementów nieprzypisanych graczom

A Umieście znacznik Etapu na czwartym polu Toru Etapów.

B Karty Tyche

Usuńcie z talii poniższe karty:

23 000 greckich wojowników (23), Zdrada (39), Kassandros (35), Olympias (36), Neoptolemos satrapą Armenii (42), Peukestas satrapą Persji (41), Kielich z cykuta (1), Cylicyjscy piraci (28), Eurydyka wstawia się za Filipem (25), Ich własne plany (27), Matżeństwo z Tessaloniką (32).

E Niezależne znaczniki Kontroli

Rozmieście je tak jak na ilustracji.

F Niezależne Armie

LEOSTHENES, ARIARATHES oraz PHILON nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza (już zostali pokonani).

IV.4.2 Rozmieszczenie Członków Rodziny Królewskiej

Philippos, Olympias i Alexandros (już nie żyją) nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza.

Thessalonike w PELLA (MAKEDONIA)

Kleopatra w SARDEIS (LYDIA)

Grobowiec w MEMPHIS (AIGYPTOS)

Herakles w PERGAMON (LYDIA)

IV.4.3 Wodzowie

LEONNATOS, KRATEROS, PERDIKKAS, EUMENES, PEITHON (zginęli w walce) oraz ANTIPATROS (już umarł) nie biorą udziału w rozgrywaniu tego Scenariusza. Niedostępni Wodzowie: ARISTONOUS, NEARCHOS.

IV.4.4 Po odłożeniu do pudełka niedostępnych Wodków pominięte resztę tej zasady.

IV.4.5 Przydział i rozmieszczenie komponentów graczy

A Frakcja Antygonidów (żółta)

Na karcie Frakcji umieść znacznik: Basileus „0L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „0” Toru Legitymacji, a drugi na polu „14” Toru Punktów Zwycięstwa.

Na ręce karta Tyche: *Helepolis* (14)

B Frakcja Regenta (czarna)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Basileus

„0L” oraz Strategos Europy „2L”, Największa Flota „3V”, Stolica „2V”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „4” Toru Legitymacji, a drugi na polu „9” Toru Punktów Zwycięstwa.

Na ręce karta Tyche: *Wielka kampania* (45)

C Frakcja Ptolemeuszów (niebieska)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obrońca Dynastii „3L” oraz Grobowiec „2L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „5” Toru Legitymacji, a drugi na polu „10” Toru Punktów Zwycięstwa.

Na ręce karta Tyche: *Matżeństwo z Kleopatą* (31)

D Frakcja Lysimachidów (zielona)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Obrońca Dynastii „3L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „3” Toru Legitymacji, a drugi na polu „5” Toru Punktów Zwycięstwa.

Na ręce karta Tyche: *Flota pontyjska* (11)

E Frakcja Seleukidów (czerwona)

Na karcie Frakcji umieść znaczniki: Basileus „0L”.

Jeden ze znaczników Frakcji umieść na polu „0” Toru Legitymacji, a drugi na polu „12” Toru Punktów Zwycięstwa.

Na ręce karta Tyche: *Słońce z Indii* (38)

IV.4.6 Rozmieszczenie początkowych Wodków

A Frakcja Antygonidów (żółta):

1 ANTIGONOS W MYRIANDROS (SYRIA)

Na jego karcie: **5** Oddziały **Lojalnych Falangitów**, **3** Oddziały **Najemników**, **2** Oddziały **Słoni**

2 DEMETRIOS W HALIKARNASSOS (KARIA)

Na jego karcie: **2** Oddziały **Lojalnych Falangitów**, **4** Oddziały **Najemników**

2 Oddziały **Najemników** w KELAINAI (PHRYGIA)

2 Oddziały **Najemników** w TYROS (PHOENIKE)
1 Oddział **Najemników** w DAMASKOS (KOILE SYRIA)

Umieść znacznik Budowy Stolicy (*Antigoneia*) w MYRIANDROS (SYRIA).

Karty Prowincji: KARIA, LYKIA-PAMPHYLLIA, PHRYGIA, KILIKIA, SYRIA, PHOENIKE, KOILE SYRIA, PALAISTYNE

Floty: KARIA, PHOENIKE

B Frakcja Regenta (czarna)

1 KASSANDROS W PELLA (MAKEDONIA)

Na jego karcie: **2** Oddziały **Lojalnych Falangitów**, **4** Oddziały **Najemników**

2 POLYPERCHON W ATHENAI (HELLAS)

Na jego karcie: **1** Oddział **Lojalnych Falangitów**, **1** Oddział **Najemników**

Umieść znacznik Stolicy w CHALKIDIKE (MAKEDONIA).

Karty Prowincji: MAKEDONIA, THESSALIA

Floty: MAKEDONIA, ATHENAI

C Frakcja Ptolemeuszów (niebieska)

1 PTOLEMAIOS W MEMPHIS (AIGYPTOS)

Na jego karcie: **2** Oddziały **Lojalnych Falangitów**, **2** Oddziały **Najemników**, **1** Oddział **Słoni**

2 MENELAOS W SALAMIS (KYPROS)

1 Oddział **Najemników** w KYRENE (LIBYE)

1 Oddział **Najemników** w KORINTHOS (HELLAS)

Umieść znacznik Budowy Stolicy w ALEXANDRIA (AIGYPTOS).

Karty Prowincji: AIGYPTOS, LIBYE, KYPROS

Floty: AIGYPTOS, KYPROS

D Frakcja Lysimachidów (zielona)

1 LYSIMACHOS W CHERSONESOS (THRAKE)

Na jego karcie: **PLEISTRACHOS**, **1** Oddział **Lojalnych Falangitów**, **5** Oddziałów **Najemników**

Umieść znacznik Budowy Stolicy (*Lysimacheia*) w CHERSONESOS (SKYTHIA).

Karty Prowincji: THRAKE, SKYTHIA, ILLYRIA

Floty: brak

E Frakcja Seleukidów (czerwona)

1 SELEUKOS W PERSEPOLIS (PERSIS)

Na jego karcie: **1** Oddział **Lojalnych Falangitów**, **3** Oddziały **Najemników**

2 POLYARCHOS W BABYLON (BABYLONIA), ze znacznikiem Płądrowania

Na jego karcie: **2** Oddziały **Najemników**
1 Oddział **Najemników** w EKBATANA (MEDIA), ze znacznikiem Płądrowania

Umieść znacznik Budowy Stolicy (*Seleukia*) w NIPPUR (BABYLONIA).

Karty Prowincji: BABYLONIA, MESOPOTAMIA, MEDIA, SOUSIANE, HYRKANIA

Floty: brak

IV.5.3 Potasujcie i rozdajcie graczom po 4 karty Tyche.

IV.5.6 Rozgrywka trwa tylko dwa Etapy (IV i V).

ANTIGONOS (Antigonos I. Stratonos) - 17 PZ, 17
DEMETRIOS (Demetrios I. Poliorketes) - 9
HELIOLOS (Helios) - 2
POLYPERCHON (Polyperchon) - 13
KASSANDROS (Kassandros) - 7

LYKIA, PHOENIKIA, KAPPAДОKIA, PALAISTINE, THESSALIA

SUCCESSORS (Successors of Alexander the Great)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

MEGALH THALASSA, TYCHE, TYCHE

PTOLEMAIOS (Ptolemaios I. Soter) - 17
MENELAOS (Menelaos I. Antigonos) - 2
LYSIMACHOS (Lysimachos I. Antigonos) - 14
PLEISTARCHOS (Pleistarchos) - 3
SELEUKOS (Seleukos I. Nikator) - 11
POLYARCHOS (Polyarchos) - 1

FLORA PONTYKIA, KYPROS, ILLYRIA, HYRKANIA

RÓŻNICE MIĘDZY TRZECIM A CZWARTYM WYDANIEM SUKCESORÓW

W najnowszym, drugim polskim wydaniu *Sukcesorów* wprowadziliśmy wiele zmian względem poprzednich wydań, w tym trzeciego angielskiego wydania GMT Games (dalej odpowiednio jako S4 i S3). Większość zmian dotyczy wyglądu, zwłaszcza ilustracji. Wprowadziliśmy również zmiany w sposobie przedstawienia nowych pomysłów oraz na nowo zdefiniowanych pojęć. Wprowadziliśmy także kilka zupełnie nowych zasad, które istotnie zmieniają sposób rozgrywki. W zamierzeniu ten rozdział ma wyszczególnić różnice pomiędzy S3 a S4, zwłaszcza zmiany w przebiegu rozgrywki, aby jak najbardziej ułatwić zrozumienie przyczyn wprowadzenia tych zmian. Dostępna w sieci lista zmian (*Living Rules* z sierpnia 2019, BGG) dotyczy S3.

Zmiany w wyglądzie

Wygląd Wodzów został przeniesiony z S3 do S4. Wykorzystaliśmy także niektóre symbole Frakcji (Słońce, Żmija itp.). Niemal wszystko inne zostało zaprojektowane na nowo. W szczególności dodaliśmy imiona Dowódców oraz nazwaliśmy Niezależne Armie (co oczywiście nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę). Zróżnicowane ilustracje na żetonach Oddziałów Najemników także nie wpływają na rozgrywkę.

Prezentacja

Sposób przekazywania informacji w Zasadach, Pomocy Gracza oraz przez komponenty jest zupełnie inny w obecnym wydaniu. Jednym z wielu powodów wprowadzenia tych zmian było wyjaśnienie kilku niezdefiniowanych (a czasem wręcz wewnętrznie sprzecznych) szczególnych przypadków ukrytych w Zasadach S3. Większość zmian w prezentacji miała na celu uproszczenie i wyjaśnienie. Na przykład kolejność liczb opisujących Starszeństwo została odwrócona i teraz wyższa liczba oznacza wyższe Starszeństwo. Termin „Subjugation” został usunięty, ale zasady z nim związane zostały bez zmian. „Prestiż” został przeddefiniowany i oznacza teraz łączną wartość „Legitymacji” i „Popularności”, stąd dwie Armie po prostu porównują swój Prestiż zamiast Legitymacji modyfikowanej przez punkty Prestiżu. Wprowadziliśmy pojęcie „lokacji”, aby wyjaśnić różnice pomiędzy obszarem wewnątrz murów a poza murami Stolicy oraz obszarem morskim na tym samym polu. Pojęcie „Procedury” ma na celu sprecyzowanie momentów, w którym niektóre zasady oddziałują ze sobą. Wprowadziliśmy nową Fazę – „Faza Przygotowań Etapu”. Określenie „Odmowa Bitwy” zostało zamienione na „Wycofanie”, podobnie zamiast „Unikania Bitwy” mamy „Unik”, a zamiast „Przyjaznego Przejścia” jest „Zgoda na Przejście”.

Zasady zostały zredagowane w zupełnie nowej strukturze, na przykład teraz zawierają dwustronicową sekcję, która w precyzyjny sposób opisuje wszystkie kroki przeprowadzenia Ruchu Ładowego. Każdy gracz ma swoją kartę Frakcji, która ułatwia kontrolę szkolenia swoich Oddziałów oraz zarządzanie różnymi znacznikami Legitymacji i Punktów Zwycięstwa. Wprowadziliśmy kartę z Tabelą Dostępnych Punktów Ruchu (która jest jednocześnie znacznikiem Aktywnego Gracza), aby ułatwić nowym graczom zrozumienie za-

leżności między Zdolnością Strategiczną a dostępnymi Punktami Ruchu po rzucie kością. Wszystkie tabele przenieśliśmy z planszy do znacznie bardziej szczegółowej Pomocy Gracza. Dodaliśmy także do tabel kilka wyjaśnień (jednak nie zmienialiśmy żadnych wartości liczbowych). Dodaliśmy karty Prowincji, aby ułatwić graczom kontrolowanie liczby zdobytych Punktów Zwycięstwa. Oryginalne kości Słoni pozwolą ograniczyć obliczenia podczas określania Siły Bojowej Oddziałów Słoni. Zastosowaliśmy na mapie kolory dla wyróżnienia regionów i Prowincji. Nazwy Prowincji (oraz ATHENAI), które mają Flotę, wyróżniliśmy kolorem niebieskim. Żetony Flot mają teraz zróżnicowane ilustracje, co ułatwia powiązanie ich z Prowincjami. Na Niezależnych znacznikach Kontroli nie ma już wartości 1 albo 3. Teraz liczbę Punktów Oblężenia wymaganych do ich usunięcia określa rodzaj pola, na którym się one znajdują.

Istotne zmiany

Poniżej opisujemy istotne zmiany między S3 a S4, czyli te, które idą dalej niż zmiana wyglądu czy sposobu wyjaśnienia, prezentacji. Ta lista *nie* zawiera tych zasad S4, które są sprostowaniem odpowiednich zasad S3.

ROZGRYWKA DLA 2, 3 I 5 GRACZY

- Zasady, mapa, liczba komponentów itp. zostały zmodyfikowane, aby umożliwić rozgrywkę dla 5 graczy.
- Usunęliśmy opcję 2 zasady 24.1 S3. W S4 opcję 1 wykorzystujemy w rozgrywce dla 2 osób.
- Usunęliśmy opcję 1 zasady 24.2 S3. W S4 opcję 2 wykorzystujemy w rozgrywce dla 3 osób, ale SELEUKOS jest Rezerwowym Wodzem (można go zwerbować).
- Gracz, który ma *najmniej Punktów Zwycięstwa*, rozgrywa wydarzenie z karty Tyche odkrywanej na końcu każdej Rundy w rozgrywce dla 2 oraz 3 graczy.

MAPA

- Początkowe pole dla GLAUKIASA (Iliryska Niezależna Armia) zostało przeniesione z Prowincji MAKEDONIA do Prowincji ILLYRIA, aby ta Armia rozpoczynała tam swój ruch.
- Podczas Przygotowania w Prowincji KAPPADOKIA umieszczamy tylko jeden Niezależny znacznik Kontroli (ponieważ EUMENES jest teraz Początkowym Wodzem).
- Podczas Przygotowania rozgrywki dla 2 albo 4 graczy na wszystkich polach Prowincji THRACE umieszczamy Niezależne znaczniki Kontroli (ponieważ LYSIMACHOS w takich rozgrywkach jest teraz Rezerwowym Wodzem).
- Na Torze Etapów ikona ALEXANDROSA jest na IV Etapie, a Heraklesa na V Etapie (ponieważ zamieniliśmy Etapy, w których umożliwiają oni Zwycięstwo Regenta).

WODZOWIE

- EUMENES jest teraz Początkowym Wodzem, a nie Rezerwowym.
- LYSIMACHOS jest teraz Rezerwowym Wodzem w rozgrywce dla 2 albo 4 graczy.
- Nie ma już możliwości wylosowania Wodza (SELEUKOS, EUMENES) z wydarzeń kart Tyche. W praktyce opcjonalna zasada 23.5 S3 jest teraz standardową zasadą. Żadna karta Tyche nie pozwala na wylosowanie Wodza.
- To wydanie wprowadza 7 nowych Wodzów. Trzech z nich to Rezerwowi Wodzowie, a dwóch jest wykorzystywanych tylko w nowych Scenariuszach. Jeden z nich jest Rezerwowym Wodzem wprowadzanym przez zasadę opcjonalną. Natomiast PEUKESTAS jest Wodzem z Wydarzenia, czyli wchodzi do rozgrywki po zagranie wydarzenia na karcie *Peukestas satrapą Persji*.
- Można Werbować Rezerwowych Wodzów po zagranie karty z 3 PO albo 4 PO. Dzięki Werbowaniu Wodza można czasem usunąć Wrogi znacznik Kontroli i wystawić w tym miejscu własny.
- Dzięki Werbowaniu Wodzów gracze w IV i V Etapie mogą mieć o jednego Wodza więcej niż na początku rozgrywki.
- Koncepcja Rang została usunięta i zastąpiona Starszeństwem.
- Każdy Wódz ma swoją Zdolność Specjalną (teraz jest to standardowa zasada). Zmieniona została tylko Zdolność Specjalna PTOLEMAIOSA za pełną zgodą Johna Firera.
- POLYPERCHON ma Zdolność Strategiczną 4 (z wyjątkiem sytuacji, gdy wykorzystuje swoją Zdolność Specjalną w Prowincji MAKEDONIA). Ma on teraz swoją kartę Wodza, figurkę, stand itd. Jego Starszeństwo zostało zmienione, ponieważ nie ma już powodów, aby było takie samo jak Starszeństwo ANTIPATROSA.
- SELEUKOS wchodzi do gry z Oddziałami Słoni zamiast Najemników.

RÓŻNE

- Uproszczone zostały warunki utraty statusu Obrońcy Dynastii związany z rozbiciem wrogięgo Wodza.
- Ciało Aleksandra Wielkiego może zostać pogrzebane tylko w Segmencie Zaopatrzenia albo jak w S3 podczas Fazy Końcowej.
- Wydarzenia z kart Bonusów rozstrzygane są teraz *przed* wykorzystaniem Punktów Operacyjnych.
- ALEXANDROS umożliwia osiągnięcie Zwycięstwa Regenta (albo ginie) na początku IV Etapu zamiast V, Herakles natomiast na początku V Etapu zamiast IV. To bardziej odpowiada faktom historycznym.
- Modyfikatory rzutu kością na polach Rozstajów to teraz zasada opcjonalna, zarówno w przypadku Przechwytywania, jak i Unikania.
- Zyskiwanie Popularności za pokonanie Niezależnej Armii to teraz standardowa zasada.

RUCH

- Dowodzący może przemieścić kontrolowanego przez swoją Frakcję Członka Rodziny Królewskiej między lokacjami wewnątrz murów i poza murami swojej Stolicy bez udziału własnych Oddziałów.
- Niekontrolowani Członkowie Rodziny Królewskiej nigdy nie mogą się znaleźć wewnątrz murów Stolicy.
- Aktywacja Dowodzącego, który wykorzystuje wszystkie Punkty Ruchu, już nie kończy Aktywacji Armii. Dotyczy to sytuacji, gdy Wódz o wyższym Starszeństwie przejmuje dowodzenie nad Armią, dzięki czemu Armia może zyskać Punkty Ruchu.

- Jeśli Stolica stanie się Niezależna, to znajdujący się wewnątrz murów Dowodzący oraz Członkowie Rodziny Królewskiej bez własnych Oddziałów muszą być traktowani tak jak po przegranej Bitwie Łądowej (zamiast przemieszczenia poza mury Stolicy).

OBLĘŻENIE

- Aby zdobyć Stolicę, należy zgromadzić 3 Punkty Oblężenia niezależnie od liczby Oddziałów znajdujących się wewnątrz murów Stolicy.
- Zdobycie Warowni wymaga zgromadzenia 2 Punktów Oblężenia.

ZASADY OPCJONALNE

- Mamy 10 nowych zasad opcjonalnych. Jedną z nich jest dodanie 10 nowych, opcjonalnych kart Tyche. Niektóre z zasad opcjonalnych oraz kart opcjonalnych wprowadzają nowe komponenty: Oddziały Jazdy, znacznik Legitymacji *Wyrocznia*, kwadratowe żetony Wodzów, żetony Stolic. Uwzględniliśmy także zasady pochodzące z S3: 23.3 „Przechwytywanie i Unikanie Bitwy przez Niezależne Armie” oraz 23.4 „Rozbicie Flot”.

KARTY TYCHE

- *Wypad* – nie możesz liczyć odległości przez pola (nawet korzystając ze szlaków Morskich) z wrogimi Oddziałami lub wrogimi Dowodzącymi.
- *Flota pontyjska* – całkowicie zmieniona.
- *Słonie* – pole może być w Afryce oraz musi być bez wrogich Oddziałów i bez wrogich Dowodzących, a Armia nie może być Oblegana.
- *Rozruchy się szerzą* – również własny znacznik Kontroli blokuje rozmieszczanie.
- *Dezercje* – celem mogą być także Oddziały bez Dowodzącego.
- *Perskie poparcie* – uzyskujesz natychmiast 2 zamiast 1 Oddziału Najemników.
- *Cylicyjscy piraci* – teraz jest to karta Bonusu.
- *Azjatyckie słonie* – pole musi być bez wrogich Oddziałów i bez wrogich Dowodzących, a Armia nie może być Oblegana (ta karta ma zmienioną nazwę, tak jak kilka innych).
- *Olympias* – tej karty nie może zagrać Frakcja, w której jest KASSANDROS. Może ją zagrać Frakcja, w której jest POLYPERCHON. Możesz przenieść ją na sąsiednie pole z wyjątkiem *wewnątrz murów Stolicy*. Jeśli OLYMPIAS jest poza Prowincją EPEIROS, to możesz umieścić razem z nią jeden Oddział Najemników. Na tym polu nie może być wrogięgo Dowodzącego. Teraz zasady kontrolowania OLYMPIAS są takie same jak Dziedziców.
- *Peukestas satrapą Persji* – tej karty nie można zagrać w I. Etapie. PEUKESTAS (Wódz) przyłącza się do twojej Frakcji. Umieść Peukestasa na polu ... bez ... wrogich Dowodzących lub z własną nieobleganą Armią.
- *Neoptolemos satrapą Armenii* – umieść ... na polu ... bez ... wrogich Dowodzących lub z własną nieobleganą Armią. (Uwaga, niektóre z powyższych wyjaśnień mają związek z możliwą interakcją z nową kartą opcjonalną *Założenie stolicy*)
- *Srebrne Tarcze* – w tym wydaniu mamy dwie karty (47A i 47B). 47A jest kartą wydarzenia z 4 PO. 47B jest kartą Reakcji i nie może uczestniczyć w bitwie przeciwko Niezależnej Armii.

STARSZEŃSTWO I IMIĘ	ZS	ZT	ZDOLNOŚĆ SPECJALNA	
20	PERDIKKAS	3	3	Może zastąpić znacznik Kontroli innego gracza swoim własnym znacznikiem w Mieście, w którym znajduje się na koniec swojej Aktywacji w Segmencie Aktywacji (bez ponoszenia kosztu w PR).
19	ANTIPATROS	3	3	[ZT 4] w Prowincji Makedonia.
18	KRATEROS	4	4	Nie działa na niego efekt karty Tyche <i>Bunt</i> .
17	PTOLEMAIOS	4	3	[ZT 4] w Prowincji Aigypchos.
16	LEONNATOS	3	3	+2 PR, kiedy zostanie Aktywowany kartą Tyche <i>Wielka kampania</i> .
15	PEITHON	3	3	[ZT 4], jeśli walczy przeciwko Niezależnej Armii.
14	LYSIMACHOS	3	4	Wynik „3” albo wyższy rzutu kością podczas próby Uniku oznacza udany Unik.
13	POLYPERCHON	4	3	[ZS 3], jeśli zostanie Aktywowany w Prowincji MAKEDONIA (ale zawsze ma [ZS 4] dla Przechwytywania oraz Uników).
12	ANTIGONOS	2	4	+1 PR, jeśli podczas rzutu na Punkty Ruchu w Segmencie Aktywacji uzyska wynik rzutu kością „6”.
11	SELEUKOS	2	3	Nie działa na niego efekt karty Tyche <i>Zasadzka na słoniu</i> .
10	PEUKESTAS	3	2	Policz podwójnie Siłę Bojową jego Oddziałów Miejskowych, jeśli bitwa toczy się w Prowincjach: PERSIS, MEDIA albo SOUSIANE.
9	DEMETRIOS	2	2	Zmodyfikuj +1 wynik rzutu kością, jeśli Demetrios Szturmuje pole podczas Segmentu Poszerzania Wpływow.
8	EUMENES	3	4	Wynik „3” albo wyższy rzutu kością podczas próby Przechwytywania oznacza udane Przechwycenie.
7	KASSANDROS	2	2	Może zastąpić wrogi (także Niezależny) znacznik Kontroli swoim własnym w Mieście w Prowincji HELLAS, w którym znajduje się na koniec swojej Aktywacji w Segmencie Aktywacji.
6	ARISTONOUS	3	2	[ZT 3] na polu, gdzie znajduje się Członek Rodziny Królewskiej.
5	NEARCHOS	3	2	+1 PR, kiedy zostanie Aktywowany kartą Tyche <i>Wielka kampania</i> , a jego Aktywacja obejmuje Ruch Morski.
4	ASANDROS	3	3	+1 PR, kiedy zostanie Aktywowany kartą Tyche <i>Wielka kampania</i> .
3	PLEISTARCHOS	3	2	[ZT 3] w bitwach, w których jest obrońcą.
2	MENELAOS	3	2	Zmodyfikuj +1 wynik rzutu kością, jeśli podczas Segmentu Poszerzania Wpływow MENELAOS Szturmuje pole w Prowincjach: KYPROS, RHODOS albo KRETE.
1	POLYARCHOS	3	2	Zmodyfikuj -1 wynik rzutu przeciwnika podczas Szturmu, jeśli POLYARCHOS znajduje się wewnątrz murów Obleganej Stolicy.