



SUCCESSORS

RICHARD BERG & MARK SIMONITCH

WPROWADZENIE HISTORYCZNE

Aleksander Wielki przed swoją śmiercią w 323 r. p.n.e. nie wyznaczył następcy, który objąłby władanie nad całością powstałego w wyniku podbojów imperium. Wkrótce po śmierci króla jego wodzowie rozpoczęli zmagania - każdy z nich pragnął zostać regentem lub wręcz następcą na tronie Aleksandra. Do roku 305 p.n.e. żadnemu z nich nie udało się tego osiągnąć, porzucili więc mrzonki o imperium i skoncentrowali się na umacnianiu swoich własnych królestw. Sukcesorzy to gra odtwarzająca wojny diadochów, gdzie każdy z graczy kontroluje jedną z frakcji niegdyś zjednoczonej macedońskiej armii. Teraz to ty masz okazję ogłosić zwycięstwo, albo udowadniając swoje królewskie prawa przed Macedończykami, albo kontrolując najbogatsze prowincje ogromnego imperium Aleksandra Wielkiego.

Sluchajcie, waleczni wodzowie! Niech wasze serca nie zadrżą na widok tej Księgi Zasad! Jeśli poznajecie tę grę samodzielnie, to najpierw ostrożnie wyjmijcie wszystko z pudełka i rozłóżcie planszę. Otwórzcie *Księgę Scenariuszy* i zapoznajcie się z *Przykładową rozgrywką*, odtwarzając ją na mapie i korzystając z Pomocy Gracza, i bawcie się figurkami, żetonami, kartami i innymi komponentami. To najlepszy sposób na poznanie gry samodzielnie.

Z pewnością łatwiej będzie, jeśli grę ktoś wam objaśni. Warto zapoznać się z filmami pokazującymi przykładowe rozgrywki. Zawsze, gdy macie jakieś wątpliwości, napiszcie o nich na stronie *Sukcesorów* na boardgamegeek.com w sekcji Zasad. Wyjaśnienia pojawiają się zwykle bardzo szybko.

Oczywiście, można nauczyć się zasad *Sukcesorów*, czytając niniejszą Instrukcję. Warto mieć świadomość, że spora jej objętość wynika z tego, że zawarte są tutaj wyjaśnienia *wszystkich*, nawet wyjątkowo rzadkich sytuacji, które mogą powstać w czasie rozgrywki. Głównym źródłem informacji, po zapoznaniu się z ogólną koncepcją rozgrywki, będzie Pomoc Gracza, która jest znacznie bardziej zwięzła. Dobrym pomysłem będzie sięganie po bardzo szczegółowe zasady dopiero wtedy, gdy taka sytuacja wystąpi w waszej rozgrywce, albo po paru partiach, gdy będziecie chcieli świadomie wykorzystać takie finezyjne reguły.

Spis treści

- | | | |
|--|--|---|
| 1. Spis Zawartości | 6.2 Segment zagrywania karty Tyche | 11. Przechwytywanie i Wycofanie |
| 2. Struktura planszy i mapy, ważne pojęcia | 6.3 Segment Aktywacji | 12. Unikanie |
| 3. Warunki Zwycięstwa | 6.4 Segment Zaopatrzenia | 13. Ruch Morski i Bitwy Morskie |
| 3.1 Zwycięstwo Natychmiastowe | 7. Wodzowie i Dowódcy oraz Oddziały, Armie i Floty | 14. Bitwa Lądowa |
| 3.2 Zwycięstwo Regenta | 7.1 Wodzowie i Dowódcy | 14.1 Wskazanie Atakującego i Obrońcy |
| 3.3 Zwycięstwo na Koniec Rozgrywki | 7.2 Oddziały i Armie | 14.2 Bitwa na polu Stolicy |
| 3.4 Remis podczas określania zwycięzcy | 7.3 Floty | 14.3 Zagrywanie kart Reakcji |
| 3.5 Punkty Zwycięstwa (PZ) | 7.4 Niezależne Armie | 14.4 Zachowanie Oddziałów Wojsk Królewskich |
| 3.6 Punkty Legitymacji | 8. Członkowie Rodziny Królewskiej | 14.5 Wsparcie Oddziałów Miejscowych |
| 3.7 Obrońca Dynastii i Basileus | 9. Aktywacja i wykorzystanie Punktów Ruchu | 14.6 Określenie Siły Bitewnej |
| 3.8 Pogrzebanie Aleksandra Wielkiego | 9.1 Aktywacja | 14.7 Porównanie Punktów Bitwy |
| 4. Przygotowanie Rozgrywki | 9.2 Określenie liczby dostępnych Punktów Ruchu | 14.8 Sprawdzenie Utraty Głównodowodzącego |
| 5. Przebieg Rozgrywki | 9.3 Sposoby użycia Punktów Ruchu | 14.9 Określenie Strat Bitewnych |
| 6. Faza Strategii | 9.4 Ruch a Stolice | 14.10 Ucieczka |
| 6.1 Segment Poszerzania Wpływów | 9.5 Aktywacja Niezależnych Armii | 15. Oblężenie i Szturm |
| | 10. Procedura wykonywania Ruchu Lądowego | 16. Zasady Opcjonalne |
| | | 17. Indeks |

1. SPIS ZAWARTOŚCI

Pudełko z kompletną grą *Sukcesorzy* zawiera:



- ❖ planszę
- ❖ 5 kart Pomocy Gracza
- ❖ niniejszą Instrukcję
- ❖ Księgę Scenariuszy

- ❖ 16 figurek Wodźców
- ❖ 20 standów Wodźców i 20 żetonów Wodźców (opcjonalne)



- ❖ Figurki Wozu Pogrzebowego i Grobowca Aleksandra Wielkiego

- ❖ 3 Figurki Krewnych i 3 Figurki Dziedziców



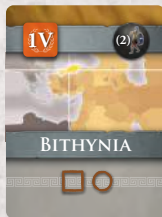
- ❖ 30 plastikowych pierścieni (po 6 w kolorach graczy)
- ❖ 20 plastikowych podstawek (po 4 w kolorach graczy)



- ❖ 6 żetonów Członków Rodziny Królewskiej i żeton Wozu Pogrzebowego / Grobowca



- ❖ 70 kart Tyche (w tym 47A i 47B)



- ❖ 33 karty Prowincji



- ❖ 5 kart Fracji



- ❖ 1 karta Tabeli Dostępnych Punktów Ruchu



- ❖ 20 kart Wodźców



- ❖ 1 znacznik Pierwszego Gracza



- ❖ 1 znacznik Uzurpatora

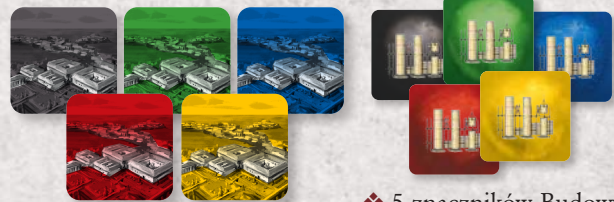


- ❖ 20 żetonów Dowódców (po 4 w kolorach graczy)



- ❖ 200 znaczników Kontroli (po 40 w kolorach graczy)

- ❖ 10 znaczników Fracji (po 2 w kolorach graczy)



- ❖ 5 znaczników Stolicy / „1 V”

- ❖ 5 znaczników Budowy Stolicy / „2 V”



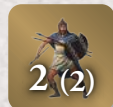
- ❖ 45 znaczników Kontroli Fracji Niezależnej



- ❖ 5 żetonów Niezależnych Armii



- ❖ 3 znaczniki Punktów Zwycięstwa



- 44 żetony Oddziałów Najemników



- 8 żetony Oddziałów Słoni



- 24 żetony Oddziałów Jazdy



- 24 żetony Oddziałów Lojalnych Falangitów



- 4 żetony Oddziałów Wojsk Królewskich



- 1 żeton Srebrnych Tarcz



- 1 znacznik Helepolis



- ❖ 4 znaczniki Punktów Oblężenia



- ❖ 3 znaczniki Płądrowania



- ❖ 1 znacznik Etapu



- ❖ 8 żetonów Flot



- ❖ 12 znaczników Legitymacji



- ❖ 8 znaczników Popularności

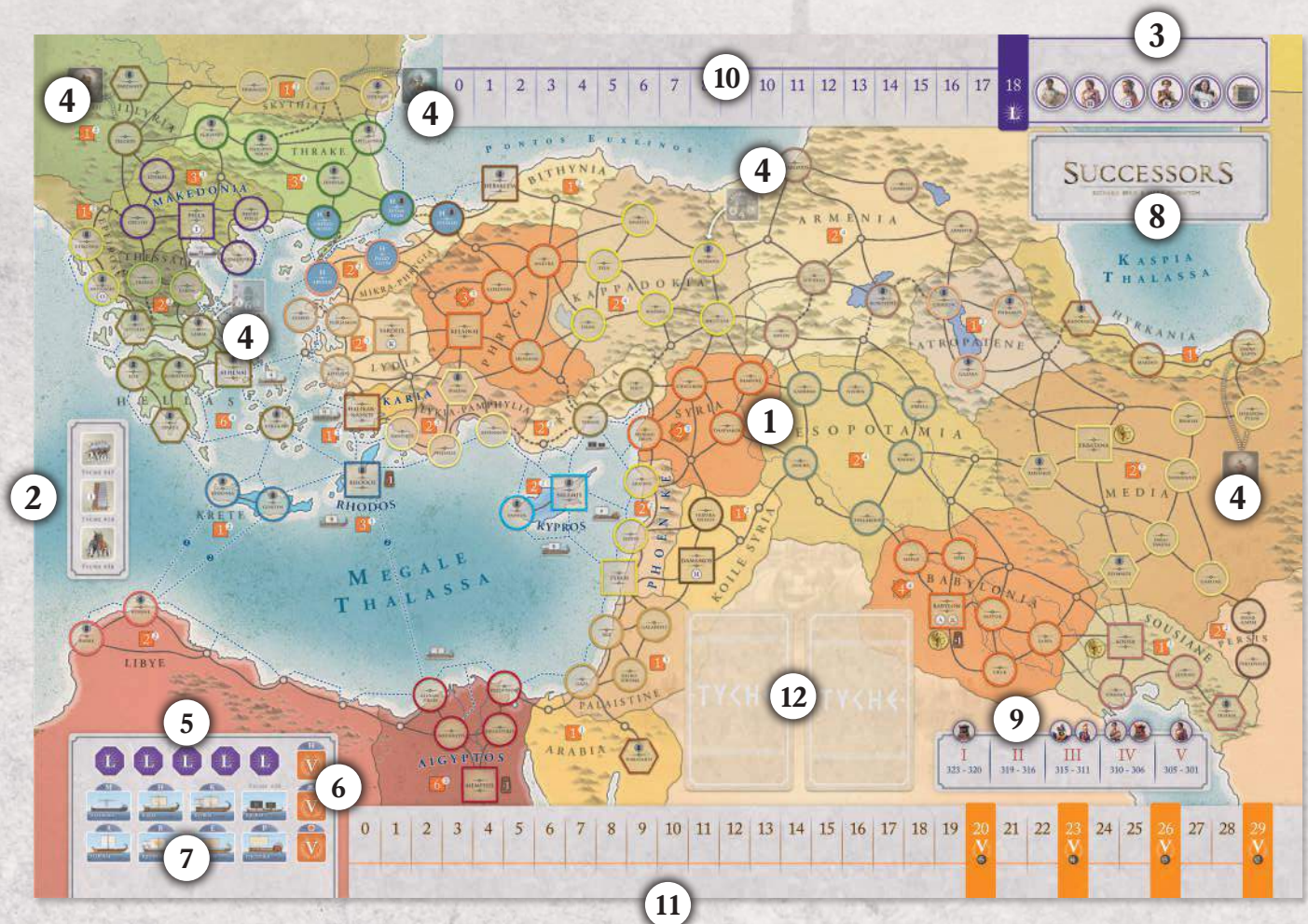


- ❖ 5 kości K6



- ❖ 2 kości Słoni

2. STRUKTURA PLANSZY I MAPY, WAŻNE POJĘCIA



Na planszy *Sukcesorów* wyróżniamy kilka obszarów:

① **Mapa**, gdzie są: pola, szlaki, prowincje oraz regiony.

Specjalne miejsca, gdzie należy umieścić:

- ② żetony Specjalne
- ③ figurki Członków Rodziny Królewskiej (albo ich żetony)
- ④ żetony Niezależnych Armii
- ⑤ znaczniki Punktów Legitymacji
- ⑥ znaczniki Punktów Zwycięstwa
- ⑦ żetony Flot

⑧ **Pole Rozbitych**

⑨ **Tor Etapów**

⑩ **Tor Punktów Legitymacji**

⑪ **Tor Punktów Zwycięstwa**

⑫ **miejsce na karty Tyche oraz Stos Kart Zagranych**

Pola: Na mapie wyróżniamy 4 rodzaje pól:



Miasta



Warownie



Stolice



Rozstaje

○ **Miasta:** Większość pól na mapie to Miasta. Miasta kontrolowane przez graczy są stosunkowo łatwe do zdobycia. Zdobyte Niezależne Miasta jest trudniejsze, wymaga przeprowadzenia Szturmu i zdobycia 1 Punktu Oblężenia.

⬡ **Warownie** odpowiadają obszarom niebezpiecznym dla wojsk macedońskich. Warownie to specjalnie oznaczone pola, które na początku rozgrywki znajdują się pod kontrolą Niezależnej Frakcji. Zdobyte Warowni wymaga zgromadzenia 2 Punktów Oblężenia. Ponadto Armie przechodzące przez takie pola muszą się liczyć z ryzykiem utraty Oddziału. Kiedy jednak pole Warowni jest niekontrolowane albo kontrolowane przez gracza, wtedy traktowane jest pod każdym względem jak zwykłe Miasto.

Warownia



po prostu Miasto

Porty: Każde pole połączone szlakiem Morskim jest także portem. Ruch Morski zaczyna się i kończy w portach.

Stolice: Stolice są najważniejszymi polami na mapie. Kontrolowana Stolica może być zdobyta tylko dzięki udanemu Oblężeniu, co wymaga zgromadzenia 3 Punktów Oblężenia. Stolice pozwalają graczom kontrolować Prowincje oraz zapobiegają izolacji pobliskich pól.

Lokacje: Lokacja to miejsce wewnątrz pola, czyli część tego pola. Większość pól ma tylko jedną lokację (lądową), ale pole może mieć dwie, a nawet trzy lokacje:

- Każde pole Stolicy ma dwie lokacje lądowe: wewnętrzną - wewnątrz murów - i zewnętrzną - poza murami. Lokacja zewnętrzna otacza lokację wewnętrzną, z wyjątkiem sytuacji, gdy ma ona dostęp do morza. Podczas Ruchu Lądowego żetony wchodzą i wychodzą z pola Stolicy przez zewnętrzną lokację lądową.
- Każdy port posiada lokację morską. Ruch Morski oraz Bitwy Morskie mają miejsce w lokacji morskiej. Podczas Ruchu Morskiego żetony wchodzą i wychodzą z pola Stolicy przez lokację morską.



Rozstaje odpowiadają słabo zaludnionym obszarom z ograniczonymi zasobami. Podczas Segmentu Zaopatrzenia Armie mającej więcej niż 3 Oddziały tracą na Rozstajach 1 Oddział.

Szlaki: Pola są połączone szlakami. Żetony wykorzystują szlaki Lądowe, Przełęczce oraz Cieśniny podczas Ruchu Lądowego, natomiast podczas Ruchu Morskiego wykorzystywane są szlaki Morskie i Dalekomorskie.



Sąsiadujące Pola: Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeśli są połączone szlakiem Lądowym, Przełęczą albo Cieśniną. Pola połączone tylko szlakiem Morskim albo Dalekomorskim nie sąsiadują ze sobą.



Znaczniki Kontroli: Każdy gracz ma zestaw znaczników Kontroli w kolorze swojej Frakcji. Szare znaczniki Kontroli odpowiadają Niezależnym siłom stawiającym opór macedońskiej władzy.

Na polu może się znajdować tylko jeden znacznik Kontroli. Znaczników Kontroli **nigdy** nie umieszczamy na Rozstajach.

Pole jest kontrolowane przez Frakcję, której znacznik Kontroli się na nim znajduje. Pole, na którym nie ma żadnego znacznika Kontroli, jest niekontrolowane.

Pole z Niezależnym znacznikiem Kontroli jest Niezależne.

Na polach, na których jest nadrukowany szary znacznik Kontroli, na początku rozgrywki należy umieścić znaczniki Kontroli Niezależnej Frakcji.

Prowincje: Prowincja to grupa pól na mapie oznaczonych tym samym kolorem. Każda Prowincja ma swoją nazwę, a większość Prowincji ma również Stolice.



Przykład: Miasto PAPHOS (2) oraz Stolica SALAMIS (1) tworzą Prowincję KYPROS (w Regionie Wielkie Wyspy). Warto zauważyć, że ramki wokół SALAMIS i PAPHOS są tego samego koloru.

Każda Prowincja na mapie opisana jest dwiema liczbami: **2²**. Większa liczba po lewej, w pomarańczowym, kwadratowym polu, oznacza liczbę Punktów Zwycięstwa, które gracz zdobywa za kontrolowanie tej Prowincji.

Mniejsza liczba po prawej, w białym, okrągłym polu, to liczba pól (włącznie ze Stolicą, jeśli taka jest, ale bez pól Rozstajów), które gracz musi kontrolować, aby kontrolować całą Prowincję.

Każda Prowincja ma swoją kartę Prowincji:



Kontrola Prowincji: Gracz kontroluje Prowincję, jeśli kontroluje jej Stolicę (jeśli taka jest) **oraz** kontroluje więcej niż połowę jej pól włącznie ze Stolicą (jeśli taka jest). Każda Prowincja może być niekontrolowana albo kontrolowana przez Frakcję gracza albo Niezależną.

Sąsiadujące Prowincje: Dwie Prowincje sąsiadują ze sobą, jeśli dowolne ich pola są połączone szlakiem Lądowym, Przełęczą albo Cieśniną. Prowincje, których pola są połączone tylko szlakiem Morskim albo Dalekomorskim, nie sąsiadują ze sobą.



Przykład: Prowincja Thrake ① sąsiaduje z obiema Prowincjami Mikra Phrygia ② i Bithynia ③ poprzez Cieśniny.

Regiony: Region składa się z kilku Prowincji:

- Afryka** AIGYPTOS i LIBYE
- Europa** MAKEDONIA, THESSALIA, HELLAS, THRAKE, SKYTHIA, ILLYRIA, and EPEIROS
- Wielkie Wyspy** . KRETE, RHODOS, and KYPROS
- Azja** wszystkie pozostałe Prowincje



Kolor tła na mapie jest powiązany z Regionami. Na kartach Prowincji wyróżniono kolor Regionu, do którego należą.

Specjalne miejsca planszy: Na planszy wyznaczone są miejsca do przechowywania figurek Członków Rodziny Królewskiej, specjalnych Oddziałów, Flot, znaczników Legitymacji oraz Punktów Zwycięstwa, które nie znajdują się na mapie, Polu Rozbitych, kartach Frakcji, kartach Wodźów albo nie zostały usunięte z rozgrywki. Specjalne miejsca na Niezależne Armie określają się jako ich pola startowe.



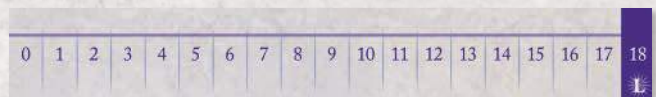
Rozbici / Pole Rozbitych: W efekcie Bitew Lądowych i Morskich, Zniesienia albo z innych przyczyn Wodźowie, Oddziały oraz Floty będą czasowo niedostępne dla gracza (ale nie są usuwane z rozgrywki). Takie żetony określamy Rozbitymi.

Rozbitych Wodźów, Oddziały i Floty należy umieścić na Polu Rozbitych. Oddziały i Floty na Polu Rozbitych należy oznaczyć odpowiednim znacznikiem Kontroli, aby określić ich przynależność. Żetony z Pola Rozbitych wracają na mapę podczas Fazy Uzupełnień następnego Etapu.

Tor Punktów Zwycięstwa: Służy do zaznaczania liczby zdobytych przez gracza Punktów Zwycięstwa.



Tor Punktów Legitymacji: Służy do zaznaczania liczby zdobytych przez gracza Punktów Legitymacji.



Ważne: Kwadratowe znaczniki graczy służą do zaznaczania na Torach zdobytych przez nich Punktów Zwycięstwa i Legitymacji. Należy pamiętać, aby na bieżąco zaznaczać zdobywane przez gracza Punkty Legitymacji oraz Punkty Zwycięstwa przy użyciu odpowiednich znaczników. Dzięki temu gracz jest świadomy, który z nich może osiągnąć Zwycięstwo Natychmiastowe albo Zwycięstwo Regenta, a także kto może być Usurpatorem w kolejnym Etapie.

Po każdej zmianie należy uaktualnić pozycję znaczników. Warto sprawdzać poprawność pozycji znaczników podczas trwania rozgrywki.



Wrogie: Armia, Dowodzący, Oddział, Flota, znacznik Kontroli, a także pole kontrolowane przez inną Frakcję (również Niezależną) są wrogie wobec gracza, wszystkich jego żetonów oraz pól. Wszystko należące do dowolnego gracza jest wrogie wobec Niezależnych Armii i pól z Niezależnymi znacznikami Kontroli.

Ważne: „Wrogi” w tekście kart Tyche oznacza wrogi wobec gracza zagrywającego kartę.

Frakcja: Frakcja to ogólne określenie wszystkich żetonów, figurek i kart należących do dowolnego gracza albo Niezależnych.

Niezależne: Szare znaczniki kontroli oraz Niezależne Armie są Niezależne. Pola z Niezależnymi znacznikami Kontroli są Niezależnymi polami.

Na Mapie / Poza Mapą: Żeton znajduje się **na mapie**, jeśli jest na dowolnym polu mapy. Żeton jest **poza mapą**, jeśli nie został usunięty z rozgrywki i znajduje się na karcie Frakcji, przed graczem, na specjalnym miejscu planszy albo Polu Rozbitych.

Gracz powinien trzymać przed sobą żetony nieużywanych Dowódców, znaczniki Kontroli oraz dostępne Floty, aby były gotowe do użycia.

3. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracze mogą sięgnąć po zwycięstwo trzema różnymi drogami. Dwie z nich dają szansę na tryumf wcześniej, niż kończy się historia opowiadana przez grę. Ten, kto osiągnie wielką potęgę albo udowodni swoje prawa do tronu, osiągnie natychmiastowe zwycięstwo i sam obejmie tron Aleksandra Wielkiego. Ten, kto zdoła osadzić na tronie jednego z dziedziców, wygra jako regent wielkiego imperium. Jeśli jednak rozgrywka toczy się do końca w sposób wyrównany, to najpotężniejszy z graczy zasiądzie na tronie Aleksandra Wielkiego.

3.1 Zwycięstwo Natychmiastowe

18



Gracz, który po zakończeniu I Etapu w dowolnym momencie rozgrywki spełni jeden z poniższych warunków, natychmiast ją wygrywa:

- Zdobyć **18** Punktów Legitymacji **albo** zdobyć liczbę Punktów Zwycięstwa zależnej od liczby graczy:



5 graczy: **20** PZ
4 graczy: **23** PZ
3 graczy: **26** PZ
2 graczy: **29** PZ

3.2 Zwycięstwo Regenta

Jeśli podczas Fazy Przygotowań Etapu gracz, który ma najwyższą sumę zdobytych Punktów Legitymacji oraz Punktów Zwycięstwa:

- kontroluje Alexandrosa (IV Etap)
 - kontroluje Heraklesa (V Etap)
- to wówczas wygrywa on rozgrywkę przez Zwycięstwo Regenta.

Jeśli gracz kontroluje odpowiedniego Dziedzica, ale nie osiąga Zwycięstwa Regenta, to tego Dziedzica należy usunąć z rozgrywki, a rozgrywka toczy się dalej.

W niezwykle rzadkiej sytuacji, kiedy podczas Fazy Przygotowań IV albo V Etapu odpowiedni Dziedzic jest niekontrolowany, to gracz, który ma najwyższą sumę zdobytych Punktów Legitymacji oraz Punktów Zwycięstwa, również wygrywa przez Zwycięstwo Regenta. W przypadku remisu w sumie zdobytych punktów należy sprawdzić dodatkowe warunki rozstrzygające remis.

3.3 Zwycięstwo na Koniec Rozgrywki

Jeśli żaden gracz nie wygrał przed końcem V Etapu, to zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą zdobytych Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu w liczbie zdobytych punktów należy sprawdzić dodatkowe warunki rozstrzygające remis. Przy określaniu Zwycięstwa na Koniec Rozgrywki Punkty Legitymacji nie mają znaczenia.

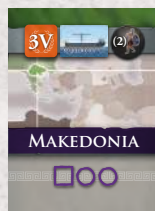
3.4 Remis podczas określania zwycięzcy

Podczas rozstrzygania remisu o zwycięstwie decydują następujące warunki w poniższej kolejności:

- 1) Kontrolowanie Prowincji MAKEDONIA,
- 2) Posiadanie łącznie najwięcej Oddziałów: Lojalnych Falangitów, Wojsk Królewskich oraz Srebrnych Tarcz (licząc także Oddziały na Polu Rozbitych),
- 3) Posiadanie Wodza z wyższym Starszeństwem (należy uwzględnić także Wodzów na Polu Rozbitych).

3.5 Punkty Zwycięstwa (PZ)


Gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa (PZ) na kilka sposobów:



PROWINCJE - Za każdą kontrolowaną Prowincję gracz zdobywa Punkty Zwycięstwa. Gracz kontrolujący daną Prowincję umieszcza jej kartę przed sobą (jest na niej wskazana liczba zdobytych PZ).

Punkty Zwycięstwa odzwierciedlają potęgę graczy oraz wpływ związane z kontrolowaniem Prowincji i szlaków handlowych.



WŁADCA AZJI - Jeśli gracz kontroluje wszystkie 3 Prowincje: Phrygia, Syria oraz Babylonia, to zdobywa 4 PZ. Te Prowincje oznaczone są symbolem . Na karcie Frakcji należy umieścić znacznik „4 V”.



NAJSILNIEJSZA FLOTA - Gracz zdobywa 3 PZ, jeśli jego Flota ma największą Siłę, ale musi to być co najmniej 3. Siła Floty to suma wartości na widocznej stronie żetonów Floty kontrolowanych przez gracza, włącznie z Flotami Rozbitymi. Jeśli gracze remisują w Siłę Floty, to nikt nie zdobywa tych Punktów Zwycięstwa. Na karcie Frakcji należy umieścić znacznik „4 V”.



HELLESPONT - Jeśli gracz kontroluje wszystkie 5 pól Portów oznaczonych na mapie białą literą „H” na niebieskim tle (wokół Propontydy), to zdobywa 2 PZ. Na karcie Frakcji należy umieścić znacznik „2 V”.



STOLICA - Jeśli w rozgrywce wykorzystywana jest opcjonalna karta Tyche *Założenie Stolicy*, to gracz może zdobyć 2 PZ, jeśli ma własną Stolicę, a ponadto 1 PZ za każdą zdobytą zbudowaną przez przeciwników Stolicę. Na karcie Frakcji należy umieścić odpowiednie znaczniki PZ.

3.6 Punkty Legitymacji

Punkty Legitymacji odzwierciedlają prawa gracza do objęcia tronu Aleksandra Wielkiego.

Legitymacja Frakcji nigdy nie spada poniżej 0. Za każdym razem, gdy Frakcja zdobywa albo traci Legitymację, należy od razu uaktualnić pozycję jej znacznika na torze Legitymacji. Legitymacja Niezależnej Frakcji zawsze wynosi 0.

Głównym źródłem Punktów Legitymacji jest kontrolowanie Członków Rodziny Królewskiej.

| | |
|---------------------------------|-----|
| ALEXANDROS (Dziedzic) | 5 L |
| PHILIPPOS (Dziedzic) | 4 L |
| HERAKLES (Dziedzic) | 2 L |
| OLYMPIAS (Krewna) | 3 L |
| KLEOPATRA (Krewna) | 3 L |
| THESSALONIKE (Krewna) | 2 L |

Ważne: W przypadku Dziedziców gracz zdobywa Punkty Legitymacji tylko za kontrolowanie **jednego** Dziedzica (tego z najwyższą wartością Legitymacji). W przypadku Krewnych gracz zdobywa Punkty Legitymacji za **wszystkie** Krewne, które kontroluje.

Poniżej wymienione zostały pozostałe sposoby zdobywania albo utraty Punktów Legitymacji:

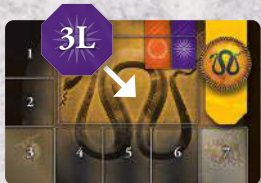
| | |
|---|-----------|
| Status Obrońcy Dynastii / Basileusa | 3 L / 0 L |
| Pogrzebanie ciała Aleksandra Wielkiego w PELLA | 10 L |
| Kontrolowanie pola z Grobowcem, jeśli nie jest w PELLA | 2 L |
| Kontrolowanie Prowincji MAKEDONIA („Strategos Europy”) | 2 L |
| PERDIKKAS (żywy) we Frakcji gracza | 1 L |
| LEONNATOS (żywy) we Frakcji gracza | 1 L |
| Efekt zagrania opcjonalnej karty Tyche <i>Wyrocznia</i> | 1 L |
| Efekt zagrania karty Tyche <i>Perskie poparcie</i> | -2 L |
| Efekt zagrania karty Tyche <i>Potępienie</i> | -3 L |

Kiedy dowolna z powyższych sytuacji dotyczy Frakcji gracza, to powinien on umieścić odpowiedni znacznik na karcie swojej Frakcji.

3.7 Obrońca Dynastii i Basileus

Status Obrońcy Dynastii oznacza, że frakcja oficjalnie popiera ideę utrzymania imperium w całości pod władzą jednego z dziedziców (albo regenta). Obrońcy Dynastii swojego zwycięstwa upatrują w zdobywaniu zarówno potęgi, jak i legitymacji, co umożliwi im osadzenie na tronie Aleksandrosa albo Heraklesa. Basileus to po grecku król. Niektóre frakcje czują się na tyle potężne, że same sięgają po tron Aleksandra Wielkiego, bez oglądania się na legitymację.

Obrońca Dynastii albo Basileus: Każdy gracz jest albo Obrońcą Dynastii, albo Basileusem. Status Obrońcy Dynastii daje 3 Punkty Legitymacji, natomiast status Basileusa pozbawia gracza tych punktów. Należy zaznaczyć aktualny status gracza przez umieszczenie na karcie jego



Frakcji znacznika „3 L/0 L” odpowiednią stroną do góry. Wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę jako Obrońcy Dynastii.

Status Basileusa: Obrońca Dynastii natychmiast staje się Basileusem, jeśli zaatakuje dowolnego Obrońcę Dynastii, który nie jest Uzurpatorem. Atak w tym kontekście oznacza:

- Rozpoczęcie Bitwy Lądowej jako Atakujący
- Inicjowanie Bitwy Morskiej
- prowadzenie Szturmu Stolicy kontrolowanej przez Obrońcę Dynastii niezależnie od tego, ile Punktów Oblężenia zostanie zdobytych
- Zniesienie jednego lub więcej Oddziałów Obrońcy Dynastii
- Rozbicie Wodza Obrońcy Dynastii podczas trwania swojego Segmentu zagrywania karty Tyche albo Segmentu Aktywacji.

Jeśli gracz podejmie próbę ataku, ale nie dojdzie on do skutku (np. Procedura zostanie przerwana, zanim atak rzeczywiście się zacznie), to status Obrońcy Dynastii gracza atakującego nie zmienia się.

Podtrzymywanie Oblężenia (bez Szturmowania), usuwanie znaczników Kontroli z Miast oraz przejmowanie kontroli nad Członkami Rodziny Królewskiej **nie powodują** zmiany statusu Obrońcy Dynastii na Basileusa.

Ważne: Utrata statusu Obrońcy Dynastii zachodzi, zanim zostaną obliczone i zastosowane efekty Prestiżu.

Powrót do statusu Obrońcy Dynastii: Basileus staje się ponownie Obrońcą Dynastii, jeśli liczba jego Punktów Zwycięstwa spadnie do 0. Znacznik „3 L/0 L” tego gracza należy odwrócić na stronę „3 L”.

3.8 Pogrzebanie Aleksandra Wielkiego

Aby zdobyć Legitymację za godne pogrzebanie doczesnych szczytów Aleksandra Wielkiego, gracz kontrolujący Wóz Pogrzebowy może urządzić pogrzeb Aleksandra. Powoduje to zamianę Wozu Pogrzebowego na Grobowiec.

Aby Aleksander został pogrzebany, muszą zostać spełnione wszystkie poniższe warunki:

- 1) Gracz musi kontrolować Wóz Pogrzebowy.
- 2) Wóz Pogrzebowy musi być w Stolicy, w lokacji lądowej (wewnątrz murów albo poza murami). Tą Stolicą może być BABYLON. Gracz nie musi kontrolować tego pola.
- 3) W tej **lokacji** nie może być żadnych wrogich Oddziałów.
- 4) Musi to być II albo III Etap Gry.
- 5) Musi to być własny Segment Zaopatrzenia albo Faza Końcowa.

Jeśli gracz wypełni **wszystkie** powyższe warunki, to może wybudować Grobowiec i pogrzebać Aleksandra w tej Stolicy. Następnie należy zamienić figurkę Wozu Pogrzebowego na figurkę Grobowca (albo odwrócić żeton Wozu Pogrzebowego na stronę z Grobowcem). Figurkę (albo żeton) należy umieścić na mapie obok tej Stolicy.

Legitymacja Grobowca: Jeśli gracz pogrzebie ciało Aleksandra Wielkiego w PELLA (Stolicy Prowincji MAKEDONIA), to zdobywa on 10 L, których nigdy nie traci. Jeśli gracz pogrzebie ciało Aleksandra w innej Stolicy, to gracz, który kontroluje tę Stolicę, zdobywa 2 L. Gracz, który traci kontrolę nad Stolicą z Grobowcem, traci także 2 Punkty Legitymacji.

Ograniczenia czasowe: Jeśli ciało Aleksandra Wielkiego nie zostanie pogrzebane przed Fazą Przygotowań Etapu w IV Etapie, to Wóz Pogrzebowy należy usunąć z rozgrywki (*ciało Aleksandra Wielkiego zostało skradzione i dalsze jego losy są nieznane*).

4. PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Aby przygotować rozgrywkę głównego scenariusza, należy określić liczbę graczy oraz ustalić, które zasady opcjonalne zostaną wykorzystane. Następnie należy wyjąć wszystkie komponenty z pudełka, a planszę umieścić na środku stołu.

4.1 Żetony i znaczniki ogólne

A **Znacznik Etapu** – Znacznik Etapu należy umieścić na pierwszym polu toru Etapów.



B **Karty Tyche** – Podstawową talię kart Tyche należy uzupełnić o odpowiednie karty opcjonalne, a następnie kartę 47B *Srebrne Tarcze* umieścić obok planszy. Przetasowaną talię należy umieścić na specjalnym miejscu planszy jako Stos Dobierania.

C **V i L** – Znaczniki Punktów Zwycięstwa oraz Legitymacji należy umieścić na specjalnych miejscach planszy.



D **Floty** – Wszystkie żetony Flot należy umieścić (stroną o niższej wartości ku górze) na specjalnych miejscach planszy.



Niezależne znaczniki Kontroli – Niezależne znaczniki Kontroli należy umieścić na wszystkich polach mapy, które zawierają symbol szarej tarczy.

Wyjątek: Podczas rozgrywki dla 3 albo 5 graczy jedynym polem w Prowincji THRAKE, na którym należy umieścić Niezależny znacznik Kontroli, jest APOLLONIA.

F **Niezależne Armie** – Żetony Niezależnych Armii należy rozmieścić odpowiednio: LEOSTHENES w LAMIA (Prowincja HELLAS), ARIARATHES w KOMANA (Prowincja Kappadokia), a pozostałe 3 Niezależne Armie należy umieścić na odpowiednich polach startowych.

G **Żetony Specjalne** – żeton 4 Oddziałów Słoni, żeton Oddziału *Srebrnych Tarcz* oraz znacznik *Helepolis* należy umieścić na specjalnych miejscach planszy.



H **Komponenty poza Planszą** – Następujące komponenty należy rozdzielić i umieścić blisko planszy:

- Pozostałe żetony Oddziałów, posortowane według rodzaju i liczby Oddziałów
- Pozostałe Niezależne znaczniki Kontroli
- Pozostałe znaczniki „1 L”



- Znaczniki Płądrowania, Punktów Oblężenia oraz Popularności
- Karty Prowincji
- Tabela Dostępnych Punktów Ruchu (używana jako Karta Aktywnego Gracza)

- 5 kości K6 oraz 2 Kości Słoni
- Znacznik Pierwszego Gracza (Tron)
- Znacznik Uzurpatora (Pierścień Aleksandra Wielkiego)

4.2 Rozmieszczenie Członków Rodziny

Królewskiej

- 1 Figurkę **OLYMPIAS** należy umieścić w **MOLOSSIA** (Prowincja Epeiros) albo jej żeton szarą stroną „0 L” ku górze.
- 2 Figurkę **THESSALONIKE** należy umieścić w **PELLA** (Prowincja MAKEDONIA) albo jej żeton szarą stroną „0 L” ku górze.
- 3 Figurkę **KLEOPATRY** należy umieścić w **SARDEIS** (Prowincja LYDIA) albo jej żeton szarą stroną „0 L” ku górze.
- 4 Figurkę **PHILIPPOSA** (4 L) albo jego żeton należy umieścić na specjalnym miejscu planszy.
- 5 Figurkę (albo żeton) **HERAKLESA** (2 L) należy umieścić w **DAMASKOS** (Prowincja KOILE SYRIA).
- 6 Figurki (albo żetony) **ALEXANDROSA** (5 L) oraz **Wozu Pogrzebowego** należy umieścić w **Babylon** (Prowincja **Babylonia**).



4.3 Podział Wodzów

Karty Wodzów należy podzielić na grupy zależnie od liczby graczy.

A. Dla każdej liczby graczy

Wodzowie z Wydarzeń: POLYPERCHON, DEMETRIOS, KASSANDROS, PEUKESTAS

Niedostępni Wodzowie: PLEISTARCHOS, MENELAOS, POLYARCHOS

B. Dla 2 albo 4 graczy

Początkowi Wodzowie: PERDIKKAS, ANTIPATROS, KRATEROS, PTOLEMAIOS, LEONNATOS, PEITHON, ANTIGONOS, EUMENES

Rezerwowi Wodzowie: ARISTONOUS, NEARCHOS, ASANDROS, LYSIMACHOS, SELEUKOS

C. Dla 3 graczy

Początkowi Wodzowie: PERDIKKAS, ANTIPATROS, KRATEROS, PTOLEMAIOS, LEONNATOS, PEITHON, ANTIGONOS, EUMENES, LYSIMACHOS

Rezerwowi Wodzowie: SELEUKOS, ARISTONOUS, NEARCHOS, ASANDROS

D. Dla 5 graczy

Początkowi Wodzowie: PERDIKKAS, ANTIPATROS, KRATEROS, PTOLEMAIOS, LEONNATOS, PEITHON, ANTIGONOS, EUMENES, LYSIMACHOS, SELEUKOS

Rezerwowi Wodzowie: ARISTONOUS, NEARCHOS, ASANDROS

4.4 Podział Wodzów między graczy

Niedostępni Wodzowie: Należy odłożyć z powrotem do pudełka ich karty Wodzów, figurki oraz standy.

Wodzowie Rezerwowi oraz z Wydarzeń: Karty tych Wodzów i figurki (albo standy) należy umieścić w pobliżu planszy w oddzielnych grupach.

Początkowi Wodzowie: Karty Początkowych Wodzów należy potasować i rozdać każdemu z graczy:

2 graczy. . . po 4 Wodzów dla każdego gracza

3 graczy. . . po 3 Wodzów dla każdego gracza

4 graczy. . . po 2 Wodzów dla każdego gracza

5 graczy. . . W rozgrywce 5-osobowej każdy z graczy otrzymuje 2 karty Wodzów, następnie wybiera jedną z nich i ją odrzuca. Odrzucone karty Wodzów należy ponownie potasować i rozdać graczom.

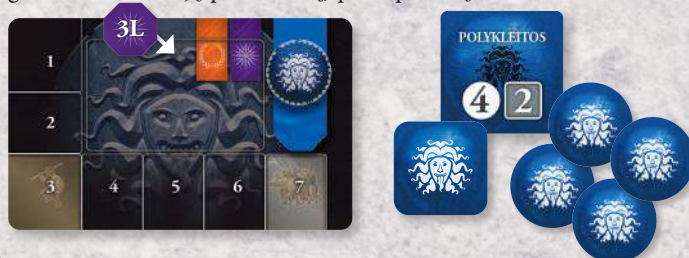
Figurki, standy oraz miejsca przy planszy: Każdy gracz zabiera do siebie odpowiednie figurki (albo standy) swoich Wodzów. Następnie można określić miejsce przy planszy każdego gracza w zależności od początkowej pozycji ich Wodzów.

4.5 Żetony i znaczniki graczy

Każdy gracz wybiera kolor swojej Frakcji i dobiera w tym kolorze:

- 4 żetony Dowódców i 40 znaczników Kontroli,
- kartę Frakcji i znacznik Legitymacji „3 L/0 L”,
- 2 kwadratowe znaczniki na Tory Punktów Zwycięstwa i Legitymacji,
- kartę Pomocy Gracza,
- plastikowe pierścienie (jeśli używane są figurki Wodzów i Członków Rodziny Królewskiej) lub podstawki (jeśli używane są standy) – w rozgrywce dla 2 graczy każdy z nich używa dwóch kolorów,
- znaczniki Budowy Stolicy i Stolicy, jeśli używana jest opcjonalna karta Tyche *Założenie Stolicy*.

Następnie każdy gracz umieszcza znacznik „3 L” na swojej karcie Frakcji. Jeden z kwadratowych znaczników należy umieścić na polu 0 Toru Punktów Zwycięstwa, a drugi na polu 3 Toru Punktów Legitymacji. Pozostałe komponenty i karty gracze umieszczają przed sobą, poza planszą.



4.6 Rozmieszczenie Początkowych Wodźców

Podczas Przygotowania na mapie umieszczani są tylko Początkowi Wodźcy. Figurki (lub standy) Wodźców należy umieścić w pierścieniach (albo podstawkach) w kolorze Frakcji. Podobnie figurki kontrolowanych Członków Rodziny Królewskiej należy umieścić w odpowiednich pierścieniach.

Rozpoczynając od gracza, który otrzymał kartę Perdikka, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara (w lewo) każdy gracz umieszcza na mapie swoich Wodźców oraz znaczki Kontroli. Następnie gracze dobierają początkowe żetony Oddziałów, odpowiednie znaczki Legitymacji oraz Popularności, karty Prowincji, żetony Flot oraz figurki (żetony) Członków Rodziny Królewskiej. Na koniec gracze zaznaczają początkową liczbę Punktów Zwycięstwa oraz Legitymacji.

| | |
|-------------------|---|
| PERDIKKAS | BABYLON, 6 znaczników Kontroli w Prowincji BABYLONIA |
| Na jego karcie | 4 Oddziały Wojsk Królewskich, 2 Oddziały Słoni, Wóz Pogrzebowy, Alexandros (+5 L za kontrolowanie), znacznik „1 L PERDIKKAS” |
| Karta Prowincji | BABYLONIA V +4 L +6 |
| ANTIPATROS | PELLA, 5 znaczników Kontroli w Prowincji MAKEDONIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Wojsk Królewskich, 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, znacznik „2 L Strategos Europy” (za kontrolę nad Prowincją MAKEDONIA) |
| Karta Prowincji | MAKEDONIA, Flota MAKEDONIA V +3 L +2 |
| KRATEROS | TARSOS albo ISSOS, 2 znaczki Kontroli w Prowincji KILIKIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Wojsk Królewskich, 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, znacznik „2 P KRATEROS” |
| Karta Prowincji | KILIKIA V +2 L +0 |

| | |
|-------------------|---|
| PTOLEMAIOS | MEMPHIS, 5 znaczników Kontroli w Prowincji AIGYPTOS |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników, znacznik „2 P PTOLEMAIOS” |
| Karta Prowincji | AIGYPTOS, Flota AIGYPTOS V +6 L +0 |
| LEONNATOS | ABYDOS albo DASKYLEION, 2 znaczki Kontroli w Prowincji MIKRA PHRYGIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników, znacznik „1 L LEONNATOS” |
| Karta Prowincji | MIKRA PHRYGIA V +2 L +1 |
| PEITHON | EKBATANA, 6 znaczników Kontroli w Prowincji MEDIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników |
| Karta Prowincji | MEDIA V +2 L +0 |
| ANTIGONOS | KELAINAI, 4 znaczki Kontroli w Prowincji PHRYGIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników |
| Karta Prowincji | PHRYGIA V +3 L +0 |
| EUMENES | Dowolne pole w Prowincji KAPPADOKIA z wyjątkiem KOMANA, 5 znaczników Kontroli w Prowincji KAPPADOKIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników, znacznik „-2P EUMENES” |
| Karta Prowincji | KAPPADOKIA V +2 L +0 |
| LYSIMACHOS | Dowolne pole w Prowincji THRAKE, 5 znaczników Kontroli w Prowincji THRAKE |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników |
| Karta Prowincji | THRAKE V +3 L +0 |
| SELEUKOS | DAMASKOS, 2 znaczki Kontroli w Prowincji KOILE SYRIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Słoni, Herakles (+2 L, jeśli nie jest we Frakcji z PERDIKASEM) |
| Karta Prowincji | KOILE SYRIA V +1, L +2 (albo +0) |

Przykładowe rozmieszczenie dla 5 graczy (Uwaga: przydział Wodźców do graczy jest losowy)



5. PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka w *Sukcesorach* trwa zwykle pięć Etapów. Na każdy Etap składają się poniższe Fazy realizowane w ustalonym porządku. Wszyscy gracze muszą ukończyć daną Fazę, zanim przejdą do następnej. Rozgrywka kończy się wcześniej, jeśli któryś gracz zwycięży przez Zwycięstwo Natychmiastowe albo Zwycięstwo Regenta. Po zakończeniu V Etapu należy rozpatrzyć Zwycięstwo na Koniec Rozgrywki.

1. Faza Przygotowań Etapu
2. Faza Uzupełnień
3. Faza kart Tyche
4. Faza Strategii
5. Faza Izolacji
6. Faza Końcowa

5.1 Faza Przygotowań Etapu

W tej Fazie gracze powinni się zaznajomić z zasadami bieżącego Etapu oraz zrealizować odpowiednie wydarzenia.

A. Wydarzenia Etapu oraz Wyjątki

I Etap

Należy pominąć Fazę Uzupełnień.

Nie można: osiągnąć Zwycięstwa Natychmiastowego, poruszać Wozu Pogrzebowego, pogrzebać ciała Aleksandra Wielkiego.

II Etap

Od tego Etapu można zagrać wydarzenie na karcie Tyche *Peukestas satrapą Persji* zgodnie z opisem na karcie.

III Etap

Jeśli ANTIPATROS żyje, to należy go zamienić na POLYPERCHONA, a ANTIPATROSA usunąć z rozgrywki.

Należy przekazać DEMETRIOSĄ graczowi, który na początku rozgrywki otrzymał ANTIGONOSĄ (niezależnie od tego, czy ten żyje). Ten gracz umieszcza DEMETRIOSĄ na mapie, tak jak Uzupełnienia.

IV Etap

Należy sprawdzić, czy któryś z graczy nie wygrał przez Zwycięstwo Regenta, osadzając na tronie ALEXANDROSĄ. Jeśli nie, to ALEXANDROSĄ należy usunąć z rozgrywki.

Od tego Etapu, jeśli gracz ma dokładnie tyle samo Wodźów co na początku rozgrywki, to może zwerbować Rezerwowego Wodza w Segmencie zagrywania karty Tyche.

Jeśli ciało Aleksandra Wielkiego nie zostało pogrzebane, to Wóz Pogrzebowy należy usunąć z rozgrywki.

V Etap

Należy sprawdzić, czy któryś z graczy nie wygrał przez Zwycięstwo Regenta, osadzając na tronie HERAKLESĄ. Jeśli nie, to HERAKLESĄ należy usunąć z rozgrywki.

B. Wskazanie Uzurpatora



Gracz, który ma **najwięcej** Punktów Zwycięstwa, otrzymuje teraz i zachowuje przez cały Etap znaczek Uzurpatora. W przypadku remisu Uzurpatorem zostaje gracz, który ma Wodza z wyższym Starszeństwem.

Uzurpator zwykle stanowi największe zagrożenie dla innych graczy, ale często ma słabą Legitymację. Frakcja Ptolemaiosa niemal zawsze jest Uzurpatorem w pierwszym Etapie, co pokazuje, jak szybko okazał się on najbardziej niszczycielskim pretendentem wobec znacznie bardziej legitymowanego przywództwa Perdikkasa.

C. Określenie Kolejności



Gracz, który ma **najmniej** Punktów Zwycięstwa, decyduje, kto otrzyma i zachowa przez cały Etap znaczek Pierwszego Gracza. Remis należy rozstrzygnąć rzutem kością (wygrywa niższa wartość). W ten sposób ustalona zostaje Kolejność. Gracz, który wybiera Pierwszego Gracza, decyduje także, czy Kolejność będzie realizowana zgodnie czy przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

5.2 Faza Uzupełnień

Na początku tej Fazy należy przenieść z Pola Rozbitych na specjalne miejsca planszy wszystkie żetony niekontrolowanych i Niezależnych Flot. Następnie każdy gracz:

- zabiera swoje **Rozbite Oddziały, Wodźów** oraz **Floty**,
- dobiera **2 Oddziały Najemników** (spośród niewykorzystanych żetonów poza mapą).

Dodatkowo:

- Gracz, który **kontroluje Prowincję MAKEDONIA**, dobiera **1 Oddział Lojalnych Falangitów**.
- Gracz, który ma **najwięcej Punktów Legitymacji**, dobiera **1 Oddział Lojalnych Falangitów** (w przypadku remisu ten spośród nich, który ma Wodza z wyższym Starszeństwem).
- Gracz, który ma **najwięcej Punktów Zwycięstwa**, dobiera **2 Oddziały Najemników** (w przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują po **1 Oddziale Najemników**).

Rozmieszczanie Uzupełnień

Zgodnie z Kolejnością każdy gracz musi rozmieścić swoje Uzupełnienia na mapie na polach, na których znajduje się:

- znaczki Kontroli tego gracza i nie ma tam wrogich Oddziałów ani wrogich Dowodzących **lub**
- dowodzący gracza, który nie jest Oblegany. Nie może to być Wódz rozmieszczony podczas bieżącego Segmentu albo tej Fazy Uzupełnień.

Ograniczenia: Na polu kontrolowanej przez siebie Stolicy albo na polu ze swoim Wodzem gracz może rozmieścić **dowolną liczbę Oddziałów**. Nie ma znaczenia, czy Wódz znajdował się na polu wcześniej, czy został właśnie rozmieszczony. Na innych polach gracz może rozmieścić **najwyżej 2 Oddziały**.

Brak Dostępnych Pól: Jeśli z powodu braku dostępnych pól gracz nie może rozmieścić wszystkich swoich Uzpełnień na mapie, to pozostałe Uzpełnienia musi umieścić na niekontrolowanych lub Niezależnych polach, na których nie ma ani wrogich Oddziałów, ani wrogich Dowodzących. Te pola nie mogą być w Prowincji kontrolowanej przez innego gracza. W ten sposób gracz może rozmieścić najwyżej 2 Oddziały na **Prowincję**, nawet jeśli pole jest Stolicą albo jeśli rozmieści tam swojego Wodza. W takim przypadku Dowodzący musi być rozmieszczony razem ze swoimi Oddziałami albo te Oddziały zostaną natychmiast Rozbite. W rzadkim przypadku, gdy nadal nie ma dostępnych pól, należy pozostałe Uzpełnienia przenieść na Pole Rozbitych (będą dostępne w kolejnym Etapie).

5.3 Faza kart Tyche

Pozostałe karty Tyche należy odłożyć zakryte na specjalne miejsce planszy, gdzie utworzą Stos Dobierania. W każdym Etapie gracze zagrają (albo odrzucą) wszystkie otrzymane karty Tyche:

- 2 graczy** po 5 kart dla każdego gracza, należy ponadto odłożyć 10 zakrytych kart
- 3 graczy** po 5 kart dla każdego gracza, należy ponadto odłożyć 5 zakrytych kart
- 4 graczy** po 5 kart dla każdego gracza
- 5 graczy** po 4 karty dla każdego gracza

Pozostałe karty Tyche należy odłożyć zakryte na specjalne miejsce planszy, gdzie utworzą Stos Dobierania. W każdym Etapie gracze zagrają (albo odrzucą) wszystkie otrzymane karty Tyche.

5.4 Faza Strategii

Faza Strategii rozgrywana jest w Rundach. W każdej Rundzie zgodnie z Kolejnością wszyscy gracze wykonują poniższe akcje:

A. Segment Poszerzania Wpływu

Usuwanie wrogich znaczników Kontroli, rozmieszczanie własnych znaczników Kontroli, prowadzenie Szturmów.

B. Segment zagrywania karty Tyche

Zagranie jednej karty Tyche (Wydarzenie albo Bonus).

C. Segment Aktywacji

Aktywacja Armii i Dowodzących **albo** dobranie i rozmieszczenie 1 Oddziału Najemników.

D. Segment Zaopatrzenia

Sprawdzenie każdego pola z własnymi Oddziałami i usunięcie 1 Oddziału, jeśli zostanie przekroczona wydajność tego pola.

5.5 Faza Izolacji

W Fazie Izolacji gracze zgodnie z Kolejnością określają, które z ich znaczników Kontroli są izolowane, a następnie usuwają z mapy takie znaczniki. Kolejność ma tutaj znaczenie, dlatego należy usunąć swoje własne znaczniki Kontroli, zanim następny gracz sprawdzi Izolację.

Izolowane: Znacznik Kontroli gracza jest izolowany, jeśli gracz nie może wyznaczyć linii połączonych pól od tego znacznika do swojego Oddziału albo swojej Stolicy. Zarówno gracz Oblegający, jak i Oblegany mogą wyznaczać linię połączonych pól przez Oblegane pole. Te pola mogą być połączone dowolnym rodzajem szlaków, ale każde pole w tej linii musi spełniać jeden z poniższych warunków:

- kontrolowane przez tego gracza niezależnie od obecności wrogich Oddziałów **lub**
- niekontrolowane i bez wrogich Oddziałów **lub**
- kontrolowane przez wroga Frakcję, ale z co najmniej 1 Oddziałem tego gracza.

Znaczniki Kontroli na polach, na których znajduje się Oddział gracza, oraz na polach kontrolowanych przez niego Stolicę nigdy nie są izolowane.

Niezależne znaczniki Kontroli nigdy nie są izolowane.



Przykład: Znacznik Kontroli niebieskiego gracza w HEKATOMPYLOS (2) jest izolowany. Nie można wyznaczyć linii do Stolicy niebieskiego gracza EKBATANA (3), ponieważ uniemożliwiają to Niezależna Armia PHILONA w RHAGAI (1) oraz Niezależny znacznik Kontroli w MARDOI (4).

5.6 Faza Końcowa



W Fazie Końcowej Etapów II i III możliwe jest pogrzebanie ciała Aleksandra Wielkiego. Następnie należy przesunąć znacznik na torze Etapu na następne pole i rozpocząć kolejny Etap.

Wyjątek: Na koniec V Etapu należy określić zwycięzcę.

6. FAZA STRATEGII

Ta Faza pozwala graczom podejmować kluczowe akcje, dzięki którym będą realizować swój strategiczny plan prowadzący ku zwycięstwu. W tej Fazie gracze wykonują większość akcji, dlatego jest to najważniejsza Faza każdego Etapu. Każda Faza Strategii składa się z 5 albo 4 Rund, zależnie od liczby graczy:

- 2, 3, 4 graczy. 5 Rund w Fazie Strategii
- 5 graczy 4 Rundy w Fazie Strategii

Rundy, Tury Graczy, Segmenty: Każda Runda składa się z Tur Graczy, jednej dla każdego gracza, wykonywanych zgodnie z Kolejnością. Gracz musi zakończyć swoją Turę, zanim kolejny gracz rozpocznie swoją (należy przekazać Kartę Aktywnego Gracza, czyli Tabelę Dostępnych Punktów Ruchu).

Każda Tura Gracza składa się z następujących Segmentów, realizowanych w ustalonej kolejności. Gracz musi zakończyć każdy Segment, zanim rozpocznie kolejny.

1. Segment Poszerzania Wpływów
2. Segment zagrywania karty Tyche
3. Segment Aktywacji
4. Segment Zaopatrzenia

Tylko w rozgrywce 2 albo 3 graczy: Na końcu każdej Rundy należy odkryć karty Tyche spośród tych, które zostały odłożone w Fazie kart Tyche:

- 2 graczy. należy odkryć 2 karty Tyche
- 3 graczy. należy odkryć 1 kartę Tyche

Tylko w przypadku, gdy zostanie odkryta jedna z kart Bonusów: *Rozruchy*, *Rozruchy się szerzą*, *Ich własne plany*, *Migracja plemion iliryjskich*, *Inwazja Scytów oraz 23 000 greckich wojowników* (te karty oznaczone są specjalnym ornamentem), należy rozpatrzyć jej

wydarzenie (ale nie Punkty Operacyjne) w kolejności ich odkrywania. Gracz, który ma **najmniej** Punktów Zwycięstwa, rozpatruje te wydarzenia. Remis należy rozstrzygnąć rzutem kością (wygrywa niższa wartość). Następnie te karty należy umieścić odkryte na Stosie kart Zagranych.

Zakończenie Rundy: Po zakończeniu każdej Rundy albo rozpoczyna się następna Runda, albo po ostatniej Rundzie Fazy Strategii należy przejść do Fazy Izolacji.

6.1 Segment Poszerzania Wpływów

W każdym swoim Segmencie Poszerzania Wpływów gracz przeprowadza 3 poniższe kroki w tej kolejności:

1. **Usuwanie znaczników Kontroli przeciwników:** Gracz może usunąć znacznik Kontroli innego gracza z każdego Miasta, gdzie ma co najmniej 1 swój Oddział.
2. **Rozmieszczanie własnych znaczników Kontroli:** Gracz może umieścić swój znacznik Kontroli na każdym niekontrolowanym polu, gdzie ma co najmniej 1 swój Oddział, włącznie z polami, które stały się niekontrolowane po poprzednim kroku.

3. **Prowadzenie Szturmów:** Gracz może przeprowadzić dokładnie jeden Szturm każdego pola, gdzie ma swoją Armię złożoną z co najmniej 3 Oddziałów. Jeśli Oblężenie zakończy się sukcesem, to gracz może umieścić swój znacznik Kontroli na takim polu.

6.2 Segment zagrywania karty Tyche

W każdym swoim Segmencie zagrywania karty Tyche gracz musi zagrać dokładnie jedną kartę Wydarzenia albo Bonusu ze swojej ręki. Jeśli gracz nie ma takich kart na ręce, to musi zagrać albo odrzucić kartę Reakcji (dobierając za każdym razem nową kartę), aż będzie miał kartę Wydarzenia albo Bonusu, którą zagra.

Karty Tyche występują w trzech rodzajach: Wydarzenia, Bonusy i Reakcje.

| | | | |
|---|------------------------|--|---|
| | Punkty Operacyjne (PO) | Karta Wydarzenia | Karta Bonusu (złoty pasek na górze) |
| → | | | |
| → | Nazwa karty | EPIDEMIA | KIELICH Z CYKUTA |
| → | Wydarzenie | Wybierz jedną Armię przeciwnika. Policz, ile Oddziałów jest w tej Armii i wykonaj rzut kością. Następnie w Tabeli Strat odczytaj, ile Oddziałów traci ta Armia. Jeśli wynik rzutu to 6, to przeciwnik najpierw musi usunąć Oddział Słoni (jeśli ma). <i>Słaboci! przynajmniej wystraszonych na zniszczenie. - Herodotus</i> | Usuń z rozgrywki dowolnego Członka Rodziny Końleskiej z lokacji, w której znajduje się twój Oddział (nie dotyczy Wozu Pogrzebowego, ani Grobowca). <i>Ułochani przez bogów samotną młodzie. - Menander</i> |
| | | ↑ | |
| | | Przysłowie albo cytaty (bez wpływu na rozgrywkę) | |
| → | Nazwa karty | | Karta Reakcji (czerwone tło, bez Punktów Operacyjnych) |
| → | Wydarzenie | ZAGRAJ PRZED BITWĄ LUDOWĄ, JEŚLI PO STRONIE PRZECIWNIA SĄ SREBRNE TARCZE (NIE DOTYCZY BITWY Z NIEZALEŻNĄ ARMIĄ). <i>Bieda zabiera wale, doświadczenie - zwycięstwo. - Arrianos</i> | Przysłowie albo cytaty (bez wpływu na rozgrywkę) |

Opcje wykorzystania kart: Dla zagranej karty Wydarzenia albo Bonusu gracz musi wybrać dokładnie jedną spośród poniższych opcji:

- Zagranie karty dla wydarzenia,
- Zagranie karty dla Punktów Operacyjnych,
- Jeśli jest to karta Bonusu, to zagranie jej dla wydarzenia, a następnie dla Punktów Operacyjnych,
- Rozbudowa Floty,
- Werbowanie Wodza.

Karty Reakcji: Karta Reakcji może być zagrana w dowolnym momencie Fazy Strategii, nawet w Turze przeciwnika. Jeśli kilku graczy chce zagrać kartę Reakcji w tym samym momencie, to zagrywają ją zgodnie z Kolejnością. Bezpośrednio po zagranieniu lub odrzuceniu karty Reakcji (z wyjątkiem *Ahura Mazda* i *Aryman*) gracz dobiera kolejną kartę z talii. Gracz może zagrać dowolną liczbę kart Reakcji, rozpatrując w pełni jedną przed zagranieniem kolejnej.

Gracz może w każdej chwili odrzucić kartę Reakcji (bez rozpatrywania jej efektu ani sprawdzania warunków jej zagrania), aby dobrać kolejną kartę Tyche.

A. Rozpatrywanie Wydarzenia

Przed zagranieniem karty dla jej wydarzenia gracz powinien uważnie przeczytać tekst na karcie, ponieważ wiele kart zawiera warunki wstępne, które muszą zostać spełnione przed zagranieniem wydarzenia.



Przykład: Gracz żółty zagrywa kartę Tyche Cylicyjscy Piraci dla jej wydarzenia i przejmuje kontrolę nad Flotą Kilikia.

Należy pamiętać, że określenie „wrogie” w tekście kart Tyche oznaczają wrogie dla gracza zagrywającego kartę, czyli należące do innej Frakcji.

Karta Tyche Potępienie

Zagranie wydarzenia tej karty na Wodza, który ma znacznik „-3 L”, powoduje odrzucenie tego znacznika (anulowanie potępienia), co oznacza odzyskanie przez Frakcję 3 L i może spowodować Zwycięstwo Natychmiastowe.

Karty Tyche Rozruchy oraz Rozruchy się szerzą

Jeśli na wszystkich polach we wskazanej Prowincji znajdują się Niezależne znaczniki Kontroli albo Oddziały, to Niezależny znacznik Kontroli należy umieścić na odpowiednim polu w sąsiedniej Prowincji. Jeśli nie ma odpowiednich pól w sąsiedniej Prowincji (albo nie ma sąsiedniej Prowincji), to nie umieszcza się Niezależnego znacznika Kontroli.

B. Wykorzystanie Punktów Operacyjnych (PO)

Jeśli gracz zagrywa kartę dla jej Punktów Operacyjnych (PO), to może je wykorzystać do wykonania dokładnie jednej z poniższych akcji:

- Forsowny Marsz,
- Rozmieszczanie znaczników Kontroli,
- Szkolenie Oddziałów.

B1. Forsowny Marsz

Gracz może Aktywować **jedną** swoją Armię albo Dowodzącego. Należy zastosować zasady takie jak w Segmentie Aktywacji, z tą różnicą, że wykorzystać można tyle Punktów Ruchu, ile PO ma zagrana karta. Zmiana Głównodowodzącego podczas takiej Aktywacji nie wpływa na liczbę dostępnych Punktów Ruchu.

W ten sposób Armia albo Dowodzący mogą być Aktywowani dwa razy w tej samej Turze gracza: raz w Segmentie zagrywania karty Tyche i ponownie w Segmentie Aktywacji. Armie i Dowodzący mogą być również Aktywowani w Segmentie zagrywania karty Tyche dzięki wydarzeniom Wielka kampania oraz Plądrowanie.

B2. Rozmieszczanie znaczników Kontroli

Każdy Punkt Operacyjny pozwala graczowi umieścić 1 swój znacznik Kontroli na niekontrolowanym polu, gdzie nie ma wrogich Oddziałów.

Gracz musi wyznaczyć linię łączącą takie pole z innym polem, które było już przez niego kontrolowane na początku tego Segmentu. Nie może być ona wyznaczana przez pola, na których znajdują się wrogie Oddziały albo wrogie znaczniki Kontroli. Gracz może wyznaczać taką linię wzdłuż szlaków dowolnego typu z wyjątkiem szlaku Dalekomorskiego. Koszt jej przebycia nie może być większy niż 2 PR.



Przykład: Zamiast zagrywać kartę Tyche Cylicyjscy Piraci dla jej wydarzenia, gracz żółty wykorzystuje jej 3 PO i rozmieszcza swoje znaczniki Kontroli w EPHEOSOS (1), HALIKARNASSOS (2) oraz w XANTHOS (3). Żółty gracz może wyznaczyć linię z KELAINAI (4) przez Rozstaje do każdego z tych pól pomimo tego, że KELAINAI jest Oblegane. Z drugiej strony gracz żółty nie może wyznaczyć linii przez SARDEIS (5) do PERGAMON (6), bo nie pozwala na to niebieski znacznik Kontroli w SARDEIS (5), ani do Lesbos (7), ponieważ jest on za daleko od znaczników Kontroli żółtego gracza, które znajdowały się na mapie na początku tego Segmentu.

B3. Szkolenie Oddziałów

Gracz może użyć PO, aby wyszkolić dwa rodzaje Oddziałów. Koszt wyszkolenia Oddziału wynosi:

- Najemnicy: 3 PO
- Lojalni Falangicy: 7 PO

Jeśli na Torze Szkolenia swojej karty Frakcji gracz nie ma żetonu Oddziału, to dobiera odpowiedni żeton Oddziału i przesuwą ten żeton o tyle pól, ile PO ma zagrana karta.

Jeśli na Torze Szkolenia swojej karty Frakcji gracz ma już żeton Oddziału, to przesuwą ten żeton o tyle pól, ile PO ma zagrana karta.

Zakończenie Szkolenia: Jeśli żeton Oddziału Najemników osiągnie pole „3” albo żeton Oddziału Lojalnych Falangitów osiągnie pole „7”, to należy natychmiast umieścić go na mapie, tak jak Uzupełnienia.

Jeśli po umieszczeniu Oddziału na mapie graczowi pozostały niewykorzystane PO, to od razu wybiera on kolejny żeton Oddziału i przesuwą na Torze Szkolenia o tyle pól, ile zostało niewykorzystanych PO.



Przykład: Żółty gracz nie ma żadnego Oddziału na Torze Szkolenia. Decyduje się wykorzystać 4 PO z karty do szkolenia Oddziału Lojalnych Falangitów. Umieszcza żeton Oddziału Lojalnych Falangitów na polu „4” ① swojej karty Frakcji. Aby móc umieścić ten Oddział na mapie (dokończyć jego Szkolenie), będzie musiał wykorzystać jeszcze 3 PO. Gdyby zdecydował się szkolić Oddział Najemników, to mógłby od razu umieścić go na mapie, a ostatni PO pozwoliłby umieścić nowy Oddział na polu „1” Toru Szkolenia.

C. Rozbudowa Floty

Gracz może Rozbudować Flotę, którą kontroluje i która nie jest Rozbita, zagrywając kartę Wydarzenia z 4 PO. Żeton tej Floty należy odwrócić na stronę z wyższą wartością. Należy od razu sprawdzić, czy w ten sposób zmienia się gracz posiadający Najsilniejszą Flotę.



D. Werbowanie Wodza

W tym wydaniu gry Werbowanie Wodźów jest łatwiejsze, aby umożliwić graczom aktywne uczestnictwo w rozgrywce po utracie Wodza.

Gracz może zagrać kartę z 3 albo 4 PO, aby Werbować Wodza spośród Rezerwowych Wodźów, jeśli ma **mniej** Wodźów, niż otrzymał ich podczas Przygotowania. W IV i V. Etapie Werbowanie Wodza jest możliwe także wtedy, jeśli gracz ma ich **tylko samo lub mniej**.

Podczas zliczania Wodźów gracz uwzględnia swoich Wodźów znajdujących się na planszy (czyli na mapie i na Polu Rozbitych).

Kiedy gracz Werbuje Wodza, to bierze jego kartę Wodza i figurkę (lub stand). Gracz oznacza figurkę (lub stand) pierścieniem (lub podstawką) w kolorze swojej Frakcji. Ponadto gracz dobiera Oddziały przypisane temu Wodzowi. Żetony Oddziałów należy umieścić na karcie Wodza.

Rozmieszczanie Rezerwowych Wodźów: Każdy Rezerwowy Wódz ma określoną Prowincję albo miejsce, gdzie należy go umieścić razem z przypisanymi mu Oddziałami:

LYSIMACHOS THRACE

1 Oddział Lojalnych Falangitów oraz 1 Oddział Najemników

SELEUKOS BABYLONIA

1 Oddział Lojalnych Falangitów oraz 1 Oddział Słoni

ARISTONOUS MAKEDONIA

1 Oddział Lojalnych Falangitów oraz 1 Oddział Najemników

NEARCHOS dowolny port

2 Oddziały Najemników

ASANDROS* KARIA

1 Oddział Lojalnych Falangitów oraz 1 Oddział Najemników

*ASANDROS może zostać Zwerbowany wyłącznie po śmierci ANTIPATROSA.

Następnie należy umieścić figurkę (lub stand) Wodza na polu, na którym nie ma wrogich Oddziałów ani wrogich Dowodzących (w przypisanej mu Prowincji albo miejscu). Gracz może umieścić swój znacznik Kontroli na tym polu, usuwając znacznik Kontroli, który był tam wcześniej.

Zamiast tego gracz może umieścić Wodza tak jak Uzupelnienia, ale wówczas nie może umieszczać ani usuwać znaczników Kontroli.

6.3 Segment Aktywacji

W każdym swoim Segmencie Aktywacji gracz może Aktywować swoje Armie i Dowodzących. Każda Aktywacja musi się zakończyć przed rozpoczęciem następnej.

W wyjątkowej sytuacji, gdy gracz nie chce lub nie może Aktywować Armii ani Dowodzących, to dobiera 1 Oddział Najemników i rozmieszcza go jak Uzupelnienia. Ta decyzja musi być podjęta przed wykonaniem rzutu kością na Punkty Ruchu.

6.4 Segment Zaopatrzenia

W każdym swoim Segmencie Zaopatrzenia gracz musi sprawdzić, ile jego Oddziałów znajduje się na każdym polu mapy.

Jeśli liczba Oddziałów gracza przekracza wydajność tego pola, to musi on usunąć z tego pola swój jeden dowolny Oddział:

| | Wydajność pola |
|----------------------------------|--------------------|
| Pole Rozstajów | 3 Oddziały |
| Każde inne pole | 8 Oddziałów |

Przykład: Gracz ma 12 Oddziałów na polu Stolicy, zatem musi usunąć jeden z nich.

7. WODZOWIE I DOWÓDCY ORAZ ODDZIAŁY, ARMIE I FLOTY

7.1 Wodzowie i Dowódcy

Wodzowie i Dowódcy są najważniejszymi komponentami w grze. Każdy gracz podczas Przygotowania otrzymuje czterech swoich Dowódców oraz, zależnie od scenariusza, kilku Wodzów. W zasadach używane jest określenie **Dowodzący**, kiedy nie ma potrzeby rozróżnienia między Wodzem a Dowódcą.



Zdolność Strategiczna: Ta wartość określa, jak daleko Dowodzący może się poruszać, jak skutecznie może Przechwytywać oraz jak łatwo może Unikać. Niższe wartości oznaczają lepsze Zdolności Strategiczne.

Zdolność Taktyczna: Ta wartość pozwala ograniczyć czynnik losowy podczas Bitwy Lądowej. Wyższe wartości oznaczają lepsze Zdolności Taktyczne.

Zdolność Specjalna: Każdy Wódz ma swoją Zdolność Specjalną, która ma zastosowanie wyłącznie na polu zajmowanym przez niego i tylko wtedy, gdy jest on Głównodowodzącym.

Popularność (P): Popularność ma znaczenie podczas określania zachowania Oddziałów Wojsk Królewskich. Popularność Wodza może się zmieniać podczas rozgrywki. *Krateros i Ptolemaios cieszyli się wielką estymą wśród macedońskich wojowników (dlatego mają +2 P), natomiast Eumenes, jako Grek, nie był lubiany przez Macedończyków (dlatego ma -2 P).*

A. Głównodowodzący, Podwładni, Starszeństwo

Dowodzący są uporządkowani według Starszeństwa od najwyższego (20, PERDIKAS) do najniższego (0, wszyscy Dowódcy). Starszeństwo pozwala określić Głównodowodzącego i rozstrzyga niektóre remisy.

Dowodzący z najwyższym Starszeństwem jest Głównodowodzącym tej Frakcji w danej lokacji. Pozostali Dowodzący tej Frakcji znajdujący się w tej lokacji są jego Podwładnymi. Podwładni mogą uczestniczyć w Aktywności Armii albo grupy Dowodzących. Figurkę (lub stand) Podwładnego Wodza należy umieścić na karcie odpowiedniego Głównodowodzącego.

B. Wodzowie

Wodzowie mają większe możliwości niż Dowódcy, ale mogą zginąć (podczas Bitwy Lądowej albo po zagranie opcjonalnej karty Tyche *Cena Porażki*), co oznacza usunięcie takiego Wodza z rozgrywki. Gracz nie odpada z rozgrywki, nawet jeśli straci wszystkich swoich Wodzów. Gracz może Werbować nowych Wodzów. Może nawet kontynuować rozgrywkę, mając tylko Dowódców.

Podczas Przygotowania Wodzowie zostają podzieleni na grupy: Początkowi, Rezerwowi, z Wydarzeń oraz Niedostępni, zależnie od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce.

Początkowi Wodzowie: Podczas Przygotowania każdy z graczy otrzymuje od 2 do 4 Początkowych Wodzów. Karty Wodzów, którzy najczęściej są w grupie Początkowych, mają purpurowe tło.

Rezerwowi Wodzowie: W określonych sytuacjach gracz może Werbować Wodza spośród Rezerwowych Wodzów podczas Segmentu zagrywania karty Tyche.

Wodzowie z Wydarzeń: Czterech Wodzów z Wydarzeń wchodzi do rozgrywki w określonych sytuacjach:

- **KASSANDROS:** Po zagranie wydarzenia z karty Tyche *Kassandros*.
- **PEUKESTAS:** Po zagranie wydarzenia z karty Tyche *Peukestas satrapą Persji*.
- **DEMETRIOS:** W III Etapie, podczas Fazy Przygotowań Etapu, DEMETRIOS przyłącza się do Frakcji, w której jest ANTIGONOS.
- **POLYPERCHON:** Kiedy ANTIPATROS zginie, to POLYPERCHON przyłącza się do Frakcji, w której był ANTIPATROS, i zostaje umieszczony na dowolnym polu ze znacznikiem Kontroli tej Frakcji. W III Etapie, podczas Fazy Przygotowań Etapu, jeśli ANTIPATROS żyje, to należy go zamienić na POLYPERCHONA, a ANTIPATROSA usunąć z rozgrywki.

Niedostępni Wodzowie: Niedostępni Wodzowie nie uczestniczą w danym scenariuszu.

Oznaczanie przynależności Wodzów: Aby zaznaczyć przynależność Wodzów, należy użyć pierścieni (do figurek) albo podstawek (do standów) w kolorze odpowiedniej Frakcji.

C. Dowódcy

Dowódcy graczy są reprezentowani tylko przez żetony. Każdy Dowódca gracza ma Zdolność Strategiczną (4), Zdolność Taktyczną (2), Starszeństwo i Popularność 0.

Pomimo tego, że na żetonach Dowódców znajdują się imiona, to każdy żeton może odpowiadać różnym postaciom podczas rozgrywki.

Mianowanie Dowódców:

W Fazie Strategii podczas swojej Tury gracz może Mianować swoich Dowódców (znajdujących się na mapie albo poza mapą), czyli umieszczać ich na polach, na których znajduje się co najmniej jeden Oddział jego Frakcji (nawet do wnętrza murów albo poza mury Obleganej Stolicy). Akcję Mianowania można wykonywać wielokrotnie podczas tej samej Tury, również tego samego Dowódcy.

Przykład: Gracz czerwony Mianuje Dowódcę PHILOXENOSA wewnątrz murów Obleganej Stolicy, gdzie ma swoje Oddziały. Następnie Aktywuje Armię dowodzoną przez PHILOXENOSA i rozpoczyna Bitwę Lądową przeciwko Oblegającej Armii. Po Bitwie niezależnie od wyniku PHILOXENOS może być Mianowany na dowolnym polu na mapie, na którym znajduje się Oddział jego Frakcji.

W Turze innego gracza gracz może Mianować swojego Dowódcę (wyłącznie spoza mapy) w lokacji, w której znajduje się jego Armia, aby podjąć próbę Przechwytywania, ale nie dla próby Uniku. Również w sytuacji, gdy zginął jeden z Wodzów tego gracza, może on Mianować swojego Dowódcę (wyłącznie spoza mapy) w tej lokacji (aby uniknąć Rozbitcia pozostałych Oddziałów). *Przykład: PTOLEMAIOS, bez innych Dowodzących w swojej Armii, wygrywa Bitwę Lądową na wrogim polu podczas tury przeciwnika. Jednak ginie w tej bitwie. Jego Frakcja Mianuje Dowódcę spoza mapy na polu, gdzie miała miejsce bitwa, aby objął dowództwo nad Oddziałami, które przetrwały bitwę.*

Usuwanie Dowódcy z mapy: Jeśli po rozpatrzeniu Procedury Dowódca gracza znajduje się na polu bez żadnych swoich Oddziałów albo razem z Wodzem (czyli jest Podwładnym), to należy usunąć go z mapy i umieścić przed graczem. Dowódcy graczy nigdy nie są przenoszeni na Pole Rozbitych.

Dowódcy umożliwiają zachowanie kontroli nad Oddziałami oraz Członkami Rodziny Królewskiej na polach niekontrolowanych przez tego gracza. Pozwalają także na ich poruszanie, jeśli gracz nie chce (albo nie może) użyć do tego celu Wodza. W pewnym stopniu zastępują poległych Wodzów.

7.2 Oddziały i Armie

Oddziały to podstawowe żetony występujące w grze, reprezentują różne formacje: falangi, hoplitów, peltastów, ciężkiej i lekkiej jazdy, słoni bojowych, sprzętu oblężniczego oraz innych sił lądowych owych czasów.



2 Oddziały Lojalnych Falangitów



2 Oddziały Wojsk Królewskich



2 Oddziały Najemników



2 Oddziały Słoni

Żetony: Oddziały są reprezentowane w grze przez żetony. Liczba po lewej stronie żetonu określa, ile Oddziałów reprezentuje ten żeton. Liczba po prawej stronie, ujęta w nawiasy, określa

całkowitą Siłę Bojową tego żetonu. W razie potrzeby gracze mogą podczas rozgrywki rozmieniać żetony Oddziałów tego samego typu. Liczba żetonów Oddziałów Najemników i Lojalnych Falangitów występujących w grze nie jest ograniczona. W sytuacji, gdy ich żetony się wyczerpią, gracze mogą użyć dowolnych zamienników. Liczba żetonów Oddziałów Wojsk Królewskich, Słoni oraz Srebrnych Tarcz występujących w grze jest celowo ograniczona. Liczba i rodzaj Oddziałów występujących w grze są jawne i każdy gracz zawsze może sprawdzić skład stosu żetonów Oddziałów. Ilustracje na żetonach Oddziałów nie mają znaczenia, żetony odpowiednich Oddziałów są sobie równoważne.

Armia: Określenie *Armia* jest jednym z najważniejszych w grze *Sukcesorzy*. **Armię tworzy Dowodzący z co najmniej jednym Oddziałem tego gracza znajdujący się w tej samej lokacji.** Niezależne Armie również są Armiami.

Oddziały bez Dowodzącego: Takie Oddziały nie mogą się poruszać, próbować Przechwytywania czy Uniku.

A. Oznaczanie przynależności Oddziałów

Każdy Oddział na mapie, na karcie Wodza albo na Polu Rozbitych należy do któregoś z graczy. Aby zaznaczyć przynależność Oddziału, należy umieścić jego żeton na:

- Karcie lub pod żetonem Głównodowodzącego, jeśli znajdują się w tej samej lokacji,
- Karcie Wodza, jeśli są razem na Polu Rozbitych,
- Polu Rozbitych ze znacznikiem Kontroli gracza.

Oddziały znajdujące się na jednym polu ze znacznikiem Kontroli gracza po rozpatrzeniu Procedury należą do tego gracza, z wyjątkiem Oddziałów Oblegających dane pole.

Ważne: Jeśli po rozpatrzeniu Procedury gracz nie może wykazać przynależności Oddziałów jednym z powyższych sposobów, to takie Oddziały należy przenieść na Pole Rozbitych.

Przykład: PTOLEMAIOS należący do niebieskiej Frakcji ginie w Bitwie Lądowej. Gracz niebieski nie ma żadnego Dowódcy poza planszą, którego mógłby Mianować, zatem wszystkie pozostałe Oddziały z Armii PTOLEMAIOSA należy umieścić na Polu Rozbitych razem z niebieskim znacznikiem Kontroli dla zaznaczenia przynależności.

B. Oddziały Najemników

Każdy Oddział Najemników ma Siłę Bojową 1. Gracze mogą Wyszkolić nowe Oddziały Najemników.



C. Oddziały Słoni

Oddziały Słoni nie mają stałej Siły Bojowej. Są *najmniej przewidywalnymi oddziałami*.

PERDIKKAS i SELEUKOS rozpoczynają rozgrywkę z Oddziałami Słoni. Więcej Oddziałów Słoni może zostać wprowadzonych do rozgrywki dzięki wydarzeniom z kart Tyche. Oddziały Słoni zostają zniszczone podczas określania Strat.

Określanie Siły Bojowej Oddziałów Słoni: Dla każdego Oddziału Słoni uczestniczącego w Bitwie Lądowej należy wykonać oddzielny rzut Kością Słoni, aby określić jego Siłę Bojową. Liczba symboli Słonia na kości określa Siłę Bojową tego

Oddziału Słoni (można także wykonać rzut zwykłą kością K6 i odjąć 2 od wyniku, traktując wartości mniejsze niż 0 jako 0).

Przykład: Gracz ma 3 Oddziały Słoni w Bitwie Lądowej. Wykonuje on trzy rzuty normalną kością i uzyskuje „3”, „5” i „1”. Zatem Siła Bojowa jego Słoni to odpowiednio 1, 3 i 0, a łączna Siła Bojowa jego Oddziałów Słoni wynosi 4.

D. Srebrne Tarcze

Każdy Oddział Srebrnych Tarcz ma Siłę Bojową 3. W grze występuje tylko 1 żeton Srebrnych Tarcz.

Żeton Srebrnych Tarcz zostaje wprowadzony do rozgrywki, gdy gracz zagra wydarzenie na karcie Tyche 47A *Srebrne Tarcze*. Następnie kartę 47A należy usunąć z rozgrywki, a kartę 47B umieścić na Stosie kart Zagrzanych.

Srebrne Tarcze to elitarny oddział weteranów. Jest to najsilniejsza jednostka w grze, ale nie należy do żadnej frakcji na stałe.



Żeton Srebrnych Tarcz zostaje wprowadzony do rozgrywki jako 2 Oddziały (stroną „2 (6)” ku górze). Tego żetonu nie można *rozmieniać*. Kiedy karta 47B *Srebrne Tarcze* zostanie zagrana (jako karta Reakcji), to należy obniżyć wartość żetonu o 1 Oddział, co może spowodować jego zniszczenie, czyli usunięcie z rozgrywki.

E. Oddziały Lojalnych Falangitów



Każdy Oddział Lojalnych Falangitów ma Siłę Bojową 2. Gracze mogą Wyszkolić nowe Oddziały Lojalnych Falangitów, ale ich wyszkolenie wymaga wykorzystania większej liczby PO.

F. Oddziały Wojsk Królewskich

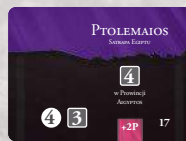


Każdy Oddział Wojsk Królewskich ma Siłę Bojową 2. Ich żetony wyróżnia purpurowy pas. *Oddziały Armii Królewskiej reprezentują macedońskich weteranów niezbyt związanych z żadną Frakcją. W zamian są lojalni wobec tego, kogo postrzegają jako prawowitego dziedzica macedońskiego tronu.*

W grze występuje tylko 8 żetonów Oddziałów Wojsk Królewskich. Podczas rozgrywania podstawowego scenariusza wszystkie te Oddziały zaczynają rozgrywkę na mapie (w Armjach Perdikkasa, Kraterosa i Antipatrosa). Kiedy Oddział Wojsk Królewskich zostaje zniszczony, to jego żeton należy usunąć z rozgrywki.

Prestiz jest wykorzystywany podczas Procedur Ruchu Lądowego, Bitwy Lądowej oraz Szturmu, a także rozpatrywania karty Reakcji *Bunt*. Pozwala określić zachowanie Oddziałów Wojsk Królewskich. Prestiz odnosi się do konkretnych pól, może zmieniać swoją wartość nawet podczas rozpatrywania jednej Procedury.

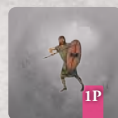
Prestiz to suma Punktów Legitymacji danej Frakcji, Popularności Głównodowodzącego oraz Prestizu związanego z obecnością na danym polu Wozu Pogrzebowego albo Grobowca. Ewentualna utrata statusu Obrońcy Dynastii ma miejsce przed obliczaniem i stosowaniem efektów Prestizu. Należy uwzględnić wyłącznie Punkty Popularności Głównodowodzącego.



KRATEROS (+2P), PTOLEMAIOS (+2P) i EUMENES (-2P) mają na swoich kartach Wodzów początkowe wartości Popularności.

Prestiz nie może być mniejszy niż 0. Prestiz Niezależnej Armii wynosi zawsze 0.

Sposoby zwiększenia Popularności i Prestizu:



Pokonanie Niezależnej Armii: Kiedy Wódz pokona Niezależną Armię, to zdobywa +1 P. Zwiększoną wartość Popularności należy oznaczyć przez umieszczenie odpowiedniego znacznika na karcie Wodza.



Święta Ziemia: Dowodzący tymczasowo zdobywa +4 P na czas Bitwy Lądowej, kiedy broni się on na polu z kontrolowanym przez swoją Frakcję Wozem Pogrzebowym albo kontrolowanym przez jego Frakcję polu z Grobowcem.

Dar Przemowy: Dowodzący tymczasowo zdobywa +5 P, jeśli zostanie na niego zagrane wydarzenie z karty Tyche *Dar przemowy*.

Bitwa Lądowa: Jeśli w Bitwie Lądowej uczestniczą Oddziały Wojsk Królewskich, to należy określić Prestiz dla każdej ze stron na polu bitwy. Frakcja z **niższym Prestizem** musi odłożyć na bok wszystkie swoje Oddziały Wojsk Królewskich. Te Oddziały Wojsk Królewskich nie uczestniczą w bitwie, nie liczą się do Siły Bitwowej tej Frakcji i nie mogą zostać zniszczone w tej bitwie. Oddziały Wojsk Królewskich, które zostały odłożone na bok, po bitwie przechodzą na stronę zwycięzcy (te Oddziały Wojsk Królewskich należą teraz do zwycięskiej Frakcji).

Armia złożona tylko z Oddziałów Wojsk Królewskich: Jeśli Armia jednej ze stron składa się wyłącznie z Oddziałów Wojsk Królewskich, to należy określić Prestiz dla każdej ze stron na polu, na którym jest rozpatrywana Procedura Ruchu Lądowego. W przypadku, gdy Prestiz strony, której Oddziały to wyłącznie Oddziały Wojsk Królewskich, jest niższy, do bitwy nie dochodzi. Wszystkie Oddziały Wojsk Królewskich przechodzą wtedy na stronę przeciwnika. Wodzów, którzy pozostali bez Oddziałów, należy przenieść na pole Rozbitych, a Dowódców zwrócić graczowi. Podczas Znoszenia Oddziały Wojsk Królewskich należy traktować tak jak inne Oddziały.

Oddziały Wojsk Królewskich podczas Szturmu: Jeśli Oddziały Wojsk Królewskich znajdują się wewnątrz murów Stolicy w czasie, gdy wroga Armia prowadzi Szturm, w efekcie którego dodaje co najmniej 1 Punkt Oblężenia, to należy określić Prestiz Oblęganych i Oblęgających sił. Jeśli strona Oblęgana ma niższy Prestiz, to Oblęgane Oddziały Wojsk Królewskich natychmiast przechodzą na stronę Oblęgającej Armii. Prestiz w żaden inny sposób nie wpływa na Oblężenie.

Rozpuszczanie wojska: Gracz może rozpuścić (dobrowolnie zniszczyć) swoje Oddziały Wojsk Królewskich podczas Fazy Strategii w swojej Turze Gracza, zanim będą one uczestniczyć w Aktywacji. Kiedy gracz rozpuszcza Oddział Wojsk Królewskich, to należy usunąć go z rozgrywki.

7.3 Floty



Floty są reprezentowane przez dwustronne żetony Flot. Mają one zwykłą stronę (niższa wartość) oraz stronę Rozbudowaną (wyższa wartość). Floty służą do eskortowania Ruchu Morskiego gracza oraz utrudniają Ruch Morski przeciwników.

Ułatwiają także Szturmowanie Stolic, które są Portami. Ponadto gracz posiadający flotę o największej sile zdobywa 3 Punkty Zwycięstwa. Floty nie są Oddziałami, nigdy nie umieszcza się ich na mapie. Floty mogą zostać Rozbite w wyniku Bitwy Morskiej, ale nie mogą zostać zniszczone.



Kontrolowanie Flot: Floty są powiązane z konkretnymi Prowincjami (albo ze Stolicą Prowincji HELLAS - ATHENAI), co jest widoczne na symbolach floty

na mapie oraz na specjalnym miejscu planszy żetonów Flot. Kiedy gracz przejmuje kontrolę nad odpowiednią Prowincją (albo ATHENAI), to kontroluje także jej Flotę. Kiedy gracz traci kontrolę nad Prowincją (albo ATHENAI), to natychmiast traci także kontrolę nad jej Flotą.

Dostępność Flot: Flota jest dostępna dla gracza, jeśli ją kontroluje i nie znajduje się ona na Polu Rozbitych. Kiedy Flota jest dostępna, należy umieścić jej żeton poza planszą przed graczem, który ją kontroluje. Jeśli żeton Floty znajduje się na Polu Rozbitych, a kontrola nad Flotą zmieniła się, to nadal pozostaje on na Polu Rozbitych. Żetony Flot, które są niekontrolowane albo Niezależne, należy umieścić w odpowiednich miejscach planszy, z wyjątkiem flot na Polu Rozbitych.



Flota KILIKIA: Kontrola Prowincji KILIKIA nie daje graczowi kontroli nad Flotą KILIKIA. Gracz uzyskuje kontrolę nad tą Flotą wyłącznie przez zagranie wydarzenia na

karcie Tyche *Cylicyjscy piraci*.



Siła Floty: Floty rozpoczynają rozgrywkę z żetonami na swojej zwykłej stronie (niższa wartość). Podczas swojego Segmentu zagrywania karty Tyche gracz może zagrać

kartę z 4 PO, aby Rozbudować Flotę, czyli odwrócić żeton Floty na stronę z wyższą wartością. Siła Floty ma znaczenie podczas Bitew Morskich oraz przy sprawdzaniu Największej Floty.

Ważne: Kiedy Rozbudowana Flota zostanie Rozbita albo zmieni się kontrola nad nią, to należy odwrócić jej żeton na zwykłą stronę.

7.4 Niezależne Armie

Pięć Armii Niezależnych to zarówno zagrożenie, jak i szansa dla armii graczy w pobliżu.



Żetony Niezależnych Armii: Każda Niezależna Armia jest reprezentowana przez szary żeton, który łączy w sobie Niezależnego Dowódcę i stałą liczbę Oddziałów. Niezależne Armie nigdy nie zyskują ani nie tracą Oddziałów. Siła Bojowa Niezależnej Armii jest równa liczbie jej Oddziałów.

Niezależne Armie mogą atakować siły każdego z graczy oraz usuwać znaczki Kontroli. Wodzowie, pokonując Niezależną Armię, zdobywają Popularność. Niezależne Armie są wrogie wobec graczy, ale nie względem siebie i pól z Niezależnymi znacznikami Kontroli.

Zasady i tekst na kartach: Odniesienia do Armii, Dowódców i Oddziałów w zasadach i na kartach Tyche stosują się także do Niezależnych Armii, chyba że jest wyraźnie zaznaczone inaczej.

Zdolności Strategiczne Niezależnych Dowódców są używane tylko w przypadku stosowania opcjonalnych zasad.

8. CZŁONKOWIE RODZINY KRÓLEWSKIEJ

Sukcesorzy to nie tylko opowieść o kampaniach wojskowych rozdzielających wielkie imperium. Gra opisuje również dramatyczny upadek królewskiej dynastii, która wladala przez prawie cztery wieki i stala się jedną z najpotężniejszych rodzin w ówczesnym świecie. Krewni i towarzysze broni Aleksandra Wielkiego, wystawieni na próbę przez jego przedwczesną śmierć, nie zdołali opanować destabilizujących okoliczności niszczących imperium. Nadeszła polityczna i społeczna katastrofa, na przestrzeni dziesięcioleci rozegrał się upadek przekraczający wyobrażenia z greckich tragedii.

Członkowie Rodziny Królewskiej mają znaczący wpływ na rozgrywkę. Są nimi Dziedzice, Krewne oraz zabalsamowane ciało Aleksandra Wielkiego.

8.1 Charakterystyka

Krewne oraz Dziedzice dają Punkty Legitymacji kontrolującym ich Frakcjom.



ALEXANDROS
(Dziedzic)
5 L



PHILIPPOS
(Dziedzic)
4 L



HERAKLES
(Dziedzic)
2 L

Dziedzice Aleksandra Wielkiego to: jego nieznan syn HERAKLES, jego młodociany syn ALEXANDROS oraz upośledzony umysłowo brat PHILIPPOS. HERAKLES (kontrolowany przez Frakcję SELEUKOSA) i ALEXANDROS (kontrolowany przez Frakcję PERDIKKASA) rozpoczynają rozgrywkę na mapie. Philippos zostaje umieszczony na mapie dopiero po zagraniu wydarzenia na karcie Tyche Eurydyka *wstawia się za Filipem*.



OLYMPIAS
(Krewna)
3 L

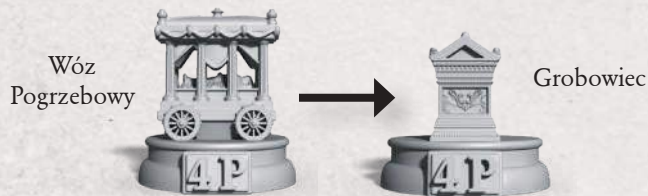


KLEOPATRA
(Krewna)
3 L



THESSALONIKE
(Krewna)
2 L

Krewne Aleksandra Wielkiego to: jego matka OLYMPIAS oraz jego siostry KLEOPATRA i THESSALONIKE. Wszystkie Krewne rozpoczynają rozgrywkę na mapie, ale są początkowo niekontrolowane.



Ciało Aleksandra Wielkiego rozpoczyna rozgrywkę na mapie na Wozie Pogrzebowym. Wóz Pogrzebowy pozostaje na mapie, aż zostanie przekształcony w Grobowiec albo usunięty z rozgrywki w Fazie Przygotowań IV Etapu.

Członkowie Rodziny Królewskiej są reprezentowani przez figurki (albo żetony). Figurka bez kolorowego pierścienia jest niekontrolowana. Jeśli kontrolowany Członek Rodziny Królewskiej znajduje się w tej samej lokacji co Głównodowodzący, to figurkę (albo żeton) Członka Rodziny Królewskiej należy umieścić na karcie tego Wodza. Jeśli w rozgrywce używane są żetony Krewnych, to kiedy Krewna staje się niekontrolowana, jej żeton należy odwrócić szarą stroną ku górze.

8.2 Przejmowanie kontroli

Niezależna Frakcja nie może kontrolować Członków Rodziny Królewskiej.

Dziedzice i Wóz Pogrzebowy stają się kontrolowani przez gracza, jeśli po zakończeniu dowolnej Procedury znajdują się na polu z jego znacznikiem Kontroli lub jego Dowodzącym.

Przykład 1: HERAKLES znajduje się w niekontrolowanym Mieście, gdzie nie ma żadnych żetonów. Żółty gracz może umieścić w tym Mieście swój znacznik Kontroli albo poruszyć do tego Miasta swojego Dowodzącego (lub Armie), co spowoduje przejście kontroli nad HERAKLESEM przez żółtego gracza.

Przykład 2: W Mieście, w którym jest znacznik Kontroli czarnego gracza, znajdują się Dowódca i Oddział zielonego gracza oraz kontrolowany przez niego ALEXANDROS. Czarny gracz zagrywa kartę Dezercje, co powoduje usunięcie Oddziału zielonego gracza z tego Miasta. W konsekwencji zielony gracz musi usunąć swojego Dowódcę z mapy. Kontrolę nad ALEXANDROSEM przejmuje gracz czarny, ponieważ Dziedzic znajduje się na polu z czarnym znacznikiem Kontroli.

Grobowiec nigdy nie jest kontrolowany.

Krewne: Gracz przejmuje kontrolę nad Krewną po zagraniu odpowiedniego wydarzenia karty Tyche. Krewna pozostaje kontrolowana przez gracza, dopóki nie utraci on tej kontroli lub Krewna nie zginie. Kontrola nad Krewnymi może się zmieniać w każdym Etapie lub mogą pozostać one niekontrolowane.

Kontrolowanie OLYMPIAS jest możliwe po zagraniu wydarzenia karty Tyche *Olympias*.

Aby zdobyć kontrolę nad **KLEOPATRĄ** lub **THESSALONIKĘ**, gracz musi spełnić wszystkie poniższe warunki:

- Musi zostać zagrane wydarzenie na odpowiedniej karcie Tyche: *Małżeństwo z Kleopatrą* albo *Małżeństwo z Tesaloniką* (gracz powinien umieścić kartę przed sobą dla przypomnienia).
- Ta Krewna musi być niekontrolowana.
- Gracz musi mieć swoją Armię w tej samej lokacji co ta Krewna.
- W tej lokacji nie może być żadnych wrogich Oddziałów, chyba że wrogi gracz ma zapewnioną Zgodę na Przejście.

Jeśli te warunki zostaną spełnione podczas jednego Etapu (niekoniecznie w jednym Segmencie albo Turze), to ten gracz przejmuje kontrolę nad tą Krewną.



Przykład: Żółty gracz zagrywa kartę Tyche Małżeństwo z Tesaloniką zarówno dla jej wydarzenia, jak i dla jej PO, aby poruszyć KASSANDROSA do PELLA. Frakcja KASSANDROSA spełnia warunki wydarzenia, zatem przejmuje kontrolę nad THESSALONIKĘ. Jej figurkę należy oznaczyć żółtym pierścieniem i umieścić na karcie Wódza KASSANDROSA, a znacznik żółtego gracza należy przesunąć na torze Legitymacji o 2 pola w górę.

8.3 Utrata kontroli

Jeśli po rozpatrzeniu Procedury wrogi Dowodzący znajdzie się w tej samej lokacji co Członek Rodziny Królewskiej kontrolowany przez Frakcję, której znacznik Kontroli znajduje się na tym polu, to ta Frakcja traci nad nim kontrolę.

Przykład: KLEOPATRA kontrolowana przez żółtego gracza znajduje się w lokacji poza murami jego Stolicy. Gracz czerwony przemieszcza swojego Wódza bez Oddziałów na pole Stolicy. Żółty gracz, zgodnie z procedurą Ruchu Lądowego, może przemieścić KLEOPATRĘ do wnętrza murów Stolicy, aby znalazła się w innej lokacji niż wrogi Wódz. Dzięki temu żółty gracz zachowa kontrolę nad KLEOPATRĄ.

Jeśli jest to Dziedzic albo Wóz Pogrzebowy, to Frakcja wrogiego Dowodzącego przejmuje nad nim kontrolę. Gdy jest to Krewna, to nikt jej nie kontroluje, ponieważ w przypadku Krewnej konieczne jest zagrane odpowiedniej karty Tyche.

Jeśli kontrolowany Członek Rodziny Królewskiej po rozpatrzeniu Procedury znajdzie się w lokacji bez żadnych Dowodzących ani znaczników Kontroli graczy, to staje się niekontrolowany.

Jeśli Członek Rodziny Królewskiej znajdujący się wewnątrz murów Stolicy stanie się niekontrolowany, to natychmiast należy go przemieścić poza mury Stolicy.

8.5 Ruch Członków Rodziny Królewskiej

Niekontrolowane Krewne mogą się poruszać wyłącznie po zagranium wydarzenia na karcie Tyche *Ich własne plany*.

Kontrolowani Członkowie Rodziny Królewskiej mogą poruszać się wyłącznie z Aktywną Armią.

W przypadku ruchu pomiędzy lokacjami w obrębie Stolicy wystarczy udział Dowodzącego należącego do Frakcji, która ich kontroluje. Członkowie Rodziny Królewskiej mogą być Podejmowani i Zostawiani przez Aktywną Armię należącą do Frakcji, która ich kontroluje. Jeśli Aktywna Armia innego gracza wchodzi na pole Stolicy gracza kontrolującego Członka Rodziny Królewskiej, to może on przemieścić Członków Rodziny Królewskiej pomiędzy lokacjami wewnątrz murów i poza murami.

8.5 Śmierć Dziedziców i Krewnych

Dwie sytuacje powodują ich usunięcie z rozgrywki:

- Dziedzice i Krewne mogą zginąć, kiedy gracz zagra wydarzenie na karcie Tyche *Kielich z cykuta*.
- Alexandros i Herakles mogą zginąć w Fazie Przygotowań Etapu, odpowiednio w IV i V Etapie.

Kiedy Członek Rodziny Królewskiej ginie, to jego figurkę (albo żeton) należy usunąć z rozgrywki.

Z historii wiemy, że wszyscy Członkowie Rodziny Królewskiej, z wyjątkiem Thessalonike, zostali zamordowani w okresie odpowiadającym rozgrywce. Wkrótce później także ona została zamordowana przez swojego syna.

9. AKTYWACJA I WYKORZYSTANIE PUNKTÓW RUCHU

W grze *Sukcesorzy* gracze aktywują całe Armie albo tylko Dowodzących (bez Oddziałów), aby wykorzystać dostępne dla nich Punkty Ruchu do przeprowadzenia kluczowych akcji: Ruchu, prowadzenia Szturmów i usuwania znaczników Kontroli innych graczy.

Przed Aktywacją: Ponieważ Aktywacja dotyczy Armii, to jeśli w tej samej lokacji znajduje się kilka Oddziałów, to gracz może utworzyć tam przed Aktywacją kilka Armii. Głównodowodzącym Armii może być jeden z obecnych tam Wodźów albo Mianowany tam Dowódca. Przed Aktywacją Członkowie Rodziny Królewskiej również powinni być przydzieleni do odpowiednich Armii. Tworzenie Armii ma miejsce przed Aktywacją albo w szczególnych sytuacjach podczas ruchu. W każdej innej sytuacji wszystkie Oddziały jednej Frakcji znajdujące się w konkretnej lokacji stanowią jedną Armię, której Głównodowodzącym jest Wódz o najwyższym Starszeństwie.

Ważne: Nie ma ograniczenia co do liczby Oddziałów i Wodźów, które mogą być na jednym polu.

9.1 Aktywacja

Aktywacja oznacza wskazanie Armii (Dowodzącego z Oddziałami) albo Dowodzącego podczas Segmentu zagrywania karty Tyche lub Segmentu Aktywacji. Aktywacja podczas Segmentu zagrywania karty Tyche wymaga zagrania odpowiedniej karty. Natomiast podczas Segmentu Aktywacji gracz może Aktywować każdą swoją Armię i każdego Dowodzącego (bez Oddziałów). Każda Aktywacja musi się zakończyć, zanim rozpocznie się kolejna Aktywacja. Żaden Oddział ani Wódz nie może uczestniczyć w więcej niż jednej Aktywacji w danym Segmencie, ale może być Aktywowany niezależnie w Segmencie zagrywania karty Tyche i ponownie w Segmencie Aktywacji. Zmiana kontroli (nie wystarczy jej utrata) Członków Rodziny Królewskiej pozwala im ponownie uczestniczyć w Aktywacji. Mianowanie Dowódcy gracza nie jest uznawane za Aktywację. Dowódca może uczestniczyć w dowolnej liczbie Aktywacji.

Wskazówka: Żetony, które zakończyły Aktywację w danym Segmencie, można obrócić (zachowując widoczną stronę), aby uniknąć pomyłek i nieporozumień.

Przykład: Gracz czerwony porusza PERDIKKASA z jego Armią i PHILIPPOSA, aby zaatakować Armię gracza niebieskiego podczas swojego Segmentu Aktywacji. Gracz niebieski wygrywa Bitwę Lądową i przejmuje PHILIPPOSA. Pomimo tego, że PHILIPPOS już poruszał się w bieżącym Segmencie, to gracz niebieski może używać Armii kontrolującej PHILIPPOSA do Przechwytywania albo Unikania dowolną liczbę razy aż do końca Segmentu Aktywacji gracza czerwonego.

Zostawianie i Podejmowanie: Podczas ruchu na każdym polu, na które wchodzi Aktywna Armia albo Dowodzący, gracz może zdecydować o podzieleniu grupy poruszających się żetonów albo przyłączeniu do ruchu żetonów z tego

polu (swoich lub kontrolowanych przez siebie), o ile nie uczestniczyły już w innej Aktywacji.

Zostawianie oznacza podzielenie grupy żetonów poruszających się razem. Część żetonów zostaje na danym polu, a reszta kontynuuje ruch z Aktywną Armią albo Dowodzącym. Zostawione żetony nie mogą już uczestniczyć w innej Aktywacji w tym Segmencie.

Podejmowanie oznacza przyłączenie żetonów z danego pola do Aktywnej Armii albo Dowodzącego i dalszy ruch razem z nimi.

W przypadku Ruchu przez pole Obleganej wrogiej Stolicy żetony mogą być Zostawiane i Podejmowane tylko poza murami tej Stolicy.

9.2 Określanie liczby dostępnych Punktów Ruchu

Punkty Ruchu w Segmencie zagrywania karty Tyche: Armia albo Wódz Aktywowany w tym Segmencie może wykorzystać tyle Punktów Ruchu, ile wynika z treści wydarzenia albo ile Punktów Operacyjnych ma Aktywująca go karta.

Punkty Ruchu w Segmencie Aktywacji: Na początku tego Segmentu gracz wykonuje pojedynczy rzut kością, którego wynik wpływa na liczbę dostępnych Punktów Ruchu **każdej** Armii i Dowodzącego w tym Segmencie. Liczbę PR należy odczytać z Tabeli Dostępnych Punktów Ruchu. Zależy ona od Zdolności Strategicznej Głównodowodzącego (wiersz) i wyniku rzutu kością (kolumna). Kość z wyrzuconym wynikiem należy umieścić na karcie Frakcji, aby podczas Segmentu Aktywacji możliwe było zweryfikowanie liczby dostępnych Punktów Ruchu.

Innym sposobem określenia liczby dostępnych Punktów Ruchu jest stwierdzenie, że:

- Wynik rzutu niższy niż Zdolność Strategiczna Głównodowodzącego daje mu 2 PR;
- Wynik rzutu równy Zdolności Strategicznej Głównodowodzącego daje mu 3 PR;
- Wynik rzutu wyższy niż Zdolność Strategiczna Głównodowodzącego daje mu 4 PR.

| | | TABELA DOSTĘPNYCH PUNKTÓW RUCHU | | | | | | | |
|----------|-----------------------|---------------------------------|---|---|---|---|---|---|------|
| | | WYNIK RZUTU | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | |
| SELEUKOS | ZDOLNOŚĆ STRATEGICZNA | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 PR |
| SELEUKOS | ZDOLNOŚĆ STRATEGICZNA | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | |
| KRATEROS | ZDOLNOŚĆ STRATEGICZNA | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 PR |

Przykład: KRATEROS i SELEUKOS są w tej samej Frakcji, ich Zdolność Strategiczna to odpowiednio 4 i 2. Gracz wykonuje rzut kością i uzyskuje „3”. Zatem SELEUKOS będzie mógł skorzystać z 4 PR, a KRATEROS będzie miał zaledwie 2 PR podczas tego Segmentu Aktywacji.

Aktywna Armia może wykorzystać podczas Segmentu Aktywacji tyle Punktów Ruchu, iloma dysponuje jej Głównodowodzący. Jeśli w czasie jej Aktywacji nastąpi zmiana Głównodowodzącego, to należy od razu określić, ile jeszcze Punktów Ruchu może wykorzystać ta Armia.

W Segmencie zagrywania karty Tyche liczba Punktów Ruchu Aktywnej Armii (lub Dowodzącego) nie zależy od Głównodowodzącego (zawsze jest równa liczbie PO wydanych na Forsowny Marsz albo zależna od treści karty).

Możliwe są następujące sytuacje:

A. Armia z tylko jednym Dowodzącym: może wykorzystać tyle Punktów Ruchu, ile po rzucie kością ma ten Dowodzący.

B. Armia z kilkoma Wodzami: może wykorzystać tyle Punktów Ruchu, ile po rzucie kością ma Głównodowodzący tej Armii. Zostawienie Podwładnego lub Oddziałów tej Armii kończy ich Aktywację w tym Segmencie.

C. Armia, która Podejmuje Wodza o niższym Starszeństwie niż jej Głównodowodzący: Podjęty Wódz zostaje Podwładnym i uczestniczy w Ruchu Aktywnej Armii. Po zakończeniu Aktywacji tej Armii Podwładny nie może już uczestniczyć w Aktywacji w tym Segmencie.

D. Zmiana Głównodowodzącego:

D1 Armia z kilkoma Wodzami, która Zostawia Głównodowodzącego: Zostawienie Głównodowodzącego kończy jego Aktywację w tym Segmencie, ale Armia z nowym Głównodowodzącym jest nadal Aktywna (należy sprawdzić, czy ta Armia ma jeszcze Punkty Ruchu, które może wykorzystać).

D2 Armia, która Podejmuje Wodza o wyższym Starszeństwie niż jej Głównodowodzący: Podjęty Wódz zostaje Głównodowodzącym (należy sprawdzić, czy ta Armia ma jeszcze Punkty Ruchu, które może wykorzystać).

Zmiana liczby Punktów Ruchu Armii po zmianie Głównodowodzącego: Liczba Punktów Ruchu, którymi w takiej sytuacji dysponuje Aktywna Armia, to Punkty Ruchu nowego Głównodowodzącego, od których należy odjąć Punkty Ruchu już wykorzystane przez tę Armie. Jeśli ta liczba jest mniejsza lub równa zero, to Armia kończy swoją Aktywację.

Analogicznie Aktywowani są Wodzowie bez Oddziałów.



Przykład: Podczas Segmentu Aktywacji w EPHEOS (1) zostaje Aktywowana Armia dowodzona przez DEMETRIOS, która dysponuje 4

PR. Ta Armia zużywa 1 PR na ruch do HALIKARNASSOS (2), gdzie Podejmuje KRATEROSA. Ponieważ KRATEROS ma Starszeństwo 18, a DEMETRIOS tylko 9, to KRATEROS zostaje Głównodowodzącym tej Armii. Liczba Punktów Ruchu dostępnych dla KRATEROSA wynosi 2 PR, ponieważ jego Zdolność Strategiczna wynosi 4. Zatem Armia, która wykorzystala już 1 PR, może jeszcze wykorzystać 1 PR. Armia wykonuje ruch do XANTHOS (3), gdzie Zostawia KRATEROSA (nie może on już uczestniczyć w żadnej Aktywacji w tym Segmencie). Ponownie DEMETRIOS zostaje jej Głównodowodzącym, co znowu zmienia liczbę PR dostępnych dla tej Armii na 4 PR (z których 2 zostały już wykorzystane). Armia kontynuuje ruch do PHASELIS (4), a następnie do ASPENDOS (5), gdzie kończy Aktywację.

9.3 Sposoby użycia Punktów Ruchu

Po określeniu liczby Punktów Ruchu, które Dowodzący mogą wykorzystać, gracz może utworzyć Armie na polach ze swoimi Oddziałami. Następnie wybiera Armie lub Dowodzących, których Aktywuje, i w dowolnej kolejności i połączeniu może wykorzystać Punkty Ruchu dla poniższych działań.

Ważne: Po rozstrzygnięciu Bitwy Łądowej, Ucieczki podczas Bitwy Morskiej albo Wycofania kończy się Aktywacja Armii lub Dowodzącego.

A. Ruch

Koszt ruchu pomiędzy polami, które łączą:

- Szlak Łądowy 1 PR
- Przełęcz albo Cieśnina 2 PR
- Szlak Morski 1 PR
- Szlak Dalekomorski 2 PR

Procedury wykonywania Ruchu Łądowego i Morskiego są opisane szczegółowo w Rozdziałach 10 i 13.



Przykład 1: Dowódca żółtego gracza znajdujący się w HALIKARNASSOS (1) ma do wykorzystania 3 PR. Wyrusza on do EPHEOS (2) z jednym Oddziałem, korzystając ze szlaku Łądowego (wykorzystuje 1 PR). Następnie kieruje się do SARDEIS (3) innym szlakiem Łądowym (wykorzystuje kolejny 1 PR, łącznie 2 PR). Teraz gracz żółty Mianuje tego Dowódcę w IKONION (4) (co nie wymaga żadnych PR), a następnie zabiera stamtąd Oddział szlakiem Łądowym do Dana (5), wykorzystując ostatni PR tej Aktywacji. Warto podkreślić, że mimo iż Dowódcy mogą być Mianowani bez wykorzystywania PR, to nadal są oni ograniczeni przez liczbę PR, którymi dysponują podczas Aktywacji.

B. Przemieszczanie się pomiędzy lokacjami tego samego pola

Przemieszczanie się pomiędzy lokacjami tego samego pola nie wymaga użycia Punktów Ruchu. Przykładami takiego przemieszczania się są:

- Ruch pomiędzy lokacjami wewnątrz murów i poza murami własnej Stolicy,
- Zaokręgowanie, aby rozpocząć, albo Wyokręgowanie, aby zakończyć Ruch Morski,
- Podejmowanie i Zostawianie żetonów podczas Ruchu Morskiego.

*Przykład: Nawet jeśli wywoła to wiele Bitew Lądowych, jeden Dowódca może w tym samym Segmencie podczas swojej Aktywacji przenieść **wszystkie** żetony swojej Frakcji z wnętrza murów **każdej** własnej Stolicy do lokacji poza murami, ponieważ nie wymaga to wykorzystania PR. Rozpoczęcie Bitwy Lądowej oczywiście zakończy Aktywację tych żetonów, ale Dowódcy mogą być ponownie Mianowani, aby Aktywować inne Armie.*

C. Prowadzenie Szturmu

Koszt tej akcji to 2 Punkty Ruchu. Szturmować można wrogą Stolicę, Warownię albo Niezależne Miasto. Szturm może przeprowadzić Aktywna Armia złożona z co najmniej 3 Oddziałów. Oddziały Szturmujące nie mogą brać udziału w innych Aktywacjach w tym Segmencie. Zasady dotyczące Szturmowania są opisane szczegółowo w dalszych Sekcjach.

Przykład: Żółty gracz ma Armię składającą się z KASSANDROSA i 6 Oddziałów w LAMIA ①. Ta Armia ma do wykorzystania 4 PR. Żółty gracz porusza tę Armię do LARISA ②, a następnie do Stolicy Pella ③, wykorzystując łącznie 2 PR. Czarny gracz przemieszcza swoje Oddziały do wnętrza murów PELLA (zgodnie z Procedurą Ruchu Lądowego), więc nie dochodzi do Bitwy Lądowej. Armia KASSANDROSA wykorzystuje pozostałe 2 PR, aby przeprowadzić Szturm PELLA.

D. Usuwanie znacznika Kontroli innego gracza z Miasta

Koszt tej akcji to 2 Punkty Ruchu. Usunięcia znacznika Kontroli innego gracza z Miasta może dokonać Aktywna Armia złożona z co najmniej 3 Oddziałów. Ta akcja może mieć miejsce dopiero po zakończeniu Procedury Ruchu na tym polu. Ta akcja nie wpływa na Status Obrońcy Dynastii.



Przykład: Żółty gracz ma Armię składającą się z KASSANDROSA i 6 Oddziałów w LAMIA ①. Ta Armia ma do wykorzystania 4 PR. Żółty gracz porusza tę Armię do LARISA ②, a następnie wykorzystuje 2 PR, aby usunąć stamtąd czarny znacznik Kontroli. Czarny gracz traci tym samym kontrolę nad Prowincją THESSALIA oraz 2 PZ. KASSANDROS zużywa ostatni 1 PR, aby dotrzeć do PELLA ③.

9.4 Ruch a Stolicy

Wewnątrz murów i poza murami Stolicy: Armia lub Dowódca wewnątrz murów Stolicy (niezależnie czy jest Oblega-

na), która chce opuścić to pole, najpierw musi poruszyć się do innej lokacji tej Stolicy. W przypadku Ruchu Lądowego będzie to lokacja poza murami Stolicy. W przypadku gdy Stolica jest Portem, będzie to lokacja morska podczas Ruchu Morskiego.

Kiedy Armia lub Dowódca wkraczają na pole Stolicy z innego pola oraz chcą wejść do lokacji wewnątrz murów, muszą przejść wcześniej przez lokację poza murami tej Stolicy albo lokację morską, jeśli ma to miejsce podczas Ruchu Morskiego. Taki ruch może zostać przerwany przez innego gracza w lokacji poza murami Stolicy.

*Rekomendujemy, aby Oddziały, Dowódcy itp., którzy znajdują się **wewnątrz** murów Stolicy, zostali umieszczeni pod żetonem kontroli, aby to było jasne dla każdego gracza.*

Niekontrolowane, Niezależne, Wrogie: Żaden żeton nigdy nie może zostać poruszony do ani umieszczony wewnątrz niekontrolowanej, Niezależnej albo wrogiej Stolicy. Jeśli Stolica staje się Niezależną, to żetony wewnątrz murów ponoszą Straty, tak jak po przegranej Bitwie Lądowej. W takiej sytuacji nic nie dzieje się z żetonami, które są poza murami Stolicy.

Ograniczenie do 2 Oddziałów wewnątrz murów Stolicy: Wewnątrz murów Stolicy nie może się znajdować więcej niż 2 Oddziały oraz dowolna liczba Dowodzących oraz Członków Rodziny Królewskiej.

9.5 Aktywacja Niezależnych Armii

Niezależne Armie Leosthenesa i Ariarthesa rozpoczynają rozgrywkę na mapie. Pozostałe Niezależne Armie (Philona, Glaukiasa i Seuthesa) na początku rozgrywki znajdują się na swoich polach startowych. Wchodzą one na mapę po zagranium odpowiednich kart Tyche.

Niezależne Armie mogą zostać Aktywowane podczas Segmentu zagrywania karty Tyche (albo w przypadku rozgrywki 2 albo 3 graczy na końcu Rundy) po zagranium odpowiedniej karty Tyche. Aktywna Niezależna Armia może wykorzystać 3 Punkty Ruchu, aby wykonać ruch albo umieścić Niezależny znacznik Kontroli. Niezależne Armie nie mogą prowadzić Szturmów. Niezależna Armia musi zakończyć swoją Aktywację przed Aktywacją kolejnej Niezależnej Armii.

Umieszczanie Niezależnego znacznika Kontroli: Jeśli Niezależna Armia rozpoczyna swoją Aktywację w Mieście albo Warowni, to gracz Aktywujący tę Armię może zużyć wszystkie 3 Punkty Ruchu, aby umieścić tam Niezależny znacznik Kontroli (i usunąć inny, jeśli się tam znajdował). Jeśli Niezależny znacznik Kontroli zostanie umieszczony na polu Warowni, to wtedy to pole znowu należy traktować jako Warownię.

Ograniczenia ruchu Niezależnych Armii:

- Nie mogą korzystać z Ruchu Morskiego, ale mogą poruszać się przez Cieśniny.
- Nie mogą być wewnątrz murów Stolicy.
- Wykonują swoje ruchy niezależnie od siebie, ale mogą zakończyć swój ruch na polu z innymi Niezależnymi Armiami.

- Niezależna Armia znajdująca się na polu Stolicy gracza zmienia jej status na Obleganą.
- LEOSTHENES może poruszać się wyłącznie w Prowincji THESSALIA albo HELLAS (oprócz KYKLADES, ponieważ to wymagałoby Ruchu Morskiego).
- PHILON musi zakończyć każdy swój ruch na polu będącym bardziej na zachód niż pole, z którego rozpoczął ruch (jeśli to możliwe), chyba że umieszcza Niezależny znacznik Kontroli. Jeśli dotrze on do Prowincji HELLAS, to należy usunąć go z rozgrywki.

- ARIARATHES może poruszać się wyłącznie w Prowincji KAPPADOKIA.

Usuwanie znacznika Kontroli gracza: Jeśli Niezależna Armia po zakończeniu swojej Aktywacji znajduje się w Mieście (dotyczy to również Warowni kontrolowanej przez gracza), to należy usunąć znacznik Kontroli gracza z tego pola (jeśli się tam znajduje). Niezależna Armia nie usuwa znacznika Kontroli z pola, na które się Wycofała podczas swojej Aktywacji.

10. PROCEDURA WYKONYWANIA RUCHU LĄDOWEGO

A. Gracz wskazuje pole, na które zamierza się poruszyć jego Aktywna Armia.

Należy pamiętać, że jeśli jest to pole **Warowni** i Aktywna Armia gracza kontynuuje swój ruch, to ryzykuje utratę Oddziału. Gracz wykonuje rzut kością. Wynik „5” oznacza, że z tej Armii należy usunąć jeden Oddział. Natomiast wynik „6” oznacza, że jeśli w tej Armii znajduje się Oddział Słoni, to należy go usunąć, a jeśli nie ma Słoni, to należy usunąć jeden dowolny Oddział. Dotyczy to także Uniku, ale nie Wycofania i Ucieczki.

Armia nie ponosi tych konsekwencji, jeśli rozpoczyna albo kończy swój ruch na polu Warowni, a także przechodzi przez pole Warowni niekontrolowane lub kontrolowane (wtedy jest to zwykłe miasto) przez gracza albo przechodzi przez Spartę podczas Ruchu Morskiego.



Przykład: Armia Peithona należąca do złotego gracza rozpoczyna ruch w Ekbatana (1) i porusza się przez Rozstaje do Elymaioi (2), które jest Warownią. Następnie, w tej samej Aktywacji, Armia przemieszcza się do Sousa (3). Gracz złoty musi teraz wykonać rzut kością, aby sprawdzić, czy traci jakiś Oddział.

- B. Jeśli jest to pole **wrogiej Stolicy**, która nie jest Oblegana, to gracz kontrolujący Stolicę może przemieścić na tym polu swoich Dowodzących, Oddziały oraz kontrolowanych Członków Rodziny Królewskiej pomiędzy lokacjami wewnątrz murów i poza murami (w dowolnej kombinacji, pamiętając o ograniczeniu do 2 Oddziałów wewnątrz murów Stolicy).

- C. **Zgoda na Przejście:** Jeśli na tym polu znajduje się co najmniej jeden Oddział albo Dowodzący innego gracza, to ten gracz może udzielić Zgody na Przejście, jeśli to pole nie jest Stolicą, a aktywowana Armia posiada wystarczającą liczbę PR, by móc opuścić to pole.

Zgoda na Przejście nie dotyczy Niezależnych Armii.

Jeśli po przemieszczeniu Aktywnej Armii albo Dowodzących na to pole Zgoda na Przejście **zostanie podtrzymana**, to bieżąca Procedura zostaje zakończona. Aktywna Armia albo Dowodzący **muszą** rozpocząć rozpatrywanie Procedury Ruchu Lądowego na następnym polu.

Bieżąca Procedura jest kontynuowana po przemieszczeniu Aktywnej Armii albo Dowodzącego na to pole (i w efekcie może prowadzić nawet do Bitwy Lądowej), jeśli:

- Aktywna Armia albo Dowodzący nie otrzymają Zgody na Przejście, a mimo to wejdą na to pole, **lub**
- gracz, który udzielił Zgody, ją anuluje.

- D. **Przechwytywanie:** Inni gracze w Kolejności deklarują, czy ich Dowodzący znajdujący się na polach sąsiadujących podejmują próbę **Przechwytywania**. Należy rozpatrzyć te próby zgodnie z zasadami **Przechwytywania**.

Jeśli po zrealizowaniu punktu D lub któregoś z następnych poniższej Procedury wszyscy Dowodzący oraz Oddziały znajdujące się na polu, na którym rozpatrywana jest Procedura, należą do jednej Frakcji, to Procedura kończy się i pozostałe punkty należy pominąć. Jeśli Aktywna Armia albo Dowodzący ma jeszcze Punkty Ruchu, to może je wykorzystać albo zakończyć swoją Aktywację.

- E. **Wycofanie:** W efekcie udanego Przechwytywania Aktywna Armia albo Dowodzący może się **Wycofać** (wrócić na poprzednie pole), może mieć też miejsce **Bitwa Lądowa** (należy także sprawdzić szczególne przypadki punktu G). Obie sytuacje powodują zakończenie Aktywacji tej Armii lub Dowodzącego. Należy zastosować odpowiednie zasady dotyczące **Bitwy Lądowej**.

- F. **Unik:** Jeśli na tym polu przed Aktywacją znajdowała się wroga Armia albo Dowodzący, to może podjąć

próbę Uniku. Należy zastosować odpowiednie zasady dotyczące **Uniku**.

- G. Wódz przeciwko Wodzowi:** W szczególnym przypadku, gdy Aktywny Wódz (lub ich grupa) bez Oddziałów wchodzi na pole, na którym znajduje się wrogi Wódz (lub ich grupa) bez Oddziałów, to Aktywny Wódz (lub cała grupa) musi albo wykonać ruch na inne pole, albo Wycofać się, jeśli nie ma już Punktów Ruchu. W skrócie Wódz bez Oddziałów może przejść przez pole z wrogim Wodzem (bez Oddziałów), ale nie może zakończyć tam swojego ruchu. Jeśli wraz z Aktywnym Wodzem porusza się Członek Rodziny Królewskiej, to Wódz może wykonać taki ruch wyłącznie do wnętrza murów Stolicy.
- H. Zmiana Statusu:** Jeśli Rozbity Wódz jest we Frakcji Obrońcy Dynastii, który nie jest Uzurpatorem, a Aktywny gracz również jest Obrońcą Dynastii, to w tej sytuacji staje się on Basileusem.
- I. Armia przeciwko Wodzowi:** W szczególnym przypadku, gdy Aktywna Armia wchodzi na pole, na którym znajduje się wrogi Wódz (lub ich grupa) bez Oddziałów, to tego Wodza (lub ich grupę) należy przenieść na Pole Rozbitych.
- J. Zniesienie:** Jeśli na tym polu znajdują się wrogie Oddziały, a ich liczba (ich Siła Bojowa nie ma w tej sytuacji zna-

czenia) jest co najmniej pięć razy mniejsza niż w Aktywnej Armii, to dochodzi do Zniesienia. Zniesienie nie wymaga użycia Punktów Ruchu. Nie jest Bitwą Ładową, dlatego nie kończy Aktywacji i nie można w tej sytuacji zagrywać kart Tyche odnoszących się do Bitew. Strona Zniesiona ponosi Straty. Aktywna Armia nie może zostać Zniesiona, nawet jeśli wrogie Oddziały mają przewagę liczebną 5 do 1.

K. Oddziały Wojsk Królewskich: Jeśli na tym polu znajdują się Oddziały Wojsk Królewskich, to należy obliczyć Prestiż obu stron. Jeśli w Armii strony o niższym Prestiżu znajdują się wyłącznie Oddziały Wojsk Królewskich, to natychmiast przechodzą one na stronę przeciwnika. Wodźów, którzy pozostali bez Oddziałów, należy przenieść na Pole Rozbitych, a Dowódców zwrócić graczowi. Oznacza to zakończenie tej Procedury i rozpoczęcie rozpatrywania Procedury na następnym polu (jeśli Aktywna Armia ma jeszcze PR i nie została właśnie zniszczona).

L. Bitwa Ładowa: Na tym polu należy rozstrzygnąć Bitwę Ładową. Kończy to Aktywację Aktywnej Armii.

Uwaga: Nadal możesz dokonać przemieszczenia między murami Stolicy, gdyż nie wymaga to wydawania PR.

11. PRZECHWYTYWANIE I WYCOFYWANIE

Przechwytywanie to rodzaj manewru wykonywanego przez innych graczy podczas ruchu Aktywnej Armii lub Dowodzącego. Dzięki niemu Armie innych graczy mogą przemieścić się z sąsiednich pól, aby zablokować ruch Aktywnego gracza lub wzmocnić własne siły na sąsiednim polu. Pomimo że podczas rozgrywki Przechwytywanie odbywa się w odpowiedzi na wrogi ruch, to symuluje ono wcześniejszy ruch Przechwytywającej Armii, która dociera na pole przed Aktywną Armią. To wyjaśnia, dlaczego Przechwytywająca Armia jest obrońcą, jeśli Przechwytywanie doprowadzi do Bitwy Ładowej.

Niezależne Armie nie mogą Przechwytywać, chyba że wykorzystywana jest opcjonalna zasada.

Żeton (Członek Rodziny Królewskiej, Oddział Wojsk Królewskich, Srebrne Tarcze), który został poruszony, zmienił przynależność albo przeszedł pod kontrolę innej Frakcji, może uczestniczyć w Przechwytywaniu wielokrotnie podczas tego samego Segmentu.

11.1 Warunki konieczne do podjęcia próby Przechwytywania

Do Przechwytywania może dojść, jeśli Armia, Oddziały albo Dowodzący Aktywnego gracza znajdują się (zostaną poruszeni

podczas Ruchu Ładowego albo zostawieni podczas Ruchu Morskiego) na polu sąsiadującym z polem, na którym znajduje się Armia albo Dowodzący innego gracza. Przechwytywanie na polu Stolicy ma miejsce w jej lokacji poza murami.

A. Wymagania

- Te sąsiadujące pola muszą być połączone szlakiem Ładowym.
- Jeśli na tym polu jest wrogi znacznik Kontroli, to aby móc Przechwytywać, gracz musi mieć tam swój Oddział.

B. Ograniczenia

- Nie można Przechwytywać Armii, która Przechwytuje, Unika, Wycofuje się albo Ucieka.
- Nie można Przechwytywać, jeśli przed rozpoczęciem tego ruchu na polu znajdował się wrogi Oddział.
- Nie można Przechwytywać ruchu do lokacji wewnątrz murów Stolicy.
- Armia znajdująca się wewnątrz murów Stolicy nie może Przechwytywać Oblegającej ją Armii, która opuszcza pole Stolicy.

11.2 Deklarowanie i rozstrzygnięcie prób

Przechwytywania

Zgodnie z Kolejnością gracze mogą zadeklarować Przechwytywanie (o ile spełniają powyższe warunki). Gracze mogą podejmować próby Przechwytywania z kilku pól. Wszystkie próby Przechwytywania muszą być zadeklarowane przed ich rozstrzygnięciem.

Zgodnie z Kolejnością gracze tworzą Armie, które wezmą udział w Przechwytywaniu (oprócz Dowodzących i Oddziałów mogą do nich włączyć także Członków Rodziny Królewskiej). Dowodzący z najwyższym Starszeństwem uczestniczący w Przechwytywaniu jest Głównodowodzącym Przechwytywającej Armii i jego Zdolność Strategiczna jest wykorzystywana przy określaniu powodzenia Przechwytywania. Gracz może Mianować Dowódcę, aby był Głównodowodzącym Przechwytywającej Armii. Może także Mianować Dowódcę, aby zostawić go na polu, jeśli Przechwytywanie się powiedzie.

Zgodnie z Kolejnością gracze wykonują oddzielny rzut kością dla każdego swojego Głównodowodzącego Przechwytywających Armii. Próba jest udana, jeśli wynik rzutu jest wyższy niż jego Zdolność Strategiczna (a w przypadku, gdy Głównodowodzącym jest Eumenes, jeśli wynik wynosi co najmniej „3”, ze względu na jego Zdolność Specjalną). Jeśli próba się powiodła, to Armia i Członkowie Rodziny Królewskiej, którzy uczestniczyli w Przechwytywaniu, muszą wejść na to pole.

Podczas rozpatrywania Procedury Ruchu Lądowego tylko jeden gracz może skutecznie Przechwytywać, dlatego pierwsza udana próba anuluje próby kolejnych graczy. Jednak ten gracz musi wykonać rzuty dla wszystkich zadeklarowanych przez siebie prób Przechwytywania (może to spowodować zgromadzenie kilku przechwytywających Armii na tym polu).



Przykład 1: Armia gracza niebieskiego Oblega SARDEIS ①, gdzie jest Armia gracza czerwonego. Ta Armia gracza niebieskiego porusza się do PERGAMONU ②. W tej sytuacji Armia gracza czerwonego nie może Przechwytywać, bo była Oblegana. Gracz niebieski zużywa 2 PR, aby usunąć czerwony znacznik Kontroli z PERGAMONU ②, i kontynuuje ruch do EPHEOS ③. Armia gracza czerwonego z SARDEIS nie może jednak próbować Przechwytywać na pole EPHEOS.

Przykład 2: DEMETRIOS niebieskiego gracza porusza się szlakiem Morskim z KYKLADES ④ do ATHENAI ⑤, które jest Oblegane przez żółtego gracza, i Zostawia jeden Oddział wewnątrz murów ATHENAI. KASSANDROS ⑥ żółtego gracza nie może Przechwytywać tego Oddzia-

tu. Następnie DEMETRIOS Wyokrętowuje się poza murami ATHENAI

⑤, co może być Przechwytywane przez KASSANDROSA.

11.3 Wycofanie

Jeśli chociaż jedna próba Przechwytywania okaże się udana, to Aktywna Armia albo Dowodzący mogą się Wycofać.

Wycofanie nie wymaga użycia Punktów Ruchu, ale Wycofująca się Aktywna Armia albo Dowodzący tracą wszystkie pozostałe Punkty Ruchu.

Żetony Zostawione i Wyokrętowane podczas Ruchu Morskiego Wycofują się do Portu Zaokrętowania.

Żetony, które weszły do lokacji poza murami Stolicy, poruszając się z wnętrza jej murów, Wycofują się z powrotem do wnętrza murów Stolicy.

Żetony, które poruszyły się z sąsiedniego pola szlakiem Lądowym, Przełęczą albo Cieśniną, Wycofują się z powrotem na to pole tym samym szlakiem.

Niezależna Armia, która weszła na mapę z pola startowego, Wycofuje się z powrotem na pole startowe.

12. UNIKANIE

Unik to manewr wykonywany podczas ruchu Aktywnej Armii. Unik wykonuje Dowódca innego gracza w celu uniknięcia Bitwy Lądowej i związanych z nią konsekwencji. Unik polega na przemieszczeniu Dowodzącego razem ze wszystkimi żetonami jego Frakcji znajdującymi się na tym polu o 1 lub 2 pola wzdłuż szlaków Lądowych. Powodzenie Uniku zależy od Zdolności Strategicznej Głównodowodzącego wykonującego Uniku.

Niezależne Armie nie mogą wykonywać Uniku, chyba że wykorzystywana jest opcjonalna zasada.

Żeton (Członek Rodziny Królewskiej, Oddział Wojsk Królewskich, Srebrne Tarcze), który został poruszony, zmienił przynależność albo przeszedł pod kontrolę innej Frakcji, może uczestniczyć w Uniku wielokrotnie podczas tego samego Segmentu.

12.1 Warunki konieczne do podjęcia próby Uniku

Każde pole, przez i na które odbywa się Unik, musi spełniać poniższe warunki:

- Musi być kontrolowane przez gracza wykonującego Unik lub niekontrolowane, lub musi się tam znajdować jego Oddział.
- Nie może się tam znajdować wrogi Oddział.
- Nie może się tam znajdować wrogi Dowódca, chyba że Unik wykonuje Armia.
- Nie może to być pole, z którego Aktywna Armia albo Dowódca wykonali ten ruch.

Inne ograniczenia:

- Wódz nie może wykonywać Uniku, jeśli inny Dowódca tego gracza skutecznie Przechwytywał na to pole podczas tej samej Aktywacji.
- Wódz należący do Aktywnego gracza nie może wykonywać Uniku.
- Dowódca nie może wykonywać Uniku, jeśli Aktywny Dowódca Wycofuje się albo Ucieka.
- Dowódca bez Oddziałów wykonujący Unik nie może się zatrzymać na polu z wrogiem Dowodzącym.
- Podczas Uniku nie można Podejmować i Zostawiać żetonów ani tworzyć Armii.
- Jeśli Unik jest wykonywany z lokacji poza murami własnej Stolicy i Armia nie przekroczy limitu 2 Oddziałów wewnątrz murów Stolicy, to może ona próbować Uniku do wnętrza murów Stolicy.
- Podczas Uniku nie można Mianować Dowódcy.

12.2 Deklarowanie i rozstrzygnięcie Uników

W szczególnej sytuacji, gdy Aktywna Armia (wroga wobec Obleganych, jak i Oblegających) wkracza na pole Obleganej Stolicy, to zarówno Oblegany, jak i Oblegający mogą zadeklarować próby Uniku zgodnie z Kolejnością.

Następnie każdy z graczy, który zadeklarował Unik, wykonuje rzut kością, aby sprawdzić powodzenie Uniku. Unik jest udany, jeśli wynik rzutu jest większy niż Zdolność Stra-

tegiczna Głównodowodzącego Frakcji gracza wykonującego rzut. Gdy Unikającym Głównodowodzącym jest Lysimachos, wystarczy, że wynik wynosi co najmniej „3”, ze względu na jego Zdolność Specjalną.

A. Udany Unik

Jeśli próba się powiedziała, to wtedy gracz podejmuje decyzję, na które pole zostanie wykonany Unik. Unik oznacza przemieszczenie z tego pola na odległość 1 albo 2 pól wzdłuż szlaków Lądowych. Głównodowodzący wykonujący Unik musi zabrać ze sobą wszystkich Podwładnych, Oddziały oraz kontrolowanych Członków Rodziny Królewskiej.

Jeśli Aktywna Armia albo Dowódca ma wystarczającą liczbę PR, to może (po rozpatrzeniu Uniku) kontynuować swój ruch.

Głównodowodzący może wielokrotnie wykonywać Unik podczas danego Segmentu.

Unik Armii przez pole z wrogiem Dowodzącym: Jeśli Armia wykonuje Unik na albo przez pole, na którym znajduje się wrogi Dowódca bez Oddziałów, to ten Dowódca zostaje Rozbity. Ta sytuacja nie powoduje utraty statusu Obrońcy Dynastii, ponieważ nie miała miejsca w Turze gracza wykonującego Unik. Wrogi Dowódca nie może próbować Uniku ani dawać Zgody na Przejście – zostaje on automatycznie Rozbity.



Przykład: Dowódca gracza niebieskiego znajduje się wraz z 2 Oddziałami wewnątrz murów Sousa (2). Należący do żółtej Frakcji Lysimachos bez Oddziałów jest poza murami Sousa. Czerwony gracz teraz Aktywny i porusza Armię składającą się z Dowódcy i 3 Oddziałów z Larsa (1) do Sousa. Zgodnie z Procedurą Ruchu Lądowego gracz niebieski przemieszcza swoją Armię z wnętrza murów Sousa do lokacji poza murami. Ponieważ żółty gracz jest pierwszy w Kolejności, wykonuje on Unik Lysimachosem do Charax (3). Natomiast Armia gracza niebieskiego wykonuje Unik do Elymais (4) gdzie znajduje się Peithon (bez Oddziałów) należący do czarnej Frakcji. Peithon zostaje automatycznie Rozbity, a Armia gracza niebieskiego kontynuuje Unik do Ouxioi (5). Gracz niebieski nie traci statusu Obrońcy Dynastii z powodu Rozbicia Peithona.

B. Nieudany Unik

Jeśli próba Uniku się nie powiedzie, to Armia podejmująca próbę Uniku nie otrzymuje wsparcia Oddziałów Miejscowych podczas wywołanej Bitwy Lądowej.

13. RUCH MORSKI I BITWY MORSKIE

Ruch Morski to ruch między Portami wzdłuż szlaków Morskich lub Dalekomorskich. Odbywa się on między Portem Zaokrętowania (początek Ruchu Morskiego) a Portem Wyokrętowania (koniec tego ruchu). Port Zaokrętowania jest ważny ze względu na możliwe skutki Ucieczki, Wycofania, Bitwy Morskiej oraz użycia karty *Sztormy na morzu*.

13.1 Właściwości Ruchu Morskiego

Ruch Morski ma pewne szczególne właściwości oraz podlega specjalnym ograniczeniom:

- Gracz **nie musi** kontrolować żadnej Floty, aby móc korzystać z Ruchu Morskiego.
- **Tylko jedna** Armia albo Dowodzący Aktywowani w danym **Segmencie** mogą korzystać z Ruchu Morskiego.
- Z Ruchu Morskiego można skorzystać **dokładnie jeden raz**, na początku albo na końcu Aktywacji Armii albo Dowodzącego.
- W Ruchu Morskim może uczestniczyć łącznie najwyżej 8 Oddziałów.

Przykład: Armia złożona z 8 Oddziałów zostaje Zaokrętowana w porcie, a na następnym polu zostawia 4 Oddziały. Armia kontynuuje swój ruch, ale nie może już Podjąć żadnych Oddziałów podczas tego Ruchu Morskiego, ponieważ w tym Ruchu Morskim brało już udział 8 Oddziałów.

- W Ruchu Morskim może uczestniczyć dowolna liczba Dowodzących oraz Członków Rodziny Królewskiej.
- Ruch Morski nie może być wykorzystywany do Przechwytywania albo Uniku.

Niezależne Armie nie mogą korzystać z Ruchu Morskiego.

13.2 Procedura wykonywania Ruchu Morskiego

1. Przed rozpoczęciem Ruchu Morskiego gracz ogłasza, które z jego dostępnych Flot będą eskortować ten Ruch Morski (jeśli takie ma). Decyzji tej nie można zmienić podczas trwania ruchu. Gracz nie musi korzystać ze wszystkich swoich dostępnych Flot (może nie korzystać z żadnej). Jeśli wykorzystywane są tylko niektóre Floty, to należy rozdzielić ich żetony dla zaznaczenia, które z nich eskortują Ruch Morski. Gracz może używać swoich Flot niezależnie od tego, gdzie odbywa się Ruch Morski.

Aktywna Armia albo Dowodzący korzystający z Ruchu Morskiego ignoruje wrogie żetony na lądzie, które mijają podczas korzystania ze szlaków Morskich lub Dalekomorskich. Ewentualne skutki wywołane Zostawieniem żetonów na lądzie nie wpływają na Ruch Morski.

2. Port Zaokrętowania to pole, gdzie Aktywna Armia albo Dowodzący rozpoczyna swój Ruch Morski, poruszając się z lokacji lądowej do lokacji morskiej bez ponoszenia kosztów w Punktach Ruchu.

3. Gracz wskazuje pole, na które porusza się Aktywna Armia albo Dowodzący.

4. Pozostali gracze w Kolejności deklarują, czy chcą na tym polu Inicjować Bitwę Morską albo zagrać kartę *Tyche Sztormy na morzu*.

5. Jeśli została zagrana karta *Tyche Sztormy na morzu*, to należy ją rozpatrzyć. Kończy to Ruch Morski i Aktywację Armii albo Dowodzącego.

6. Należy rozpatrzyć Procedurę Bitwy Morskiej (zgodnie z zasadami poniżej). Przegrana Bitwa Morska kończy Procedurę Ruchu Morskiego i Aktywację Armii albo Dowodzącego.

7. Aktywna Armia albo Dowodzący wchodzi na wskazane wcześniej pole (jego lokację morską).

8. Armia albo Dowodzący korzystający z Ruchu Morskiego mogą Podejmować i Zostawiać żetony z lokacji lądowej pola, przez które odbywa się Ruch Morski.

W przypadku Ruchu Morskiego przez pole Obleganej Stolicy żetony mogą być Zostawiane i Podejmowane tylko w lokacji wewnątrz murów swojej Stolicy albo w lokacji poza murami wrogiej Stolicy.

Z tego pola mogą zostać Podjęte żetony, o ile nie zostanie przekroczony limit 8 Oddziałów, które mogą uczestniczyć w Ruchu Morskim.

Na tym polu można Zostawić żetony. Jeśli nie ma tam żadnego Dowodzącego Aktywnej Frakcji, to można teraz Mianować tam Dowódcę. Jeśli żaden Dowódca nie zostanie tam Mianowany, a Aktywna Frakcja nie kontroluje tego pola, to zostawione Oddziały należy przenieść na Pole Rozbitych. Następnie należy przejść do punktu 10.

9. Jeśli pole, na którym zostały Zostawione żetony, spełnia chociaż jeden z poniższych warunków, to należy rozpatrzyć **Procedurę Ruchu Lądowego** od punktu 2:

- znajdują się tam wrogie Oddziały lub Dowodzący
- na polu sąsiadującym znajdują się wrogie Oddziały lub Dowodzący

10. Jeśli dostępne są jeszcze Punkty Ruchu, Ruch Morski może być kontynuowany zgodnie z niniejszą Procedurą od punktu 3.

11. Jeśli na tym polu nastąpi Wyokrętowanie, to Ruch Morski kończy się. Jeśli Port Wyokrętowania spełnia chociaż jeden z poniższych warunków, to należy rozpatrzyć **Procedurę Ruchu Lądowego** od punktu 2:

- znajdują się tam wrogie Oddziały lub Dowodzący
- na polu sąsiadującym znajdują się wrogie Oddziały lub Dowodzący

Jeśli dostępne są jeszcze Punkty Ruchu, a przed Ruchem Morskim nie był wykonywany Ruch Lądowy, to teraz można skorzystać z Ruchu Lądowego.



Przykład 1: Armia żółtego gracza składająca się z DEMETRIOSIA oraz 5 Oddziałów rozpoczyna swoją Aktywację w XANTHOS (1), mając 4 PR. W tym Segmencie żaden Dowódzący nie korzystał z Ruchu Morskiego, więc żółty gracz deklaruje Ruch Morski, używając wszystkich swoich Flot. Armia DEMETRIOSIA Zaokrętowuje się w XANTHOS i porusza się do RHODOS (2), wykorzystując 1 PR. Żaden z graczy nie Inicjuje Bitwy Morskiej, więc DEMETRIOS Wyokrętowuje się w RHODOS w lokacji poza murami, a następnie wykorzystuje 2 PR, aby przeprowadzić Szturm. Pomimo że Armia DEMETRIOSIA ma jeszcze 1 PR, to nie może ona opuścić RHODOS, ponieważ nie może ponownie skorzystać z Ruchu Morskiego po Wyokrętowaniu. DEMETRIOS musi zakończyć swoją Aktywację, ponieważ nie ma jak wykorzystać ostatniego PR.



Przykład 2: Armia żółtego gracza oblega Stolicę TYROS (1), która jest kontrolowana przez gracza niebieskiego. Wewnątrz murów TYROS znajdują się 2 Oddziały niebieskiego gracza oraz kontrolowany przez niego HERAKLES. W swoim Segmencie zagrywa karty Tycze niebieski gracz umieszcza Dowódcę ALKETASA wewnątrz murów TYROS. Następnie zagrywa on kartę z 3 PO, które wykorzystuje na Forsowny Marsz ALKETASEM. Niebieski gracz deklaruje Ruch Morski, używając wszystkich swoich Flot, i Zaokrętowuje ALKETASA wraz z 2 Oddziałami i HERAKLESEM w TYROS. Następnie Armia dowodzona przez ALKETASA porusza się do AKE (2), wykorzystując szlak Morski. Żółty gracz nie może Inicjować Bitwy Morskiej, ponieważ wszystkie jego Floty są Rozbite. Następnie niebieski gracz porusza swoją Armię przez Gizę (3) (Armia ANTIGONOSA na lądzie nie może mu przeszkodzić) do PELOUSION (4), gdzie Wyokrętowuje swoje żetony, więc ALKETAS, 2 Oddziały oraz HERAKLES dołączają do Armii PTOLEMAIOSA. Niebieski gracz musi teraz przemieścić ALKETASA poza mapę (ponieważ jest on Podwładnym), a 2 Oddziały i HERAKLESA umieścić na karcie Wodza PTOLEMAIOSA.

13.3 Bitwa Morska

Nie można inicjować Bitwy Morskiej, kiedy Armia lub Dowódzący Wycofuje się lub Ucieka ani podczas rozpatrywania wydarzenia karty Tycze Flota Pontyjska.

- A. Deklarowanie Bitwy Morskiej:** Gracz, który chce Inicjować Bitwę Morską, musi spełnić wszystkie poniższe warunki:
- Gracz musi mieć co najmniej 1 dostępną Flotę,
 - Gracz musi mieć swój znacznik Kontroli w odległości nie większej niż 2 pola od Aktywnej Armii lub Dowodzącego, mierzonej wyłącznie wzdłuż szlaków Morskich (ale nie Dalekomorskich),
 - Gracz nie może wcześniej w tym samym Segmencie inicjować Bitwy Morskiej (nawet jeśli była anulowana).

13.4 Procedura rozstrzygnięcia Bitew Morskich

1. Każdy z graczy inicjujących Bitwę Morską określa, które z jego dostępnych Flot będą w niej uczestniczyć. Żadne inne żetony nie uczestniczą w Bitwie Morskiej.

2. Każdy z graczy oblicza Siłę swojej Floty, czyli sumuje wartości widoczne na żetonach Flot uczestniczących w Bitwie Morskiej.

3. Zgodnie z Kolejnością gracze mogą zagrać karty Tycze Sztormy na morzu albo Mgła. Jeśli taka karta zostanie zagrana, to do bitwy nie dochodzi i należy pominąć dalsze punkty.

4. Każdy z graczy uczestniczących w Bitwie Morskiej wykonuje rzut dwiema kośćmi, który pozwala odczytać liczbę zależną od Siły Floty (kolumna) i wyniku rzutu (wiersz). Odczytana wartość to Punkty Bitwy każdego z graczy.

5. Jeśli liczba Punktów Bitwy jest:

- a) taka sama dla obu stron, to bitwa jest nierozstrzygnięta. Strony bitwy nie ponoszą żadnych strat.

- b) większa dla strony Aktywnej, to Floty pokonanego przeciwnika uczestniczące w bitwie należy przenieść na Pole Rozbitych (i obrócić zwykłą stroną ku górze). Strona Aktywna nie ponosi żadnych strat.

- c) mniejsza dla strony Aktywnej, to należy przenieść na Pole Rozbitych (i obrócić zwykłą stroną ku górze) Floty eskortujące ten Ruch Morski. Uczestniczące w tym Ruchu Morskim żetony ponoszą teraz Straty. Aktywna Armia albo Dowódzący Ucieka do Portu Zaokrętowania (nawet jeśli jakieś żetony zostały Podjęte z innych pól) i kończy swoją Aktywację. Zwycięska strona nie ponosi żadnych strat w Bitwie Morskiej.

Bitwy Morskie Inicjowane przez pozostałych graczy na tym polu zostają anulowane i należy pominąć punkt 6.

6. Jeśli kolejny gracz inicjował Bitwę Morską, to należy rozstrzygnąć następną Bitwę Morską. W przeciwnym wypadku Aktywna Armia albo Dowódzący kontynuuje swój ruch.

7. Jeśli gracz jest Obrońcą Dynastii, to udział w Bitwie Morskiej (nawet nierozstrzygniętej) jako inicjujący przeciwko innemu Obrońcy Dynastii, który nie jest Usurpatorem, powoduje zmianę jego statusu na Basileusa.

Przykład: W trakcie ruchu morskiego niebieskiego gracza czerwony inicjuje bitwę morską. Niebieski posiada Dowódcę, 1 oddział Najemników i Heraklesa eskortowany przez rozbudowaną flotę Athenai (siła 3). Czerwony inicjuje bitwę ze zwykłymi flotami Makedonia oraz Karia (łączna Siła 2). Wynik rzutu niebieskiego to 6, co daje 1 punkt bitwy. Wynik rzutu czerwonego to 10, co daje 3 punkty bitwy. Flota Athenai zostaje obrócona na zwykłą stronę i umieszczona na Polu Rozbitych. Wynik rzutu na straty to 6, co eliminuje oddział Najemników. Dowódca wraz z Heraklesem wracają do portu zaokrętowania.

14. BITWA ŁADOWA

Bitwa Ładowa rozstrzyga starcie pomiędzy dwiema Frakcjami, których Oddziały znajdują się w tej samej lokacji, a nie doszło tam do Zniesienia. Bitwa Ładowa zawsze jest częścią Procedury Ruchu Ładowego.

14.1 Wskazanie Atakującego i Obrońcy

Atakującym jest Frakcja Aktywnej Armii. Druga Frakcja biorąca udział w Bitwie Ładowej jest Obrońcą.

Atakującym i Obrońcą może być ten sam gracz, jeśli zagrał on kartę Aktywującą *Niezależne Armie* (Atakującym jest wtedy Niezależna Frakcja).

14.2 Bitwa na polu Stolicy

Jeśli bitwa ma miejsce na polu Stolicy, a Frakcja biorąca udział w bitwie ma Oddziały lub Dowodzących zarówno wewnątrz murów, jak i poza murami Stolicy, to ten gracz musi teraz wybrać, czy chce, aby jego Oddziały lub Dowodzący (niekoniecznie wszystkie) z wnętrza murów wzięły udział w bitwie poza murami. Tak poruszone żetony nie mogą już w tym Segmencie brać udziału w innych Aktywacjach. Wódz, który dołączył do bitwy w ten sposób, może stać się Głównodowodzącym. Żetony, które dołączyły do bitwy, należy uwzględnić podczas określania Strat Bitewnych oraz efektów kart Reakcji. Jeśli Armia musi Uciekać, to ocalałe żetony przybyłe z wnętrza murów Stolicy muszą Uciekać z powrotem do wnętrza jej murów. Oddziały i Dowodzący pozostałe wewnątrz murów Stolicy nie uczestniczą w bitwie, nie ponoszą Strat i nie dotyczą ich efekty kart Reakcji związanych z bitwą.

14.3 Zagrywanie Kart Reakcji

Gracze biorący udział w bitwie mogą teraz zagrać związane z bitwą Karty Reakcji: *Bunt*, *Zasadzka na słonie*, *Srebrne Tarcze* lub opcjonalną kartę *Wyszość jazdy*. Najpierw karty zagrywa Atakujący, a po nim Obrońca.

14.4 Zachowanie Oddziałów Wojsk Królewskich

Jeśli w Bitwie uczestniczą Oddziały Wojsk Królewskich, to należy obliczyć Prestiż obu stron na polu bitwy. Oddziały Wojsk Królewskich strony o niższym Prestiżu nie będą uczestniczyły w tej Bitwie Ładowej (nie liczą się do Siły Bitewnej tej strony, nie mogą zostać zniszczone w tej Bitwie; na czas Bitwy należy je odłożyć na bok). Te Oddziały Wojsk Królewskich po bitwie stają się częścią Armii zwycięzcy.

14.5 Wsparcie Oddziałów Miejscowych

Każda z Frakcji określa Siłę Bojową Oddziałów Miejscowych, które ją wspierają:

- Jeśli Frakcja kontroluje pole bitwy, to Oddziały Miejscowe mają Siłę Bojową 1.
- Jeśli Frakcja kontroluje Prowincję, w której rozgrywa się bitwa, to Oddziały Miejscowe mają Siłę Bojową 2.

- Jeśli Frakcja kontroluje zarówno pole bitwy, jak i Prowincję, w której rozgrywa się bitwa, to Oddziały Miejscowe mają Siłę Bojową 3.
- Jeśli Głównodowodzącym jest PEUKESTAS, a bitwa toczy się w Prowincji SOUSIANE, MEDIA albo PERSIS, to Siła Bojowa Oddziałów Miejscowych, które wspierają jego Frakcję, zostaje podwojona ze względu na jego Zdolność Specjalną.

W przypadku nieudanego Uniku ta Frakcja nie otrzymuje żadnego wsparcia Oddziałów Miejscowych (nawet jeśli kontroluje ona pole bitwy albo jej Prowincję).



Przykład: W PERSEPOLIS (1) ma miejsce Bitwa Ładowa. Głównodowodzącym niebieskiej Frakcji na tym polu jest PEUKESTAS. Gracz niebieski kontroluje pole bitwy (PERSEPOLIS), ale nie kontroluje Prowincji, w której odbywa się bitwa (PERSIS). Peukestas podczas tej Procedury nie wykonywał Uniku, a więc nie utracił wsparcia Oddziałów Miejscowych za nieudany Unik. Podczas tej Bitwy Ładowej Siła Bojowa Oddziałów Miejscowych wspierających Frakcję PEUKESTASA wynosi więc 2 (1 za kontrolowanie pola bitwy, podwojone ze względu na Zdolność Specjalną PEUKESTASA).

14.6 Określenie Siły Bitewnej

Każda z Frakcji oblicza swoją Siłę Bitewną:

- Jeśli w bitwie uczestniczą Oddziały Słoni, to należy wykonać rzuty kością Słoni, aby określić ich Siłę Bojową.
- Dla każdego Oddziału danej Frakcji uczestniczącego w bitwie należy odczytać i zsumować całkowitą Siłę Bojową (liczba w nawiasach). Nie wlicza się do tej sumy tych Oddziałów Wojsk Królewskich, które zostały odłożone na bok.
- Następnie każda z Frakcji dodaje do tej sumy Siłę Bojową Oddziałów Miejscowych, co daje Siłę Bitewną Frakcji.



Przykład: W Armii PEUKESTASA są 2 Oddziały Lojalnych Falangitów oraz 2 Oddziały Najemników. Siła Bitewna tej Armii to 8, na co składa się: 4 (dwa Oddziały Lojalnych Falangitów o Siłę Bojowej 2 każdy) + 2 (2 Oddziały Najemników o Siłę Bojowej 1 każdy) + 2 (Siła Bojowa Oddziałów Miejscowych - Frakcja PEUKESTASA kontroluje pole bitwy, co daje 1, a jego Zdolność Specjalna podwaja tę liczbę). Armia przeciwnika, której Głównodowodzącym jest PEITHON, składa się z 2 Oddziałów Lojalnych Falangitów oraz 4 Oddziałów Słoni. Efekt zagranej na niego karty Reakcji Pułapka na słonie został anulowany przez kartę Reakcji Kreteński kłamca, więc Siła Bojowa Oddziałów Słoni będzie obliczana normalnie. Wyniki rzutów Kością Słoni to: [pusta kość], „4”, „2”, „1”. Siła Bitewna Frakcji PEITHONA wynosi więc 11, na co składa się: 4 (dwa Oddziały Lojalnych Falangitów o Siłę Bojowej 2 każdy) + 7 (4 Oddziały Słoni o Siłę Bojowej 0, 4, 2 i 1).

14.7 Porównanie Punktów Bitwy

Każda Frakcja rzuca 2 kośćmi. Jeśli wynik uzyskany na którejś z kości jest niższy niż Zdolność Taktyczna Głównodowodzącego tej Frakcji, to za wynik tej kości należy przyjąć jego Zdolność Taktyczną. Tak zmodyfikowany wynik rzutu każdej Frakcji (wiersz) oraz jej Siła Bitewna (kolumna) pozwalają odczytać Punkty Bitwy tej Frakcji w Tabeli Bitwy. Jeśli obie Frakcje uzyskały tyle samo Punktów Bitwy, to bitwa jest nierozstrzygnięta. Frakcja, która ma więcej Punktów Bitwy, zwycięża tę bitwę, a druga Frakcja ją przegrywa.

Przykład: Armia PEUKESTASA, którego Zdolność Taktyczna wynosi 2, ma Siłę Bitewną 8. Jego Frakcja uzyskała wyniki rzutu „3” i „6”. Tabela Bitwy wskazuje 6 Punktów Bitwy dla Frakcji PEUKESTASA na skrzyżowaniu wyniku rzutu 9 i Siły Bitewnej 8. Armia przeciwnika ma Siłę Bitewną 11, a Zdolność Taktyczną jej Głównodowodzącego - PEITHONA - wynosi 3. Jego Frakcja uzyskuje wyniki rzutu kośćmi „1” i „3”. Wynik „1” zostaje zamieniony na Zdolność Taktyczną PEITHONA, czyli 3. Tabela Bitwy wskazuje 5 Punktów Bitwy dla Frakcji PEITHONA na skrzyżowaniu wyniku rzutu 6 i Siły Bitewnej 11. Frakcja PEUKESTASA wygrywa bitwę. Jeśli Głównodowodzący Armii, która pokonała Armię Niezależną, jest Wodzem, to zdobywa on +1 Popularności.

14.8 Sprawdzenie Utraty Głównodowodzącego

Jeśli Frakcja gracza uzyska zmodyfikowany wynik rzutu Bitwy Łądowej (nie liczbę Punktów Bitwy) równy 9, a Głównodowodzącym tej Frakcji jest Wódz, to należy wykonać dodatkowy rzut kością dla sprawdzenia, czy przeżył on bitwę. Jeśli Frakcja wygrała bitwę albo jest ona nierozstrzygnięta, to jej Wódz ginie po uzyskaniu wyniku „6”. Jeśli Frakcja przegrała bitwę, to Wódz ginie po uzyskaniu wyniku „5” albo „6”.

Jeśli Wódz zginął, to należy usunąć go z rozgrywki. Rzuty na utratę Głównodowodzącego wykonuje się wyłącznie dla Wodźców. Nawet jeśli Wódz ginie, to Prestiż Frakcji nie zmienia się podczas rozpatrywania tej Procedury. Jeśli Głównodowodzący zginie, to nowym Głównodowodzącym może zostać albo znajdujący się w tej lokacji Wódz z najwyższym Starszeństwem, albo Dowódca tam Mianowany. Jeśli żaden Dowodzący nie zostanie Głównodowodzącym i gracz nie kontroluje pola bitwy, to należy jego Oddziały przenieść na Pole Rozbitych, a ponadto traci on kontrolę nad Członkami Rodziny Królewskiej, których kontrolował w tej lokacji. Frakcja przeciwnika nie przejmuje jednak kontroli nad tymi Członkami Rodziny Królewskiej aż do zakończenia tej Procedury.

Przykład: Podczas Bitwy Łądowej Frakcja Peukestasa uzyskała zmodyfikowany wynik rzutu kośćmi 9, a zatem musi zostać wykonany rzut na utratę Głównodowodzącego. Gracz wyrzuca „6”, co oznacza, że Peukestas ginie. W jego Armii znajduje się Eumenes, który staje się teraz Głównodowodzącym. Wszystkie Oddziały z karty Wodza Peukestasa należy przenieść na kartę Wodza Eumenesa.

14.9 Określenie Strat Bitewnych

Po sprawdzeniu Utraty Głównodowodzącego i jej konsekwencji należy określić straty, jakie Frakcje ponoszą w lokacji, gdzie odbyła się bitwa.

Bitwa Nierozstrzygnięta: Frakcje graczy uczestniczących w bitwie tracą po 1 Oddziale według własnego wyboru.

Zwycięska Frakcja: Jeśli zwycięska Frakcja uzyskała co najmniej 2 razy więcej Punktów Bitwy niż Frakcja pokonana, to nie ponosi ona strat. W szczególności jeśli Frakcji pokona-

na uzyskała 0 Punktów Bitwy, to zwycięska Frakcja nie ponosi strat. W każdym innym przypadku Frakcja zwycięska traci 1 Oddział według własnego wyboru.

Pokonana Frakcja: Frakcja gracza, która przegrała bitwę, ponosi następujące konsekwencje w lokacji, gdzie odbyła się bitwa:

- Należy usunąć wszystkie jej Oddziały Najemników oraz Oddziały Słoni.
- Dla wszystkich pozostałych Oddziałów (Lojalnych Falangitów, Wojsk Królewskich i Srebrnych Tarcz) należy wykonać rzut kością i odczytać wynik w Tabeli Strat w kolumnie odpowiadającej liczbie tych Oddziałów. Wynik oznacza liczbę Oddziałów, które należy usunąć z tej grupy jednostek. Oddziały, które ocalały, należy umieścić na Polu Rozbitych.
- Wszystkich Wodźców należy umieścić na Polu Rozbitych, a Dowódców poza planszą, przed graczem.
- Traci ona kontrolę nad wszystkimi Członkami Rodziny Królewskiej, których kontrolowała. Należy zdjąć kolorowe pierścienie z figurek (a jeśli używane są żetony Krewnych, to należy odwrócić je szarą stroną ku górze).

Niezależne Armie: Jeśli bitwę przegrają SEUTHES albo GLAUKIAS, to należy umieścić ich z powrotem na ich polach startowych. Inne Niezależne Armie w takiej sytuacji należy usunąć z rozgrywki. Niezależne Armie nie ponoszą strat w przypadku zwycięstwa albo bitwy nierozstrzygniętej.

Oddziały Wojsk Królewskich oraz żetony w Stolicy: Oddziały Wojsk Królewskich, które zostały odłożone na bok na początku Bitwy Łądowej, a także żetony, które pozostały wewnątrz murów Stolicy podczas tej bitwy, nie ponoszą żadnych strat ani nie mogą być utracone. Oddziały Wojsk Królewskich, które zostały odłożone na bok, przyłączają się do zwycięskiej Frakcji albo w przypadku nierozstrzygniętej bitwy wracają do swojej pierwotnej Armii po określeniu Strat, ale przed Ucieczką. Oddziały Wojsk Królewskich, które przyłączyły się do Frakcji Aktywnego Dowodzącego, są traktowane tak, jakby wykonały ruch razem z nim.

Przykład: Bitwę Łądową wygrała Armia Eumenesa. Jego Frakcja traci 1 Oddział Najemników, który usuwa z tej Armii. Armia Peithona, która składa się z 4 Oddziałów Słoni oraz 2 Oddziałów Lojalnych Falangitów, przegrała tę bitwę. Ta Armia traci wszystkie swoje Oddziały Słoni. Przegrana Frakcja wykonuje także rzut kością dla określenia Strat dla Oddziałów Lojalnych Falangitów i uzyskuje wynik „4”. Rezultat odczytany w Tabeli Strat w wierszu 4 (wynik rzutu) i kolumnie 2 (liczba Oddziałów), to „-”, co oznacza, że ta Frakcja nie traci w tej bitwie Oddziałów Lojalnych Falangitów. PEITHON oraz pozostałe z nim 2 Oddziały Lojalnych Falangitów zostają przeniesieni na Pole Rozbitych, a na polu bitwy zostaje Armia zwycięzcy.

14.10 Ucieczka

W przypadku nierozstrzygniętej bitwy wszyscy Dowodzący, Oddziały oraz Członkowie Rodziny Królewskiej kontrolowani przez gracza Atakującego znajdujący się w lokacji, gdzie odbyła się bitwa, muszą Uciekać. Zostawione podczas Ruchu Morskiego albo Wyokrętowane żetony muszą Uciekać do portu Zaokrętowania. Żetony, które wkroczyły do lokacji, gdzie odbyła się bitwa, wykonując ruch z wnętrza murów Stolicy poza jej mury, muszą Uciekać do wnętrza jej murów. Żetony, które przybyły z sąsiedniego pola szlakiem Łądowym, Przełęczą albo Cieśniną, muszą Uciekać tym samym szlakiem na to samo pole. Niezależna Armia, która weszła na pole bitwy z pola startowego, Ucieka z powrotem na to pole (i kończy swoją Aktywację).

15. OBLĘŻENIE I SZTURM

Od momentu, gdy na polu Niezależnego miasta, Warowni albo Stolicy znajdzie się wroga Armia, zaczyna się Oblężenie. Oblężenie może zostać przerwane, gdy na takim polu już nie będzie żadnych wrogich Oddziałów. Oblężenie jest konieczne, aby usunąć znacznik Kontroli innego gracza ze Stolicy albo znacznik Kontroli Niezależnej Frakcji. Oblężenie może się zakończyć, jeśli gracz w wyniku udanych Szturmów zgromadzi odpowiednią liczbę Punktów Oblężenia. W przypadku zakończenia Oblężenia Stolicy Dowodzący, Oddziały oraz Członkowie Rodziny Królewskiej wewnątrz murów zdobytej Stolicy ponoszą Straty.

Jeśli Oblężenie zostanie zakończone podczas Segmentu Poszerzania Wpływów gracza (i tylko wtedy), to może on natychmiast umieścić swój znacznik Kontroli na tym polu.

Warto pamiętać, że jeśli gracz jest Obrońcą Dynastii, to Szturmowanie Stolicy kontrolowanej przez innego Obrońcę Dynastii (ale nie Uzurpatora) będzie skutkowało zmianą statusu na Basileusa.

Niezależne Armie mogą zmienić status Stolicy na Obleganą, ale nigdy nie przeprowadzają Szturmów.

15.1 Oblężenie

Armia złożona z dowolnej liczby Oddziałów znajdująca się na polu wrogiej Stolicy (także Niezależnej) albo polu z Niezależnym znacznikiem Kontroli Oblega do pola. Obecność Armii jest wystarczająca, Armia nie musi prowadzić Szturmu ani na tym polu nie muszą się znajdować znaczniki Punktów Oblężenia.

Wszystkie żetony wewnątrz murów Obleganej Stolicy graca są określane jako **Oblegane**.

Wskazówka: Gracze mogą umieszczać żetony swoich Obleganych Dowódców, Oddziałów oraz kontrolowanych Członków Rodziny Królewskiej (jeśli korzystają z ich żetonów) pod swoim znacznikiem Kontroli, jeśli nie trzymają ich na karcie Wodza.

15.2 Prowadzenie Szturmu

A. Warunki konieczne do przeprowadzenia Szturmu

Aktywna Armia musi składać się z co najmniej 3 Oddziałów, aby móc prowadzić Szturm.

W Segmentcie Poszerzania Wpływów można przeprowadzić jeden Szturm każdego pola (nie wymaga to użycia Punktów Ruchu).

Aktywna Armia może przeprowadzić do dwóch Szturmów jednego pola podczas jednego Segmentu Aktywacji lub zagrywania karty Tyche. Wymaga to każdorazowo użycia 2 Punktów Ruchu. Różne Armie **nie mogą** Szturmować tego samego pola podczas tego samego Segmentu. Dowodzący lub Oddziały, które już uczestniczyły w innej Aktywacji podczas danego Segmentu, nie mogą uczestniczyć w prowadzeniu Szturmu.

B. Procedura Szturmowania:

1. Wskazanie pola i wykonanie rzutu kością.

2. Zmodyfikowanie wyniku o:

-1 jeśli gracz Szturmuje Stolicę, która jest Portem, i nie ma on żadnych dostępnych Flot

-1 jeśli gracz Szturmuje RHODOS

-1 jeśli gracz Szturmuje Stolicę, wewnątrz murów której znajduje się POLYARCHOS

+1 jeśli gracz Szturmuje MEMPHIS albo BABYLON

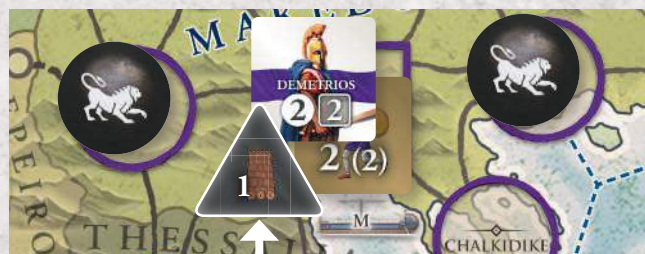
+1 jeśli gracz Szturmuje Stolicę z użyciem Helepolis

+1 jeśli Głównodowodzącym Szturmującej Armii jest DEMETRIOS albo MENELAOS

+3 jeśli gracz Szturmuje Stolicę i zagrana została karta *Zdrajca w mieście*

3. Odczytanie rezultatu z Tabeli Oblężenia

Zmodyfikowany wynik rzutu pozwala odczytać rezultat z Tabeli Oblężenia. Rezultat składa się z dwóch liczb albo kresek rozdzielonych ukośnikiem. Liczba po lewej określa, ile Punktów Oblężenia należy dodać do prowadzonego Oblężenia. Należy umieścić odpowiednią liczbę znaczników Punktów Oblężenia obok Obleganego pola. Liczba po prawej określa, ile Oddziałów z Armii prowadzącej Szturm należy natychmiast usunąć z rozgrywki (gracz Szturmujący sam wybiera, które Oddziały usuwa).



Przykład: DEMETRIOS z 2 Oddziałami Szturmuje PELLA podczas Segmentu Aktywacji. Wynik rzutu kością to „2”. Odczytany w Tabeli Oblężenia rezultat to „1/1”, co oznacza umieszczenie 1 Punktu Oblężenia i utratę 1 Oddziału.

4. Sprawdzenie zachowania Oddziałów Wojsk Królewskich

Jeśli Oddziały Wojsk Królewskich znajdują się wewnątrz murów Stolicy w czasie, gdy wroga Armia ją Szturmuje, i w efekcie dodaje co najmniej 1 Punkt Oblężenia, to należy określić Prestiż obu stron na tym polu. Jeśli strona Oblegana ma niższy Prestiż, to Oblegane Oddziały Wojsk Królewskich należy natychmiast włączyć do Oblegającej Armii.

15.3 Przerwanie Oblężenia

Jeśli gracz Oblegający dane pole nie ma już żadnych Oddziałów na tym polu, to natychmiast usuwa z niego wszystkie dotychczas zdobyte znaczniki Punktów Oblężenia. Jeśli Oblegająca Armia przegra Bitwę Lądową, to zwycięska Armia nie zachowuje żadnych wcześniej zdobytych Punktów Oblężenia.

15.4 Zakończenie Oblężenia

Aby zakończyć Oblężenie, gracz musi zgromadzić na Obleganym polu odpowiednią liczbę (lub więcej) Punktów Oblężenia:

| | |
|-------------------|--------------------|
| Stolica | 3 Punkty Oblężenia |
| Warownia | 2 Punkty Oblężenia |
| Niezależne Miasto | 1 Punkt Oblężenia |

Po pomyślnym zakończeniu Oblężenia należy usunąć z tego pola znacznik Kontroli oraz wszystkie znaczniki Punktów Oblężenia. Jeśli jest to Stolica, to znajdujący się wewnątrz murów Dowodzący, Oddziały oraz Członkowie Rodziny Królewskiej ponoszą Straty.

Zakończenie Oblężenia Warowni lub Niezależnego Miasta podczas Segmentu Poszerzania Wpływów (i tylko w takiej sytuacji) pozwala graczowi natychmiast umieścić swój znacznik Kontroli na tym polu.

Zakończenie Oblężenia w Segmentach Aktywacji oraz zagrywania karty Tyche oznacza, że gracz musi poczekać do kolejnego Segmentu zagrywania karty Tyche albo Poszerzania Wpływów, aby móc umieścić tam swój znacznik Kontroli.

16. ZASADY OPCJONALNE

Zasady opcjonalne mogą być używane pojedynczo albo w dowolnym połączeniu. Przed rozgrywką wszyscy gracze muszą uzgodnić, które zasady opcjonalne będą wykorzystywane.

Zasady oznaczone * (asterisk) również były opcjonalne w trzecim wydaniu *Sukcesorów*.

ZASADY DOTYCZĄCE PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI

16.1 Opcjonalne Karty Tyche

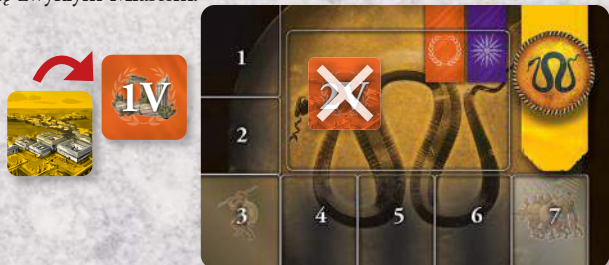
Gracze mogą włączyć do talii Tyche dowolną liczbę opcjonalnych kart. Dla odróżnienia opcjonalne karty Tyche oznaczone są numerami poprzedzonymi literą „O” (np.: „O-60”). Opcjonalne zasady pozwalają na użycie 10 dodatkowych kart: *Wwyższość jazdy x2* (niezalecane z 16.9), *Założenie Stolicy*, *Małżeństwo dyplomatyczne*, *Wyrocznia*, *Duch Aleksandra*, *Najwyższy Admirał x2*, *Cena porażki* oraz *Dostawa zaopatrzenia do portu*.

Szczegółowe zasady użycia karty *Założenie Stolicy*: Ze względu na ograniczone miejsce na karcie tutaj zostały umieszczone pełne zasady jej użycia.

Kiedy gracz umieszcza znacznik ukończonej Stolicy na mapie, wtedy to pole staje się Stolicą. Od tej chwili należy je traktować jak każdą inną Stolicę i musi być ono kontrolowane (oprócz kontrolowania zwykłej Stolicy tej Prowincji), aby kontrolować Prowincję.

Przykład: Gracz niebieski ukończył budowę swojej Stolicy w Alexandrii. Niebieski znacznik Budowy Stolicy należy przenieść z mapy na kartę Frakcji odwrócony na stronę „2 V”, a na Torze Punktów Zwycięstwa niebieski znacznik należy przesunąć o 2 pola do przodu. Na mapie na polu Alexandria należy umieścić niebieski znacznik ukończonej Stolicy.

Każdy gracz może wybudować własną Stolicę tylko raz podczas rozgrywki. Jeśli gracz utraci kontrolę nad tą Stolicą, to należy usunąć znacznik „2 V” z jego karty Frakcji, przesunąć w dół o 2 jego znacznik na torze Punktów Zwycięstwa. Następnie należy przekazać znacznik ukończonej Stolicy odwrócony na stronę „1 V” Frakcji, która zdobyła kontrolę nad tym polem, i przesunąć w górę o 1 jej znacznik na torze Punktów Zwycięstwa. To pole znów staje się zwykłym Miastem.



Historycznymi przykładami takich stolic są: Selenkeia, Lysimacheia, Kassandreia, Antigoneia oraz Ptolemais.

16.2 Herakles



HERAKLES rozpoczyna rozgrywkę poza mapą (tak jak PHILIPPOS). Kiedy ALEXANDROS zginie, należy umieścić HERAKLESA w PERGAMONIE (Prowincja LYDIA).

Przez większość swojego życia Herakles, nieślubny syn Aleksandra, żył spokojnie w Pergamonie jako zwykły chłopiec ze swoją perską matką. Dopiero po śmierci Philipposa i Alexandrosa zyskał na znaczeniu w wojnach diadochów. Wiódł długie życie i okazał się silniejszym pretendentem do tronu niż Polyperchon. Wydaje się możliwe, że byłby w stanie zaprowadzić pokój w części macedońskiego imperium.

ZASADY DOTYCZĄCE PRZYGOTOWANIA ETAPU

16.3 Szybsza budowa Wozu Pogrzebowego



Jeśli gracz kontroluje Wóz Pogrzebowy, to w Segmentcie zagrywania karty Tyche, podczas I Etapu, ma możliwość odrzucenia karty z 4 PO, aby ukończyć budowę Wozu Pogrzebowego. Wóz Pogrzebowy może zostać przemieszczony już podczas I Etapu, począwszy od Segmentu Aktywacji bieżącej Tury Gracza. Nadal jednak nie można pogrzebać ciała Aleksandra Wielkiego podczas I Etapu.

16.4 Zniszczenie Wozu Pogrzebowego

Jeśli Wóz Pogrzebowy znajdzie się na polu, gdzie znajduje się Niezależna Armia albo Niezależny znacznik Kontroli i nie ma tam żadnego Dowodzącego graczy, to Wóz Pogrzebowy należy usunąć z rozgrywki (zostaje on zniszczony).

ZASADY DOTYCZĄCE OBLĘŻENIA

16.5 Zaciekła obrona podczas Oblężenia

Ta zasada pozwala poświęcić Oddział, aby przedłużyć Oblężenie. Jeśli podczas Szturmowania Stolicy wewnątrz jej murów są jakieś Oddziały, to za każdym razem, kiedy gracz Oblegający **powinien zdobyć trzeci Punkt Oblężenia**, to zamiast umieszczenia znacznika Punktu Oblężenia należy usunąć 1 Oddział z wnętrza murów. *Przykład: Wewnątrz murów PELLA znajdują się 2 Oddziały. Oblegająca Armia zgromadziła już 2 Punkty Oblężenia i prowadzi kolejny Szturm. Uzyskuje zmodyfikowany wynik rzutu kością K6, co oznacza dodanie kolejnych 2 Punktów Oblężenia. Jednak zgodnie z tą Zasadą Opcjonalną zamiast tego należy usunąć 2 Oddziały z PELLA. Dzięki temu liczba Punktów Oblężenia w PELLA nie zmienia się.*

16.6 Oddziały Wojsk Królewskich

a Szturm Stolicy

Ta zasada utrudnia Szturmowanie Stolicy przez Armię, w skład której wchodzi Oddziały Wojsk Królewskich.



Jeśli Oddziały Wojsk Królewskich są częścią Armii, która prowadzi Szturm, należy określić na tym polu Prestiż obu stron. Jeśli Prestiż oblegającej Armii jest niższy, to aby przeprowadzić Szturm tego pola, oprócz Oddziałów Wojsk Królewskich muszą się znajdować co najmniej 3 inne Oddziały.

ZASADY DOTYCZĄCE ODDZIAŁÓW I NIEZALEŻNYCH ARMII

16.7 Straty w Segmencie Zaopatrzenia

Ta zasada wprowadza ryzyko utraty większej liczby Oddziałów w Segmencie Zaopatrzenia.

Jeśli w Segmencie Zaopatrzenia gracz ma na polu więcej Oddziałów, niż wynosi Wydajność tego pola, to zamiast utraty 1 Oddziału wykonuje on rzut kością i odczytuje wynik w Tabeli Strat. Odczytany wynik oznacza liczbę Oddziałów, jakie należy usunąć z tej Armii. W tym przypadku wynik „-” należy traktować jako 1. Jeśli wynik rzutu to „6”, wtedy najpierw należy usunąć jeden Oddział Słoni (o ile taki jest).

16.8 Ograniczenie Ruchu do 8 Oddziałów

Ta zasada ogranicza liczbę Oddziałów, które mogą uczestniczyć w jednej Aktywacji.

Najwyżej 8 Oddziałów może razem uczestniczyć w Ruchu Lądowym albo Przechwytywać z jednej lokacji w tym samym czasie, tak jak podczas Ruchu Morskiego. To ograniczenie nie dotyczy Unikania.

16.9 Jazda

W skład każdego Oddziału wykorzystywanego w Sukcesorach (z wyjątkiem Oddziałów Słoni) wchodzi zarówno piechota, jak i konnica. Ta zasada pozwala graczom na mocniejsze zaakcentowanie roli jazdy w macedońskiej taktyce i strategii przez wprowadzenie dodatkowych zasad. Nie ma rozróżnienia między różnymi typami jednostek jazdy występujących w macedońskich armiach.

Ta dodatkowa zasada wprowadza nowy typ Oddziałów – Jazdę.



Oddziały Jazdy mają specjalne właściwości. Każdy Oddział Jazdy ma Siłę Bojową 1. Ilustracje na żetonach Oddziałów nie mają znaczenia, żetony Jazdy są sobie równoważne.

Niezależne Armie: W każdej Niezależnej Armii 1 Oddział należy traktować jak Oddział Jazdy.

Przygotowanie: Podczas Przygotowania każdy Początkowy Wódz otrzymuje dodatkowo 1 Oddział Jazdy.

Faza Uzupełnień: Jeśli gracz kontroluje dowolną z prowincji: THESSALIA, MAKEDONIA, THRACE, ARMENIA, KAPPADOKIA, MEDIA, PERSIS lub SOUSIANE, to podczas każdej Fazy Uzupełnień otrzymuje 1 Oddział Jazdy oraz 1 Oddział Najemników zamiast 2 Oddziałów Najemników. Nie zmienia to zasady dającej graczowi z największą liczbą Punktów Zwycięstwa dodatkowe 2 Oddziały Najemników.

Oddziały z Kart Tycze: Zagrywając poniższe karty dla ich wydarzeń, gracz otrzymuje wymienione niżej Oddziały zamiast zapisanych na karcie:

| | |
|---|--|
| <i>Najemnicy z Tracji</i> | 1 Oddział Najemników oraz 1 Oddział Jazdy |
| <i>Najemnicy z Kapadocji</i> | 1 Oddział Najemników oraz 1 Oddział Jazdy |
| <i>Najemnicy z Grecji (jeśli umieszczone w Prowincji Thessalia)</i> | 1 Oddział Najemników oraz 1 Oddział Jazdy |
| <i>Perskie poparcie (natychmiast)</i> | 1 Oddział Najemników oraz 1 Oddział Jazdy |
| <i>Macedońskie uzupełnienia</i> | 1 Oddział Lojalnych Falangitów albo 1 Oddział Jazdy |
| <i>Egipscy koloniści wojskowi</i> | 2 Oddziały Najemników albo 1 Oddział Lojalnych Falangitów albo 1 Oddział Jazdy |
| <i>Bunt</i> | 1 Oddział Lojalnych Falangitów albo 1 Oddział Wojsk Królewskich albo 1 Oddział Jazdy |
| <i>Peukestas satrapą Persji</i> | 2 Oddziały Najemników oraz 1 Oddział Jazdy |
| <i>Neoptolemos satrapą Armenii</i> | 2 Oddziały Najemników oraz 1 Oddział Jazdy |
| <i>Kassandros</i> | 2 Oddziały Najemników oraz 1 Oddział Jazdy |
| <i>Olympias (jeśli umieszczone w Prowincji Epeiros)</i> | 3 Oddziały Najemników oraz 1 Oddział Jazdy |

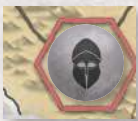
Szkolenie Jazdy: Gracz może wybrać Oddział Jazdy, jeśli Szkoli Oddziały. Aby wyszkolić Oddział Jazdy, należy wykonać 6 PO.

Rozstrzygnięcie Remisów: Oddziały Jazdy nie są uwzględniane przy rozstrzygnięciu remisu podczas określania zwycięzcy.

Szturmowanie Miast i Warowni: Jeśli Oddział Jazdy znajduje się wśród 3 Oddziałów wykorzystywanych do Szturmowania Niezależnego Miasta albo Warowni, to Dowódca zużywa tylko 1 PR, aby przeprowadzić Szturm. Jeśli rezultat odczytany z Tabeli Oblężenia pokazuje, że Oddział zostaje zniszczony, to w takiej sytuacji należy przenieść na Pole Rozbitych Oddział Jazdy. Nadal obowiązuje ograniczenie do 2 Szturmów jednego pola podczas tego samego Segmentu. Oddziały Jazdy mogą być użyte do Szturmowania Stolic, ale w takim przypadku nie mają one żadnych specjalnych właściwości.

Usuwanie znaczników Kontroli graczy: Jeśli Oddział Jazdy znajduje się wśród 3 Oddziałów wykorzystywanych do usuwania znacznika Kontroli przeciwnika z Miasta, to Dowodzący zużywa tylko 1 PR, aby usunąć znacznik Kontroli.

Ruch przez Warownię: Jeśli w składzie Armii poruszającej się przez Warownię jest Oddział Jazdy, to przy sprawdzaniu utraty Oddziału wynik rzutu „1” nie powoduje utraty Oddziału.



Przechwytywanie: Jeśli Oddział Jazdy z Dowodzącym uczestniczy w Przechwytywaniu albo na polu, gdzie następuje Przechwytywanie, znajduje się Oddział Jazdy gracza Przechwytywanego, to wynik tego rzutu należy zmodyfikować **+1**.

Jeśli w Aktywnej Armii jest Oddział Jazdy, to wszystkie wyniki rzutów na Przechwytywanie na to pole należy zmodyfikować **-1**.

Unikanie: Jeśli Dowodzący z Oddziałem Jazdy podejmuje próbę Uniku, to wynik rzutu na Unik tego Dowodzącego należy zmodyfikować **+1**.

Jeśli w Aktywnej Armii jest Oddział Jazdy, to wszystkie wyniki rzutów na Unik z tego pola należy zmodyfikować **-1**.

Punkty Bitwy Lądowej: Jeśli w Bitwie Lądowej uczestniczy Oddział Jazdy, to wynik rzutu Bitwy Lądowej należy zmodyfikować **+1** (po uwzględnieniu Zdolności Taktycznej), chyba że po drugiej stronie w bitwie uczestniczy co najmniej 1 Oddział Słoni o Sile Bojowej większej niż 0.

Straty w Bitwie Lądowej: Frakcja, która przegrała Bitwę Lądową, traci na polu bitwy wszystkie swoje Oddziały Jazdy.

Jeśli przed określeniem Strat po stronie zwycięzcy jest Oddział Jazdy, a nie ma Oddziału Jazdy po stronie pokonanej Frakcji, to wynik rzutu na Straty dla Oddziałów Lojalnych Falangitów, Wojsk Królewskich oraz Srebrnych Tarcz należy zmodyfikować **+2**.

Jeśli nie wykorzystujecie opcjonalnej zasady „Jazda”, możecie wykorzystywać żetony przedstawiające jazdę jako zwykłe Oddziały Najemników.

16.10* Rozbite Floty graczy

Ta zasada powoduje, że Floty nie wracają już automatycznie do graczy podczas Fazy Uzupełnień.

W Segmencie zagrywania karty Tyche gracz może odrzucić dowolną kartę Wydarzenia albo Bonusu, aby odzyskać z Pola Rozbitych 1 żeton kontrolowanej przez niego Floty. Gracz umieszcza taki żeton poza mapą, przed sobą i normalną stroną (niższa wartość) ku górze. W ten sposób Flota może stać się ponownie dostępną w tym samym Etapie, w którym została Rozbita.

Na początku Fazy Uzupełnień Floty, które są niekontrolowane albo Niezależne, należy zwrócić na specjalne miejsca planszy.

16.11* Reakcje Niezależnej Armii



Dowódcy Niezależnych Armii mogą próbować Przechwytywania lub Uniku. Mają tu zastosowanie wszystkie zasady odnośnie do Przechwytywania lub Uniku. Jeśli na tym samym polu znajduje się kilka Niezależnych Armii, to tylko jedna z nich może podjąć próbę Przechwytywania lub Uniku w tym samym czasie. Jeśli Niezależny Dowódca pomyślnie Przechwyci, to przemieszcza ze sobą tylko swoją Niezależną Armię. Jeśli Niezależny Dowódca pomyślnie wykona Unik, to wszystkie Niezależne Armie z tego pola wykonują Unik razem z nim. Niezależny Dowódca, któremu nie udał się Unik, ponosi w takiej sytuacji normalne konsekwencje (nie będzie miał wsparcia Oddziałów Miejscowych).

Każdy przeciwnik może zadeklarować próbę Niezależnego Przechwytywania lub Uniku. Zamiast deklarowania własnej próby Przechwytywania albo Uniku gracz może zadeklarować Niezależne Przechwytywanie albo Unik w odpowiednim momencie zgodnie z Kolejnością. W tym celu musi odrzucić kartę Reakcji (dobierając nową, jak zwykle). Każda odrzucona karta umożliwia jedną próbę. Jednak, jeśli jakiś gracz zadeklaruje Niezależne Przechwytywanie albo Unik i odrzuci swoją kartę Reakcji, to inni gracze nie mogą już deklarować Niezależnego Przechwytywania ani Uniku z tego samego pola podczas tej Procedury. Gracz, który zadeklarował Niezależne Przechwytywanie albo Unik, rozstrzyga je, kiedy przychodzi jego kolej w Kolejności.

ZASADY DOTYCZĄCE ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI

16.12 Krótsza Rozgrywka

Rozgrywka kończy się na koniec IV Etapu. Należy określić, kto osiągnął Zwycięstwo na Koniec Rozgrywki.

Oryginalny projekt gry Successors

Richard H. Berg & Mark Simonitch

Dyrektor Kreatywny

Jaro Andruszkiewicz

Edycja i tłumaczenie zasad

Wojciech Sieroń, Jędrzej Sieroń

„Alexander’s Marshalls” specjalne zdolności Wodków

John B. Firer

Ilustracje

Bartłomiej Jędrzejewski, Łukasz Strupiechowski, Rafał Zalewski, Grzegorz Bakera

Kickstarter i Produkcja

Agata Jurczyszyn, Michał Ozon, Waldemar Gumienny

Projekt Graficzny

Krzysztof Klemiński, Artur Bartos

Pomoc Gracza

Inspired by Nathanael Brouhard’s player aid („Crestfallen” on BGG)

Miniatury Wodków

Jakub Kacperski / Hexy Studio

Scenariusze Wojen Diadochów:

Waldemar Gumienny, Justin Vorhis

Przykładowa rozgrywka:

Wojciech Sieroń, Michał Sieroń

Testerzy: Jon Murdock, Gene Gibson, Dave Kyukendall, Ed Prem, Tom Stearns,

Jonathan Florentino, Steven Sheasby, Chris Trimmer, Agata Jurczyszyn, Mariusz Rosik, Natalia Stanek,

Arleta Staniszevska, Adrian Turzański, Martin Wiczorek.

Podziękowania za wsparcie:

Spółeczność Kickstarter, Spółeczność BoardGameGeek.com,

Spółeczność ConsimWorld, Spółeczność Backerkit.com

*Dziękuję Jaro Andruszkiewiczowi za jego pasję dla tej gry
i doprowadzenie do jej wznowienia.*

Obecne wydanie dedykuję mojemu przyjacielowi Richardowi Bergowi.

To był pierwszy projekt, nad którym wspólnie pracowaliśmy.

*W tym czasie ja byłem żółtodziobem, a on był legendą. Mimo to był
łatwy we współpracy, miał fantastyczne poczucie humoru,
przebywanie z nim było przyjemnością.*

*Zakończyliśmy ten projekt jako przyjaciele. Jestem mu dłużny za jego
wielkoduszność i będę zawsze wdzięczny za naszą przyjaźń.*

Mark Simonitch

Sierpień, 2020

ROZMIESZCZENIE POCZĄTKOWYCH WODZÓW

| | | | |
|-------------------|---|-------------------|--|
| PERDIKKAS | BABYLON, 6 znaczników Kontroli w Prowincji BABYLONIA | PEITHON | EKBATANA, 6 znaczników Kontroli w Prowincji MEDIA |
| Na jego karcie | 4 Oddziały Wojsk Królewskich, 2 Oddziały Słoni, Wóz Pogrzebowy, Alexandros (+5 L za kontrolowanie), znacznik „1 L PERDIKKAS” | Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników |
| Karta Prowincji | BABYLONIA V +4 L +6 | Karta Prowincji | MEDIA V +2 L +0 |
| ANTIPATROS | PELLA, 5 znaczników Kontroli w Prowincji MAKEDONIA | ANTIGONOS | KELAINAI, 4 znaczniki Kontroli w Prowincji PHRYGIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Wojsk Królewskich, 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, znacznik „2 L Strategos Europy” (za kontrolę nad Prowincją MAKEDONIA) | Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników |
| Karta Prowincji | MAKEDONIA, Flota MAKEDONIA V +3 L +2 | Karta Prowincji | PHRYGIA V +3 L +0 |
| KRATEROS | TARSOS albo ISSOS, 2 znaczniki Kontroli w Prowincji KILIKIA | EUMENES | Dowolne pole w Prowincji KAPPADOKIA z wyjątkiem KOMANA, 5 znaczników Kontroli w Prowincji KAPPADOKIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Wojsk Królewskich, 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, znacznik „2 P KRATEROS” | Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników, znacznik „-2P EUMENES” |
| Karta Prowincji | KILIKIA V +2 L +0 | Karta Prowincji | KAPPADOKIA V +2 L +0 |
| PTOLEMAIOS | MEMPHIS, 5 znaczników Kontroli w Prowincji AIGYPTOS | LYSIMACHOS | Dowolne pole w Prowincji THRACE, 5 znaczników Kontroli w Prowincji THRACE |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników, znacznik „2 P PTOLEMAIOS” | Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników |
| Karta Prowincji | AIGYPTOS, Flota AIGYPTOS V +6 L +0 | Karta Prowincji | THRACE V +3 L +0 |
| LEONNATOS | ABYDOS albo DASKYLEION, 2 znaczniki Kontroli w Prowincji MIKRA PHRYGIA | SELEUKOS | DAMASKOS, 2 znaczniki Kontroli w Prowincji KOILE SYRIA |
| Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Najemników, znacznik „1 L LEONNATOS” | Na jego karcie | 2 Oddziały Lojalnych Falangitów, 2 Oddziały Słoni, Herakles (+2 L, jeśli nie jest we Frakcji z PERDIKKASEM) |
| Karta Prowincji | MIKRA PHRYGIA V +2 L +1 | Karta Prowincji | KOILE SYRIA V +1, L +2 (albo +0) |

Przykładowe rozmieszczenie dla 5 graczy (uwaga: przydział Wodzów do graczy jest losowy).

