

PUNICA

Rzym kontra Kartagina

Instrukcja

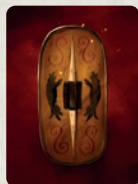


Punica: Rzym kontra Kartagina to dynamiczna gra dwuosobowa oparta na mechanikach kontroli obszarów i zarządzania ręką. Przenosi graczy do czasów Wojen Punickich (264–146 p.n.e.), konfliktu między rosnącą potęgą Rzymu a ambitną Kartaginą, prowadzoną przez wybitnego Hannibala.

KOMPONENTY



1x Plansza do gry



7x kart
Rzymu



7x kart
Kartaginy

+ ta instrukcja
i 4 karty pomocy gracza



8x armii
Rzymu



6x armii
Kartaginy



1x Hannibal



3x floty Rzymu



3x floty Kartaginy

PRZYGOTOWANIE GRY

Położ planszę do gry na środku stołu.

Jeden gracz przejmuje kontrolę nad **Rzymem** (czerwony), a drugi nad **Kartaginyą** (niebieski).

GRACZ RZYMU

Umieść znaczniki armii i flot na obszarach oznaczonych odpowiednimi ikonami.

- ❶ 4 armie 
- ❷ & ❸ po 1 armii 
- ❹ 2 armie 
- ❺ 3 floty 
- ❻ Weź do ręki wszystkie 7 kart Rzymu.

GRACZ KARTAGINY

Umieść znaczniki armii i flot na obszarach oznaczonych odpowiednimi ikonami.

- ❷ 4 armie (w tym: Hannibal) 
- ❸ 1 armia 
- ❹ 2 armie 
- ❺ 3 floty 
- ❻ Weź do ręki wszystkie 7 kart Kartaginy.



WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Grę można wygrać na trzy sposoby.

Wygrywasz natychmiast jeśli spełnisz jeden z poniższych warunków:

1. Kontrolujesz stolicę przeciwnika (, .
2. Kontrolujesz 3 obszary wpływów przeciwnika (, .
3. Wszystkie armie przeciwnika zostały usunięte z gry (, ).
Jeżeli armie obu graczy zostały usunięte z planszy jednocześnie, gra kończy się remisem.

KLUCZOWE POJĘCIA

OBSZARY

REGIONY



Na planszy znajduje się 11 regionów. Regiony oddzielone są od siebie granicą, oznaczoną żółtą ciągłą linią. Regiony sąsiadują ze sobą, jeśli dzielą tę samą granicę. Regiony sąsiadują z morzami, do których są przyległe.

3 regiony to wyspy. Wyspy to regiony, które sąsiadują tylko z morzami.

Stolica ,

Każda ze stron konfliktu ma swoją stolicę.



Rzymska stolica jest oznaczona symbolem orła na czerwonym tle.



Kartagińska stolica jest oznaczona symbolem słonia na niebieskim tle.

Obszary wpływów ,

Każda ze stron posiada pięć obszarów wpływów oznaczonych swoimi symbolami.



4 rzymskie obszary wpływów są oznaczone symbolem orła.



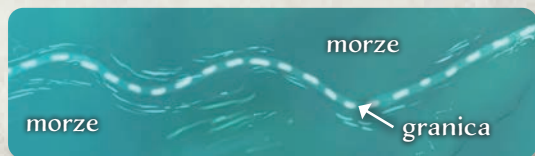
4 kartagińskie obszary wpływów są oznaczone symbolem słonia.



Sycylia jest obszarem wpływów dla obu graczy. Gdy gracz kontroluje Sycylię, wlicza się ona do kontroli 3 obszarów na potrzeby spełnienia

tego warunku zwycięstwa.

MORZA



Na planszy znajduje się 9 mórz. Morza oddzielone są od siebie granicą oznaczoną białą przerywaną linią. Morza sąsiadują ze sobą, jeśli dzielą tę samą granicę. Morza sąsiadują z regionami, do których są przyległe.



Na morzach sąsiadujących ze stolicami znajdują się nadrukowane symbole flot. Na tych morzach gracze mogą rozmieszczać swoje floty (patrz *Rozmieszczenie floty*) i mogą używać ich podczas akcji ruchu (patrz *Ruch*).

KONTROLA

Kontrolujesz obszar, jeśli znajdują się tam tylko Twoje jednostki. Jeśli jednostki Twoje i przeciw-

nika znajdują się na tym samym obszarze, należy stoczyć bitwę (patrz *Bitwa*).

JEDNOSTKI

W grze występują dwa typy jednostek: armie i floty. Każda jednostka ma siłę 1. Wyjątkiem jest Hannibal, którego siła wynosi 2, gdy Hannibal atakuje.

Armie



❶ Czerwone armie to armie Rzymu.



❶ Niebieskie armie to armie Kartaginy.



❶ / ❷ Biały słoń to Hannibal, specjalna armia Kartaginy, która ma 2 siły, gdy atakuje.



Ten symbol oznacza, że efekt ma zastosowanie do armii Kartaginy **ALBO** Hannibala.

Floty

Floty służą do toczenia bitew morskich oraz do transportu armii.



❶ Czerwone floty to floty Rzymu.



❶ Niebieskie floty to floty Kartaginy.

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna **Rzym**. Następnie gracze wykonują naprzemiennie akcje, aż do momentu, gdy któryś z graczy spełni dowolny warunek zwycięstwa. W swojej turze musisz wykonać jedną z tych akcji:

- **Ruch**
- **Zagranie karty dla efektu**
- **Rozmieszczenie floty**
- **Pas**

RUCH



Możesz ruszyć jedną armię lub jedną flotę.

Armia może ruszyć się:



do sąsiedniego regionu **ALBO**



z regionu do regionu poprzez łańcuch swoich flot znajdujących się na sąsiadujących morzach.

Nadrukowany symbol floty w kolorze gracza może być użyty do tego ruchu pod warunkiem, że na takim obszarze nie ma floty przeciwnika.



A Julia (Kartagina) rusza armię ze stolicy do sąsiedniego regionu.



B Tytus (Rzym) rusza armię ze stolicy do regionu z symbolem wpływu Julii, wykorzystując morze z nadrukowaną flotą Rzymu (nie musi mieć tam swojej floty, żeby to zrobić) oraz poprzez dwie swoje floty znajdujące się na sąsiadujących morzach.

Flota może ruszyć się między dwoma dowolnymi morzami (nawet pomiędzy niesąsiadującymi ze sobą morzami). Jeśli w wyniku takiego ruchu floty obu graczy znajdują się na tym samym morzu, należy stoczyć bitwę (patrz Bitwa).



Julia rusza flotę pomiędzy dwoma niesąsiadującymi morzami.

ZAGRANIE KARTY DLA EFEKTU



Każdy gracz ma talię składającą się z 7 kart.

Karty można zagrać:

- jako akcję ALBO
- podczas bitwy.

Zagranie karty jako akcja:

- odsłoń kartę,
- wykonaj efekt z jej dolnej części,
- połóż ją odkrytą obok planszy.

Szczegółowe działanie wszystkich kart znajduje się na karcie pomocy. Odsłonięte karty są dostępne do wglądu dla obu graczy.

Po zagraniu ostatniej karty z ręki, weź na rękę wszystkie karty, **oprócz ostatniej zagranej karty. Ta karta zostanie odsłonięta, aż do momentu, gdy ponownie nie zagrasz ostatniej karty z ręki.**



Tytus gra kartę jako akcję, która pozwala mu wykonać 4 ruchy armiami ❶. Najpierw rusza 1 armię wykorzystując floty i przejmuje kontrolę nad Sycylią ❷. Następnie, używając 2 ruchów, rusza 1 armię ze stolicy do regionu z armią Kartaginy ❸. Na koniec, ostatnim ruchem z karty akcji, rusza tam kolejną armię ❹.



Julia gra kartę jako akcję. Najpierw rusza flotę ❶. Następnie rusza 1 armię ❷, wykorzystując właśnie ruszoną flotę, do obszaru wpływów Rzymu. Dzięki temu kontroluje jeden z trzech obszarów wpływów, potrzebnych do zwycięstwa ❸.

ROZMIESZCZENIE FLOTY



Gracze zaczynają grę ze wszystkimi swoimi flotami na planszy. Jeśli w trakcie gry Twoje floty zostaną usunięte z gry, możesz je przywrócić.

Aby to zrobić, usuń 1 dowolną swoją armię z planszy, a następnie rozmieść 1 flotę na morzu z twoim symbolem floty. Jeśli znajduje się tam flota przeciwnika należy stoczyć bitwę.



Tytus usuwa armię ❶ i rozmieszcza flotę spoza planszy na morze sąsiadujące z rzymską stolicą ❷.

PAS



Położ 1 kartę odkrytą obok planszy, nie wykonując żadnego efektu.



Julia pasuje i kładzie kartę z ręki obok planszy ❶. Umieszcza tę kartę odsłoniętą na stole, a ponieważ jest to jej ostatnia karta, bierze wszystkie wcześniej zagrane karty na rękę ❷.

BITWA



Bitwa ma miejsce, jeśli po zakończeniu jakiegokolwiek akcji, na jednym obszarze znajdują się armie albo floty obu graczy. Gracz, którego akcja zainicjowała bitwę jest atakującym, a drugi gracz obrońcą.

Aby rozstrzygnąć bitwę, obaj gracze muszą wybrać po jednej karcie z ręki i położyć ją zakrytą przed sobą. Gdy obaj to zrobią, jednocześnie je odsłaniają.

Siła zagranej karty jest dodana do siły jednostek gracza biorących udział w bitwie. Jeśli któryś z graczy zagrał kartę ze specjalnym symbolem bitwy (❌ albo ❖), atakujący rozpatruje efekt tej karty jako pierwszy.

Obaj gracze sumują swoją całkowitą siłę i gracz z wyższym wynikiem wygrywa. Przegrany musi usunąć jedną ze swoich armii albo flot z planszy i wycofać pozostałe jednostki.

Jeśli siły są równe, obaj gracze usuwają po jednej jednostce, a atakujący musi wycofać wszystkie swoje pozostałe jednostki.

Po odsłonięciu karty, połóż ją odkrytą obok planszy. Po zagranie ostatniej karty, weź na rękę wszystkie karty, **oprócz ostatniej zagranej karty.**



Jeśli w turze gracza dochodzi do więcej niż jednej bitwy, aktywny gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygania. Każda bitwa musi być w pełni rozstrzygnięta, zanim rozpocznie się kolejna.

Siła



Tytus (Rzym) rusza 1 armię do regionu, w którym znajduje się armia Kartaginy, co rozpoczyna bitwę ❶. Obaj gracze muszą zagrać kartę z ręki. Obaj grają kartę o sile 3 ❷, co oznacza, że obie armie zostają usunięte z planszy ❸. Bitwa kończy się, ponieważ w regionie nie ma żadnych armii obu graczy.

WYCOFANIE

Kiedy wycofujesz się z bitwy, musisz przestrzegać poniższych zasad:

- Nie możesz wycofać się do obszaru, z którego nastąpił atak.
- Nie możesz wycofać się do stolicy przeciwnika.
- Nie możesz wycofać się do obszaru, w którym toczy się bitwa.

Armie

Jako **atakujący** musisz wycofać wszystkie swoje armie do jednego z obszarów, z którego rozpoczął się atak, a jeśli to niemożliwe, usuń wszystkie wycofujące się jednostki z gry.

Jako **obrońca** musisz wycofać wszystkie swoje armie zgodnie z następującymi priorytetami:

- Sąsiedni region ze swoimi armiami albo swoim symbolem wpływu.
- Sąsiedni niekontrolowany region.
- Najbliższy region z armiami albo Twoją stolicą, połączony przez morze własnymi flotami.
- Najbliższy niekontrolowany region połączony przez morze własnymi flotami.

Floty

Musisz wycofać wszystkie swoje Floty na sąsiednie morze, na którym znajduje się Twoja Flota, a jeśli to niemożliwe, na sąsiednie morze bez floty przeciwnika. Nie możesz wycofać się na morze przylegające do stolicy przeciwnika. Jeśli żadna z powyższych opcji nie jest możliwa, wszystkie wycofywane floty są usuwane z gry.

SPECJALNY EFEKT BITWY



Jeśli grasz kartę ze specjalnym symbolem bitwy (☒, ☒), możesz wykonać akcję z tej karty przed obliczeniem całkowitej siły w bitwie. **Efekt karty jako pierwszy rozpatruje atakujący.**

Gdy ruszasz armię za pomocą specjalnego efektu bitwy, możesz ruszyć armię do toczącej się bitwy, ale nie możesz wycofać jednostek z toczącej się bitwy i nie możesz ruszać armii przez morza z swoimi flotami, na których toczą się bitwy.

Szczegółowe działanie wszystkich kart znajduje się na karcie pomocy.



Tytus jest atakującym. Obaj gracze grają kartę. Tytus gra kartę o sile 2, więc całkowita jego siła wynosi 4. Julia gra kartę o sile 2, ale specjalny efekt bitwy tej karty ☒ pozwala jej wykonać 2 ruchy armiami. Rusza armię oddaloną o 2 regiony do regionu, gdzie toczy się bitwa ①. Sprawia to, że jej całkowita siła wynosi 4. Z racji, że siła obu graczy wynosi 4, obaj gracze usuwają po jednej armii z gry, a Tytus przegrywa tę bitwę ②. Musi wycofać swoją armię na region, z którego atakował ③.

TWÓRCY

Autor gry: Mariusz Rosik

Ilustratorzy: Mihajlo Dimitrievski (The Mico), Bartłomiej Jędrzejewski, Katarzyna Jasińska

Tłumaczenie: Mariusz Rosik

Korekta: Srdjan Jovanovski, Rijnyr van Putten, Adrian Turzański

DTP: Katarzyna Jasińska

Testerzy: Andy Down, Diarmuid Farrelly, Magdalena Jerczyńska, Bartłomiej Jędrzejewski,

Kacper Majewski, Wiktor Nowainiski, Krzysztof Samojedny, Michał Poręba, Joanna Rosik, Robert Plesowicz, Dagmara Skaźnik, Maciej Stępień, Adrian Turzański, Natalia Turzańska, Łukasz Włodarczyk, Wojtek Wiśniewski, Maciej Ziółkowski, Srdjan Jovanovski

Specjalne podziękowania dla:

Katarzyna Cioch, Paweł Gajda, Krystian Najder i wrocławska grupa testerska FATAMORGANA



PHALANX LTD

Ealing Cross, 1st Floor,
85 Uxbridge Road, London,
W5 5TH | United Kingdom
<https://phalanx.co.uk/>