

Konrad Perzyna

IMPERIALIZM

DROGA KU DOMINACJI



WSTĘP

Gra obejmuje okres od XV do XIX wieku. Gracze przejmują władzę nad jednym z mocarstw i próbują przekształcić je w potężne imperium. Aby tego dokonać, muszą dbać o rozwój gospodarczy i gromadzić kolejne zdobycze cywilizacyjno-społeczne. Prowadząc podboje, nie wolno zapominać o modernizacji i powiększaniu własnej armii oraz floty. Czasami lepiej uciec się do intrygi, niż wciąć się w ryzykowny i wyczerpujący konflikt, który spustoszy skarbiec i narazi na utratę prestiżu. Trzeba zwrócić szczególną uwagę na innowierców, gdyż oni – zwłaszcza na początku gry – dysponują dużą siłą militarną i nie zawahają się wciągnąć oponentów w wojnę religijną. Czy zostanie stworzone gigantyczne mocarstwo kolonialne, militarne europejskie dominium, czy może szczupłe terytorialnie, ale silne ekonomicznie państwo? Wybory gracza, szczęście, reakcje innych mocarstw – nic nie pozostaje bez wpływu na wynik zmagania. Stworzenie imperium

wymaga dobrego zmysłu strategicznego, elastycznego podejścia do aktualnej sytuacji militarno-ekonomicznej, zawierania przemysłanych sojuszy i unikania bezsensownych wojen z niepewnymi widokami na wygraną.

CEL GRY

Gracze starają się stworzyć najpotężniejsze imperium. Aby tego dokonać, trzeba zmieniać panujących władców, snuć intrygi, zawiązywać spiski oraz podbijać pomniejsze państwa i zamorskie krainy. Gracze będą musieli również zadbać o siłę armii, aby stawić czoła obcym mocarstwom. Zwycięży ten, kto zdobędzie najwięcej punktów chwały.

ELEMENTY GRY

- Plansza
- Instrukcja
- 50 kart opatrności



4 karty specjalne

12 kart spisku

22 karty wydarzeń

12 kart władzy

- 38 kart terytoriów



22 karty krain

16 kart kolonii

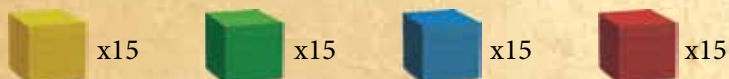
- 10 kart mocarstw

- 24 karty osiągnięć

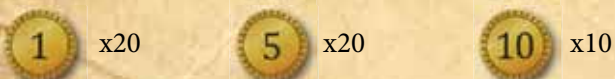
- 6 kart religii



- 4 zestawy drewnianych znaczników



- 50 żetonów dukatów



PRZYGOTOWANIE

- Każdy gracz wybiera zestaw znaczników w jednym kolorze i umieszcza go blisko siebie.
- Planszę kładzie się na środku stołu.
- Wszyscy otrzymują po 25 dukatów. Pozostałe dukaty układane są obok planszy **1** w łatwo dostępnym miejscu. Tworzą one tzw. **zasoby wolne**.
- Z kart terytoriów trzeba odłożyć karty terytoriów początkowych, oznaczonych . Pozostałe tasuje się, tworząc z nich zakrytą talię. Na jej wierzchu trzeba umieścić potasowane karty terytoriów początkowych i tak przygotowaną talię położyć zakrytą na wyznaczonym miejscu na planszy **2**. Odkrywa się tyle kart terytoriów, ilu jest graczy plus dwie i kładzie na oznaczonych miejscach na planszy **3**.

UWAGA: Chiny oraz Indie, przedstawione na planszy, są szczególnymi terytoriami, które można zająć w trakcie rozgrywki.

- Karty opatrności tasuje się. Zakrytą talię trzeba położyć na odpowiednim miejscu na planszy **4**. Każdy gracz dociąga z tej talii pięć kart, które zatrzymuje na ręce (może je obejrzeć).
- Karty religii dzieli się na 3 rodzaje po dwie karty i kładzie na odpowiednich miejscach na planszy **5**.
- Karty osiągnięć trzeba podzielić na karty za 1, 2, 3, 4 punkty chwały i osobno potasować, następnie ułożyć wszystkie w odkrytą talię, tak by karty za 1 punkt chwały były na wierzchu, a potem kolejno – za 2, 3 i 4 punkty. Odkrytą talię umieszcza się w odpowiednim miejscu na planszy **6**, po czym tworzy się zestaw dostępnych osiągnięć, przesuwając tyle kart z wierzchu talii osiągnięć, ilu jest graczy plus jedna na oznaczone na planszy miejsca **7**. Zestaw dostępnych osiągnięć to wszystkie widoczne karty osiągnięć (łącznie z kartą leżącą na wierzchu talii osiągnięć).

UWAGA: W grze dwuosobowej na planszy zawsze wystawia się 5 kart osiągnięć (włączając odkrytą kartę na wierzchu talii).

- Karty mocarstw tasuje się, a następnie rozdaje graczom po 2. Każdy wybiera potajemnie po jednej karcie, a drugą wraz z pozostałymi kartami mocarstw odkłada do pudełka (nie będą potrzebne w tej rozgrywce). Grający ujawniają wybrane karty i wykładają przed sobą. Efekty stałe z tych kart należy zaznaczyć za pomocą właściwych znaczników na odpowiednich polach na torze armii **8**, floty **9**, prestiżu **10** oraz produkcji dóbr **11**. Gracze kontrolujący Rosję i Imperium Osmańskie dostają na starcie **dotatkowo** dwa punkty chwały, co zaznaczają na torze chwały **12** swoimi znacznikami. Poza efektami stałymi zaznaczanymi na odpowiednich torach karty mogą zawierać inne efekty stałe (patrz: *Opisy kart*).
- Gracze dodatkowo zwiększają o 1 własny poziom armii **albo** floty (ale nie oba), według własnego uznania, przesuwając swój znacznik na odpowiednim torze.
- Gracze umieszczają znaczniki swojego koloru na polach „0” na tych torach na planszy, na których nie posiadają jeszcze żadnych znaczników (tor chwały, tor prestiżu, tory produkcji dóbr).
- Rozpoczyna gracz, który wybrał kartę mocarstwa z najniższym numerem startowym.

PRZYKŁADOWE ROZŁOŻENIE DLA DWÓCH GRACZY

The board is divided into several sections:

- Top Grid:** A 10x10 grid of resource cubes (yellow, red, blue, green, grey) with numbers 0-10 in each cell. Callouts 11 and 12 point to specific cubes.
- Right Side:** A vertical column of action cards (numbered 5, 6, 7) and a candle (numbered 4).
- Bottom Grid:** A 10x10 grid of ship cards (numbered 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15) and crown cards.
- Player A Hand:** A hand of cards (numbered 1, 2, 3) and a stack of gold coins (numbered 1).
- Player B Hand:** A hand of cards (numbered 4) and a stack of gold coins (numbered 1).

Callouts 1-15 point to various elements on the board, including cubes, cards, and tokens.

REKA GRACZA A



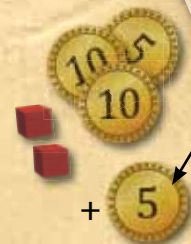
MOCARSTWO GRACZA A



REKA GRACZA B




MOCARSTWO GRACZA B



RODZAJE KART

W grze występuje 128 kart – terytoriów, osiągnięć, religii, opatrności oraz mocarstw. Na kartach umieszczono symbole, które w zależności od położenia przedstawiają efekty stałe, natychmiastowe lub wymagania. Wystawienie karty powoduje, iż imperium gracza otrzymuje wskazane na karcie efekty stałe. Dodatkowo, zaraz po wystawieniu niektórych kart, można skorzystać jednorazowo z ich efektów natychmiastowych. Wiele kart posiada również wymagania. Aby użyć karty, należy spełnić je wszystkie.



Karty osiągnięć

Reprezentują osiągnięcia, które można zdobyć w trakcie gry. Oznaczone są symbolem . Wystawia się je, gdy gracz spełnia warunki na nich wskazane w dowolnym momencie **własnej tury**.



UWAGA: Symbol „/” w części wymagania oznacza, że gracz musi spełniać jeden albo drugi warunek.

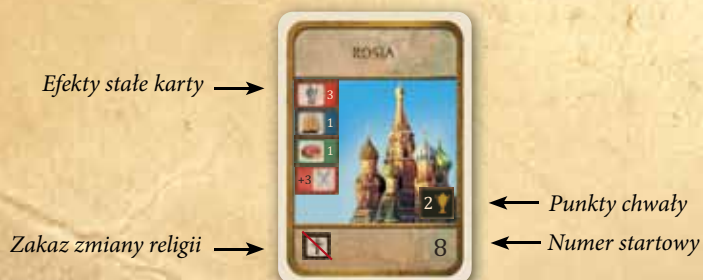
Karty terytoriów oraz mocarstw

Karty terytoriów dzielą się na dwa rodzaje – kolonie  i krainy . Reprezentują terytoria zdobywane w ramach akcji podbój albo wojna. Niektóre karty mają znacznik karty terytorium początkowego, co jest istotne tylko podczas przygotowywania rozgrywki.



UWAGA: Karty terytoriów, które gracze odrzucają w fazie wymiany ręki, kładzie się odkryte na stosie kart odrzuconych terytoriów **13**, obok talii terytoriów.

W grze występuje również 10 kart mocarstw, którymi rozpoczyna się rozgrywkę.

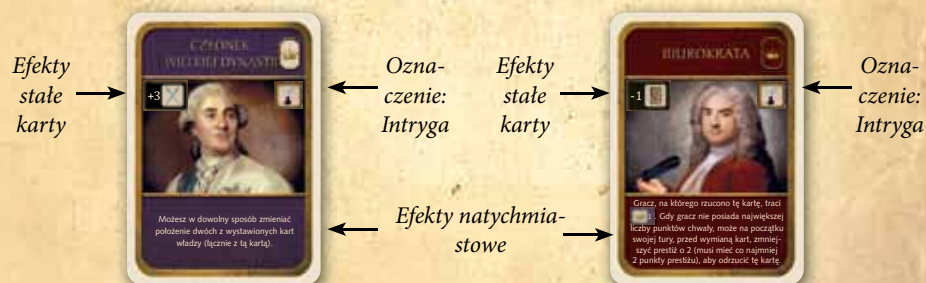


Karty opatrności


Reprezentują wydarzenia w grze i dzielą się na cztery rodzaje:

• Karty władzy pozytywne i negatywne

Reprezentują władców aktualnie panujących w imperium gracza, okresy bezkrólestwa albo rewolucji. Gracz zagrywa je na siebie (pozytywne) lub na innych graczy (negatywne), wybierając akcję intryga. Jeśli zagrywa na innego gracza, kładzie karty przed nim. Jeżeli ten gracz posiada już wystawioną kartę władzy, odrzuca się ją na stos odrzuconych kart opatrności. Zagranie karty władzy pozytywnej stwarza możliwość skorzystania z określonego na karcie efektu natychmiastowego, a posiadanie jej wystawionej przed sobą daje pewne efekty stałe. Zagranie niektórych kart władzy negatywnej zmusza gracza, na którego została zagrana karta, do zastosowania wskazanego na niej efektu natychmiastowego.




• Karty spisku

Reprezentują działania dyplomatyczno-szpiegowskie, co z reguły umożliwia kradzież dukatów innym graczom. Karty te zagrywa się na innego gracza podczas akcji intryga. Gracz, na którego zagrana została taka karta, natychmiast wykonuje wskazany na niej efekt natychmiastowy. Część z tych kart stanowi jednocześnie karty wojny , gracz może zatem użyć ich w dwojaki sposób – w akcji intryga (jako karty spisku) albo w akcji wojna (wywołując nimi wojnę).



• Karty wydarzeń

Zagrywane są we wskazanych na nich momentach, co powoduje podany efekt natychmiastowy. Niektóre mają znacznik wydarzeń wojennych , co oznacza, że można rzucić je w akcji wojna (swojej lub innego gracza). Część to jednocześnie karty wojny. Gracz może zatem użyć ich w dwojaki sposób – jako karty wydarzeń albo w akcji wojna.



• Karty specjalne

Są jedynie kartami wojny, powodującymi dodatkowy efekt dla osoby, która wywołała wojnę taką kartą.



UWAGA: Karty opatrności (oprócz kart władzy) po zagranie odrzuca się odkryte na stos odrzuconych kart opatrności **14**, obok talii opatrności.

• Karty religii

Wystawia się je przed sobą w momencie zmiany religii, po spełnieniu wszystkich wskazanych wymagań.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka podzielona jest na tury i toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz z najniższym numerem startowym na swojej karcie morcarstwa. Gdy skończy turę, grę kontynuuje osoba siedząca po jego lewej stronie.

TURA GRACZA

Tura gracza składa się z faz:

- wymiany ręki;
- wykonania akcji.

UWAGA: Dodatkowo, w dowolnym momencie swojej akcji, gracz **musi** wystawić przed sobą **jedną** kartę osiągnięcia, jeżeli spełnia jej wymagania.

1. FAZA WYMIANY RĘKI

Na początku swojej tury gracz **może** odrzucić **do 3 kart** z ręki na początku tury na odpowiednie stosy odrzuconych kart opatrności oraz kart terytoriów. Następnie gracz, jeżeli ma mniej kart na ręce, niż wynosi jego limit, uzupełnia rękę na jeden z poniższych sposobów:

- Dobiera jedną kartę z dostępnych (odkrytych) **kart terytoriów**, a następnie uzupełnia rękę z **talii kart opatrności** do aktualnego limitu kart na ręce. Liczbę dostępnych terytoriów uzupełnia się na koniec fazy wymiany ręki poprzez odkrycie nowych kart terytoriów z talii.

- Dobiera do limitu na ręce dowolną liczbę kart z **talii terytoriów i/lub talii kart opatrności**.

UWAGA: Za każdym razem, gdy dobrana zostanie ostatnia karta z talii kart opatrności lub terytoriów, zużyte karty z odpowiedniego stosu natychmiast tasuje się i tworzy nową talię.

Ręka gracza

Gracz rozpoczyna z **5** (pobranymi w rozstawieniu początkowym) kartami opatrności na ręce, czyli maksymalnym limitem i do tyłu kart **zawsze** uzupełnia rękę w fazie wymiany (nawet jeśli nie zdecydował się na wymianę kart). Limit ten może być zmniejszony albo zwiększony **o jeden** w trakcie gry, wskutek korzystania przez gracza z efektów stałych. Na przykład status lidera w wydobywaniu złota powoduje zwiększenie limitu kart na ręce o 1.

UWAGA: Limit kart na ręce, bez względu na występujące w grze modyfikatory, nigdy nie może być większy niż 6.

2. FAZA AKCJI

Gracz wykonuje **jedną** z pięciu dostępnych akcji. Akcja ta **musi** być inna niż przeprowadzona w poprzedniej turze gracza. Wybierając pierwszą akcję, gracz umieszcza swój znacznik na jednym z pięciu dostępnych pól akcji na planszy **15**. Pozostaje on na danym polu aż do następnej tury gracza. Znacznik ten wskazuje ostatnią wykonaną akcję. W kolejnej turze gracz musi wybrać **inną** akcję, przekładając swój znacznik na wybrane pole akcji.

Rodzaje akcji:

ROZWÓJ



Gracz wybiera jedno z 8 dóbr z planszy, na bazie którego będzie przeprowadzał rozwój gospodarczy (może to być dobro, którego poziom produkcji wynosi 0). Jeśli gracz zdecyduje się na akcję rozwój, otrzymuje następujące korzyści (efekty ich wykonuje w podanej niżej kolejności):

Zyski z handlu

Wybierając dane dobro, gracz otrzymuje z zasobów wolnych tyle dukatów, ile wskazuje wartość zysku z handlu, wskazana na poziomie produkcji danego dobra. Na przykład na drugim poziomie produkcji żywności gracz uzyskuje 4 dukaty.

Zyski lidera

Gracz wybierający dobro, którego jest liderem, a więc ma jego najwyższy poziom produkcji (w przypadku remisu nie ma lidera), czerpie dodatkowe korzyści charakterystyczne dla danego dobra **L**. Wyjątek stanowi złoto, mające bonus stały.

Zyski gospodarcze

Gracz może, lecz nie musi, skorzystać z zysków gospodarczych danego dobra.

Efekty poszczególnych dóbr:

Złoto

Zyski lidera: stały efekt – zwiększony limit kart na ręce o 1.

Zyski gospodarcze: brak.

UWAGA: Handlując złotem, za każdym razem gracz ponosi karę – musi obniżyć swój prestiż o 1. Jeśli nie posiada prestiżu, nie otrzymuje kary.

Żywność

Zyski lidera: gracz uzyskuje dodatkowego dukata za każdy poziom prestiżu, który aktualnie posiada (maksymalnie 5 dukatów).

Zyski gospodarcze: gracz może oddać do zasobów wolnych 8 dukatów, aby zwiększyć poziom armii o 1 (tylko raz na akcję).

Tekstyliia

Zyski lidera: gracz uzyskuje dodatkowego dukata za każdy poziom prestiżu, który aktualnie posiada (maksymalnie 5 dukatów).

Zyski gospodarcze: gracz może oddać do zasobów wolnych 8 dukatów, aby zwiększyć poziom floty o 1 (tylko raz na akcję).

Przyprawy

Zyski lidera: gracz uzyskuje dodatkowo punkt prestiżu.

Zyski gospodarcze: brak.

Towary orientalne

Zyski lidera: gracz może oddać do zasobów wolnych 3 dukaty, aby wybrać ponownie w tej samej akcji kolejne dobro, na bazie którego będzie przeprowadzał rozwój gospodarczy (**nie może** jednak wówczas wybrać złota, towarów orientalnych ani przypraw).

Zyski gospodarcze: brak.

Materiały przemysłowe

UWAGA: Aby wybrać to dobro w akcji rozwoju, gracz musi posiadać 10 punktów prestiżu **albo** co najmniej 15 punktów chwały (10 w grze czteroosobowej).

Zyski lidera: gracz uzyskuje dodatkowy punkt prestiżu.

Zyski gospodarcze: gracz może oddać do zasobów wolnych 12 dukatów, aby zwiększyć o jeden poziom produkcji żywności, tekstyliów, materiałów przemysłowych, broni lądowej albo stoczni. Przesuwa odpowiednio własny znacznik na torze produkcji wybranego dobra o poziom wyżej.

Broń lądowa

Zyski lidera: gracz uzyskuje z zasobów wolnych dodatkowo 1 dukata za każde swoje pełne 3 poziomy armii.

Zyski gospodarcze: gracz uzyskuje dodatkowo możliwość przejrzenia stosu odrzuconych kart opatrności i zabrania jednej karty wojny na rękę. Musi pokazać pozostałym graczom, którą kartę wybrał.

Stocznie

Zyski lidera: gracz uzyskuje z zasobów wolnych dodatkowo 1 dukata za każde swoje pełne 2 poziomy floty.

Zyski gospodarcze: gracz uzyskuje dodatkowo możliwość przejrzenia stosu odrzuconych kart opatrności i zabrania na rękę jednej karty wydarzeń. Musi pokazać pozostałym graczom, którą kartę wybrał.

INTRYGGA



Gracz może w tej akcji zagrać jedną lub dwie karty – spisku, władzy, *Rozwój mieszczaństwa*, *Zagrywka dyplomatyczna* – **albo** dokonać zmiany religii.

UWAGA: Jeśli gracz zagrywa dwie karty, ich rodzaj musi się różnić (gracz może zagrać na przykład po jednej karcie spisku i władzy, lub jedną kartę władzy negatywnej, a drugą pozytywną).

Karty spisku zagrywa się na innego gracza, by zabrać mu określoną na karcie liczbę dukatów. Jeśli nie ma on wystarczającej liczby dukatów, przekazuje wszystkie, jakie posiada i traci 1 punkt prestiżu (jeżeli taki ma).

Po wykonaniu efektów z karty spisku odrzuca się ją na stos odrzuconych kart opatrności.

UWAGA: Niektóre karty spisku mają dodatkowy efekt (patrz: *Opisy kart*).

Karty władzy pozytywnej wystawia się przed sobą, a **negatywnej** przed przeciwnikami. Jeśli przed graczem znajduje się już jakakolwiek karta władzy, odrzuca się ją na stos odrzuconych kart opatrności. Gracz może posiadać przed sobą tylko **jedną** kartę władzy (nieistotne, czy jest ona pozytywna, czy negatywna).

Karty władzy mają efekty stałe, które obowiązują, dopóki karta jest wystawiona przed graczem, a także efekt natychmiastowy, z którego gracz **może** skorzystać bezpośrednio po jej wystawieniu (jeżeli jest to karta pozytywna) lub **musi** natychmiast poddać się jej efektowi (jeżeli jest to karta negatywna).

Zmiana religii

Wszystkie mocarstwa (z wyjątkiem Imperium Osmańskiego i Rosji) na początku gry są katolickie. **Raz** w ciągu całej rozgrywki każdy może dokonać zmiany religii panującej w ich mocarstwie na luteranizm, kalwinizm lub kontrreformację (jeśli ich karty są wciąż dostępne).

UWAGA: Gracze, których mocarstwo początkowe to Rosja bądź Imperium Osmańskie, nie mogą zmienić religii.

Jeśli gracz chce zmienić religię i spełnia wymagania danej religii, zabiera z planszy jej kartę i kładzie przed sobą, otrzymując wskazane na niej efekty stałe.

UWAGA: Jeśli dwóch graczy zabierze obie karty jednej religii, kolejny gracz nie może już jej wybrać.


PODOBÓJ



Gracz dokonuje ekspansji terytorialnej, wystawiając przed sobą **jedną** kartę terytorium z ręki albo kładąc swój znacznik na polu Indii lub Chin na planszy. Aby to zrobić, **musi** spełniać wymagania konieczne do podbicia danego terytorium (wskazane na dole karty), które dotyczą wielkości posiadanej floty, armii lądowej, prestiżu oraz kosztu podboju. Jeśli gracz spełnia odpowiednie wymagania i opłaci koszty podboju, wystawia kartę danego terytorium.

UWAGA: Chiny i Indie to wyjątkowe kolonie, na których (ze względu na ich wielkość) mogą znajdować się znaczniki kilku graczy (po jednym znaczniku na każdego gracza).


Karty terytoriów dają wskazane na nich efekty stałe – zwiększenie poziomu armii, floty, prestiżu oraz produkcji określonych dóbr. Niektóre dają też punkty chwały. Po wystawieniu karty terytorium gracz dokonuje zmiany w tych parametrach, przesuwając kostki własnego koloru na planszy na odpowiednich torach.



Przykład: Wymagania podboju Inflant (oprócz posiadania tej karty na ręce) to co najmniej 3. poziom armii lądowej oraz co najmniej 2. poziom floty. Gracz chcący wystawić to terytorium musi również opłacić koszt podboju – 5 dukatów. Po wystawieniu tej karty gracz zwiększa swój poziom floty oraz poziom produkcji żywności o 1, uzyskuje także 1 punkt prestiżu.

WOJNA




Gracz może wypowiedzieć wojnę, gdy ma na ręku kartę wojny oznaczoną , którą zagrywa na innego gracza. Deklaruje przy tym, jaki rodzaj wojny wybiera – morską czy lądową. Gracz, który został zaatakowany, może wyłożyć w celu obrony **maksymalnie** dwie karty wojny (jeżeli takie posiada).

Wystawione karty wojny, a także niektóre karty mocarstw startowych, karty władzy oraz karty religii mogą posiadać **modyfikatory** wojny lądowej, morskiej albo modyfikatory uniwersalne (dotyczące zarówno wojny lądowej, jak i morskiej), które mają wpływ na potęgę armii lądowej i floty gracza.

Rozpatrzenie wyniku wojny

Każdy z graczy biorących udział w wojnie określa swoją **siłę ataku** bądź **obrony** (w zależności od tego, czy jest atakującym, czy broniącym), powiększając lub pomniejszając swoje aktualne poziomy armii (wojna lądowa) bądź floty (wojna morska) o wszystkie modyfikatory wojny danego rodzaju, wynikające z jego mocarstwa, religii, wystawionej przed nim karty władzy oraz z wyłożonych kart wojny.



Przykład: Gdy atakującym w wojnie lądowej są Prusy posiadające poziom armii równy 1, wystawioną kartę władzy „Wybitny wojskowy” (+ 3 do wyniku wojny lądowej) i do wypowiedzenia wojny używają karty „Przekupni doradcy”, posiadającej modyfikator wojny lądowej + 5, to siła ataku lądowego Prus wynosi 9.

Jeżeli siła ataku jest **większa** od siły obrony, wojnę wygrywa atakujący. W przeciwnym wypadku, a więc także w przypadku remisu, wygrywa obrońca. Zwycięzca **otrzymuje** 1 punkt chwały oraz 1 punkt prestiżu. Przegrany **traci** 1 punkt prestiżu, jeżeli taki posiada.

Po rozstrzygnięciu wyniku wojny dochodzi do negocjacji pokojowych i plądrowania, ale **tylko** w przypadku wygranej gracza atakującego.

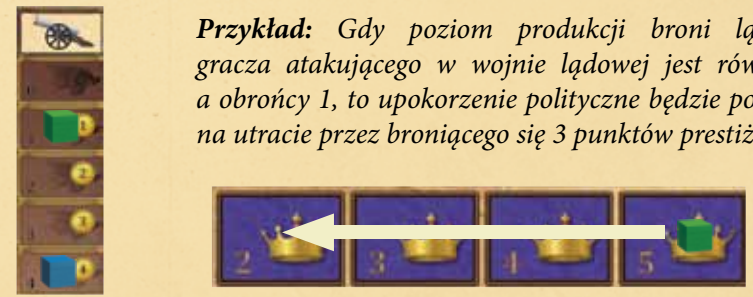
Negocjacje pokojowe

Obronca **musi** wybrać **jedną** z możliwości zawarcia pokoju:

- **Trybut** – obrońca przekazuje tyle dukatów, ile wyniosła różnica między siłą ataku, a obrony.
- **Korekta terytorialna** – obrońca przekazuje wybraną, podbitą przez siebie kraię (w wojnie lądowej) albo kolonię (w wojnie morskiej). **Nie wolno** jednak przekazywać Indii ani Chin. Obrońca traci, a atakujący zyskuje efekty stałe z przekazywanej karty.

UWAGA: Atakujący nie otrzymuje, a obrońca nie zmniejsza prestiżu i punktów chwały wskazanych na przekazywanej karcie terytorium, gdyż dostaje je tylko gracz, który po raz pierwszy uzyskał tę kartę w wyniku akcji podbój.

- **Upokorzenie polityczne** – obrońca zmniejsza swój prestiż o tyle, ile wynosi różnica w poziomach produkcji broni lądowej (wojna lądowa) bądź poziomach stoczni (wojna morska) pomiędzy nim a graczem atakującym.




Przykład: Gdy poziom produkcji broni lądowej gracza atakującego w wojnie lądowej jest równy 4, a obrońcy 1, to upokorzenie polityczne będzie polegało na utracie przez broniącego się 3 punktów prestiżu.

UWAGA: Jeżeli obrońca posiada większy lub równy atakującemu poziom produkcji jednego z powyższych dóbr, to zmniejsza swój prestiż o 1.

Jeżeli obrońca nie jest w stanie wybrać **żadnej** z powyższych opcji, gdyż nie ma wystarczającej liczby dukatów, prestiżu bądź karty terytorium, wówczas przekazuje atakującemu **wszystkie** posiadane **dukaty** oraz traci **cały** posiadany **prestiż**.

Plądrowanie

Po negocjacjach pokojowych atakujący zabiera z zasobów wolnych tyle **dukatów**, ile wynika z pomnożenia wartości plądrowania zagranej przez atakującego karty wojny przez jego poziom produkcji broni lądowej (wojna lądowa) lub poziom stoczni (morska).



Przykład: Gdy wojnę wygrał atakujący, posiadający poziom produkcji broni lądowej równy 3 i wypowiedział tę wojnę, używając karty wojny o wartości plądrowania 2, wówczas zabiera z zasobów wolnych 6 dukatów.

Zagrywanie kart wydarzeń wojennych

Pod koniec tury gracza, który wybrał akcję wojna, **każdy** może zagrać po 1 karcie wydarzenia wojennego, o ile spełnia opisane na danej karcie warunki jej zagrania. Jako pierwszy ma taką możliwość zwycięzca, następnie przegrany, a na koniec pozostali gracze kolejno, począwszy od osoby, której akcja właśnie się skończyła. Zagrana kartę wydarzeń wojennych odrzuca się po rozpatrzeniu na stos odrzuconych kart opatrności.


Jeśli w wyniku zagrania karty gracz ma zapłacić określoną liczbę dukatów, ale ich nie posiada, oddaje **wszystkie** swoje dukaty oraz traci **punkt prestiżu** (jeżeli taki ma).

PODATKI



Gracz pobiera z zasobów wolnych tyle dukatów, ile ma wystawionych przed sobą kart terytoriów (**nie uwzględniając** karty swojego mocarstwa).

ROZKWIT KULTURALNY

Gdy gracz w wyniku jakiegokolwiek akcji zdobędzie w swojej turze więcej niż 10 punktów prestiżu, umieszcza swój znacznik leżący na torze prestiżu na polu okresu rozkwitu kulturalnego . Gdy po raz kolejny w tej turze otrzymuje następne punkty prestiżu, nie przesuwając już swego znacznika na polu prestiżu – pozostaje on do końca tury na polu rozkwitu kulturalnego. Pod koniec swojej tury uzyskuje 1 punkt chwały, a następnie przesuwając ponownie znacznik na pole 10. Jeżeli gracz posiada już 10 punktów prestiżu, a jakieś działanie powoduje, iż uzyskałby prestiż poza swoją turą, nie otrzymuje go.

WYSTĄPIENIE OSIĄGNIĘCIA

Gdy gracz spełnia, w **jakimkolwiek** momencie swojej tury, wymagania dowolnej karty znajdującej się na torze dostępnych osiągnięć, **musi** ją zabrać, zyskując przedstawione na niej efekty stałe. W takiej sytuacji umieszcza kartę osiągnięć przed sobą.

UWAGA: Jeśli gracz w czasie jednej tury spełnia wymagania kilku kart, wybiera tylko **jedną** z nich.

Efekty stałe z danej karty osiągnięć gracz zaznacza, przesuując swój znacznik na odpowiednich torach na planszy. Dodatkowo karty te dają graczowi punkty chwały. Należy wówczas przesunąć znacznik gracza na torze chwały o podaną na karcie wartość. Po zabraniu karty osiągnięć **natychmiast** na jej miejsce odkrywa się kolejną kartę z talii osiągnięć.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gdy któryś z graczy stanie na polu zakończenia gry – oznaczonym na złoto na torze chwały – lub przekroczy to pole, pozostali przeprowadzają jeszcze jedną turę i gra kończy się.

UWAGA: Położenie pola zakończenia gry różni się w zależności od liczby graczy.

Do zebranych w trakcie gry punktów chwały dodaje się:

- **po 2 punkty** za największą armię, flotę, prestiż, liczbę kolonii, liczbę krain;
- **po 2 punkty** za każdego lidera produkcji dóbr;
- **4 punkty** dla mocarstw, które w trakcie gry nie zmieniły religii (oprócz Rosji i Imperium Osmańskiego);
- **po 1 punkcie** za drugie miejsce w wielkości armii, floty, prestiżu, liczbie kolonii, liczbie krain (tylko w grze na 3 - 4 osoby);
- **po 1 punkcie** za drugie miejsce w produkcji każdego z dóbr (tylko w grze na 3 - 4 osoby);

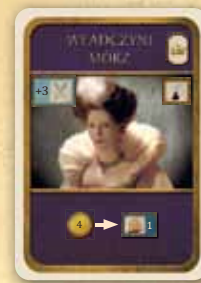
UWAGA: W przypadku remisu na pierwszym miejscu w danej kategorii obaj gracze otrzymują po jednym punkcie, w przypadku remisu na drugim miejscu gracze nie dostają żadnych punktów.

Zwycięża osoba z najwyższą liczbą punktów chwały.

OPISY KART

Karty władzy pozytywne

Władczyni mórz



Efekt stały: Zyskujesz modyfikator +3 do wyniku wojny morskiej.

Efekt natychmiastowy: Możesz oddać do zasobów wolnych 4 dukaty, aby zwiększyć swój poziom floty o 1.

Członek wielkiej dynastii



Efekt stały: Zyskujesz modyfikator +3 do wyniku wojny lądowej oraz morskiej.

Efekt natychmiastowy: Możesz w dowolny sposób zmieniać położenie dwóch z wystawionych kart władzy (łącznie z tą kartą). Jeżeli jakiś gracz nie ma wystawionej pozytywnej lub negatywnej karty władzy, w ramach tego efektu można przesunąć na niego wystawioną już wcześniej i leżącą na stole kartę władzy (pozytywną lub negatywną). Gracze, którym podmienione zostały karty, nie wykonują efektów natychmiastowych, dotyczy ich tylko efekt stały.

Wielki dyplomata



Efekt stały: Limit kart na ręce gracza zostaje zwiększony o 1.

Efekt natychmiastowy: Możesz przejrzeć rękę dowolnego gracza i zabrać mu jedną kartę.

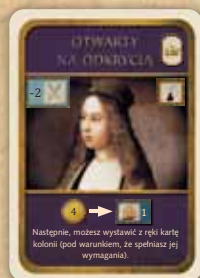
Reformator



Efekt stały: Za każdym razem gdy wybierana zostaje przez właściciela karty akcja rozwoju gospodarczego, otrzymujesz natychmiast dodatkowo 2 dukaty.

Efekt natychmiastowy: Możesz oddać do zasobów wolnych 5 dukatów, aby zwiększyć poziom produkcji żywności, tekstyliów, broni lądowej albo stoczni o 1.

Otwarty na odkrycia



Efekt stały: Otrzymujesz modyfikator -2 do wyniku wojny morskiej.

Efekt natychmiastowy: Możesz oddać do zasobów wolnych 4 dukaty, aby zwiększyć swój poziom floty o 1. Następnie, niezależnie od tego, czy skorzystałeś z podniesienia poziomu floty, możesz wystawić z ręki kartę kolonii (jeśli spełniasz jej wymagania). Zapłać koszt podboju wskazany na karcie kolonii. Wystawioną w ten sposób kartę traktuje się tak, jak wystawioną w akcji podbój (otrzymuje efekty stałe, prestiż i punkty chwały wskazane na wystawionej karcie kolonii).

Obrońca wiary



Efekt stały: Otrzymujesz modyfikator +3 do wyniku wojny lądowej oraz morskiej, jeżeli walczysz z innowiercami.

Efekt natychmiastowy: Możesz przejrzeć karty wszystkim innowiercom i zabrać każdemu z nich po 1 karcie z ręki.

Wybitny wojskowy



Efekt stały: Zyskujesz modyfikator +3 do wyniku wojny lądowej.

Efekt natychmiastowy: Możesz oddać do zasobów wolnych 4 dukaty, aby zwiększyć swój poziom armii o 1.

Awanturnik



Efekt stały: Zyskujesz modyfikator +3 do wyniku wojny lądowej.

Efekt natychmiastowy: Możesz przeszukać stos zużytych kart opatrności i zabrać z niego na rękę jedną kartę wojny (musisz ją pokazać pozostałym graczom).

Karty władzy negatywne

Wojna domowa



Efekt stały: Gracz, przed którym wystawiona jest ta karta, nie może wybrać akcji wojna.

Efekt natychmiastowy: Zabierasz graczowi, na którego rzuciłeś tę kartę, jedną losową kartę z ręki, a dodatkowo, jeśli została rzucona na gracza, który posiada większy poziom armii od pozostałych, rzucający może wydać 8 dukatów, aby zwiększyć poziom produkcji żywności, tekstyliów, broni lądowej bądź stoczni o 1.

Obląkany



Efekt stały: Gracz, przed którym wystawiona jest ta karta, otrzymuje ujemny modyfikator -5 do wyniku wojny morskiej i lądowej.

Efekt natychmiastowy: Gracz, na którego rzucono tę kartę, traci jeden punkt prestiżu (jeżeli taki posiada).

Efekt dodatkowy: Gdy gracz, przed którym wystawiona jest ta karta, nie posiada najwyższego poziomu armii, może na początku swojej tury, przed wymianą kart, zmniejszyć swój prestiż o 2 (musi mieć co najmniej 2 punkty prestiżu), aby odrzucić tę kartę.

Rewolucja burżuazyjna



Efekt stały: Gracz, przed którym wystawiona jest ta karta, nie może wybierać akcji wojna.

Efekt natychmiastowy: Gracz, na którego rzucono tę kartę, traci jeden punkt prestiżu (jeżeli taki posiada). Jeżeli karta została rzucona na gracza posiadającego największy poziom armii, każdy pozostały gracz (zgodnie ze swoją kolejnością) może wydać do zasobów wolnych 4 dukaty, aby zwiększyć swój poziom armii o 1.

Biurokrata



Efekt stały: Gracz, przed którym wystawiona jest ta karta, zmniejsza swój limit ręki o 1 kartę.

Efekt natychmiastowy: Gracz, na którego rzucono tę kartę, traci jeden punkt prestiżu (jeżeli taki posiada).

Efekt dodatkowy: Gdy gracz nie posiada największej liczby punktów chwały, może na początku swojej tury, przed wymianą kart, zmniejszyć swój prestiż o 2 (**musi mieć co najmniej 2 punkty prestiżu**), aby odrzucić tę kartę.

Karty spisku

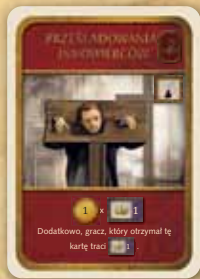


Korupcja urzędników



Zabierz graczowi, na którego karta została zagrana, 1 dukata za każdą wystawioną przez niego kolonię bądź 1 dukata za każdą wystawioną przez niego krainę. Następnie przeszukaj stos odrzuconych kart opatrznosci. Możesz wziąć na rękę jedną kartę wydarzeń (pokazując ją pozostałym graczom).

Prześladowania innowierców



Zabierz graczowi, na którego karta została zagrana, 1 dukata za każdy jego punkt prestiżu. Dodatkowo gracz ten traci 1 punkt prestiżu.

Krzywdzenie kupców



Zabierz graczowi, na którego karta została zagrana, 1 dukata za każdy jego poziom produkcji tekstyliów lub 1 dukata za każdy jego poziom produkcji żywności albo 2 dukaty za każdą wystawioną przez niego kolonię.

Podjazdy graniczne



Zabierz graczowi, na którego karta została zagrana, 2 dukaty za każdą wystawioną przez niego kolonię bądź 2 dukaty za każdą wystawioną przez niego krainę. Nie możesz zabrać więcej niż 8 dukatów. Karta ta jest też kartą wojny i posiada modyfikator +3 do wyniku wojny morskiej i lądowej dla osoby, która ją zagra w trakcie akcji wojna. Wartość płądrowania równa jest 2.

Przekupni doradcy



Zabierz graczowi, na którego karta została zagrana, 1 dukata za każdy jego punkt armii bądź 1 dukata za każdy jego punkt floty. Nie możesz zabrać więcej niż 10 dukatów. Karta ta jest kartą wojny i posiada modyfikator +5 do wyniku wojny lądowej i +3 do wyniku wojny morskiej dla osoby, która ją zagra w trakcie akcji wojna. Wartość płądrowania równa jest 1.

Spisek możnych



Zabierz graczowi, na którego karta została zagrana, 1 dukata za każdą wystawioną przez niego kolonię bądź 1 dukata za każdą wystawioną przez niego krainę, a następnie odrzuć temu graczowi wystawioną kartę władzy pozytywnej.

Karty wydarzeń



Blokada morską



Wydarzenie wojenne. Kartę tę możesz zagrać przeciwko graczowi, który wygrał wojnę lądową, pod warunkiem że Twój poziom floty jest wyższy od jego poziomu floty. Zabierz graczowi, na którego rzuciłeś tę kartę, 2 dukaty za każdy swój poziom produkcji stoczni. Karta ta jest też kartą wojny i posiada modyfikator +3 do wyniku wojny morskiej dla osoby, która ją rzuci w trakcie wojny. Wartość płądrowania wynosi 1.

Interwencja militarna



Wydarzenie wojenne. Kartę tę możesz zagrać przeciwko zwycięzcy w wojnie lądowej, w której nie brałeś udziału. Zabierz temu graczowi 2 dukaty za każdy swój poziom produkcji broni. Karta ta jest także kartą wojny i posiada modyfikator +2 do wyniku wojny lądowej i +2 do wyniku wojny morskiej dla gracza, który ją zagra w trakcie wojny. Wartość płądrowania wynosi 2.

Uгода



Kartę tę możesz zagrać, gdy inny gracz wybrał akcję wojna, w której jesteś obrońcą, przed wystawieniem własnych kart wojny. Do wojny nie dochodzi. Gracz, który próbował wybrać akcję wojna, nie traci tury, ale wybiera inny rodzaj akcji. Znacznik jego koloru pozostaje na planszy na polu akcji wojna (w następnej swojej turze nie będzie on mógł wykonać tej akcji). Gdy zagranie tej karty zostanie anulowane przez kogośkolwiek z graczy kartą *Zagrywka dyplomatyczna*, do wojny dochodzi, a obrońca ma prawo wystawić do dwóch kart wojny.

Zachłanna grabież



Wydarzenie wojenne. Kartę tę możesz zagrać, gdy wygrałeś wojnę, w której atakowałeś. Zabierz z zasobów wolnych po 4 dukaty za każdy poziom produkcji złota gracza, z którym wygrałeś wojnę albo po 3 dukaty za każdy jego poziom produkcji towarów orientalnych bądź po 2 dukaty za każdy jego poziom produkcji przypraw.

Piraci



Kartę tę możesz rzucić pod koniec tury gracza, który wybrał akcję rozwój. Zabierz mu 1 dukata za każdy jego poziom produkcji złota, przypraw albo towarów orientalnych. Maksymalnie możesz zabrać 4 dukaty. Karta ta jest kartą wojny i posiada modyfikator +3 do wyniku wojny morskiej. Wartość plądrowania wynosi 2.

Zryw patriotyczny



Wydarzenie wojenne. Kartę tę możesz rzucić, gdy atakowałeś bądź się broniłeś. Jeżeli przegrałeś, możesz natychmiast zwiększyć swój poziom armii bądź floty o 1 oraz uzyskać z zasobów wolnych 1 dukata za każde podbite przez siebie terytorium. Jeżeli wygrałeś, możesz oddać do zasobów wolnych 3 dukaty, by natychmiast zwiększyć poziom armii lub floty o 1.

Zagrywka dyplomatyczna



Możesz zagrać tę kartę w akcji intryga zamiast karty spisku albo władzy – wówczas natychmiast uzyskujesz 2 punkty prestiżu – albo możesz ją rzucić w dowolnym momencie, gdy ktoś inny rzuci kartę wydarzenia, aby anulować jej efekt.

Rozwój mieszczaństwa



Możesz zagrać tę kartę w akcji intryga zamiast karty spisku albo władzy. Wówczas natychmiast uzyskasz z zasobów wolnych 1 dukata za każde wyłożone przez siebie (podbite) terytorium. Ponadto, gdy posiadasz co najmniej 3 poziom produkcji towarów orientalnych, uzyskujesz 1 punkt chwały.

Przechwycenie planów



Kartę tę możesz rzucić w dowolnym momencie swojej tury po dobraniu kart. Po rzuceniu przejrzyj rękę wybranego gracza i zabierz mu dowolną kartę wydarzenia.

Pęd kolonizacyjny



Kartę tę możesz rzucić natychmiast po wykonaniu akcji podbój, w której wystawiłeś kartę kolonii. Uzyskaj z zasobów wolnych tyle dukatów, ile wynoszą aktualne zyski z handlu twoim złotem/przyprawami albo towarami orientalnymi.

Karty specjalne

Historyczne zwycięstwo



Karta ta jest kartą wojny i posiada modyfikator +1 do wyniku wojny morskiej oraz +1 do wyniku wojny lądowej. Gdy wygrasz wojnę, którą wywołałeś tą kartą, a różnica pomiędzy siłą ataku i obrony była co najmniej 3-punktowa, otrzymujesz dodatkowy punkt chwały. Wartość plądrowania wynosi 3.

Wojna o wpływy



Jest to karta wojny, która posiada modyfikator +1 do wyniku wojny morskiej oraz +1 do wyniku wojny lądowej. Gdy gracz wygra wojnę, którą wywołał tą kartą, natychmiast przed negocjacjami pokojowymi może przejrzeć stos zużytych kart opatrzości i zabrać na rękę dowolną kartę. Wartość plądrowania wynosi 3.

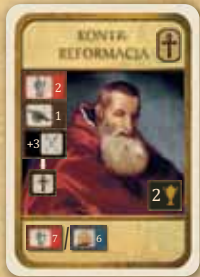
Karty religii

Kalwinizm



Gracz zwiększa swoje poziomy produkcji tekstyliów oraz żywności o 1 i dodatkowo może zwiększyć o 1 poziom produkcji **innego** dobra. Ponadto uzyskuje 2 punkty chwały. Za każdym razem, gdy wybierze akcję produkcji, uzyskuje natychmiast dodatkowo 5 dukatów.

Kontrreformacja



Gracz zwiększa swój poziom armii o 2 i poziom broni lądowej o 1. Ponadto uzyskuje 2 punkty chwały oraz modyfikator do wojny morskiej i lądowej (+3) z innowiercami.

UWAGA: Rosja i Turcja są **innowiercami** dla wszystkich i siebie nawzajem. Dodatkowo innowiercą jest każda osoba, która ma inną religię, niż przeciwnik, np. dla Polski (kraj katolicki) innowiercą będzie Hiszpania, która zmieniła religię na kalwinizm.

Luteranizm



Gracz zwiększa swój poziom floty o 2 oraz zwiększa swój limit kart na ręce. Gracz natychmiast uzyskuje 20 dukatów i może wybrać akcję rozwój (bez względu na tor przeprowadzonych akcji).

SYMBOLE EFEKTÓW STAŁYCH NA KARTACH



1

Zwiększ poziom armii o 1.



1

Zwiększ poziom floty o 1.



1

Zwiększ poziom produkcji złota o 1.



1

Zwiększ poziom produkcji żywności o 1.



1

Zwiększ poziom produkcji tekstyliów o 1.



1

Zwiększ poziom produkcji przypraw o 1.



1

Zwiększ poziom produkcji towarów orientalnych o 1.



1

Zwiększ poziom produkcji materiałów przemysłowych o 1.



1

Zwiększ poziom produkcji broni o 1.



1

Zwiększ poziom produkcji stoczni o 1.



Daje właścicielowi karty modyfikator wyniku wojny lądowej oraz morskiej +3, gdy wojna jest prowadzona z innowiercą.



Modyfikator wyniku wojny morskiej +1.



Modyfikator wojny lądowej +1.



Modyfikator wojny lądowej oraz morskiej -5 (uniwersalny).



Gdy wybierasz akcję rozwoju, natychmiast otrzymujesz 5 dukatów z zasobów wolnych.



Nie możesz wybierać akcji wojna.



Wielkość ręki gracza wzrasta o 1.



Po wystawieniu karty otrzymujesz z zasobów wolnych 20 dukatów.



1

Zwiększ prestiż o 1.



Po wystawieniu tej karty natychmiast przeprowadź akcję rozwój.



Nie możesz dokonać zmiany religii w akcji intryga.



Jeśli znajduje się w części wymagań karty osiągnąć oznacza to, że gracz musi dysponować odpowiednią liczbą dukatów, lecz nie oddaje ich do zasobów wolnych.

Autor składa wyrazy wdzięczności wszystkim osobom, które pomogły w wydaniu tej gry. w szczególności głównym testerom: Marcinowi Galusikowi, Mateuszowi Hoffmannowi oraz Krzysztofowi Jankowiakowi, za włożenie wiele wysiłku w opanowaniu ciągłych zmian i modyfikacji, a także członkom i sympatykom poznańskiego stowarzyszenia „Gramajda” oraz fundacji „Zagrajmy”, a dodatkowo Sławkowi „Dj Crowley” Bernatowiczowi, Dariuszowi Dudkowi, Malwinie „Idha” Jaśkiewicz, Pawłowi Kozirowskiemu oraz Jackowi „Palladinusowi” Szmania za wsparcie i dyskusje – bez Waszego wkładu ta gra by nigdy nie powstała.



Na licencji:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3



Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3
www.g3poland.com
Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2014.

Wersja 1.0