

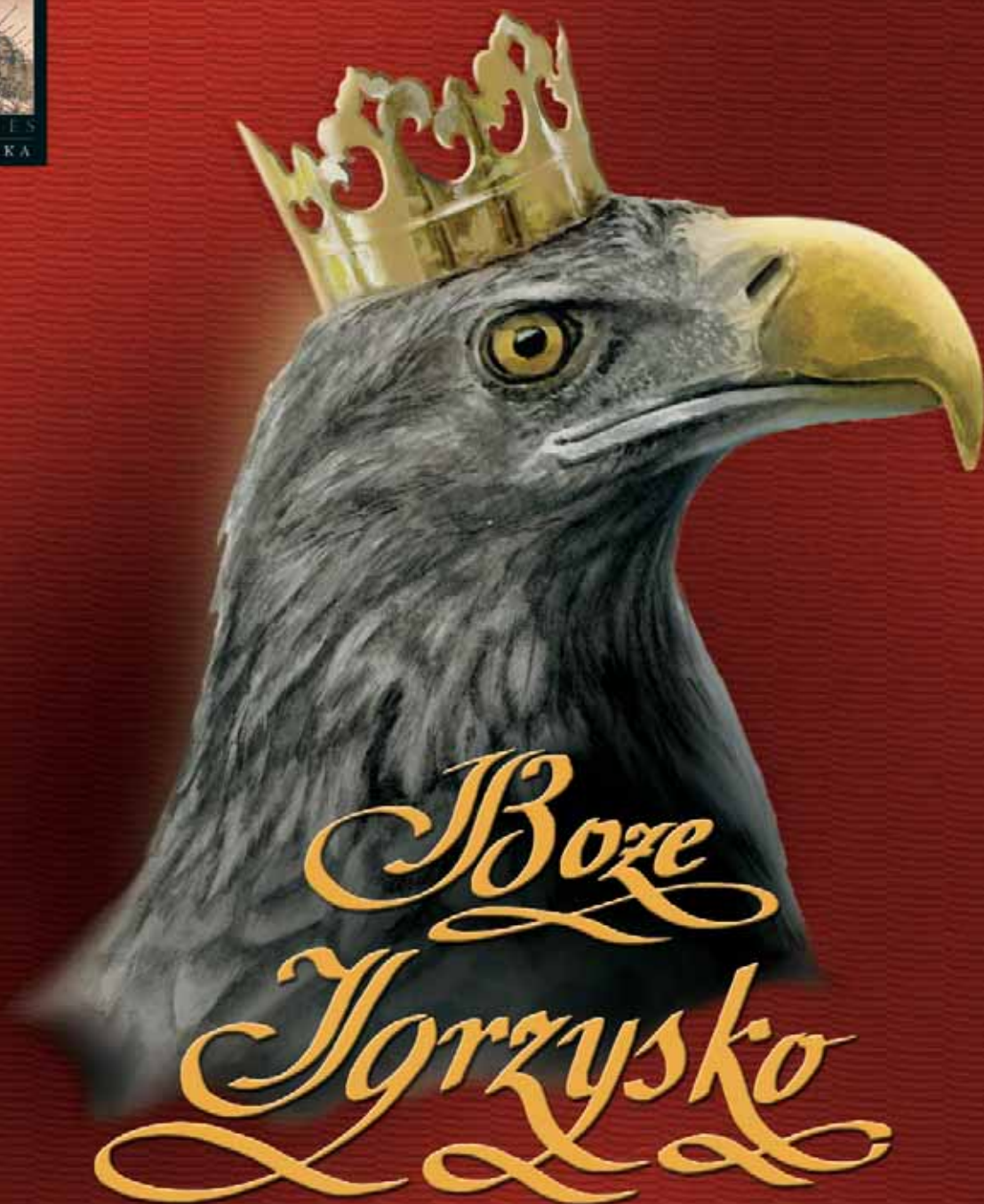


DIABŁOS POLACOS



*„Nierządem Polska stoi” - nieźle ktoś powiedział;
Lecz drugi odpowiedział, że nierządem zginie.
Pan Bóg nas ma jak błaznów. I to prawdy blisko,
Że między ludźmi Polak jest Boże igrzysko.*

KRZYSZTOF OPALIŃSKI
(1609 - 1655)



HISTORYCZNA GRA PLANSZOWA

ZASADY GRY



Boże Igrzysko

DZIEJE RZECZPOSPOLITEJ SZLACHECKIEJ



1.0 WPROWADZENIE

Gra obejmuje dzieje I Rzeczypospolitej od czasu panowania dynastii Jagiellonów i wojen z Zakonem Krzyżackim, aż po rozbiory Polski w XVIII wieku.

Boże Igrzysko zostało zaprojektowane dla trzech graczy, lecz posiada również wariant dla czterech osób. Każdy z graczy wciela się w rolę przywódcy jednej z głównych rodzin magnackich tamtych czasów. Biały kolor odpowiada rodowi Radziwiłłów (herbu Trąby), czerwony odpowiada Sapiehom (herbu Lis), niebieski Potockim (herbu Pilawa), a żółty rodowi Leszczyńskich (herbu Wieniawa). Podczas rozgrywki gracze będą musieli szukać „złotego środka” pomiędzy interesem własnego rodu, a interesem całej Rzeczypospolitej.

Rozgrywka trwa cztery tury, każda z nich jest podzielona na etapy i fazy. W każdej turze Rzeczypospolita będzie zmagala się z ościennymi mocarstwami, które będą próbowały dokonać na nią inwazji. Północnym granicom Polski zagrażać będzie Zakon Krzyżacki, później Szwedzi, a na końcu zachłanni Prusacy. Z północnego wschodu grozić będzie coraz większa potęga Moskwy. Z południowego wschodu będą nadchodzić nieujarzmieni Tatarzy. By z nimi walczyć, gracze będą mogli posilkować się wojskami kozackimi, te jednak skore są do buntu.

Na południu rozpościera się potęga Imperium Osmańskiego. Za wojnę z muzułmanami graczy czeka największa chwała, będą mogli oni nawet iść na odsiecz Wiednia. Ostatnie ościenne mocarstwo – Imperium Habsburgów – na początku gry zachowuje pozorną neutralność, jednak próbuje zdominować Rzeczypospolitą politycznie.

W ostatniej turze gry Habsburgowie ściągają białe rękawiczki i przyłączają się do Rosji i Prus w celu dokonania rozbioru Polski.

Gracz, jako głowa magnackiej rodziny, będzie dysponował rzeszami szlacheckiej klienteli, gotowymi do działania na jego rozkazy. Na początku każdej tury gracz decyduje gdzie wyśle podległych im szlachciców. Za ich pomocą grający będą werbować wojska, wysyłać zbrojne wyprawy, zdobywać władzę na sejmikach ziemskich i przewagę polityczną na dworze Króla. Szlachcice to najcenniejszy zasób gracza i musi on rozważnie z nich korzystać.

Gracz będzie czerpał pieniądze z latyfundiów, których ilość będzie mógł zwiększać podczas gry. Zamożność posiadłości będzie zależała od tego, czy w prowincji, w której się one znajdują, kwitnie pokój, czy raczej była ona ofiarą zagranicznego najazdu. Ziemie ograbione i wyludnione przez Tatarów nie dadzą dochodu porównywalnego z posiadłościami leżącymi w niezrujnowanej wojną prowincji. Gracze będą mogli rozwijać swoje latyfundia gospodarczo, poprzez zatrudnianie zarządców a nawet budowę miast.

Na prestiż rodu wpłynie sława zdobyta w bitwach, nawet jeśli toczono wojny nie będą wygrane. Chwała danego rodu będzie wzrastała także dzięki: fundowaniu miast, kolegiów, powiększaniu ilości posiadłości ziemskich, posiadaniu wyjątkowej pozycji w Sejmie oraz wydatkom na dobra luksusowe.

Gry zwycięży ten gracz, którego ród zdobędzie najwięcej punktów prestiżu i przejdzie do historii jako pierwszy ród Rzeczypospolitej...

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. WPROWADZENIE • str.2 | str.8 • 7. AKCJE MAGNACKIE |
| 2. KOMPONENTY • str.3 | str.12 • 8. WOJNY |
| 3. PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI • str.4 | str.19 • 9. ADMINISTRACJA |
| 4. PRZEBIEG ROZGRYWKI • str.5 | str.21 • 10. KONIEC GRY |
| 5. ZARZĄDZANIE LATYFUNDIAMI • str.5 | str.22 • 11. WARIANT DLA 4 GRACZY |
| 6. POLITYKA • str.6 | str.22 • 12. ZASADY OPCJONALNE (historyczne) |

2.0 KOMPONENTY



Instrukcja



4 karty pomocy



2 pioniki
w kolorze
czarnym



10 habsburskich
znaczników wpływów
w kolorze fioletowym



29 żetonów złotych o nominale 1
31 żetonów złotych o nominale 5



Buława hetmańska



48 żetonów wpływów
– 4 komplety po 12
żetonów w kolorze
białym, czerwonym,
niebieskim i żółtym



64 dyski graczy
– 4 komplety po 16
dysków w kolorze
białym, czerwonym,
niebieskim i żółtym



4 sześciopienne kostki
do gry (w skrócie: k6)



32 żetony wojsk prywatnych
– 4 komplety po 8 żetonów
(4 piechoty, 3 kawalerii,
1 artylerii) w kolorze białym,
czerwonym, niebieskim i żółtym



9 żetonów wojsk królewskich
(4 piechoty, 4 kawalerii,
1 artylerii) w kolorze złotym



1 duży dysk traktatu
w kolorze złotym



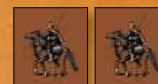
5 dużych dysków
zamożności posiadłości
ziemskich w kolorze
czarnym



2 duże dyski miast
w kolorze szarym



8 dysków zarządców
w kolorze szarym



2 żetony wojsk kozackich
(2 kawalerii) w kolorze
jasnobrązowym



80 kostek graczy
– 4 komplety po 20 kostek
w kolorze białym,
czerwonym, niebieskim
i żółtym



12 kostek króla
w kolorze złotym



125 kostek wrogów
– 25 czarnych, 25 zielonych,
25 brązowych, 30 pomarańczowych,
20 fioletowych

2.1 Plansza do gry



Pole posiadłości (latyfundia). W każdej prowincji znajduje się jeden tor posiadłości. Wydrukowane są na nim pola oznaczone cyframi, których wartość wzrasta wraz ze zbliżaniem się do granic Rzeczypospolitej. Przedstawiają one posiadłości i ich wartość w punktach prestiżu – najwięcej warte są posiadłości położone najbliżej granic i najbardziej narażone na wrogi najazd.

Przykładowe pole wroga



ZASADY GRY

Podstawowe zasady gry zostały wydrukowane w kolorze czarnym, a także zostały oznaczone numerem rozdziału i podrozdziału, aby ułatwić graczom odnalezienie interesującej ich w danym momencie zasady. Układ zasad jest zgodny z kolejnością faz, na końcu instrukcji zamieszczono zasady dodatkowe oraz komentarz autora, jak też uwagi wydawcy.

Przykład: W instrukcji natkniesz się na przykłady wydrukowane w tym kolorze (na czerwono). Przykład jest zawsze umieszczony zaraz za punktem z regułą, do której się bezpośrednio odnosi, chyba że dotyczy on kilku powiązanych ze sobą zasad. W celu lepszego przyswojenia zasad gry polecamy

studiowanie przykładów przy rekwizytach gry rozłożonych jak na rysunkach zamieszczonych w instrukcji.

Uwaga: Wszystkie zawarte w grze przykłady sporządzone są w oparciu o wartości pół gry i zasady dla trzech graczy.

Uwaga autora: W instrukcji natkniesz się na uwagi autora wydrukowane w tym kolorze (na niebiesko). Uwagi będą uzasadniały decyzje autora odnośnie zastosowanej mechaniki, jak i przybliżały historyczne uwarunkowania takich, a nie innych rozwiązań. Oczywiście możesz je ignorować, jednak czasami odpowiedź na pytanie „Dlaczego ta zasada działa właśnie w ten sposób?” pozwala łatwiej ją zapamiętać.

3.0 PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Każdy gracz wybiera dla siebie **jeden zestaw żetonów, kostek i dysków w danym kolorze**. Każdy taki zestaw (tzw. pula znaczników gracza) składa się z: 20 kostek gracza, 16 dysków gracza, 12 żetonów wpływów, 4 żetonów piechoty, 3 żetonów kawalerii, 1 żetonu artylerii.



Dyski zamożności posiadłości ziemskich należy umieścić, po jednym, na każdym torze zamożności prowincji w polu o wartości 3 (zaznaczonym kropką).



Za pomocą rzutu kostką należy wybrać pierwszego gracza. Otrzymuje on buławę hetmańską – symbol pierwszego gracza. Począwszy od niego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze umieszczają po jednym swoim dysku gracza na planszy, na którymś z torów posiadłości.

Umieszczany na torze posiadłości dysk gracza zawsze musi być położony na wolnym polu o najniższej wartości (najbliżej jak to możliwe do początku toru) – pierwszy dysk trafi więc na pierwsze pole toru. Jeśli na tym torze zostanie umieszczony kolejny dysk, kładzie się go na kolejnym wolnym polu o najniższej wartości itd.



Gdy każdy gracz umieści po jednym dysku na planszy należy przekazać buławę hetmańską kolejnemu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) graczowi i powtórzyć całą procedurę. Po jej zakończeniu ponownie należy przekazać buławę hetmańską kolejnemu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) graczowi i jeszcze raz powtórzyć całą procedurę. Każdy gracz będzie miał więc po trzy własne dyski na mapie. Dyski graczy mogą być kładzione w torach posiadłości w różnych prowincjach.

Uwaga: przy grze dla czterech graczy zastosowanie ma Reguła 11.1.

Każdy z graczy otrzymuje po 10 złotych (zl). Pozostałe żetony pieniędzy należy umieścić obok planszy, będą pełniły rolę „skarbu”.

Jeden pion należy umieścić na pierwszym polu toru Rzeczpospolita, oznaczającym dynastię Jagiellonów. Drugi pion należy umieścić na pierwszym polu toru Etapów gry, oznaczającym fazę Dochodu z posiadłości.



Dwa żetony Kozaków należy umieścić w polu Kozacy.



Na Herbie Rzeczpospolitej Obojga Narodów należy umieścić kostki króla (złote) oraz żetony armii koronnej (złote).

Dyski zarządców i miast należy umieścić w polu Zarządcy ziemscy.

Kostki wrogów reprezentujące wojska ościennych państw i znaczniki wpływów Habsburgów należy umieścić obok planszy.



Każdy gracz umieszcza po jednym własnym dysku gracza przed torem punktów prestiżu. Dyski te będą służyły do zaznaczania aktualnych wartości prestiżu zdobytych przez graczy.

Po wykonaniu powyższych czynności można rozpocząć grę.

4.0 PRZEBIEG ROZGRYWKI

Boże Igrzysko trwa cztery tury, każda z nich odpowiada jednemu z okresów w dziejach Rzeczpospolitej Obojga Narodów. Pierwsza tura odpowiada okresowi panowania na polskim tronie dynastii Jagiellonów. Druga tura to okres panowania pierwszych królów elekcyjnych i dynastii Wazów. Trzecia tura to okres panowania „Piastów” – Michała Korybuta Wiśniowieckiego i Ja-

na III Sobieskiego. Czwarta tura to okres panowania ostatnich królów elekcyjnych, aż po kres państwowości polskiej.

Każda tura składa się z 5 etapów, które składają się z różnej ilości faz. Etapy i fazy rozgrywa się po kolei – by móc zacząć kolejną fazę, poprzednia faza musi być zakończona.

Etapy i fazy rozgrywa się w następującej kolejności:

I ZARZĄDZANIE LATYFUNDIAMI

1. Dochód z posiadłości
2. Klientela Szlachecka

II POLITYKA

3. Nadanie buławy
4. Armia Koronna
5. Wydarzenia
6. Posłowie na Sejm

III AKCJE MAGNACKIE

7. Nowe posiadłości
8. Akcje specjalne
9. Armie prywatne

IV WOJNY

10. Kampanie magnackie
11. Inwazje wrogów
12. Odsiecz Armii Koronnej
13. Ekspansja wroga

V ADMINISTRACJA

14. Plądrowanie kraju
15. Punkty prestiżu
16. Zakończenie tury

5.0 ZARZĄDZANIE LATYFUNDIAMI

5.1 Faza pierwsza: Dochody z posiadłości

W tej fazie gracze pobierają dochody ze swoich posiadłości, gotówkę otrzymują ze skarbu. Ilość otrzymanej przez gracza gotówki jest równa sumie wartości jego posiadłości oraz pracy zatrudnionych przez niego zarządców.

Każdy dysk gracza na polu posiadłości daje mu tyle złotych, ile wynosi aktualna zamożność danej prowincji, odczytana z toru zamożności prowincji.

Zarządca dodaje dwa złote do wartości posiadłości na której jest zatrudniony.

Minimalna ilość pieniędzy, jaką gracz otrzymuje w fazie dochodu to 10 złotych. Jeśli gracz otrzyma mniej pieniędzy, ze swoich posiadłości, dobiera taką ich ilość by otrzymać w sumie dziesięć złotych.



Przykład: Na Litwie zamożność prowincji wynosi 3 punkty. Sapieha (czerwony) otrzyma więc z tej prowincji osiem złotych (sześć za dwie posiadłości i dwa za jednego zarządcę), a Radziwiłł (biały) i Potocki (niebieski) po 3 złote (mają po jednej posiadłości).

Podczas gry zamożność prowincji będzie się zmieniać. Gdy w prowincji będzie panował pokój, jej zamożność będzie rosła. Jeśli prowincja padnie ofiarą inwazji, która zostanie odparta, jej zamożność nie ulegnie zmianie. Gdyby jednak nie udało się odeprzeć inwazji na prowincję i ta wejdzie pod wroga okupację, jej zamożność spadnie.

5.2 Faza druga: Klientela szlachecka

Gracze, jak przystało na głowy wielkich magnackich rodów, dysponują rzeszami szlacheckiej klienteli. Około dziesięć procent społeczeństwa Rzeczypospolitej Obojga Narodów rościła sobie prawa do tytułu szlacheckiego, mimo tego, że wielu z tych „szlachciców” nie było bogatszych od chłopów.

Klientelę szlachecką reprezentują w grze kostki graczy. Podczas fazy klienteli szlacheckiej gracze będą decydowali jak wielu swoich klientów chcą umieścić w danych prowincjach. Od ilości własnej szlachty w danej prowincji będzie zależała ilość akcji, jaką gracz będzie mógł w tej prowincji wykonać.

W pierwszej turze każdy gracz ma do dyspozycji dwanaście żetonów wpływu (po 2 żetony o wartości 0, 1, 2, 3, 4, 5). Sześć z tych żetonów gracz umieści na planszy w pierwszej turze.

W drugiej turze gracze będą mieli do dyspozycji pozostałe sześć żetonów wpływu.

W trzeciej turze gracze będą mogli ponownie wybierać spośród wszystkich dwunastu żetonów wpływu, umieszczając po sześć z nich na planszy.

W czwartej turze gracze będą mogli skorzystać z niewykorzystanych w trzeciej turze pozostałych sześciu żetonów wpływu.

Rzeczpospolita jest podzielona na pięć umownych regionów (prowincji): Prusy, Litwę, Ukrainę, Małopolskę i Wielkopolskę. Podczas fazy Klienteli szlacheckiej, każdy gracz kładzie po jednym własnym żetonie wpływu w każdej prowincji. Gracz nie może umieścić więcej niż jednego żetonu wpływu w danej prowincji. Każdy gracz umieszcza także po jednym żetonie wpływu w polu Dwór Królewski. Łącznie więc każdy z graczy zużywa w turze sześć żetonów wpływu. Wszystkie żetony należy położyć na mapie z ich cyfrową wartością do dołu, tak by inni gracze widzieli tylko herby widniejące na żetonach, a nie znali ich wartości!

Gracze wykładają żetony wpływu równocześnie.

Każdy gracz będzie zatem znał wartości wykładanych przez siebie żetonów, ale nie będzie wiedział o jakich wartościach żetony umieszczają jego przeciwnicy.

Po tym jak wszyscy gracze wyłożą na mapę swoje żetony wpływu, należy je odwrócić wartościami do góry. Cyfra na żetonie oznacza ilość kostek gracza jakie umieszcza on w prowincji. Gracze mają w swoich pulach znaczników po dwadzieścia kostek gracza, więc może dojść do sytuacji, że wyczerpią ich zapas. Jeśli gracz nie ma już dostatecznej ilości kostek do umieszczenia na planszy, sam decyduje w których prowincjach umieszcza pozostające mu wolne kostki. Jeśli kilku graczy jest w podobnej sytuacji, o kolejności umieszczania przez nich kostek w prowincjach decyduje kolejność ruchów.

Uwaga: W trakcie gry gracze będą odrzucać/usuwać z prowincji (z różnych powodów) swoje kostki gracza. Kostki te zawsze wracają do ich pul znaczników.

Cyfry na żetonach umieszczonych w polu Dworu Królewskiego zdecydują, który z graczy ma największy wpływ na Króla i obejmie urząd Hetmana. Kostek graczy nie umieszcza się w polu Dworu Królewskiego.



Przykład: Gracze umieścili na Litwie swoje żetony wpływu. Po odwróceniu ich na drugą stronę okazało się, że Sapieha (czerwony) dał żeton o wartości „4”, Potocki (niebieski) – o wartości „2”, a Leszczyński (żółty) – o wartości „0”. Gracze ściągają z prowincji żetony wpływu a na ich miejscu umieszczają właściwe ilości kostek graczy – cztery czerwone i dwie niebieskie.

6.0 POLITYKA

6.1 Faza trzecia: Nadanie buławy

W Rzeczypospolitej Obojga Narodów jednym z najważniejszych urzędników był Hetman (Wielki), mający prawie nieograniczoną władzę nad armią. Symbolem jego władzy była buława hetmańska.

Każdy gracz umieścił jeden żeton wpływu w polu Dwór Królewski. Gracz, którego żeton miał największą wartość ma największy wpływ na decyzje króla. Gracz ten otrzymuje tytuł Hetmana i buławę, będzie „pierwszym graczem” w trakcie tej tury. Jeśli dochodzi do remisu pomiędzy wartościami żetonów wpływu użytych przez graczy, remisujący będą musieli rozstrzy-

gnąć remis za pomocą licytacji – oferowanych za stanowisko pieniędzy. Każdy z remisujących graczy bierze w zamkniętą dłoń wybraną ilość złotych (tajną dla innych graczy), gracz może także pozostawić dłoń pustą. Następnie gracze równocześnie otwierają dłonie, pokazując ilość oferowanych za stanowisko pieniędzy. Gracz, który zaliczytuje największą kwotę, bierze buławę i zostaje Hetmanem.

Wszystkie pieniądze, zarówno zwycięskiego gracza, jak i tych co przegrali licytację, trafiają do skarbu. Jeśli dojdzie do remisu w wysokości oferowanych kwot, remisujący gracze ponawiają całą

procedurę licytacji, aż nie zostanie wybrany zwycięzca (ponownie wpłacając wszystkie zalicytowane sumy do skarbu). Jeśli żaden z remisujących nie jest w stanie zalicytować jakiegokolwiek kwoty, buławę i stanowisko Hetmana zachowuje gracz który miał je poprzednio.

Taki sposób licytacji odzwierciedla próbę przekupienia doradców Króla, by ci wpłynęli na jego decyzję. Jak wiadomo – łapówek się nie oddaje.

6.2 Faza czwarta: Armia Koronna

Armia Koronna składała się z wojsk komputowych (etatowych) i suplementowych (uzupełniających).

Etatowa ilość wojska widoczna jest na polu aktualnej tury na torze Rzeczpospolita. W pierwszej turze są to dwie piechoty i dwie kawalerie, w drugiej turze jedna piechota i jedna kawaleria, w trzeciej turze dwie piechoty i dwie kawalerie, w czwartej turze – brak wojsk etatowych. Wojska w określonej w ten sposób ilości należy umieścić w polu Armia Koronna.

Uzupełniająca ilość wojska wynika z sumy punktów pochodzących z żetonów wpływu, jakie gracze umieścili w polu Dworu Królewskiego podczas walki o stanowisko Hetmana. Zsumowaną ilość punktów z żetonów wpływów wszystkich graczy, umieszczonych na Dworze Królewskim, należy porównać z tabelą Siły Armii Koronnej – suma punktów wskaże jedną z kolumn tabeli. Określoną we właściwej kolumnie ilość wojsk umieszcza się w polu Armia Koronna, obok wojsk etatowych.

Uwaga: W pierwszej turze w skład Armii Koronnej nie może wejść żeton artylerii.

Uwaga: Limit żetonów określa maksymalną wielkość Armii Koronnej.



Przykład: Sapieha (czerwony) i Potocki (niebieski) umieścili na polu Dwór Królewski żetony wpływu o wartości „3” a Radziwiłł (biały) o wartości „2”. Za pomocą licytacji pieniężnej Sapieha (czerwony) zdobył stanowisko Hetmana i buławę, zostając pierwszym graczem.

Łączna wartość żetonów wpływów na Dworze Królewskim to osiem punktów. Z tabeli Siły Armii Koronnej wynika, że osiem punktów daje wojska w ilości dwóch piechoty i jednej kawalerii – żetony te umieszcza się w polu Armia Koronna. Jako że trwa pierwsza tura, należy dodatkowo umieścić w tym polu wojska wyznaczone przez pierwsze pole toru Rzeczpospolita – dwie piechoty i dwie kawalerie. Do pola Armia Koronna nie trafia żeton artylerii, ponieważ jest to pierwsza tura gry.

6.3 Faza piąta: Wydarzenia

Polska, ze względu na położenie w Europie Środkowej, zawsze była otoczona przez potencjalnych nieprzyjaciół. Poprzez setki lat Polacy toczyli wojny z ościennymi państwami i ludami – Zakonem Krzyżackim z Prus, Szwecją, Tatarami, Imperium Osmańskim i Moskwą.

Każdej prowincji Rzeczpospolitej odpowiada jedno pole „wroga”. Siła wrogów będzie zmieniała się w kolejnych turach gry. Bazowe siły wrogów będą mogły wzrosnąć w fazie wydarzeń.

W fazie wydarzeń należy wykonać jeden rzut czterema kostkami. Wyrzucone wartości należy porównać z numerami pól wrogów. Każdy wynik na kostce zgodny z numerem danego pola wroga skutkuje wzrostem jego siły o jeden punkt. W polu wroga należy umieścić jedną kostkę wroga (we właściwym jemu kolorze) za każdy punkt, o który wzrasta jego siła. Ignoruje się wyrzucone wyniki „6” oczek.



Przykład: Wynik rzutu w fazie wydarzeń to: „2”, „2”, „4” i „6”. Oznacza on, że na pole wroga Moskwia należy położyć dwie zielone kostki wroga, a na pole wroga Imperium Osmańskie należy położyć jedną pomarańczową kostkę wroga. Wyrzucona „6” jest ignorowana.

Wyjątek: Jeśli w czwartej turze gry pole wroga Imperium Habsburgów jest kontrolowane przez Imperium Osmańskie (tzn. znajdują się w nim pomarańczowe kostki wroga), każda „5” wyrzucona na kostkach skutkuje pojawieniem się na tym polu pomarańczowej kostki wroga (należącej do Imperium Osmańskiego).

6.3 Faza szósta: Posłowie na Sejm

Ustrój Rzeczpospolitej Obojga Narodów – demokracja szlachecka – był ewenementem w ówczesnej Europie. Szlachcice z poszczególnych prowincji zbierali się na sejmikach ziemskich by m.in. wybierać swoich przedstawicieli do Sejmu.

Zaczynając od Prus, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze rozstrzygają wybory w sejmikach ziemskich każdej z pięciu prowincji. Gracz, który ma w danej prowincji najwięcej kostek gracza wygrywa wybory. Odrzuca on jedną z własnych kostek z tej prowincji i kładzie swój dysk gracza w odpowiadającym jej polu w Sejmie.

Jeśli w prowincji jest remis w ilości (największej) posiadanych przez graczy kostek nie dochodzi do wyborów. Żaden gracz nie ściąga kostek z takiej prowincji i nie umieszcza dysku w sejmie.

Uwaga: Gracz, który wygrał wybory musi odrzucić swoją kostkę z prowincji i umieścić dysk w Sejmie, nawet jeśli tego nie chce.



Przykład: Rozstrzygnięte już zostały wybory w Prusach, w których wygrał Radziwiłł (biały). Kolej na Litwę, gdzie wygrywa Sapieha (czerwony). Odrzuca on jedną z kostek i umieszcza swój dysk w Sejmie w polu odpowiadającym Litwie.

Gdyby Sapieha (czerwony) i Potocki (niebieski) mieli po dwie kostki na Litwie, wtedy nikt nie wygrał by wyborów i pole Litwa w Sejmie pozostałoby puste.

7.0 AKCJE MAGNACKIE

7.1 Faza siódma: Nowe posiadłości

Bazą potęgi magnatów były ogromne majątki ziemskie, zwane latyfundiami. Rozwinęły się one głównie na wschodzie i południu kraju, na terenach Rusi i Ukrainy zasiedlanych przez Polaków.

Zaczynając od Hetmana, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może umieścić po jednym własnym dysku gracza w wolnym polu posiadłości. Tak jak przy rozstawianiu początkowym, zajęte właśnie pole musi być najbliższym wolnym polem do początku toru posiadłości w danej prowincji. Wybudowanie przez gracza w prowincji posiadłości wymaga odrzucenia z niej jednej, należącej do niego, kostki gracza.

Po tym, jak każdy gracz miał możliwość wybudowania jednej posiadłości, powyższa procedura jest powtarzana, ale teraz by wybudować w prowincji nową posiadłość gracz musi usunąć z niej dwie własne kostki gracza. Tę procedurę należy powtarzać do momentu, gdy wszyscy gracze zrezygnują z dalszej budowy (spasują). Jeśli gracz powie „pas” w swojej kolejce budowy posiadłości to nie może do końca tury ich budować, nawet jeśli kolejka jeszcze do niego powróci.

Wolno budować posiadłości w prowincjach, które okupują wrogie wojska (kostki).

Przykład: W pierwszej turze gry Sapieha (czerwony) zdobył tytuł Hetmana, działa więc jako pierwszy w fazie nowych posiadłości. Gracz ten usuwa z Ukrainy kostkę i umieszcza swój dysk na pierwszym wolnym polu toru posiadłości. Następny jest Ra-

dziwiłł (biały), buduje on posiadłość w innej prowincji. Potocki (niebieski) odrzuca kostkę z Ukrainy i umieszcza swój dysk na kolejnym wolnym polu toru posiadłości.



Sapieha (czerwony) i Radziwiłł (biały) pasują – nie chcą budować więcej posiadłości. Potocki (niebieski) chce budować dalej, odrzuca więc dwie swoje kostki z Ukrainy i umieszcza następny dysk na torze posiadłości.



Potocki (niebieski) może dalej kontynuować budowę, poświęcając swoje ostatnie dwie kostki z Ukrainy by zbudować trzecią posiadłość w tej turze. Jednak byłoby to ryzykowne, bo w ten sposób nie miałby już żadnych kostek na Ukrainie, a więc nie mógłby wystawić tam armii by bronić swoich posiadłości.



7.2 Faza ósma: Akcje specjalne

Zaczynając od Hetmana, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może wykonać jedną z dostępnych akcji specjalnych (akcji). Po wykonaniu po jednej akcji przez wszystkich graczy, należy powtórzyć cały cykl, ponownie zaczynając od Hetmana i kontynuując w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W jednej turze każdy gracz może wykonać więc dwie akcje specjalne. Możliwość wykonania niektórych z akcji ograniczają zasady (np. dyplomacja, budowa miasta). Poza tymi wyjątkami akcja wybrana przez gracza w pierwszym cyklu nie wpływa na możliwość wyboru przez niego akcji w drugim cyklu.

W grze występuje osiem akcji specjalnych:

7.2.1 Zarządca ziemski

Magnaci zatrudniali profesjonalnych zarządców, by ci kierowali gospodarką w ich latyfundiach. Często pochodzili oni spośród żydowskich społeczności, które chętnie osiedlały się w Polsce.

Gracz wykonujący tę akcję usuwa z jednej wybranej prowincji jedną swoją kostkę gracza i umieszcza w niej, pod jednym ze swoich dysków posiadłości, jeden dysk zarządcy (pochodzący z pola Zarządcy ziemscy).

Jeśli w danej prowincji gracz posiada kilka posiadłości, sam decyduje pod którym własnym dyskiem posiadłości umieszcza zarządcę. Jedna posiadłość może posiadać tylko jednego zarządcę.

Obecność dysku zarządcy pod dyskiem posiadłości zwiększa dochód z tej posiadłości o 2 zł.

Ilość dysków zarządców ziemskich jest ograniczona, w razie ich braku gracze nie mogą wykonywać tej akcji.

7.2.2 Gdańsk

Gdańsk był najważniejszym portem Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Przez to miasto przechodziła większość eksportowanego przez Polskę zboża.

Gracz wykonujący tę akcję usuwa z prowincji Prusy jedną swoją kostkę gracza i natychmiast otrzymuje sumę złotych równą podwojonej aktualnej zamożności prowincji Prusy (odczytaną z toru zamożności prowincji). By móc wykonać tę akcję, gracz nie musi posiadać posiadłości w Prusach.

Przykład: Gracz wykonuje akcję specjalną Gdańsk i odrzuca z Prus jedną własną kostkę gracza. Dysk zamożności posiadłości ziemskich w Prusach znajduje się na polu „3” toru zamożności prowincji, więc gracz otrzymuje ze skarbu 6 zł.

7.2.3 Dyplomacja

Za pomocą działań dyplomatycznych gracze będą mogli próbować zabezpieczyć choć jedną z granic Rzeczypospolitej przed najazdami wroga. Taki traktat nie daje jednak stuprocentowej gwarancji bezpieczeństwa.

Gracz wykonujący tę akcję usuwa jedną własną kostkę gracza z prowincji, która jest połączona strzałką z Polem wroga, z którym gracz chce zawrzeć traktat, oraz jeden własny dysk z Sejmu. Gracz ten musi zapłacić do skarbu sumę równą 2 zł (stały koszt poselstwa) plus rezultat rzutu jedną kością sześcienną („podarunki” dla dyplomatów wroga).

W danej turze gry można zawrzeć tylko jeden traktat, dlatego w grze znajduje się tylko jeden złoty znacznik traktatu. By wskazać, że doszło do zawarcia traktatu z danym wrogiem, należy umieścić znacznik traktatu w polu traktatu znajdującym się na polu tego wroga.

Nie wolno wszcząć kampanii przeciwko wrogowi, z którym zawarto w tej turze traktat. Wolno jednak atakować kostki wroga, które pozostały po poprzedniej turze w polskich prowincjach, nawet jeśli właśnie zawarto z nim traktat.

Nie wolno zawierać traktatów z Imperium Osmańskim (zob. także Reguła 12.1).

Nie wolno zawierać traktatów z Habsburgami podczas pierwszych trzech tur gry. Wolno zawrzeć z nimi traktat podczas czwartej tury gry tylko wtedy, gdy nie są oni okupowani przez Imperium Osmańskie.



Przykład: Podczas pierwszej tury gry Sapieha (czerwony) decyduje, że chce zawrzeć traktat z Moskwą. Gracz ściąga z Litwy jedną swoją kostkę gracza, oraz jeden własny dysk z Sejmu. Następnie rzuca on jedną kostką i uzyskuje wynik „5”. Gracz musi zapłacić więc siedem złotych do skarbu.

Zwróć uwagę na to, że dysk usunięty przez gracza z Sejmu nie musi pochodzić z pola Sejmu „Litwa”.

Gracz, który zdecydował się na zawarcie traktatu nie może zmienić zdania po rzucie kostką określającym koszt jego zawarcia. Gracz musi zapłacić określoną kwotę, a jeśli nie jest w stanie, nie dochodzi do zawarcia traktatu (zużyte kostka gracza i dysk z Sejmu nie są graczowi zwracane, gracz płaci także do skarbu wszystkie posiadane pieniądze).

Traktat zostanie zerwany przez wroga, jeśli podczas fazy Wrogich inwazji, na rzucanych wówczas kostkach, padnie dwukrotnie (lub więcej razy) odpowiadająca temu wrogowi cyfra (zob. także Reguła 12.2).

Przykład: Powracając do powyższego przykładu: jeśli w fazie Wrogich inwazji wyrzucono by dwie lub więcej „2” w trakcie określania siły wrogów, traktat z Moskwą został by zerwany.

Traktat zawsze ulega rozwiązaniu pod koniec tury.

Zawarcie traktatu wymaga od gracza poświęcenia jego dysku z Sejmu. Odzwierciedla to konieczność uzyskania zgody Sejmu na zawarcie traktatu – to jednak wielka polityka. Gracz, który nie posiada dysku w Sejmie nie będzie mógł zawrzeć traktatu – warto więc wygrać wybory w choć jednej prowincji.

7.2.4 Przemieszczenie kostek gracza

Gracz wykonujący tę akcję może przemieścić jedną lub dwie własne kostki gracza pomiędzy prowincjami. Kostki te mogą być przemieszczone z jednej lub z dwóch prowincji do dowolnej innej (lub do dowolnych dwóch innych) prowincji. Wykonujący tę akcję nie ponosi kosztu w kostkach gracza.

7.2.5 Liberum veto

Ówczesny polski system polityczny oddawał nieproporcjonalną ilość władzy w ręce szlachty. Jedną z kluczowych zasad polskiej legislacji była konieczność poparcia nowego prawa przez wszystkich posłów. Jeden głos sprzeciwu potrafił zablokować wprowadzenie nowego prawa lub uchwalenie budżetu. Na początku prawo weta było używane rzadko. Z czasem, gdy ościenne mocarstwa dostrzegły, że za jego pomocą mogą paraliżować działanie polskiego Sejmu, coraz częściej dochodziło do używania weta i zrywania sejmów przez skorumpowanych posłów.

Gracz wykonujący tę akcję odrzuca swoją kostkę gracza z dowolnej prowincji, a następnie odrzuca wszystkie dyski graczy z Sejmu (także własne). Dyski te wracają do pul znaczników graczy.

Jest to bardzo silna akcja, znacznie osłabiająca Rzeczpospolitą. Gracze powinni używać jej rozważnie, w chwili gdy ich interes nie idzie w parze z interesem kraju.

7.2.6 Konfederacja

Prawo szlachcica, do użycia przemocy w celu rozwiązania sporu z innym szlachcicem nazywało się prawem do konfederacji. Z czasem rozciągnięto je na prawo szlachty do zbrojnego wystąpienia przeciwko królowi, niejako sankcjonując anty królewskie rebelie (rokosze).

Gracz wykonujący tę akcję odrzuca dwie swoje kostki gracza z jednej prowincji, a następnie odrzuca z toru posiadłości tej prowincji jeden dysk innego gracza i umieszcza na jego miejscu swój dysk gracza.

Gracz, który stał się celem konfederacji, musi mieć mniej kostek gracza w prowincji, w której do niej dochodzi, niż gracz, który ją wszczął (przed opłaceniem kosztu tej akcji).

Gracz może wykonać tę akcję tylko jeśli posiada najmniej punktów prestiżu (ze wszystkich graczy) oznaczonych na torze punktów prestiżu. Jeśli gracze remisują na ostatnim miejscu w punktach prestiżu na torze punktów prestiżu, żaden z nich nie może przeprowadzić konfederacji.

Jako cel gracz musi wybrać posiadłość zaatakowanego gracza o najniższej wartości w punktach prestiżu w danej prowincji. Jeśli na przejętej posiadłości znajdował się zarządca, należy odrzucić jego dysk z powrotem do Pola zarządców ziemskich.

Uwaga: Gracz nie może wskazać jako celu konfederacji posiadłości z miastem.

Gracze mogą wykonywać tę akcję tylko w trzeciej i czwartej turze gry.

Przykład: Trwa czwarta tura gry. Potocki (niebieski) jest na ostatnim miejscu na Torze punktów prestiżu. Dysponuje on pięcioma kostkami gracza na Litwie. Sapieha (czerwony) ma cztery kostki, a Radziwiłł (biały) sześć kostek. Potocki (niebie-



ski) usuwa dwie swoje kostki i zamienia najniżej położony na Torze posiadłości czerwony dysk na swój niebieski dysk. Potocki (niebieski) nie może wziąć za cel białego dysku, ponieważ Radziwiłł (biały) posiada na Litwie więcej kostek niż on.

Gdyby Radziwiłł posiadał mniej kostek niż Potocki, niebieskiemu graczowi bardziej opłacało by się zaatakować Radziwiłła i usunąć białą majątek, ponieważ jest on warty więcej prestiżu, niż majątek Sapiehy.

7.2.7 Kolegia

Kolejną niezwykłą w skali europejskiej cechą Rzeczypospolitej Obojga Narodów była jej początkowa tolerancja religijna. Aż do czasów wejścia na tron Zygmunta III Wazy w 1587 r., państwo nie mieszało się w sprawy wyznania swoich mieszkańców. Zygmunt, fanatyczny katolik, zapragnął zmienić ten status quo, za pomocą sprowadzonych do Polski Jezuitów.

Gracz wykonujący tę akcję, za każdą prowincję, w której odrzuci jedną swoją kostkę gracza i zapłaci 2 zł, otrzymuje jeden punkt prestiżu, np. jeśli gracz ściągnie po jednej kostce z trzech prowincji i zapłaci do banku 6 złotych, otrzyma trzy punkty prestiżu. Jednakże, jeśli gracz ściągnie po jednej kostce z pięciu prowincji i zapłaci 10 złotych, otrzyma aż siedem punktów prestiżu (pięć plus dwa dodatkowe, za założenie szkół w całym kraju).

Zdobyte w ten sposób punkty prestiżu gracze zaznaczają od razu na torze punktów prestiżu.

Gracze mogą wykonywać tę akcję od drugiej tury gry.

7.2.8 Budowa miasta

Magnaci Rzeczypospolitej byli tak potężni, że mogli zakładać prywatne miasta, np. Zamość – założony przez Jana Zamoyskiego lub Stanisławów – założony przez Stanisława Rewerę Potockiego.

Gracz wykonujący tę akcję odrzuca dwie własne kostki gracza z jednej prowincji i umieszcza w niej dysk miasta pod jedną ze swoich posiadłości. Obecność miasta potraja ilość punktów prestiżu otrzymywanych za dany dysk posiadłości pod koniec gry.

Gracze mogą wykonywać tę akcję od trzeciej tury gry.

W danej turze można zbudować tylko jedno miasto. Oznacza to, że podczas całej gry mogą być zbudowane maksymalnie dwa miasta.

Przykład: Gracz posiada w Wielkopolsce dwie własne kostki gracza oraz własny dysk gracza na torze posiadłości ziemskich. Trwa trzecia tura gry i nikt jeszcze nie wykonał akcji budowa miasta. Gracz deklaruje więc budowę miasta i usuwa dwie swoje kostki z Wielkopolski, a następnie kładzie pod znajdującą się tam własną posiadłością dysk miasta.

7.3 Faza dziewiąta: Armie prywatne

Familie magnackie dysponowały własnymi, prywatnymi armiami. Chroniły one magnackie latyfundia, a czasami były dość potężne, by najeżdżać sąsiadów Rzeczypospolitej (np. dymitriady na Moskwę).

W fazie armii prywatnych gracze werbują i umieszczają na planszy żetony wojska. Faza ta trwa nieokreśloną z góry ilość cykli – jej długość zależy od samych graczy. Począwszy od Hetmana, w kolejności zgodnej z ruchami wskazówek zegara, każdy gracz może werbować i umieścić w jednej prowincji dowolną ilość żetonów wojska. Procedurę powtarza się w kolejnych cyklach, póki wszyscy gracze nie werbują pożądaney ilości wojsk. Jeśli gracz zrezygnuje (spasuje) z rekrutacji wojska w danym cyklu, nie może on kupować wojska w kolejnym cyklu tej fazy.

Gracz werbujący wojsko w danej prowincji musi odrzucić z niej jedną własną kostkę gracza. Następnie umieszcza w tej prowincji dowolną ilość zakupionych żetonów wojska.

Są cztery rodzaje żetonów wojsk dostępnych do zwerbowania. Gracze mają po cztery żetony piechoty, każdy z nich kosztuje po 2 złote. Gracze mają po trzy żetony kawalerii, każdy z nich kosztuje po 4 złote. Gracze mają także po jednym żetonie artylerii, który można werbować dopiero od drugiej tury gry, za 6 złotych.

W tej fazie można werbować także do dwóch żetonów Kozaków. Zwerbowani Kozacy muszą być wystawieni na Ukrainie. Kozaków werbuje się równocześnie z werbunkiem żetonów wojsk gracza, w jednym cyklu tej fazy. Każdy żeton Kozaków kosztuje 2 złote. Każdy żeton Kozaków umieszczony na Ukrainie jest do dyspozycji każdego z graczy, którzy posiadają tam swoje wojska. Niezwerbowane przez graczy żetony Kozaków umieszcza się w polu wroga Tatarzy.

Nieopłaceni Kozacy podnoszą bunt i będą walczyć przeciwko Rzeczypospolitej.

Nie ma limitu ilości żetonów wojsk umieszczonych w danej prowincji. Jedynymi ograniczeniami dla graczy jest ilość posiadanych żetonów wojsk oraz ilość posiadanych przez nich pieniędzy.

Wszystkie żetony wojsk usuwa się z planszy pod koniec tury. Nie przechodzą one do kolejnej tury.

Uwaga: Jeśli w prowincji, w której gracz werbuje wojsko, znajdują się wrogie kostki, koszt werbunku jednostek zmniejsza się o połowę (dotyczy to również Kozaków).



Przykład: Jako pierwszy werbuje wojsko Potocki (niebieski) – odrzuca on jedną kostkę z Ukrainy i wystawia tam jedną piechotę i dwie kawalerie, płacąc 10 złotych. Następny, Radziwiłł (biały), również werbuje armię na Ukrainie – odrzuca kostkę z tej prowincji i wystawia dwie piechoty, kawalerię oraz dwóch Kozaków za dwanaście złotych. Przychodzi kolej Sapiehy (czerwonego). Ten odrzuca czerwoną kostkę z Małopolski i wystawia tam trzy piechoty, dwie kawalerie i jedną artylerię. W Małopolsce znajduje się jedna pomarańczowa kostka wroga (Imperium Osmańskie), dlatego gracz czerwony płaci tylko 10 złotych – połowę zwykłego kosztu werbunku jednostek.



Gracze zakończyli pierwszy cykl fazy wystawiania armii prywatnych. W kolejnym cyklu gracze mogą dalej werbować jednostki, płacąc za każdą kolejną rekrutację kostką gracza oraz właściwą ilością pieniędzy.

Kozacy słynęli z doskonałej piechoty, jednak dla uproszczenia przedstawiliśmy figurę konnego Kozaka, ponieważ w grze trafiają oni równie celnie jak kawaleria.

8.0 WOJNY

8.1 Faza dziesiąta: Kampanie magnackie

W tej fazie gracze mają możliwość przeprowadzenia najazdów na ziemie wrogich państw ościennych. Jeśli uderzą dostatecznie mocno, być może uda im się powstrzymać wroga od inwazji na Rzeczpospolitą. A jeśli nawet nie powstrzymają inwazji wroga, skuteczna kampania przysporzy chwały rodowi gracza, przynosząc jego rodzinie punkty prestiżu.

Faza Kampanii magnackich trwa nieokreśloną z góry ilość cykli – jej długość zależy od decyzji samych graczy. W każdym cyklu każdy gracz będzie mógł przeprowadzić jedną kampanię przeciwko jednemu z wrogich państw otaczających Rzeczpospolitą. Faza ta zakończy się w chwili, gdy żaden z graczy nie będzie chciał przeprowadzić kolejnej kampanii. Jeśli gracz zrezygnuje (spasuje) z prowadzenia kampanii w danym cyklu, nie może on przeprowadzić kolejnej kampanii w kolejnym cyklu tej fazy.

Począwszy od Hetmana, w kolejności zgodnej z ruchami wskazówek zegara, gracze mogą prowadzić kampanie – gracz taki musi odrzucić jedną własną kostkę gracza z prowincji i oświadczyć, że prowadzi z niej kampanię. Prowincja ta musi być połączona strzałką z polem wroga, które gracz chce najechać – np. jeśli gracz chce najechać Moskwę, musi odrzucić swoją kostkę z Litwy.

By rozstrzygnąć efekt kampanii gracz rzuca jedną kostką za każdy żeton piechoty oraz za każdy żeton kawalerii (jak i Kozaków), który posiada w prowincji, z której wyprowadza atak. Gracz zlicza trafienia: jednostka piechoty by trafić musi wyrzucić „5” lub więcej oczek, jednostka kawalerii (i Kozacy) by trafić musi wyrzucić „4” lub więcej oczek. Jeśli gracz ma jednostkę artylerii w prowincji, z której wyprowadza atak, dodaje jedno oczko do każdego wyrzuconego wyniku. Za każde uzyskane w ten sposób trafienie gracz umieszcza w polu zaatakowanego wroga jedną własną kostkę gracza, wziętą z własnej puli znaczników gracza.

Jeśli w rzucie za atak danej jednostki gracz uzyska wynik „1”, jednostka ta została zniszczona w czasie walki i należy usunąć ją z planszy. Wyrzucenie „1” oczka niszczy atakującą jednostkę także, gdy jej walkę wspiera artyleria stojąca razem z nią w prowincji. Wyeliminowane jednostki Kozaków umieszcza się w polu „Kozacy”.

Jeśli w prowincji, z której jest wyprowadzony atak, znajdują się jednostki Kozaków, gracz może użyć je w swoim ataku, jeśli sam posiada w tej prowincji przynajmniej jedną własną jednostkę piechoty bądź kawalerii. Kozacy korzystają z modyfikatora

zapewnianego przez artylerię. Każde trafienie zadane przez jednostkę Kozaków skutkuje umieszczeniem jednej kostki gracza prowadzącego kampanię w polu atakowanego wroga. Kozacy mogą atakować wyłącznie Tatarów.

Gracz może wykorzystać we własnej kampanii również wojska Armii Koronnej. Aby Armia Koronna przyłączyła się do ataku gracza, musi on odrzucić jeden ze swoich dysków z Sejmu. **Jest to polityczny koszt przekonania innych posłów, by ci zgodzili się wysłać Armię Koronną na tę wyprawę.** Ściągnięcie jednego dysku z Sejmu pozwala na włączenie Armii Koronnej tylko do jednej kampanii, a nie do wszystkich kampanii prowadzonych przez gracza w turze. Armia Koronna walczy tak samo jak armie prywatne graczy, jednak każde trafienie uzyskane przez jej wojska skutkuje umieszczeniem we wrogim polu złotej kostki króla. Efekty walki Armii Koronnej sprawdza się dopiero po wprowadzeniu efektów walki armii gracza, do którego przyłączyła się Armia Koronna.

Graczom nie wolno atakować Imperium Habsburgów w trzech pierwszych turach gry. **Otwarta wojna z tym katolickim mocarstwem była nie do pomyślenia, nawet w odpowiedzi na polityczne machinacje wiedeńskiego dworu.** W czwartej turze gry kampanie przeciwko Habsburgom są dopuszczalne, jako że wtedy absolutystyczna monarchia ściągnęła już „białe rękawiczki” i zbrojnie występowała przeciwko Rzeczpospolitej.

Są dwa powody by toczyć kampanie przeciwko wrogim sąsiadom. Gracz, który będzie miał najwięcej kostek gracza w polu wroga otrzyma pod koniec tury punkty prestiżu. Każda kostka gracza (i króla) znajdująca się w polu wroga zmniejsza siłę tego wroga w chwili gdy będzie on próbował inwazji na Rzeczpospolitą. Jeśli łączna ilość kostek graczy (i króla) w polu wroga będzie większa lub równa jego aktualnej sile, w ogóle nie dojdzie do wrogiej inwazji z jego kierunku.

Jeśli w prowincji, z której wyprowadzana jest kampania, znajdują się wrogie kostki, one najpierw stają się celem ataków. Każde trafienie skutkuje ściąganiem jednej wrogiej kostki z tej prowincji. Jeśli wszystkie wrogie kostki zostaną wyeliminowane z tej prowincji, każde kolejne trafienie będzie skutkowało umieszczeniem kostki gracza w polu wroga (jak opisano powyżej). Wolno atakować wrogie kostki znajdujące się w polskiej prowincji nawet w sytuacji, gdy zawarto w tej turze traktat z danym wrogiem.



Przykład: Potocki (niebieski) odrzuca swoją kostkę z Ukrainy i atakuje Tatarów. Trafia dwukrotnie – jedną swoją jednostką i jedną jednostką Kozaków – umieszcza więc dwie niebieskie kostki w polu wroga Tatarzy. Radziwiłł (biały) również odrzuca kostkę z Ukrainy i atakuje Tatarów. Trafia jedną ze swoich jednostek, chybiając Kozakami. Co więcej, efektem ataku jednej z kozackich jednostek był wynik „1” oczko, zostaje więc ona odrzucona do pola Kozacy.

Sapieha (czerwony) odrzuca kostkę z Małopolski i atakuje Imperium Osmańskie. W prowincji wyjściowej ataku gracz posiada jednostkę artylerii, tak więc wszystkie jego jednostki otrzymają korzystny modyfikator plus „1” do rzutów za trafienie. Gracz rzuca kostkami i trafia trzykrotnie. Pierwsze trafienie eliminuje pomarańczową kostkę wroga stojącą w Małopolsce. Pozostałe dwa trafienia skutkują umieszczeniem dwóch czerwonych kostek w polu wroga Imperium Osmańskie. Gracz wyrzucił jedną „1” przy atakach piechoty, traci więc jedną jednostkę piechoty, mimo modyfikatora do rzutu wynikającego z obecności artylerii.



Potocki (niebieski) i Radziwiłł (biały) przeprowadzają kolejne kampanie, każdy z nich odrzuca kolejną własną kostkę gracza z Ukrainy. Potocki trafia jeden raz (ale traci jedną kawalerię), Radziwiłł dwukrotnie. Żaden z graczy nie może wyprowadzić z tej prowincji kolejnych kampanii, ponieważ nie ma już ani jednej własnej kostki na Ukrainie. Sapieha (czerwony) odrzuca drugą kostkę i ponownie atakuje Imperium Osmańskie. Zadaje dwa trafienia, ale traci jedną piechotę i kawalerię.



Potocki i Radziwiłł mówią pas w trzecim cyklu fazy kampanii. Sapieha (czerwony) decyduje się na trzecią kampanię wyprowadzoną za pomocą swojej ostatniej kostki w Małopolsce. Zadaje Turkom jeszcze jedno trafienie.



Zwróć uwagę, że dokładane do pola wroga Tatarzy polskie kostki nie usuwają znajdujące się tam kostki Tatarów (powstałe w Fazy Wydarzeń).

8.2 Faza jedenasta: Wrocie inwazje

Geograficzne położenie Rzeczypospolitej w centrum Europy sprawiło, że nie brakowało jej nigdy potencjalnych wrogów. W okresie opisywanym przez grę nie dane było Polsce trwać w pokoju przez dłuższy czas, kraj zazwyczaj toczył walki z choć jednym ze swoich sąsiadów.

W fazie Wrogich inwazji, za pomocą rzutu kostkami, zwiększa się siła ościennych mocarstw. Następnie wrogowie próbują ataku, którego powodzenie będzie zależało od działań graczy.

8.2.1 Zwiększenie siły ościennych mocarstw

Na początku fazy Wrogich inwazji należy wykonać jeden rzut czterema kostkami. Tak samo jak w fazie Wydarzeń, należy na podstawie wyników tego rzutu, umieścić wrocie kostki we właściwych wrogich polach. Jednak w tej fazie należy pamiętać o dwóch różnicach:

a) jeśli na dwóch (lub więcej) kostkach padł dublet, a cyfry na nich wskazują wroga, z którym zawarto traktat w fazie Dyplomacji, nie należy umieszczać w polu tego wroga dodatkowych kostek wroga, ale dochodzi do zerwania traktatu i wróg ten próbuje dokonać inwazji zgodnie z normalnymi zasadami (należy odrzucić z planszy dysk traktatu),

b) w drugiej turze gry każdy wynik „6” oczek skutkuje rebelią jednej jednostki kozackiej. Jeśli to możliwe, należy usunąć zbuntowaną jednostkę Kozaków z Ukrainy i umieścić w polu wroga Tatarzy. Jeśli nie ma na Ukrainie jednostek kozackich, należy je wziąć z pola Kozacy. Jeśli padło więcej „6” niż jest jednostek Kozaków, dalsze wyniki „6” oczek należy zignorować.

8.2.2 Wrocie inwazje

Poczynając od pola wroga z numerem 1, aż po pole wroga z numerem 5, należy rozstrzygnąć efekty wrogich inwazji.

Wróg nie dokona inwazji, jeśli obowiązuje zawarty z nim traktat, albo gdy ilość kostek graczy i kostek króla jest równa bądź większa od siły tego wroga.

Wróg dokona inwazji jeśli jego siła jest większa niż ilość polskich kostek (kostek graczy oraz kostek króla) stojących w jego polu. Siła wroga odpowiada wartości wydrukowanej na mapie na torze siły w jego polu. Tor ten składa się z ośmiu wartości, znajdujących się w dwóch rzędach. Wyższy rząd oznaczony trzema herbami, jest używany w grze trzysobowej. Dolny rząd, oznaczony czterema herbami, jest używany w grze czteroosobowej. Pierwsza liczba w każdym z rzędów wyznacza siłę wroga

w pierwszej turze gry, druga liczba wyznacza siłę wroga w drugiej turze itd.

Przykład: W czwartej turze gry bazowa siła Moskwy wynosi 11 punktów w grze trzysobowej, a 15 punktów w grze czteroosobowej.

Za każdą kostkę wroga, stojącą w jego polu, należy dodać jeden punkt do jego siły (kostki te mogą pochodzić z fazy Wydarzeń oraz z początku fazy Wrogich inwazji). Każdy żeton Kozaków, stojący w polu wroga Tatarzy, zwiększa siłę Tatarów o jeden punkt.

Różnica w sile pomiędzy łączną siłą wroga, a ilością polskich kostek w jego polu, wyznacza ilość kostek tego wroga, które należy umieścić w połączonej z nim strzałką polskiej prowincji (np. Tatarów w Ukrainie).

Pierwszym skutkiem umieszczenia w prowincji kostek wroga jest odrzucenie z niej ewentualnych habsburskich znaczników wpływów.

Następnie należy wykonać jeden atak wszystkimi jednostkami graczy stojącymi w prowincji, na którą wróg dokonał inwazji. Atak ten wykonuje się automatycznie, żaden gracz nic za niego nie płaci. Zastosowanie mają wszystkie zasady walki z fazy Kampanii. Każde trafienie będzie skutkowało odrzuceniem jednej wrogiej kostki z zaatakowanej prowincji.

Wszystkie ściągane wrocie kostki i znaczniki wpływów należy odrzucać poza planszę.

Uwaga: Gracz nie może odmówić wykonania powyższego rzutu za obronę zaatakowanej prowincji.

Wkraczające do prowincji kostki wroga łączą się z kostkami tego samego wroga, które już są w tej prowincji (pochodzące z poprzedniej tury gry). W wyniku opisanej powyżej akcji defensywnej wojsk graczy, usunięte mogą więc zostać również kostki wroga znajdujące się w prowincji od wcześniejszej tury gry.

Jeśli w zaatakowanej przez wroga prowincji znajdują się kostki innego wroga to niszczą się one nawzajem, w stosunku jeden do jednego. Usunięte w ten sposób kostki odrzuca się z planszy. Procedurę tę wykonuje się dopiero po defensywnej akcji jednostek graczy, opisanej wcześniej. Broniące się wojska graczy zaatakują więc najpierw wkraczające kostki wroga, który dokonuje inwazji. Dopiero trafienia przewyższające ilość wkraczających do prowincji wrogich kostek należy skierować przeciwko znajdującym się już w tej prowincji wrogim kostkom.

Kostki wrogów odrzucają się wzajemnie, ponieważ nie stornili oni od wzajemnych wojen, tocząc je również na terenie Rzeczypospolitej.

Po rozstrzygnięciu wszystkich wrogich inwazji należy przejść do kolejnej fazy.



Przykład (Powstanie Chmielnickiego) - obrazek na str. 14:

Trwa druga tura gry. Rozpoczyna się faza Wrogich inwazji. Gracze wykonują jeden rzut czterema kostkami, uzyskując wyniki: „1”, „2”, „5” i „6” oczek. Umieszczają więc jedną kostkę wroga Szwecja, jedną kostkę w polu wroga Moskwa oraz jeden znacznik wpływów w polu wroga Habsburgowie. Wyrzucone „6” oczek na ostatniej kostce skutkuje rebelią jednej jednostki kozackiej i jej przejście na stronę Tatarów. Oczywiście, stronę zmienia ta jednostka kozacka, która stoi na Ukrainie, a nie ta, która została zniszczona w fazie kampanii magnackich.

Całkowita siła Tatarów wynosi więc 9 kostek (bazowe siedem, jedna kostka dodana w trakcie tury oraz jedna jednostka Kozaków). W tym polu wroga znajduje się jednak 6 polskich kostek graczy, zatem siła inwazji tatarskiej to 3 kostki.



W rezultacie 3 kostki wroga Tatarzy należy umieścić na Ukrainie. Gracze niebieski i biały wykonują po jednym ataku swoimi jednostkami, w ich obligatoryjnej defensywnej akcji przeciwko inwazji. Gracze uzyskali jedno trafienie, ostatecznie na Ukrainie zostają 2 kostki wroga Tatarzy.



Nie dochodzi do inwazji Imperium Osmańskiego na Małopolskę, ponieważ w polu wroga Imperium Osmańskie znajduje się pięć polskich kostek czerwonego gracza – dostatecznie dużo by zablokować turecką inwazję z siłą pięć.

8.2.3 Imperium Habsburgów

Przez trzy pierwsze tury gry inwazje Imperium Habsburgów rozstrzygane są w inny sposób niż inwazje pozostałych wrogów. **Habsburgowie nie próbują podboju militarnego, lecz poprzez polityczną penetrację próbują osłabić Rzeczpospolitą.**

Wszystkie procedury określania siły wroga mają zastosowanie do Habsburgów, jednak dokonują oni inwazji nie za pomocą kostek wroga, lecz za pomocą znaczników wpływów. Ilość znaczników wpływów w polu wroga Imperium Habsburgów określa ilość polskich kostek graczy jakie muszą być odrzucone z prowincji Wielkopolska. Każdy habsburski znacznik wpływów

skutkuje odrzuceniem jednej kostki gracza (znoszą się one nawzajem). Kolejność w jakiej odrzuca się kostki graczy jest taka sama jak kolejność ruchów graczy. Hetman odrzuca pierwszą kostkę, potem gracz siedzący po jego lewej stronie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) itd., aż nie zostanie odrzucone tyle kostek graczy, ile jest znaczniki wpływów w polu wroga Imperium Habsburgów.

Jeśli znaczników wpływów jest więcej niż kostek graczy w Wielkopolsce, po przeprowadzeniu powyższej procedury należy umieścić pozostałe habsburskie znaczniki wpływów w tej prowincji.

Znaczniki wpływów ulegają eliminacji natychmiast gdy wejdą do prowincji, w której znajdują się już kostki wrogów (np. w razie okupacji wielkopolski przez Szwedów). W tej sytuacji nie dochodzi do odrzucania polskich kostek graczy. Znaczniki wpływów Habsburgów reprezentują działania polityczne, a nie zbrojne. W ogarniętej wojną prowincji emisariusze i agenci nie są w stanie snuć swych intryg.

Przykład (Podwójna elekcja – Maksymiliana Habsburga i Zygmunta Wazy):



Siła Imperium Habsburgów w drugiej turze gry wynosi cztery punkty, dlatego umieszcza się w ich polu wroga cztery znaczniki wpływów. Jeden dodatkowy znacznik został tam umieszczony na początku fazy Wrogich inwazji. Oznacza to, że należy odrzucić z Wielkopolski pięć kostek graczy. Kolejność graczy w tej turze to: Potocki (niebieski) – Radziwiłł (biały) – Sapieha (czerwony). W tej kolejności gracze odrzucają po jednej kostce aż nie zostanie usunięte pięć kostek graczy – ilość równa liczbie habsburskich znaczników wpływów.



Wraz z każdą odrzucaną polską kostką gracza odrzuca się jeden habsburski znacznik wpływów. Habsburgom nie udaje się polityczna penetracja Wielkopolski, ponieważ gracze posiadali tam łącznie osiem kostek graczy.

8.2.4 Imperium Osmańskie

Rzeczpospolita Obojga Narodów, „przedmurze chrześcijaństwa”, wielokrotnie odparła najazdy Tatarów i Imperium Osmańskiego. W 1683 r. Jan III Sobieski ruszył na odsiecz Wiednia i rozbił całą turecką potęgę, zatrzymując marsz Muzułmanów ku sercu Europy.

W trzeciej turze gry Imperium Osmańskie nie atakuje prowincji Małopolska. Jeśli łączna siła Imperium Osmańskiego jest większa niż ilość polskich kostek (graczy i króla) w polu wroga Imperium Osmańskiego, należy umieścić w polu wroga Imperium Habsburgów ilość pomarańczowych kostek wroga (należących to Imperium Osmańskiego) równą różnicy pomiędzy tymi wartościami. Gracze mogą normalnie przeprowadzać kampanie przeciwko polu wroga Imperium Osmańskiego – w ten sposób osłabiają bądź powstrzymują osmańską inwazję na Habsburgów. Jeśli na pole wroga Imperium Habsburgów wejdą kostki wroga Imperium Osmańskiego, należy natychmiast odrzucić pozostające w nim znaczniki habsburskich wpływów.

Jedyną możliwością by zniszczyć kostki wroga Imperium Osmańskiego stojące w polu wroga Imperium Habsburgów jest zaatakowanie ich za pomocą Armii Koronnej w fazie Odsieczy Armii Koronnej. Jeśli kostki wroga przetrwają ten atak, mogą rozwinąć swoją inwazję do Wielkopolski w fazie Ekspansji wroga.

W czwartej turze gry siła Imperium Osmańskiego będzie wynosiła 3 albo 10 punktów – zależnie od tego czy Imperium Osmańskie posiada swoje kostki wroga w polu wroga Imperium Habsburgów. Jeśli nie posiada tam kostek – siła Imperium Osmańskiego wynosi 3. Jeśli posiada tam kostki – siła Imperium Osmańskiego wynosi 10 w polu wroga Imperium Osmańskiego i 10 w polu wroga Imperium Habsburgów (obok do dwóch dalszych pomarańczowych kostek, które pozostały w polu wroga Imperium Habsburgów by pacyfikować Habsburgów – zob. opis fazy Ekspansja wroga). Jeśli w czwartej turze kostki Imperium Osmańskiego okupują pole wroga Imperium Habsburgów, uważa się je za przynależne do Imperium Osmańskiego i wszystkie purpurowe strzałki i oznaczenia na mapie należy traktować jak by były pomarańczowego koloru.

Uwaga: Zob. 11.2 dla powyższych wartości w grze czteroosobowej.

Przykład
(Odsiecz Wiedeńska):



Trwa trzecia tura gry. Imperium Osmańskie nie najeżdża Małopolski, lecz dokonuje inwazji na Imperium Habsburgów. Potocki (niebieski) i Sapieha (czerwony) przeprowadzali kampanie przeciwko Imperium Osmańskiemu i w jego polu wroga znajduje się pięć polskich kostek, które wpłyną na siłę osmańskiej inwazji na Habsburgów. Imperium Osmańskie dokona więc inwazji na Habsburgów z siłą ośmiu kostek (bazowe dwanaście, plus jedna kostka dołożona w fazie Wydarzeń, minus pięć polskich kostek graczy).



Z pola wroga Imperium Habsburgów należy więc od razu odrzucić habsburskie znaczniki wpływów i umieścić w nim osiem kostek Imperium Osmańskiego.

8.2.5 Krzyżacy, Szwedzi, Prusacy

Pole wroga przeciwstawne prowincji Prusy jest polem szczególnym – wróg atakujący z tamtej strony zmienia swoje oblicze podczas kolejnych tur gry. W pierwszej turze wrogiem jest Zakon Krzyżacki, w drugiej i trzeciej turze – Szwecja, a w ostatniej turze – Królestwo Prus. Te zmiany w nazewnictwie nie mają wpływu na rozgrywkę – zawsze jest to „czarny” nieprzyjaciel. Czarne kostki wroga, nieważne czy należą do Krzyżaków, Szwedów, czy Prusaków, zawsze należy traktować jako należące do jednego wroga (na potrzeby ekspansji itp.).

8.3 Faza dwunasta: Odsiecz Armii Koronnej

W czasach poważnych kryzysów to na barkach Armii Koronnej, dowodzonej przez Hetmana, leżał obowiązek walki z najazdami wroga.

W tej fazie gracze będą mogli użyć Armii Koronnej, stojącej na polu Armia Koronna, do zaatakowania wrogich kostek, które w fazie Wrogich inwazji wdarły się do prowincji. Użycie Armii Koronnej będzie wymagało jednak posiadania wpływów w Sejmie (z wyjątkiem pierwszego kontrataku wykonywanego przez pierwszego gracza – Hetmana).

Pierwszy gracz, który otrzymał stanowisko Hetmana, jako pierwszy ma prawo użyć Armii Koronnej. Gracz ten może wskazać jedną prowincję, w której znajdują się kostki wroga i zaatako-

wać je jednostkami Armii Koronnej. Walkę przeprowadza się tak samo jak w fazie Kampanii magnackich. Każde uzyskane trafienie powoduje ściągnięcie jednej wrogiej kostki z prowincji i odrzucenie jej z planszy. Gracze muszą pamiętać o tym, że jednostka zostaje zniszczona jeśli rzuci „1” oczko podczas swojego ataku.

Po ataku Hetmana (także jeśli ten go nie wykonał) kolejni gracze mogą użyć Armii Koronnej, zgodnie z kolejnością ruchów, wykonując cykle po jednym ataku każdy. Gracz, który chce użyć Armii Koronnej musi ściągnąć jeden swój dysk gracza z Sejmu i wskazać prowincję, w której zamierza atakować wrogie kostki. Następnie przeprowadza jeden atak Armią Koronną, zgodnie z procedurą opisaną powyżej. Gracz będzie mógł więc przeprowadzić tyle ataków Armią Koronną, ile ma swoich dysków gracza w Sejmie, z wyjątkiem pierwszego gracza, któremu przypada jeden atak „darmowy”, za piastowanie stanowiska Hetmana.

Armia Koronna może kontratakować daną prowincję więcej niż jeden raz. Jeśli w ataku zostaną zniszczone wszystkie kostki wroga, dodatkowe trafienia przepadają. Armia Koronna atakuje samodzielnie, a nie wspólnie z przebywającymi (ewentualnie) w prowincji wojskami prywatnymi.

Faza ta kończy się, gdy gracze wykonają wszystkie pożądane ataki lub gdy skończą im się możliwości ich wykonania – tj. dyski w Sejmie lub jednostki w Armii Koronnej. Jeśli gracz w danym cyklu oświadczy, że nie atakuje Armią Koronną (spasuje), nie może wykonać nią ataku w późniejszym cyklu tej fazy.

Armia Koronna, tak samo jak armie prywatne, nie może atakować habsburskich znaczników wpływów.

Gracz, by użyć Armii Koronnej, musi poświęcić własny dysk z Sejmu. Odpowiada to politycznemu kosztowi przekonania innych posłów, by ci zgodzili się na takie a nie inne dysponowanie siłami Armii Koronnej.

Kontynuując przykład (Powstanie Chmielnickiego):



Potocki (niebieski), piastujący stanowisko Hetmana, decyduje się na użycie Armii Koronnej na Ukrainie. Niestety wojska koronne trafiają tylko jeden raz, z Ukrainy odrzucona zostaje jedna kostka wroga Tatarzy. Potocki (niebieski) nie musiał zużywać na atak swojego dysku z Sejmu, ponieważ jest w tej turze Hetmanem. Następnie Radziwiłł (biały) odrzuca jeden ze swoich dysków z Sejmu i wykonuje ponowny atak Armią Koronną na Ukrainie. Z łatwością niszczy ostatnią kostkę Tatarów z Ukrainy, kolejne trafienia są tracone – nie powodują umieszczenia polskich kostek w polu wroga Tatarzy.

8.3.1 Odsiecz wiedeńska

W trzeciej turze każdy gracz może użyć w powyższy sposób Armii Koronnej do ataku na pole wroga Imperium Habsburgów, jeśli znajdują się w nim kostki wroga Imperium Osmańskiego.

W powyższy sposób gracze mogą iść na odsiecz oblężonego przez Turków Wiednia w 1683 r.

Kontynuując przykład (Odsiecz Wiedeńska):



Pierwszy gracz używa darmowego ataku Armią Koronną by zniszczyć osmańskie kostki wroga stojące w polu wroga Imperium Habsburskie. W drugim cyklu fazy gracz ten odrzuca swój dysk gracza z Sejmu, by ponownie zaatakować to pole. Łącznie zadał cztery trafienia, zatem na polu wroga Imperium Habsburgów pozostają cztery kostki wroga Imperium Osmańskiego.

8.4 Faza trzynasta: Ekspansja wroga

W tej fazie niezwalczone inwazje wrogów będą mogły rozlać się po prowincjach Rzeczypospolitej – tak jak to miało miejsce podczas „potopu” szwedzkiego czy powstania Chmielnickiego.

Kolejność wrogich ekspansji rozstrzyga się zgodnie z numerami pól wrogów – poczynając od wrogich kostek z inwazji na Prusy, aż po kostki (lub znaczniki wpływów) z inwazji na Wielkopolskę.

Jeśli ilość wrogich kostek w prowincji jest większa od pozostającej w niej ilości kostek graczy, wrogie kostki dokonają ekspansji na sąsiednie prowincje, które są wskazane strzałkami we właściwych dla danych wrogów kolorach. W tych wskazanych przez właściwe strzałki prowincjach należy umieścić ilość kostek wroga równą różnicy pomiędzy kostkami wroga w prowincji, z której zaczyna się ekspansja, a pozostającymi w niej kostkami graczy. Wykładane w fazie Ekspansji wroga kostki wroga bierze się spoza planszy, a nie spośród kostek wroga, które znajdują się w prowincji z której zaczęła się ekspansja. Ekspansja powoduje więc zwiększenie ilości kostek wroga na planszy.

Uwaga: Co do zasady liczba kostek wroga i znaczników wpływów w grze jest limitowana, ale można w celu oznaczenia ekspansji używać kostek (znaczników) znajdujących się dotychczas w polu wroga. Gdyby i tych zabrakło, należy tak podzielić kostki (znaczniki) dokonujące ekspansję, by każda z dwóch prowincji była zaatakowana z równą siłą (ewentualna nieparzysta kostka jest przyporządkowywana losowo).

Kostki graczy nie są usuwane w związku z ekspansjami wrogów, pozostają one na miejscu, chyba że ekspansji dokonały znaczniki wpływów Habsburgów.

Do kostek wrogów wkraczających do prowincji w wyniku ekspansji stosuje się wszystkie zasady z fazy inwazji wroga (prywatne armie graczy przeprowadzają przeciwko nim akcje obronne, kostki różnych wrogów stojące w tej samej prowincji znoszą się w stosunku jeden do jednego itd.).

Uwaga: Wróg nie dokonuje ekspansji do prowincji, w której posiada już swoje kostki wroga.

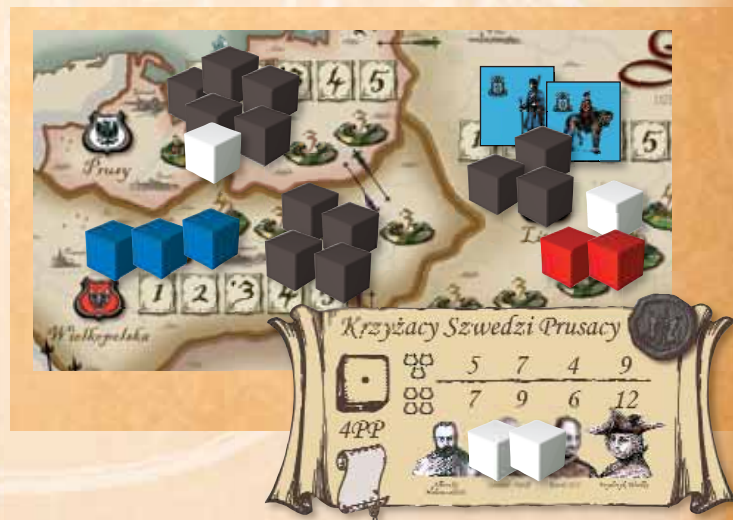
Faza kończy się gdy zostanie rozpatrzona ekspansja każdego z ościennych mocarstw.

Przykład (Potop szwedzki):

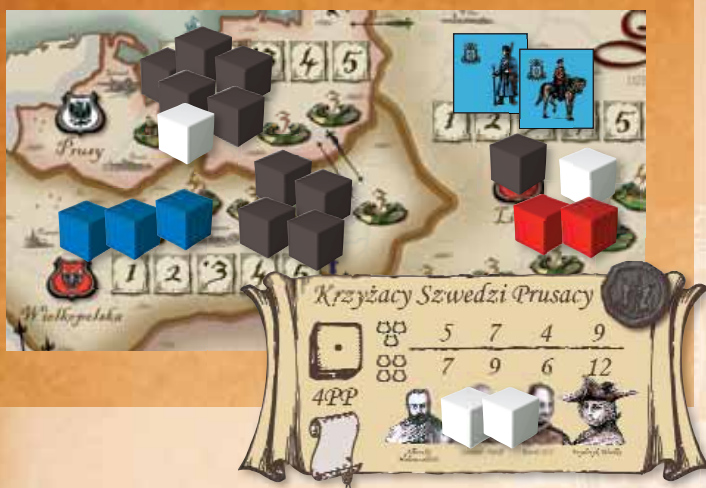


Szwedzi dokonali inwazji Prus w drugiej turze gry. Różnica pomiędzy ilością szwedzkich kostek a kostek graczy wynosi cztery na korzyść Szwedów.

W fazie Ekspansji wroga należy umieścić cztery szwedzkie kostki wroga w sąsiednich dla Prus prowincjach – na Litwie i w Wielkopolsce. Wojska niebieskiego gracza stojące na Litwie przeprowadzają jedną akcję obronną – udaje im się zadać jedno trafienie i ściągnąć jedną szwedzką kostkę.



Następnie rozstrzyga się kolejne ekspansje. Z Ukrainy wkraczają na Litwę trzy kostki wroga Tatarzy. Niebieskie jednostki kolejny raz się bronią, jedno trafienie skutkuje odrzuceniem jednej tatarskiej kostki. Kostki szwedzkie i tatarskie znoszą się nawzajem. Należy odrzucić obydwie kostki tatarskie oraz dwie kostki szwedzkie.



Pod koniec fazy na Litwie pozostaje jedna kostka wroga Szwecja.

8.4.1 Ekspansja habsburskich znaczników wpływów

Znaczniki wpływów Habsburgów również dokonują ekspansji. Jednak ulegają one eliminacji natychmiast gdy wejdą do prowincji, w której znajdują się już kostki innych wrogów. W tej sytuacji nie dochodzi do odrzucania polskich kostek graczy. Jeżeli w prowincji, na którą dokonywana jest ekspansja nie ma innych kostek wrogów, przebiega ona analogicznie do inwazji opisanej w pkt. 8.2.3 (najpierw należy odrzucić właściwą ilość kostek graczy z prowincji, na które dokonano ekspansji, a następnie umieścić ewentualne pozostałe znaczniki wpływów w prowincji).

8.4.2 Ekspansja Imperium Osmańskiego z pola wroga Imperium Habsburgów

Jeśli w fazie Ekspansji wroga kostki Imperium Osmańskiego znajdują się w polu wroga Imperium Habsburgów, dokonują one

ekspansji na Wielkopolskę. Na poczet tej fazy uznaje się, że w polu wroga Imperium Habsburgów znajdują się zawsze dwie kostki Habsburgów, przez co ilość kostek wroga umieszczanych w Wielkopolsce będzie równa ilości osmańskich kostek w polu wroga Imperium Habsburgów minus dwa.

Uwaga: By ułatwić graczom zapamiętanie powyższej zasady, na planszy narysowano dwie fioletowe kostki w polu wroga Imperium Habsburgów.



Kontynuując przykład (Odsiecz Wiedeńska): w polu wroga Imperium Habsburgów znajdują się cztery tureckie kostki wroga. Dwie z nich są związane przez dwie domniemane kostki Habsburgów, zatem ekspansja na Wielkopolskę dokonuje się w sile dwóch kostek wroga Imperium Otomańskie.

9.0 ADMINISTRACJA

9.1 Faza czternasta: Plądrowanie kraju

Gracze mogą utracić posiadłości w prowincjach, które padły ofiarą udanej inwazji wroga. Toczące się w prowincjach walki wpłyną również na ich zamożność.

Zamożność prowincji nigdy nie może przekroczyć pięciu lub zejść poniżej jednego punktu. Zmiany zamożności prowincji zaznacza się poprzez przesunięcie dysku zamożności posiadłości ziemskich po torze zamożności danej prowincji).

9.1.1 Prowincje nieobronione

Jeśli w tej fazie w prowincji znajdują się kostki wroga, to zniszczeniu ulegnie pewna ilość posiadłości w niej stojących. Ilość ta jest równa różnicy pomiędzy ilością kostek wroga w tej prowincji, a ilością kostek graczy w niej stojących. Zawsze należy usunąć choć jedną posiadłość – nawet jeśli w prowincji jest więcej kostek graczy niż kostek wroga.

Dyski posiadłości odrzuca się poczynając od tych o najwyższej wartości (najbliższych granic Rzeczypospolitej) aż do tych o wartości najmniejszej (najbliższych centrum kraju). Odrzuca-

niu podlegają także dyski zarządcy i/lub dyski miasta znajdujący się pod odrzucanym dyskiem posiadłości.

Zamożność takiej prowincji zmniejsza się o jeden.

9.1.2 Prowincje obronione

Jeśli podczas tury w prowincji umieszczono kostki wroga (padła ona ofiarą inwazji bądź ekspansji), ale wszystkie kostki wroga zostały wyeliminowane (np. dzięki akcji defensywnej znajdujących się tam wojsk prywatnych, czy odsieczy Armii Koronnej) i nie ma w prowincji wrogich kostek podczas tej fazy, to zamożność tej prowincji nie zmienia się, nie są też niszczone żadne posiadłości.

9.1.3 Prowincje w pokoju

Jeśli w prowincji panował pokój, jej zamożność wzrasta o jeden. Prowincja w pokoju to taka, w której podczas tury nie umieszczono żadnej kostki wroga.

Jeśli prowincja rozpoczęła turę z kostkami wroga, które zostały wyeliminowane, a nie dołożono do niej żadnych nowych

kostek wroga, również traktuje się ją jako będącą w pokoju – jej zamożność wzrasta i nie niszczy się żadnych posiadłości.

9.1.4 Wpływy Habsburgów

Przepisy tego punktu stosuje się tylko podczas pierwszych trzech tur gry i to w sytuacji gdy pole wroga Imperium Habsburgów nie padło ofiarą inwazji Imperium Osmańskiego (tura trzecia). W innych wypadkach stosuje się przepisy z punktów powyżej.

Habsburskie znaczniki wpływów mają ten sam wpływ na niszczenie posiadłości i zamożność prowincji, co kostki wroga – należy zniszczyć ilość posiadłości równą ilości znaczników wpływów, które stoją w prowincji w fazie plądrowania kraju.

Aby w Wielkopolsce wzrosła zamożność prowincji, muszą się tam znajdować co najmniej dwie kostki graczy. Jeśli jednak w tej prowincji znajduje się jeden lub więcej znaczników wpływów Habsburgów, należy obniżyć jej zamożność o jeden punkt. Jeśli żadne z powyższych nie ma miejsca (np. znajduje się tam tylko jedna kostka gracza), zamożność Wielkopolski pozostaje bez zmian.



Wracając do przykładu (Potop szwedzki): różnica pomiędzy ilością kostek wroga a kostek graczy wynosi w Prusach cztery punkty, tak więc należy zniszczyć wszystkie cztery posiadłości i odrzucić ich dyski z planszy. Na Litwie znajduje się jedna kostka wroga i trzy kostki graczy, należy więc usunąć jedną posiadłość (najbardziej wartościową – czerwonego gracza). W Wielkopolsce różnica pomiędzy ilością kostek wynosi jeden, należy więc usunąć jedną posiadłość (ponownie czerwonego gracza).



Zamożność w każdej z tych prowincji zostaje zmniejszona o jeden punkt. Gdyby w którejś z tych prowincji zniszczone zostały wszystkie wrogie kostki (np. kostki szwedzkie i tatarskie wybiły by się nawzajem na Litwie), to jej zamożność nie uległa by zmianie.

9.2 Faza piętnasta: Punkty prestiżu

W tej fazie gracze podliczają zdobyte w trakcie bieżącej tury punkty prestiżu. Otrzymują je za przeprowadzone kampanie, zachowaną przewagę polityczną w Sejmie oraz za możliwość wydania znacznych kwot na konsumpcję dóbr luksusowych, którą wzbudzali zazdrość innych magnatów.

Zdobyte punkty prestiżu oznacza się na Torze punktów prestiżu za pomocą znajdujących się na nim dysków graczy.

9.2.1 Wojenna chwała

Gracz, który posiada najwięcej własnych kostek gracza w polu wroga otrzymuje ilość punktów prestiżu, która jest w tym polu oznaczona. W razie remisu w ilości kostek graczy punkty prestiżu dzieli się pomiędzy nich, ułamki zaokrąglając w dół. Jeśli największa ilość polskich kostek w polu wroga należy do króla, to żaden gracz nie otrzymuje za to pole punktów prestiżu. Natomiast jeśli gracz remisuje z królem w ilości punktów prestiżu, gracz otrzymuje swoją część (ułamki zaokrąglane w dół), a część królewska przepada.



Przykład: Gracz czerwony otrzymuje pięć punktów prestiżu za największą ilość kostek w polu wroga Imperium Osmańskiego. Gracz biały i niebieski otrzymują po jednym punkcie prestiżu, remisując w ilości kostek w polu wroga Tatarzy.

Zauważ, że gracze otrzymują punkty prestiżu mimo tego, że nie odparli inwazji Tatarów.

9.2.2. Przewaga polityczna

Gracz otrzymuje dwa punkty prestiżu za każdy własny dysk gracza, który posiada w tej fazie w Sejmie.

9.2.3 Wydatki luksusowe

Gracz musi odrzucić do skarbu każde pełne pięć złotych które posiada. Za każde odrzucone pięć złotych gracz otrzymuje jeden punkt prestiżu. Oznacza to, że z tury na turę gracz może zachować nie więcej niż cztery złote.

11.0 WARIANT CZTEROOSOBOWY

W wariantcie czteroosobowym obowiązują wszystkie reguły gry z uwzględnieniem dwóch poniższych zmian.

11.1 Rozstawienie początkowe

Rozstawienie początkowe posiadłości w grze czteroosobowej jest wykonywane w inny sposób, niż w rozgrywce trzyosobowej.

Za pomocą rzutu kostką wyznacza się pierwszego gracza. Począwszy od niego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze umieszczają po jednym swoim dysku gracza na planszy, na którymś z torów posiadłości.

Następnie gracze wykonują tę samą procedurę, jednak w odwrotnej kolejności – gracz, który wystawiał swój dysk jako ostatni, robi to teraz jako pierwszy itd.

W ten sposób każdy z graczy ma na planszy, na początku gry, po dwie posiadłości.

11.2 Wrogie inwazje

Procedura wrogich inwazji jest identyczna jak w rozgrywce trzyosobowej, jednak jako bazowej siły wrogów używa się wartości z rzędu siły pól wrogów oznaczonych czterema herbami (dolny rząd).

W czwartej turze gry siła Imperium Osmańskiego będzie wynosiła albo cztery albo trzynaście punktów – zależnie od tego czy Imperium Osmańskie posiada swoje kostki wroga w polu wroga Imperium Habsburgów. Jeśli nie posiada tam kostek – siła Imperium Osmańskiego wynosi 4. Jeśli posiada tam kostki – siła Imperium Osmańskiego wynosi 13 w polu wroga Imperium Osmańskiego i 13 w polu wroga Imperium Habsburgów (obok ewentualnych dwóch dalszych pomarańczowych kostek, które pozostały w polu wroga Imperium Habsburgów po fazie wrogich inwazji z tury trzeciej).

12.0 ZASADY OPCJONALNE (historyczne)

W razie zgody wszystkich graczy, w rozgrywce można stosować niektóre bądź wszystkie z poniższych wariantów. Ustalenia odnośnie zastosowania danej zasady opcjonalnej są podejmowane przed rozpoczęciem gry (w tym rozstawienia początkowego posiadłości) i nie mogą być zmieniane aż do jej zakończenia.

12.1 Ograniczenia w zawieraniu Traktatów

W 1 i 2 turze gry gracze mogą zawierać traktat z Imperium Osmańskim, a nie mogą zawierać traktatu z Tatarami. W 3 i 4 turze gry przywracane są normalne zasady – gracze nie mogą zawierać traktatu z Imperium Osmańskim, a mogą zawierać traktat z Tatarami.

Grając w oparciu o powyższą regułę graczom nie uda się uniknąć zagrożenia wynikającego z „Powstania Chmielnickiego” za pomocą traktatu.

12.2 Większa trwałość Traktatu

Gracze, którym przeszkadza czynnik losowy w grze, mogą podczas zawierania traktatu ustalić prawdopodobieństwo jego zerwania przez wroga.

Przy standardowym koszcie zawarcia Traktatu (2zł + ilość oczek wyrzuconych na kostce), jest on zerwany przez wroga gdy jego numer wypadnie na dwóch kostkach podczas fazy wrogich inwazji.

Przy koszcie zwiększonym do 4 zł + ilość oczek wyrzuconych na kostce, traktat zostaje zerwany przez wroga dopiero gdy jego numer wypadnie na trzech kostkach podczas fazy wrogich inwazji.

Z kolei, przy koszcie zwiększonym do 6 zł + ilość oczek wyrzuconych na kostce, traktat, zostaje zerwany przez wroga tylko

wtedy, gdy jego numer wypadnie na czterech kostkach podczas fazy wrogich inwazji.

Deklaracja odnośnie kosztu zawarcia traktatu jest ogłaszana przed wykonaniem rzutu kością określającego dodatkowy koszt zawarcia traktatu.

Przykład: Leszczyński (żółty), posiadający jedynie 8 zł po ufundowaniu kolegów w całym kraju, chce zawrzeć traktat z Moskwą. Gracz ściąga z Litwy jedną własną kostkę gracza oraz usuwa 1 własny dysk z Sejmu. Następnie deklaruje, że zapłaci za traktat 4 zł oraz rzuca kostką by określić dodatkowy koszt traktatu i uzyskuje wynik „1”. Gracz płaci więc łącznie 5 złotych.

Zauważ, że w przypadku wyrzucenia 5 lub 6 oczek, próba zawarcia traktatu byłaby nieudana, a gracz straciłby dysk Sejmu, kostkę gracza oraz wszystkie posiadane pieniądze.

Tak opłacony traktat zostanie zerwany dopiero gdy w rzucie podczas fazy wrogich inwazji cyfra „2” padnie na 3 lub 4 kostkach.

W wyjątkowych okolicznościach (wyrzut 4 takich samych cyfr) nawet sownie opłacony traktat (6+k6 zł) zostanie zerwany – taka niestety bywa wielka polityka.

12.3 Prywatne księstwa

Aby bardziej zaznaczyć związki poszczególnych rodów z ich macierzystymi prowincjami, na koniec gry gracze otrzymują 1 dodatkowy punkt prestiżu za każdą własną posiadłość położoną w macierzystej prowincji danego rodu.

Dla Radziwiłłów (biały) oraz Sapiechów (czerwony) prowincją macierzystą jest Litwa. Wielkopolska jest prowincją macierzystą Leszczyńskich (żółty), a Małopolska jest macierzystą prowincją Potockich (niebieski).

Komentarz Autora

Pomysły na nowe gry zazwyczaj dopadają mnie w pubie. Nie inaczej było z Bożym Igrzyskiem, którego koncepcja narodziła się podczas cotygodniowego, wtorkowego spotkania w pubie ze znajomymi. Nick Sekunda, zainteresowany rozbiorem Polski, zapytał mnie czy potrafiłbym wymyślić grę o Polsce. Uznaliśmy, że w grze mógłby kryć się również marketingowy potencjał, ze względu na film „Ogniem i Mieczem”, który wówczas produkowano. Rozpocząłem niezobowiązujące badania i wpadłem na kilka pomysłów, ale odłożyłem projekt gdy Nick wyprowadził się do Polski by objąć stanowisko na uczelni. O projekcie gry rozmawiałem też z przyjacielem z Niemiec, ten jednak zapewnił mnie, że gra o tej tematyce na pewno nie sprzeda się w Niemczech. Idea gry o Polsce leżała więc odłogiem, aż po dzień, gdy zauważyłem, że może być to doskonała fabuła dla trzyosobowej gry, którą zamierzałem wydać w linii gier Treefrog. Nawet gdyby żaden Niemiec nie kupił tej gry, to powinno wystarczyć Polaków w Nowym Jorku, by wyprzedać nakład rzędu 1500 sztuk.

Jeśli przeczytaliście zasady, to już na pewno wiecie, że nie jest to banalna gra. Ma wiele wspólnego z „Republic of Rome” i jest najbardziej „eksperymentalną” grą, jaką do tej pory stworzyłem. Rozumiem przez to fakt, że w Bożym Igrzysku wiele rzeczy dzieje się mimo woli graczy, a Ci muszą po prostu nauczyć się z tym żyć. Myślę, że wielu graczom może nie spodobać się taka koncepcja gry. Jednak w ten sposób udało mi się ująć choć kawałek historii Polski w pudełku gry planszowej. Jeśli podczas gry czujesz, że wszystko idzie nie tak jak powinno, i że toczysz bitwę, która i tak zostanie przegrana, to przeżywasz to, przez co musiała przejść ówczesna Polska.

Niezwykły tytuł gry zaczerpnąłem z prawdopodobnie najlepszej anglojęzycznej książki o historii Polski, autorstwa Normana Davies’a. Ujęcie Polski jako Bożego Igrzyska przewija się w polskiej literaturze i można je z pewnością odnieść do przedrozbiorowej historii tego kraju. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o historii Polski, to dzieło profesora Davies’a jest dobrym tytułem na początek. Oczywiście nie oczekuj „happy endu”.

Moją jedyną poradą dla graczy będzie sugestia, by ci starali się współpracować choćby w pierwszej turze, tak by granice kraju pozostały szczelne, a jego gospodarka rozkwitła. I pamiętajcie o dyplomacji – nie da się obronić wszystkich pięciu granic naraz.

Jeśli macie jakieś pytania, odwiedźcie stronę gry na serwisie Boardgamegeek (<http://boardgamegeek.com/boardgame/57998>) albo po prostu do mnie napiszcie: martin@warfroggames.com.

Martin Wallace

Komentarz do polskiej edycji

W pierwszej kolejności pragniemy podziękować Państwu za zakup gry i okazane nam zaufanie, które z tego faktu wynika. Boże Igrzysko jest bowiem grą szczególną. Do tej pory nie wydano w Polsce gry planszowej o historii I Rzeczypospolitej. Znamienne też, że grę o Polsce zaprojektował obcokrajowiec, bo chyba tylko dzięki swemu kulturalnemu oddaleniu, był on zdolny do ujęcia zasad skomplikowanej polskiej historii w zgrabnej mechanice.

W Bożym Igrzysku, gracze nie mają obowiązku obrony Ojczyzny. Mogą to zrobić, ale mogą też, jak to miało miejsce w historii, dbać o własne interesy nie oglądając się na (zawsze dość abstrakcyjne) dobro ogółu. Jednakże, to od decyzji graczy będzie zależał los państwa i jego mieszkańców, przetrwanie Rzeczypospolitej, bądź jej upadek.

Gdy pierwszy raz zagraliśmy w angielską edycję Bożego Igrzyska i stanęliśmy przed emocjonalnymi dylematami związanymi z przebiegiem rozgrywki, wiedzieliśmy że ta gra zasługuje na polskie wydanie. Nie byłibyśmy jednak sobą, gdybyśmy nie wprowadzili kilku modyfikacji. Z tego powodu powstał wariant czteroosobowy, którego brakowało nam w angielskim wydaniu, wnoszący do gry więcej interakcji między graczami. Kilka innych wariantów historycznych ma wzbogacić rozgrywkę bez wprowadzania w niej przesadnych zmian. Postanowiliśmy także zmienić szatę graficzną gry, by bardziej odpowiadała klimatowi czasów I Rzeczypospolitej.

Niektórzy gracze mogą mieć za złe Autorowi gry, że zasady rozstrzygania bitew i zawierania traktatów oparł na rzutach kostkami. Naszym zdaniem jest to prawidłowa decyzja – kost-

ki oddają element wojennego szczęścia (lub pecha), który miał tak wielkie znaczenie w naszej historii. Jak inaczej oddać w grze o tej skali syntezy niezwykle zwycięstwa, jak te spod Kircholmu czy Kłuszyna, bądź sromotne klęski jak pod Cecorą? Los naszej Ojczyzny wielokrotnie spoczywał w rękach Fortuny. Gra pomijająca ten aspekt naszej historii pozostawiałaby niepełną.

Jednakże los, to tylko jeden spośród wielu czynników, które muszą uwzględniać gracze podczas rozgrywki. Boże Igrzysko doskonale łączy ze sobą elementy gry politycznej, ekonomicznej i wojennej. Zwycięzcą zostaje ten, który najlepiej odnajdzie się w świecie powyższych zmiennych, a do zwycięstwa wykorzysta własne mocne strony i słabości innych graczy. Często sytuacja na planszy wymusza na graczach współpracę, gdyż wrogowie kraju są potężni. Rozgrywka przybiera wtedy charakter kooperacji, bowiem dobra wszystkich są zagrożone w jednakowy sposób. Niemniej, równie często okazuje się, że interesy graczy są rozbieżne, więc zaczynają oni (one) bezwzględną rywalizację, z której zwycięsko wyjdzie tylko jeden (jedna) z nich, nierzadko kosztem ściągnięcia klęski na Ojczyznę. Właśnie to, że gra stawia przed grającymi takie decyzje i dylematy, uważamy za największy atut Bożego Igrzyska.

Życzymy Państwu, by marsz przez wieki polskiej historii w gronie rodziny, przyjaciół, znajomych przysporzył wielu pozytywnych wrażeń, satysfakcji i radości. W razie pytań bądź uwag prosimy o kontakt pod adresami wskazanymi na następnej stronie.

Jarosław R. Andruszkiewicz
Comandante w Los Diablos Polacos
Michał Ozon
Prezes Zarządu PGP sp. z o.o.

Projekt gry: **Martin Wallace**

Testerzy wersji oryginalnej: **Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Richard Spilsbury, Don Oddy, Michael Richardson, Chris Boote, Alan McClennahan** i wielu innych uczynnych ludzi z konwentów Leiria Con, Stabcon, Sorcon i Baycon.

Szczególne podziękowania dla: **Julia Wallace, James Hamilton i Nick Sekunda.**



Opracowanie wersji polskiej oraz wariantów dla 4 graczy i opcjonalnych: **Los Diablos Polacos**

Grafika wersji polskiej: **Robert Kraszewski, Grzegorz Bakera**

Testerzy wersji polskiej: **Monika Gumienny, Małgorzata Ochocka, Michał Balawajder, Wojciech Bogucki, Cezary Gajdecki,**

Radosław Goździelewski, Mirosław Gucwa, Waldemar Gumienny, Jędrzej Mrugała,

Michał Ozon, Mirosław Terlecki, Marcin Żelubowski.

Szczególne podziękowania dla: **Krzysztofa Klemińskiego i Grzegorza Bakery**

Redakcja i tłumaczenie instrukcji: **Michał „Ozy” Ozon**

Projekt i skład komputerowy instrukcji: **Krzysztof „Klema” Klemiński**

Internet:

www.bozeigrzysko.pl • www.phalanxgames.pl

<http://boardgamegeek.com/boardgame/57998>



Phalanx Games Polska

45-015 Opole, Rynek 23/7

kontakt@phalanxgames.pl

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie lub digitalizowanie bez pisemnej zgody PGP Sp. z o.o. zabronione.



Patroni medialni:



Mówią Wieki – Najważniejsze na polskim rynku historyczne pismo popularnonaukowe, współtworzone przez wybitnych historyków i dziennikarzy. Przekazuje w przystępnej formie informacje o historii, oczyszczając ją z ideologicznych wpływów. Pismo porusza wiele tematów – od historii wojskowości po malarstwo historyczne. Jest skarbnicą wiedzy dla osób uczących się i zainteresowanych historią.



Świat Gier Planszowych – Jedyne na polskim rynku pismo o grach planszowych. Jest doskonałym źródłem wiedzy o grach planszowych, zarówno dla osób rozpoczynających swoją przygodę z grami, jak i dla weteranów tego hobby. Pismo prezentuje wydawane nowości, recenzuje gry i informuje o imprezach, na których można poznać gry planszowe i wejść w świat tego wspaniałego hobby.



Histmag.org – Najdłużej istniejący serwis internetowy opowiadający o polskiej historii w szerokim i interdyscyplinarnym aspekcie. Stworzył silną społeczność i patronuje wielu wartościowym imprezom i publikacjom historycznym. Portal informuje o najważniejszych wydarzeniach z dziedziny historii – warto regularnie zaglądać na jego strony!