



INSTRUKCJA GRY MOCARSTWA

Wydanie II rozszerzone



XVIII wiek. Dziewięciu władców marzy o panowaniu nad Europą. Snują zakulisowe intrygi, zawiązują i zrywają sojusze, ambitni, bezkompromisowi, cyniczni i bezwzględni. Nie cofną się przed niczym, aby odnieść upragnione zwycięstwo. A jednak tylko jednemu z nich uda się pokonać innych i spełnić swój sen o władaniu Europą...

Kto wygra tym razem? Habsburgowie? Romanowowie? Sultan Imperium Osmańskiego? Możesz wcielić się w jednego z monarchów, pomnażać zasoby, szkolić i zbroić armie, budować flotę, toczyć pasjonujące bitwy morskie, podbijać sąsiednie terytoria, powiększać imperium... Podejmij wyzwanie, zostań władcą absolutnym – armia czeka na Twoje rozkazy!

„Mocarstwa” to gra, którą stworzyliśmy z pasją wiele lat temu. Graliśmy w nią początkowo sami, z naszymi przyjaciółmi, wciąż ją udoskonalając i zmieniając, tak by była coraz ciekawsza i oferowała graczom jak najwięcej możliwości. Nie znudziła się nam do dziś; wręcz przeciwnie – gramy w nią z równie wielką frajdą, jak kiedyś.

Z ogromną przyjemnością oddajemy ją w Wasze ręce, mając głęboką nadzieję, że przyniesie Wam równie wiele radości, co nam. Życzymy udanej zabawy i pełnych emocji rozgrywek!



WSTĘP



► Najistotniejsze zasady oznaczamy czerwoną ramką!

► Wskazówki i porady zaznaczamy granatową czcionką.

Mocarstwa to gra strategiczna z elementami ekonomii, której akcja rozgrywa się w XVIII-wiecznej Europie. Wprowadza nas w realia polityczno-gospodarcze tamtego okresu, pozwalając wcielić się we władcę jednego z dziewięciu mocarstw: Polski, Francji, Hiszpanii, Węgier, Niemiec, Wielkiej Brytanii, Szwecji, Rosji lub Imperium Osmańskiego. Jako władca absolutny, gracz może dowodzić armią, rozwijać swoje mocarstwo gospodarczo oraz prowadzić negocjacje polityczne z pozostałymi graczami. Celem jest zdobycie kontroli nad większością Europy.

O instrukcji

Z uwagi na to, że chcieliśmy dostarczyć Wam grę o dużym stopniu realizmu, liczba zasad potrzebna do rozegrania Pełnej rozgrywki jest duża. Aby ułatwić zapoznanie się z nimi i płynnie wprowadzić w grę, podzieliliśmy ją na trzy poziomy zaawansowania: Scenariusze, Kampanie i Pełna rozgrywka. Ponadto wydanie rozszerzone umożliwia rozgrywanie walki na dwa sposoby, Kartami walki lub kostkami. Zasady dotyczące każdego z wariantów oznaczyliśmy w całej instrukcji flagami w różnych barwach, żeby podczas czytania wiadomo było, jakiego wariantu rozgrywki dana część dotyczy. Poniżej przedstawiamy opis oznaczeń:



zasady dotyczące wyłącznie Scenariuszy



zasady dotyczące Kampanii i Pełnej rozgrywki



zasady dotyczące wyłącznie Kampanii



zasady dotyczące wszystkich wariantów gry



zasady dotyczące wyłącznie Pełnej rozgrywki



zasady dotyczące rozstrzygnięcia walki Kartami walki



zasady dotyczące Scenariuszy i Kampanii



zasady dotyczące rozstrzygnięcia walki kostkami K6

Instrukcja jest podzielona standardowo na kolejne etapy gry, takie jak: Przygotowanie, Początek rozgrywki, Właściwa rozgrywka, Zakończenie rozgrywki, a także Zasady szczegółowe i Zasady dodatkowe. Dzięki temu będziecie mogli łatwo poruszać się po niej i na każdym z etapów korzystać tylko z tych zasad, które są w rozgrywanym wariantcie istotne. Co ważne, ogólne zasady dotyczące walk i akcji wykonywanych na mapie są identyczne zarówno w Scenariuszach, Kampaniach, jak i w Pełnej rozgrywce, co uprości i przyspieszy zapoznanie się z całą grą. Poniżej krótka charakterystyka każdego z trzech wariantów.



M Pierwszy najprostszy poziom to Scenariusze, w których wykorzystujemy jedynie zasady militarne, z wyłączeniem aspektu ekonomicznego. Rozgrywka toczy się tylko na mapie politycznej. Gracze dowodzą Oddziałami wojska (OW), które zwerbowali w Fazie pierwszych zakupów, bez możliwości werbunku dodatkowych OW w trakcie rozgrywki. Od tego wariantu należy rozpocząć swą pierwszą grę! (Czas rozgrywki: od 20 do 50 min.)



M Drugi bardziej zaawansowany poziom gry to Kampanie. W tym wariantcie gracze nadal korzystają tylko z mapy politycznej, ale biorą już pod uwagę zasoby dostępne na mapie i mają możliwość werbowania nowych OW w trakcie trwania rozgrywki. Ten wariant pozwala graczom zapoznać się z podstawowymi zasadami gospodarki i jest dobrym wprowadzeniem do Pełnej rozgrywki. (Czas rozgrywki: od 1 do 2 godz.)



M Trzeci wariant to Pełna rozgrywka, która wykorzystuje poza aspektem militarnym także planszę gospodarczą – Koło stolicy. Gracze będą mogli zbierać zasoby, handlować nimi, budować umocnienia i okręty, a także werbować do swej armii nowe jednostki. Ponadto będą mieli możliwość korzystania z kart Informacji państwowych i europejskich, które dodatkowo uatrakcyjnią grę. (Czas rozgrywki: powyżej 3 godz.)

SŁOWNIK POJĘĆ

Bank centralny (BC) - tak nazywamy pudełko ze wszystkimi banknotami, żetonami zasobów i pozostałymi rekwizytami. Podczas gry warto wyznaczyć jednego z graczy na bankiera, który obsługuje wszystkie operacje i transakcje BC.

Koło stolicy (wykorzystywane tylko w Pełnej rozgrywce) - jest to plansza, po której gracze poruszają się swoimi pionami w **Fazie politycznej**. W każdej turze przemieszczają się do kolejnego z **Ministerstw** oznaczonych cyframi od I do VI, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. O tym, jak daleko od środka koła się znajdują, decyduje rzut **Kostką władzy**; im dalej od środka, tym szersze możliwości otwierają się przed graczem. Obok podane są dostępne poziomy kontroli oraz opisane pola funkcyjne.

Oddział wojska (OW) - jest to pojedyncza jednostka gracza (figurka), którą można wykonać jedną akcję w trakcie jednej tury gry. OW dzielą się na cztery formacje: piechotę, grenadierów, kawalerię i artylerię (opisane szczegółowo w rozdziale **Militaria**).

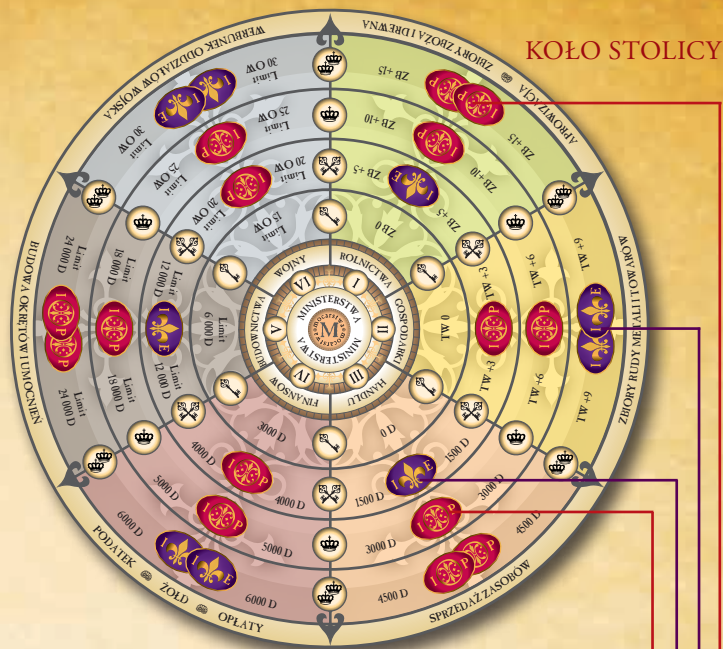
Oddziały niezależne (ON) - są to jednostki wojska, ustawiane na mapie przed rozpoczęciem rozgrywki w mocarstwach niewybranych przez graczy. Reprezentują one siły niezależne, które gracze będą musieli pokonać, aby osiągnąć Cel rozgrywki.

Okręty - służą do transportu OW drogą morską, ale także są skutecznymi machinami wojennymi. Dostępne są trzy rodzaje okrętów: **korweta**, **fregata** oraz **liniowiec**, opisane szerzej w rozdziale **Flota**. Okręty bez załogi (OW) nie mogą wykonywać żadnych akcji.

Mapa - stanowi główną planszę gry w **Mocarstwach**, na niej rozgrywają się bitwy i wojny naszych armii. Poniżej podajemy oznaczenia i powiązane z nimi pojęcia.



Pełna runda gry - rozpoczyna się **Fazą mocarstw niezależnych**. Po jej wykonaniu następuje **Faza militarna**, a następnie **Faza polityczna** pierwszego gracza. Później swoje **Fazy militarne** i **Fazy polityczne** wykonują kolejni gracze w ustalonej przed



Poziomy kontroli:

- Marszałek
- Kanclerz
- Kasztelan
- Podkomorzy

Na tych polach wyciągasz kartę **Informacji państwowych**, która dotyczy tylko Ciebie.

Na tych polach wyciągasz kartę **Informacji europejskich**, która dotyczy wszystkich graczy.

Na tych polach wyciągasz 2 karty **Informacji europejskich**, wybierasz jedną z nich i wprowadzasz do gry, a drugą odrzucasz.

Na tych polach wyciągasz 2 karty **Informacji państwowych**, wybierasz jedną z nich i wprowadzasz do gry, a drugą odrzucasz.

rozgrywką kolejności. Po zakończeniu **Fazy politycznej** ostatniego z graczy następuje **Faza gospodarcza**, w której **wszyscy gracze jednocześnie** wykonują operacje gospodarcze przewidziane w danym Ministerstwie. Po wykonaniu akcji przez wszystkich graczy następuje koniec rundy. Od **Fazy mocarstw niezależnych** zacznie się kolejna runda gry.

Tura gracza - gracz rozpoczyna swoją turę od **Fazy militarnej** (jedna akcja każdym OW na mapie), a następnie (tylko w Pełnej rozgrywce) wykonuje **Fazę polityczną** (rzut **Kostką władzy** i dobranie kart **Informacji Państwowych** lub **Europejskich**).

Umocnienia - służą do zabezpieczania zdobytych prowincji, dzielą się na forty (słabsze) oraz twierdze (mocniejsze). Więcej w rozdziale **Militaria**.

Zasoby - podczas gry dostępne są cztery rodzaje zasobów:

Drewno (DR) - zbierane jest tylko w tartakach. Potrzebne do budowy umocnień i okrętów.

Ruda metali (RM) - wydobywana w kopalniach złota, srebra i miedzi. Jest głównym źródłem finansowania mocarstw. Potrzebna także do budowy okrętów i artylerii.

Towary (TW) - produkowane w miastach i stolicach. Stanowią dodatkowe źródło finansowania.

Zboże (ZB) - zbierane jest z upraw, miast i stolic. Konieczne do wyżywienia własnej armii.





ELEMENTY GRY



Z uwagi na dużą liczbę rekwizytów do gry przedstawiamy Wam szczegółowe zestawienie zawartości:

480 FIGUREK ODDZIAŁÓW WOJSKA (OW)

12 oddziałów ciężkiej kawalerii po 2 w 6 kolorach
oraz 6 pionów graczy do poruszania się w Kole stolicy



240 oddziałów piechoty po 40 w 6 kolorach



90 oddziałów grenadierów po 15 w 6 kolorach



60 oddziałów kawalerii po 10 w 6 kolorach



60 oddziałów artylerii po 10 w 6 kolorach



12 oddziałów ciężkiej artylerii po 2 w 6 kolorach



42 ŻETONY DOWÓDCÓW



6 FORTÓW

4 TWIERDZE

9 KOSTEK (K6)



6 LINIOWCÓW

6 FREGAT

6 KORWET



PLANSZA DO GRY (80 X 80 CM)

Przedstawia mapę Europy z XVIII w.
oraz planszę gospodarczą Koła stolicy.



48 KART WALKI GRACZY
27 KART MOCARSTW

48 KART WALKI
NIEZALEŻNYCH



DREWNIANA KOSTKA WŁADZY

Stanowiąca także znacznik tury.



100 BANKNOTÓW

Dukaty w 10 różnych nominałach przedstawiające ówczesnych władców Europy.

9 RÓŻNYCH HERBÓW

oznaczających przejęcie kontroli nad danym mocarstwem.



270 ŻETONÓW ZASOBÓW

Zboże (ZB) w 4 nominałach



Ruda metalu (RM) w 4 nominałach



Drewno (DR) w 4 nominałach



Towary (TW) w 4 nominałach



75 masztów do okrętów: z banderami mocarstw oraz znaczników uszkodzeń.



46 KART INFORMACJI PAŃSTWOWYCH 21 KART INFORMACJI EUROPEJSKICH 15 KART WŁADZY

10 KART POMOCY GRACZA



CENNIK (tab. 9)		MINISTERSTWO WOJNY					
		Cost [D]	Wymagane zasoby	Atak	Obrona	Buch.	Opłaty
PIECHOTA	100	100	1	1	1	500	
GRENADYERZY	150	-	2	1	1	500	
KAWALERIA	200	1ZB	2	1	2	500	
ARTYLERIA	250	1RM	2	2	1	500	
CEZKA 10 W. LEB.			2	2	2	200	
CEZKA 4 RT. LEB.			3	2	1	250	
		MINISTERSTWO BUDOWNICTWA					
		Cost [D]	Wymagane zasoby	Atak	Obrona	Opłaty	Buch.
KORWETA	1500	3DR + 1RM	1	0	2	4	
FREGATA	2500	5DR + 2RM	2	+1	3	5	
LINOWIEC	3500	7DR + 3RM	3	+2	4	6	
UMOCNIENIA							
PORT	2500	8DR		+1	4		
TWIERDZA	4000	14DR		+2	4		
		MINISTERSTWO HANDLU					
ZASOBY		Ruda Metalu [RM]	Towary [TW]	Drewno [DR]	Złoto [Z]		
CENY [D]		600	500	400	300		

PRZYGOTOWANIE

Gra toczy się na mapie politycznej Europy wraz z północną częścią Afryki z XVIII w. Mapa będzie obrazowała aktualną sytuację militarną oraz dostępność zasobów. W prawym górnym rogu mapy znajduje się **Koło stolicy**, czyli plansza przedstawiająca sytuację gospodarczo-ekonomiczną graczy oraz aktualnie możliwe do przeprowadzenia akcje w tym zakresie. Mapę najlepiej ułożyć w taki sposób, aby zapewniała wszystkim graczom swobodny dostęp. Następnie należy wykonać następujące czynności:

M 1. Gracze wybierają, który z dostępnych na str. 22-24 **Scenariuszy** będą rozgrywać. Do rozegrania pierwszych siedmiu scenariuszy wystarczy zapoznanie się z rozdziałem **Militaria**. Do rozegrania pięciu kolejnych (scenariusze 8 do 12), dodatkowo należy zapoznać się z rozdziałem **Flota**, gdzie opisane są szczegóły żeglugi okrętami.

M 1. Gracze rozpoczynają jedną z ośmiu dostępnych **Kampanii**, opisanych szczegółowo na str. 25-26. Każdy opis zawiera wszystkie niezbędne do rozpoczęcia gry informacje.

M 1. Należy rozpocząć od punktu 2.

M 2. Ustalenie, które mocarstwa będą reprezentować gracze. W tym celu wszyscy gracze wykonują **rzut kostką (K6)** i porównują wyniki. Gracz z najwyższym wynikiem wybiera mocarstwo jako pierwszy. Następnie wybierają kolejni gracze w zależności od uzyskanego wyniku.


M 2. W celu zrównoważenia **Pełnej rozgrywki** tylko pierwszy z graczy ma dowolność w wyborze swojego mocarstwa, kolejni gracze muszą zastosować się do możliwości podanych w **tabeli 1 (Konfiguracje początkowe)**, oznaczonych literami od A do F, z uwzględnieniem podziału na liczbę graczy.


Drugi gracz może więc wybrać wyłącznie te mocarstwa, które podane są w tym samym wierszu tabeli, w którym występuje mocarstwo wybrane przez pierwszego gracza. Następni gracze mają wybór zawężony do mocarstw wymienionych w wierszu, w którym występują mocarstwa wybrane przez wszystkich wcześniejszych graczy.


Przykład: Grają 4 osoby: Artur, Leon, Magda i Jacek. Artur wyrzucił 6 oczek, Leon i Jacek wyrzucili po 1, a Magda 3. Leon z Jackiem ponawiają rzut, aby wyłonić, który z nich będzie wybierał trzeci. Jacek 5, Leon 1, a więc Jacek będzie trzeci, a Leon ostatni. Artur wybiera jako pierwszy i zdecydował się grać Hiszpanią. Następnie wybiera Magda. Sprawdza w tabeli na 4 graczy, zostają jej trzy konfiguracje uwzględniające Hiszpanię: A, B i D. Decyduje się na Imperium Osmańskie. W tym wypadku Jacek nadal może wybierać z konfiguracji A, B i D, tylko musi ograniczyć się do niewybranych mocarstw. Zdecydował się zagrać Rosją. Na końcu wybiera Leon; ma do wyboru już tylko konfiguracje: B i D, czyli wybiera między Szwecją a Wielką Brytanią. Zdecydował się na grę Wielką Brytanią.


Tabela 1: Konfiguracje początkowe


DWÓCH GRACZY									
A.			Imp. Osmańskie						W. Brytania
B.	Francja							Węgry	
C.		Hiszpania				Rosja			
D.		Hiszpania	Imp. Osmańskie						
E.				Niemcy	Polska				
F.			Imp. Osmańskie				Szwecja		
TRZECH GRACZY									
A.			Imp. Osmańskie	Niemcy					W. Brytania
B.					Polska			Węgry	W. Brytania
C.			Imp. Osmańskie				Szwecja		W. Brytania
D.	Francja						Szwecja	Węgry	
E.		Hiszpania	Imp. Osmańskie			Rosja			
F.		Hiszpania	Imp. Osmańskie				Szwecja		
CZTERECH GRACZY									
A.		Hiszpania	Imp. Osmańskie	Niemcy			Szwecja		
B.		Hiszpania	Imp. Osmańskie			Rosja	Szwecja		
C.	Francja					Rosja		Węgry	W. Brytania
D.		Hiszpania	Imp. Osmańskie			Rosja			W. Brytania
E.	Francja		Imp. Osmańskie		Polska				W. Brytania
PIĘCIU GRACZY									
A.	Francja		Imp. Osmańskie			Rosja	Szwecja		W. Brytania
B.		Hiszpania	Imp. Osmańskie	Niemcy		Rosja			W. Brytania
C.		Hiszpania		Niemcy		Rosja		Węgry	W. Brytania
D.		Hiszpania	Imp. Osmańskie	Niemcy	Polska		Szwecja		
E.		Hiszpania	Imp. Osmańskie	Niemcy		Rosja	Szwecja		


 3. Każdy z graczy wybiera kolor swoich pionów i otrzymuje **herb** swojego mocarstwa.

 4. Gracze otrzymują dukaty (D) oraz zasoby zgodnie z informacjami podanymi w akapicie **Warunki początkowe**, w rozdziale **Scenariusze** (str. 22-24) lub **Kampanie** (str. 25-26).

 4. Każdy z graczy otrzymuje kwotę 25 000 dukatów (D), 5 jednostek rudy metali (RM), 10 jednostek zboża (ZB) i 15 jednostek drewna (DR) w żetonach.

 5. Rozstawiamy na mapie **Oddziały niezależne (ON)** w sposób opisany w akapicie **Na mapie**, w rozdziałach **Scenariusze** (str. 22-24) lub **Kampanie** (str. 25-26).

 5. Ustawiamy na mapie **Oddziały niezależne (ON)** w taki sposób, aby na każdej prowincji mocarstw niezależnych (czyli tych niewybranych przez graczy), przedstawiającej uprawy, tartaki i kopalnie miedzi, stał oddział piechoty, na polach miast oraz kopalni srebra – oddział grenadierów, natomiast na polach stolic – oddział artylerii. ON mają pozostałe, niewybrane przez graczy, kolory pionów.

 6. Dodatkowo gracze otrzymują **Bonus militarny**, w postaci OW, okrętów lub umocnień, **za które nie płać, ani nie wydają żetonów zasobów**. Bonus jest nieco inny dla każdego z mocarstw i zgodny z **tabelą 2**. Obrazuje on specyfikę formacji, jakie dane mocarstwo powinno zastosować, a także bilansuje utrudnienia wynikające z pozycji geograficznej niektórych mocarstw.




 7. Gracze ustawiają po jednym ciemnym pionie kawalerzysty w wybranym kolorze na **środku Koła stolicy**. W trakcie rozgrywki piony te będą reprezentowały aktualną pozycję gospodarczą każdego z graczy.


Tabela 2: Bonus militarny


MOCARSTWO	ODDZIAŁY WOJSKA	OKRĘTY I UMOCNIENIA
Wielka Brytania	3 grenadierów	1 liniowiec i 1 ruda metalu (RM)
Hiszpania	1 artylerii	1 fregata
Francja	1 artylerii i 1 kawalerii	1 fort
Niemcy	1 grenadierów	2 forty
Polska	3 kawalerii	1 fort
Węgry	1 artylerii	1 fort i 1 korweta
Rosja	1 artylerii, 1 kawalerii i 4 piechoty	
Imperium Osmańskie	1 kawalerii	2 korwety
Szwecja	2 kawalerii	1 liniowiec

 8. W dostępnym miejscu należy ustawić pudełko zawierające oddziały wojska (OW), umocnienia, okręty, dukaty o różnych nominałach oraz żetony jednostek rudy metali (RM), drewna (DR), zboża (ZB), towarów (TW), a także pozostałe rekwizyty do gry. Będzie ono stanowić tzw. Bank centralny (BC). Najlepiej też wyznaczyć jednego z graczy na bankiera, który będzie obsługiwał transakcje wszystkich graczy w trakcie rozgrywki.

 9. Tasujemy karty **Informacji europejskich** oraz karty **Informacji państwowych** i kładziemy je obok planszy, najlepiej w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Grając bez korzystania z Dowódców (zasady dodatkowe), należy usunąć z talii **Informacji państwowych** kartę „**Dowódca**”.

 10. Rozdajemy **Karty władzy**. Każdy gracz otrzymuje po trzy karty. Jedną kartę **Kancelerza**, jedną **Kasztelana** i jedną **Szambelana**. Karty są oznaczone kolorami zgodnymi z kolorami pionów graczy, aby nie myliły się w trakcie rozgrywki.

 11. Podczas rozgrywki z użyciem **Kart walki**, należy potasować **Talię kart graczy** (koszulki czerwone, tylko karty z symbolem lwa na dole awersu) oraz **Talię kart niezależnych** (koszulki zielone, karty z symbolem „N” na dole awersu) i umieścić obie talie w pobliżu planszy.

Podczas rozgrywania **Scenariuszy** lub **Kampanii**, każdy z graczy dobiera po **7 Kart z talii graczy**, będzie to jego tzw. ręka, czyli zasób kart dostępnych do wykorzystania podczas walki.

Podczas **Pełnej rozgrywki**, każdy z graczy dobiera po **4 Karty z talii graczy** oraz po **3 Karty mocarstw** (koszulki czerwone, karty oznaczone herbem wybranego mocarstwa na dole awersu).

Gracze mogą zapoznać się ze swoimi kartami, ale nie ujawniają ich innym. Karty graczy w ciągu całej rozgrywki powinny pozostawać zakryte i będą odkrywane tylko podczas ich użycia w walce.

Szczegółowy opis **Kart walki: mocarstw, graczy i niezależnych**, znajduje się na str. 15 w rozdziale „Znaczenie Kart walki”.





POCZĄTEK ROZGRYWKI



Faza pierwszych zakupów



1. Gracze zajmują miejsca wokół planszy, tak aby mieć wygodny dostęp do swojego mocarstwa na mapie. Jako pierwszy swoją turę będzie wykonywał gracz, który ostatni wybierał swoje mocarstwo. Następnie swoje tury będą rozgrywali kolejni gracze po jego lewej stronie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



2. Gracze dokonują zakupów OW, okrętów i umocnień, zgodnie z cenami określonymi w tabeli 4 (Cennik), dostępnymi także na **Karcie pomocy gracza**. Należy przy tym pamiętać, że za zakupione OW, okręty i umocnienia trzeba zazwyczaj, poza kwotą określoną w dukatach (D), wydać także odpowiednią ilość zasobów (RM, DR, ZB), określoną w **Cenniku**, jako **Wymagane dodatkowo**.



3. Zakupione OW, okręty i umocnienia, należy ustawić na mapie w **obrębie granic swojego mocarstwa**, z zachowaniem zasady **Pełnej prowincji**, lub pozostawić do wstawienia później w trakcie rozgrywki. Mówi ona o tym, że maksymalnie trzy OW mogą stacjonować jednocześnie w jednej prowincji (na polu mapy oznaczonym nieregularną granicą). Okręty należy ustawić na **polu morza**, graniczącym poprzez **brzeg dostępny** z prowincją wybranego mocarstwa. Można do nich wstawić od razu dopuszczalną liczbę OW. Natomiast umocnienia można umieścić w dowolnej prowincji własnego mocarstwa, w której ustawimy przynajmniej jeden OW.



4. Niewykorzystane w **Fazie pierwszych zakupów** żetony zasobów nie będą już przydatne. Gracze oddają je do BC.



4. Zgodnie z powyższymi zasadami podanymi w punkcie 3, należy także ustawić dodatkowe jednostki otrzymane jako **Bonus militarny**.



5. Jeżeli gracze zdecydowali się na korzystanie z dodatkowych zasad dotyczących Dowódców, mogą teraz wybrać dowolnego **Dowódcę** (w kolorze swoich pionów). Następnie gracze umieszczają **Dowódców** na mapie w wybranych prowincjach własnego mocarstwa, w których stacjonuje przynajmniej jeden OW.



6. W przypadku gdy przynajmniej jeden z graczy uzna, że rozstawienie początkowe jego OW, umocnień, okrętów i/lub Dowódców wymaga zachowania kolejności z uwagi na strategię jego rozgrywki, należy zachować kolejność rozstawiania zgodną z ustaloną w punkcie 1 kolejnością gry. Po wykonaniu przez wszystkich graczy **Fazy pierwszych zakupów** można przejść do **Właściwej rozgrywki**.

» Wskazówka: Kolejność ustawiania przez graczy oddziałów na mapie może mieć znaczenie dla rozgrywki. Atutem pierwszego gracza jest wyprzedzenie akcji. Atutem kolejnych graczy znajomość rozlokowania sił przeciwników.

Przykład: Artur gra Hiszpanią w Pełną rozgrywkę i ma do dyspozycji 25 000 D, 5 RM, 10 ZB i 15 DR. Musi zdecydować, jakie oddziały zwerbować oraz jakie okręty i umocnienia zakupić. Zdecydował się zwerbować 2 oddziały artylerii (5000 D), 5 oddziałów grenadierów (7500 D) i 10 oddziałów piechoty (10 000 D), co łącznie daje kwotę 22 500 D. Za pozostałe 2500 D postanowił dokupić fregatę, z zamiarem zajęcia bogatych wysp na Morzu Śródziemnym. Łącznie wykorzystał całe 25 000 D. Musi wydać jeszcze, 4 RM (2 na artylerii i 2 na fregacie) oraz 5 DR (na fregacie). Następnie otrzymuje Bonus militarny Hiszpanii, czyli 1 oddział artylerii i 1 fregatę. Łącznie Artur ustawi na mapie Hiszpanii: 3 oddziały artylerii, 5 oddziałów grenadierów, 10 oddziałów piechoty oraz 2 fregaty przy dostępnym brzegu Hiszpanii.



WŁAŚCIWA ROZGRYWKA



Teraz można już rozpocząć właściwą rozgrywkę, której cykl przebiega podobnie we wszystkich wariantach gry, a główną różnicę stanowią **Fazy polityczna i gospodarcza**.



Rozgrywkę zaczynamy od **Fazy mocarstw niezależnych**, po jej zakończeniu pierwszy z graczy przeprowadza swoją **Fazę militarną**, a następnie swoje **Fazy militarne** wykonują kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W ten sposób gracze wykonują swoje tury, kończąc każdą rundę **Fazą militarną** ostatniego gracza, aż do momentu osiągnięcia przez jednego z graczy **Celu scenariusza**.



Rozgrywkę zaczynamy od **Fazy mocarstw niezależnych**, po jej zakończeniu pierwszy z graczy przeprowadza swoją **Fazę militarną**, a następnie **Fazy militarne** wykonują kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na koniec rundy gracze wspólnie przeprowadzają **Fazę podstaw gospodarki**. W ten sposób gracze wykonują kolejne rundy, kończąc każdą z nich **Fazą podstaw gospodarki**, aż do momentu osiągnięcia przez jednego z graczy **Celu kampanii**.



Rozgrywkę zaczynamy od **Fazy mocarstw niezależnych**, po jej wykonaniu następuje **Faza militarna** pierwszego gracza, a następnie jego **Faza polityczna**. Później swoje **Fazy militarne** i **Fazy polityczne** wykonują kolejni gracze w ustalonej wcześniej kolejności. Po zakończeniu **Fazy politycznej** ostatniego z graczy następuje **Faza gospodarcza**, w której **wszyscy gracze jednocześnie** wykonują swoje akcje gospodarcze. Po wykonaniu akcji przez wszystkich graczy następuje koniec rundy. W ten sposób gracze wykonują kolejne rundy, aż do momentu osiągnięcia przez jednego z graczy **Celu gry** lub do wyczerpania **Limitu czasowego**, czyli wykonania 18 rund gry (pełnych trzech obrotów **Koła stolicy**).

Faza mocarstw niezależnych



Każdą rozgrywkę zawsze rozpoczyna **Faza mocarstw niezależnych**, w której ON wykonują ataki na sąsiadujące z nimi OW graczy. Każdy ON sąsiadujący z OW gracza przeprowadzi atak, który wykona gracz z lewej strony gracza atakowanego. Jeśli ON sąsiaduje z kilkoma prowincjami zajętymi przez OW różnych graczy, należy wyznaczyć losowo, przez rzut K6, którą prowincję ON zaatakuje.



Podczas rozgrywki **Kartami walki** ON mają więcej możliwości do przeprowadzenia akcji niż w wersji kostkowej, gdyż działają zespołowo. Podstawowa zasada działania ON mówi:

» ON atakują zawsze jak największą grupą.

Jeśli mają wybór, to zawsze atakują słabiej bronioną prowincję. Jeżeli nadal mają wybór, to atakują prowincję, gdzie są cenniejsze wrogie jednostki, według następującej kolejności: Dowódca, oddział Artylerii, oddział Kawalerii, oddział Grenadierów.

Wycofanie zamiast ataku

» ON nie zaatakują sąsiadującej wrogiej prowincji, jeżeli suma punktów obrony przeciwnika (na mapie bez bonusu z kart) jest większa od siły ataku o 3 lub więcej.

W takiej sytuacji ON wycofują się zamiast atakować i należy wykonać wycofanie zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Zawsze wybierają sąsiednią prowincję, na której są już inne ON, czyli **się grupują**.
2. Jeżeli mają różne możliwości wycofania, ON **wycofują się w stronę własnej stolicy**, wybierając **najkrótszą drogę**. Jeśli stolica jest już prowincją pełną, wtedy wycofują się na inne pole.
3. Wycofując się, ON **nie mogą przekroczyć granic własnego mocarstwa**. Wyjątkiem jest zagranie przez niezależnych **Kartą Odwrot** w trakcie obrony, wtedy gracz atakujący, może wycofać ON na dowolną, sąsiednią prowincję, z wyjątkiem tej, z której nastąpił atak.

» Jeżeli ON nie mają gdzie się wycofać, wtedy atakują.

ON stacjonujące w **neutralnych prowincjach** zawsze atakują.

ON, atakując, mogą przekraczać granice własnego mocarstwa.

ON stacjonujące w **różnych mocarstwach** mogą **jednoczyć siły do wspólnego ataku** na gracza.

ON, atakując z **umocnienia lub okrętu**, zawsze atakują **tylko jednym OW**. W pierwszej kolejności zaatakują oddziałem grenadierów, w drugiej oddziałem piechoty, a w trzeciej oddziałem artylerii. Pozostałe w umocnieniu lub na okręcie ON, będą wspierały bitwę ikonkami z Karty walki, nie narażając się na straty. Po ataku ON, który przetrwał bitwę, wraca do umocnienia.

Użycie przez ON **Karty Odwrot** w trakcie ataku zawsze oznacza ich powrót na prowincję, z których atakowały.



W wersji kostkowej gracz **po lewej stronie gracza atakowanego** wykonuje pojedyncze ataki za każdy ON, który jest w sąsiedztwie OW danego gracza. Przy czym sam ustala kolejność wykonywanych ataków i wskazuje, na którą prowincję atakuje.

Jeśli w atakowanej prowincji stacjonują OW różnych formacji, zaatakowany gracz **przed rzutem wyznacza**, który z jego oddziałów będzie bronił tej prowincji.

Ważnym odstępstwem od podstawowych zasad obowiązujących OW graczy jest to, że **ON po udanym ataku nie wykonują ruchu na zdobytą pustą prowincję (ruchu aneksji)**.

» ON w ciągu całej rozgrywki kostkowej nie poruszają się!



Po wykonaniu akcji przez wszystkie ON będące w bezpośrednim kontakcie z OW graczy następuje **Faza militarna** pierwszego z graczy.

Faza militarna

Podczas Fazy militarnej gracz może wykonać **jedną akcję** **każdym ze swoich OW** na mapie. Jeśli w sąsiadującej prowincji znajduje się OW innego gracza lub ON, może próbować przejąć tę prowincję, wykonując swoimi OW **atak**. Szczegóły dotyczące przeprowadzania ataków i określania wyniku walki znajdują się w rozdziale **Militaria**. Pozostałymi OW, które w danej fazie nie wykonują ataku, gracz może wykonać **ruch**, przesuując do sąsiadującej i niezajętej przez innego gracza lub ON prowincji. Szczegóły dotyczące ruchu OW znajdują się w rozdziale **Militaria**, natomiast zasady dotyczące **zeglowania** okrętami są opisane w rozdziale **Flota**.

Oczywiście można także pozostawić dowolną liczbę OW jako stacjonujących bez wykonywania ataku ani ruchu. Po wydaniu rozkazów wszystkim OW gracz może przejść do kolejnej fazy.

LICZBA KART WALKI NA RĘKU



Rozpoczynając **Fazę militarną** w wersji kartowej, gracz powinien **dobrać na rękę 2 Karty walki z talii graczy**. Jednak nigdy nie może dobrać więcej niż wyznaczony limit 7 kart, łącznie z otrzymanymi na początku rozgrywki **kartami mocarstw**. Chyba że posiada na mapie Marszałka lub Hetmana, wtedy limit kart na rękę zwiększa się do 8, bądź w przypadku posiadania obu tych dowódców do 9.

Ponadto gracz w żadnym momencie gry **nie może mieć mniej niż 3 karty**. W przypadku, gdy liczba kart na rękę spadnie poniżej 3, gracz natychmiast powinien uzupełnić liczbę kart na rękę do 3.



» **Zasada specjalna Kampanii. Gracz w swojej Fazy militarnej, wykonując Ruch aneksji prowincji po zwycięskiej walce z ON, otrzymuje ilość zasobów zgodną z poniższą tabelą 3.**





Tabela 3: Zasoby Kampanii

Bogactwo na mapie	Zasoby
Uprawy	1 ZB
Tartaki	1 DR
Kopalnie złota	3 RM
Kopalnie srebra	2 RM
Kopalnie miedzi	1 RM
Miasta	1 ZB i 1 TW
Stolice	2 ZB i 2 TW

Zasoby można otrzymać tylko raz z jednej prowincji, po jej aneksji. W przypadku niewykonania aneksji (np. po ataku artylerią) żetony zasobów ze zdobytej prowincji należy pozostawić na mapie. Gracze będą mogli przejść pozostawione zasoby, wkraczając do tej prowincji.

Jeżeli gracze zdecydowali się na korzystanie z dodatkowych zasad dotyczących Dowódców, gracz po zdobyciu stolicy może dobrać dowolnego dodatkowego Dowódcę z dostępnych w BC. Należy ustawić go w kontrolowanym przez siebie mocarstwie, w dowolnej zajętej przez przynajmniej jeden OW prowincji.

Faza podstaw gospodarki



W tej fazie gracze mogą sprzedać zdobyte zasoby i za otrzymane dukaty zwerbować nowe OW, zgodnie z cenami podanymi w tabeli 4 (Cennik) oraz na Karcie pomocy gracza. Należy pamiętać, aby nie sprzedawać wszystkich zasobów, bo niektóre będą potrzebne do zakupu OW. Zwerbowane OW gracz ustawia w dowolnych prowincjach kontrolowanych przez siebie mocarstw (tych, których herb posiada), pamiętając o zasadzie pełnej prowincji.





Faza polityczna



Rozpoczyna ją rzut specjalną drewnianą Kostką władzy z symbolami koron i kluczy. W pierwszej turze gry swój pion w Kole stolicy należy ustawić na polu Ministerstwa rolnictwa (oznaczone cyfrą I) w odległości od środka koła, zgodnej z uzyskanym na Kostce władzy wynikiem (1 klucz, 2 klucze, 1 korona, 2 korony). Wynik ten określa poziom kontroli, jaki gracz uzyskał w danej turze. Im dalej od środka koła, tym większe możliwości będą dla niego dostępne.



W kolejnych turach gracze rzucają Kostką władzy i poruszają swoimi pionami zgodnie z ruchem wskazówek zegara na pola kolejnych Ministerstw (oznaczone cyframi od I do VI), uwzględniając za każdym razem uzyskany poziom kontroli.



Możliwe wyniki rzutu i uzyskane poziomy kontroli:

-  Marszałek poziom najwyższy,
-  Kanclerz poziom średnio-wysoki,
-  Kasztelan poziom średnio-niski,
-  Podkomorzy poziom najniższy.

Jeśli uzyskany na Kostce władzy poziom kontroli nie odpowiada graczowi, może go zmienić, wykorzystując do tego Karty władzy. Karta Kanclerza zmienia poziom kontroli na Kanclerz. Karta Kasztelana zmienia poziom kontroli na Kasztelan. Natomiast karta Szambelana pozwala zignorować pierwszy rzut Kostką władzy i wykonać go ponownie. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny. Każdej Karty władzy można użyć tylko raz w ciągu rozgrywki, po wykorzystaniu należy ją odłożyć do BC.

» Po wykonaniu rzutu Kostką władzy gracz nie może w tej turze wrócić do Fazy militarnej i wykonywać akcji OW na mapie.

Pola w Kole stolicy są dodatkowo oznaczone symbolami Informacji europejskich  lub Informacji państwowych . Po zatrzymaniu się na takim polu należy pobrać właściwą kartę zgodnie z jej oznaczeniem i zastosować się do instrukcji z karty.

W przypadku poziomu Marszałka (podwójny symbol kart Informacji europejskich  lub państwowych ) gracz odkrywa dwie karty i sam decyduje, która zostanie wprowadzona do gry, a która odrzucona.

Po rozpatrzeniu i wprowadzeniu do gry instrukcji z kart informacji gracz powinien przekazać Kostkę władzy kolejnemu graczowi siedzącemu po jego lewej stronie, co oznacza zakończenie jego Fazy politycznej i rozpoczęcie Fazy militarnej kolejnego z graczy.

KARTY INFORMACJI



Informacje europejskie - 6 pól w Kole stolicy. Po wejściu na takie pole należy odkryć i przeczytać kartę z wierzchu stosu kart Informacji europejskich. Na karcie znajdują się instrukcje,

do których będą musieli się zastosować wszyscy gracze. Niektóre instrukcje trzeba będzie wykonać natychmiast, inne będą miały działanie długotrwałe, jednak nie dłuższe niż jedna pełna runda gry (jeden ruch wszystkich graczy).



Informacje państwowe - 12 pól w Kole stolicy. Po wejściu na takie pole należy odkryć i przeczytać kartę z wierzchu stosu kart Informacji państwowych. Na karcie podane są instrukcje,

do których będzie musiał się zastosować tylko gracz odkrywający kartę. Część informacji będzie do natychmiastowego zastosowania o charakterze chwilowym (karty wieści), część gracz będzie mógł zatrzymać do późniejszego wykorzystania (karty ekspertów). Są także karty o działaniu długotrwałym (karty odkryć); działają one od momentu ich wyciągnięcia do końca rozgrywki. Gracz powinien trzymać je odkryte w widocznym dla innych graczy miejscu.

» Wskazówka: W przypadku wyczerpania stosu kart Informacji państwowych lub europejskich, wykorzystane karty należy potasować i ułożyć do ponownego użycia.

Faza gospodarcza



W tej fazie **wszyscy gracze jednocześnie** stosują zasady obowiązujące na polu danego **Ministerstwa**, opisane szczegółowo w rozdziale **Gospodarka** (str. 27-28). Po wykonaniu tych instrukcji przez wszystkich graczy runda dobiega końca i gracze mogą rozpocząć kolejną rundę gry od **Fazy mocarstw niezależnych**.



ZAKOŃCZENIE



Cel gry



Scenariusz kończy się w chwili osiągnięcia przez jednego z graczy **Celu scenariusza**, określonego szczegółowo w rozdziale **Scenariusze** (str. 22-24).



Kampania kończy się w chwili osiągnięcia przez jednego z graczy **Celu kampanii**, określonego szczegółowo w rozdziale **Kampanie** (str. 25-26).



Gra kończy się natychmiast po osiągnięciu **Celu gry** przez jednego z graczy. Jest nim **kontrolowanie przez jednego gracza wymaganej liczby mocarstw**:

W grze dla 2 graczy celem jest kontrolowanie 3 mocarstw i dodatkowo 1 stolicy.

W grze dla 3 graczy celem jest kontrolowanie 3 mocarstw.

W grze dla 4 graczy celem jest kontrolowanie 2 mocarstw i dodatkowo 1 stolicy.

W grze dla 5 graczy celem jest kontrolowanie 2 mocarstw.

W celu zdobycia i kontrolowania mocarstwa należy wyeliminować wszystkie OW innych graczy lub ON ze wszystkich prowincji danego mocarstwa i posiadać co najmniej jeden własny OW w prowincji ze stolicą danego mocarstwa.

Jeśli powyższe warunki są spełnione, oznacza to, że gracz zdobył dane mocarstwo i posiada nad nim kontrolę. Może wziąć herb zdobytego mocarstwa z BC. Wystarczy jednak, że jeden z graczy zajmie przynajmniej jedną prowincję danego mocarstwa, i traci on kontrolę nad mocarstwem, a herb musi wrócić do BC.

Inaczej jest z utratą swojego rdzennego (początkowego) mocarstwa. Gracz nie traci nad nim kontroli (oraz herbu) po zajęciu przez innego gracza jednej prowincji. Utraci je dopiero wówczas, kiedy żaden z jego OW nie będzie stacjonował na terenie rdzennego mocarstwa.

Jeśli gracz nie kontroluje żadnego mocarstwa (nie posiada żadnego herbu), oznacza to eliminację gracza z rozgrywki przed jej zakończeniem.

W celu posiadania herbu Wielkiej Brytanii nie jest konieczne przejście kontroli nad jej koloniami w Afryce. Kolonie są traktowane wyłącznie jako dodatkowe pola startowe dla grającego tym mocarstwem.

LIMIT CZASU



Limit czasowy rozgrywki przyjmuje się jako trzy lata czasu gry (czyli trzy pełne okrążenia **Koła stolicy** po 6 pól, co daje 18 tur wykonanych przez każdego z graczy). Jeśli w tym czasie nikt nie osiągnie **Celu gry**, rozgrywka się kończy.

Wygrywa gracz kontrolujący największą liczbę mocarstw.

Jeżeli jest dwóch lub więcej graczy o takiej samej liczbie kontrolowanych mocarstw, każdy nich sprawdza, jak bardzo zbliżył się do osiągnięcia celu przez obliczenie liczby stolic, jakie kontroluje na koniec 18. tury gry.

Rozgrywkę wygrywa gracz z największą liczbą stolic.

W przypadku remisu w liczbie mocarstw oraz remisu w liczbie stolic należy wziąć pod uwagę liczbę kontrolowanych miast. (Jeśli gracz kontroluje mocarstwo, ale w prowincji z miastem nie stacjonuje jego OW, miasto nie jest liczone do wygranej.)

Rozgrywkę wygrywa gracz z największą liczbą miast.

W nielicznych przypadkach może się zdarzyć, że dwóch lub więcej graczy ma tyle samo mocarstw, stolic i miast. Wówczas należy obliczyć łączny **Potencjał militarny**, jaki udało się zgromadzić graczom o najwyższej liczbie mocarstw, stolic i miast.

Potencjał militarny liczy się, sumując wartość OW, okrętów i umocnień, które pozostały na mapie, przyjmując cenę ich zakupu w dukatach (bez wartości zasobów).

Zwycięzcą zostaje ten gracz, który zgromadził największy potencjał militarny.





ZASADY SZCZEGÓŁOWE



MILITARIA





Powyższe zasady ogólne pomogły Wam zorientować się w przebiegu całej rozgrywki, jednak sercem gry jest wydawanie rozkazów na mapie swoim oddziałom wojska w każdej **Fazie militarnej**. Zasady wykonywania akcji oddziałami są identyczne zarówno podczas rozgrywania **Scenariuszy**, **Kampanii**, jak i **Pełnej rozgrywki**. Niniejsze drugie wydanie **Mocarstw** zostało rozszerzone o system **Kart walki**, które zastępują walkę oddziałów opartą na rzutach kostkami K6. Walka oparta na systemie „kartowym” daje graczom więcej możliwości podejmowania strategicznych decyzji i w znacznym stopniu niweluje losowość, która w systemie opartym na kostkach jest nieco wyższa. Obie wersje walki kartową i kostkową prezentujemy poniżej w rozdziałach **Militaria** (akcje na lądzie) oraz **Flota** (akcje na morzu), stosując odpowiednie oznaczenie akapitów.

Podczas gry będziecie wielokrotnie korzystać z zasad szczegółowych, ale na początku nie ma konieczności zapoznawać się z nimi w całości. Najlepiej odnosić się do nich w trakcie rozgrywki, nawiązując do konkretnych przykładów.

Kolejne rozdziały **Zasad szczegółowych** zawierają opisy **Scenariuszy** i **Kampanii**, w których znajdziecie konkretne założenia każdej z rozgrywek w tych wariantach. Natomiast dalej, w rozdziale **Gospodarka**, prezentujemy zasady działania **Koła stolicy**.

Na końcu przedstawiamy opcjonalne **Zasady dodatkowe**, które gracze mogą, ale nie muszą wprowadzać do gry. Dotyczą one gry z **Dowódcami**, a także wariantu **Zmęczenia** (tylko dla wersji kostkowej).

Kiedy poznacie już podstawową mechanikę gry, warto będzie zaznajomić się z przykładami walk dostępnymi na naszej stronie internetowej: www.mocarstwa.pl/przyklady. Dzięki temu zweryfikujecie, czy właściwie stosujecie opisane tu zasady.

Ten rozdział wprowadzi Was we właściwą rozgrywkę, która odbywa się na mapie politycznej. Opisane tu zasady dotyczą głównie OW, ich ruchów oraz walki na lądzie. Zasady dotyczące walki w systemie kartowym, są oznaczone czarnym proporcem , natomiast zasady walki kostkowej proporcem żółtym z symbolem .

Rodzaje oddziałów wojska



OW dzielimy na cztery rodzaje (formacje): piechotę, grenadierów, kawalerię i artylerię. Różnią się one między sobą zdolnościami oraz ceną, co obrazuje **tabela 4 (Cennik)**.

Każdy z oddziałów ma swoje wady i zalety. Trudno określić jednoznacznie, że np. artyleria jest lepsza od piechoty, gdyż każda formacja sprawdza się lepiej w jednych, a gorzej w innych okolicznościach. Dalej przedstawiamy krótką charakterystykę każdego rodzaju wojsk.

Piechota to najbardziej powszechny i zarazem najbardziej uniwersalny OW. Jej werbunek jest najtańszy i najlepiej nadaje się do kontrolowania prowincji z zasobami, które są oddalone od bezpośrednich zagrożeń. Przeciętne parametry ataku oraz obrony zapewniają jej uniwersalność w każdym rodzaju działań wojennych.

Grenadierzy to wojska piesze z doskonałym wykształceniem bojowym i wyposażeniem. Mają wyższe od Piechoty współczynniki walki, jednak są bardziej kosztowne od zwyczajnej Piechoty. Dobrze sprawdzają się na okrętach w charakterze piechoty morskiej podczas desantu.

Kawaleria to wojska cieszące się największą sławą na polach bitew całego świata. W naszej grze oddział bardzo mobilny, jedyny poruszający się o dwie prowincje w ciągu tury i dysponujący silnym atakiem. Najlepiej nadaje się do prowadzenia kampanii ofensywnych i wojny podjazdowej. Niezbyt mocny w defensywie i niestety kosztowny. Poza prowadzeniem ofensywy Kawalerię można wykorzystać do szybkiego zajmowania oddalonych zasobów oraz eskorty Dowódców na front.

Artyleria to najdroższy rodzaj wojsk, jednak wysoką cenę rekompensuje jej silny atak i obrona oraz szerokie możliwości wspierania innych oddziałów. Jest doskonała do obrony strategicznych punktów na mapie, szczególnie w połączeniu z umocnieniami, trudna do pokonania. Dodatkowe zalety artylerii szczegółowo opisujemy w rozdziale **Atak**.



Akcje oddziałów wojska



Po ustawieniu na mapie OW tworzących Waszą armię nadchodzi czas na wydawanie rozkazów. Odbywa się to w **Fazie militarnej**, w której każdym ze swoich OW można wykonać następujące akcje: **atak**, **ruch** lub **żeglowanie** (opis żeglowania znajdziecie w rozdziale zatytułowanym **Flota**).

» **Zasada jednej akcji mówi, że KAŻDY OW danego gracza w jednej Fazie militarnej może wykonać JEDNĄ AKCJĘ.**

Poniżej przedstawiamy szczegółowy opis akcji **ruch** i **atak**. O ile zasady **ruchu** zawsze są **identyczne**, to zasady **ataku** są inne w wersji kartowej, a inne w kostkowej, dlatego opisujemy je oddzielnie.

Ruch



Ruch polega na przesunięciu OW z jednej prowincji do drugiej. **Prowincje muszą ze sobą graniczyć**. Prowincja, do której wykonywany jest ruch, nie może być zajęta przez ON lub OW innych graczy ani przez własne trzy OW (pełna prowincja).

Kawaleria jako jedyna formacja ma możliwość w jednej **Fazie militarnej** przesunąć się o **dwie prowincje**, z zastrzeżeniem że obie nie są zajęte przez ON lub OW innych graczy ani przez własne trzy OW (pełna prowincja).

Tabela 4: CENNIK

Oddziały wojska (OW)	Cena (D)	Wymagane dodatkowo	Atak	Obrona	Atak	Obrona	Ruch	Żołd
Piechota	1000	-	1	1	☐☐☐☐	☐☐☐☐	1	500
Grenadierzy	1500	-	2	1	☐☐☐☐+1	☐☐☐☐+1	1	500
Kawaleria	2000	1 ZB	2	1	☐☐☐☐+1	☐☐☐☐	2	500
Ciężka Kawaleria	-	-	2	2	☐☐☐☐+2	☐☐☐☐+1	2	1000
Artyleria	2500	1 RM	2	2	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐+1	1	500
Ciężka Artyleria	-	-	3	2	☐☐☐☐☐+1	☐☐☐☐+2	1	1500
Okręty	Cena (D)	Wymagane dodatkowo	Atak	Obrona	Atak	Obrona	Liczba OW	Ruch
Korweta	1500	3 DR, 1 RM	1 1 akcja OW	-	1x☐☐☐☐☐-2	+1	2	6
Fregata	2500	5 DR, 2 RM	2 2 akcje OW	1	2x☐☐☐☐☐-2	+1	3	5
Linowiec	3500	7 DR, 3 RM	3 3 akcje OW	2	3x☐☐☐☐☐-2	+1	4	4
Umocnienia	Cena (D)	Wymagane dodatkowo	Atak	Obrona	Atak	Obrona	Liczba OW	Ruch
Fort	2500	8 DR	1	1	+1	+1	4	-
Twierdza	4000	14 DR	2	2	+2	+2	4	-



» **Zasada pełnej prowincji** mówi o tym, że w jednej prowincji mogą stacjonować **maksymalnie trzy OW**, niezależnie od ich rodzaju. Nie można więc wykonać ruchu do prowincji zajętej przez własne trzy OW. Nawet jeśli po wykonaniu tego ruchu inny OW opuści tę prowincję.

Wyjątkiem od powyższej zasady są prowincje, w których wybudowane zostały umocnienia lub okręt liniowy. W fortach, twierdzeniach i na okrętach liniowych może stacjonować do czterech OW.



Gracz powinien pamiętać, że gra toczy się jednocześnie na mapie politycznej i gospodarczo w **Kole stolicy**. Wchodząc w **Kole stolicy** do **Ministerstwa rolnictwa**, gracz powinien swoimi OW kontrolować jak najwięcej prowincji z uprawami, tartakami, miastami i stolicami, aby uzyskać jak najwięcej jednostek ZB i DR. Wchodząc do **Ministerstwa gospodarki**, gracz powinien kontrolować jak najwięcej prowincji z kopalniami, miastami i stolicami, aby uzyskać jak najwięcej jednostek RM i TW. Natomiast wchodząc do **Ministerstwa budownictwa**, należy pamiętać o zajęciu prowincji, w której gracz planuje wznieść umocnienia, lub prowincji sąsiadującej z polem stoczniovym, jeśli planuje wybudować tam okręt.

» **Uwaga:** Jeśli podczas pobytu w Ministerstwie budownictwa, gracz nie kontroluje prowincji, w której chciałby wznieść umocnienie lub stocznia do budowy okrętu, może zrobić zakup i wstawić umocnienie lub okręt po przejściu wybranej prowincji w jednej ze swoich Faz politycznych.

Atak



Jednym z najbardziej emocjonujących momentów gry jest prowadzenie walk. Może do nich dojść w sytuacji, kiedy sąsiadujące ze sobą prowincje są kontrolowane przez OW różnych graczy bądź OW gracza i ON. W takiej sytuacji gracz może zadeklarować **atak** swoimi OW.

Rozpatrywanie bitew w grze kartowej znacząco różni się od wersji kostkowej, dlatego atak w obu wariantach opisujemy oddzielnie.

ATAK W ROZGRYWCE KARTAMI WALKI



W rozrywce z użyciem Kart walki, w swojej **Fazie militarnej** najpierw należy wykonać wszystkie **ruchy OW**, a następnie oddziałami, które nie wykonały ruchu, zadeklarować **ataki**, przesuując je do atakowanej prowincji. Walki pomiędzy oddziałami rozpatrujemy na koniec fazy. Gracz rozgrywający fazę militarną decyduje o kolejności rozpatrywanych bitew, **wskazując, na którą prowincję przeprowadza atak i wykładając z ręki zakrytą Kartę walki** (kartę gracza lub mocarstwa). Następnie Kartę walki wyklada gracz broniący się. Jeśli atakowana prowincja jest zajęta przez ON, to gracz po lewej stronie atakującego wyciąga jedną kartę z talii **kart niezależnych**.

Następnie obie wyłożone karty się odkrywa i rozpatruje wynik bitwy, porównując łączną sumę Punktów Ataku (PA) wszystkich biorących udział w walce OW atakującego gracza, z łączną sumą Punktów Obrony (PO) wszystkich broniących się oddziałów przeciwnika. Zarówno PA, jak i PO, należy powiększyć o punkty wynikające z bonusu za **umocnienia** i **dowódców**. Następnie sumy PA i PO modyfikujemy o wyłożone przez obu graczy karty i porównujemy wyniki.

Gracz z wyższym wynikiem wygrywa bitwę, a gracz z niższym traci wszystkie OW biorące bezpośredni udział w walce. Różnica pomiędzy wynikami wskazuje, ile z biorących udział w bitwie OW gracza wygrywającego przetrwało. W przypadku remisu wszystkie OW biorące udział w bitwie giną.

W przypadku konieczności zdjęcia z mapy tylko części oddziałów gracz dowodzący nimi sam decyduje, które z nich przetrwały, a które zostaną zdjęte.

Szczegółowo przebieg bitwy z użyciem Kart walki należy przeprowadzić następująco:

1. Deklaracja atakującego, które z OW wezmą udział w walce o daną prowincję, poprzez wykonanie ruchu na jej obszar z prowincji sąsiedniej **dowolną liczbą OW**.
2. Z posiadanych na ręku Kart walki gracz atakujący i broniący się wykładają na stół po jednej zakrytej karcie.
3. Obie karty są odkrywane jednocześnie.
4. Obliczenie podstawowej sumy PA przez:
 - dodanie współczynników ataku wszystkich atakujących OW zgodnie z Tabelą Gracza,
 - dodanie bonusu za atak z umocnienia zgodnie z Tabelą Gracza,
 - dodanie bonusu za udział Dowódcy w bitwie zgodnie z Tabelą Dowódców.
5. Obliczenie podstawowej sumy PO przez:
 - dodanie współczynników obrony wszystkich broniących się OW zgodnie z Tabelą Gracza,
 - dodanie bonusu za obronę w umocnieniu zgodnie z Tabelą Gracza,
 - dodanie bonusu za udział Dowódcy w bitwie zgodnie z Tabelą Dowódców.
6. Dodanie do podstawowej sumy PA modyfikatorów wynikających z wyłożonej karty atakującego:
 - dodanie 1 PA za każdy symbol biorącego udział w bitwie OW, odpowiednio Piechoty, Grenadierów, Kawalerii i Artylerii (maksymalnie 1 PA za jeden oddział);
 - dodanie 1 PA za każdy symbol wspierającego z sąsiedniej prowincji oddziału Artylerii lub innych oddziałów znajdujących się w umocnieniach lub na okrętach będących na sąsiednim polu morza;
 - dodanie 1 PA za symbol Kanonady (Bomba) lub 2 PA kiedy atak jest prowadzony z umocnienia lub okrętu.
7. Dodanie do podstawowej sumy PO modyfikatorów wynikających z wyłożonej karty broniącego się:

ZNACZENIE KART WALKI

Karty walki dzielą się na trzy kategorie:



1. **Karty graczy** oznaczone symbolem lwa na dole awersu (koszulki czerwone), dostępne w **Talii kart graczy**.

2. **Karty niezależnych** oznaczone symbolem „N” na dole awersu (koszulki zielone), dostępne w **Talii kart niezależnych**.



3. **Karty mocarstw** oznaczone symbolem herbu danego mocarstwa na dole awersu (koszulki czerwone). Po 3 takie karty rozdaje się graczom na początku **Pełnej rozgrywki**. Są one unikalne dla każdego z 9 mocarstw i pozwalają efektywniej wykorzystać określone formacje wojsk. **Karty mocarstw** działają jak pozostałe **Karty walki**, ale są od nich trochę mocniejsze i mają symbole specjalne (opisane poniżej), których nie ma na pozostałych kartach. Po wykorzystaniu w walce **Karty mocarstw** odkłada się oddzielnie od pozostałych **Kart walki**.

Karty mocarstw po wykorzystaniu można dobrać ponownie na rękę tylko w Fazie gospodarczej podczas wizyty w Ministerstwie Wojny.

Gracze mogą wtedy dobrać dowolną liczbę wykorzystanych **Kart mocarstw**, a w przypadku przekroczenia limitu kart na rękę muszą odłożyć nadliczbowe **Karty graczy**.



Dodatkowo wszystkie **Karty walki** są podzielone na trzy rodzaje ze względu na sposób prowadzenia działań wojennych: **Szturm**, **Ostrzał** i **Formacja**, oraz dodatkowo karty specjalne: **Odwrót**, **Szpieg** i **Utracone Rozkazy**.



Szturm - karty czerwone. Szturm jest skuteczny na ostrzał, wtedy wartość punktowa karty jest dodawana do wyniku walki i niweluje wartość karty ostrzał. Karty szturm mają najczęściej symboli kawalerii oraz symbole specjalne Szał Bojowy.



Ostrzał - karty czarne. Ostrzał jest skuteczny na formację, wtedy wartość punktowa karty jest dodawana do wyniku walki i niweluje wartość karty formacja. Karty ostrzału mają najczęściej symboli artylerii oraz symbole specjalne Kanonady.



Formacja - karty niebieskie. Formacja jest skuteczna na szturm, wtedy wartość punktowa karty jest dodawana do wyniku walki i niweluje wartość karty szturm. Karty formacji mają najczęściej symboli grenadierów oraz symbole specjalne Krzyż Walecznych.

Znaczenie symboli na kartach walki:



Piechota: oznacza dodanie 1 punktu dla 1 oddziału piechoty, który jest na polu walki lub wspiera walkę z sąsiadującego umocnienia lub okrętu.



Grenadier: oznacza dodanie 1 punktu dla 1 oddziału grenadierów, który jest na polu walki lub wspiera walkę z sąsiadującego umocnienia lub okrętu.

- dodanie 1 PO za każdy symbol biorącego udział w bitwie OW, odpowiednio Piechoty, Grenadierów, Kawalerii i Artylerii (maksymalnie 1 PO za jeden oddział);
 - dodanie 1 PO za każdy symbol wspierającego z sąsiedniej prowincji oddziału Artylerii lub innych oddziałów znajdujących się w sąsiadujących umocnieniach lub na okrętach będących na sąsiednim polu morza;
 - dodanie 1 PO za symbol Kanonady (Bomba) lub 2 PA kiedy oddziały bronią się w umocnieniu lub na okręcie.
8. Uwzględnienie modyfikatorów od +1 do +3 punktów za wybrany przez graczy rodzaj walki (Szturm, Ostrzał lub Formacja), w zależności od tego, jaki rodzaj walki wybrał przeciwnik. Należy zastosować następujący schemat:
- Szturm dodaje bonus na Ostrzał,
 - Ostrzał dodaje bonus na Formację,
 - Formacja dodaje bonus na Szturm.
- W przypadku wyboru przez obu graczy jednakowego rodzaju walki do sumy PA i PO wlicza się punkty z obu kart zarówno atakującego, jak i broniącego się.
9. Porównuje się wyniki PA i PO, a ich różnica to Punkty Zwycięstwa (PZ). Gracz z wyższym wynikiem eliminuje wszystkie OW gracza z niższym wynikiem, zdejmując się je z planszy.
10. Oblicza się straty, jakie poniósł wygrany, porównując PZ z liczbę OW, jakie brały bezpośredni udział w walce (bez oddziałów wspierających);
- jeśli PZ było więcej od liczby oddziałów, oznacza to, że wygrany **nie poniósł żadnych strat w bitwie**;
 - jeśli PZ było mniej od liczby oddziałów, oznacza to, że **straty wygrywającego wyniosły różnicę pomiędzy liczbą oddziałów a PZ**. W tej sytuacji wygrywający wybiera, które z jego oddziałów biorących bezpośredni udział w walce zostały rozbite i zdejmując je z planszy.
11. Jeśli na Kartach walki były symbole specjalne, należy je uwzględnić do obliczenia wyniku walki:
- Szał Bojowy oznacza dodatkową stratę oddziału przeciwnika, niezależnie od tego, który z graczy zwyciężył.
 - Krzyż Walecznych powoduje ocalenie jednego własnego oddziału, który w wyniku walki zostałby rozbity. Jeśli ocalony OW należy do wygrywającego gracza, pozostaje w prowincji. Jeśli należał do przegrywającego, należy go wycofać zgodnie **zasadami Wycofania**.
 - W przypadku gdy jeden z graczy ma na karcie Szał Bojowy, a drugi Krzyż Walecznych, symbole znoszą się i nie wykonuje się żadnych dodatkowych akcji.
 - Sygnałówka oznacza, że gracz niezależnie od wyniku walki może odrzucić dowolną liczbę kart z ręki i dobiera natychmiast tyle Kart walki, na ile pozwala mu górny limit kart na rękę.

Po rozstrzygnięciu pierwszej bitwy gracz wyznacza, którą prowincję atakuje jako kolejną, i rozpatrywany jest wynik kolejnej bitwy, jak opisano powyżej. Jeśli gracz przeprowadzi bitwy we wszystkich prowincjach, które zaatakował w tej turze, jego **Faza militarna** się kończy i należy przejść do rzutu **Kostką władzy** i rozegrania **Fazy politycznej**.





Kawaleria: oznacza dodanie 1 punktu dla 1 oddziału kawalerii, który jest na polu walki lub wspiera walkę z sąsiadującego umocnienia lub okrętu.



Artyleria: oznacza dodanie 1 punktu dla 1 oddziału artylerii, który jest na polu walki lub w sąsiedniej prowincji (artyleria może wspierać, nie będąc w umocnieniach). Może być także wykorzystany jako 1 punkt wsparcia z sąsiadującego okrętu, jeśli jest tam zaokrętowany **dowolny OW**.



Szał Bojowy: oznacza zniszczenie przeciwnikowi dodatkowego OW, niezależnie czy wygraliśmy, czy przegraliśmy bitwę. Jeden symbol Szału Bojowego neutralizowany jest poprzez jeden symbol Krzyża Walecznych na karcie przeciwnika.



Kanonada: oznacza dodanie 1 punktu swoim oddziałom na polu walki lub 2 punktów, jeżeli oddziały atakujące lub broniące się są w umocnieniu lub na okręcie.



Krzyż Walecznych: oznacza ocalenie jednego własnego OW, niezależnie czy wygraliśmy, czy przegraliśmy bitwę. Jeden symbol Krzyża Walecznych neutralizowany jest poprzez jeden symbol Szału Bojowego na karcie przeciwnika. W przypadku gdy przegraliśmy bitwę, ocalały oddział musimy wycofać, zachowując zasady, takie jak w przypadku karty Odwrót.



Sygnałówka: oznacza, że gracz może odrzucić dowolną liczbę Kart walki z ręki i dobrać tyle kart z talii graczy na ile pozwala mu jego górny limit kart na rękę.

Znaczenie specjalnych symboli na kartach mocarstw:



Awans: oznacza, że gracz **po wygranej walce** może dobrać z BC dodatkowego **Dowódcę** i ustawić w zajętej tą kartą prowincji. Jeśli w tej bitwie brał udział **Dowódca** gracza, można go wymienić na innego.



Oddziały elitarne: oznacza, że gracz **po wygranej walce** może zamienić jeden z własnych, biorących udział w tej walce OW na bardziej wyszkolony. Piechotę na Grenadierów, Kawalerię na Ciężką Kawalerię lub Artylerię na Ciężką Artylerię.



Branka: oznacza, że gracz **po wygranej walce** może zamienić wybrany jeden z pokonanych OW przeciwnika na własny OW tej samej formacji, zamieniając kolor jego figurki na mapie. Nie uchroni przed **Branką** Krzyż Walecznych, ale Utracone Rozkazy i Odwrót zniwelują działanie całej karty.

Znaczenie kart specjalnych:



Karta Odwrót w obronie - gracz atakujący decyduje, na którą sąsiednią prowincję wycofuje broniące się oddziały. Wycofuje się wszystkie oddziały do jednej prowincji, o ile jest taka możliwość. Nie można wycofać oddziałów na prowincję: na której jest bitwa, która jest pełna, na której jest oddział innego gracza lub ON, oraz na prowincję, z której nadszedł atak. Jeżeli nie ma gdzie się wycofać, oddziały giną.

Karta Odwrót w ataku - wycofujemy wszystkie oddziały na prowincję, z których atakowały; jeżeli taka prowincja jest pełna, to oddziały wycofujące się giną.

W przypadku zagrania karty Odwrót przez obu graczy należy zastosować ich zasady, zarówno w ataku, jak i obronie, a prowincja atakowana pozostanie pusta.



Karta Szpieg - po odkryciu kart i zobaczeniu karty przeciwnika, zagrywasz kolejną dowolną kartę z ręki. Jeżeli obydwaj gracze położą karty szpieg, obydwaj muszą dać kolejne zakryte karty.



Karta Utracone Rozkazy - eliminuje działanie Karty walki przeciwnika. Walkę rozstrzyga się, licząc tylko siły oddziałów biorących udział w bitwie oraz bonusy za dowódców, umocnienia oraz okręty.

W przypadku gdy podczas walki spotkają się karty specjalne obu graczy, zawsze **nadrzędny będzie Odwrót**, który wyprzedza działanie zarówno Szpiega, jak i Utraconych Rozkazów. Natomiast karta **Szpieg** pozwala na zagraniem kolejnej Karty walki, nawet jeśli przeciwnik zagrał **Utracone Rozkazy**, jednak gracz uwzględni do wyniku walki tylko symbole z dodatkowej karty, bonus za formację (na górze karty) nie będzie wtedy doliczony.

Wskazówka: Wsparcie walki OW z sąsiednich prowincji jest możliwe wyłącznie przez wykorzystanie symboli właściwych OW na Kartach walki. Wspierać mogą w ten sposób wyłącznie oddziały artylerii lub inne OW będące w umocnieniach lub na okrętach sąsiadujących z atakowaną prowincją. Oddziały te niezależnie od wyniku nie giną.

ATAK W ROZGRYWCE KOSTKAMI



System walki z użyciem kostek jest prostszy i nieco bardziej losowy od systemu kartowego. Podstawową różnicą jest to, że walki rozpatrywane są pomiędzy pojedynczymi OW, a strona atakująca nie jest narażona na poniesienie strat.

Każdy atak przeprowadza się zgodnie z poniższym schematem:

1. Atakujący gracz musi **zadeklarować, którym ze swoich OW przeprowadza atak, i wskazać, na którą prowincję, zajęta przez OW innego gracza lub ON.**
2. Następnie gracz, którego prowincja jest atakowana, wskazuje, **którym z posiadanych w tej prowincji OW będzie się bronił.** Jeśli atakowana jest prowincja z ON, zawsze jako pierwszy bronić się będzie słabszy (tańszy) OW.
3. Po **zadeklarowaniu ataku** gracz wykonuje **rzut ataku 2K6** (bądź 3K6 w przypadku artylerii), sumuje wynik, a następnie dodaje do wyniku bonus za rodzaj wojsk **+1 dla grenadierów** lub **kawalerii**. Dodatkowo dodaje **+1** przy ataku prowadzonym z **fortu** lub **+2 z twierdzy**.
4. Następnie gracz broniący się wykonuje **rzut obrony 2K6**, sumuje wynik, a do wyniku dodaje bonus za rodzaj wojsk **+1 dla grenadierów** lub **artylerii**. Dodatkowo dodaje **+1** przy obronie w **forcie** lub **+2 w twierdzy**.

5. Wynik atakującego jest porównywany z wynikiem broniącego się.

A. Jeżeli atakujący osiągnął wyższy wynik, OW broniącego się został rozbity i zdejmuje się go z mapy.

B. Jeżeli wynik atakującego był równy lub niższy, oznacza to, że atakowany OW skutecznie obronił się i sytuacja na mapie nie ulega zmianie.

6. Jeśli po skutecznym ataku prowincja, która była atakowana, pozostaje pusta (zdjęty został ostatni lub jedyny OW wroga), musi nastąpić **ruch aneksji**.

» **Zasada ruchu aneksji** mówi o tym, że jeżeli w wyniku ataku został zdjęty ostatni (lub jedyny) OW lub ON w danej prowincji, to przynajmniej JEDEN z OW atakujących daną prowincję w tej turze musi do niej wejść.

Wyjątki:

Zasada **ruchu aneksji** nie dotyczy ataku prowadzonego przez:

- artylerię (atak na odległość),
- OW atakujące z fortu lub twierdzy,
- kawalerię przy **ataku z bliska**, o czym szczegółowo dalej,
- wszystkie ON.

Kolejność wykonywanych ataków i skuteczność prowadzonych walk ma często wpływ na dalsze akcje pozostałych OW, tak jak to miało miejsce realnie, w bitwach historycznych.

» **Zasada dowolnych rozkazów** mówi o tym, że kolejność wykonywania akcji własnymi OW jest dowolna.

» **Wskazówka:** Przy rozgrywkach dużymi armiami można oznaczać OW, które wykonały już swoje akcje, przez ich położenie. Podczas tury kolejnego gracza jest czas, aby swoje OW ponownie poustawiać.

Istotną informacją jest to, że podczas własnej **Fazy militarnej** gracz ma możliwość rozbicia wrogich OW i ON, natomiast jego własne OW nie są bezpośrednio narażone na straty. Dopiero kiedy nadejdą **Fazy militarne innych graczy** oraz **Faza mocarstw niezależnych**, oddziały gracza będą się broniły przed atakami innych i mogą zostać rozbite. Jest to istotna różnica w walce pomiędzy wersją kostkową i kartową.

W przypadku kawalerii, która wykonuje ruch o dwie prowincje w ciągu jednej **Fazy militarnej**, atak daje więcej możliwości, gdyż może zostać przeprowadzony na dwa sposoby:

1. **Atak z doskoku**, czyli atak na prowincję oddaloną o jedną dodatkową pustą lub kontrolowaną przez 1 lub 2 własne OW prowincję. Po skutecznym ataku z doskoku musi nastąpić **ruch aneksji**, o ile zaatakowana prowincja zostaje pusta. W przypadku nieudanego ataku kawaleria pozostaje w sąsiedniej prowincji - tej, z której bezpośrednio atakowała.

2. **Atak z bliska**, czyli atak na sąsiednią prowincję. Dla kawalerii różni się tym, że **nie ma przymusu wykonania ruchu aneksji**. Kawaleria może zaatakować i powrócić na prowincję, z której atakowała.

» **Uwaga:** Kawaleria nie może zaatakować dwóch różnych OW w jednej Fazy militarnej. Ma możliwość podwójnego ruchu, ale nie ma możliwości podwójnego ataku. Obowiązuje ją zasada jednej akcji.



Umocnienia



Umocnienia pozwalają na znaczne zwiększenie obrony danej prowincji, jednak ich zbudowanie jest kosztowne. Warto więc dobrze przemyśleć wybór właściwej prowincji, aby wznieść umocnienia w strategicznym miejscu mapy. Zazwyczaj stosuje się je do obrony własnych granic lub stolic, ale można też zabezpieczyć umocnieniami nowo zajęte terytoria. Szczególnie wtedy, gdy nasz front wysunął się daleko i istnieje niebezpieczeństwo, że nie uda się utrzymać zdobytych prowincji.

Dostępne są dwa rodzaje umocnień, słabsze **forty** (czworokątne) oraz mocniejsze **twierdze** (pięciokątne). Zapewniają one **dodatkowe zdolności** OW stacjonującym w umocnionej prowincji:

1. Możliwość stacjonowania **4 OW** w jednej prowincji.
2. Zwolnienie z przymusowego **ruchu aneksji** po udanym ataku.



3. Bonus do **Punktów Obrony** OW broniących się w umocnieniach lub **Punktów Ataku** OW atakujących z umocnienia: **fort +1 punkt, twierdza +2 punkty**.

4. Możliwość wykorzystania symboli OW będących w umocnieniu do wsparcia bitwy toczony w sąsiedniej prowincji.

5. **Zabezpieczenie przed atakiem kawalerii z doskoku**.

Kawaleria, atakując umocnienie, nie może wykonać podwójnego ruchu, może je zaatakować wyłącznie z bliska.



3. bonus do rzutów **obrony** i **ataku** dla OW znajdujących się w umocnieniach: **fort +1, twierdza +2**.

Twierdza różni się od **fortu** wyłącznie bonusem, jaki daje, oraz ceną. Pozostałe zdolności mają takie same.

» **Przejęcie.** Jeśli prowincja z umocnieniem zostanie zajęta przez innego gracza, będzie on korzystał ze zdolności, jakie daje dane umocnienie.



Dodatkowe zasady związane z umocnieniami dotyczące Pełnej rozgrywki:

- **Rozbudowa.** Wybudowany wcześniej fort można w **Ministerstwie budownictwa** rozbudować do twierdzy, dopłacając różnicę w D i DR. W rozbudowywanym forcie musi stacjonować OW gracza.



FLOTA

WXVIII wieku mocna flota decydowała o potędze mocarstwa. Pozwalała na utrzymanie dalekich kolonii i prowadzenie zyskowego handlu z szerokim światem. W naszej grze flota także jest bardzo istotna i silna, zapewniając możliwość ataku z zaskoczenia oraz dostęp do cennych bogactw na wyspach i wybrzeżach.

Rodzaje okrętów



Dla graczy dostępne są trzy rodzaje okrętów, których krótką charakterystykę przedstawiamy poniżej, a szczegółowe dane dotyczące cen w tabeli 4 (Cennik) oraz na Karcie pomocy gracza.

Korweta - najmniejsza i najszybsza jednostka, z jednym pokładem działowym. Doskonale nadaje się do szybkiego zajmowania cennych bogactw na wyspach oraz wspierania działań wojennych na lądzie.

Fregata - typowa jednostka bojowa, o dużej szybkości oraz dwóch pokładach działowych. Pozwala skutecznie walczyć zarówno na morzach, jak i na wybrzeżach. Bardzo uniwersalna.

Liniowiec - najcięższa i najwolniejsza jednostka. Nadaje się do dużych desantów i podbojów. Trzy pokłady działowe zapewniają potężną siłę rażenia podczas bitwy morskiej.

Tabela 5: Rodzaje okrętów

Okręt	Zasięg (pól morza)	Pokłady działowe	Maszty	Załoga (OW)
Korweta	6	1	1	2
Fregata	5	2	2	3
Liniowiec	4	3	2	4

W kolumnie „Załoga” podajemy liczbę oddziałów Piechoty lub Grenadierów, jaką może transportować dany okręt. Transport morski oddziałów Kawalerii oraz Artylerii jest nieco trudniejszy i każdy taki oddział na okręcie jest liczony za dwa oddziały Piechoty lub Grenadierów, a podczas bitwy morskiej traktowany jak pojedynczy OW.

Żegluga



Żegluga to przemieszczanie się oraz walki okrętów. Zasady żeglugi są dosyć złożone, jednak dodają one swoistego kolorytu całej grze. Ponadto właściwie dowodzona flota może być narzędziem bardzo skutecznym i przydatnym w podbojach. Gracz rozgrywający Królestwem Wielkiej Brytanii przekona się o tym najszybciej. Na żeglugę składają się akcje, które może wykonać załoga okrętu (czyli zaokrętowane OW). Możliwe akcje załogi to: ruch okrętu, salwa burtowa, abordaż, desant lub wyokrętowanie.

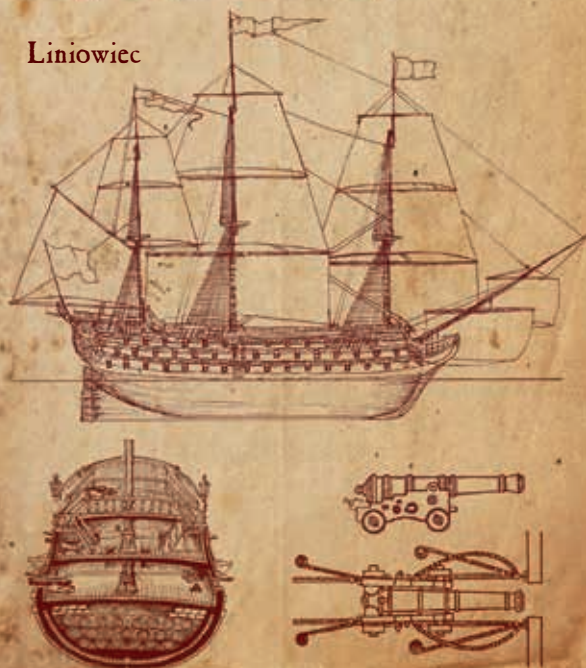
Korweta



Fregata



Liniowiec



RUCHY OKRĘTÓW



Okręty mogą poruszać się po mapie morskiej po polach heksagonalnych, zwanych **polami morza**. Pola stykające się z lądem także są dostępne do żeglugi, chyba że oznaczono je kolorem ciemnoszarym, który oznacza mielizny.

» Zasada **dostępnego brzegu** mówi o tym, że jakiegolwiek interakcje pomiędzy okrętem a lądem są możliwe wyłącznie wtedy, gdy okręt jest na polu morza bezpośrednio stykającym się z lądem szarą linią brzegową. Oznacza ona bezpieczną komunikację morze-ląd.

» Mielizny są to heksagonalne pola morza oznaczone kolorem ciemnoszarym. Pola te są niedostępne zarówno dla okrętów, jak i OW.

Jeśli okręt nie styka się z granicą lądu lub styka się czarną linią oznaczającą skalisty brzeg, nie można wykonywać żadnych interakcji pomiędzy okrętem a lądem. Zarówno zaokrętowania, wyokrętowania, jak i ataków.

Ruch okrętu - aby okręt mógł wykonać ruch, musi być na nim wcześniej zaokrętowany OW, który będzie stanowił załogę okrętu. OW przewiduje swoją akcję na ruch okrętu, dzięki czemu okręt porusza się w dowolnym kierunku o liczbę pól nieprzekraczającą zasięgu okrętu. Okręt w jednej Fазie militarnej może wykonać tylko jeden ruch.

Zasięg okrętu - jest on uzależniony od jego rodzaju, podany obok w akapicie Rodzaje okrętów oraz w Cenniku i na Karcie pomocy gracza.

» Po wykonaniu akcji ruchu okrętu OW stanowiący załogę nie może wykonać innej akcji w tej Fазie militarnej. Żaden inny zaokrętowany OW nie może wykonać akcji ruchu okrętu po raz drugi w tej samej Fазie militarnej.

Zaokrętowanie - jest to ruch, który może wykonać OW z prowincji na okręt znajdujący się na sąsiadującym polu morza, zgodnie z zasadą dostępnego brzegu.

W przypadku zaokrętowania oddziałów kawalerii lub artylerii należy pamiętać, że każdy taki oddział na okręcie jest liczony za 2 OW. To w praktyce oznacza, że na korwetę może zaokrętować się jedna kawaleria lub artyleria, na fregatę także jedna kawaleria lub artyleria oraz jeden oddział piechoty lub grenadierów, a na okręt liniowy dwie kawalerie lub dwie artylerie.

Dodatkowo oddziały kawalerii oraz artylerii podczas transportu morskimi są spieszono i traktowane jak pojedyncze oddziały piechoty. Natomiast oddziały grenadierów mogą zostać zaokrętowane, zachowując swoje bonusy, jako oddziały piechoty morskiej.

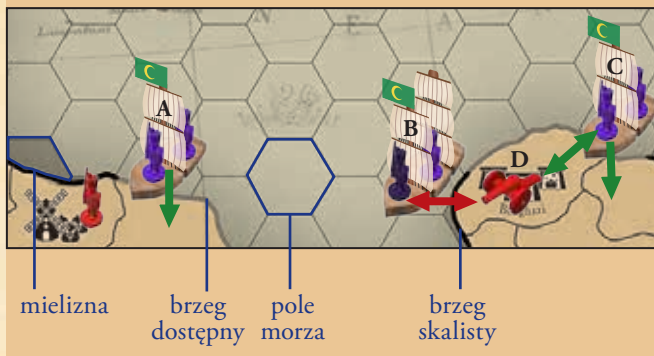
Wyokrętowanie - jest to ruch, który może wykonać OW z okrętu na prowincję bezpośrednio przylegającą do pola morza, zgodnie z zasadą dostępnego brzegu. Prowincja, na którą wykonuje się wyokrętowanie, nie może być zajęta przez ON, OW innych graczy lub trzy własne OW.

Dozwolone jest zaokrętowanie OW, a następnie wykonanie ruchu okrętem przez OW, który był już zaokrętowany w poprzedniej turze lub wcześniej.

Można także jednym OW wykonać ruch okrętem, a następnie wyokrętować pozostałe OW, które nie wykonywały żadnych innych akcji.

Przykład: Na poniższej mapce przedstawiamy trzy okręty, które już wykonały swój ruch. Poniżej podajemy, jakie akcje są dostępne dla załóg poszczególnych okrętów oraz OW na lądzie:

- A: Wyokrętowanie,
- B: Brak możliwości interakcji,
- C: Desant lub wyokrętowanie,
- D: Artyleria gracza czerwonego może zaatakować korwetę C, ale nie może atakować fregaty B.



WALKA MORSKA (salwa burtowa, abordaż, desant)



Okręty to niebezpieczne i szybkie maszyny wojenne, szczególnie jeśli mają obsadę pełnej załogi. Każdy zaokrętowany OW może wykonać opisane w tym rozdziale akcje, przed lub po wykonaniu ruchu okrętu w tej samej Fазie militarnej.

» Zgodnie z zasadą dowolnych rozkazów możliwa jest dowolna kolejność wykonywania akcji zaokrętowanymi OW, pod warunkiem zachowania zasady jednej akcji dla każdego OW.

WALKA MORSKA W ROZGRYWCE KARTAMI WALKI



Rozgrywka w wersji kartowej pozwala OW na okrętach atakować inne okręty za pomocą salwy burtowej, a nadmorskie prowincje z dostępną linią brzegową atakować poprzez desant, wspierany artylerią z okrętu.

Salwa burtowa - atakując wrogi okręt salwą burtową, liczymy po 1 PA za każdy pokład działowy atakującego okrętu, o ile jest odpowiednia liczba oddziałów do ich obsługi. Atak można łączyć kilkoma okrętami, atakując jeden wybrany okręt wroga. Można także wspierać atak jednego okrętu innym będącym na sąsiednim polu morskim, ale tylko poprzez włączenie niewykorzystanych symboli OW na Karcie walki. Okręt wspierający nie poniesie wtedy strat, niezależnie od wyniku walki. Okręt broniący się posiada tyle PO, ile wskazuje jego współczynnik obrony w tabeli Cennik (korweta 0, fregata 1, liniowiec 2), niezależnie od tego, jak liczną załogę posiada. Pokłady działowe broniącego się okrętu nie mają znaczenia w obronie.



Podobnie jak atak, obronę także może wspierać każdy inny okręt gracza broniącego się, będący na sąsiednim polu morskim, jednak wyłącznie korzystając z symboli OW na Karcie walki.

Gracze wykładają zakryte **Karty walki** i rozstrzygają walkę podobnie jak na lądzie. Obliczając PA oraz PO, z uwzględnieniem bonusu symboli OW na okrętach. Zmianą jest to, że symbol artylerii można wykorzystać dowolnym oddziałem załogi okrętu, oznacza on użycie pokładu działowego okrętu.

Po wyznaczeniu zwycięzcy i obliczeniu PZ należy zastosować poniższą tabelę walki morskiej do ustalenia zadanych strat, które w tym wypadku **poniesie wyłącznie przegrany**. Dodatkowe znaczenie będzie miało użycie odpowiedniego rodzaju Karty walki. Karty ostrzału (czarne) będą zadawały wyłącznie uszkodzenia okrętom (ostrzał kulami i bombami). Karty szturm (czerwone) oznaczają walkę w zwarciu i zadają straty OW i masztom (kartacze i abordaż). Natomiast karty formacji (niebieskie) to walka taktyczna, która może zadać każdy rodzaj uszkodzeń (manewry morskie i np. ostrzał kulami łańcuchowymi).

Tabela 5a: Walka morska

KARTA	1	2	3	4	5
CZARNA	2 maszty	1 pokład 1 maszt	2 pokłady	2 pokłady 1 maszt	Zatopiony
CZERWONA	2 OW	2 OW 1 maszt	3 OW	3 OW 1 maszt	4 OW 2 maszty
NIEBIESKA	1 pokład 1 maszt	1 OW 1 pokład 1 maszt	1 OW 2 pokłady	2 OW 2 pokłady 1 maszt	Zatopiony

Znaczenie **symboli specjalnych** w walce morskiej jest takie samo jak podczas walki lądowej, z tym że Kanonada zawsze będzie dodawała 2 punkty. Natomiast Krzyż Walecznych ochroni gracza przed utratą OW, ale nie ochroni przed innymi uszkodzeniami, czyli utratą masztu lub pokładu.

Karty specjalne także będą działały tak jak na lądzie, z tą różnicą, że **Karta Odwrot** użyta przez broniących lub atakujących podczas salwy burtowej oznacza brak walki (wykonali taki manewr, że uniknęli starcia, ale sami też nie strzelali). Po walce okręty nadal pozostają na tych samych polach morskich; nie należy wykonywać ich wycofania.

W przypadku gdy gracz, np. używając kart czerwonych, pozbawił przeciwnika wszystkich OW na jego okręcie, może zadeklarować, że przejmuje ten okręt abordażem i **w tej samej Fazie militarnej** przenieść dowolną liczbę OW z okrętu atakującego na broniący się. Na zdobytym okręcie należy wymienić banderę przeciwnika na własną, dobierając ją z BC. Jeśli gracz nie zdecyduje się na przejście, pusty okręt należy zdjąć z mapy, chyba że sąsiaduje on z dostępnym brzegiem prowincji.

Desant - Jeżeli nasze okręty są na polach morskich sąsiadujących z prowincją przez szarą linią brzegową, możemy zaatakować je poprzez desant. Desantujemy na prowincję dowolną

liczbę oddziałów, poza tymi, które sterowały okrętem. Oddziały, które zostały na okrętach, mogą wspierać desantujące OW przez wykorzystanie symboli na Kartach walki, dokładnie tak jak podczas ataku z umocnień.

» Wynik **desantu** oraz **straty** obliczamy dokładnie tak, jak podczas walki na lądzie.

Atak z lądu na okręt. Wyłącznie oddziały artylerii mogą atakować okręty znajdujące się na sąsiednim polu morskim, oddzielnym szarą linią brzegową. W takim wypadku każdy oddział artylerii posiada 1 PA, zwiększony ewentualnie przez bonus za umocnienia lub dowódcę, a walka jest rozstrzygana według zasad **Walki Morskiej** i tabeli nr 5a.

» Oddziały **piechoty, grenadierów oraz kawalerii** **NIE mogą atakować OW na okręcie przeciwnika, nawet jeśli ten znajduje się na sąsiednim polu morskim, oddzielnym dostępnym brzegiem.**

WALKA MORSKA W ROZGRYWCE KOSTKAMI



Salwa burtowa do okrętu - dzięki tej akcji można ostrzec wrogi okręt znajdujący się na sąsiednim polu morza. Akcja jednego OW to jedna salwa burtowa, której wynik należy ustalić rzutem 2K6, sprawdzić w tabeli 5b (**Walka morska**) i uwzględnić zgodnie z dalszym opisem **Znaczenia uszkodzeń**.

Salwa burtowa do OW na lądzie - w przypadku ostrzału wrogiego OW lub ON znajdującego się na lądzie w sąsiadującej prowincji (zgodnie z zasadą **dostępnego brzegu**) wynik należy ustalić rzutem 3K6-2 i wykonać normalny rzut obronny zaatakowanego OW. Rzut obronny należy zmodyfikować o ewentualne plusy wynikające z rodzaju OW (grenadierzy +1, artyleria +1) i umocnień (fort +1, twierdza +2).

» Okręt może wykonać w **Fazie militarnej** maksymalnie tyle salw burtowych, iloma pokładami działowymi dysponuje.

Korweta - jedna salwa burtowa

Fregata - dwie salwy burtowe

Liniowiec - trzy salwy burtowe

Dodatkowym warunkiem jest odpowiednia liczba OW w załodze okrętu do obsługi dział. **Każda salwa burtowa z okrętu stanowi jedną akcję jednego OW załogi.**

Przykład: Artur dowodzi fregatą. Wykonał nią ruch o pięć pól morza i podpłynął do korwety Leona. Posiada na swoim pokładzie tylko dwa oddziały piechoty. Może więc oddać tylko jedną salwę burtową do korwety. Może także wykonać abordaż, ale Artur musi zdecydować, jaką formę ataku wybiera. Zdecydował się na salwę burtową, rzucił 2 kostkami. Wypadło 4 i 5, w sumie 9, sprawdza więc w tabeli 5 (**Walka morska**). Zniszczony został jeden pokład, co powoduje, że korweta Leona zatonęła z całą załogą. To była właściwa decyzja!

ZNACZENIE USZKODZEŃ



Zasady dotyczące uszkodzeń okrętów oraz ich naprawy są jednakowe we wszystkich wariantach rozgrywki.

Abordaż - OW stanowiące załogę okrętu mogą także wykonać abordaż na wrogi okręt znajdujący się na sąsiednim polu morza. W takim wypadku OW broniące się na okręcie posiadają **bonus +1 do rzutu obronnego, wynikający z osłony okrętu**. Walka jest rozstrzygana na normalnych zasadach porównania rzutów ataku i obrony. Po udanym abordażu i rozbiciu ostatniego wrogiego OW obowiązuje **ruch aneksji**. Na zdobytym okręcie należy wymienić banderę przeciwnika na własną, dobierając ją z BC.

Desant - jest to akcja, dzięki której zaokrętowane OW mogą zaatakować prowincję będącą w bezpośrednim sąsiedztwie okrętu i zajęta przez ON lub OW innego gracza (zgodnie z zasadą **dostępnego brzegu**). Walka jest wtedy rozstrzygana na normalnych zasadach walk lądowych, bez dodatkowych bonusów dla okrętu, z zastosowaniem zasady **ruchu aneksji**.

Tabela 5b: Walka morska

WYNIK 2K6	ATAK NA OKRĘT
2, 3, 4	Salwa niecelna
5, 6	1 Maszt
7, 8	1 Oddział wojska (OW)
9, 10	1 Pokład
11	2 Pokłady
12	Zatopiony

Powyżej opisaliśmy akcje ofensywne, jakie może przeprowadzić załoga okrętu, wykorzystując jego wielką przewagę, jaką jest pierwszeństwo ataku. W grze będą także sytuacje odwrotne, kiedy to lądowe OW będą starały się uszkodzić lub zdobyć okręt. Poniżej opisujemy, jak je rozpatrywać.

Atak oddziału artylerii na okręt - jeśli okręt znajduje się na polu morza sąsiadującym z prowincją, na której jest artyleria i zachowana jest zasada **dostępnego brzegu**, to artyleria może ostrzelać okręt. Wynik ostrzału należy ustalić rzutem 2K6+1 i sprawdzić w tabeli 5b (Walka morska).

Atak oddziału piechoty lub gwardii na okręt - atak może być przeprowadzony z prowincji przylegającej do pola morza z okrętem i zachowana jest zasada **dostępnego brzegu**. Walka jest rozstrzygana wtedy standardowo. Lądowy OW wykonuje rzut ataku (grenadierzy z bonusem +1), a wyznaczony do obrony OW na okręcie - rzut obrony. **Załodze okrętu przysługuje dodatkowy bonus +1 do rzutu obronnego, wynikający z osłony, jaką stanowi okręt**.

Atak oddziału kawalerii na okręt - atak może być przeprowadzony wyłącznie z prowincji przylegającej do pola morza z okrętem i zachowana jest zasada **dostępnego brzegu**. Walka jest wtedy rozstrzygana standardowo. Z tą różnicą, że kawaleria atakuje jak piechota 2K6, tracąc bonus +1 przyznawany za szarżę. Natomiast załodze okrętu przysługuje dodatkowy bonus +1 do rzutu obronnego, wynikający z osłony, jaką stanowi okręt.

» **Jeden maszt** - oznacza, że w wyniku uszkodzeń ożaglowania fregata lub liniowiec mogą poruszać się maksymalnie o dwa pola morza, natomiast korweta traci całkowicie możliwość poruszania się. Jeśli fregata lub liniowiec miały już uszkodzony jeden maszt, uszkodzeniu ulega drugi i okręt traci całkowicie możliwość poruszania się do czasu naprawy masztów. Uszkodzone maszty należy zdjąć z okrętu, aby w widoczny sposób oznaczyć uszkodzenie. **Jeśli okręt ma już uszkodzone wszystkie maszty, nie odnosi dodatkowych uszkodzeń.**

» **Jeden OW** - oznacza, że przeciwnik traci jeden **wybrany przez broniącego się OW** z załogi okrętu. Oddział należy zdjąć z mapy.

» **Jeden pokład** - oznacza, że okręt doznał poważnych uszkodzeń kadłuba, które uniemożliwiają korzystanie z jednego pokładu działowego. **Okręt traci możliwość oddawania salwy burtowej z jednego pokładu**. Należy wymienić jeden z masztów na znacznik uszkodzenia okrętu.

» **W przypadku gdy okręt doznał więcej uszkodzeń niż posiada pokładów działowych, zostaje zatopiony!**

Liniowiec - możliwe dwa uszkodzenia pokładu, trzecie powoduje zatopienie.

Fregata - możliwe jedno uszkodzenie pokładu, drugie powoduje zatopienie.

Korweta - zostaje zatopiona.

» **Zatopiony** - oznacza, że okręt zostaje zdjęty z mapy wraz ze wszystkimi OW stanowiącymi załogę.

Naprawa masztów - gracz może dokonać naprawy, nie wykonując danym okrętem żadnych innych akcji poza **naprawą masztów w jednej pełnej Fazie militarnej**. W ten sposób można naprawić jednocześnie **dwa maszty** podczas jednej tury gry. Naprawiany okręt musi posiadać przynajmniej jeden OW załogi.

Puste okręty - zakończenie rozdziału dotyczącego floty podajemy zasady dotyczące tego, co robić z pustymi okrętami. Okręt, z którego wyokrętowały się wszystkie OW, pozostaje na polu morza, sąsiadującym z lądem, aż ktoś powtórnie się zaokrętuje. Mogą to zrobić OW każdego z graczy.





W rzadkich przypadkach może dojść do sytuacji, kiedy na pełnym morzu, lub jedynie w styczności z czarną linią brzegową skał, pozostaje okręt bez załogi. Taki okręt należy zdjąć z mapy jako zatopiony.

» **Wskazówka:** Dzięki abordażowi można zdobyć wrogi okręt, nie uszkadzając go, a jedynie pokonując w walce wręcz jego załogę. Jest to podwójnie korzystne, z uwagi na budowanie przewagi na morzu bez ponoszenia kosztów budowy okrętów.



SCENARIUSZE

(Rozgrywka podstawowa)

M Poniżej przedstawiamy szczegółowe dane potrzebne do rozegrania 11 różnych **Scenariuszy** podstawowych. Każdy opis zawiera informacje, **ilu graczy** scenariusz przewiduje i jakimi **mocarstwami** można grać. Podane są **Zasoby startowe**, czyli to, z czym gracz wchodzi do gry, oraz określony jest **Cel gry**, którego osiągnięcie automatycznie kończy rozgrywkę. W akapicie **Na mapie** podajemy, jakie ON będą brały udział w grze i gdzie na mapie należy je ustawić przed jej rozpoczęciem. Dla ułatwienia do opisów wprowadziliśmy symbole ON: piechota-, grenadierzy-, kawaleria- i artyleria-.

W Scenariuszach gracze **NIE** otrzymują Bonusu militarnego, a niewykorzystane żetony zasobów zwracają do BC.

1. Zdobyć Berlin

Bitwa lądowa



Liczba graczy: 2 lub 3

- (2) Hiszpania - Rosja
- (2) Hiszpania - Imperium Osmańskie
- (3) Hiszpania - Imperium Osmańskie - Rosja







Cel gry: Zająć Berlin i utrzymać przez 3 tury lub wyeliminować przeciwników.



Zasoby startowe: Każdy gracz: 30 000 D, 10 RM, 10 ZB.



Na mapie:

- **Twierdza** w Berlinie z 2x .
- Francja, Polska, Węgry i Niemcy zajęte przez ON: stolice 1x , miasta i kop. srebra 1x , pozostałe zasoby 1x .
- Gracze robią dowolne zakupy i rozstawiają się wedle uznania w swoich mocarstwach.

2. Wścig strategów

Bitwa lądowa



Liczba graczy: 2 lub 3

- (2) Francja - Imperium Osmańskie
- (2) Francja - Rosja
- (2) Imperium Osmańskie - Rosja
- (3) Francja - Imperium Osmańskie - Rosja



Cel gry: Przejęcie kontroli nad sąsiednim mocarstwem:




- Francja musi zająć Niemcy,
- Imperium Osmańskie musi zająć Węgry,
- Rosja musi zająć Polskę.



Zasoby startowe: Każdy gracz: 25 000 D, 5 RM, 6 ZB, 5 DR.



Na mapie:

- Kraje podbijane (Niemcy, Polska, Węgry) zajęte przez ON: stolice 2x , miasta i kop. srebra 1x ,
- pozostałe zasoby 1x .
- Gracze robią dowolne zakupy i rozstawiają się wedle uznania w swoich mocarstwach.



3. Bitwa o złoto Afryki

Bitwa lądowa (kawaleryjska)



Liczba graczy: 2

- (2) Wielka Brytania - Imperium Osmańskie






Cel gry: Przejęcie kontroli nad fortem w Benghazi i utrzymanie go przez 3 tury.



Zasoby startowe: Każdy gracz po 9x .



Na mapie:

- **Fort** na kopalni złota w Benghazi z 4x .
- Afryka zajęta przez ON: miasta, kop. srebra i złota 1x ,
- pozostałe zasoby 1x .



4. Rozbiory Polski

Bitwa lądowa (bez udziału oddziałów niezależnych)



Liczba graczy: 2, 3 lub 4

- (2) Polska - Rosja
- (2) Polska - Niemcy
- (2) Polska - Węgry
- (3) Polska - Rosja - Niemcy
- (3) Polska - Niemcy - Węgry
- (3) Polska - Rosja - Węgry
- (4) Polska - Rosja - Niemcy - Węgry



Cel gry:

- Polska: obronić się przed najeźdźcami.
- Pozostali gracze: zająć całą Polskę.



Zasoby startowe:

- Polska: 40 000 D, 10 RM, 10 ZB i 2 forty lub 1 twierdza,
- Jeden najeźdźca: 60 000 D, 10 RM, 10 ZB,
- Dwóch najeźdźców, każdy po: 30 000 D, 6 RM, 6 ZB,
- Trzech najeźdźców, każdy po: 20 000 D, 4 RM, 4 ZB.



Na mapie:

- Gracze robią dowolne zakupy i rozstawiają się wedle uznania w swoich mocarstwach.



5. Wiosna ludów (II)

Bitwa lądowa



Liczba graczy: 1, 2, 3, 4 lub 5

- (1 do 5) każdy gracz wybiera dowolnie z następujących mocarstw: Francja, Niemcy, Polska, Węgry i Imperium Osmańskie.



Cel gry: Wyzwolić swoje mocarstwo od wszystkich oddziałów niezależnych.



Zasoby startowe: Każdy gracz: 15 000 D, 3 ZB, 3 RM.



Na mapie:

- W każdym mocarstwie, którym grają gracze ON:
 - Forty** w stolicach 1x i 3x .
 - w kop. srebra 1x .
 - w prowincjach z innymi zasobami po 1x .
 - w Niemczech (jeśli grają) we Frankfurcie 1x .
- Gracze robią dowolne zakupy i rozstawiają wojska **tylko w podanym mieście startowym oraz na dowolnych pustych prowincjach swojego Mocarstwa** (bez żadnych zasobów).
- Miasta startowe:
 - Francja - Lyon, Niemcy - Wiedeń, Polska - Kijów, Węgry - Dubrownik, Imperium Osmańskie - Marmaris.



6. Podbój Niemiec (II)

Bitwa lądowa



Liczba graczy: 2 lub 3

- (2) Francja i Polska,
- (2) Francja i Węgry,
- (2) Polska i Węgry,
- (3) Francja, Polska i Węgry.



Cel gry: Kontrolować trzy forty.



Zasoby startowe:

- (2) Każdy gracz: 20 000 D, 3 ZB, 3 RM,
- (3) Każdy gracz: 15 000 D, 3 ZB, 3 RM.



Na mapie:

- Niemcy zajęte przez ON:
 - Forty** w stolicach i miastach z 1x , 2x i 1x .
 - w kop. srebra 1x .
 - w prowincjach z innymi zasobami po 1x .
- Gracze robią dowolne zakupy i rozstawiają się wedle uznania w swoich mocarstwach.

Uwagi do wersji kartowej:

Oddziały niezależne w tym scenariuszu zawsze atakują.



7. Droga do Rzymu

Bitwa morsko-lądowa



Liczba graczy: 2 lub 3

- (2) Hiszpania - Niemcy
- (2) Niemcy - Imperium Osmańskie
- (2) Hiszpania - Imperium Osmańskie
- (3) Hiszpania - Niemcy - Imperium Osmańskie.



Cel gry: Przejęcie kontroli nad twierdzą w Rzymie i utrzymanie jej przez 3 tury.



Zasoby startowe:

- Niemcy: 13 000 D, 3 RM, 3 ZB, 0 DR,
- Hiszpania: 12 000 D, 4 RM, 0 ZB, 10 DR,
- Imperium Osmańskie: 13 500 D, 4 RM, 0 ZB, 11 DR.



Na mapie:

- **Twierdza** w Rzymie 2x , 1x i 1x .
- Gracze robią dowolne zakupy i rozstawiają się wedle uznania w swoich mocarstwach,
- Porty startowe:
 - Imperium Osmańskie - Marmaris i sąsiadujące pola morza,
 - Hiszpania - Barcelona i sąsiadujące pola morza.



8. Bitwa o Anglię

Bitwa morska i desant



Liczba graczy: 2

- (2) Hiszpania - Szwecja.



Cel gry: Przejęcie kontroli nad Wielką Brytanią.



Zasoby startowe: Każdy z graczy: 30 000 D, 10 RM, 25 DR.



Na mapie:

- Wielka Brytania zajęta przez ON:
 - Londyn 1x , miasta i kop. srebra 1x .
 - pozostałe zasoby 1x .
- Gracze robią dowolne zakupy i rozstawiają OW na okrętach.
- Pola startowe:
 - Hiszpania i Szwecja - pola morza sąsiadujące z mocarstwem.





9. Bitwa o porty (III)

Bitwa morska i desant



Liczba graczy: 2 lub 3

- (2) Hiszpania - Szwecja
- (3) Hiszpania - Wielka Brytania - Szwecja



Cel gry: Zdobyć jeden fort przeciwnika.



Zasoby startowe:

- (2) Każdy gracz: 25 000 D, 15 DR, 10 RM,
- (3) Hiszpania i Szwecja: 25 000 D, 15 DR, 8 RM, Anglia: 40 000 D, 27 DR, 12 RM.



Na mapie:

- (2) Niezależna korweta z 2x i uwięzionym Admirałem (zielone pole morskie).
- (2) Forty w Sztokholmie i Lizbonie.
- (2) Gracze robią dowolne zakupy (nie więcej niż 3 okręty).
- (3) Forty w Londynie, Dublinie, Sztokholmie i Lizbonie.
- (3) Gracze robią dowolne zakupy (Hiszpania i Szwecja nie więcej niż 3 okręty, a Anglia nie więcej niż 5 okrętów).

Gracze ustawiają okręty na oznaczonych na rysunku polach czerwonych. Zakupione OW ustawiają na okrętach i w forcie.

Uwagi: Po zdobyciu niezależnej korwety, można zwerbować Admirała do własnej armii.



10. Morze Śródziemne (III)

Bitwa morska i desant



Liczba graczy: 2, 3 lub 4

- (2) Hiszpania i Imperium Osmańskie.
- (3) Anglia, Hiszpania i Imperium Osmańskie. Anglia ma pola startowe oznaczone na mapie cyfrą 3.
- (4) Anglia, Hiszpania, Francja i Imperium Osmańskie. Anglia ma pola startowe oznaczone na mapie cyfrą 4.



Cel gry: Zdobyć 6 punktów zwycięstwa (PZ), przy założeniu, że za zatopienie lub zdobycie wrogich okrętów otrzymujemy: korweta 1 PZ, fregata 2 PZ, liniowiec 3 PZ.



Zasoby startowe: Każdy gracz: 18 000 D, 15 DR, 6 RM.



Na mapie:

- Dwa niezależne liniowce z załogą 3x umieszczone zgodnie z rysunkiem na zielonych polach morza.
- Gracze robią dowolne zakupy OW i okrętów (nie więcej niż 4). Rozstawiają je na wskazanych na rysunku miejscach.





KAMPANIE

(Rozgrywka rozbudowana)



Po rozegraniu pierwszych **Scenariuszy** możecie poznać dalsze zasady gry, przechodząc do rozgrywania **Kampanii**. Sposób ich rozgrywania jest podobny do **Scenariuszy** z tą różnicą, że dochodzi **Faza podstaw gospodarki**. Gracze mogą pobierać zasoby z zajętych prowincji, a następnie sprzedawać je i rekrutować nowe OW. Poniżej przedstawiamy podstawowe założenia początkowe dostępnych w grze **Kampanii**. W każdej z nich na starcie gracze robią dowolne zakupy i rozstawiają OW, umocnienia i okręty w swoich mocarstwach. Otrzymują także **Bonus militarny** oraz wybierają na start dowolnego dowódcę.



1. Wojna o sukcesję Rosji

Bitwa lądowa



Liczba graczy: 2

- (2) Szwecja - Imperium Osmańskie.



Cel gry: Przejąć kontrolę nad całą Rosją.



Zasoby startowe: Każdy gracz: 16 000 D, 3 RM.



Na mapie:

- Rosja zajęta przez ON:
Forty w Moskwie, 2x w kop. srebra 1x , w prowincjach z innymi zasobami 1x .



2. Sąsiedzkie porachunki

Bitwa lądowa



Liczba graczy: 2 lub 3

- (3) Polska - Niemcy - Węgry,
- (2) Dowolna konfiguracja powyższych mocarstw.



Cel gry: Przejąć kontrolę nad drugim mocarstwem.



Zasoby startowe: Każdy gracz: 14 000 D, 5 RM, 3 ZB. W tej kampanii Węgry otrzymują liniowiec zamiast standardowego Bonusu militarnego, a Niemcy mogą wymienić dwa forty na jedną twierdzę.



Na mapie:

- **Twierdze** w Paryżu i Moskwie,
- Hiszpania, Francja, Szwecja, Rosja, Wielka Brytania (Niemcy, Węgry, Polska jeśli nie grają) zajęte przez ON: stolice, 2x miasta i kop. srebra 1x , w prowincjach z innymi zasobami 1x .



3. Uwolnić Hetmana

Bitwa lądowa (solo)



Liczba graczy: 1

- (1) Hiszpania.



Cel gry: Odbić Hetmana uwięzionego w Moskwie.



Zasoby startowe: 23 000 D, 3 ZB, 3 RM, 3 DR, Na start gracz otrzymuje Marszałka.



Na mapie:

- Francja, Niemcy, Wielka Brytania, Polska, Węgry i Rosja zajęte przez ON: miasta i kop. srebra 1x , w prowincjach z innymi zasobami 1x .
- **Fort** w Paryżu: 1x , 1x , 2x oraz uwięziony **Generał piechoty**.
- **Fort** w Berlinie: 1x , 1x , 2x oraz uwięziony **Generał artylerii**.
- **Fort** w Londynie: 1x , 1x , 2x oraz uwięziony **Admirał**.
- **Fort** w Warszawie: 1x , 1x , 2x oraz uwięziony **Generał kawalerii**.
- **Fort** w Budapeszcie: 1x , 1x , 2x oraz uwięziony **Generał grenadierów**.
- **Twierdza** w Moskwie: 2x , 1x , 1x oraz uwięziony **Hetman**.

Uwagi: Zdobywając stolice mocarstw i wyzwalając dowódcę, możemy go dołączyć do swojej armii.



4. Zdobyć Sztokholm

Bitwa lądowa i desant



Liczba graczy: 1 lub 2

- (1) Hiszpania lub Imperium Osmańskie,
- (2) Hiszpania i Imperium Osmańskie.



Cel gry: Zdobyć twierdzę w Sztokholmie (korzystając z okrętu stojącego w Gdańsku).



Zasoby startowe: Każdy gracz: 15 000 D, 3 ZB, 3 RM.



Na mapie:

- Francja, Niemcy, Polska, Węgry zajęte przez ON: miasta i kop. srebra 1x , w prowincjach z innymi zasobami 1x , w Niemczech (jeśli grają) we Frankfurcie 1x .
- Paryż i Budapeszt, 1x .
- **Forty** w Berlinie i Warszawie, 2x , 1x , 1x .
- **Twierdza** w Sztokholmie, 4x .
- Stocznia w Gdańsku: Liniowiec bez załogi



5. Kampania Wiedeńska

Bitwa lądowa



Liczba graczy: 1, 2, 3, 4 lub 5

- (1) Hiszpania, Rosja, Anglia, Szwecja, Imperium Osmańskie,
- (2) i (3) Hiszpania, Rosja, Imperium Osmańskie (dowolnie),
- (4) Hiszpania, Rosja, Anglia, Imperium Osmańskie
- (5) Hiszpania, Rosja, Anglia, Szwecja, Imperium Osmańskie.



Cel gry: Zdobyć twierdzę w Wiedniu.



Zasoby startowe:

- Hiszpania, Rosja, Imp. Osmańskie: 25 000 D, 6 RM, 2 ZB
- Szwecja: 30 000 D, 10 RM, 10 DR, 2 ZB,
- Anglia: 35 000 D, 10 RM, 17 DR, 2 ZB.



Na mapie:

- Francja, Niemcy, Polska, Węgry zajęte przez ON:
stolice, 1x , 1x
miasta i kop. srebra 1x
kop. miedzi 1x
- **Uprawy i Tartaki – brak oddziałów!**
- **6 Fortów** z 1x i 3x , ustawione w prowincjach:
 - Lyon,
 - na południe od Frankfurtu,
 - kop. miedzi na wschód od Berlina,
 - Warszawa,
 - kop. srebra na wschód od Budapesztu,
 - Dubrownik
- **Twierdza** w Wiedniu, 2x , 1x , 1x .

Uwagi: Po zajęciu stolicy gracz może dobrać kolejnego dowódcę.

6. Aneksja mocarstwa

Bitwa lądowo-morska (bez interakcji pomiędzy graczami)



Liczba graczy: 2, 3 lub 4

- (4) Wielka Brytania, Hiszpania, Polska, Węgry
- (2) lub (3) Dowolna konfiguracja powyższych mocarstw.



Cel gry: Przejąć kontrolę nad sąsiednim mocarstwem.

Wielka Brytania ma zdobyć Szwecję, Hiszpania ma zdobyć Francję, Polska ma zdobyć Rosję, Węgry mają zdobyć Niemcy.



Zasoby startowe:

- Hiszpania, Polska i Węgry po: 19 000 D, 4 RM, 4 ZB,
- Wielka Brytania: 29 000 D, 9 RM, 19 DR, 1 ZB.



Na mapie:

- **Podbijane mocarstwa** zajęte przez ON:
Twierdze w Berlinie, Moskwie, Paryżu i Sztokholmie,
2x , 1x , 1x
miasta i kop. srebra 1x
w prowincjach z innymi zasobami 1x .

7. Wojna o cesarski tron

Bitwa lądowa i desant



Liczba graczy: 2 lub 3

- (2) Hiszpania - Imperium Osmańskie
- (2) Hiszpania - Rosja
- (2) Imperium Osmańskie - Rosja
- (3) Hiszpania - Imperium Osmańskie - Rosja.



Cel gry: Zdobyć twierdzę w Berlinie i utrzymać 3 tury.



Zasoby startowe: Każdy gracz: 14000 D, 5 RM, 2 ZB, 5 DR



Na mapie:

- Francja, Niemcy, Polska, Węgry zajęte przez ON:
stolice, 2x ,
miasta i kop. srebra 1x
w prowincjach z innymi zasobami 1x
Twierdza w Berlinie, 2x , 1x , 1x .

8. Złoto na Islandii

Bitwa lądowa, morska i desant



Liczba graczy: 1, 2 lub 3

- (1) Portugalia, Holandia lub Norwegia
- (2) lub (3) dowolna konfiguracja powyższych państw.



Cel gry: Zdobyć prowincję ze złotem na Islandii.



Zasoby startowe:

- (1) Każdy gracz: 14 000 D, 3 DR, 3 RM
- (2) Każdy gracz: 16 000 D, 3 DR, 3 RM
- (3) Każdy gracz: 18 000 D, 3 DR, 3 RM



Na mapie:

- Islandia zajęta przez ON:
Fort na prowincji z uprawami 1x , 3x
kop. złota 1x
pozostałe zasoby 1x
- Wielka Brytania, Hiszpania, Francja, Niemcy, Szwecja,
Polska zajęte przez ON:
stolice, 1x ,
miasta i kop. srebra 1x
w prowincjach z innymi zasobami 1x
- Gracze ustawiają OW na dwóch prowincjach startowych:
 - Holandia: dwie prowincje neutralne na północny wschód od Francji (z uprawami oraz pusta)
 - Portugalia: Lisbona oraz pusta prowincja na północ
 - Norwegia: Oslo oraz sąsiednia prowincja z uprawami.

Za zebrane zasoby budują flotę, aby dopłynąć na Islandię.

Uwagi: W tej kampanii wyjątkowo można wymieniać zasoby DR na zasoby ZB w stosunku 1:1.

GOSPODARKA

Koło stolicy



Ten rozdział opisuje akcje, jakie podejmują gracze, w **Fazie gospodarczej** pełnej rozgrywki. Poruszając się pionami po **Kole stolicy**, odwiedzają w kolejnych rundach sześć **Ministerstw: rolnictwa, gospodarki, handlu, finansów, budownictwa oraz wojny**. Na polach **Ministerstw** są gromadzone lub sprzedawane zasoby, pobierane opłaty lub rekrutowane wojsko.

Kolejność poszczególnych **Ministerstw** jest ściśle określona, co nadaje rozgrywce pewnego uporządkowania i odzwierciedla roczny cykl życia każdego mocarstwa. Począwszy od zbioru plonów i wydobycia surowców, przez handel i podatki, na inwestycjach oraz werbunku wojska kończąc.

Tylko w **Fazie gospodarki** wszyscy gracze mogą **równocześnie** wykonywać akcje dostępne w danym **Ministerstwie**, co znacznie przyspiesza i usprawnia rozgrywkę.

Poniżej opisujemy, co gracze muszą i co mogą zrobić w poszczególnych **Ministerstwach**, czyli w kolejnych rundach rozgrywki.

➤ Kolejność akcji w **Fazie gospodarczej** może mieć istotne znaczenie, w **Ministerstwie Budownictwa** przy dostępności i budowie **Okrętów i Umocnień** oraz w **Ministerstwie Wojny** podczas zakupu i ustawiania **OW**. Jeśli przynajmniej jeden z graczy zgłosi potrzebę wykonywania akcji gospodarczych w ustalonej kolejności, wszyscy powinni się do tego zastosować. Jednak w większości akcji gospodarczych nie będzie to istotne, a jednoczesne przeprowadzanie akcji przez wszystkich graczy znacznie poprawi płynność rozgrywki.

MINISTERSTWO ROLNICTWA (NR I)



Pierwszym ministerstwem, jakie odwiedzają gracze, jest **Ministerstwo rolnictwa**, gdzie można wykonać **zbiory zasobów ZB i DR** z kontrolowanych przez graczy prowincji. Z każdej prowincji, którą kontroluje **OW** gracza, oznaczonej symbolem upraw, tartaków, miast i stolic, otrzymuje on zasoby zgodnie z poniższą tabelą:

Tabela 6: Zasoby rolnicze

PROWINCJA	ZEBRANE ZASOBY
Tartaki	3 DR
Uprawy	3 ZB
Miasto	3 ZB
Stolica	6 ZB

W zależności od uzyskanego **poziomu kontroli** w tej turze gracze otrzymują dodatkowe zasoby:

Marszałek	+6 ZB
Kanclerz	+4 ZB
Kasztelan	+2 ZB
Podkomorzy	0

Bardzo istotnym elementem gry jest zapewnienie zaopatrzenia armii, dlatego warto w **Fazie militarnej** wykonać takie ruchy wojsk, aby kontrolować jak największą liczbę prowincji przynoszących **ZB i/lub DR**.

Ustaloną ilość zasobów, jakie zebrał dany gracz, należy przekazać mu z **BC** postaci żetonów **ZB i DR**.

➤ Wskazówka: W celu szybkiego zliczenia zasobów, jakie gracz otrzyma, najlepiej: policzyć tartaki, pomnożyć przez 3 i uzyskać ilość zebranego **DR**. Podobnie w przypadku **ZB** policzyć uprawy i miasta jako 1, a stolicy jako 2, a następnie uzyskaną liczbę pomnożyć przez 3. Do otrzymanego wyniku należy doliczyć ilość **ZB** otrzymanego z tytułu uzyskanego w turze **poziomu kontroli**.

➤ Wskazówka: Najlepiej ustawiać swoje **OW** na mapie w taki sposób, aby nie zasłaniały symboli zasobów.

MINISTERSTWO GOSPODARKI (NR II)



Drugim ministerstwem, jakie odwiedzają gracze, jest **Ministerstwo gospodarki**. Gracze wykonują tu **zbiory zasobów RM i TW** z kontrolowanych przez siebie prowincji. Warto więc w **Fazie militarnej** opuścić uprawy i tartaki, a zajmując swoimi **OW** prowincje z kopalniami. Z każdej prowincji, którą kontrolują **OW** gracza, i oznaczonej symbolem kopalni, miasta i stolicy, gracze otrzymują zasoby zgodnie z poniższą tabelą:

Tabela 7: Zasoby gospodarcze

PROWINCJA	ZEBRANE ZASOBY
Kopalnia miedzi	3 RM
Kopalnia srebra	6 RM
Kopalnia złota	9 RM
Miasto	3 TW
Stolica	6 TW

W zależności od uzyskanego **poziomu kontroli** w tej turze gracz otrzymuje dodatkowe zasoby:

Marszałek	+6 TW
Kanclerz	+4 TW
Kasztelan	+2 TW
Podkomorzy	0

Ustalona ilość zasobów, jakie zebrał dany gracz, należy przekazać mu z BC w postaci żetonów RM i TW.

➤ Wskazówka: W celu szybkiego zliczenia zasobów, jakie gracz otrzyma, najlepiej policzyć symbole kopalni (miedzi 1, srebra 2 i złota 3), a następnie pomnożyć przez 3 i uzyskać ilość zebranej RM. Podobnie w przypadku TW policzyć miasta jako 1 i stolice jako 2, a następnie otrzymaną liczbę pomnożyć przez 3. Do otrzymanego wyniku należy doliczyć ilość TW otrzymanych z tytułu uzyskanego w turze poziomu kontroli.

MINISTERSTWO HANDLU (NR III)



Kolejne jest Ministerstwo handlu. Tu gracze mogą sprzedać zgromadzone wcześniej zasoby. W tym celu mnoży się liczbę jednostek sprzedawanego zasobu przez jego cenę, podaną w tabeli 8 (Ceny zasobów). Żetony sprzedanych zasobów gracze odkładają do BC, a w zamian pobierają z BC odpowiednią liczbę dukatów.

Tabela 8: Ceny zasobów

ZASOBY	CENY ZA JEDNOSTKĘ
Ruda metalu (RM)	600 D
Towary (TW)	500 D
Drewno (DR)	400 D
Zboże (ZB)	300 D

Poziom kontroli, jaki gracz uzyskał, wchodząc do Ministerstwa handlu, zapewnia dodatkową prowizję handlową w następujących wysokościach:

Marszałek	3000 D
Kanclerz	2000 D
Kasztelan	1000 D
Podkomorzy	bez prowizji

Do szybkiego przeliczenia wartości sprzedawanych w Ministerstwie handlu zasobów gracze mogą wykorzystać specjalnie przygotowany Kalkulator, który jest dostępny pod adresem internetowym: www.mocarstwa.pl/kalkulator

MINISTERSTWO FINANSÓW (NR IV)



Ministerstwo finansów, tu gracze otrzymują pieniądze z podatków zebranych na terenie swoich mocarstw. Wysokość zebranych podatków jest uzależniona od poziomu kontroli, jaki gracz uzyskał w ostatnim rzucie Kostką władzy.

Uzyskaną wysokość podatku należy pomnożyć przez liczbę mocarstw, jakie gracie aktualnie kontrolują (liczba posiadanych herbów), a następnie wypłacić z BC:

Marszałek	6000 D
Kanclerz	5000 D
Kasztelan	4000 D
Podkomorzy	3000 D

Niestety Ministerstwo finansów to nie tylko przychody z podatków, należy tu zapłacić żołd własnej armii.

Wysokość żołdu, jaką gracze muszą zapłacić do BC, należy obliczyć, mnożąc liczbę oddziałów danej formacji przez stawkę żołdu podaną w tabeli 4 (Cennik), w kolumnie żołd.

W przypadku braku środków finansowych na wypłatę żołdu gracz musi usunąć z mapy wybrane przez siebie OW, pozostawiając tylko te, na których opłacenie posiadał finanse.

Jednak zanim to nastąpi, gracz ma możliwość sprzedaży do BC dowolnej ilości zasobów za połowę ceny podstawowej (RM 300 D, TW 250 D, DR 200 D, ZB 150 D).

MINISTERSTWO BUDOWNICTWA (NR V)



Następne jest Ministerstwo budownictwa. Pozwala ono graczom na budowę nowych umocnień w prowincjach, w których stacjonuje przynajmniej jeden OW należący do danego gracza.

Gracze mogą także budować okręty na polach stoczniowych (oznaczone na mapie kotwicą), graniczących z kontrolowaną przez OW gracza prowincją lub na polu stoczniowym sąsiadującym z prowincją swojego rdzennego mocarstwa, wtedy nie ma konieczności posiadania tam OW. Zbudowane okręty zawsze muszą być ustawione na mapie morza na polu stoczniowym.

Po spełnieniu powyższych warunków i zadeklarowaniu, jaki rodzaj umocnień i/lub okrętu gracz buduje, należy przekazać do BC określoną w tabeli 4 (Cennik) liczbę dukatów i DR, a w przypadku okrętów także RM. Następnie pobrać odpowiednie umocnienia i/lub okręty i ustawić, zgodnie z powyższą zasadą, na wybranym polu na mapie. Gracz może także pozostawić je u siebie do wstawienia na mapę w jednej ze swoich kolejnych Faz politycznych.

Uzyskany w Kole stolicy poziom kontroli wpływa na limit inwestycji, jakich gracze mogą dokonać w Ministerstwie budownictwa w ciągu Fazy gospodarczej. Limit jest określony kwotowo w następujący sposób:

Marszałek	24 000 D
Kanclerz	18 000 D
Kasztelan	12 000 D
Podkomorzy	6 000 D

Ceny zakupu okrętów i umocnień są przedstawione także na Karcie pomocy gracza.

MINISTERSTWO WOJNY (NR VI)



Ostatnim w Kole stolicy jest Ministerstwo wojny. Pozwala ono graczom na **werbunek nowych OW**. Ceny ich zakupu w dukatach oraz dodatkowy koszt w zasobach są przedstawione w tabeli 4 (Cennik) oraz na **Karcie pomocy gracza**.

Nowo zwerbowane OW muszą być umieszczone na mapie w obrębie granic własnego mocarstwa, czyli na terenie prowincji mocarstwa, które aktualnie gracz kontroluje (posiada jego herb). Jeśli gracz zajął nowe mocarstwo, może na jego terenie ustawiać nowe OW.

Gracz kontrolujący Wielką Brytanię może ustawiać nowo zakupione OW także na terytoriach zależnych w Afryce (oznaczonych na mapie czerwonymi pasami).

Gracz nie może zwerbować większej liczby OW, niż pozwala mu na to terytorium kontrolowanych przez niego mocarstw.

Gracze przekazują kwotę za zakupione OW do BC. W przypadku zakupu artylerii i/lub kawalerii należy pamiętać o przekazaniu do BC poza dukatami także żetonów RM (artyleria) oraz ZB (kawaleria) po 1 za każdy zakupiony oddział.

Uzyskany w Kole stolicy poziom kontroli wpływa na limit OW, jakie gracz może zwerbować w **Ministerstwie wojny** w ciągu **Fazy gospodarczej**. Limity są następujące:

	Marszałek	30 OW
	Kanclerz	25 OW
	Kasztelan	20 OW
	Podkomorz	15 OW

Po wykonaniu werbunku nowych OW przez wszystkich graczy, należy zapewnić wszystkim OW **Apro wizację**, czyli wyżywienie całej armii przez kolejny rok (6 rund gry).

» Gracze liczą, ile OW posiadają obecnie na mapie, (nowo zwerbowanych oraz starych, łącznie) i **MUSZĄ przekazać do BC po 1 ZB na każdy OW**. W przypadku gdy dany gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów ZB, wskazuje OW, które nie otrzymały apro wizacji i zdejmuje je z mapy.

Jeżeli gracze zdecydowali się na korzystanie z dodatkowych zasad dotyczących dowódców, każdy gracz po zakończeniu apro wizacji armii może dobrać dowolnego dowódcę z dostępnych w BC. Należy ustawić go w kontrolowanym przez siebie mocarstwie, w dowolnej kontrolowanej przez własne OW prowincji.



W Ministerstwie wojny gracze mogą dobrać ponownie wykorzystane **Karty mocarstw**, jak opisano na str. 15.

» Wskazówka: W Fazy gospodarczej wszyscy gracze działają równocześnie. W przypadku sytuacji spornej, co do kolejności wykonania przez graczy akcji, należy zastosować kolejność obowiązującą w Fazach militarnych.



ZASADY DODATKOWE



Poniżej przedstawiamy Wam zasady opcjonalne, które będziecie mogli włączyć do swoich rozgrywek w zależności od uznania. Polecamy je przede wszystkim graczom, którzy już poznali **Mocarstwa** i swobodnie poruszają się po podstawowych zasadach.

» Istotne jest, aby przed rozpoczęciem rozgrywki gracze wspólnie ustalili, czy będą korzystać z **zasad dodatkowych**, a jeśli tak, to z których.

DOWÓDCY



Armię każdego mocarstwa stanowią mężni i waleczni żołnierze, ale na polu bitwy sama odwaga nie wystarczy. Ważne są: dobre rozpoznanie sytuacji, mądre rozkazy oraz strategia, która pozwoli wykorzystać atuty własnej armii i ukryć jej słabości. O losach wielu żołnierzy na polu bitwy i przeważeniu szali zwycięstwa decydowały trafne decyzje dowódców. Dlatego właśnie ich wprowadziliśmy do **Mocarstw**, jako dodatkowy element, który – mądrze wykorzystany – może zmienić losy rozgrywki.

Dowódców można wprowadzić zarówno w **Kampaniach**, jak i w **Pełnej rozgrywce**. Będą poruszać się po mapie militarnej wraz z oddziałami wojsk graczy.

Każde mocarstwo ma do wyboru 7 rodzajów dowódców. Żetony każdego z 7 dowódców są dostępne w 6 kolorach odpowiadających kolorom pionów graczy (łącznie 42 żetony). Każdy dowódca zapewnia oddziałom wojska inne dodatkowe zdolności. W tabeli 9 (**Atuty Dowódców**) przedstawiamy rodzaje dowódców oraz atuty, jakie zapewniają oddziałom, którymi dowodzą.

» Dowódca zapewnia dodatkowe zdolności wyłącznie OW, które znajdują się w tej samej Prowincji, co on. Mówimy, że są to oddziały pod jego **dowództwem**. Sami dowódcy nie są traktowani jak OW, mogą więc być przydzieleni do **pełnej prowincji**.

Będąc w pełnej prowincji, dowodzą 3 OW, a nawet mogą dowodzić 4 OW w forcie, twierdzy lub na liniowcu.

WPROWADZANIE DOWÓDCÓW



We wszystkich rodzajach rozgrywki każdy z graczy może wybrać jednego dowódcę w **Fazy pierwszych zakupów**. Umieszcza go na mapie w wybranej prowincji własnego mocarstwa, w której stacjonuje przynajmniej jeden OW lub na okręcie z załogą.



W **Kampaniach** gracze mogą dobrać kolejnego dowódcę po każdym zdobyciu **stolicy** innego mocarstwa.



W **Pełnej rozgrywce** gracze będą mogli dobrać kolejnych dowódców podczas każdej wizyty w **Ministerstwie wojny**. Na zakończenie **Fazy gospodarczej** po werbunku, każdy gracz może dobrać jednego z dostępnych dowódców.

RUCHY DOWÓDCÓW



Dowódcy mogą przemieszczać się po mapie tylko i wyłącznie razem z jednym wybranym OW w ciągu tury. Oznacza to w praktyce, że można przesunąć dowódcę, np. razem z oddziałem piechoty, do sąsiedniej prowincji. Jeśli tam stacjonuje kolejna piechota, która może wykonać ruch, to ona nie może już zabrać dowódcy ze sobą w tej turze. Dowolny dowódca (np. Generał Piechoty), wykonując ruch wraz z oddziałem kawalerii, może przesunąć się o dwie prowincje w jednej turze.

» Dowódca nie może samodzielnie poruszać się po mapie.

» Dowódca w trakcie jednej tury wykonuje ruch o jedną prowincję wraz z wybranym OW. Wyjątkiem jest kawaleria, z którą może poruszyć się o dwie prowincje.

» Zarówno w prowincji w której jest dowódca, jak i tej, do której wchodzi, dodaje stacjonującym tam OW odpowiednie **atuty**.

» Dowódca **ginie**, w momencie kiedy wszystkie OW, którymi dowodził, zostaną rozbite i jego żeton zostaje w pustej prowincji. Zdejmuje się wtedy żeton z mapy.

Dowódca nigdy nie może przebywać w pustej prowincji ani w tej samej prowincji co inny dowódca.



ATUTY DOWÓDCÓW W ROZGRYWCE KARTAMI WALKI



Dowódcy zapewniają następujące rodzaje atutów: **Atak +1**, **Obrona +1** lub **Bonus +1**, uwzględniane do obliczenia wyniku walki OW, którymi dowodzą, oraz podwyższenie limitu Kart Walki na rękę.

» **Bonus +1** oznacza, że oddziały **atakujące** lub **broniące** się mogą dodać jeden do wyniku walki. **Atut dowódcy** sumuje się z innymi bonusami zapewnionymi przez umocnienia lub rodzaj formacji, ale maksymalnie może wynosić jeden.

» **Marszałek** zapewnia **Atak +1** wszystkim rodzajom OW.

» **Hetman** zapewnia **Obronę +1** wszystkim rodzajom OW.

» **Generałowie** zapewniają **Bonus +1** zarówno podczas ataku, jak i obrony, ale tylko określonym rodzajom OW.

» **Marszałek** oraz **Hetman** podwyższają o **1 limit Kart Walki**, jakie gracz może mieć na rękę.

Podstawowy limit liczby Kart walki, jakie gracz może mieć maksymalnie na rękę, wynosi 7. Posiadając Marszałka lub Hetmana, limit ten wzrasta do 8. Jeśli gracz posiada Marszałka i Hetmana, wtedy limit wzrasta do 9.

ATUTY DOWÓDCÓW W ROZGRYWCE KOSTKAMI



Dowódcy zapewniają dwa rodzaje atutów OW, którymi dowodzą: **Przerzut** oraz **Obrona +1**.

» **Przerzut** oznacza możliwość wykonania ponownego rzutu ataku (lub obrony w przypadku Hetmana). Gracz, dla którego wynik rzutu ataku 2K6 (lub 3K6 artyleria) nie jest satysfakcjonujący, może ponownie wykonać rzut wszystkimi kostkami. Wynik drugiego rzutu jest ostateczny.

Ważne, aby gracz wykorzystujący przerzut zdecydował o jego wykonaniu jeszcze przed rzutem obronnym przeciwnika.

Przykład: Artur wykonuje atak piechotą z prowincji, w której znajduje się jego Marszałek. Na kostkach wypadło 2 i 3, razem 5. Artur decyduje się na wykonanie Przerzutu. Rzuca ponownie i otrzymuje 4 i 4, razem 8. Marszałek znacznie wzmocnił atak piechoty.

» **Obrona +1** oznacza, że oddział broniący się może dodać jeden do wyniku rzutu obrony. **Atut dowódcy** sumuje się z innymi bonusami zapewnionymi przez umocnienia lub rodzaj formacji.

Przykład: Oddział grenadierów Leona broni się w Forcie, w którym dodatkowo jest Generał Grenadierów. Leon wykona więc rzut obronny 2K6+3, z czego +1 zapewnia bonus grenadierów, +1 bonus za fort i +1 bonus za Generała Grenadierów. Na kostkach wypadło 4 i 3, razem 7 + 3 za Bonus, co daje wynik obrony 10.



Tabela 9: Atuty Dowódców

Dowódca	Atuty	Atuty w ataku	Atuty w obronie
Marszałek	Atak +1 wszystkie formacje Limit kart na rękę +1	Przerzut wszystkie formacje	–
Hetman	Obrona +1 wszystkie formacje Limit kart na rękę +1	–	Przerzut wszystkie formacje
Generał Artylerii	Bonus +1 artyleria atak i obrona	Przerzut artyleria	Obrona +1 artyleria
Generał Kawalerii	Bonus +1 kawaleria atak i obrona	Przerzut kawaleria	Obrona +1 kawaleria
Generał Grenadierów	Bonus +1 grenadierzy atak i obrona	Przerzut grenadierzy	Obrona +1 grenadierzy
Generał Piechoty	Bonus +1 piechota atak i obrona	Przerzut piechota	Obrona +1 piechota
Admirał	Bonus +1 załoga okrętu, atak i obrona	Przerzut załoga okrętu	Obrona +1 załoga okrętu

Jak pokazuje powyższa tabela, każdy dowódca posiada inne atuty, co powoduje, że gra staje się jeszcze bardziej niepowtarzalna, a wybór właściwego dowódcy może przeważać losy całej rozgrywki.



ZMĘCZENIE



Gra Mocarstwa nawiązuje do walk historycznych, które staraliśmy się przedstawić Wam realistycznie. Jednak z uwagi na konieczność optymalizacji czasu rozgrywki, ilości liczenia i zmiennych, musieliśmy wiele rzeczy upraszczać. Dla tych z Was, którzy chcieliby wprowadzić do rozgrywki jeszcze więcej realizmu, proponujemy zastosowanie zasady zmęczenia OW. Nie wydłuży to znacząco rozgrywki, a doda wiele możliwości zarówno graczom broniącym się, jak i atakującym.

» **Zasada zmęczenia** mówi o tym, że OW, który w danej turze skutecznie obronił się przed atakiem wroga, otrzymuje modyfikator -1 do kolejnego rzutu obronnego w tej samej turze. Ponadto zmęczony OW **nie może bronić się ponownie**, jeśli w tej samej prowincji jest inny niezmużony OW.

W sytuacji gdy w prowincji są zmęczone i niezmużone OW, gracz musi wyznaczyć do obrony jeden z niezmużonych oddziałów. Dopiero gdy w prowincji zostaną same zmęczone OW, gracz wyznacza, którym z nich będzie się bronił. Zmęczone OW należy oznaczyć na mapie przez położenie ich figurek. Po zakończeniu tury figurki należy ponownie ustawić.

Przykład: Artur atakuje kolejno 3 oddziałami piechoty prowincję, w której Leon posiada 1 oddział piechoty i 1 oddział artylerii. W pierwszym ataku Leon zadeklarował obronę piechotą. Udało się obronić, ale piechota po walce jest zmęczona. Ataku kolejnej piechoty musi więc bronić artyleria Leona. Tym razem także się udało, ale Leon posiada już obie zmęczone jednostki. W trzecim ataku Artura Leon może zdecydować, czy bronić się artylerią, czy piechotą, jednak obie jednostki otrzymają modyfikator -1 do wyniku obrony. Zdecydował się na obronę piechotą i tym razem obrona się już nie powiodła. Ostatecznie artyleria przetrwała atak.

W przypadku wielokrotnej obrony jednym OW modyfikator zmęczenia -1 nie zwiększa się. Oddział zmęczony może bronić się wielokrotnie w jednej turze, ale po drugim i kolejnych udanych odparciach ataków nie otrzymuje już kolejnych modyfikatorów.

» **Modyfikator zmęczenia maksymalnie wynosi -1.**

Powyższa zasada zmęczenia jest stosunkowo prosta do wprowadzenia, a znacząco wpływa na przebieg walk i strategię, którą gracze mogą stosować w rozgrywce.

Powyższe dodatkowe zasady mogą jeszcze bardziej ubarwić rozgrywkę, a także dodać graczom kolejne możliwości dowodzenia ich armią i podejmowania trudnych strategicznych decyzji.

*Do boju! Życzymy pełnych emocji rozgrywek!
autorzy Wiktor i Piotr*

Patroni medialni gry „Mocarstwa”:



Wydawca:

Wydawnictwo gier planszowych

BIAŁY GRYF s.c.

www.bialygryf.pl

©2020, Warszawa

ISBN 978-83-948698-2-3

