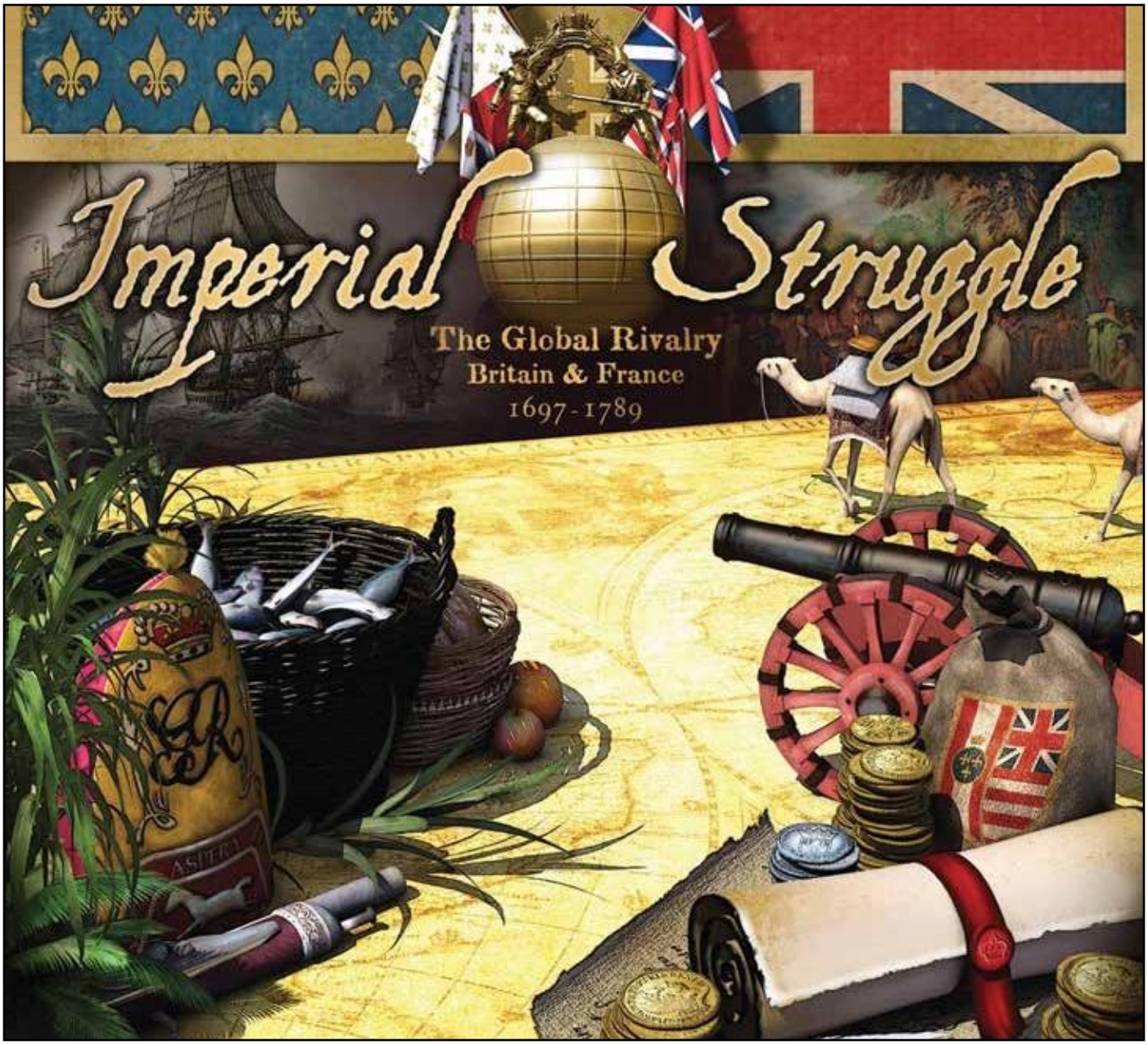


ZASADY GRY

SPIS TREŚCI

1.0 Wstęp 2
2.0 Zarys Rozgrywki 2
3.0 Komponenty 3
4.0 Sekwencja Gry 8
5.0 Rundy Akcji 10
6.0 Kredyt 14
7.0 Wojny 14
8.0 Kafelki Korzyści 16
9.0 Punkty Pokoju 17
10.0 Flagi USA 17
11.0 Finałowa Faza Punktacji 17
12.0 Zasady Opcjonalne 17
Zbiór Znaczników 18
Indeks 20

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

1.0 Wstęp

"What I gained by being in France was learning to be better satisfied with my own country."

~ Samuel Johnson

"England has forty-two religions and only two sauces."

~Voltaire

W 1697 Król Słońce, Ludwik XIV, wyszedł z dekady wojny i jego kontynentalnych ambicji nieusatysfakcjonowany. W tym samym czasie, Król Anglii William III zasiadł wygodnie na tronie bardziej niż kiedykolwiek. Z wyłaniającym się kryzysem sukcesji w Hiszpanii, nie było iluzji, że nowy wiek będzie wiekiem nad wyraz spokojnym. Lecz ani Francja, ani Anglia nie były w pełni przygotowane na wrzawę nadchodzących lat: Drugą Wojnę Stuletnią, podczas której ci dwaj zaciekli przeciwnicy będą zaciekle i dumnie rywalizować wraz z całym szeregiem ludzkich osiągnięć. Na polach bitew od Indii przez Kanadę po Morze Karaibskie ich armie i floty zderzą się; na Paryskich salonach i w kawiarniach Londynu narodzi się polityka i ekonomia współczesnego świata; a rewolucja ostatecznie wstrząśnie dziełami człowieka i społeczeństwa—rewolucja, która mogła zakończyć się bez rozlewu krwi, ale osiągnąć triumf wolności, która mogłaby się rozwinąć dla współczesnego świata w niewyobrażalny sposób.

Imperial Struggle to gra dla dwóch graczy traktująca o osiemnastowiecznej rywalizacji między Francją a Brytanią. Zaczyna się w roku 1697, gdy te dwa imperia ostrożnie oczekują następcy na hiszpańskim tronie i kończy się w roku 1789, gdy nowy ład zburzył Bastylię. Ta gra nie jest całkowicie o wojnie: Francja jak i Brytania muszą rozbudowywać i rozszerzać swoje kolonie i ich bogactwo, handlować i zawierać traktaty z innymi nacjami Europy i walczyć o chwałę w nieskończonym wirze ludzkich osiągnięć.

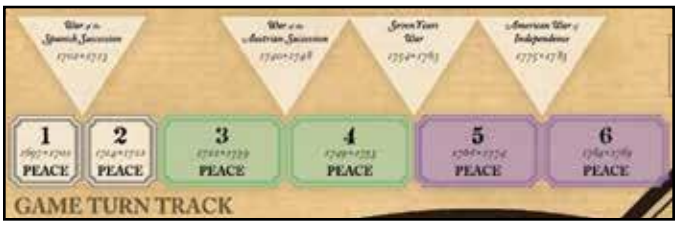
Imperial Struggle obejmuje prawie 100 historii i cztery wielkie wojny. Mimo to pozostaje ona szybką, niewymagającą grą. Dąży do dorównanie jej duchowemu przodkowi, Twilight Struggle, używając szeregu prostych zasad i systemów, prezentując globalny zakres i historyczne terytorium w jeden wieczór. W Turach Pokoju, rozwijają swoją gospodarkę i sojusze oraz próbują zdobyć przewagę zagrywając wydarzenia z Kart Wydarzeń. Muszą mądrze planować swoje inwestycje, ale także skupiać się na uniemożliwianiu wykorzystywania tych okazji przeciwnikowi. W Turach Wojny, każdy teatr może przynieść wielkie zarobki w terytorium i prestiżu… ale zdobycze terytorialne mogą zostać odwołane w tabeli rozejmu. Czy pod koniec wieku, Wielka Brytania będzie rządzić imperium, w którym słońce nigdy nie zachodzi? Czy może Francja rozświetli drogę światu, jako supermocarstwo ze snów Króla Słońce czy może jako republika Lafayette'a?

2.0 Zarys Rozgrywki

NOTATKA: Gracze mogą zechcieć zacząć od Rozszerzonego Przykładu Rozgrywki na stronie 3 w poradniku gry i posłużyć się tymi zasadami jedynie w kontekście aktualnego przebiegu rozgrywki.

2.1 Rodzaje Tur

Imperial Struggle składa się z sześciu Tur Pokoju, przedzielonych czterema Wojnami (Wojną o Hiszpańską Sukcesję, Wojnę o Austriacką Sukcesję, Wojnę Siedmioletnią i Amerykańską Wojnę o Niepodległość). Pierwsze dwie Tury Pokoju i Wojna o Hiszpańską Sukcesję składają się na Erę Sukcesji; dwie kolejne Tury Pokoju wraz z Wojną o Austriacką Sukcesję i Wojną Siedmioletnią składają się na Erę Imperialną; a ostatnie dwie Tury Pokoju i Amerykańska Wojna o Niepodległość składają się na Erę Rewoucji.



2.3 Tury Pokuju

W każdej Turze Pokoju gracze naprzemiennie podejmują Rundy Akcji. Runda Akcji składa się z wyboru Kafeka Inwestycji z dostępnych kafelków w tej turze, zagrywania Wydarzenia z ręki gracza (jeśli jest to dozwolone przez kafelek inwestycji) i wydawania Punktów Akcji zapewnionych przez Kafelek Inwestycji. Na końcu takiej tury, gracze zdobywają Nagrody za każdy Region (losowo przydzielony na początku tury) oraz bonusy za dominację w handlu towarami ustalanymi przez Globalne Zaopatrzenie.

2.4 Tury Wojny

Podczas Tur Wojny, nazwanych także Wojnami, gracze rozpatrują każdy teatr wojny indywidualnie. Aby rozpatrzyć Teatr, każdy gracz odkrywa wszystkie swoje kafelki Wojny w tym Teatrze, Podstawowe jak i Bonusowe. Zwycięzcą Teatru jest gracz z większą całkowitą siłą z kafelków i bonusów na planszy (jak sekcje Sojuszy, Szwadrony, itd., w zależności od jakie bonusy dany teatr posiada). Ten gracz następnie otrzymuje łupy wojenne oparte na przewadze w zwycięstwie.

2.5 Zwycięstwo

Są trzy sposoby na osiągnięcie automatycznego zwycięstwa w *Imperial Struggle*:

- Podczas Fazy Sprawdzenia Zwycięstwa dowolnej tury, Francja zwycięża jeśli jest 30 PZ lub więcej, a Brytania zwycięża jeśli ilość PZ jest równa 0 lub niższa.
- Po rozpatrzeniu każdego teatru wojennego, jeśli ten sam gracz wygrał we wszystkich teatrach tych wojen posiadając wyznaczony poziom siły, wygrywa grę.

© 2020 GMT Games, LLC

- Pod koniec Fazy Punktacji dowolnej Tury Pokoju, jeśli ten sam gracz wygrał wszystkie cztery regionalne nagrody i wszystkie trzy nagrody Globalnego Zapotrzebowania, natychmiastowo wygrywa grę.

Jeśli automatyczne zwycięstwo nie zostało osiągnięte podczas gry, wtedy—po Finalnej Fazie Punktacji w Turze 6—zwycięzca określany jest przez zdobyte PZ (patrz 4.1.14).

3.0 Komponenty

3.1 Lista Komponentów

Kompletna gra Imperial Struggle powinna zawierać:

- 1 planszę mapy
- 1 intrukcję
- 1 podręcznik gry
- 2 maty gry
- 1 Sekcję Kafelków Inwestycji
- 2 dwustronne Sekcje Wojny
  - ◊ Wojna o Hiszpańską Sukcesję / Wojna Siedmioletnia
  - ◊ Wojna o Austriacką Sukcesją / Amerykańska Wojna o Niepodległość
- 2 karty pomocy
- 4 arkusze znaczników
- 41 kart Wydarzeń
- 26 kart Ministerialnych

3.2 Mapa

Mapa Imperial Struggle przedstawia cztery Regiony. Dwa z tych regionów są podzielone białymi liniami na sub-regiony:

- Europa
- Amaryka Północna
  - ◊ Północne Kolonie (na południe od białej linii, zawierające Północne Kolonie i Dolinę Champlain).
  - ◊ Kanada (na północ i południe od białej linii, zawierająca Quebec & Montreal i Acadię)
- Karaiby
- Indie
  - ◊ Karnatik (na południe od białej linii, zawierający Madras i Pondicherry)
  - ◊ Rzeka Hooghly (na północ od białej linii, zawierający Rzekę Hooghly i Kalkutę)

Sub-Regiony wpływają na zakres niektórych Wydarzeń, Korzyści i Łupy Wojenne.

Mapa posiada Sekcję Marynarki dla Szwadronów obu stron, a Ogólny Tor do mierzenia PZ i Kredytów oraz Tor Tur. Cztery Regiony posiadają pięć różnych rodzajów sekcji: Polityczną, Rynkową, Terytorialną, Morską, i Fortów.

Lista Pojęć Gry

- **Punkty Akcji** (określanych jako **AP**) to to co gracze wydają by przeprowadzać akcje podczas Rund Akcji w Imperial Struggle. Są trzy typy Punktów Akcji, z których każdy może zostać wydany na inny typ akcji:
  - ◊ **Ekonomiczne Punkty Akcji** **(EP)** Patrz 5.4 dla sposobów ich wydawania.
  - ◊ **Dyplomatyczne Punkty Akcji** (DP) Patrz 5.5 dla sposobów ich wydawania.
  - ◊ **Militarne Punkty Akcji** (MP) Patrz 5.6 dla sposobów ich wydawania.
- **Bonusowe Warunki** na Kartach Wydarzeń wskazują jak, zagrywając Wydarzenie, gracz może zdobyć **Efekt Bonusowy** tej karty. Patrz 5.2 dla Kart Wydarzeń.
- **Brytania** jest często określana jako **BR** na kartach.
- **Punkty Podboju** (CP) są zdobywane po wygrywaniu konkretnych teatrów wojny. Są wydawane aby zdobywać nowe odpowiednie Terytoria od gracza przeciwnego. Patrz 7.2.1 sposobów ich wydawania.
- **Kredyt**, jak Punkty Pokoju, jest używany jako „dziki" AP. Jednakże, wiele kart Wydarzeń nakładają negatywne efekty na gracza w gorszej sytuacji Kredytowej. Symbol "D" odnosi się do Kredytu (ang. Debt); jeśli towarzyszy mu Brytyjski symbol funta, odnosi się do kredytu Brytyjskiego, jeśli zaś towarzyszy mu symbol Francuskiego Liwra, odnosi się do kredytu Francuskiego. Patrz 6.0 dla szczegółów.

Brytyjski Kafelek Wojny zmusza Francuzów do zaciągnięcia 1 Kredytu, co oznaczono symbolem liwra obok symbolu Kredytu D.

- **Francja** jest często określana jako **FR** na kartach.
- **Słowa Klucze** są obecne na większości jako karty Ministerialne. Nie mają one wrodzonej funkcji, ale wiele Warunków Bonusowych odwołują się do słów kluczy i zapewniają także siłę w niektórych Teatrach.
- **Duże Akcje** i **Małe Akcje** to dwa rodzaje akcji w *Imperial Struggle*. Zawsze posiadają Typ (Ekonomiczny, Dyplomatyczny lub Militarny) i dają AP pasujące do ich typu. Małe Akcje mają mniej ograniczeń wydawania AP. Patrz 5.3.2 dla większej liczby informacji odnośnie Dużych i Małych Akcji.
- **Teatr** jest częścią Wojny. Aby rozwiązać Wojnę, gracze rozwiązują każdy Teatr w turze, wyłaniając zwycięzcę i przyznając **Łupy Wojenne**. Każdy Teatr ma swoją własną listę **Siły Bonusowej**, co pokazuje graczom które korzyści, sojusze, i słowa klucze wpłyną na ich siłę w tym Teatrze (7.1.3, 7.2).
- **Punkty Pokoju** (TRP) reprezentują niezliczone okazje, układy i ustępstwa, które wychodzą z umiejętnego prowadzenia kraju, wojny i dyplomacji. W *Imperial Struggle* są one używane jako "dzikie" AP. Patrz 9.0 dla cech i ograniczeń w używaniu Punktów Pokoju.

© 2020 GMT Games, LLC

UWAGA TWÓRCY: Mimo iż Szkocja jest określana jako osobny ,,kraj" na planszy jest bardzo związana z Anglią (i jest częścią Brytanii) w grze. Myśl o jej Politycznych sekcjach jako reprezentujące trudny stosunek i osobny interes polityczny w Szkocji, w szczególności odnosząc się do zasad Jakobitów i Protestantów.

3.2.1 Sekcje Polityczne

Szwecja to Sekcja Polityczna z kosztem 2. Jej zielona otoczka i ikona korony oznaczają, że jest to również sekcja prestiżowa, a kropki oznaczają, że ta Flaga przyzna bonus siły w Wojnie o Austriacką Sukcesję (dwie kropki) i Wojnie Siedmioletniej (trzy kropki).

Sekcje Polityczne mają kształt diamentu i reprezentują porozumienia i układy z ważnymi elementami różnych politycznych jednostek; każda posiada liczbę (Koszt Polityczny sekcji), który reprezentuje trudność w zawarciu takiego porozumienia. Różne efekty gry mogą zwiększyć lub zmniejszyć Koszt Polityczny Sekcji Politycznej, ale nigdy nie może spaś poniżej 1.

Sekcje Polityczne oznaczone frazą "Sojusz" zapewnią bonus siły podczas rozpatrywania Wojen, pod warunkiem, że to państwo posiadające tę sekcję jest na liście Bonusu Siły dla danego Teatru. Sekcje Sojuszu mają kropki na ich brzegach, oznaczające jakich konkretnych Wojnach biorą udział—i w konsekwencji zapewnić w nich siłę.

- Jedna kropka oznacza Bonus Siły o Hiszpańską Sukcesję
- •• Dwie kropki, wojnę o Austriacką Sukcesję
- ••• Trzy kropki, Wojnę Siedmioletnią
- •••• Cztery kropki, Amerykańską Wojnę o Niepodległość

Niektóre Sekcje Polityczne są początkowo niedostępne w grze. Prusy posiadają dwie dostępne sekcje na start i dwie kolejne stają się grywalne na początku Ery Imperialnej. Podobnie, Lokalny Sojusz Synów Wolności staje się dostępny na początku Ery Rewolucji. Później w grze, po Amerykańskiej Wojnie o Niepodległość, dwie nowe Sekcje Polityczne reprezentujące Stany Zjednoczone mogą zostać dodane, w zależności od wyniku tej wojny.

UWAGA TWÓRCY: Kontrola Sekcji Politycznych często nie reprezentuje żadnego rodzaju sojuszu, ale raczej układy i porozumienia dotyczące specyficznych problemów. Kontrola Sekcji Sojuszu, jednakże, często zapewnia bonusy militarne w Wojnach. Oto dlaczego kilka państw ma więcej niż jedną Sekcję Polityczną—często posiadały one układy z Brytanią i Francją w jednym czasie, dla różnych celów.

Niektóre Sekcje Polityczne posiadają zieloną otoczkę i ikonę korony; to są Sekcje Prestiżu. Podczas Fazy Punktacji, grazc kontrolujący większą ilość tych Sekcji Prestiżu zdobędzie Punkty Zwycięstwa.

Niektóre Sekcje Polityczne—te położone poza Europą—to Lokalne Sojusze. Reprezentują one porozumienia z tubylcami lub ich politycznymi reprezentantami. Kontrola graczy nad Lokalnymi Sojuszami upoważnia ich do użycia Przewagi związanej z tym Lokalnym Sojuszem.

3.2.2 Sekcje Rynku

Ile-aux-Noix to Rynek Futra z Kosztem Ekonomicznym 3.

Sekcje Rynku lub po prostu ,,Rynki" są okrągłymi polami reprezentującymi placówki handlowe, ekonomiczne porozumienia, szlaki żeglugowe, porty i inne komercyjne funkcje. Każdy Rynek posiada liczbę (Koszt Ekonomiczny sekcji), która reprezentuje wydatek i inwestycję potrzebną do uzyskania okazji i korzyści na tym rynku.

Rynki są powiązane z konkretnymi towarami: Rybami, Futrami, Przyprawami, Cukrem, Tytoniem, lub Bawełną. Jeśli towar jest w Globalnym Zapotrzebowaniu, wtedy pod koniec tury gracz kontrolujący więcej Rynków z tym towarem zdobędzie nagrodę jaką wyznaczono w Tabeli Globalnego Zapotrzebowania.

Sześć towarów w Imperial Struggle.

3.2.3 Terytoria

Chandernagore to Terytorium; jego niebieski kolor i flaga oznaczają, że Francja rozpoczyna grę z kontrolą. Kosztuje to 1 Punkt Podboju, zdobyty poprzez wojnę, by odebrać te terytorium Francji.

Terytoria są kwadratowe i reprezentują fizyczną kontrolę nad terenem. W odróżnieniu od sekcji Politycznych i Rynków, Terytoria nie mogą zmieniać właściciela podczas Tur Pokoju. Robią to tylko wskutek Wojen. Terytoria służą jako punkty wypadu dla ekspansji; utrata Terytorii w Regionie może spowodować znaczne pogorszenie się pozycji gracza w tym rejonie.

© 2020 GMT Games, LLC

3.2.4 Sekcje Morskie

Biscay to Sekcja Morska w Europie. Jej zielona otoczka oznacza, że jest to sekcja Prestiżowa, a kropki oznaczają jej pożytek w Wojnie o Hiszpańską Sukcesję (jedna kropka) i Wojnie Siedmioletniej (trzy kropki).

Sekcje Morskie to heksagony i reprezentują okazję do wystawienia odpowiedniej siły morskiej do wytworzenia militarnej i ekonomicznej przewagi. Jedyną szansą gracza na przejęcie sekcji Morskiej jest umieszczenie w niej Szwadronu. Sekcje Morskie są oznaczone asteryskiem, aby podkreślić ich zróżnicowany koszt. Umieszczenie Szwadronu kosztuje 1 ; ale jeśli obecny jest Szwadron wroga będzie to kosztowało 2 lub 3 aby wyprzeć ten Szwadron (w zależności od pozycji Szwadronu gracza aktywnego; patrz 5.6.6).

Jak w przypadku sekcji Politycznych, niektóre sekcje Morskie posiadają zielone otoczki; to także są sekcje Prestiżowe i także wlicza się przy zdobywaniu punktów bonusowych w Europie. Tak jak sekcje Polityczne, sekcje Morskie także używają kropek jako oznaczeń by pokazać, w których wojnach będą użyteczne i dodadzą tam swoją siłę.

3.2.5 Forty

Ohio Forks jest sekcją Fortu w Ameryce Północnej. By zbudować ten Fort będzie to kosztowało 3 Militarne Punkty Akcji, a otaczające ją kropki oznaczają wysoką wartość taktyczną —będzie ona brała udział we wszystkich czterech wojnach.

Forty to heksagony i reprezentują uzasadnione militarne instalacje i logistyczną infrastrukturę dla żołnierzy. Forty mogą zostać uszkodzone; Uszkodzony fort nie wlicza się bonusu siły Fortu podczas rozpatrywania wojny i może zostać naprawiony przez obu graczy podczas Tury Pokoju.

NOTATKA: Nietknięte Forty nie mogą zmienić właściciela w czasie pokoju, ale uszkodzone już mogą. Jeśli Fort twojego przeciwnika jest uszkodzony podczas wojny lub przez niekorzystne Wydarzenie, szukaj okazji by przejąć

Tak jak sekcje Polityczne i Morskie, Forty także używają kropek by oznaczyć, w których wojnach dane Forty dodadzą swoją siłę.

NOTATKA: Sekcje pentagonów na mapie oznaczają dostępność Korzyści. Gracz kontroluj wszystkie sekcje połączone z sekcją Korzyści może tej Korzyści użyć. Patrz 8.0 dla większej ilości informacji dotyczących Korzyści.

3.2.6 Linie Ekspansji

Louisbourg posiada trzy linie Ekspansji—jedną z Acadia, jedną z Halifax i jedną z Quebec & Montreal (nie widoczne). By przejąć kontrolę nad wrogim Louisbourgiem w wojnie, potrzebowałby kontroli nad jedną z tych trzech sekcji. Acadia, w kontraście, posiada tylko jedną Linię Ekspansji (do Louisbourga). By przejąć Arcadię, gracz musiałby kontrolować Louisbourg.

Linie Ekspansji reprezentują potencjalne kierunki podboju w Regionach; są potrzebne tylko podczas Wojen. Wystepują one jako przerywane linie na mapie. Aby przejąć Fort lub Terytorium, które posiada połączenie Linią Ekspansji (wydając Punkty Podboju, 7.2.1), gracz musi kontrolować przynajmniej jedną sekcję połączone z tym Fortem lub Terytorium Linią Ekspansji.

3.2.7 Flagi i Sekcje Kontroli

Gdy gracz zdobywa kontrolę nad sekcją, umieszcza ta swoją flagę. Sekcje Morskie używają Szwadronów zamiast flag. Jedynie Terytoria, Rynki, Forty, sekcje Morskie i sekcje Polityczne mogą być w *Imperial Struggle* kontrolowane. Kontrolowana sekcja nigdy nie może posiadać więcej niż jedną flagę (nie na gracza); kontrolowana sekcja Morska może posiadać tylko jeden Szwadron.

3.2.8 Terminologia Umieszczania Flagi

Wydarzenia i zasady używają poniższych terminów w odniesieniu do różnych akcji dotyczących stawiania flagi:

- **Oflagowanie** oznacza umieszczenie flagi na pustym polu.
- **Odflagowanie**oznacza usunięcie flagi wroga z danego pola.
- **Zmiana** oznacza jedno z dwóch, ale nie oba, z powyższych. To jest, jeśli efekt pozwala graczowi na zmianę sekcji, wtedy może on usunąć flagę wroga z tej sekcji lub umieścić swoją jeśli ta jest pusta, nie oba.
- **Przejecie Kontroli** oznacza usunięcie flagi wroga z sekcji ORAZ umieszczenie tam własnej.
- **Chroniona** sekcja jest sekcją oflagowaną połączoną ze Szwadronem lub nietkniętym Fortem należącym do tej samej. Chronione Rynki kosztują przeciwnika więcej by je zamienić, oraz zmniejszają koszt usunięcia każdego obecnego znacznika Konfliktu.
- “Wroga” to ta, która posiada flagę przeciwnika gracza, do którego ta sytuacja się odnosi.

Różne efekty gry mogą wpływać na koszt zmiany sekcji, ale finalny koszt Punktów Akcji nigdy nie może spaść poniżej 1.

© 2020 GMT Games, LLC

NOTATKA: Normalnie, aby zdobyć kontrolę nad sekcją, którą oflagował przeciwnik wymaga zapłacenia za zmianę sekcji dwa razy. Wydarzenia i efekty pozwalające graczowi na przejęcie sekcji są potężne, jako że mogą zaoszczędzić ci wielu Punktów Akcji (AP).

3.2 Kafelki Inwestycji

Kafelki Inwestycji ukazują punkty akcji. W *Imperial Struggle*, gracze naprzemiennie wybierają Kafelki Inwestycji, które determinują typy akcji, które mogą zostać uzyskane w Rundzie Akcji. Każdy kafelek zapewnia dwie Akcje: Dużą Akcję i Małą Akcję. Duży symbol na wyższej części kafelka oznacza Dużą Akcję wraz z liczbą Punktów Akcji, które zapewnia. Na dole ukazana jest Mała Akcja.

NOTATKA: Duże Akcje przyznają od 2 do 4 Punktów Akcji oznaczonego typu; Małe Akcje zawsze przyznają 2 Punkty Akcji różnego typu. Z Małymi Akcjami wiążą się także dodatkowe ograniczenia (patrz 5.3.2).

Dodatkowo, niektóre kafelki Inwestycji mają symbol krzyża oznaczający, że to Wydarzenie może zostać zagrane kiedy ten kafelek jest pobierany. Kafelki Inwestycji z 2 punktami dla Dużej Akcji także prezentują symbol Rozwoju Militarnego oznaczający, że Bazowy kafelek Wojny może być zamieniony, kiedy ten Kafelek jest pobierany (patrz 5.3.3).

Kafelek Inwestycji, przyznający Dużą Ekonomiczną Akcję, Militarną Małą Akcję, zdolność do zagrania Wydarzenia i szansę na Rozwój Militarny.

To są trzy typy Akcji w Imperial Struggle: monety dla Ekonomii, 18to-wieczny granat dla Militariów i gęsie pióro dla Dyplomacji.

Kiedy gracz pobiera kafelek Inwestycji, gracze mogą skorzystać ze wszystkich akcji na kafelku, w dowolnej kolejności, tylko że jeśli kafelek pozwala na Wydarzenie, musi się ono zdarzyć przed przedsięwzięcia jakichkolwiek akcji.

NOTATKA: Ikony dla różnych typów Akcji odnoszą się do typów sekcji, na które Akcje mogą wpływać. Na przykład, Militarne Punkty Akcji, reprezentowane przez heksagonalną ikonę, odnoszą się do działań w sekcjach Morskich i Fortów, które obie na mapie są heksagonalne.

3.3 Karty Wydarzeń

Karty Wydarzeń odtwarzają historyczne wydarzenia tego okresu.

3.3.1 Talia Wydarzeń

Talia Wydarzeń posiada karty reprezentujące różne historyczne wydarzenia, które wspierają jedną lub drugą stronę. Każda Nowa Era dodaje nowe Wydarzenia do talii.

3.3.2 Wersje Kart Wydarzeń

Wiele Kart Wydarzeń ukazuje dwie wersje tego samego Wydarzenia, jedną pro-Francuską i jedną pro-Brytyjską (zazwyczaj jedna z nich pokazuje jak to Wydarzenie faktycznie się rozegrało, a drugi ukazuje wersję alternatywną). Sekcja wyższa jest pro-Brytyjska; niższa, pro-Francuska.

3.3.3 Bonusowe Warunki Kart Wydarzeń

Większość kart Wydarzeń także ukazuje Bonusowy Warunek. Te Wydarzenia dają dodatkową korzyść dla gracza jeśli dany Bonusowy Warunek jest spełniony. Niektóre karty Wydarzeń ukazują także typ inwestycji; te Wydarzenia nie mogą zostać zagrane, chyba że wybrany kafelek Inwestycji posiada symbol Wydarzenia i jego Duża Akcja pokrywa się z typem inwestycji tego Wydarzenia.

3.3.4 Ograniczenia Kart Wydarzeń

Gracz nie może zagrać wersji Wydarzenia, która jest związana z jego przeciwnikiem. Niektóre karty Wydarzeń mają jedną wersję; są one zagrywane w ten sam sposób przez obie strony.

3.3.5 Bonusowe Punkty Akcji Kart Wydarzeń

Wiele Wydarzeń przyznaje bonusowe Punkty Akcji. Są one traktowane jak Punkty Akcji Dużej Akcji (i.e., nie są one poddawane ograniczeniom Małych Akcji, 5.3.2) i mogą zostać normalnie zwiększone wraz z Kredytem lub Punktami Pokoju.

3.4 Karty Ministerialne

Karty Ministerialne odnoszą się do polityki, trendów i osób, które mogą ukształtować narodową strategię.
Karta Ministerialna pozostaje rewersem do góry dopóki jakakolwiek część jej zdolności jest użyta.

3.4.1 Zagrywanie Kart Ministerialnych

Każda nacja posiada własną talię Kart Ministerialnych. Podczas pierwszej Fazy Ministerialnej każdej nowej Ery, obaj gracze najpierw odświeżają ich Kartę Ministerialną (usuwając przestarzałe karty i dodając te pasujące do Nowej Ery), wtedy wybierają dwie odpowiednie karty Ministerialne (Karta Ministerialna może zostać wybrana tylko jeśli jedna z jej podanych Er pasuje do obecnej Ery) i odwracają je rewersem do góry. W innych fazach Ministerialnych, gracz może zamienić jedną lub dwie obrócone rewersem do góry karty Ministerialne (jeśli jakiekolwiek) z innymi odpowiednimi kartami Ministerialnymi.

© 2020 GMT Games, LLC

3.4.2 Zdolności Kart Ministerialnych

Karty Ministerialne umożliwiają specjalne zdolności. Czasem, te zdolności są używane w konkretnym czasie podczas tury; w innych wypadkach, prezentują one nową Akcję, którą gracz może pobrać. Jeśli tekst takiej karty oznacza, że jej zdolność może zostać użyta tylko raz w turze, wtedy gracz powinien położyć znacznik Wyczerpania na karcie robiąc to (jako przypomnienie). Zdolności kart Ministerialnych mogą być użyte tylko podczas Rund Akcji lub fazy "Rozpatrzenia Pozostałych Państw".

3.4.3 Słowa Klucze Kart Ministerialnych

Także, karty Ministerialne zazwyczaj ukazują jeden lub więcej z pięciu Ministerialnych słów kluczy (Finanse, Merkantylizm, Zarządzanie, Styl i Nauka). Wiele Kart Wydarzeń ukazuje słowo klucz jako ich Warunek Bonusowy; dla tych Wydarzeń, Bonusowy Efekt jest wdrażany jeśli zagrywający Wydarzenie gracz odsłania lub już wcześniej to zrobił, kartę Ministerialną z tym słowem kluczem.

3.4.4 Bonusowe Punkty Akcji Kart Ministerialnych

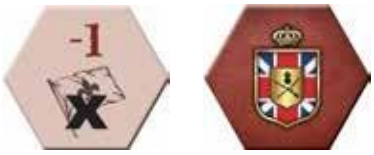
Some Ministry cards grant bonus Action Points, when a specific type of Action is taken.

3.5 Szwadrony

Szwadrony to lokalne zgrupowanie siły morskiej mogącej zostać użytej w wojnie lub do ochrony dróg handlu i korzyści merkantylizmu. Tylko Szwadrony mogą być umieszczone w sekcjach Morskich (lub Sekcji Floty), a nie mogą być umieszczane nigdzie indziej. Żadna strona nie może mieć więcej niż osiem Szwadronów.

3.6 Kafelki Wojny

Są dwa typy kafelków Wojny: Bazowe i Bonusowe. Każde strona ma własny ich zbiór. Kiedy początkowo, kładąc kafelki Wojny w teatrach oznaczonych w sekcji Wojny, Bazowe Kafelki Wojny zostają użyte; gdy gracz używa Militarnych Punktów Akcji do zdobycia dodatkowych Kafelków Wojny, są one pobierane tylko z ich zbioru tych kafelków.



Brytyjski Bazowy Kafelek Wojny (przód i tył).

Ten Kafelek ukazuje jeden z dwóch potężnych Francuskich Bonusowych Kafelków Wojny w sekcji Amerykańskiej Wojny o Niepodległość.

Gracze używają tego samego zbioru Bazowych kafelków Wojny dla każdej wojny; jednakże, są cztery zbiory Bonusowych Kafelków Wojny, dla każdej Wojny. Podczas gdy zbiory są jednakowe, Bonusowe Kafelki Wojny posiadają Historyczne nazwy by pomóc graczom rozeznać się w prawdziwej sytuacji. Gdy Wojna zostaje rozstrzygnięta, gracze powinni usunąć wszystkie Bonusowe Kafelki Wojny związane z tą Wojną z gry i umieścić nowy zbiór Kafelków dla następnej Wojny przed sobą w odpowiednim miejscu.

UWAGA TWÓRCY: Rozkład Kafelków może wyglądać dość niehistorycznie (np. kafelek George'a Washington 'a pojawia się w Wojnie w Indiach). Oczywiście, taki wynik nie oznacza, że Waszyngton pojechał do Indii wspierać Francuzów; ale raczej, że Francuzi skorzystali z obecności osoby będącej wysłannikiem Waszyngtona w tym teatrze i będącego wynikiem jego sprawności militarnej.

UWAGA TWÓRCY: Bazowe Kafelki Wojny nie są tak dobre jak te Bonusowe, a niektóre z nich są nawet negatywne (reprezentują słabo opłacane siły lub fortyfikacje, przestarzałą logistykę lub słabe dowództwo). Gdy pobierasz kafelek Inwestycji z symbolem Militarnego Ulepszenia, spróbuj zamienić swoje najgorsze kafelki!

NOTATKA: Gracze, dla których zmienianie ich Bonusowych Kafelków Wojny w każdej wojnie jest nieopłacalne i nieporęczne i nie przykładają uwagi do anachronicznych nazw na Bonusowych Kafelkach Wojny, mogą po prostu używać zbioru Wojny o Hiszpańską Sukcesję—lub jakikolwiek wolą—dla każdej Wojny. Nie ma różnicy w grze pomiędzy zbiorami do każdej wojny.

3.7 Znaczniki Konfliktu

Znaczniki Konfliktu nie należą do żadnej ze stron. Mogą okupować Sekcje Polityczne lub Rynki (ale nie Terytoria, Sekcje Morskie lub Forty) i reprezentują różne nagłe i chaotyczne sytuacje, które wpływają na handel oraz na polityczną kontrolę. Nie ma limitu Znaczników Konfliktu w sekcji, ale Znaczniki Konfliktu poza pierwszym z nich nie dają żadnego dodatkowego efektu.

Sekcje posiadające znaczniki Konfliktu nie mogą zostać użyte do poniższych celów:

- Połączenia Rynkowego
- Zdolności do zdobycia Przewagi
- Nagród i kwalifikacji Globalnego Zapotrzebowania
- Powodowania bonusów na kartach Ministerialnych lub Wydarzeń
- Finałowej Punktacji
- Wartości Sojuszu

Znaczniki Konfliktu ustalają Bazowy lub Ekonomiczny koszt sekcji na 1 (zamiast jej wydrukowanej wartości).

3.7.2 Umieszczanie Znacznika Konfliktu

Znaczniki Konfliktu są umieszczane w skutek użycia Przewagi lub zagrania karty Wydarzenia. Niektóre Wydarzenia określają, że ich Znaczniki Konfliktów są droższe do usunięcia; umieść znaczniki Konfliktu z oznaczeniem "+1" tylko gdy jest to specjalnie nakazane.

© 2020 GMT Games, LLC

3.7.3 Usuwanie Znacznika Konfliktu

Znaczniki Konfliktu są usuwane z planszy pod koniec Wojen, w których dodawały swoją siłę lub gdy ich sekcja zmienia status kontroli w dowolny sposób (kontrolowany na pusty lub pusty na kontrolowany). Nigdy nie może być więcej niż jeden Znacznik Konfliktu w sekcji.

3.8 Kafelki Nagród

Jest osiem Kafelków Nagród. W każdej turze, jeden kafelek Nagrody jest przydzielany do każdego Regionu i jest obracany do góry. Pod koniec tej tury gracz kontrolujący więcej Flag i Szwadronów w każdym regionie otrzymuje powiązany Kafelek Nagrody i zdobywa PZ, redukuje Kredyt i/lub otrzymuje Punkty Pokoju związane z tym Kafelkiem.

3.9 Różnorodne Znaczniki

Inne znaczniki w grze posiadają poniższe funkcje:

Znacznik Tur Gry, który porusza się na Torze Tur Gry by zaznaczyć obecną turę;

Znacznik PZ do zaznaczenia sumy Punktów Zwycięstwa na Torze Generalnym. **WAŻNE:** Jest tylko jeden znacznik PZ dla obu graczy! Gdy Brytyjczycy zdobywają PZ, te punkty są odejmowane i znacznik PZ rusza się w kierunku zera; gdy Francuzi zdobywają PZ, są one dodawane, a znacznik PZ rusza przesuwa się w stronę 30.

Dwa znaczniki Limitu Kredytu do zaznaczenia maks. Ilości Kredytów, które gracze mogą posiadać. Są także dwa znaczniki Obecnych Kredytów do zaznaczenia obecny poziom Kredytu każdej ze stron. Różnica między Obecnym poziomem Kredytu, a Limitem Kredytu na Torze Generalnym oznacza ich dostępne Kredyty;

Znacznik Punktów Pokoju dla każdego gracza, do oznaczania dostępnych Punktów Pokoju;

Obustronny znacznik Inicjatywy do zaznaczenia który z graczy posiada Inicjatywę;

Cztery znaczniki dla każdego gracza do zaznaczenia Kafelków Inwestycji, które pobrali podczas obecnej tury;

Znaczniki oznaczające Korzyści i Militarne Zdolności kart, które zostały wyczerpane;

Znaczniki Zwycięstwa Jakobitów i Porażki do postępu Jakobitów i potencjalnej porażki podczas gry.

4.0 Sekwencja Gry

Imperial Struggle posiada sześć Tur Pokoju z czterema przedzielającymi Wojnami. (Tury Pokoju to także "Tury.") Tura Pokoju to od pięciu do siedemnastu lat, a każdy gracz wybierze i użyje do czterech kafelków Inwestycji w Turze.

Tura Pokoju posiada poniższą strukturę i składa się z faz:

1. Faza Talii (Tylko Tury 3 i 5)
2. Faza Zwiększenia Limitu Kredytu (Tylko Tury 3 i 5)
3. Faza Nagród
4. Faza Globalnego Zapotrzebowania
5. Faza Resetu
6. Faza Rozdania Kart
   a. Odsłonięcie kafelków Inwestycji
   b. Rozdanie kart Wydarzeń
7. Faza Ministerialna
8. Faza Inicjatywy (pomiń w Turze 1)
9. Faza Akcji
10. Faza Redukcji Punktów Pokoju
11. Rozpatrzenie Pozostałych Państw
12. Faza Punktacji
13. Faza Sprawdzenia Zwycięstwa
14. Finałowa Punktacja (Tylko Tura 6)

Wojna posiada poniższą strukturę i składa się z faz:

15. Faza Rozpatrzenia Wojny
16. Faza Sprawdzenia Zwycięstwa
17. Faza Resetu

Faza Planu Wojny (pomiń po Amerykańskiej Wojnie o Niepodległość)

Patrz 7.0 dla szczegółów dotyczących poszczególnych faz.

4.1 Tury Pokoju

W Pigułce: Rozdaj Kafelki Inwestycji do wspólnego stosu, z którego ty i twój przeciwnik będą brali kafelki w turach; te dadzą ci Punkty Akcji, które możesz wydać na umieszczenie swojej flagi w pustych sekcjach, usunąć flagi przeciwnika z planszy, przygotować się na następną Wojnę i przeprowadzić inne akcje. Będziesz także dobierał karty Wydarzeń, które możesz zagrać dla jeszcze większej ilości korzyści. Będziesz także wybierał (lub zamieniał) karty Ministerialne, które dadzą Ci potężne bonusy i pomogą Ci ustalić twoją politykę i strategię. Pod koniec każdej Tury Pokoju, obaj gracze otrzymują Nagrody za zwycięskie Regiony, tak jak za kontrolę większej ilości Rynków z towarami w Globalnym Zapotrzebowaniu.

Każda Tura Pokoju posiada 14 różnych faz jak pokazano poniżej:

4.1.1. Faza Talii

Odnowa Talii: W Turze 3 (pierwsza tura Ery Imperialnej), przetasuj karty wydarzeń Ery Imperialnej i utwórz z nich nowy stos kart dobieranych (zignoruj stos kart odrzuconych.) W Turze 5 (pierwsza tura Ery Rewolucyjnej) potasuj karty Ery

© 2020 GMT Games, LLC

Rewolucyjnej i połącz je ze stosem kart dobieranych. Obaj gracze usuwają także wszystkie karty wydarzeń Ery Sukcesji na ich rękach z gry.

4.1.2. Faza Zwiększenia Limitu Kredytu

W pierwszych turach każdej Ery (jak zaznaczono na torze tur), Zwiększ Limit Kredytu obu graczy o cztery.

4.1.3. Faza Nagród

W pierwszej turze nowej Ery, wylosuj cztery kafelki Nagród i umieść je w sekcjach Nagród na planszy, jeden dla każdego Regionu. Odwróć je treścią do góry po ich umieszczeniu. Dzięki temu pozostaną jeszcze cztery kafelki dla drugiej tury tej Ery (przetasuj kafelki Nagród tylko w pierwszej turze Ery).

NOTATKA: W pierwszej turze każdej Ery, możesz umieścić dla kafelki Nagród w każdej sekcji Nagród i obrócić tylko ten wierzchni. Wtedy, po punktacji, usuń wierzchni kafelek odwróć dolny kafelek, który będzie punktowany pod koniec drugiej tury tej Ery.

4.1.4 Faza Globalnego Zapotrzebowania

Pomieszaj wszystkie sześć kafelków Globalnego Zapotrzebowania, wtedy wylosuj trzy i umieść je treścią do góry blisko sekcji Globalnego Zapotrzebowania. Będą to trzy towary w Globalnym Zapotrzebowaniu w tej turze, z których gracz z większą ilością rynków z danym towarem będzie mógł przyznać sobie dodatkowe punktu w Fazie Punktacji tej tury. W odróżnieniu od Nagród, kafelki Globalnego Zapotrzebowania są całkowicie losowe w każdej turze.

4.1.5 Faza Resetu (Pokój)

Usuń wszystkie użyte Rynki z kafelków Przewagi i kart Ministerialnych. Przesuń wszystkie kafelki Inwestycji, włączając te nie użyte, z sekcji Dostępnych Kafelków Inwestycji do sekcji zużytych kafelków Inwestycji.

NOTATKA: Jest kilka sposobów na oznaczanie, które Przewagi i Zdolności kart Ministerialnych zostały użyte. Można obrócić Przewagi; można oznaczyć je flagami; lub użyć znaczników Zużycia. Podobnie, niektórzy oznaczą zdolności na kartach Ministerialnych flagami lub znacznikami Zużycia by oznaczyć, że ta Zdolność została użyta. Pamiętaj tylko by usunąć te znaczniki w tej fazie, byś wiedział, że możesz użyć swoich zdolności jeszcze raz!

4.1.6 Faza Rozdania Kart

Dziewięć kafelków Inwestycji z Kupki Kafelków Inwestycji jest obracanych do góry i umieszczanych w sekcjach Dostępnych Kafelków Inwestycji w Sekcji Kafelków Inwestycji. Jeśli nie ma odpowiedniej liczy kafelków w takiej sekcji, odsłoń wszystkie dostępne kafelki, wtedy przetasuj wszystkie użyte kafelki Inwestycji do nowej kupki i zacznij rozdawać je tak by było ich dziewięć.

Wtedy, każdy gracz pobiera trzy karty Wydarzeń ze stosu dobierania i dokłada je do swoich wcześniejszych nieużytych Wydarzeń, wtedy odrzuca trzy Wydarzenia na ręce. Te odrzucenie dokonuje się rewersem do góry; gdy obaj gracze odrzucili karty, umieść je na stosie kart odrzuconych wierzchem do góry. Gracze mogą je przeglądać. Podczas Ery Rewolucji, usuń jakiekolwiek dobrane karty Wydarzeń Ery Sukcesji z gry jeśli zostały dobrane i wylosuj nowe.

4.1.7 Faza Ministerialna

Jeśli obecna tura to pierwsza Tura Pokoju nowej Ery, każdy gracz bierze wszystkie karty Ministerialne zgodne z nową Erą i wybiera dwie, kładąc rewersem do góry. Karty Ministerialne z innej Ery są odkładane na bok; Karty Ministerialne mogą zostać wybrane tylko jeśli pasują do obecnej Ery. Taka karta jest obracana tylko gry jej zdolność lub słowo-klucz jest użyte.

Jeśli obecna tura nie jest pierwszą Turą Pokoju nowej Ery, każdy gracz może zamienić jakiekolwiek obrócone rewersem do góry karty Ministerialne z odpowiednimi nieużytymi.

NOTATKA: Innymi słowy, możesz manipulować wyborem kart Ministerialnych w środku Ery, ale tylko jeśli nie otrzymałeś żadnej korzyści w pierwszej turze Ery z tej karty, którą podmieniasz.

4.1.8 Faza Inicjatywy (pomiń w Turze 1)

Jeśli PZ jest mniej niż 15, gracz Francuski posiada Inicjatywę; umieść znacznik Inicjatywy w sekcji Inicjatywy Francuską stroną do góry. Jeśli PZ jest więcej niż 15, gracz Brytyjski ją posiada (Brytyjska strona do góry). Jeśli PZ jest 15, wtedy znacznik Inicjatywy pozostaje na swojej wcześniejszej pozycji. Wtedy, posiadacz sekcji Inicjatywy *wybiera* gracza, który zagra pierwszą Akcję w pierwszej Rundy Akcji w nadchodzącej turze.

4.1.9 Runda Akcji

Teraz gracze podejmują Rundy Akcji, zaczynając od gracza obranego przez gracza z Inicjatywą i grają naprzemiennie do zakończenia czterech Rund Akcji przez każdego z graczy. Wszystkie Akcje muszą być rozpatrzone przed rozpoczęciem kolejnej Rundy Akcji przez drugiego gracza. Gracz rozpatrujący Rundę Akcji jest nazywany Graczem Aktywnym. Pasowanie jest dozwolone; gracz pasujący Rundę Akcji może zredukować swój Kredyt o dwa.

4.1.10 Faza Redukcji Punktów Pokoju

W tym etapie każdy z graczy traci wszystkie Punkty Pokoju przekraczające limit wynoszący cztery.

4.1.11 Rozpatrzenie Pozostałych Państw

Państwa podane jako do rozpatrzenia “pod koniec tury” teraz są rozpatrzane, zaczynając od państw gracza, który zaczynał.

4.1.12 Faza Punktacji

Kafelki Nagród, które były wyznaczone podczas Fazy Punktacji są teraz punktowane.

PUNKTACJA REGIONU: Dla każdego Regionu, gracz kontrolujący więcej Rynków, Fortów, sekcji Politycznych, Terytoriów i sekcji Morskich otrzymuje nagrodę za ten Region. Dodaj PZ (dla Brytanii odejmij) i dodaj Punkt Pokoju do sumy jeśli ten kafelek miał oznaczenie “TRP”. W przypadku remisów, nagrody nie są przyznawany, a kafelek powraca do stosu.

© 2020 GMT Games, LLC

SPECJALNE WYMAGANIA: Zauważ, że niektóre kafelki Nagród mają specjalne wymaganie, oznaczone na kafelku jako mniejsza czerwona liczna. Ta liczba oznacza, że, by zdobyć nagrodę, musi mieć jeszcze większą przewagę w liczbie Rynków, Fortów, Sojuszy, Terytoriów, i sekcji Morskich. W tym wypadku, do Nagrody potrzebne są dwie takie pozycje:

Czerwona dwójka w indeksie górnym "2" oznacza, że ta nagroda
wymusza posiadanie marginesu 2 flag by ją otrzymać.

PUNKTACJA PRESTIŻU: Dodatkowo, w Europie, gracz kontrolujący więcej sekcji Prestiżu zdobywa 2 PZ. Po Amerykańskiej Wojnie o Niepodległość (i.e., Tura 6), jeśli jest przynajmniej jedna flaga USA na mapie, wtedy sekcje USA też liczą się do punktacji nawet jeśli nie są częścią Europu.

PUNKTACJA GLOBALNEGO ZAPOTRZEBOWANIA: Wtedy, punktowane jest Globalne Zapotrzebowanie. W kolejności pojawiania się na stole (zaczynając od wierzchu), dla każdego dobranego kafelka Globalnego Zapotrzebowania na początku tury, gracz kontrolujący więcej Runków z odpowiednim towarem otrzymuje nagrodę wskazaną w lokacji rynków w sekcji.

Znacznik PZ może przekroczyć 30 PZ lub spaść poniżej 0 PZ; aby to było możliwe, umieść flagi na odpowiednim końcu toru (jedna za każdy PZ przekraczający limit 30 PZ) i usuń jedną za każdy zdobyty PZ przez przegrywającego gracza.

NOTATKA: Niektóre nagrody Globalnego Zapotrzebowania obniżają Kredyt lub dają Punkty Pokoju. Niektóre (np. Tobacco) zwiększają Kredyt—bądź ostrożny, bo twoja sytuacja Kredytowa może się nagle pogorszyć!

UWAGA TWÓRCY: Tobacco było dużym surowcem walutowym w tamtym okresie, ale także było miejscem ekstremalnych wahań cenowych, a jego zmienność razem z ogromnym wykorzystaniem ziemi i jej uprawy to powody zwiększenia Kredytu dla zwycięzcy w Tobacco.

4.1.13 Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

Gracze sprawdzają czy jeden z nich wygrał grę. Najpierw, jeśli jeden gracz zdobył wszystkie cztery regionalne Nagrody *i* wszystkie trzy nagrody Globalnego Zapotrzebowania *i* 2 bonusowe PZ za nagrodę Prestiżową podczas poprzedniej Fazy Punktacji, ten gracz zwycięża grę automatycznie.

Jeśli żaden z graczy nie spełnił warunku zwycięstwa, wtedy gracze sprawdzają sumę PZ. Jeśli suma PZ wynosi zero lub mniej, Brytania zwyciężyła i gra się kończy. Jeśli jest to 30 lub więcej, zwyciężyła Francja i gra się kończy.

Jeśli żaden z tych warunków nie został spełniony, wtedy znacznik Tury Gry jest przesuwany na następną pozycję na Torze Tur gry.

4.1.14 Finałowa Faza Punktacji

Jeśli gra dociera do tej fazy w turze 6 i ani Francja ani Brytania nie wygrała, przeprowadzana jest Finałowa Punktacja (patrz 11.0). Po tym, Francja wygrywa jeśli jej suma PZ wynosi 16 lub więcej, a Brytania wygrywa jeśli jest to 14 lub mniej. Jeśli suma PZ to 15, gracz z większą ilością Dostępnych Kredytów zwycięża. Jesli dalej jest remis, Brytania Zwycięża.

UWAGA TWÓRCY: Brytania zwyciężyła historycznie.

5.0 Rundy Akcji

W Pigułce: Podczas Fazy Akcji każdej Tury Pokoju, gracze mają cztery Rundy Akcji. W twojej Rundzie Akcji, wybierasz kafelek Inwestycji, wtedy zagrywasz Wydarzenie jeśli chcesz (i jeśli możesz!) i wtedy wydajesz Punkty Akcji pokazane na kafelku Inwestycji, którego wybrałeś. Są trzy Rodzaje Punktów Akcji: Ekonomiczna, Dyplomatyczna i Militarna; każda pozwala na różne rzeczy. Możesz także zwiększyć swój przydział Punktów Akcji zaciągając Kredyt lub wydając Punkty Pokoju. Gracz najlepiej koordynujący kartami Wydarzeń, bonusami kart Ministerialnych, Przewagami i wartościowymi kafelkami Inwestycji by stworzyć potężną kombinację ruchów ma kluczowe znaczenie w *Imperial Struggle*.

Podczas Rundy Akcji, gracz:

- *Musi* wybrać kafelek Inwestycji lub Spasować;
- *Może* wtedy zagrać kartę Wydarzenia jeśli wybrany kafelek Inwestycji posiada symbol Wydarzenia;
- *Może*, po rozpatrzeniu karty Wydarzenia, wydać Punkty Akcji zapewnione przez kafelek Inwestycji, uzupełniając je Punktami Pokoju lub Kredytem jeśli taka wola.

5.1 Pobierz Kafelek Inwestycji lub Spasuj

Gracz może wybrać kafelek Inwestycji lub spasować. Jeśli gracz pasuje, i tak musi wybrać jeden kafelek Inwestycji jakby używał go do Rundy Akcji. Wtedy, może zredukować Kredyt o maks. 2. Pasowanie w jednej Rundzie Akcji nie zatrzymuje gracza przed wybraniem kafelka w kolejnej rundzie.

NOTATKA: Runda Akcji się "zaczyna" natychmiastowo przed tym krokiem, więc możliwym jest obrócenie karty Ministerialnej i użycie jej zdolności, jeśli jest to możliwe, przed wybraniem kafelka Inwestycji. Na przykład, gracz brytyjski może wybrać by aktywować zdolność ROBERTA WALPOLE'a do pobrania nowego Wydarzenia przed wybraniem kafelka Inwestycji. Normalnie nowe Wydarzenie wymaga specyficznego kafelka.

5.2 Zagraj Kartę Wydarzenia

Gracz może zagrać Wydarzenie z ręki jeśli wybrany kafelek Inwestycji posiada symbol Wydarzenia. Jeśli Wydarzenie ukazuje typ akcji, wtedy Duża Akcja na wybranym kafelku Inwestycji musi pasować do typu akcji Wydarzenia.

1. Po pierwsze, sprawdź Bonusowy Warunek. Jeśli jest spełniony, gracz otrzymuje standardowe jak i bonusowe efekty z Wydarzenia. W innym wypadku, otrzymywany jest tylko efekt standardowy.

© 2020 GMT Games, LLC

UWAGA TWÓRCY: Oznacza to, że nie możesz użyć standardowego efektu Wydarzenia by spełnić Warunek Bonusowy i w ten sposób zebrać także Efekt Bonusowy; Warunek Bonusowy musi być spełniony w momencie gdy Wydarzenie jest zagrywane.

2. Zagrywając Wydarzenie, gracz otrzymuje standardowy efekt przed otrzymaniem Efektu Bonusowego i musi w pełni rozpatrzyć wszystkie efekty Wydarzenia, jeśli możliwe, przed przejściem do Akcji na kafelku Inwestycji.

   WYJĄTEK: Punkty Akcji zapewnione przez standardowy lub bonusowy efekt Wydarzenia są przełożone dopóki kafelek Inwestycji jest rozpatrzony i użyty razem z Punktami Akcji tego kafelka Inwestycji.

   NOTATKA: Gdy Wydarzenie **nie** posiada słowa "może" opisując jego efekty, musisz w pełni rozpatrzyć wszystkie możliwe efekty Wydarzenia nawet gdy tego nie chcesz! Gdy, na przykład, Wydarzenie wskazuje byś „odflagował" dwa Rynki w Regionie i przeciwnik kontroluje tam tylko jeden, możesz zechcieć uniknąć zagrania tego Wydarzenia dopóki przeciwnik kontroluje dwa Rynki, w ten sposób ochraniając cię przed nakazem usunięcia jednej z flag. Jednakże, jeśli Wydarzenie każe „odflagować" dwa *przeciwne* Rynki, a przeciwnik kontroluje tylko jeden, wtedy możesz zagrać Wydarzenie bez usuwania jednej z twoich flag, a fakt, że nie możesz w pełni rozpatrzyć efekt Wydarzenia nie zatrzymuje cię przed częściowym rozpatrzeniem.

3. Jeśli jakiekolwiek Punkty Akcji są otrzymywane przez Wydarzenie, są traktowane jako osobna Duża Akcja lub może zostać złączona z pasującą Dużą Akcją z kafelka Inwestycji. Mogą także zostać dodane do Małej Akcji, ale będą podlegały ograniczeniom Małych Akcji (5.3.2).
4. Akcje nabyte z Punktami Akcji Wydarzenia podlegają tym samym ograniczeniom (np. graniczenie) jakby podlegały normalnie. Jeśli Punty Akcji Wydarzenia są zwiększone Kredytem lub Punktami Pokoju, cały cza podlegają ograniczeniom określanym przez Wydarzenie.
5. Po rozpatrzeniu karty Wydarzenia, usuń ją z gry.

NOTATKA: W wielu grach z kartami, tylko niektóre wydarzenia są usuwane z gry. Nie jest tak w *Imperial Struggle*! Zagrane wydarzenie jest zawsze usuwane z gry.

PRZYKŁAD:#11 CALICO ACTS, zagrany przez Brytanię daje 2 , które muszą być użyte do odflagowania Ryku. Jeśli gracz Bryt. użyje Kredytu lub Punktów Pokoju by dodać więcej , muszą one zostać także użyte do odflagowania tego samego rynku. Jednakże z kafelka Inwestycji może zostać wydany zgodnie z wolą gracza Brytyjskiego (ale patrz 5.3.4).

5.3 Rozpatrz Akcję Kafelka Inwestycji

Teraz aktywny gracz rozpatruje dwie akcje na zagranym kafelku Inwestycji oraz Ulepszenie Militarne (jeśli ten symbol jest obecny) w dowolnej kolejności.

NOTATKA: Jeśli chcesz zagrać Wydarzenie, musisz to zrobić przed zrobieniem czegokolwiek z kafelka Inwestycji. Gdy twoje Wydarzenie, jeśli jakiekolwiek, zostało już rozpatrzone, możesz wykonać Dużą Akcję, Małą Akcję i (jeśli istnieje) Ulepszenie Militarne w dowolnej kolejności, ale musisz zakończyć Akcję przed zaczęciem innej.

5.3.1 Typy Akcji Kafelków Inwestycji

Są trzy rodzaje akcji ukazane na kafelkach Inwestycji: Ekonomiczna, Militarna i Dyplomatyczna. Kafelki Inwestycji zawsze będą posiadać dwie z nich, jedną jako Dużą Akcję i drugą jako Małą Akcję.

5.3.2 Punkty Akcji Kafelka Inwestycji

Liczba Punktów Akcji otrzymywanych za Dużą Akcję jest oznaczona na kafelku.

Małe Akcje zawsze przynoszą 2 Punkty Akcji.

Gracze mogą używać Punktów Akcji otrzymanych z Małych Akcji w ten sam sposób co z Dużych Akcji, ale są wyjątki:

1. Gracz może wydać te Punkty Akcji z Małej Akcji tylko na jeden cel (by zamienić sekcję, zakupić pojedynczy Bonusowy Kafelek Wojny, usunąć pojedynczy znacznik Konfliktu, itd.).
2. Małe Akcje nie mogą zostać użyte do usunięcia przeciwnych flag lub Szwadronów, chyba że ta sekcja posiada znacznik Konfliktu. Jeśli sekcja ze znacznikiem Konfliktu została zamieniona, znacznik Konfliktu jest normalnie usuwany.

   NOTATKA: Skoro sekcje Morskie nie mogą zawierać znaczników Konfliktu, Szwadrony na mapie są bezpieczne przed Małymi Akcjami Militarnymi.

5.3.3 Ulepszenia Militarne

Jeśli kafelek Inwestycji posiada symbol Ulepszenia Militarnego, gracz może oznaczyć Bazowy kafelek Wojny w następnej wojnie, wtedy pobrać nowy bazowy kafelek Wojny z talii Bazowych kafelków Wojny i zdecydować czy zamienić kafelek w grze z tym właśnie pobranym. Tak czy inaczej, nieużyty kafelek jest usuwany z gry lub umieszczany w talii Bazowych kafelków Wojny (wybór gracza).

1. W Turze 6 (tylko), symbol Ulepszenia Militarnego generuje Punkt Pokoju zamiast wymiany (jako że nie będzie wtedy Bazowych kafelków Wojny w grze).
2. Bazowe kafelki Wojny mnie mogą zostać usunięte z gry jeśli pozostawiłoby to gracza z mniej niż *czterema* Bazowymi kafelkami Wojny.

5.3.4 Transakcje w Różnych Regionach

Jeśli gracz pragnie zrobić transakcje w więcej niż jednym Regionie z lub w jednej Rundzie Akcji, 1 dodatkowy Punkt Akcji odpowiedniego typu musi być wydany na każdy Region ponad tym pierwszym. Patrz str. 7 i 13 w Playbook dla przykładów kiedy ta zasada jest używana, a kiedy nie.

5.4 Akcje Ekonomiczne

Ekonomiczne Punkty Akcji (EP) mogą być wydawane w sposób:

© 2020 GMT Games, LLC

5.4.1 Zmiana Rynku

Aby zmienić Rynek, musi on być połączony z Terytorium, Fortem lub sekcją Morską kontrolowaną przez tego gracza lub być połączonym z innym kontrolowanym Rynkiem, który nie posiadać znacznika Konfliktu, nie jest Odizolowany i nie zmienił kontroli podczas obecnej Rundy Akcji.

Izolacja: Rynek jest Odizolowany jeśli posiada flagę, ale nie może poprowadzić ścieżki Rynków z własnymi flagami wolne znaczników Konfliktu z Terytorium, Fortem lub sekcją Morską, którą jej posiadacz kontroluje, na początku dowolnej Rundy Akcji.

NOTATKA: Uszkodzone Forty zapewniają graniczność i zapobiegają Izolacji.

UWAGA TWÓRCY: Znaczniki Konfliktu same z siebie nie nie powodują, że Rynki stają się Odizolowane, ale mogą spowodować, że inne Rynki będą Odizolowane.

NOTATKA: Oznacza to, że jeśli gracz spowoduje, że Rynek nie jest w stanie poprowadzić ścieżki podczas jego Rundy Akcji, nie będzie on liczył się jako Odizolowany do początku następnej Rundy Akcji.

UWAGA TWÓRCY: "Stukrotne" Zmienianie rynków jest zakazane od Rynku do Rynku w tej samej Rundzie Akcji, ale możesz zmienić Rynek połączony z Terytorium, Fortem, lub sekcją Morską, którą zacząłeś kontrolować w obecnej Rundzie Akcji.

5.4.2 Koszt Ekonomiczny

Zmiana Rynku kosztuje tyle co Ekonomiczny Koszt tego Rynku. Normalnie, Koszt Ekonomiczny Rynku jest umieszczony na jego sekcji na planszy. Jednakże, są dwa wyjścia, w których ten koszt może być ustawiony na 1:

1. Jeśli jest on Odizolowany, lub:
2. Jeśli posiada znacznik Konfliktu.

Użycie Korzyści też może zredukować ten koszt zmiany Ryków.

Jeśli Rynek jest Chroniony, Koszt Ekonomiczny tego Rynku zostaje podniesiony o 1.

Zastosuj redukcję kosztu, włączając te z Przewagi, przed wzrostem kosztu (Rynek Chroniony ze znacznikiem Konfliktu będzie kosztować 2). Koszt zmiany Rynku nie może być niższy od 1 .

PRZYKŁAD: Raj, grając Brytanią, wybrał kafelek Inwestycji z Dużą Ekonomiczną Akcją wartą 3 . Wydaje 2 by zmienić 3 w Antigua bez flagi, kładąc tam Brytyjską flagę. Z pozostałym 1 , zaciąga 1 Kredyt by zdobyć dodatkowy (i teraz ma 2) i wydaje je do zmiany Rynku Futr z Francuską flagą w, który posiada znacznik Konfliktu. Kosztuje to 2 , ponieąż znacznik Konfliktu tam ustala Ekonomiczny Koszt Cumberlandii na 1 , ale jest dodatkowy1 koszt jako że Pierwszą Akcję, którą Raj podjął była w innym Regionie. W nieobecności znacznika Konfliktu, druga Akcja kosztowałaby 3 (2 za Ekonomiczny Koszt Cumberland to 1 za zmianę Regionów).

5.5 Akcje Dyplomatyczne

5.5.1 Zmiana Sekcji Politycznej

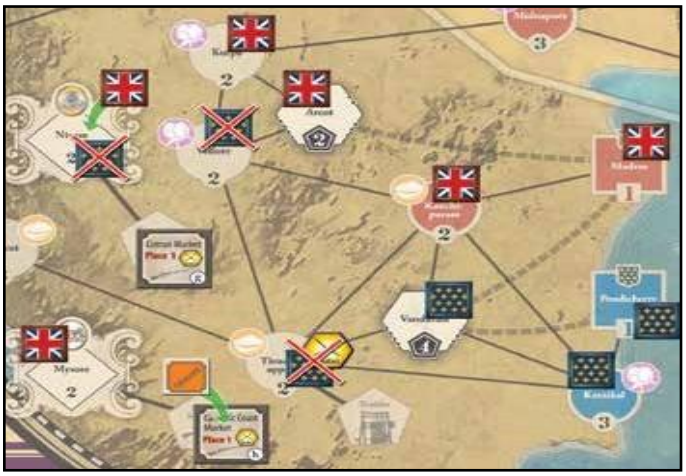
Dyplomatyczne Punkty Akcji ( ) mogą być wydawane by zmienić sekcję Polityczną. W odróżnieniu od Rynków, sekcje Polityczne nie wymagają żadnego połączenia do zmiany.

5.5.2 Koszt Polityczny

Zmiana sekcji Politycznej kosztuje równe jej Politycznemu Kosztowi. Jeśli ta sekcja posiada znacznik Konfliktu, kosztuje zamiast tego 1. Tak jak z Rynkami, redukcje kosztów są podejmowane przed ich wzrostem. Podobnie, koszt zmiany sekcji Politycznej nigdy nie może spaść poniżej 1 .

PRZYKŁAD 1: Eliza, grając Francją, wybrała kafelek Inwestycji z Dużą Dyplomatyczną Akcją wartą 4 . Wydaje 4 do zmiany Danii-Norwegii dwukrotnie (jej Polityczny Koszt to 2), usuwając tam Brytyjską flagę i zamieniając ją z jej własną. Wtedy wydaje 2 Punkty Pokoju dla 2 dodatkowych i używa ich do zmiany Sardynii; jako że Sardynia jest „odflagowana", umieszcza tam swoją flagę.

PRZYKŁAD 2: Raj, grając Brytanią, chce wykonać mocny ruch w Indiach. Wybiera kafelek Inwestycji warty 3 (Duża Akcja) i 2 (Mała Akcja); jest on także oznaczony jako odpowiedni do Wydarzenia i zagrywa WEST AFRICAN GOLD MINING *(karta #24) dającą mu 1 . Używając jej, zmienia Vellore, usuwjąc Francuską flagę (i także wydaje Punkt Pokoju by to zrobić, jako że Vellore posiada Koszt Ekonomiczny 2). Już kontroluje Lokalny Sojusz Mysore i aktywuje jego Przewagę,* Walkę o Władzę, *by umieścić znacznik Konfliktu w Tiruchirappalli. (Kończy to Walkę o Władzę i nie może ona zostać użyta ponownie w tej turze.)*



Akcja opisana w przykładzie 2 zasady 5.5.2.

Wtedy wydaje 4 by zdobyć kontrolę nad sojuszem Nizam — 2 do „odflagowania" go i 2 do umieszczenia własnej flagi. Finalnie, wydaje ostatnie 2 punkty swojej Małej Akcji by zmienić Tiruchirappalli. Normalnie usunięcie flagi wroga ni ebyłoby dozwolone z Małą Akcją, ale znacznik Konfliktu pozwala Rajowi na to (5.3.2, punkt 2). Kosztuje to 2 , ponieważ, dzięki znacznikowi Konfliktu, Koszt Ekonomiczny Tiruchirappalli to 1, ale Francuski Fort w Vandavasi zwiększa

© 2020 GMT Games, LLC

go do 2. Raj także usuwa znacznik Konfliktu w Tiruchirappalli, jako że miana statusu flagi Rynku usuwa jakiekolwiek obecne znaczniki Konfliktu (3.8.1).

5.6 Akcje Militarne

Militarne Punkty Akcji(⚙) mogą być wydane na dane akcje:

5.6.1 Kupić Bonusowy Kafelek Wojny

Koszt zakupu Bonusowego Kafelka Wojny to 2 ⚙. Maksymalnie dwa Bonusowe kafelki Wojny mogą zostać zakupione na Rundę Akcji.

Za każdy zakupiony Bonusowy kafelek Wojny, gracz losuje kafelek Wojny z puli Bonusowych kafelków Wojny, podgląda go i kładzie w jednym z teatrów przyszłej wojny.

Każdy Teatr ma limit dwóch Bonusowych kafelków Wojny na gracza. Jeśli gracz pobiera go i chce umieścić go w teatrze, który posiada już dwa Bonusowe kafelki Wojny, jeden z obecnych kafelków musi być przesunięty do innego teatru (który nie przekroczył limitu). Jeśli każdy teatr posiada dwa kafelki gracza tego typu, ten gracz nie może kupować więcej.

Tylko w Turze 6, 2 ⚙ mogą być użyte do kupna 1 Ekonomicznego lub Dyplomatycznego Punktu Akcji, które można wydać jakby pochodziły z Dużej Akcji. W dowolnej Rundzie Akcji, ⚙ mogą być wydane na Ekonomiczne lub Dyplomatyczne Punkty Akcji, ale nie na oba.

NOTATKA: Oznacza to, że jeśli weźmiesz kafelek z 4 ⚙, mógłbyś kupić 2 lub 2, ale każdy po jednym.

5.6.2 Usunąć Znacznik Konfliktu

Koszt usunięcia standardowego znacznika Konfliktu to 2 ⚙ lub 1 ⚙ jeśli jest on w chronionej sekcji. Ten koszt jest zwiększony o 1 jeśli znacznik Konfliktu na to wskazuje; 3.8.2.

5.6.3 Zbodować Fort

Koszt budowy Fortu w sekcji Fortu jest ukazany na sekcji Fortu. By zbudować Fort, gracz musi kontrolować przynajmniej jeden Rynek, sekcję Morską lub Terytorium połączone z tym Fortem (i musi to być spełnione na początku Rundy Akcji).

Wroga sekcja Fortu nie może zostać zdobyta podczas Tury Pokoju, chyba że jest Uszkodzony (patrz 5.6.4); zamiast tego musi zostać dobyty Punktami Podboju podczas Tury Wojny.

5.6.4 Naprawić Fort

Aby naprawić Fort, gracz usuwa znacznik Uszkodzonego Fortu z Fortu wydając ⚙. Koszt się różni w zależności od tego czy naprawiany Fort jest własny czy przeciwnika.

Ta akcja jest dozwolona względem własnych i wrogich uszkodzonych Fortów.

- By naprawić *własny* uszkodzony Fort, koszt naprawy jest równy liczbie na sekcji Fortu, ***minus*** 1.
  By naprawić *wrogi* uszkodzony Fort, gracz musi kontrolować połączony Szwadron lub Rynek i zapłacić ⚙ równą liczbie na sekcji Fortu, ***plus 1***. Usuwa to znacznik Uszkodzenia i flagi, którą zamienia na własną.

UWAGA TWÓRCY: Reprezentuje to oportunistyczne lub cierpliwe naruszanie granicy w militarnie wartościowym miejscu, którego aktualny właściciel nie może utrzymać.

5.6.5 Zwerbować Nowy Szwadron

Koszt zwerbowania nowego Szwadronu to 4 ⚙. Kilka kart Ministerialnych i Wydarzeń, tak jak Przewaga Asiento, pozwala na tańsze zwerbowanie Szwadronów.

Zwerbowany właśnie Szwadron jest umieszczany w Sekcji Floty.

5.6.6 Wystawić Szwadron

Koszt wystawienia Szwadronu do pustej sekcji Morskiej to 1 ⚙.

NOTATKA: Jest to niewydajny sposób na zużycie Małej Akcji Militarnej!

Jeśli sekcja Morska posiada Szwadron przeciwnika, koszt jest jak poniżej:

- 3 ⚙ jeśli wystawiany Szwadron jest w sekcji Floty lub
- 2 ⚙ w innym wypadku.

Żadne połączenie nie jest potrzebne do wystawienia Szwadronu. Dany Szwadron może być wystawiony raz na Rundę Akcji.

PRZYKŁAD 1: Eliza wybiera kafelek Inwestycji z Dużą Militarną Akcją wartą 3 ⚙ i Małą Dyplomatyczną Akcją wartą 2 (wszystkie Małe Akcje przynoszą 2 punkty akcji oznaczonego typu). Po pierwsze wydaje 2 AP aby usunąć dwa znaczniki Konfliktu. Usunięcie każdego kosztuje ⚙AP jako że obie sekcje są chronione (Karaikal przez Francuski Fort w Vandavasi i Malacca Route przez Francuski Szwadron w Hooghly River).

Następnie, jako że posiada Szwadron w sekcji Floty (zwerbowany we wcześniejszej Rundzie Akcji), decyduje się na jego użycie by chronić jej inne sekcje. Wydaje pozostały 1 ⚙ i wysyła Szwadron do (pustego) Malabar Coast. Decyduje się na wydanie jej 2 na oflagowanie sojuszu Algonquin w Ameryce Północnej. Zauważ, że nie płaci dodatkowych za zmianę Regionów; ten koszt jest wdrażany jedynie w ramach jednego typu Akcji.

PRZYKŁAD 2: W Turze 1, Raj, grając Brytanią, wybiera kafelek Inwestycji z Dużą Akcją Militarną warty 2 ⚙. Ten kafelek, jako że jego Duża Akcja jest słaba, posiada symbol Ulepszenia Militarnego. Zniesmaczony Bazowym kafelkiem Wojny w teatrze Europy Centralnej w Wojnie o Hiszpańską Sukcesję, odmawia zagrania Wydarzenia i wtedy używa Ulepszenia Militarnego, oznajmiając przeciwnikowi, że podejmuje próbę ulepszenia swojego kafelka w Europie Centralnej. Nowy kafelek jest lepszy niż obecny w Centralnej Europie i dlatego zdejmuje go i zastępuje nowo pobranym kafelkiem w Centralnej Europie. Decyduje się usunąć zdjęty kafelek z gry (zamiast przywrócić go do puli Bazowych kafelków Wojny). Wtedy, by jeszcze rozwinąć wojsko, wydaje swoje 2 ⚙ by zakupić Bonusowy kafelek Wojny. Jest to Savoy Defects, z bonusem siły +2 i umieszcza go także w Europie Centralnej. Chce także zwiększyć swoją morską dominację w Regionie Europy i zaciąga trzy Kredyty by uzyskać jeszcze trzy .

© 2020 GMT Games, LLC

Posiada jeden Szwadron w sekcji Floty i decyduje się wydać 3 ⚓ by go wystawić w sekcji Morskiej zajmowanej przez Francuski Szwadron w Europie. Francuski Szwadron jest umieszczany z powrotem w sekcji Floty, jego lokacja została zajęta przez Brytyjski Szwadron Raja.

6.0 Kredyt

6.1 Zaciąganie Kredytu

Gracz może zaciągnąć Kredyt podczas swojej Rundy Akcji by zwiększyć swoje Punkty Akcji dla dowolnej akcji (każdy zaciągnięty Kredyt zapewnia 1 AP typu związanego z Dużą lub Małą akcją na wybranym kafelku Inwestycji gracza lub z AP otrzymanych przez Wydarzenie).

6.2 Redukowanie Kredytu

Gracz pasujący w Fazie Akcji (nie pobierając kafelka Inwestycji) może zredukować swój Obecny Kredyt o 2.

6.3 Limit Kredytu

Gracz nie może dobrowolnie zaciągnąć Kredytu jeśli spowodowałoby to zwiększenie Kredytu ponad Limit Kredytu.

a. Limit Kredytu może być zwiększony przez efekty w grze.
b. Jeśli gracz jest zmuszony do wzięcia Kredytu i nie może zaciągnąć go w pełni z powodu Limitu Kredytu, wtedy każdy niezaciągnięty Kredyt przyznaje 1 PZ za każdy, przeciwnikowi.

6.4 Dostępny Kredyt

Niektóre karty Wydarzeń mają bonusy wywołane Dostępnym Kredytem. Dostępny Kredyt to różnica między obecnym Kredytem gracza i jego Limitem Kredytu. Dlatego, gracz z większym Dostępnym Kredytem posiada więcej Dostępnych Kredytów.

NOTATKA: Kredyt działa jak "dzikie" Punkty Akcji, ryzyko zaciągania dużej ilości Kredytu w porównaniu do twojego przeciwnika ujawnia się w byciu podatnym na groźne Wydarzenia. Ale, jeśli wiesz, że jesteś bezpieczny, będziesz mógł chcieć zaciągnąć więcej Kredytów.

7.0 Wojny

W Pigułce: Każda Wojna składa się z kilu Teatrów; obaj gracze zaczynają z jednym Bazowym Kafelkiem Wojny na każdy Teatr. Pamiętaj by pomyśleć o następnej Wojnie kiedy kolejna się zakończy. Podczas rozpatrzenia Wojny, każdy gracz podlicza swoją całkowitą siłę w każdym Teatrze. Jest to suma punktów siły na kafelkach Wojny graczy—liczą się te Bazowe i te Bonusowe, kupione lub zdobyte—i wszystkie bonusy zdobyte z sekcji Sojuszy i z innych atutów. Wtedy, (jeden Teatr w jednym czasie), siła każdego z graczy jest sumowana, a gracz z większą siłą otrzymuje nagrody oznaczone w Tabeli Łupów Wojny tego Teatru. Powtórz tę sekwencję dla każdego Teatru, a Wojna będzie zakończona!

7.1. Faza Rozpatrzenia Wojny

Wojna rozpatrzana jest w tym momencie. W kolejności teatrów (jak oznaczono na Sekcji Wojny), każdy z graczy podlicza swoją Siłę w Teatrze.

7.1.1 Odsłoń Kafelki Wojny

Po pierwsze, każdy z graczy osłania swoje kafelki Wojny (Bazowe i Bonusowe) w aktywnym teatrze i dodaje wartości punktów siły. Ta suma to Siła Armii gracza.

7.1.2 Zastosuj Efekty Kafelków Wojny

Po drugie, każdy gracz zastosowuje jakiekolwiek inne efekty z jego kafelków Wojny, zaczynając od gracza bliższego automatycznemu zwycięstwu (jeśli PZ jest 15, wtedy gracz, który zaczął poprzednią Turę Pokoju rozpatrzą te efekty pierwszy):

- Kafelki z symbolem Kredytu powodują, że *przeciwnik* natychmiastowo zaciąga jeden Kredyt.
- Kafelki z symbolem Uszkodzonego Fortu / Usunięcia Floty pozwalają *posiadaczowi kafelka* umieścić znacznik Uszkodzonego Fortu na Forcie przeciwnika w tym teatrze lub usunąć jeden Szwadron przeciwnika z teatru i umieścić go w Sekcji Floty. Jesli posiadacz kafelka nie może zrobić nic, ten symbol nie daje żadnego efektu.
- Kafelki ukazujące symbol przekreślonej flagi pozwalają *posiadaczowi kafelka* odflagować dowolny jeden Rynek lub sekcję Polityczną *przeciwnika* (który nie posiada znacznika Konfliktu) w regionie związanym z Teatrem na tym kafelku Wojny.
  i. Jeśli posiadacz kafelka wybrał Rynek, musi wybrać taki, który nie spowoduje izolacji innych Rynków, jeśli jest to możliwe.
  ii. Jeśli zaś wybrał sekcję polityczną, musi wybrać jedną w Regionie tego teatru.

UWAGA TWÓRCY: Ten pomysł ma upewnić, że Rynki w konfliktowych lokacjach są łatwiejsze do odflagowania na skutek działań wojennych.

7.1.3 Uwzględnij Listę Siły Bonusowej Teatru

Po trzecie, każdy gracz sprawdza Listę Bonusowej Siły w danym teatrze i dodaje jeden za każdy oflagowany element. Każde państwo na Liście Siły Bonusowej zapewnia jeden punkt siły (dla gracza kontrolującego) na każdą oflagowaną sekcję Polityczną oznaczoną "Sojusz", którą posiada.

7.1.1 Uwzględnij Listę Siły Bonusowej Teatru

Po trzecie, każdy gracz sprawdza Listę Bonusowej Siły w danym teatrze i dodaje jeden za każdy oflagowany element. Każde państwo na Liście Siły Bonusowej zapewnia jeden punkt siły (dla gracza kontrolującego) na każdą oflagowaną sekcję Polityczną oznaczoną "Sojusz", którą posiada. Inne elementy na liście Bonusowej Siły działają jak poniższe:

- Słowa Klucze Kart Ministerialnych dają 1 punkt siły każdy.
- Znaczniki Konfliktu mogą dodać Siłę Sojuszu, jeśli jest na liście Bonusowej Siły. Każdy znacznik Konfliktu w oflagowanej sekcji dodaje jeden punkt siły do oflagowanej sekcji przeciwnika.

© 2020 GMT Games, LLC

- Każdy *nieuszkodzony* Fort w teatrze zapewnia jeden
- Szwadrony dodają jeden punkt siły za każdy. Niektóre listy teatrów zwiększają liczbę Regionów, w których są podliczane Szwadrony; w tym wypadku, każdy Szwadron w dowolnym Regionie na liście daje jeden punkt siły.

NOTATKA: Pamiętaj, że zawsze możesz sprawdzić, które sekcje na planszy dodadzą Siłę Bonusową w jakich wojnach, patrząc na ich kropki na otoczkach sekcji.

7.1.4 Podlicz Siłę Teatru

Suma każdego gracza z tych elementów jest ich Siłą Bonusową. Dodanie Siły Armii i Siły Bonusowej wykaże łączną Siłę Teatru każdego gracza.

Po wdrożeniu tych efektów, gracz z większą łączną Siłą Teatru wygrywa w tym teatrze. W wypadku remisów, nikt nie zwycięża i żaden gracz nie zdobywa Łupów.

PRZYKŁAD: Jest Wojna o Hiszpańską Sukcesję i gracze rozpatrują teatr Wojny Queen Anne. Uwzględniając Sekcję Wojny, widzą, że Siła Bonusowa w tym teatrze pochodzi tylko z znaczników Konfliktu w sekcjach przeciwnika; Forty; i Szwadrony. Jane, jako Francja, nie ma Szwadronów w Ameryce Północnej, ale w jednym Brytyjskim Rynku jest znacznik Konfliktu. Żaden z graczy nie skonstruował żadnego Fortu. Brytania ma jeden Szwadron w Ameryce Północnej (w Gulf of Maine) i jeden Bonusowy Kafelek Wojny przypisany do tego teatru w Sekcji Wojny. Bazowe Kafelki Wojny są odsłaniane. Francja posiada "0", a Brytania "+2". Bonusowy kafelek Wojny Brytanii to PRIZE HUNTING, *co daje 1 punkt siły i narzuca 1 Kredyt Francuzom. Jednakże, Francuski Bazowy Kafelek Wojny pozwala Jane wycofać Brytyjski Szwadron lub uszkodzić Brytyjski Fort. Wybiera wycofanie Szwadronu, kładąc go w sekcji Floty, a w efekcie jego siła nie zostanie dodana na korzyść Brytyjczyków.*

Siła Armii Francuskiej wynosi zatem 0 (za Bazowy kafelek Wojny), a jej Siła Bonusowa 1 (za znacznik Konfliktu w Brytyjskiej sekcji); dając łączną Siłę Teatru 1. Siła Armii Brytyjskiej to 3 (2 z Bazowego kafelka Wojny, 1 z Bonusowego kafelka Wojny), a jej Siła Bonusowa to 0 (Szwadron został wysłany do sekcji Floty) dając łączną Siłę Teatru wynoszącą 3. Brytania wygrywa w tym teatrze z różnicą 2 i natychmiast otrzymuje Łupy Teatru w rzędzie "1-2" Wojny Queen Anne.

7.2 Łupy Teatru

Gdy teatr został rozpatrzony, *przed rozpatrzeniem kolejnego*, przyznawane są łupy. Każdy teatr ma Tabelę Łupów; gracze sprawdzają margines (różnicę) zwycięstwa i natychmiatowo wdrażają wskazane rezultaty.

7.2.1 Punkty Podboju

Teatr może także wskazać na otrzymanie Punktów Podboju (CP). Punkty Podboju są wydawane natychmiast (przed rozpatrzeniem kolejnego teatru).

Tylko Forty, Rynki, sekcje Morskie i Terytoria mogą być zdobyte przez CP (1 CP za sztukę, chyba że zmodyfikowane przez efekt w grze taki jak #M-9 NEW WORLD HUGUENOTs). By zdobyć Fort, Rynek lub sekcję Morską używając CP, musi on być fizycznie w teatrze, w którym CP zostały otrzymane. By zdobyć Terytorium używając CP, musi być ono:

- ulokowane w obecnym Teatrze, lub
- wypisane na Sekcji Wojny w sekcji „Dostępnych Terytoriów" w obecnym Teatrze.

PRZYKŁAD: W Wojnie o Hiszpańską Sukcesję, CP zdobyte w teatrze Hiszpańskim mogą być wydane w dowolnym terytorium w Europie (np., Giblartar ub Minorca) lub na San Agustin lub Asiento (te Terytoria są na liście Dostępnych Terytoriów dla Hiszpanii w Sekcji Wojny). Skoro nie ma Fortów w Europie, używając CP nie można zdobyć Fortów.

7.2.1.1 Zdobycie Kontroli Fortu, Rynku i Sekcji Morskiej

By zdobyć kontrolę nad Fortem lub Rynkiem, gracz po prostu wydaje 1 CP i oflagowuje tę sekcję (usuwając flagę wroga jeśli jest obecna). By zdobyć kontrolę nad sekcją Morską, procedura jest ta sama, ale gracz musi także Szwadron w tej sekcji Morskiej lub gdziekolwiek w tym Teatrze i umieścić go w wybranej sekcji Morskiej. Jakikolwiek znajdujący się tam Szwadron wroga jest przenoszony do sekcji Floty. Szwadro zdobywający sekcję Morską w ten sposób może to zrobić tylko raz na Wojnę.

7.2.1.2 Zdobywanie Kontroli nad Terytorium

By zdobyć kontrolę nad Terytorium, gracz musi zapłacić wypisany koszt CP, *plus* kontrolować przynajmniej jednej Fort, sekcję Morską, lub inne Terytorium połączone Linią Ekspansji z tym Terytorium (jeśli nie ma takich sekcji).

PRZYKŁAD: Owen, jako Brytania, wygrał teatr French & Indian War w Wojnie Siedmioletniej z różniącą 2. Sprawdzając tabelę Łupów Teatru, Owen widzi, że przysługuje mu 1 Punkt Podboju i może odflagować jeden Rynek w Ameryce Północnej. Wydaje 1 CP i zdobywa kontrolę nad Acadią. Finalnie, odflagowywuje Ile- aux-Noix, by pozbawić Francuzów, przynajmniej chwilowo, Rynku Futer. W tym czasie, Jane, jego Francuski wróg, przesuwa swój znacznik Punktów Pokoju na Generalnym torze Znaczników o 1, jako że kolumna Loser w tabeli Łupów tego teatru na to wskazuje.

7.2.2 Odmowa Podboju Terytorium

Dwa razy na Wojnę, gracz może odmówić oddania Terytorium, które zostało podbite przez przeciwnika. Flaga jest usuwana, a to Terytorium pozostaje pod kontrolą oryginalnego gracza. Ta akcja musi zostać wykonana w momencie wydania przez przeciwnika CP na oflagowanie Terytorium (CP są i tak wydawane); to Terytorium nie może zostać zdobyte płacąc CP w obecnej Wojnie. Użycie tej opcji kosztuje 3 PZ za pierwszym razem gdy jest użyta w Wojnie i 5 PZ za drugi raz.

PRZYKŁAD: Owen, grając Brytanią, osiągnął margines zwycięstwa 3 w Third Carnatic War, która przyznaje mu 2 CP w Indiach. Skoro już kontroluje Vandavasi, decyduje się zająć Pondicherry (jest ono połączone z Vandavasi Linią Ekspansji). Jane nie może jednak na to pozwolić i odmawia; Owen

© 2020 GMT Games, LLC

otrzymuje 3 PZ. Cały czas posiada 1 zachowany CP, ale odmowa Jane przy Pondicherry usuwa go ze stołu na tę Wojnę i dlatego nie może użyć 1 CP by najechać je ponownie. Zamiast tego, wydaje ten CP by zająć Karaikal, usuwając flagę Jane i umieszczając tam swoją. Jako że Karaikal nie jest Terytorium, nie można wykonać odmowy.

7.3 Specjalne Nagrody Teatru

Niektóre Teatry posiadają specjalne nagrody w zależności od tego kto zwyciężył. Są one wyjaśnione na Sekcjach Wojny, z wyjątkiem nagród "USA" i "Canada" w Amerykańskiej Wojnie o Niepodległość i nagrody "Jacobite Defeat" w Wojnie o Austriacką Sukcesję. Są one wyjaśnione tutaj:

- **„Jacobite Defeat":** Ta nagroda reprezentuje porażkę ruchu Jakobitów. Gdy zostaje zdobyta zgodnie z nagrodą wojny lub kartą Papacy-Hanover Negotiations, umieść ten znacznik obok Szkocji i Irlandii i natychmiast usuń kartę Ministerialną Jacobite Uprisings z gry.
- **USA:** Gdy ten rezultat zostaje zdobyty, Francja może wybrać dowolną lub wszystkie z Północnych Kolonii, Karoliny i Terytoria San Augustin by otrzymały flagi USA. Francja może wtedy usunąć flagi z jakichkolwiek Fortów w sub-Regionie Północnych Kolonii. Wtedy, usuń jakiekolwiek flagi z Rynków na Karaibach i w Ameryce Północnej, które zostały Odizolowane w skutek umieszczenia flag USA lub usunięcia flag z Fortów.
- **Kanada:** Gdy ten rezultat zostaje zdobyty, Francja może umieścić Flagę USA w Quebec & Montreal. Wtedy usuń jakiekolwiek flagi z Rynków w Północnej Ameryce, które na skutek tego zostały Odizolowane.
- **Flagi USA:** Terytorium posiadające Fagę USA nie może zostać zdobyte używając Punktów Podboju (CP). Gracz nie może oddać PZ by odmówić umieszczenia Flagi USA

7.4 Faza Sprawdzenia Zwycięstwa

Jeśli jeden gracz wygrał w każdym teatrze właśnie rozpatrzonej Wojny z maksymalnie wysokimi Łupami Wojennymi, ten gracz natychmiast wygrywa grę. W innym wypadku, sprawdź sumę PZ w ten sam sposób jak podczas Fazy Sprawdzenia Zwycięstwa Tury Pokoju. Jeśli żaden z graczy nie wygrał gry, jest ona kontynuowana.

7.5 Faza Resetu (Wojna)

Gracze usuwają wszystkie swoje kafelki Wojny w grze i umieszczają je z powrotem na swoich matach gry, podzielone na typy i pomieszane. Gracze także usuwają wszystkie znaczniki Konfliktu, które zapewniły Siłę w właśnie rozpatrzonej Wojnie z planszy.

7.6 Faza Planu Wojny

NOTATKA: Pomiń tę Fazę pod koniec Amerykańskiej Wojnie o Niepodległość (jako że nie ma kolejnej wojny).

Sekcja Wojny na następną Wojnę, która zostanie rozpatrzona, jak oznaczono na Torze Tur, jest umieszczana w pobliżu planszy. Każdy gracz losuje cztery Bazowe kafelki Wojny i umieszcza losowo jeden rewersem do góry w każdej sekcji Teatru jego strony. Gracze mogą podejrzeć ich własne kafelki w dowolnym czasie po ich wylosowaniu i umieszczeniu.

Jeśli następną wojną jest Wojna Siedmioletnia, każdy gracz otrzymuje liczbę Bonusowych kafelków Wojny równą liczbie Bonusowych kafelków Wojny, jaką ten gracz posiadał w Wojnie o Austriacką Sukcesję (ale nie więcej niż 3) na początku jego pierwszego AR w zaistniałej Turze Pokoju.

8.0 Kafelki Korzyści

W Pigułce: Gracz otrzymuje kontrolę na kafelkiem Korzyści po oflagowaniu wszystkich sekcji połączonych z jego pasującą sekcją na mapie. Po tym jak kontrola została zdobyta, Korzyść może zostać Zużyta i jej zalety zostają wykorzystane.

8.1 Kontrolowanie Kafelka Korzyści

Korzyści to kafelki ze specjalnymi zdolnościami, które mogą być użyte raz na Turę Gry. By otrzymać kafelek Korzyści, gracz musi kontrolować wszystkie sekcje połączone z dopasowaną sekcją na mapie; jak tylko to się dzieje, ten gracz otrzymuje kafelek Korzyści. W momencie gdy gracz traci kontrolę nad dowolną z połączonych sekcji, zwraca on ten kafelek Korzyści jego sekcji na mapie (z zachowaniem jego dostępnego lub Zużytego stanu). Korzyść nie może być użyta jeśli dowolna z jej połączonych sekcji posiada znacznik Konfliktu, ale nie powraca na mapę chyba że flaga posiadacza jest usuwana. Kafelki Korzyści przywracają swój dostepny stan podczas Fazy Resetu każdej tury.

8.2 Użycie Kafelka Korzyści

Kafelki Korzyści ukazują swoje funkcje na ich przedniej stronie. By użyć kafelka Korzyści, gracz po prostu oznacza go znacznikiem Zużycia i wprowadza jego efekt. Kafelki Korzyści mogą zostać użyte w dowolnym momencie w Rundzie Akcji gracza kontrolującego, ale nie przed sprawdzeniem Bonusowego Warunku na karcie Wydarzenia gracza, jeśli takowy istnieje. Kafelek Korzyści nie może zostać użyty w tej samej Rundzie Akcji, w której został on pobrany. *Gracz może aktywować maksymalnie dwa swoje kafelki Korzyści na Rundę Akcji i nie więcej niż jeden na Region.*

Niektóre Korzyści wymagają od gracza wydania by je użyć.

NOTATKA: Niektóre Korzyści pozwalają graczowi zapłacić mniej AP za zakup. Jak inne redukcje kosztów, te są używane przed jakimikolwiek podwyżkami kosztów (na przykład, gracz, który chce użyć Korzyści Rum by zmienić Chroniony Rynek przeciwnika, bazowy koszt to 2, który zawiera znacznik Konfliktu zapłaciłby 1 AP: bazowy koszt jest ustalony na 1, –1 za Rum, wtedy +1, ponieważ jest Chroniony). Ale, jak podkreślono w 5.4.2 i 5.5.2, finalny koszt zmiany dowolnej sekcji nie może być niższa niż 1, nie zależnie od redukcji kosztów i innych efektów w grze.

© 2020 GMT G

9.0 Punkty Pokoju

9.1 Użycie Punktów Pokoju

Punkty Pokoju mogą zostać użyte jako "dzikie" Punkty Akcji podczas Tur Pokoju. Podczas Tur Pokoju, Punkty Pokoju mogą zostać użyte jako Punkty Akcji dowolnego typu, ale musi pasować do bieżącej Dużej lub Małej Akcji gracza (tak jak Kredyt).

WYJĄTEK: W Turze 6, Punkty Pokoju nabyte z ☮ nie muszą pasować do jakiejkolwiek Akcji na wybranym kafelku Inwestycji. Jeśli byłyby one zakupione z ☮ dzięki Dużej Akcji Militarnej, muszą one zostać wydane jako Duża Akcja jako jedna z pozostałych dwóch typów; jeśli stało się to dzięki Małej Akcji, muszą one zostać wydane jako Mała Akcja jako jedna z pozostałych dwóch typów.

9.1 Utrata Punktów Pokoju

Wszystkie Punkty Pokoju powyżej czterech są tracone podczas Fazy Redukcji Punktów Pokoju w każdej Turze Pokoju.

10.0 Flagi USA

W turze następującej po Amerykańskiej Wojnie o Niepodległość, jeśli jakiekolwiek Flagi USA Flags są na mapie, sekcje Polityczne Stanów Zjednoczonych mogą stać się dostępne dla umieszczania znaczników przez obu graczy.

Flagi USA, gdy są umieszczane na skutek rozpatrzenia teatru Amerykańskiej Rewolucji, są permanentne i nie mogą zostać usunięte z gry. Usuwają one jakiekolwiek znaczniki graczy z odpowiednich Terytoriów i blokują umieszczanie znaczników obu graczu na tych Terytoriach.

Flagi USA liczą się jako przyjacielskie w wypadku Francuzów podczas Finałowej Punktacji.

11.0 Faza Finałowej Punktacji

Pod koniec gry przeprowadzana jest Faza Finałowej Punktacji, w której obie strony otrzymują punkty jak napisano poniżej:

- Jeśli gracz ma ogólnie więcej sekcji Prestiżu niż przeciwnik (zawiera to także sekcje Polityczne USA jeśli Flagi USA są na mapie): 2 PZ
- Jeśli gracz posiada więcej Dostępnego Kredytu: 1 PZ za każdą różnicę Kredytu wynoszącą 2, maksymalnie 4 PZ
- Każdy towar z większą ilością kontrolowanych Rynków niż przeciwnik: 1PZ
- Każda własna flaga w Terytorium kontrolowanym przez drugiego gracza na POCZĄTKU GRY: 2PZ

12.0 Zasady Opcjonalne

12.1 Hiszpańskie Imperium

W *Imperial Struggle*, akcje i ambicje innych Europejskich mocarstw są ogólnie abstrakcyjne i pojawiają się w efektach kart Wydarzeń i wpływie Sojuszy na rezultaty wojen. Nie ma to na celu umniejszyć znaczenia mocarstw takich jak Hiszpania, Austria itd.; ale raczej ma na celu zachować skupienie na tych dwóch krajach, na których opiera się gra—Anglii i Francji.

Jednakże, niektórzy gracze mogą chcieć eksperymentować z bardziej dostrzegalną Hiszpanią. W tym celu, trzy Hiszpańskie Flagi zostały zapewnione w grze; jeśli gracze zechcą grać z obecnością Hiszpańskiego Imperium na Karaibach, zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Podczas rozstawiania gry, umieść Hiszpańskie Flagi w oznaczonych sekcjach na Karaibach (Havana, Santiago, i Puerto Principe). Nie umieszczaj Hiszpańskich Flag na Gibraltarze, San Agustin i Minorce. Hiszpańskie Flagi działają tak samo jak Francuskie i Brytyjskie; są one usuwane w ten sam sposób.
2. W jakimkolwiek czasie gdy gracz otrzymuje kontrolę nad niekontrolowanym Hiszpańskim Terytorium (Asiento, San Agustin, Gibraltar lub Minorca), jego przeciwnik może zmienić jedną sekcję polityczną w Hiszpanii po tym jak ten obecny Teatr został w pełni rozpatrzony (7.2.1.2).
3. Hiszpańskie Flagi, jeśli są usuwane z mapy, są usuwane z gry.

12.2 Planowanie Wojenne

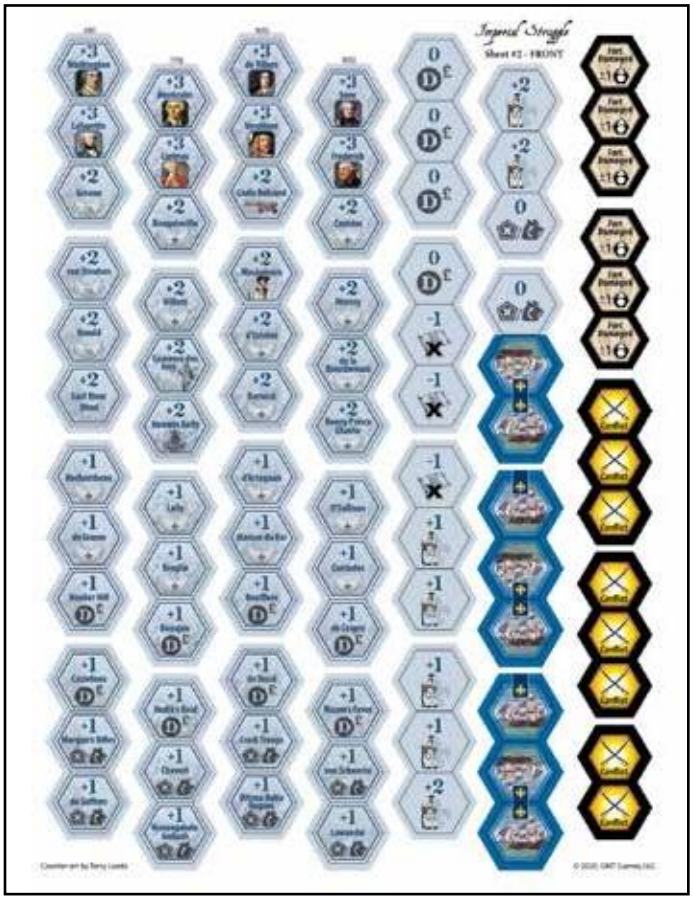
Niektórzy gracze chcieliby większą kontrolę nad przydziałem ich Bazowych Kafelków Wojny dla różnych teatrów w każdej wojnie. Jeśli obaj gracze się zgadzają, poniższe zasady opcjonalne mogą zostać użyte (razem lub osobno):

1. Akcja Ulepszenia Militarnego (5.3.3) teraz pozwala na zamianę dwóch Bazowych Kafelków Wojny, które już są na sekcji Wojny, zamiast pobierania jednego nowego i jego akceptacji lub odrzucenia dla określonego teatru.
2. Przydzielają Bazowe Kafelki Wojny podczas Planu Wojny (7.6), gracze pobierają jeden Bazowy kafelek Wojny na teatr w tej Wojnie. Wtedy, każdy gracz przegląda je i umieszcza po jednym w każdym teatrze.

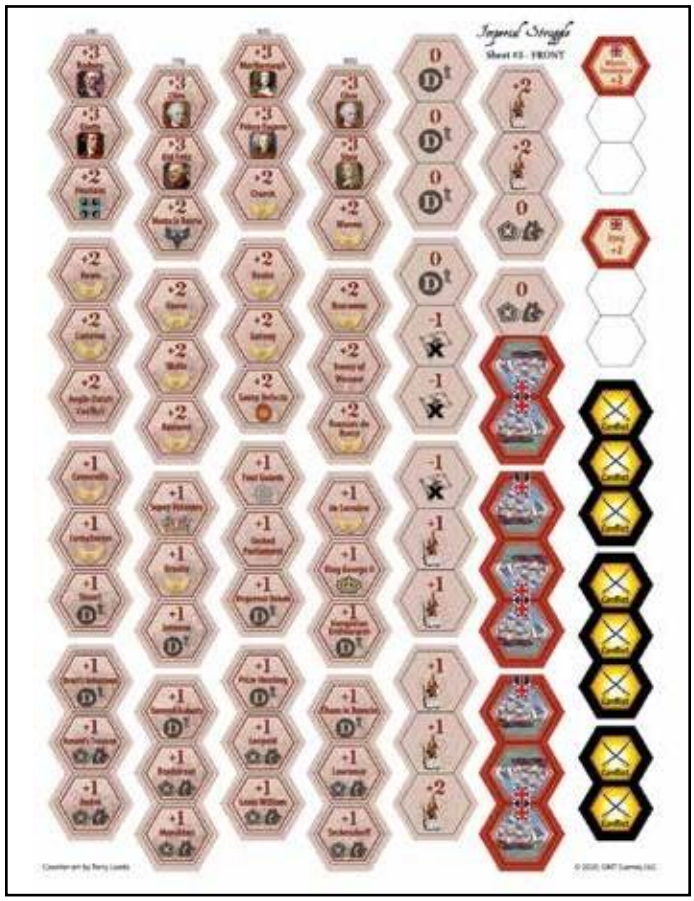
© 2020 GMT Games, LLC

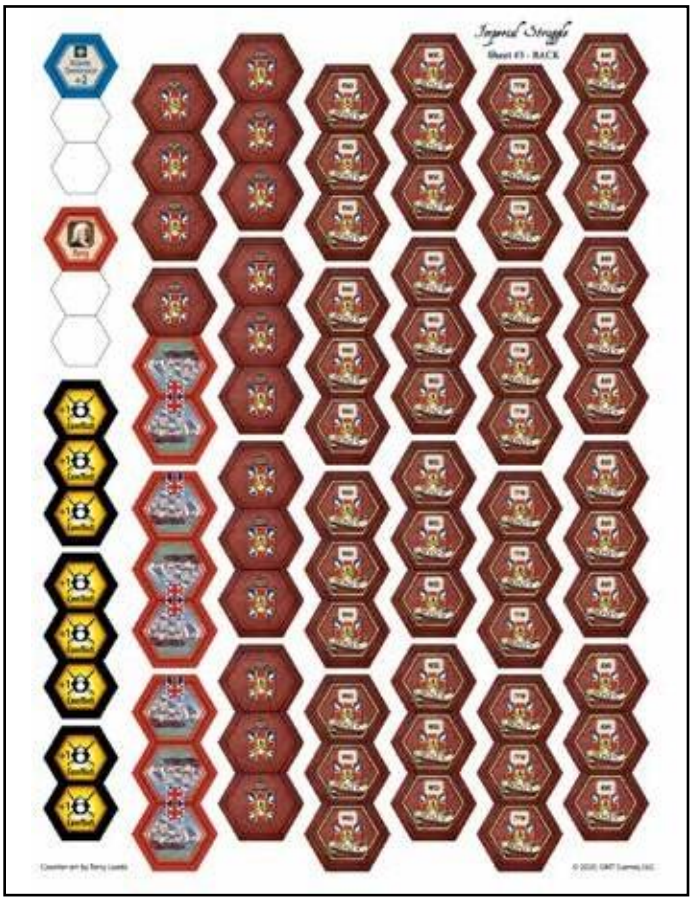
Imperial Struggle
FRONT

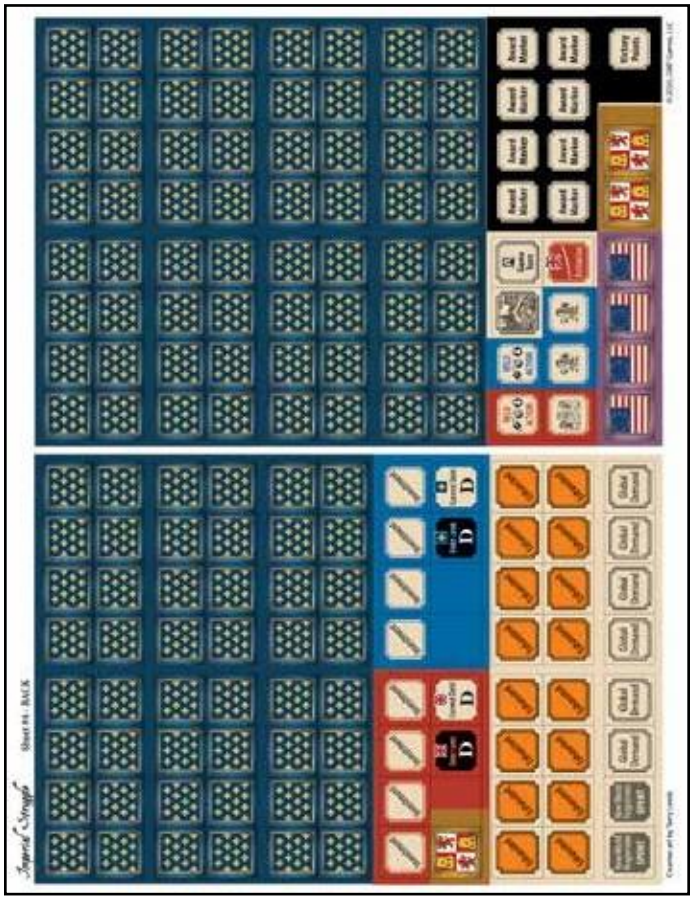
Imperial Struggle
BACK


Imperial Struggle
Sheet #2 - FRONT

Imperial Struggle
Sheet #2 - BACK







© 2020 GMT Games, LLC

INDEKS

Action Points (AP)[1] 3.0, 3.3, 5.3.2
Action Rounds[2] 5.0
Advantage Tiles[3] 3.2.5, 8.0
Alliance Space[4] 3.2.1, 7.1.3
Army Strength[5] 7.1.1
Automatic Victory[6] 2.5
Award Tiles[7] 3.9
Bonus Conditions[8] 3.4.3, 5.2
Bonus War Tiles[9] 5.6.1
Conflict Markers[10] 3.8, 5.6.2
Control[11] 3.2.7, 3.2.8
Conquest Lines[12] 3.2.6
Conquest Points[13] 7.2.1
Debt[14] 6.0
Diplomatic Actions[15] 5.5
Economic Actions[16] 5.4
Economic Cost[17] 5.4.2
Event Cards[18] 3.4, 5.2
Final Scoring Phase[19] 11.0
Flags[20] 3.2.7, 3.2.8
Forts[21] 3.2.5, 5.6.3, 5.6.4, 7.2.1.1
Global Demand[22] 4.1.4, 4.1.12
Investment Tiles[23] 3.3, 4.1.6, 5.1, 5.3
Keywords[24] 3.5.3
Local Alliances[25] 3.2.1
Market Spaces[26] 3.2.2, 5.4.1, 5.4.2
Military Actions[27] 5.6
Military Planning[28] 12.2
Military Upgrades[29] 5.3.3
Ministry Cards[30] 3.5
Naval Spaces[31] 3.2.4
Peace Turns[32] 2.3, 4.1
Political Cost[33] 5.5.2
Political Spaces[34] 3.2.1
Prestige[35] 3.2.1, 4.1.12, 11.0
Protected Space[36] 3.2.8, 5.6.2
Regions[37] 3.2
Reset Phase (Peace)[38] 4.1.5
Reset Phase (War)[39] 7.5
Spanish Empire[40] 12.1
Squadrons[41] 3.6, 5.6.5, 5.6.6
Sub-Regions[42] 3.2
Territories[43] 3.2.3, 7.2.1.2, 7.2.2
Theater Bonus Strength[44] 7.1.3
Theater Special Rewards[45] 7.3
Theater Spoils[46] 7.2
Theater Strength[47] 7.1.4
Treaty Points[48] 9.0
USA Flags[49] 10.0
Victory[50] 2.5, 4.1.13, 7.4
Wars[51] 7.0
War Layout Phase[52] 7.6
War Tiles[53] 3.7, 5.6.1, 7.1.1, 7.1.2
War Turns[54] 2.4, 7.0

"Bitwa przy wyspach Les Saintes, 12 Kwietnia 1782: Po Bitwie"
Thomas Whitcombe, namalowany 1783

© 2020 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

Słowniczek Pojęć w Grze (od autora tłumaczenia)

[1] Punkty Akcji
[2] Rundy Akcji
[3] Kafelki Korzyści (może się zdarzyć, że wystąpi pojęcie „kafelka przewagi”. Należy je traktować w ten sam sposób)
[4] Sekcja Sojuszu
[5] Siła Armii
[6] Automatyczne Zwycięstwo
[7] Kafelki Nagród
[8] Bonusowe Warunki
[9] Bonusowe Kafelki Wojny
[10] Znaczniki Konfliktu
[11] Kontrola
[12] Linie Ekspansji
[13] Punkty Podboju
[14] Kredyt
[15] Akcje Dyplomatyczne
[16] Akcje Ekonomiczne
[17] Koszt Ekonomiczny
[18] Karty Wydarzeń
[19] Finałowa Faza Punktacji (także: Finałowa Punktacja)
[20] Flagi
[21] Forty
[22] Globalne Zapotrzebowanie
[23] Kafelki Inwestycji
[24] Słowa Klucze
[25] Lokalne Sojusze
[26] Sekcje Rynków
[27] Akcje Militarne
[28] Planowanie Wojenne
[29] Ulepszenia Militarne
[30] Karty Ministerialne
[31] Sekcje Morskie
[32] Tury Pokoju
[33] Koszt Polityczny
[34] Sekcje Polityczne
[35] Prestiż
[36] Chroniona Sekcja
[37] Regiony
[38] Faza Resetu (Pokój)
[39] Faza Resetu (Wojna)
[40] Imperium Hiszpańskie
[41] Szwadrony
[42] Sub-Regiony
[43] Terytoria
[44] Bonusowa Siła Teatru
[45] Nagrody Specjalne Teatru
[46] Łupy (wojenne) Teatru
[47] Siła Teatru
[48] Punkty Pokoju
[49] Flagi USA
[50] Zwycięstwo; Triumf
[51] Wojny
[52] Faza Planu Wojny
[53] Kafelki Wojny
[54] Tury Wojny

Tłumaczenie tej instrukcji było dla mnie przyjemnością i mam nadzieję, że tak samo będzie w wypadku czytania tego przekładu przez odbiorcę. Niektóre słowa i skróty zachowałem w języku Angielskim, ponieważ odnosiły się do kart i wydarzeń, które w grze są właśnie w języku angielskim. Niektóre obrazki i grafiki mogą lekko nachodzić na tekst, ale to wynikało z błędu i niemocy poprawy.
W wypadku uwag i komentarzy podaję swojego e-maila: hubidam@gmail.com **Miłej lektury!**

© 2020 GMT Games, LLC