

Black & White

Krzysztof Matusik



Wojna wisi w powietrzu. Dwa zwaśnione narody po dekadzie kruchego rozejmu na nowo szykują swoje armie – na zachodzie Jej Wysokość Zuzanna z Thargatonu wraz ze swoją armią w czarnych mundurach, a na wschodzie kardynał Nikodemus z Vesanii i jego odziani w białe szaty fanatycy religijni. Każdy próbuje zająć jak najdogodniejszą pozycję w 40-kilometrowym pasie ziemi niczyjej. Stare forty, które przetrwały wojnę apostołów, są teraz obiektem zażartych walk. Która ze stron przechrzty przeciwnika w polu? Komu uda się najlepiej wykorzystać swoje oddziały w tym śmiertelnym boju? Przekonaj się – podejmij wyzwanie i zagraj w tę dynamiczną grę wojenną!

Zawartość pudełka:

- plansza
- 24 czarne drewniane bloczki
- 24 białe drewniane bloczki
- 96 naklejek
- 2 kostki sześciennie
- 24 kafle terenu
- 12 żetonów terenu
- 9 okrągłych żetonów specjalnych
- 3 okrągłe znaczniki frakcji
- 18 kart jednostek
- 6 kart dowódców
- 22 karty scenariuszy
- 8 kart pomocy
- 1 zasłonka

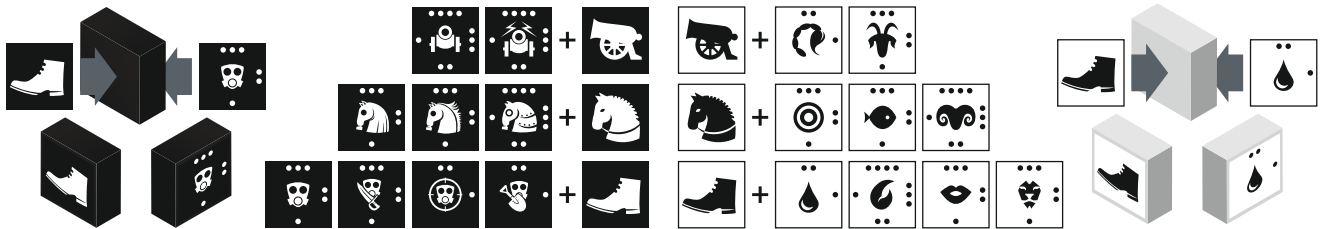
Cel gry

Black&White jest grą wojenną przeznaczoną dla dwóch osób. Każdy gracz dowodzi jedną z dwóch dostępnych armii. Do dyspozycji grających są 22 scenariusze. Warunki zwycięstwa określa wybrany scenariusz.



Zanim rozpoczniesz grę

Przed pierwszą rozgrywką należy przygotować grę. W pudełku znajduje się arkusz z naklejkami (po 48 sztuk dla każdej armii). Te naklejki trzeba nakleić na drewniane bloczki według przedstawionego niżej schematu. Gdy wszystkie naklejki znajdą się już na swoich miejscach, można zasiać dogry.

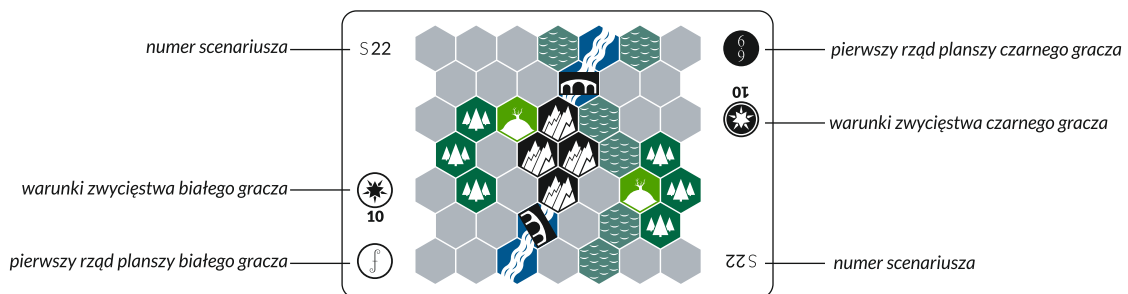


Przygotowanie dogry

Planszę należy położyć na płaskiej powierzchni pomiędzy graczami. Kolejnym krokiem jest wybór lub wylosowanie jednego ze scenariuszy. Pierwszą rozgrywkę warto przeprowadzić według scenariusza nr 21 lub 22. Są to scenariusze szkoleniowe, dzięki którym gracze szybko poznają zasady gry. Po wybraniu scenariusza trzeba określić, który z graczy będzie dowodził czarną armią Thargatonu, a który – białą armią Vesanii. Następnie każdy gracz wyjmuje z pudełka odpowiednie karty (czarne lub białe) oraz odpowiadające im drewniane bloczki. Ponadto w pudełku dla każdego z graczy znajdują się karty pomocy. Podczas pierwszych gier gracze powinni z nich korzystać, by przyspieszyć poznawanie zasad. Każda rozgrywka składa się z dwóch etapów. Pierwszy to przygotowanie scenariusza oraz stworzenie własnej armii, a drugi – właściwa gra.

Przygotowanie scenariusza

Na karcie scenariusza znajduje się schematyczna mapa przedstawiająca miejsce zmagania. Za pomocą kafli terenu znajdujących się w pudełku gracze muszą przygotować planszę do gry. Na karcie scenariusza są przedstawione warunki zwycięstwa dla każdej ze stron. Gra oferuje 4 rodzaje scenariuszy do rozegrania.



Potyczka (scenariusze 01–05)

Są to najprostsze scenariusze, podczas których gracze starają się wyeliminować jak najwięcej wrogich jednostek. Celem każdej ze stron jest zdobyć **10 punktów zwycięstwa**. Punkty są przyznawane za wyeliminowanie jednostek wroga. Ilość zdobytych punktów jest równa wartości wyeliminowanego oddziału. Punkty zwycięstwa gracze zaznaczają na torach punktacji znajdujących się na planszy. Do zaznaczania zdobytych punktów służą znaczniki frakcji.

Obaj gracze otrzymują po 3 znaczniki specjalne.

Obrona (scenariusze 06–10)

Są to scenariusze podczas, których jedna ze stron broni fortu. **Przeciwnik musi go zająć w ciągu 10 lub 12 tur**. Gracz atakujący fort zaznacza upływający czas na swoim torze punktacji. Gracz broniący zdobywa punkty zwycięstwa, tak jak w scenariuszu Potyczka. **Jeżeli gracz broniący się przed upływem 12 tur zdobędzie 15 punktów zwycięstwa** - wygrywa.

Gracz broniący się otrzymuje 3 znaczniki specjalne, gracz atakujący otrzymuje 4 znaczniki specjalne.

Dominacja (scenariusze 11–15)

Podczas tych scenariuszy gracze starają się zająć wskazane na planszy forty. Gracz, który na początku swojej tury **kontroluje odpowiednią liczbę fortów, zwycięża**. Kontrola fortu oznacza, że gracz posiada tam przynajmniej jedną jednostkę.

Obaj gracze otrzymują po 3 znaczniki specjalne.

Za liniami wroga (scenariusze 16–20)

Są to scenariusze podczas których jeden z graczy stara się przeprowadzić swoje jednostki na drugą stronę planszy. Drugi gracz stara się do tego nie dopuścić. Gracz przebijający się, by wygrać, **musi doprowadzić 3 swoje jednostki na pole oznaczone strzałką**. Gracz broniący zdobywa punkty zwycięstwa. Jeżeli zdobędzie ich 15, zanim przeciwnik się przebije – wygrywa. Podczas rozmieszczania swoich jednostek **gracz broniący się nie może umieszczać swoich jednostek na polach ze strzałką**.

Gracz przebijający się otrzymuje 4 znaczniki specjalne. Gracz broniący swoich pozycji otrzymuje 3 znaczniki specjalne.

Szkolenie (scenariusze 21–22)

Są to scenariusze zalecane do pierwszych rozgrywek. Są rozgrywane tak jak scenariusze potyczek.

Warunki zwycięstwa



10 10

zdobycie 10 punktów zwycięstwa



12

zajęcie fortu w ciągu 12 tur



2/3

kontrolowanie 2 fortów z 3



3

przeprowadź 3 jednostki

Jednostki

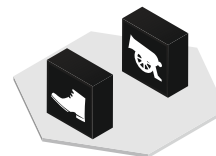
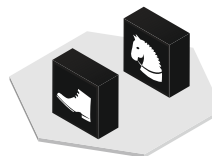
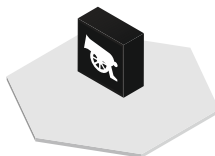


Podczas gry gracze kontrolują swoje jednostki. Jednostka jest reprezentowana przez pojedynczy drewniany bloczek. Na bloczkach znajdują się naklejki, które identyfikują jednostkę. Typ jednostki (piechota, kawaleria, artyleria) jest widoczny dla przeciwnika. Rodzaj jednostki (np. saperzy, ciężka kawaleria, bractwo miecza itp.) jest widoczny tylko dla gracza kontrolującego tę jednostkę. Ponadto wokół naklejki znajdują się punkty określające liczebność jednostki. Na początku gry wszystkie jednostki znajdujące się na planszy posiadają maksymalną dostępną dla siebie liczebność. Zaznacza się to, ustawiając bloczek tak, by na górze była widoczna najwyższa liczebność. Jeżeli podczas gry w wyniku ataku lub innych zdarzeń, jednostka ma zredukować swoją liczebność, należy przekręcić bloczek o 90 stopni w lewo. Jeżeli liczebność jednostki wynosi 1 i ma zostać zredukowana, taka jednostka zostaje wyeliminowana.



Zasada limitu jednostek

Na jednym polu (w dalszej części instrukcji nazywanym heksem) mogą się znajdować tylko jednostki jednego z graczy. Dodatkowo na jednym heksem mogą się znajdować maksymalnie 3 jednostki piechoty lub 2 jednostki kawalerii, lub 1 jednostka artylerii. Ponadto na jednym heksem mogą przebywać jednostki różnych typów: 1 jednostka kawalerii i 1 jednostka piechoty, lub 1 jednostka artylerii i 1 jednostka piechoty.



Oddziały

Oddział składa się z kilku jednostek tego samego typu (piechota lub kawaleria) znajdujących się na jednym polu. Oddział może się składać maksymalnie z 3 jednostek piechoty (bez względu na ich rodzaj) lub 2 jednostek kawalerii (bez względu na ich rodzaj). Należy pamiętać, że znajdujące się na jednym heksem jednostki różnych typów nie tworzą oddziału.

Znaczniki specjalne

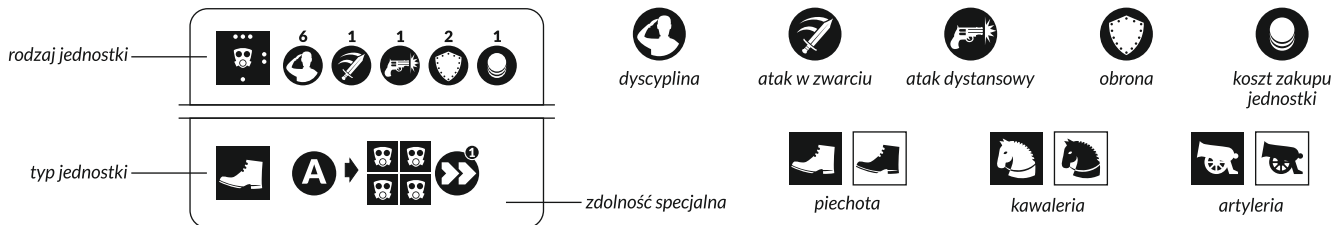


Każdy scenariusz określa, ile znaczników specjalnych otrzymują gracze. Znaczniki te są dwustronne. Każdy z graczy kładzie je przed sobą i odwraca swoim kolorem do góry. Znaczniki te pokazują, ile gracz może wykonać aktywacji w swojej turze. Po wykonaniu aktywacji gracz odwraca znacznik specjalny na drugą stronę. W ten sposób zaznacza się wykonane już aktywacje.

Tworzenie armii

Gdy plansza zostanie już przygotowana, gracze muszą położyć między sobą zasłonkę. Od tego momentu każdy w tajemnicy tworzy własną armię. Gracze otrzymują do dyspozycji 20 punktów. Za te punkty mogą kupować jednostki które są reprezentowane przez drewniane bloczki (ich koszt jest podany na właściwej karcie jednostki).

Wszystkie karty jednostek, które będą brały udział w grze, należy trzymać rewersem do góry, tak by przeciwnik nie widział, z kim przyjdzie mu się zmierzyć. Bloczki reprezentujące armię należy ułożyć na heksach pierwszego rzędu, zgodnie z zasadami limitu jednostek (patrz str. 5), w taki sposób, by przeciwnik widział tylko typ jednostki (piechota, kawaleria, artyleria).

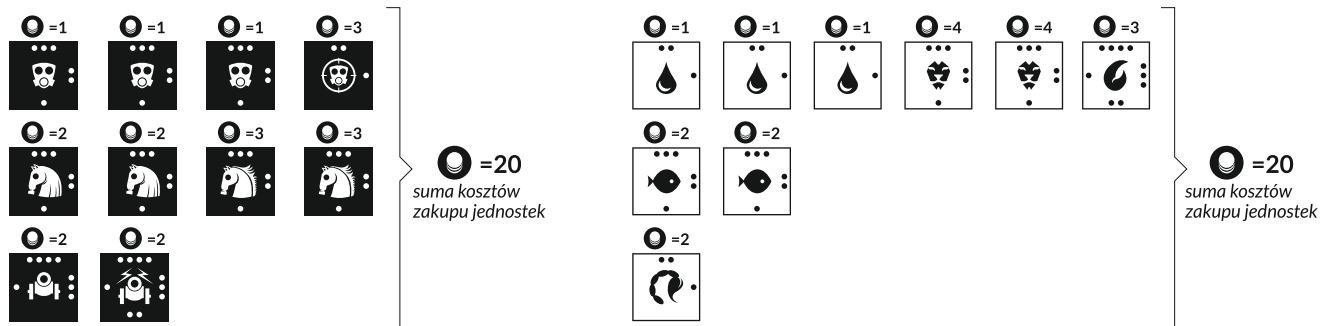


Armia potrzebuje dowódcy. Każdy gracz ma do dyspozycji 3 dowódców o określonych cechach determinujących sposób, w jaki walczy dana armia. Wybór odpowiedniego dowódcy jest więc kluczowy. Podczas pierwszych rozgrywek sugerujemy rozgrywkę bez dowódców.

Gdy każdy gracz stworzy swoją armię, wybierze dowódcę i rozmieści jednostki na planszy, należy zdjąć zasłonkę i schować ją do pudełka.

Obok planszy należy jeszcze położyć kartę frakcyjną. Karta ta jest dwustronna i dzięki niej gracze w czytelny sposób widzą, czyja jest teraz tura. Po zakończeniu swojej tury kartę należy obrócić na drugą stronę.

przykładowe armie





Wszystko gotowe do rozgrywki

1. karta scenariusza, 2. karta frakcyjna, 3. karta dowódcy, 4. karty jednostek, 5. znaczniki specjalne, 6. tor punktacji, 7. pierwszy rząd heksów wystawiania jednostek białej armii, 8. pierwszy rząd heksów wystawiania jednostek czarnej armii.

Przebieg gry

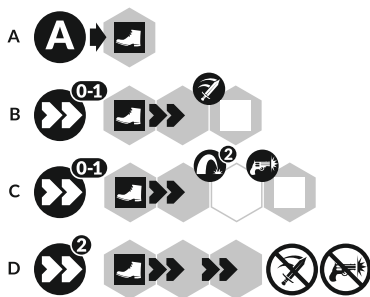
Każdy gracz rzuca jedną kostką. Osoba, która wyrzuci wyższy wynik, rozpoczyna. Gra jest podzielona na tury rozgrywane na zmianę. W każdej turze dany gracz może wykonać tyle aktywacji, ile posiada znaczników specjalnych. Wykonane aktywacje należy zaznaczać za pomocą specjalnych okrągłych znaczników. Rozgrywka trwa tak długo, aż jeden z graczy zrealizuje cel zamieszczony na karcie scenariusza.

Opis aktywacji

W swojej turze, gracz może dokonać tylko jednej aktywacji artylerii. Aktywacja polega na aktywowaniu jednostki lub oddziału. Aktywowana jednostka może się przemieszczać po planszy i atakować przeciwnika lub wykonywać akcję specjalną. Oddział może się tylko przemieszczać po planszy, po ruchu jedna z jednostek wchodzących w skład oddziału może wykonać atak pod warunkiem, że oddział nie wykorzystał wszystkich dostępnych punktów ruchu. Jeżeli jednostka lub oddział się porusza, gracz nie zdradza przeciwnikowi rodzaju swoich jednostek. Tylko w momencie ataku lub akcji specjalnej należy ujawnić swoją jednostkę. Wtedy gracz wyklada na stole kartę tej jednostki awerssem do góry. Jeżeli jednostka poruszyła się o maksymalną dostępną dla siebie liczbę heksów, nie może atakować.

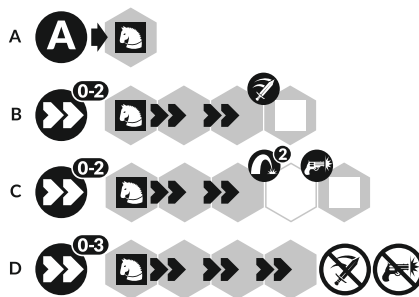
Dowódcy

Każdy z graczy dysponuje kartą dowódcy, na której znajdują się 4 rozkazy, które gracz może wydawać swoim jednostkom. Należy pamiętać, że gracz może w swojej turze wydać tylko jeden rozkaz. Jednostka otrzymująca rozkaz musi zdać test dowodzenia. Jeżeli test się powiedzie, rozkaz wchodzi w życie. Rozkaz oznaczony cyfrą 1 jest rozkazem specjalnym. Jego wykonywanie nie wymaga zdawania testu dowodzenia oraz może być wydany dowolną liczbę razy w turze, ponadto nie wlicza się do limitu jednego rozkazu na turę. Szczegółowe opisy rozkazów znajdują się na stronach 18 i 19.



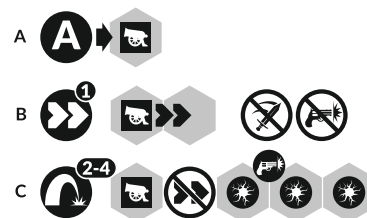
Piechota podczas swojej aktywacji może:

- A. wykonać akcję specjalną,
- B. wykonać ruch do 1 heksa i wykonać atak w zwrzuciu,
- C. wykonać ruch do 1 heksa i wykonać atak dystansowy,
- D. wykonać ruch o 2 heksy bez możliwości ataku.



Kawaleria podczas swojej aktywacji może:

- A. wykonać akcję specjalną,
- B. wykonać ruch do 2 heksów i wykonać atak w zwrzuciu,
- C. wykonać ruch do 2 heksów i wykonać atak dystansowy,
- D. wykonać ruch o 3 heksy bez możliwości ataku



Artyleria podczas swojej aktywacji może:

- A. wykonać akcję specjalną,
- B. wykonać ruch o 1 heks,
- C. wykonać ostrzał artyleryjski wrożej jednostki.

WAŻNE!

W danej turze można aktywować wybraną jednostkę tylko raz. Podczas swojej tury można aktywować tylko jedną jednostkę artylerii. Ponadto w turze można wydać tylko jeden rozkaz z karty dowódcy.

Ruch jednostek i oddziałów

Jednostki poruszają się zgodnie z opisem z poprzedniej strony. Ich ruch jest ograniczony terenem, po którym się przemieszczają. W grze występują 3 typy jednostek: piechota, kawaleria oraz artyleria. Każda z nich ma wspólne cechy odnoszące się do ruchu oraz sposobu, w jaki atakuje. Zatem dla przeciwnika nie ma znaczenia, czy przesuwają się saperowie czy snajpera. Obie te jednostki są częścią piechoty i w ten sam sposób się poruszają. Jednostki mogą przechodzić przez heksy zajęte przez sojusznicze jednostki, pod warunkiem, że nie zostanie naruszona zasada limitu jednostek na heksie. Gracz może poruszać całym oddziałem, rozdzielać go zgodnie z zasadami ruchu jednostek, z którego się składa. Sposób poruszania się oraz możliwości ataku są przedstawione na dołączonych kartach pomocy. Podczas kilku pierwszych rozgrywek warto jak najczęściej do nich zaglądać.

Szarża

Niektóre jednostki posiadają zdolność wykonania szarży. By wykonać szarżę, jednostka musi na nią poświęcić całą swoją aktywację. Szarża jest to ruch dokładnie o 3 heksy w linii prostej. Przy czym ruch ten nie może przebiegać przez las, dym oraz tereny niedostępne przez daną jednostkę. Po wykonaniu tego ruchu jednostka atakuje wroga jednostkę w zwarciu i otrzymuje dodatni modyfikator do tego ataku, który jest opisany na karcie jednostki. np. żelazny zakon.



1. Jednostka nie wykonuje ruchu, ale ostrzeliwuje wrogą jednostkę.
2. Jednostka wykonuje ruch o 1 heks i atakuje wrogą jednostkę w zwarciu.
3. Jednostka wykonuje ruch o 2 heksy i kończy swoją aktywację.
4. Szarża.

Teren

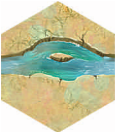
Ruch jednostek jest ograniczony terenem, po którym się przemieszczają. Ponadto teren ma znaczenie przy rozstrzyganiu ataków oraz określaniu pola widzenia.



Bagno: teren dostępny tylko dla piechoty. Nie blokuje pola widzenia.



Strumień: piechota i artyleria wchodząc na ten kafel muszą się zatrzymać. Strumień nie blokuje pola widzenia.



Rzeka: teren niedostępny dla wszystkich jednostek. Nie blokuje pola widzenia.



Fort: obiekt dostępny tylko dla piechoty. Cecha Obrona piechoty wzrasta o 2. Podczas obrony, jednostki są zmuszone do odwrotu tylko wtedy, gdy podczas ataku przeciwnik wyrzucił krytyczny sukces. Fort blokuje pole widzenia.



Las: teren dostępny tylko dla piechoty i kawalerii. W lesie jednostki mogą poruszać się tylko o jedno pole. Las blokuje pole widzenia. Jednostki w lesie zwiększają swoją wartość Obrony o 1. Ten bonus nie działa jednak, jeśli obie jednostki znajdują się na sąsiadujących polach lasu.



Pagórki: teren dostępny dla wszystkich jednostek. Blokuje pole widzenia. Jeżeli jednostka znajdująca się na pagórku jest atakowana w zwarcu, to jednostka atakująca zmniejsza swój atak o 1. Dwie jednostki, które stoją na pagórkach widzą się.



Góry: teren niedostępny dla wszystkich jednostek. Blokuje pole widzenia.



teren niedostępny dla artylerii



teren niedostępny dla kawalerii



artyleria wchodząc na pole strumień, musi się zatrzymać



piechota wchodząc na pole strumień, musi się zatrzymać



teren niedostępny dla wszystkich jednostek



teren niedostępny dla artylerii



teren niedostępny dla kawalerii



Odwrót tylko w przypadku wyrzucenia przez atakującego krytycznego sukcesu



obrona +2



teren blokuje pole widzenia



teren blokuje pole widzenia



obrona +1



roch o jedno pole



teren blokuje pole widzenia



przeprowadzając atak w zwarcu na jednostkę, która znajduje się na wzgórzu, należy zmniejszyć atak o 1



teren blokuje pole widzenia



teren niedostępny dla wszystkich jednostek



Bunkier: obiekt dostępny tylko dla piechoty. Cecha Obrona oraz Atak dystansowy piechoty wzrasta tu o 1. Podczas obrony, jednostki są zmuszone do odwrotu tylko wtedy, gdy podczas ataku przeciwnik wyrzucił krytyczny sukces. Bunkier nie blokuje pola widzenia.



Most: obiekt, który umożliwia przejście przez rzekę lub strumyk. Most nie blokuje pola widzenia.

Strefa kontroli

Każda jednostka ma własną strefę kontroli. Są nią objęte wszystkie hekсы sąsiadujące z heksem zajmowanym przez tę jednostkę. Jeżeli oddział znajduje się we wrogiej strefie kontroli i chce ją opuścić, musi wcześniej zdać test dowodzenia.



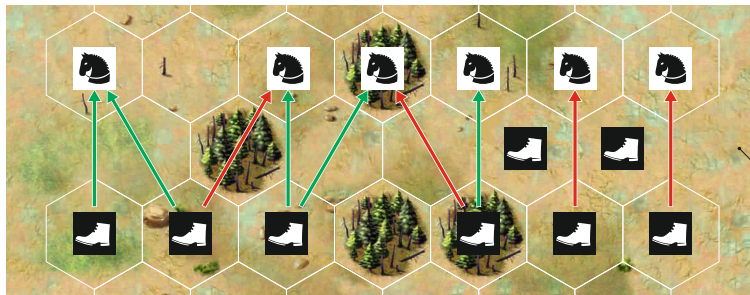
Test dowodzenia:

Gracz rzuca dwiema kostkami. Jeżeli suma wyrzuconych oczek jest równa wartości cechy oznaczonej jako dyscyplina danej jednostki lub od niej mniejsza, to test się powiedzie. W przeciwnym wypadku test dowodzenia nie zakończył się sukcesem.

Jeśli test się nie powiedzie, to jednostka nie może podczas tej aktywacji się ruszyć. Może jednak zaatakować wrogie oddziały.

Pole widzenia

W trakcie rozgrywki gracze muszą często sprawdzać, czy ich jednostki widzą wroga jednostki. Aby to było możliwe, warto sobie wyobrazić linię, która biegnie ze środka heksa, na którym znajduje się dany oddział, do środka heksa, na którym znajduje się wroga jednostka. Jeżeli ta linia nie przecina pól, które blokują pole widzenia – oddziały widzą się nawzajem. Jednostki własne oraz jednostki wrogie również blokują pole widzenia. Brzeg planszy ogranicza pole widzenia.



- Jednostka widzi wrogą jednostkę.
- Jednostka nie widzi wrogiej jednostki.
- Brzeg planszy

Atak

Jednostki mogą atakować przeciwnika na trzy sposoby. Atak w zwarcu, atak dystansowy oraz ostrzał artyleryjski. Na karcie każdej jednostki, określone jest, który rodzaj może ona wykonać oraz jego siła.



atak w zwarcu



atak dystansowy



atak artyleryjski jest również
atakiem dystansowym

Atak w zwarcu

Wrogie jednostki znajdujące się na sąsiednich heksach są w swoich strefach kontroli. Takie oddziały mogą ze sobą walczyć. By wykonać atak, gracz rzuca dwiema kostkami. Od wyższego wyniku odejmuje niższy. Otrzymałą różnicę dodaje do cechy Walka w zwarcu jednostki atakującej. By atak zakończył się sukcesem, otrzymany wynik musi być wyższy od cechy Obrona jednostki, która się broni. Jeśli atak zakończy się powodzeniem, broniący się musi zredukować liczebność swojego oddziału o 1. Po redukcji liczebności gracz broniący może wycofać swoją jednostkę. Jeżeli nie chce wycofywać swojej jednostki, musi tą jednostką zdać test dowodzenia. Jeżeli ten test się powiedzie, jednostka może przejść do kontrataku, a jeśli nie – jednostka musi się wycofać.

Kontratak

Kontratak może zostać przeprowadzony tylko wtedy, gdy walczące jednostki są w zwarcu i jednostka broniąca się nie została zmuszona do odwrotu. Przeprowadza się go podobnie jak atak, jednak z tą różnicą, że tym razem graczem broniącym się jest gracz aktywny. Bez względu na to, czy kontratak się powiedzie czy nie, gracz aktywny nie musi się wycofywać ani zdawać testu dowodzenia.

Wycofywanie się

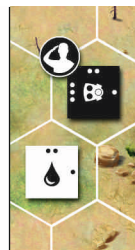
Jeżeli jednostka zostaje zmuszona do wycofania się, to musi ona wyjść ze strefy kontroli gracza atakującego. Nie może jednak wejść do strefy kontroli innej wrogiej jednostki. Jednostka może się wycofać na pola zajmowane przez własne jednostki należy jednak pamiętać o limicie jednostek na jednym heksie. Jeśli jednostka nie może się wycofać, pozostaje na zajmowanej wcześniej pozycji, lecz jej liczebność musi zostać zredukowana o 1.



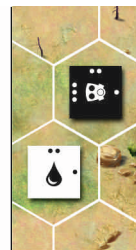
Gracz atakuje w zwarcu i wykonuje rzut dwoma kostkami. Rezultat to: 5 i 4 więc do wartości ataku doda 1.



Obrona jednostki broniącej się wynosi 3. Obrońca redukuje liczebność swojej jednostki.



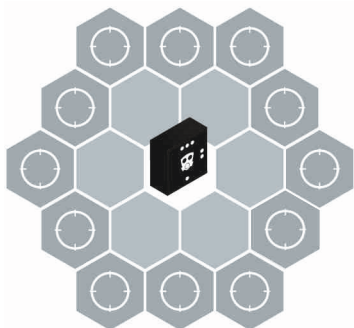
Gracz broniący się zda test dowodzenia i przechodzi do kontrataku.



Obrońca wyrzuca: 5 i 3. Końcowa wartość kontrataku to 3.

Atak dystansowy

Jednostki posiadające cechę Ataku dystansowego mogą prowadzić ostrzał wrogich jednostek. Ostrzał taki ma zasięg dokładnie 2 heksów. Może zostać wykonany, jeżeli jednostka ma w swoim zasięgu wrogi oddział i nic nie blokuje pola widzenia oraz nie znajduje się w strefie kontroli jednostki wroga. Procedura wykonywania takiego ataku jest podobna do ataku w zwarcu. Różnica polega jednak na tym, że jednostka atakująca używa cechy Atak dystansowy zamiast cechy Atak w zwarcu. W wypadku sukcesu jednostka broniąca się może się wycofać, jeżeli nie chce musi zdać test dowodzenia. Jeżeli test się nie powiedzie jednostka broniąca musi się wycofać. Podczas ataku dystansowego przeciwnik nie może przeprowadzić kontrataku.



Zasięg strzału jednostki posiadającej cechę Atak dystansowy.

Gracz atakujący prowadzi ostrzał i wykonuje rzut dwoma kostkami. Rezultat to: 5 i 3 więc do wartości ataku dystansowego doda 2. Obrońca ma zwiększoną Obronę o 1 ponieważ jego jednostka znajduje się w lesie.	Obrona jednostki broniącej wynosi 4. Obrońca redukuje liczebność swojej jednostki.	Obrońca zdaje test dowodzenia i nie musi się wycofywać.
---	---	--

Ostrzał artyleryjski

Ostrzał artyleryjski jest to specjalny rodzaj ataku, który może być wykonany tylko przez jednostki artylerii. Jednostki lub heksy ostrzeliwane przez artylerię nie muszą się znajdować w polu widzenia prowadzącej go artylerii. Ostrzał artyleryjski składa się z dwóch etapów: celowania i zadawania obrażeń. Jeżeli celowanie się nie powiedzie, to drugi etap należy pominąć. Artyleria może strzelić na odległość od 2 do 4 heksów. Jeżeli jednostka poruszy się, znaczniki zdejmowane są z planszy. Im dalej gracz chce strzelić, tym trudniej mu wycelować.

Celowanie

Aby wycelować w wybrany heks, trzeba określić jego odległość i wyrzucić na jednej kostce odpowiednią wartość. Jeżeli celowanie się nie powiodło, gracz kładzie na docelowym heksie jeden z dodatkowych znaczników specjalnych. W ten sposób zaznacza miejsce, do którego celował. Jeśli w następnej turze znów będzie próbował ostrzelać to samo pole, to do rzutu kostką przy celowaniu może dodać 1 za każdy taki znacznik znajdujący się na heksie docelowym. Jeżeli uda się mu wówczas wycelować, to zdejmuje te znaczniki z planszy. Jeżeli celowanie się powiodło, gracz przechodzi do etapu zadawania obrażeń.



celowanie



Zadawanie obrażeń wygląda dokładnie tak, jak podczas walki dystansowej opisanej powyżej. Dodatkowo, jeżeli artyleria ostrzeliwuje heks, na którym znajduje się kilka jednostek wroga, to dla każdej z nich rozpatruje się redukcję liczebności oraz ewentualne wycofanie się. Przy czym gracz atakujący rzuca kostkami tylko raz.

Zniszczenie oddziału

Jeżeli liczebność oddziału spadnie do zera, to oddział zostaje zniszczony. Reprezentujący go bloczek należy zdjąć z planszy. Przeciwnik otrzymuje wówczas tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi wartość tego oddziału.

Krytyczna porażka

Podczas ataku w zwarciu lub dystansowego może się zdarzyć, że na obu kostkach wypadną te same wartości (dublet). Taki rzut jest nazywany krytyczną porażką i oznacza, że atak się nie powiódł bez względu na to, jak wysoka była jego cecha w stosunku do obrony przeciwnika.

Krytyczny sukces

Jeżeli zaś suma oczek na wyrzuconych kostkach wynosi 7 (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4), to taki rzut jest nazywany krytycznym sukcesem. Oznacza on, że atak zakończył się powodzeniem bez względu na to, jak wysoka była cecha ataku w stosunku do obrony przeciwnika. Należy pamiętać, że zawsze podczas ataku trzeba rzucić kostkami, nawet wtedy, gdy wydaje się, że jednostka atakująca wygra lub atak nie ma szans powodzenia.

Dodatkowe zasady podczas walki

1. Jeżeli gracz atakuje heks, na którym znajduje się więcej jednostek przeciwnika, sam decyduje, która z nich będzie celem ataku. Jednak przeciwnik nie ujawnia rodzaju tej jednostki (gracz atakujący wie tylko, że zaatakował np. piechotę lub kawalerię). Dopiero po rzucie kostkami przeciwnik ujawnia broniącą się jednostkę.
2. Jeżeli gracz atakuje w zwarciu pole, na którym znajduje się artyleria i piechota, to najpierw musi zaatakować piechotę. Dopiero gdy piechota zostanie zniszczona lub zmuszona do odwrotu, będzie mógł zaatakować artylerię.
3. Jeśli gracz prowadzi atak dystansowy, a na heksie, z którego strzela, znajduje się więcej jednostek, to nie pokazuje przeciwnikowi, która jednostka strzela. Informuje jedynie, z którego heksa prowadzi ostrzał i pokazuje właściwą kartę jednostki.

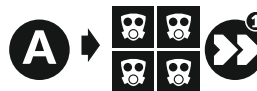
Armia Thargatonu

Piechota

Opis zdolności specjalnej - Wartość Obrony  podczas ataku w zwarciu  i Dyscypliny  piechoty Armii Thargatonu, wzrasta o 1 za każdą sojuszniczą jednostkę piechoty na tym samym heksie. Przykład : Oddział składający się z 3 jednostek piechoty ma +3 do obrony.



Regularna piechota Poświęcając jedną aktywację, gracz może przesunąć o 1 heks wszystkie swoje jednostki piechoty regularnej.



Piechota liniowa Jednostka może prowadzić ostrzał nawet jeżeli jest w strefie kontroli wrogiej jednostki. Podczas ataku w zwarciu może do cechy Atak w zwarciu dodać cechę Atak dystansowy.



Strzelcy wyborowi Jeżeli podczas aktywacji jednostka się nie porusza, to może ostrzelać jednostkę wroga oddaloną o 3 hekсы.



Saperzy Jeżeli jednostka się nie porusza i nie atakuje, to może zbudować okop lub postawić zasieki (patrz strona 16).



Kawaleria



Regularna kawaleria Brak zdolności specjalnych.



Lekka kawaleria Jednostka może się przemieszczać po bagnach.



Ciężka kawaleria Jednostka może wykonać szarżę z modyfikatorem +2.



Artyleria



Regularna artyleria Brak zdolności specjalnych



Artyleria specjalna Podczas ostrzału gracz ma do wyboru trzy rodzaje amunicji: zwykłą, zapalającą i bombę dymną. Rodzaj amunicji musi być określony przed rzutem na celowanie. Jeżeli gracz używa amunicji specjalnej (zapalającej, bomby dymnej), wykonuje on tylko celowanie. Celować można również w hekсы niezajęte przez wrogie jednostki. (patrz strona 16)



Okopy



Jednostka saperów może wykonać okop na zajmowanym przez siebie heksie, poświęcając na to całą swoją aktywację. Należy to zaznaczyć płytką okopu. Na heks z okopem może wejść tylko piechota. Jednostki znajdujące się w okopie zwiększają swoją Obronę o 1. Ponadto jednostka w okopie może być zmuszona do wycofania się tylko wtedy, gdy przeciwnik podczas ataku wyrzucił krytyczny sukces. Okop nie blokuje linii wzroku.



Zasieki



Jednostka saperów może postawić zasieki na zajmowanym przez siebie heksie, poświęcając na to całą swoją aktywację.

Na heks z zasiekami może wejść tylko piechota i musi się zatrzymać, jednak po ruchu nie może wykonać ataku. Piechota znajdująca się na heksie z zasiekami może poświęcić całą swoją aktywację, by je usunąć.



Ogień



Jeżeli graczowi uda się wycelować amunicją zapalającą, kładzie on na docelowym heksie płytkę z ogniem. Jeżeli na tym heksie znajduje się wroga jednostka, musi ona zdać test dowodzenia. Jeżeli test się powiedzie, jednostka może się wycofać z pola objętego ogniem, jeżeli nie, jednostka musi zredukować swoją liczebność o 1 i pozostaje na płonącym heksie. Jeżeli na koniec swojej tury gracz posiada jakiekolwiek jednostki na płonących heksach, musi zredukować ich liczebność o 1. Ogień nie blokuje linii wzroku. Przez heks z ogniem jednostki mogą się przemieszczać (przy uwzględnieniu płonącego terenu), jednak każdorazowe przejście przez to pole skutkuje redukcją liczebności jednostki o 1.



Dym



Jeżeli graczowi udało się wycelować bombą dymną, kładzie on na docelowym heksie płytkę dymu. Dym blokuje linię wzroku. Jednostka znajdująca się na polu z dymem nie może wykonywać ataków ani akcji specjalnych, ponadto nie może być zaatakowana, może jednak być ostrzelana przez artylerię.



UWAGA! Znacznik ognia / dymu pozostaje na swoim miejscu do końca rozgrywki.

Armia Protektoratu Vesanii

Piechota

Wartość Ataku w zwarcu piechoty (bez względu na rodzaj) podczas ataku w zwarcu wzrasta o 1 za każdą sojuszniczą jednostkę piechoty na tym samym heksie.



Zakon Aquarius Jednostka po wykonaniu pełnego ruchu może wykonać atak w zwarcu.



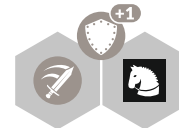
Bractwo miecza Jednostka może wykonać szarżę z modyfikatorem +1, ponadto jednostka ma obniżoną obronę o 1, jeżeli jest atakowana z dystansu.



Zakon Virgo Jeżeli jednostka nie ruszała się podczas tej aktywacji, może dwukrotnie ostrzelać wrogą jednostkę. Jeżeli po pierwszym ataku wroga jednostka wycofa się i wyjdzie z zasięgu Zakonu Virgo, to drugi atak się nie odbędzie.



Lwy Vesanii Podczas walki z wrogą kawalerią Obrona jednostki wzrasta o 1.



Kawaleria



Syreny Vesanii Jednostka nie posiada zdolności specjalnych.



Strażniczki Surculusa Jeżeli jednostka nie ruszała się podczas tej aktywacji, może dwukrotnie ostrzelać wrogą jednostkę. Jeżeli po pierwszym ataku wroga jednostka wycofa się i wyjdzie z zasięgu Strażniczek Surculusa, to drugi atak się nie odbędzie.



Żelazny zakon Jednostka może wykonać szarżę z modyfikatorem +1.



Artyleria



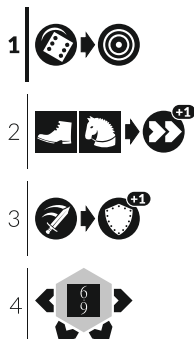
Zakon Capricorn Jednostka nie posiada zdolności specjalnych.



Zakon Skorpion Jednostka może się przemieszczać po bagnach. Może atakować po ruchu. Podczas ataku dystansowego nie wykonuje celowania, zasięg ostrzału wynosi 1 do 3 heksów. Cel ostrzału musi być w zasięgu wzroku.



1. Rozkazy można wydawać tylko w podczas swojej tury, czyli przykładowo, rozkaz specjalny Barona Maximiliana nie działa w turze przeciwnika.
2. Jeden rozkaz na turę oznacza, że nie ma znaczenia czy rozkaz wszedł w życie czy nie. Ważne, że został wydany.
3. Rozkazy specjalne mogą być wydawane wszystkim aktywowanym jednostkom, dowolną ilość razy na turę. Wyjątkiem jest Inkwizytor Dominic.



Baron Maximilian

1. **Rozkaz specjalny:** dyscyplina jednostki wzrasta o 1. Rozkaz ten jest wykonywany automatycznie. wszystkie aktywowane jednostki otrzymują bonus do dyscypliny na czas tej tury.
2. **Motywacja:** podczas walki w zwarciu atak jednostki wzrasta o 1. Rozkaz ten można wydać zaraz po zadeklarowaniu ataku, przed rzutem kostkami.
3. **Dobić ich:** jeżeli podczas ataku wypadł krytyczny sukces, wroga jednostka otrzymuje 2 obrażenia (musi zredukować swoją liczebność dwukrotnie). Rozkaz ten można wydać tylko jeżeli podczas ataku wypadł krytyczny sukces. Jeżeli gracz chce go wydać musi to zrobić przed ewentualnym kontratakiem.
4. **Unik:** podczas wrogiego kontrataku jednostka kawalerii nie doznaje obrażeń. Rozkaz ten można wydać zaraz po wykonaniu przez przeciwnika kontrataku, ale przed rzutem kostkami.

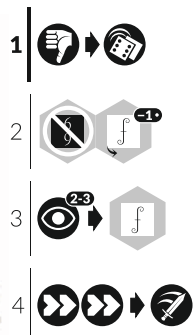


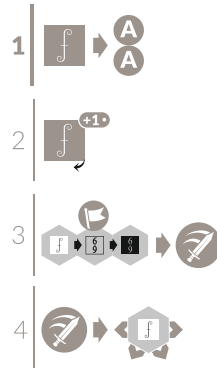
Lord Alexandrus

1. **Rozkaz specjalny:** gracz może powtórzyć rzut podczas celowania, musi jednak zaakceptować ten wynik. Rozkaz ten można wydać każdej jednostce artylerii, która przed ostrzałem dokonuje celowania.
2. **Forsowny marsz:** jednostka piechoty lub kawalerii może przesunąć się o dodatkowe pole, po tym rozkazie jednostka nie może atakować. Rozkaz ten można wydać zaraz po ruchu danej jednostki, rozkaz nie może być wydany jeżeli jednostka już w tej turze atakowała.
3. **Obrona:** podczas wrogiego kontrataku obrona jednostki wzrasta 1. Rozkaz może być wydany zaraz po tym jak wroga jednostka przechodzi do kontrataku, ale przed rzutem kostkami.
4. **Jałowy ruch:** jednostka przed swoją aktywacją może przesunąć się o jedno pole do tyłu lub na boki. Rozkaz musi być wydany przed aktywacją jednostki.

Vlad Kristofferson

1. **Rozkaz specjalny:** gracz może jeszcze raz rzucić kostkami, jeżeli wypadnie krytyczna porażka, drugi rzut musi zaakceptować. Rozkaz może zostać wydany zaraz po tym jak wypadnie krytyczna porażka.
2. **Za królową!:** jednostka będąca w zwarciu z wrogą jednostką może się poświęcić (należy ją zdjąć z planszy) i skutecznie zaatakować sąsiednią wrogą jednostkę (należy zredukować jej liczebność o jeden). Rozkaz można wydać tuż przed atakiem. Jeżeli jednostka zda test dowodzenia, zamiast rozstrzygać atak, automatycznie zadajesz jedno obrażenie wrogiej jednostce, a twoja jednostka ginie. Wroga jednostka po tym rozkazie normalnie zdaje test dowodzenia, jak zawsze po otrzymaniu obrażeń w walce, nie może jednak przeprowadzić kontrataku.
3. **Rozpoznanie:** jeżeli jednostka ma w zasięgu wzroku wrogą jednostkę oddaloną o 2 do 3 heksów, to może sprawdzić jej rodzaj. Rozkaz ten może zostać wydany przed lub po ruchu jednostki.
4. **Przypływ sił:** jednostka może zaatakować w zwarciu po wykonaniu pełnego ruchu. Rozkaz może zostać wydany zaraz po tym, jak jednostka zużyje wszystko dostępne punkty ruchu i znajduje się w strefie kontroli wrogiej jednostki.





Inkwizytor Dominic

- Rozkaz specjalny:** gracz może dwa razy aktywować tę samą jednostkę, jednak tylko raz może skorzystać ze specjalnych zdolności tej jednostki. Rozkaz nie działa na artylerię. W odróżnieniu od pozostałych rozkazów specjalnych, ten rozkaz można wydać tylko raz turę. Nie wlicza się on do limitu jednego rozkazu na turę. Oprócz niego, gracz może wykonać dowolny inny rozkaz.
- Odyskiwanie sił:** jednostka, której wydano ten rozkaz, musi poświęcić całą aktywację i zwiększyć swoją liczebność o 1 (należy przekreślić bloczek o 90 stopni w prawo). Rozkaz można wydać w dowolnym momencie swojej tury jednostce, która jeszcze nie była aktywowana w tej turze.
- Pościg:** jeżeli w wyniku ataku w zwarciu wydano ten rozkaz, musi poświęcić całą aktywację i zwiększyć swoją liczebność o 1 (należy przekreślić bloczek o 90 stopni w prawo). Rozkaz można wydać w dowolnym momencie swojej tury jednostce, która jeszcze nie była aktywowana w tej turze.
- Odwrót:** jednostka po wykonaniu ataku w zwarciu może się wycofać. Rozkaz można wydać zaraz po rozstrzygnięciu ataku w zwarciu, dzięki niemu przeciwnik nie będzie mógł wykonać kontrataku.



Kardynał Rafael

- Rozkaz specjalny:** jeżeli w strefie kontroli jednostki znajduje się wroga jednostka, gracz może sprawdzić jej rodzaj. Rozkaz może być wydany dowolnej aktywowanej w tej turze jednostce.
- Szał bitewny:** jednostka piechoty może podczas tej aktywacji wykonać dwa ataki w zwarciu, jednostka może zaatakować tę samą jednostkę dwa razy lub dwie różne. Rozkaz można wykonać zaraz po aktywowaniu jednostki piechoty.
- Unik:** podczas wrogiego kontrataku jednostka piechoty nie otrzymuje obrażeń. Rozkaz można wydać zaraz po tym jak wroga jednostka przechodzi do kontrataku, jednak przed rzutem kostkami.
- Paraliż:** jeżeli w strefie kontroli znajduje się wroga jednostka, to ta jednostka w najbliższej turze przeciwnika nie może być aktywowana, dodatkowym warunkiem powodzenia rozkazu jest niezdanie testu dowodzenia przez wroga jednostkę. Rozkaz może zostać wydany na końcu lub na początku aktywacji danej jednostki.



Siostra Anastasia

- Rozkaz specjalny:** gracz może przerzucić wynik rzutu kostkami podczas ataku dystansowego, gracz musi zaakceptować wynik drugiego rzutu. Rozkaz może być wydany zaraz po nieudanym ataku dystansowym.
- Pół śmierć:** jeżeli jednostka ma zostać wyeliminowana podczas kontrataku, to może wykonać jeszcze jeden atak w zwarciu. Rozkaz może zostać wydany zaraz po tym jak przeciwnik wykonał udany kontratak, po rzucie kostkami.
- Wycelowanie:** podczas ataku wartość Ataku dystansowego jednostki wzrasta o 1. Rozkaz może zostać wydany zaraz po deklaracji ataku dystansowego, ale przed rzutem kostkami.
- Strach:** jeżeli jednostka posiada w swojej strefie kontroli wroga jednostkę, może ją zmusić do odwrotu, dodatkowym warunkiem powodzenia rozkazu jest niezdanie testu dowodzenia przez wroga jednostkę. Rozkaz może zostać wydany na początku lub na końcu aktywacji danej jednostki.

Black & White

Wojna wisi w powietrzu. Dwa zwaśnione narody po dekadzie kruchego rozejmu na nowo szykują swoje armie – na zachodzie Jej Wysokość Zuzanna z Thargatonu wraz ze swoją armią w czarnych mundurach, a na wschodzie kardynał Nikodemus z Vesanii i jego odziani w białe szaty fanatycy religijni. Każdy próbuje zająć jak najdogodniejsze pozycje w 40-kilometrowym pasie ziemi niczyjej. Stare forty, które przetrwały wojnę apostołów, są teraz obiektem zażartych walk. Która ze stron przechytzy przeciwnika w polu? Komu uda się najlepiej wykorzystać swoje oddziały w tym śmiertelnym boju? Przekonaj się – podejmij wyzwanie i zagraj w tę dynamiczną grę wojenną!

Zawartość pudełka:

- plansza
- 24 czarne drewniane bloczki
- 24 białe drewniane bloczki
- 96 naklejek
- 2 kostki sześciennne
- 24 kafle terenu
- 12 żetonów terenu
- 9 okrągłych żetonów specjalnych
- 3 okrągłe znaczniki frakcji
- 18 kart jednostek
- 6 kart dowódców
- 22 karty scenariuszy
- 8 kart pomocy
- 1 zasłonka



9788393773695

WYDAWCA

TO-DESIGN

Pomysk Wielki 61
77-121 Bytów
Poland



DYSTRYBUTOR

Pomysk Wielki 61
77-121 Bytów
Poland

AUTOR

KRZYSZTOF MATUSIK
RYSUNKI
ROMAN KUCHARSKI

DESIGN

PRZEMYSŁAW FORNAL



2



12+



60 min



Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zawiera małe elementy, które mogłyby zostać połknięte.

v.1.1
Wyprodukowano w Polsce