

АСНАДА

· ŚWIAT ·

WYOBRAŻ · SOBIE · ŚWIAT · PODOBNY · DO
NASZEGO , OSADZONY · W · REALIACH
PRZYPOMINAJĄCYCH · ANTYCZNĄ · GRECJĘ
NA · WYSOKOŚCI · RÓWNIKA · PRZEGRADZAJĄ
GO · NIEPRZEBYTE · GÓRY · BOGÓW
GÓRY · TE · SKRYWAJĄ · MROCZNE · TAJEMNICE
TAJEMNICE · KTÓRE · WIELU · ŚMIAŁKÓW
DAREMNIEM · PRÓBOWAŁO · WYDRZEĆ

Posłuchaj o Cesarstwie Luan, największym imperium na kontynencie. Jest ono otoczone przez wrogo nastawionych sąsiadów, w tym największego rywala, położonego za wielką pustynią, kolejnego co do wielkości – Królestwo Troy, trawione przez wewnętrzne polityczne konflikty i zewnętrzne starcia militarne.

Gdzieś tam jest też małe Królestwo Arkach, gdzie wojsko składa się wyłącznie z walecznych kobiet, których skąpe skórzane mundury wprawiają obcych wojowników w zakłopotanie. To małe królestwo ma wielkie znaczenie zarówno dla Troy, jak i Luan, gdyż położone jest przy olbrzymim i nieprzebytym leśnym terenie zwanym Wielkim Lasem, za którym znajduje się nadzwyczaj rozwinięty technologicznie kraj Chorych Ludzi.

W tym trawionym konfliktami świecie wszystkim zależy na kontraktach handlowych na pozyskanie broni palnej, która da szybką przewagę nad wrogimi sąsiadami. Niestety transport broni nie jest łatwym zadaniem, gdyż Wielki Las zamieszany jest przez tajemniczy gatunek wojowników – ludzi-kotów, którzy nie pozwalają przybyszom opuścić swojego terenu.

To jednak nie wszystko. Na wulkanicznej wyspie swoją siedzibę ma potężny Zakon, którym rządzi potężny czarodziej. Jego decyzje mają Wpływ na politykę królestw oraz za sprawą świetnie wyszkolonych rycerzy Zakon sieje postrach także wśród toczących wojny.

Tak, w świecie Achai jest magia, która potrafi zaburzyć równowagę sił, oraz mistrzowie białej broni – szermierze natchnieni, których – podobnie jak magii – boją się wszyscy.

Jest to świat, w którym życie ludzkie nie ma wielkiego znaczenia. Człowieka można bezkarnie poniżyć, doprowadzić do rozpacz, obłądu – a w końcu zabić. Świat budowany krwią żołnierzy, potem i bólem nie-

wolników, niepewnością rządzących, głupotą tłumu i wywołującą strach potęgą religii. Zadziwia on różnorodnością i odmiennością kultur. Jest tu feudalizm, niewolnictwo, matriarchat i barbarzyństwo. Wspaniałe miasta kontrastują z ubogimi chatami, wykształceni z niepiśmiennymi, a bogaci z biednymi.

Powróćmy na chwilę do Królestwa Troy i jego tajemnic – ich znajomość to recepta na przetrwanie. Ma ono siedmiu Wielkich Książąt – siedem rodów, z których każdy jest odpowiedzialny za część polityki państwa: Armię Wschodu, Armię Domową, Armię Zachodu, Strażników i załogę twierdz, flotę, dyplomację oraz podatki i cło. Skarbem zajmuje się sam Król.

Taki podział powinien uniemożliwić jednemu z rodów zdobycie nadmiernej władzy i Wpływów, ale to tylko teoria. Rody koligają się albo spiskują, jedne przeciwko drugim. Jest to właściwie wojna, tyle że prowadzona bez użycia mieczy... Zresztą wojny w tym świecie rzadko prowadzi się przy użyciu mieczy – choć bywa i tak.

Gdyby coś jednak zawiodło i ktoś zacząłby za bardzo wygrywać, jest jeszcze Rada Królewska. Niech nie zmyli cię jej nazwa, bo stoi ona w opozycji do Króla i to ona decyduje o losach wszystkich rodów. Rada to kapłani, kapłani to nieoficjalnie Zakon, a Zakon to miecze, choć niezmiennie rzadko się do tego posuwają. Prawie nigdy. Im wystarczy tylko wydać rozkaz – nawet koronowanej głowie, knuć, wykorzystać cudze ostrze, dolać truciźny do zupy. Bądź pewny, że kiedy poczujesz sztylet w plecach, będzie to sprawka któregoś z wielk księżących rodów. A jak zupełnym przypadkiem spadniesz z konia i złamiesz nogę, która nie będzie się goić i doprowadzi do śmierci – będzie to sprawka Zakonu. I nie zdziw się, kiedy powódź zniszczy całe miasto – w tym ciebie. Rada stoi nad królestwem Troy, ale Zakon stoi nad całym światem. Ich metody są zaiste „światowe”.





· ACHAJA ·

JAK · WIDZISZ , NIEŁATWO · TU · PRZETRWAĆ
TRZEBA · UWAŻNIE · STAWIAĆ · KROKI
OGLĄDAJĄC · SIĘ · ZAWSZE · ZA · SIEBIE
ZAPEWNE · SŁYSZAŁEŚ · O · MŁODEJ · KSIĘŻNICZCE
ACHAI , KTÓRA · WSKUTEK · DWORSKICH · INTRYG
ZAWIŚCI · I · CHCIVOŚCI · BLISKICH · ZOSTAŁA
WYKLUCZONA · Z · KOLEJKI · DO · TRONU
W · DOŚĆ · BRUTALNY · SPOSÓB

Dziewczyna błyskawicznie musiała poznać smak życia zwykłego człowieka w tym pełnym okrucieństwa świecie. Nie jest już grzeczną księżniczką, od kiedy zrozumiała, że aby coś od losu otrzymać, trzeba również coś poświęcić. Niestety jej przyszłość okryta jest mrokiem. Może usłyszysz o niej coś jeszcze, ale czas, byś skupił swoje siły i uwagę na wzmocnieniu władzy własnego książęcego rodu. Jestem pewien, że będziesz w stanie posunąć się do manipulacji i nieczystych posunięć na przekór wszystkim przeciwnościom losu, które rzucą ci pod nogi żądni władzy, zawistni i nieprzejednani w swoim okrucieństwie przeciwnicy.

KUZYNI · W · ŚWIECIE · ACHAI

Jako syn Wielkiego Księcia nie możesz, rzecz jasna, pojawić się na ulicy sam. Ale też w żadnym wypadku nie możesz chodzić z obstawą. Nie jesteś Królem, któremu należy się świta, czyż nie? Z drugiej strony, każdy przechodzień może nastawać na wysoko urodzoną osobę.

Zwyczaj królestwa Troy regulują tę sprawę bardzo precyzyjnie. Nie można posiadać żołnierzy ani zbyt wielu sług? Nie ma sprawy. Każdy przecież ma prawo chodzić po ulicy w towarzystwie rodziny, prawda? Wynajmuje się więc ludzi sprawnych w mieczu, a nadworny heraldyk robi z nich bliższą lub dalszą rodzinę, nierzadko sięgając o tysiąc lat wstecz.

Panowie Kuzyni uzbrojeni w miecze (w końcu gdzie kto chodzi z mieczem, to wyłącznie jego sprawa), prowadząc wesotą dyskusję (taki wymóg), towarzyszą bezcennej osobie na każdym kroku. Oczywiście nie wypada z nimi wchodzić gdziekolwiek (na przykład w progi innej wysoko urodzonej osoby). Wszak to brak manier – pojawiać się w cudzym domu z uzbrojonymi po zęby ludźmi. Nawet jeżeli to „rodzina”. Zwyczaj regulują i takie sytuacje, a Kuzyn Kuzynowi nierówny. By zostać Kuzynem ulicznym,

wystarczy być tęgim rębajłą z ostrym mieczem. Kuzyni pałacowi muszą być wszechstronnie wykształceni i znać etykietę. Choć nie noszą mieczy, chętnie posługują się sztyletem, a ponadto mają wybitnie ostry... język – są wyjątkowo bezczelni. Niezmiennie od lat ośmielają się wyjmować z rąk swoich wysoko urodzonych „kuzynów” wszelkie napitki i jadło i po chamsku próbować jako pierwsi... Tak, to zaiste upadek obyczajów.

LOKACJE · TROY

Kafle z Lokacjami przedstawiają najważniejsze obszary królestwa Troy, które mają istotne znaczenie z punktu widzenia sprawowanej władzy. Każdy z rodów chce mieć jak największy Wpływ na to, co się w nich dzieje, oczywiście uzyskując przy tym wymierne korzyści. Dlatego aby zdobyć upragnioną władzę nad królestwem Troy, będziesz musiał bardzo się postarać, by twój ród szybko uzyskał największy obszar Wpływów w królestwie.

WYDARZENIA

Wydarzenia są informacjami od twoich szpiegów. Ich posiadanie może być bardzo cenną kartą przetargową w polityce królestwa. Niestety, jak to bywa informacjami, jedne potrafią docierać szybko, a inne docierają za późno. Choć to żaden problem w porównaniu z fałszywymi informacjami od twoich rywali. Z kartą Wydarzeń będziesz mógł zasięgnąć informacji o zdarzeniach, które mogą się wydarzyć wkrótce, lub tych, które miały już miejsce. Może zdobędziesz cenne informacje o losach Achai, które zaburzą równowagę w polityce Troy. Albo dowiesz się o spiskach knutych przez ród Oriona, gdzie sprytny Zaan z Siriušem pomieszali dawno już rozdane karty w królewskim pokerze.

SPIS · TREŚCI

- 2 Świat Achai
- 5 Achaja
- 6 Spis treści
- 6 Spis komponentów
- 6 Opis komponentów
- 8 Przygotowanie do gry
- 9 Wprowadzenie do gry
- 9 Zasady ogólne
- 10 Przebieg rozgrywki
- 10 Faza Przygotowań
- 11 Faza Intryg
- 12 Faza Dominacji
- 13 Rozliczenie Władzy
- 14 Wariant dwuosobowy
- 15 Gra zaawansowana
- 16 Diagram rozgrywania Intryg
- 16 Opis Lokacji

SPIS · KOMPONENTÓW

- instrukcja
- **14 kafli planszy**
 - 12 kafli Troy
 - tor punktów Władzy Troy
 - kafel Rodu Księcia Oriona
- **103 karty do gry**
 - karty Akcji
 - karty Intryg
 - karty Postaci
 - karty Wydarzeń
 - karty Kuzynów
- 5 zastonek w kolorach graczy
- 5 drewnianych Znaczników Władzy
- 50 żetonów Władzy w kolorach graczy
- 58 żetonów złota
- 8 żetonów Limitów Kości w Lokacji
- 4 żetony Zamkniętych Lokacji
- 5 żetonów Zwiększenia Limitów
- 15 żetonów Użycia Postaci
- 25 kości do gry w kolorach graczy
- 1 biała kość
- Znacznik Pierwszego Gracza

OPIS · KOMPONENTÓW



KAFLE · TROY

12 Lokacji Troy tworzących razem obszar Królestwa Troy. Poprzez umieszczenie kości Wpływu w Lokacji Troy, gracze walczą o Dominację oraz możliwość skorzystania z Akcji związanej z tą Lokacją.



KAFEL · RODU · KSIĘCIA · ORIONA

Czas rodu księcia Oriona, odpowiedzialnego za wielką Armię Zachodu, mierzy się tysiącami lat. Niestety los sprawił, że wiele lat temu jego jedyny syn Sirius zaginął bez wieści. Pewnego dnia do pałacu Oriona zawitał Zaan dostarczając list sygnowany pieczęcią potężnego Zakonu, z którego treści wynikało, że Sirius został odnaleziony i przybywa razem z Zaanem do pałacu Księcia. Prawda jest o wiele bardziej okrutna, gdyż Zaan i Sirius to dwójka sprytnych oszustów, którzy chcą wkraść się w łaski Wielkiego Księcia Oriona zmieniając tym samym życie polityczne Troy.

TOR · PUNKTÓW · WŁADZY · TROY I · ZNACZNIKI · WŁADZY

Na torze Władzy gracze umieszczają swoje Znaczniki Władzy i przemieszczają je zgodnie z postęпами w drodze do zwycięstwa.



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

Po ustaleniu kolejności gry, pierwszy gracz otrzymuje Znacznik Pierwszego Gracza. Znacznik ten może zmienić właściciela i trafić do gracza, który spasyje jako pierwszy w turze.



ŻETONY · ZŁOTA

Złoto, jako podstawowe narzędzie do realizacji własnych Intryg, jest niezbędne przy manipulacji losami Troy.



ŻETONY · LIMITÓW · KOŚCI I · ŻETONY · ZAMKNIĘTYCH · LOKACJI

Dostęp do przywilejów płynących z Lokacji Troy jest ograniczony. Żetony Limitów Kości oraz Zamkniętych Lokacji służą do określania tego ograniczenia. Limit kości w danej Lokacji może ulec zmianie w wyniku działań księcia Oriona. Żetony Zamkniętych Lokacji usuwane są podczas fazy Przygotowania, otwierając nowe Lokacje w kolejnych turach.



ŻETONY · WŁADZY

Jedną z dróg po władzę jest Dominacja jak największego obszaru Troy. Żetony władzy umieszczane są na Lokacjach Troy, w których gracz osiągnął najwięcej Wpływów.



KOŚCI · WPŁYWÓW

Umieszczane na kaflach Troy, odzwierciedlają Wpływ graczy w danej Lokacji. Liczba oczek na kości reprezentuje siłę Wpływu gracza w postaci sojuszników, krewnych czy wynajętych zbirów. Im większa suma wartości na kościach, tym większa szansa na Dominację w Lokacji.

KARTA · AKCJI



Każdy z graczy umieszcza przed sobą dwustronną kartę Akcji. Karta ta pokazuje, czy gracz jest aktywny w fazie Intrygi i może wykonywać Akcje (awers), czy też spasował (rewers) i czeka na koniec tury.



KARTY · INTRYG

Stanowią główne narzędzie graczy do zmiany Wpływów na obszarze Troy. Wspieranie swojej drogi do zwycięstwa, podcinanie skrzydeł innym graczom, kontrowanie zagranych kart czy reakcja na zmieniającą się sytuację w obszarze Troy to główne zadania kart Intrygi.



KARTY · POSTACI

I · ŻETONY · UŻYCIA · POSTACI

Przekupstwo w Troy pozwala wiele osiągnąć. Za odpowiednią kwotę każdy z graczy będzie mógł skorzystać z usług opisanych na kartach Postaci.

Niestety, przekupstwo potęguje chciwość – za każdym razem, gdy skorzysta się z usług Postaci, należy umieścić na niej żeton Użycia Postaci.



KARTY · WYDARZEŃ

Przewrotom oraz walce o władzę sprzyjają Wydarzenia. Raz na turę każdy z graczy będzie miał możliwość zakończyć swoje Akcje Wydarzeniem, które może w znaczący sposób wpłynąć na dalszy przebieg gry. Liczba możliwych Wydarzeń w turze zależy od liczby graczy.



KARTY · KUZYŃÓW

Bogata rodzina to najlepszy fundament w drodze po władzę. Karty Kuzynów pozwalają graczom na wyjście z niejednej Intrygi bez uszczerbku na zdrowiu, nawet jeśli czasem będzie trzeba poświęcić zdrowie Kuzyna, żeby osiągnąć swój cel.

PRZYGOTOWANIE · DO · GRY

W grze dwuosobowej przygotowanie do gry, jak i sama rozgrywka przebiega inaczej. Czytając tę instrukcję natraficie na adnotacje odwołujące się do tych zmian i odsyłające do szczegółowego opisu wariantu dwuosobowego na stronie 14.

· I ·

W dostępnym dla wszystkich graczy miejscu należy rozłożyć kafle Troy zgodnie z numerami kolejności Lokacji (w prawym górnym rogu kafla). **I**

· II ·

W zależności od liczby graczy, żetony Limitu Kości **2** rozkładane są na Lokacjach Troy zgodnie z poniższym schematem:

LOKACJA	2	6	7	8	9	10	11	12
2 GRACZY	x	x	x	x	x	x	x	x
3 GRACZY		x	x			x		
4 GRACZY	x	x	x	x	x	x	x	x
5 GRACZY	x			x	x			x

· III ·

Na kaflach Lokacji Troy o numerach 1, 2, 6 i 11 należy umieścić żeton zamkniętej Lokacji. **3** Kafle te staną się dostępne od drugiej i trzeciej tury. Numer tury dostępności Lokacji znajduje się w lewym górnym rogu kafla.

· IV ·

W pobliżu obszaru złożonego z kafla Troy (obszaru Troy), układany jest kafel Rodu Księcia Oriona **4** i Tor Władzy. **18**

· V ·

Następnym krokiem jest przygotowanie talii Postaci, Wydarzeń, Intryg i Kuzynów.

Karty Postaci należy podzielić na trzy stosy zgodnie z numerem tury na rewersie kart i potasować każdy ze stosów, tworząc trzy talie. Karty umieszczane są rewersiem do góry, w pobliżu obszaru Troy. **5**

Analogicznie postąpić trzeba z kartami Wydarzeń – trzy stosy, rewersiem do góry, należy umieścić w pobliżu obszaru Troy. **6**

Potasowane karty Intrygi układane są rewersiem do góry. **7**

Karty Kuzynów pałacowych i ulicznych, rozdzielone na dwie talie, umieszcza się odkryte w pobliżu obszaru Troy. **8**



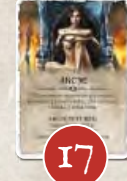
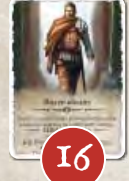


I8

I2



I3



• VI •

Każdy z graczy wybiera jeden z dostępnych kolorów i pobiera w wybranym kolorze następujące elementy:

- I9 1 zastonkę gracza,
- IO 5 kości Władzy,
- II 10 żetonów Władzy,
- I2 1 Znacznik Władzy,
- I3 7 sztuk złota, które ukrywa za zastonką.

• VII •

Następnie każdy z graczy dobiera:

- I4 3 karty Intrzyg na rękę,
- I5 1 kartę Wydarzenia pierwszej tury,
- I6 1 kartę Kuchni ulicznego,
- I7 1 kartę Akcji i umieszcza ją przed sobą awersiem z napisem "Akcja" do góry.

• VIII •

Gracze odstawiają losowo trzy Postacie z talii kart Postaci pierwszej Tury.

• IX •

Znaczniki Władzy umieszcza się na kafle punktów Władzy Troy – na polu startowym z cyfrą 5. I8

• X •

Każdy gracz wykonuje rzut wszystkimi swoimi kośćmi. Jeśli graczowi nie odpowiada wynik na wyrzuconych kościach, może on jednokrotnie przerzucić wszystkie swoje kości.

• XI •

Gracze sumują wyniki na swoich kościach. Gracz z najmniejszą sumą oczek otrzymuje Znacznik pierwszego gracza I9 i będzie rozpoczynał pierwszą turę. W przypadku remisów, pierwszym graczem zostaje gracz, który ostatnio czytał książkę fantasy.

• XII •

Rozpoczynając od pierwszego gracza (i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara) gracze po kolei rozmieszcza po jednej kości Wpływów na dowolny, niezamknięty kafelek Troy, aż do umieszczenia przez wszystkich graczy trzech kości na planszy. Pozostałe dwie kości umieszczane są przed zastonką gracza i stanowią jego rezerwę.

WAŻNE: Rozkładając kości gracze nie mogą przekroczyć limitu kości w danej Lokacji.

WPROWADZENIE

Rozgrywka w grze Achaja trwa przez 3 tury. W każdej z nich gracze będą po kolei zagrywać karty Intryg i korzystać z umiejętności Postaci. Wszystko to celem osiągnięcia jak największego Wpływu na obszarze Troy, zdobycia największej ilości punktów Zwycięstwa i wygranej, jaką jest władza w Królestwie Troy.

Przejęcie władzy nigdy nie jest łatwe. Aby wasze poczynania miały fundament trwalszy niż domek z kart, podzielimy rozgrywkę na kilka faz, które pomogą wam osiągnąć sukces.

FAZA · PRZYGOTOWAŃ

Wraz z postępującymi walkami politycznymi na obszarze Troy, zwiększają się wasze możliwości. Poszerzają się wasze Wpływy, otwierają się nowe Lokacje oraz otrzymujecie dostęp do nowych postaci. W Fazie Przygotowań odzwierciedlicie te zmiany odpowiednio w drugiej i trzeciej turze rozgrywki.

FAZA · INTRYG

To pole waszej rozgrywki politycznej na obszarze Troy. To w tej fazie będziecie rzucać pod nogi pozostałych graczy kłody zagrywając karty Intryg, jak i też bronić się przed działaniami wymierzonymi w was. Będziecie starali się przesunąć swoje Wpływy na korzystne Lokacje, a Wpływy pozostałych graczy jak najdalej od siebie. A gdy zajdzie taka potrzeba, będziecie mogli przekupić Postacie, których pomoc może okazać się nieoceniona w osiągnięciu przewagi nad innymi graczami. Faza ta trwa do momentu aż "wyrzucenie" się ze swoich opcji i wszyscy gracze w Turze spasują.

FAZA · DOMINACJI

Starania poczynione w celu zdobycia przewagi w newralgicznych Lokacjach przyniosą żniwa. Po kolei będziecie rozpatrywać Lokacje Troy, ustalając który gracz ją zdominował, oraz wykonywać Akcje dla każdej znajdującej się na Lokacji kości.

ROZLICZENIE · WŁADZY

Po trzeciej turze następuje Rozliczenie Władzy, w którym przeliczacie zdobytą władzę i złoto na punkty. Gracz z największą liczbą punktów na torze punktów Władzy zdobywa Władzę w Troy i wygrywa grę.

Naruszyliśmy równowagę sił w królestwie Troy. Jesteś zbyt popularny dzięki temu mężczyźnie w czarnym płaszczu, żeby mieli nam to puścić płazem. Równowaga została naruszona. I on — znów wskazał na Zaana. — doskonale to rozumie. Ty też musisz zrozumieć.

— Ale po co? Chcą mnie zabić? Niech zabijają! Lepsze to niż stopy trupów, które narobimy! Lepsze to niż beczenie setek tysięcy mamusi na cmentarzach! Chcecie, psimając, wywołać wojnę totalną, zrobić jakieś spiski i morderstwa. Widzę krew na waszych rękach!

— Achaja, Andrzej Ziemiański

ZASADY · OGÓLNE

· I ·

Kolejność graczy przebiega zawsze według ruchu wskazówek zegara, poczynając od gracza posiadającego Znacznik pierwszego gracza. Chyba, że sytuacje w grze określają inną kolejność, tak jak ma to miejsce w przypadku rozpatrywania akcji Lokacji.

· II ·

W dowolnym momencie gry każdy gracz może poświęcić 1 punkt władzy (cofając swój Znacznik władzy), aby otrzymać z banku 5 sztuk złota.

· III ·

Nie ma limitu kart Intryg jakie gracz może posiadać na ręce.

· IV ·

W przypadku konfliktu z zasadami gry, karty modyfikują zasady gry lub mają pierwszeństwo.

· V ·

Kości w grze zostały podzielone na te, które znajdują się w obszarze Troy (na kaflach Lokacji), i na pozostające poza obszarem (Rezerwa). Jeśli karta Intrygi mówi o modyfikowaniu kości w obszarze Troy, to nie można stosować tego efektu do kości będących w Rezerwie. W sytuacji kiedy na karcie mowa o dowolnej kości (bez odniesienia do obszaru Troy) gracz może kierować efekt takiej karty zarówno do kości na planszy, jak i do kości w rezerwie.

· VI ·

Jeżeli gracz A zagrywając kartę Intrygi „Kradzież” próbuje okraść gracza B, który nie posiada 4 sztuk złota, gracz B musi ujawnić ile złota posiada. Następnie gracz A ma do wyboru: zabrać graczowi B resztę złota ALBO pozostawić graczowi B jego złoto i w zamian za to dodać sobie punkt władzy na kaflu z torem. Zasada ta działa również wtedy, gdy gracz B nie posiada złota.

· VII ·

Karty Postaci, które zostaną odrzucone w wyniku Intrygi, nie są uzupełniane. Gracze kontynuują turę z mniejszą liczbą kart Postaci. W nowej turze karty dokładane są na normalnych zasadach.

WARIANT · DWUOSOBOWY

Karty Intryg pozwalające graczowi przerzucić wszystkie swoje kości, umożliwiając przerzut wszystkich kości tylko w jednym z zarządzanych kolorów.

PRZEBIEG · ROZGRYWKI

FAZA · PRZYGOTOWAŃ

Faza Przygotowań występuje tylko w II i III Turze i różni się nieznacznie, w zależności od Tury:

- I Z kafla rodu księcia Oriona zdejmowane są wszystkie możliwe żetony użycia.
- II Usuwane są dostępne postacie, znajdujące się obok kafla rodu księcia Oriona, wraz z wszystkimi żetonami użycia znajdującymi się na nich.
- III Gracze dokładają losowo trzy postacie z talii kart Postaci odpowiadającej bieżącej Turze.
- IV Każdy gracz otrzymuje jedną losową kartę Wydarzenia z bieżącej Tury.
- V Każdy z graczy obraca swoją kartę Akcji na jej awers z napisem "Akcja".
- VI Do dostępnych obszarów Troy, dołączają nowe Lokacje. Gracze zdejmują żetony Zamkniętych Lokacji, z kafla o odpowiadającym numerze Tury:
 - z Lokacji numer 2 i 6 w fazie Przygotowań II Tury
 - z Lokacji numer 1 i 11 w fazie Przygotowań III Tury.
- VII Każdy gracz zgodnie z kolejnością otrzymuje do wyboru: 2 karty Intryg ALBO 3 sztuki złota.
- VIII Gracze zgodnie z kolejnością rozmieszczają po jednej kości Wpływów ze swoich Rezerw na dowolny kafelek obszaru Troy.

WARIANT · DWUOSOBOWY

Gracze w kolejności rozgrywki rozmieszczają na przemian po jednej kości każdego koloru.

FAZA · INTRYG

Zgodnie z kolejnością rozgrywki każdy gracz wykonuje po jednej z dwóch możliwych akcji aż do momentu, gdy zdecyduje się spasować. Po spasowaniu nie może wykonywać akcji, ale nadal może bronić się przed akcjami pozostałych graczy. Faza Intryg kończy się, gdy każdy z graczy spasował.

Zagrać kartę Intrygi i rozpatrzyć jej efekt

ALBO

Opłacić jedną postać leżącą na stole i użyć jej zdolności

ALBO

Spasować i rozegrać swoją kartę Wydarzenia

ZAGRANIE · KARTY · INTRYGI

Każda karta Intrygi posiada dwa efekty. Gracz zagrywając kartę Intrygi musi wybrać jeden z efektów oraz wskazać cel tego efektu. W grze rozróżniamy dwa rodzaje celów wymienione poniżej.

CEL INTRYGI ► INNY GRACZ – modyfikacja lub zmiana położenia kości innego gracza, zmuszenie gracza do zapłacenia określonej liczby złota, przesunięcie jego żetonu władzy.

CEL INTRYGI ► NA SIEBIE – modyfikacja lub zmiana położenia własnych kości, pobieranie określonej liczby złota, przesunięcie własnego żetonu władzy.

Gracze mogą się bronić przed efektami kartami Intryg, używając:

KUZYNA ULICZNEGO: tylko, jeśli efekt karty Intrygi zagrany jest przeciwko nam.

KUZYNA PAŁACOWEGO: można anulować dowolną zagraną przez innego gracza kartę Intrygi.

KONTRA: gracz może poświęcić kartę Intrygi z tą właściwością i wykonać efekt kontry. Kontra chroni tylko przed efektami kart Intryg zagranych przeciwko nam.

REAKCJA: gracz może poświęcić kartę Intrygi z tą właściwością i wykonać efekt anulowania. Można anulować dowolną zagraną przez innego gracza kartę Intrygi.

UWAGA: KONTRA i REAKCJA – przed tymi efektami nie można się chronić w żaden sposób.

Podczas rozgrywki stanie się jasne, że karty Intryg dają duży wachlarz zagrań, kontr i reakcji. Jeśli na dowolnym etapie fazy Intryg pojawią się wątpliwości co do możliwości zagrania karty ochronnej, diagram na ostatniej stronie instrukcji pomoże w zrozumieniu zasad interakcji kart Intryg i Kuzynów.

UŻYWANIE · POSTACI

Oprócz Księcia Oriona i Zaana z rodu Księcia Oriona, w grze co Turę będzie się pojawiał komplet trzech nowych Postaci. W swojej kolejce gracze mogą skorzystać ze zdolności dowolnych Postaci dostępnych w danej Turze. W tym celu gracz musi przekupić Postać, opłacając jej koszt podstawowy powiększony o równowartość żetonów Użycia znajdujących się na karcie Postaci. Żeton Użycia należy umieścić za każdym razem, nawet jeśli użycie postaci było za darmo.

- Opłacenie postaci, na której nie ma żetonów użycia, kosztuje tylko tyle złota, ile wynosi jej koszt podstawowy na karcie postaci.
- Jeśli koszt podstawowy nie jest podany, wynosi 0 i jest odpowiednio zwiększony o żetony Użycia.



Gdy koszt podstawowy Postaci wynosi 2 sztuki złota, a na karcie postaci leżą trzy żetony Użycia Postaci, koszt opłacenia Postaci wynosi 5 sztuk złota.

- 1 Numer talii przynależnej danej turze
- 2 Podstawowy koszt użycia postaci
- 3 Tytuł karty
- 4 Zdolność postaci

WAŻNE: Przed zdolnościami kart postaci nie można się bronić. Wyjątkiem są postacie, które pozwalają zagrać karty Intryg, wtedy można się bronić przed zagraniem Intrygą na normalnych zasadach.

SPASOWANIE · PRZEZ · GRACZA

Gracz zamiast wykonywać akcję może spasować odwracając swoją kartę Achai na rewers z oznaczeniem PASS. Spasowanie może stanowić element strategii, jako że gracz, który spasował przed pozostałymi graczami, otrzymuje szereg korzyści:

- Gracz, który spasował jako pierwszy w turze przejmuje Znacznik Pierwszego Pracza.
- Następnie ujawnienia posiadaną przez niego kartę Wydarzenia i zastosuje jej efekt.
- Jeśli pozostali gracze wykonują dalej swoje akcje to każdy gracz, który spasował, otrzymuje z banku 2 sztuki złota za każdym razem, kiedy dojdzie do niego kolejka.

Przy 4 i 5 graczach liczba Wydarzeń, jakie zostaną ujawnione podczas spasowania tury, ulega zmianie.

- 2 GRACZY: tylko Wydarzenie pierwszego pasującego gracza
- 3 GRACZY: tylko Wydarzenie pierwszego pasującego gracza
- 4 GRACZY: tylko Wydarzenia pierwszego i drugiego pasującego gracza
- 5 GRACZY: tylko Wydarzenia pierwszego, drugiego i trzeciego pasującego gracza

Wydarzenia pozostałych graczy są odrzucane.

FAZA · DOMINACJI

Po fazie Intryg następuje faza Dominacji, w której rozpatrujemy działania na kafelkach Lokacji Troy posiadających kości Wpływu graczy. **PRZED AKCJAMI WYKONANYMI Z KAFELKÓW NIE MOŻNA SIĘ BRONIĆ.**

Kolejność rozpatrywania kafli zgodna jest z numeracją Lokacji i powinna być rozpatrywana od kafła z nr 1 do kafła z numerem 12.



Zaczynając od pierwszego kafła, Lokacje rozpatruje się w następujących krokach:

- I **Określenie gracza dominującego Lokację:** Gracz, którego suma wartości kości Wpływu ma najwyższy wynik dominuje obszar. W przypadku remisu pomiędzy graczami nikt nie dominuje i pomijamy punkt nr 2.
- II Gracz dominujący umieszcza swój żeton władzy w tej Lokacji.
 - Gracz otrzymuje 1 punkt władzy na torze Władzy, jeśli dokłada żeton władzy do Lokacji, w której nie ma jeszcze jego żetonu władzy (w tym samym kolorze). Nie ma znaczenia, czy leżą tam żetony władzy innych graczy.
 - Gracz nie otrzymuje punktu Władzy, jeśli na Lokacji znajduje się już jego żeton władzy. Umacnia jedynie swoją pozycję, która będzie miała znaczenie przy Rozliczaniu Władzy na koniec gry.



- III Gracze, dla każdej swojej kości znajdującej się na rozpatrywanym kaflu mogą wykonać akcję Lokacji. Akcje wykonywane są zgodnie z kolejnością, wyznaczoną przez wynik kości na kaflu. Od najwyższego wyniku do najniższego. W przypadku remisu pomiędzy graczami o kolejności decyduje gracz posiadający Znacznik pierwszego gracza.



Akcję Lokacji jako pierwszy rozpatrzy gracz Czerwony (6), następnie gracz Żółty (5). Druga kość gracza Żółtego i kość Niebieska mają taką samą wartość, tak więc o kolejności rozpatrzenia tych kości zadecyduje gracz posiadający Znacznik pierwszego gracza.

- IV Po rozpatrzeniu akcji przez wszystkich graczy należy przejść do kolejnego kaflu i powtórzyć czynności od punktu nr 1 aż do rozpatrzenia wszystkich kaflów Lokacji.
- V Po rozpatrzeniu wszystkich Lokacji należy usunąć wszystkie żetony zwiększenia Limitu Kości z obszaru Troy. Krok ten wiąże się z przesunięciem kości z Lokacji, z której usunięty został żeton zwiększenia Limitu (nawet jeśli limit kości na Lokacji nie został przekroczony). Usuwanie żetonów zwiększenia limitu odbywa się zgodnie z kolejnością rozpatrywania Lokacji w grze, według poniższych kroków:
- Za każdy jeden żeton zwiększenia Limitu Kości usunięty z Lokacji należy przenieść jedną kość.
 - Właściciel kości z najwyższym wynikiem musi przenieść ją do dowolnej dostępnej Lokacji.
 - Jeżeli w Lokacji jest więcej kości z tym samym najwyższym wynikiem o tym, kto ma przesunąć kość, decyduje gracz posiadający aktualnie Znacznik pierwszego gracza
 - Kroki powtarzamy aż wszystkie żetony Limitu Kości zostaną usunięte.

- 1 Numer tury, od której Lokacja jest dostępna
- 2 Nazwa Lokacji
- 3 Numer Lokacji
- 4 Limit kości Lokacji
- 5 Akcja Lokacji



Z kafla usunięto dwa żetony zwiększenia Limitu Kości. Za pierwszy usunięty żeton gracz Czerwony musi przesunąć kość do innej Lokacji – jego szóstka ma najwyższą wartość. Następnie kość o najwyższej wartości należy do gracza Żółtego i tym razem to on musi przenieść kość do innej Lokacji – MUSI, mimo że ilość kości na kaflu nie przekracza Limitu Kości Lokacji.

ROZLICZENIE · WŁADZY KONIEC · GRY

Po rozegraniu trzech tur następuje końcowe Rozliczenie Władzy – do zdobytych w trakcie trzech Tur gry punktów władzy na kaflu z torem władzy gracze będą doliczać punkty specjalne. Rozliczenie władzy przebiegać będzie w następującej kolejności:

· I · DOMINACJA · LOKACJI

Gracze rozpatrują każdy kafel Lokacji, sprawdzając liczbę umieszczonych na nich żetonów władzy.

Gracz, który posiada największą liczbę żetonów władzy w jednym kolorze w rozpatrywanej Lokacji, otrzymuje jeden punkt specjalny, który należy dodać na torze Władzy. W przypadku remisu pomiędzy graczami żaden z graczy nie otrzymuje punktu specjalnego. W ten sposób rozpatrujemy wszystkie 12 kaflów Troy.

· II · POSIADANY · MAJĄTEK

Każdy z graczy przelicza posiadane złoto i niewykorzystane karty Kuzynów. Każda karta Kuzyna liczona jest jako 2 sztuki złota. Za każde uzyskane w ten sposób 10 sztuk złota gracz otrzymuje jeden punkt władzy i przesuwając odpowiednio swój Znacznik na torze punktów Władzy. Przeliczone w ten sposób karty Kuzynów i złoto, trafiają do rezerw gry. Pozostałe złoto (poniżej 10 sztuk) gracze zostawiają ukryte za zastonką gracza.

Po podliczeniu końcowej Dominacji i posiadanego majątku wygrywa gracz, który na torze Władzy zgromadził najwięcej punktów. W przypadku remisu między graczami o wygranej decyduje nadmiarowe (nierozliczone) złoto.

Przykładowo Graczowi A zostały 2 sztuki złota po rozliczeniu punktów specjalnych a Graczowi B – 4 sztuki złota. W takim przypadku wygrywa gracz B.

WARIANT · DWUOSOBOWY

W grze dwuosobowej każdy z graczy będzie zarządzał dwoma rodami (dwa komplety kości). Obra rody należy traktować jako ród reprezentujący gracza i ród wspierający go w działaniach. Za każdym razem, gdy ród wspierający zdobędzie punkt Władzy, odzwierciedlone jest to przez ród reprezentujący. Rody te nie stanowią jednak jedności, co ma szczególne znaczenie podczas fazy Dominacji i Rozliczenia Władzy.

Wariant ten bezpośrednio modyfikuje przygotowanie do gry i pozostałe elementy rozgrywki. Poniżej ujęte są wszelkie istotne zmiany związane z wariantem dwuosobowym.

PRZYGOTOWANIE · DO · GRY · DWUOSOBOWEJ

Wykonajcie pierwsze 5 kroków z przygotowania do gry na stronie 8.

VI Każdy z graczy wybiera po dwa z dostępnych kolorów – jeden reprezentujący gracza, drugi jako kolor wspierający. Następnie każdy gracz i pobiera następujące elementy:

- 1 zastonkę gracza w reprezentującym go kolorze
- 1 Znacznik Władzy w reprezentującym go kolorze
- 10 kości Władzy (5 w reprezentującym go kolorze, 5 w kolorze wspierającym)
- 20 żetonów Władzy (10 w reprezentującym go kolorze, 10 w kolorze wspierającym)
- 7 sztuk złota, które ukrywa za zastonką.

VII Następnie każdy z graczy dobiera:

- 6 kart Intryg na rękę
- 1 kartę Wydarzenia z pierwszej tury
- 1 kartę Kuzyna ulicznego
- 1 kartę Akcji.

VIII Gracze odstawiają losowo trzy postacie z talii kart Postaci z Tury I.

IX Znaczniki władzy w reprezentującym kolorze umieśćcie na kaflu punktów Władzy Troy, na polu startowym z liczbą 5.

X Każdy gracz wykonuje rzut wszystkimi swoimi kośćmi. Jeśli graczowi nie odpowiada wynik na wyrzuconych kościach może on jednokrotnie przerzucić wszystkie kości jednego koloru.

XI Gracze sumują wyniki na swoich kościach. Gracz z najmniejszą sumę oczek otrzymuje Znacznik pierwszego gracza i będzie rozpoczynał pierwszą turę. W przypadku remisów, pierwszym graczem zostaje gracz, który ostatnio czytał książkę fantasy.

XII Gracze zgodnie z kolejnością rozmieszczają po jednej swojej kości Wpływów na dowolny kafelek planszy pamiętając przy tym, aby rozmieszczać na przemian po jednej kości z każdego koloru.

WAŻNE: Rozkładając kości gracze nie mogą przekroczyć limitu kości w danej Lokacji.



Gracz A zarządza kośćmi zielonymi i czerwonymi

Gracz B – niebieskimi i żółtymi.

FAZA · PRZYGOTOWAŃ

Faza przygotowań przebiega w sposób zbliżony do rozgrywki wieloosobowej. Zmianie ulega jedynie punkt siódmy fazy Przygotowań, związany z rozmieszczaniem kości na Lokacjach. Mianowicie gracze w kolejności rozmieszczają na przemian po jednej kości z każdego koloru z dwóch zarządzanych kolorów.

FAZA · DOMINACJI

Gracz zarządzający dwoma kolorami kości musi mieć świadomość rywalizacji tych kości między sobą w fazie Dominacji. Oba Kolory kości jednego gracza nie sumują się w przypadku rozpatrywania Dominacji i rozpatrywane są jako oddzielne rody. W konsekwencji dominują i umieszczają żeton Władzy oddzielnie. Natomiast punkty władzy zdobyte za Dominację zdobywa gracz i jego reprezentatywny kolor na torze Władzy.



Gracz reprezentowany na torze Władzy jako czerwony, zarządza kośćmi zielonymi i czerwonymi. Gracz zarządzający kośćmi niebieskimi i żółtymi, reprezentowany jest na torze Władzy jako niebieski. Mimo, że suma wartości kości daje przewagę graczowi czerwonemu, to sumowanie wartości między rodami jest niedozwolone. W konsekwencji dominuje kość żółta – ród wspierający dokłada pierwszy żółty żeton władzy na kafelek Lokacji i zdobywa punkt Władzy dla rodu reprezentującego gracza, przesuwając niebieski Znacznik na torze Władzy.

ROZLICZANIE · WŁADZY

Gracze nie sumują żetonów władzy w Lokacji z dwóch kolorów, jakimi zarządzają. Żetony władzy rywalizują między sobą. Przykładowo gracz, który zarządzał kolorem niebieskim i żółtym posiada w jednej Lokacji po jednym żetonie niebieskim i żółtym. Przy sprawdzaniu Dominacji kafla mamy remis pomiędzy tymi żetonami więc gracz nie otrzyma punktu specjalnego. Wariant gry dla dwóch graczy jest jeszcze bardziej taktyczny i wymaga większej wprawy w umieszczaniu żetonów władzy aby nie rywalizowały między sobą.

GRA · ZAAWANSOWANA

Gra Achaja pozwala na bogatą modyfikację mechanizmów gry, w celu urozmaicenia rozgrywki dla bardziej wprawionych graczy. Oto kilka trybów gry, które możecie wypróbować w dowolnych kombinacjach, a które przyczynią się do znacznie bardziej ożywionej rozgrywki, jak i zainspirują do ewentualnej dalszej modyfikacji gry.

· NOWY · PORZĄDEK ·

Gracze pomijają przez całą grę numery umieszczone na zielonych tarczach i przed rozpoczęciem gry układają kafle według układu, jaki pasuje wszystkim graczom. W fazie Dominacji, kafle będą rozpatrywane zgodnie z nowym układem. Nowy układ pozostaje niezmienny do końca gry.

· LOS · W · WASZYCH · RĘKACH ·

W przygotowaniu do gry zamiast rzucać kośćmi Władzy, krok numer 10 zastąpcie poniższą regułą:

· X ·

Gracze rozdysponowują pulę 19 punktów pomiędzy pięć swoich kości. Dodatkowo gracze mogą zapłacić posiadanym przez nich złotem, aby zwiększyć tę pulę. Za każdy 1 punkt, który można przydzielić na kościach, gracz musi zapłacić 1 sztukę złota. Przydzielanie punktów na kości odbywa się za zastonką gracza. Kiedy wszyscy gracze zadeklarują zakończenie przydziatu punktów, kości są ujawniane.

WARIANT · DWUOSOBOWY

Gracze dysponują pulą 19 punktów dla każdego z kolorów kości. Punkty te nie mogą być łączone ani przenoszone między kośćmi kolorami gracza. Niemniej gracze nadal mogą powiększać pulę punktów dowolnego z kolorów płacąc 1 sztukę złota za jeden punkt puli.

· NIE · WSZYSTKO · STRACONE ·

W przygotowaniu do gry krok numer 11 związany z ustalaniem kolejności graczy zastąpcie poniższą regułą:

· XI ·

Gracze sumują wyniki trzech swoich kości z najmniejszymi wynikami. Gracz, który posiada najmniejszą sumę otrzymuje Znacznik pierwszego gracza i będzie rozpoczynał pierwszą turę. W przypadku remisu rozpoczyna gracz, którego sąsiad po lewej stronie ma mniejszą sumę na kościach. Pierwszy gracz otrzymuje Znacznik pierwszego gracza.

· NEGOCJUJ · TWARDO ·

Gracze mogą wspomagać się zasobami/akcjami negocjując w zamian określone korzyści, bądź zawierając pakt między sobą. Dotrzymanie złożonej podczas negocjacji obietnicy czy wywiązanie się z paktu nie jest obowiązkowe i leży wyłącznie w gestii honoru graczy.



REDIMP

Prosta 244
43-376 Kalna

contact@redimp.pl
www.redimp.pl

· ACHAJA ·

Autor
Krzysztof Wolicki

Ilustracje
Dominik Kasprzycki

Instrukcja
Karolina Lewanowicz
Michał Lewanowicz

Dedykuję tę grę moim wspianiałym córkom, Wiktorii i Kindze, i dziękuję im za cierpliwość i wyrozumiałość wykazaną w czasie projektowania gry.

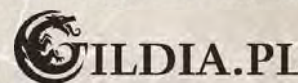
Specjalne podziękowania dla Andrzeja Ziemiańskiego za udzielenie licencji, a także dla niżej wymienionych osób za ogromny wkład w procesie tworzenia gry: Szymon Luszcza, Marcin Trybus, Rafał Żaba, Maciej Bożek, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Michał Waszek, Kacper Sękowski, Paweł Panek, Mirosław Gucwa, Monika Kucharska.

Dziękuję wszystkim testującym grę na licznych konwentach, gdzie gościłem z prototypem.

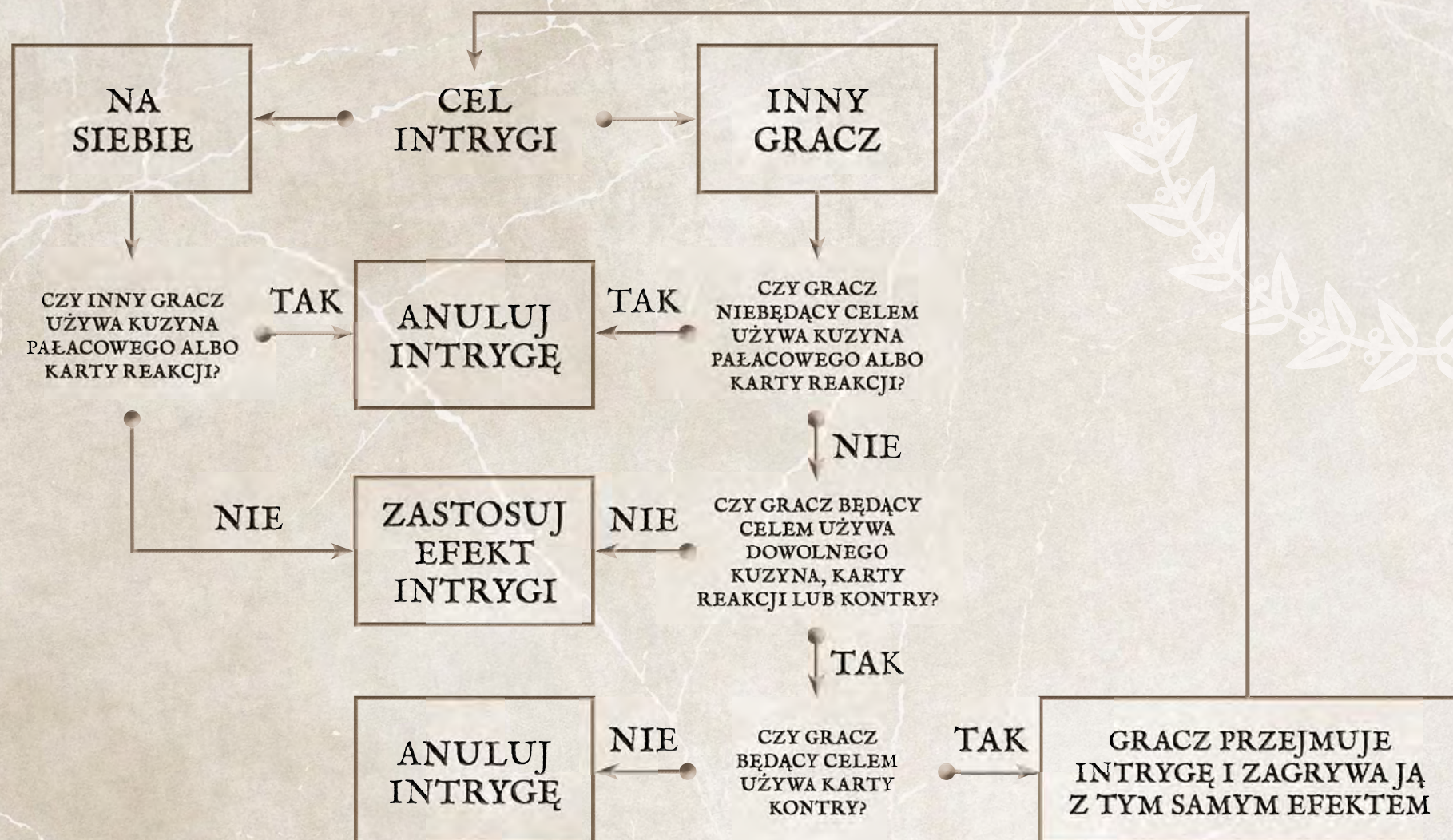
— Krzysztof

Wyrazy uznania dla małego Tadzia, który w czasie, gdy zaabsorbowani rodzice zajęci byli tworzeniem tej instrukcji, w ekspresowym tempie nauczył się czworakować i wstawać. A zanim wyschnie farba drukarska – będzie już pewnie biegł.

— Karolina i Michał, GRAMATURY



GRAMATURY



PAŁAC KRÓLEWSKI

Zapłać 4 sztuki złota i umieść swój żeton Władzy na dowolnej Lokacji Troy



RADA KRÓLEWSKA

Zapłać 4 sztuki złota i otrzymujesz dwa przerzuty dowolnych kości



STRAŻNICA

Zapłać 2 sztuki złota i otrzymujesz jeden przerzut dowolnej kości



ZGROMADZENIE ŚWIĄTYNNE

Przejrzyj stos kart Intryg odrzuconych i zabierz wybrana kartę na rękę



WIĘZIENIE

Zapłać 1 sztuki złota i otrzymujesz jednego Kuchyna ulicznego. Jedną akcją możesz kupić maksymalnie dwóch Kuchynów.



PORT

Otrzymujesz 3 sztuki złota i jedną kartę Intrygi



BIURO HANDLOWE

Otrzymujesz 2 karty Intrygi



MENNICA

Otrzymujesz 4 sztuki złota



ARSENAŁ

Zapłać 2 sztuki złota i zmodyfikuj dowolną kość o ± 1



URZĄD HERALDYCZNY

Otrzymujesz Kuchyna pałacowego



CZARNY RYNEK

Sprzedaj karty Intryg. Możesz sprzedać dowolną liczbę kart. Za każdą kartę otrzymujesz 2 sztuki złota.



CYTADELA

Zapłać 2 sztuki złota i zmodyfikuj dowolną kość o $+2$ ALBO otrzymujesz 2 sztuki złota i jedną kartę Intrygi.