



THE FIRST PUNIC WAR

HANDS IN THE SEA

A Game by Daniel Berger

Wersja 2 - Marzec 2018
Tłumaczenie - Jakub Nowak

Spis treści

1 – Wstęp.....	2
2 – Komponenty gry.....	2
3 – Przygotowanie gry.....	5
4 – Rozgrywka.....	5
4.1 – Sekwencja Kampanii.....	6
4.2 – Akcje gracza.....	6
4.3 – Strefy Morskie.....	7
4.4 – Zaopatrzenie.....	7
4.5 – Syracuse.....	8
4.6 – Karty Strategii.....	8
4.7 – Wydarzenia Losowe.....	9
5 – Akcje.....	9
5.1 – Akcje ekspansywne.....	10
5.1.1 – Zasiedl lokację.....	10
5.1.2 – Rozwijaj lokację.....	10
5.1.3 – Fortyfikuj lokację.....	10
5.2 – Akcje agresywne.....	11
5.2.1 – Atakuj lokację.....	11
5.2.2 – Wesprzyj bitwę lądową.....	12
5.2.3 – Rozstrzyganie bitwy lądowej.....	13
5.2.4 – Napad kawalerii.....	14
5.2.5 – Zaatakuj wroga flotę.....	14
5.2.6 – Przekupstwo.....	16
5.3 – Akcje finansowe.....	16
5.3.1 – Weź pieniądze.....	16
5.3.2 – Kupiec.....	16
5.3.3 – Handel.....	16
5.3.4 – Płądrowanie.....	16
5.4 – Akcje zarządzania kartami.....	17
5.4.1 – Dobierz kartę Imperium.....	17
5.4.2 – Odrzuć karty.....	17
5.4.3 – Zwróć kartę do talii Imperium.....	17
5.4.4 – Weź kartę do Rezerwy.....	17
5.4.5 – Odzyskaj kartę z Rezerwy.....	18
5.5 – Akcje strategii.....	18
5.5.1 – Kup kartę Strategii.....	18
5.5.2 – Odrzuć kartę Strategii.....	18
5.5.3 – Przesuwaj karty Strategii.....	18
5.6 – Inne akcje.....	19
5.6.1 – Ruch morski.....	19
5.6.2 – Wycofanie się z oblężenia.....	19
5.6.3 – Zbuduj okręt wojenny.....	19
5.6.4 – Pasowanie.....	19
6 – Zakończenie gry.....	19
6.1 – Zwycięstwo automatyczne.....	19
6.2 – Warunki z nia gry.....	19
6 – Żeton losu (zasada opcjonalna).....	20
7 – Reguły rozszerzenia Fortuna.....	20
7.1 – Utrzymanie kart strategii.....	20
7.2 – Karty Deus Ex Machina.....	21
7.3 – Alternatywne karty losowych wydarzeń.....	22
Podziękowania.....	22

1 – Wstęp

Hands in the Sea to dwuosobowa gra o walce między Rzymem a Kartaginą o kontrolę nad Sycylią, Sardynią i Korsyką w latach 264-241 p.n.e. Jest to gra akcji, w której gracze używają kart w ręku i w talii, aby wykonywać różne zadania, takie jak rozwijanie swojego imperium, poruszanie flotą i atakowanie przeciwnika. Każda z potęg ma swój zestaw kart aczkolwiek część z nich jest używana przez obie strony konfliktu. Można zwiększyć ilość dostępnych dla gracza akcji poprzedzając dobranie nowych kart i odłożenie ja na stosie kart odrzuconych - z której w późniejszym czasie zostaną dobrane na rękę.

W grze występują cztery różne rodzaje kart: Lokacje, Imperium, Wydarzenia i Strategie. Karty lokacji reprezentują różne regiony na mapie, a gracze mogą dodawać je do swojej talii, zakładając nowe lokacje lub zdobywając je od przeciwnika. Pozostałe typy kart są dobierane a za większość z nich trzeba zapłacić Srebrem - walutą gry.

Każdy gracz zaczyna grę z kontrolą nad pewnymi lokacjami na planszy - odpowiadające im karty powinny być dodane do talii ich właścicieli. Karty lokacji służą głównie jako narzędzie do tworzenia zasobów, za które to zasoby można wykonywać inne dostępne akcje. Lokacje zapewniają środek transportu, uzyskiwanie dochodu i osadników, rozwijanie wojska i floty, a także punkt wyjścia do przeprowadzania ataków.

Karty Imperium składają się z kilku różnych typów kart. Wiele z nich ma funkcję wojskową, takie jak piechota czy kawaleria. Inne karty zwiększają dostępne akcje lub mogą być używane do szkodzenia przeciwnikowi w pewien sposób. Musisz dostosować karty w swojej talii do swoich celów. Jeśli chcesz szybko rozwijać swoje miasta lub budować okręty wojenne, to pomocne będzie mieć więcej osadników w swojej talii. Jeśli chcesz skupić się na napaściach miasteczek i miast przeciwnika, będziesz musiał wybrać kawalerię, i tak dalej.

Istnieją neutralne karty Imperium oraz karty Strategii, które mogą być zakupione przez dowolnego gracza. Karty Strategii są wyjątkowe, ponieważ nie trafiają do twojej talii, ale reprezentują półtrwałą zdolność, która daje twojej stronie specjalną przewagę w stosunku do normalnych zasad.

W grze występują także Wydarzenia Losowe, które mają miejsce na końcu każdej tury. Reprezentują one wydarzenia, które albo już miały miejsce, albo mogłyby mieć miejsce w czasie tego konfliktu. Twoja zdolność do przeciwdziałania różnym problemom w trakcie gry będzie kluczowa dla twojego sukcesu.

Każdy gracz ma Flotę, która może przemieszczać się między różnymi Strefami Morskimi na planszy. Istnieją korzyści z kontrolowania Strefy Morskiej, takie jak zakłócanie zdolności przeciwnika do zaopatrywania lub wzmocnienia określonych obszarów.

Gra kończy się, jeśli wystąpi jedno z Warunków Zakończenia Gry, począwszy od zdobycia wystarczającej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) aż po nagłą zwycięstwo przez zdobycie stolicy przeciwnika.

2 – Komponenty gry

- Plansza gry
- 138 kart
- 38 znaczników miasteczek (19 czerwonych, 18 niebieskich, 1 żółty)
- 16 znaczników miast (9 czerwonych, 7 niebieskich)
- 2 znaczniki stolic (1 czerwony, 1 niebieski)
- 2 znaczniki flot (1 czerwony, 1 niebieski)
- 2 znaczniki rund bitewnych (1 czerwony, 1 niebieski)
- 30 żetonów waluty (20 srebrnych, 10 złotych)
- 6 znaczników utrzymania (3 czerwone, 3 niebieskie)
- 13 znaczników heksagonalnych (6 czerwonych, 6 niebieskich, 1 szary)
- 5 znaczników fortyfikacji
- 1 żeton losu
- 2 pomoce dla graczy (1 dla każdego gracza)
- 1 mata do gry
- 8 kości (4 czerwone, 4 niebieskie)



Figure 1 – Game Components

Plansza

Plansza gry Hands in the Sea składa się z szeregu połączonych miast i miasteczek w Afryce, na Korsyce, Sardynii, we Włoszech i na Sycylii. Istnieją również 4 strefy morskie, każda z nich sąsiadująca z jednym z tych regionów (patrz rysunek 2).

W prawym górnym rogu znajduje się tor kolejności Rund u góry i tor Płądrowania u dołu (patrz rysunek 3).

Tor rund



Tor Płądrowania

Zdjęcie 3 – Tor Rund i Płądrowania



Zdjęcie 2 – Wyspa Sycylia

Lewa i prawa strona planszy gry ma obszar dla każdego imperium, tj. Rzymu i Kartaginy. Obszary te mają trzy ważne tory, które są następujące: Siła bojowa, Prestiż i Okręty Wojenne (patrz rysunek 4).

Pomoce dla graczy

Każdy gracz ma Pomoc dla gracza z szeregiem nazwanych miejsc, które służą do trzymania kart. Te miejsca to Bitwa Rzymska i Kartagińska, Strategia, Imperium, Dobieranie, Odrzucenie i Rezerwa.

Tor Statków Wojennych



Tor Siły Bitewnej

Tor Presiżu

Zdjęcie 4 – Obszar Imperium Kartaginy

Karty gry

Istnieją 4 rodzaje kart: Lokacja, Imperium, Wydarzenie i Strategia (patrz rysunek 6). Karty lokacji zawierają nazwę lokacji i mają czerwoną, niebieską, zieloną lub żółtą ramkę. Wszystkie karty z czerwoną lub niebieską obwódką, które nie mają nazwanych lokacji, to karty imperium. Karty z czarną obwódką to karty wydarzeń. Karty z fioletową obwódką to karty strategii.

Gracze mogą używać tylko kart Imperium z obwódką odpowiadającą kolorowi ich Imperium, tj. czerwonego dla Rzymu i niebieskiego dla Kartaginy. Karty z symbolem  na nich (w lewym górnym rogu pola Zdolność) to karty startowe dla każdego gracza (patrz rysunek 5). Karty z szarą obwódką to neutralne karty imperium i mogą być wybierane i używane przez obu graczy.



Zdjęcie 5 – Panel zdolności

Kolor obwódki każdej karty lokalizacji odpowiada jej obszarowi geograficznemu na mapie, aby pomóc Ci ją znaleźć. Karty lokacji dla lokacji we Włoszech mają czerwoną obwódkę, te w Afryce mają niebieską obwódkę, te na Korsyce-Sardynii mają zieloną obwódkę, a te na Sycylii mają żółtą obwódkę. Górna połowa karty lokacji pokazuje połączone lokacje i środek transportu wymagany, aby się tam dostać. Ikony w polu Zdolność to zasoby, których możesz użyć do wykonania różnych akcji opisanych na następnej stronie w sekcji **Symbole kart gry**.



Zdjęcie 6 – Karta Lokacji / Karta Imperium / Karta Wydarzeń / Karta Strategii

Symbole na kartach w grze

Większość kart ma obszar u dołu, który zawiera tekst i/lub symbole. Tekst na karcie wyjaśni akcje, które można wykonać za ich pomocą. Symbole różnią się sposobem użycia, jak wyjaśniono poniżej:



Wóz: karty z tym symbolem pozwalają podróżować drogą.



Okręt: karty z tym symbolem pozwalają podróżować morzem. Mogą również służyć do wsparcia bitwy lądowej na obszarze przybrzeżnym.



Srebro: karty z tym symbolem mogą zarobić kwotę srebra równą liczbie pokazanej na monecie.

Uwaga: Żetony złota są warte 5 żetonów srebra.



Wino: karty z tym symbolem mogą być używane w połączeniu z kartą Kupiec, aby zarabiać pieniądze, 2 srebra za każdą zagrana kartę wina.



Przywódca: karty z tym symbolem to karty przywódców.



Lekka piechota: karty z tym symbolem to karty lekkiej piechoty.



Przetasowanie: karty wydarzeń z tym symbolem wskazują, że gracz musi zebrać wszystkie odrzucone karty wydarzeń i potasować całą



Przekupstwo: karty z tym symbolem wskazują, że karta jest Najemnikiem i można go przekupić.



Siła: kart z tym symbolem można używać w bitwach. Każdy symbol na karcie liczy się jako 1 punkt siły.



Osadnik: karty z tym symbolem można zagrać, aby zasiedlić lokację, która zawiera ten symbol. Może być również używany do rozwijania miasteczek i jest niezbędny do zakupu okrętu wojennego oraz ciężkiej piechoty (nie będącej Najemnikami).



Początkowa: karty z tym symbolem zostaną umieszczone w początkowej talii Dobierania gracza na początku gry.



Kawaleria: karty z tym symbolem to karty kawalerii.



Ciężka piechota: karty z tym symbolem to karty ciężkiej piechoty.



Własność: karta strategii z tymi symbolami wskazuje, że karta może być zakupiona tylko przez to imperium, tj. R dla Rzymu i C dla Kartaginy.

WAŻNE: Dla każdej lokacji jest tylko jedna karta, a gracz kontrolujący tę lokację będzie miał odpowiadającą jej kartę. Kiedy zdobywasz lokację należącą do przeciwnika, musi on dać Ci tę kartę bez względu na to, gdzie ona jest: w jego Ręce, Rezerwie, talii Dobierania, stosie Odrzuconych lub talii Imperium. Jeśli karta zostanie pobrana z talii dobierania, natychmiast przetasuj tę talię.

3 – Przygotowanie do gry

1. **Wybierz imperium:** Gracze wybierają Rzym lub Kartaginę. Obaj gracze biorą wszystkie swoje karty Lokacji i Imperium z symbolem  (startowym), tasują je i umieszczają zakryte na swoim polu talii Dobierania. Początkowe karty Lokacji każdego gracza odpowiadają czerwonym lub niebieskim obszarom startowym na mapie. Dla Rzymu są to wszystkie karty lokalizacji z czerwoną obwódką, plus *Messana* i *Catana*. Dla Kartaginy są to wszystkie karty lokalizacji z niebieską obwódką, plus *Caralis*, *Lilybaeum* i *Panormus*. Dodatkowo, gracz kartagiński umieszcza kartę *Kampanii* na dole swojej talii dobierania po jej potasowaniu. Pozostałych kart imperium nie trzeba tasować.



Zdjęcie 7 – Rzymski Port

2. **Zbierz srebro:** Rzym zaczyna z 5 srebra, a Kartagina z 6 srebra.
3. **Umieść floty:** Obaj gracze umieszczają swoje znaczniki Flot w odpowiednich polach Portów Macierzystych oznaczonych okrętem wojennym obok ich stolic (patrz rysunek 7). Dodatkowo, Kartagina umieszcza niebieski znacznik gry na polu 2 na torze okrętów wojennych Kartaginy. **Uwaga:** Gracz rzymski nie zaczyna gry z żadnymi okrętami wojennymi.

4. **Umieść talie dobierania:** Zrób miejsce przy planszy na talie kart Strategii i Wydarzeń Losowych. Następnie umieść neutralne karty lokacji (z żółtą lub zieloną obwódką) oraz neutralne karty imperium (z szarą obwódką). **Uwaga:** te karty nie są tasowane i są umieszczane odkryte. Gracze mogą w każdej chwili obejrzeć te karty. Potasuj talię Wydarzeń i talię Strategii osobno i umieść je zakryte. Odkryj pierwsze 3 karty Strategii jedną po drugiej i umieść je odkryte po prawej stronie talii kart Strategii (patrz rysunek 8).



Zdjęcie 8 – Talia kart Strategii

5. **Umieść Miasteczka i Miasta:** Każdy gracz zaczyna z pewną liczbą znaczników Miasteczek i Miast na planszy. Niektóre lokalizacje na planszy gry są pokolorowane na czerwono lub niebiesko, aby wskazać, która strona początkowo je kontroluje. Gracz rzymski umieszcza czerwony znacznik Miasteczka w każdej czerwonej lokalizacji oprócz *Rome* i *Neapolis*, tam umieszcza znacznik Miasta. Gracz kartagiński umieszcza niebieski znacznik miasteczka w każdej niebieskiej lokalizacji oprócz *Carthage* i *Utica*, tam umieszcza znacznik Miasta. Znacznik Miasteczka lub Miasta oznacza kontrolę nad lokalizacją. Na koniec umieść żółty znacznik Miasteczka na *Syracuse*, ponieważ zaczyna ono jako niezależna lokalizacja. (Więcej szczegółów na temat Syrakuz znajdziesz w regule 4.5 – *Syracuse*.)

6. **Dobierz karty:** Każdy gracz dobiera następnie 5 kart z wierzchu swojej talii dobierania, aby utworzyć swoją początkową rękę.
7. **Umieść znaczniki gry:** Każdy gracz umieszcza jeden znacznik gry (sześciokąt) na polu "0" swojego toru Prestiżu, jeden znacznik gry na polu "0" PZ i jeden obok pola "10" PZ toru PZ, oraz jeden na polu "0" toru Pładowania. Pozostałe znaczniki są używane do śledzenia Siły Floty (patrz "Umieszczenie flot" powyżej) i toru Siły Bojowej.

4 – Rozgrywka

Gracze wykonują naprzemiennie tury (nazywane "rundami"), używając swoich kart do wykonania do 2 akcji każdy (na rundę), aż do momentu, gdy jeden z graczy osiągnie automatyczne zwycięstwo lub zostanie spełniony warunek zakończenia gry. Gracz rzymski zawsze zaczyna pierwszy.

Na początku każdej rundy musisz najpierw sprawdzić, czy wygrałeś lub przegrałeś bitwę lądową (więcej szczegółów znajdziesz w regule 5.2.3 – *Rostrzyganie bitwy lądowej*). Następnie musisz wykonać 2 akcje, z wyjątkiem pierwszej rundy, kiedy to obaj gracze mogą wykonać tylko 1 akcję każdy. Po wykonaniu akcji, jeśli masz mniej niż 5 kart na ręce, dobierz karty z talii Dobierania, aby uzupełnić rękę do standardowego rozmiaru 5 kart. Gdy talia dobierania zostanie wyczerpana, musisz potasować stos kart Odrzuconych i umieścić go zakryty w polu talii Dobierania na swoim arkuszu pomocy dla gracza.

Uwaga: Istnieje możliwość, że gracz może zakończyć rundę z 5 lub więcej kartami na ręce, albo poprzez odzyskanie karty rezerwowej, albo poprzez zagranie niektórych kart, które pozwalają na dobranie większej liczby kart. W takim przypadku nie można dobierać ani odrzucać żadnych dodatkowych kart. Możliwe jest również, że gracz nie będzie mógł dobierać kart do maksymalnego

rozmiaru ręki, ponieważ w jego talii Dobierania nie będzie już wystarczającej liczby kart. W takim przypadku nie ma żadnej kary, po prostu dobierz tyle kart, ile możesz.

Ograniczenia dotyczące kart, które pozwalają dobierać więcej kart

Gracz nie może dobierać więcej kart niż pozostało w jego talii dobierania podczas grania kart *Wsparcie Senatorów* lub *Magistrat*. W takim przypadku nie tasuje się ponownie stosu kart odrzuconych, zamiast tego dobiera się tylko pozostałe karty, które mogą obejmować kartę *Kampanii*. W takim przypadku gracz kartagiński kończyłby rundę przed rozpatrzeniem karty *Kampanii*. (Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale 4.1 – **Sekwencja Kampanii**.)

Znaczenie Lokacji i kart Lokacji

Karty Lokacji są w zasadzie motorem napędowym większości akcji w trakcie gry. Jeśli stracisz Lokację na planszy na skutek napadu lub podboju (i Twój przeciwnik nie zdecyduje się jej zasiedlić po zwycięstwie), Lokacja jest bez zaopatrzenia lub Lokacja jest aktualnie atakowana, to jej odpowiadająca karta Lokacji jest w zasadzie "martwą" kartą w Twojej talii, do moment w którym: odzyskasz lokację, bitwa się skończy, przywrócisz zaopatrzenia lub usuniesz kartę z talii (więcej szczegółów na temat zaopatrzenia znajdziesz w rozdziale 4.4 – **Zaopatrzenie**).

4.1 – Sekwencja Kampanii

W dowolnym momencie, jeśli gracz kartagiński dobierze kartę *Kampanii*, sekwencja gry zostaje tymczasowo przerwana. Gracz kartagiński odkłada kartę *Kampanii* na bok, tasuje swój stos kart Odrzuconych z powrotem do talii Dobierania i dobiera karty do rozmiaru swojej Ręki. Następnie wykonuje się w kolejności następujące czynności:

- Dobierz kartę Wydarzenia i rozpatrz jej efekty.
- Każdy gracz otrzymuje 1 Srebro za każde kontrolowane przez siebie Miasto, które ma zaopatrzenie.
- Każdy gracz zdobywa PZ za każdą neutralną lokację (szarą), *Syracuse* i wrogie zaopatrzone Lokacje, które kontroluje.
Przykład: Na Rysunku 9 gracz kartagiński zdobywa 6 VP za kontrolę nad *Agrigentem*, *Camariną* i *Syrakuzami*.
- Karta Strategii w pozycji #3 zostaje odrzucona, a pozostałe odkryte karty Strategii są przesuwane w prawo tak, że karta #2 znajduje się teraz w pozycji #3, a karta #1 w pozycji #2. Następnie dobierz nową kartę Strategii i umieść ją w pozycji #1 (zobacz Rysunek 8, w Rozstawieniu gry).
- Karta *Kampanii* jest następnie umieszczana na spodzie talii dobierania gracza Kartagińskiego, a szary znacznik Tury jest przesuwany o 1 pole na torze Tury (zobacz Rysunek 3). Następnie jest tura gracza Rzymskiego.



Zdjęcie 9 – Neutralne Lokacje & Syracuse

Uwaga: Wywołanie *Sekwencji Kampanii* nie ma bezpośredniego wpływu na bitwy; jednakże Wydarzenia Losowe mogą wpływać na trwające bitwy.

Karta **Kampanii** jest usuwana z talii gracza kartagińskiego w chwili spełnienia jednego z warunków zakończenia gry, przed uzupełnieniem przez gracza kartagińskiego ręki (patrz 6.2 - **Warunki zakończenia gry**).

Uwaga: Ponieważ karta **Kampanii** jest odkładana przed dobraniem do rozmiaru ręki, nie można ponownie dobrać karty **Kampanii**, aby spowodować nieskończoną pętlę. Gracz rzymski zawsze będzie miał przynajmniej 1 rundę przed ponownym dobraniem karty **Kampanii**.

4.2 – Akcje graczy

W każdej rundzie, po sprawdzeniu, czy bitwa lądowa została rozstrzygnięta, musisz wykonać 2 akcje, plus wszelkie darmowe akcje jakie chcesz.

Wyjątek: Każdy gracz wykonuje tylko 1 akcję w swojej pierwszej rundzie gry.

Każda akcja jest osobnym zdarzeniem i musi zostać rozstrzygnięta przed wykonaniem następnej akcji. Większość akcji możesz wykonać dwa razy. Niektóre akcje, takie jak plądrowanie lub pasowanie, mogą być wybrane tylko raz na rundę. Istnieją również akcje, które są akcjami darmowymi. Nie liczą się one do limitu 2 akcji i mogą być wykonywane w dowolnym momencie rundy, bez względu na to, jakie inne akcje wykonujesz, z wyjątkiem sytuacji, kiedy nie możesz wykonać akcji darmowej w trakcie rozstrzygnięcia bitwy lub po dobraniu kart na końcu rundy.

Większość kart, które grasz, jest umieszczana na twoim stosie kart Odrzuconych. Jeśli zagrasz kartę do bitwy lądowej lub umieścisz kartę w Rezerwie, umieść kartę w odpowiednim polu kart na swojej pomocy dla gracza. W przypadku bitew lądowych odpowiednie miejsce będzie zależeć od tego, czy jesteś atakującym, czy obrońcą.

4.3 – Strefy Morskie

Na mapie znajdują się 4 strefy morskie, które odpowiadają określonym obszarom geograficznym - Afryce, Włochom, Sycylii i Korsyce-Sardynii. Wszystkie nadmorskie lokacje są uważane za "sąsiadujące" z odpowiadającą im strefą morską (patrz rysunek 10).

Uwaga dotycząca mapy: Jeśli lokacja styka się z wodą, jest to lokacja nadmorska. Większość lokacji w grze to lokacje nadmorskie. Tylko Rome, Nuaro, Enna i Hippa nie są lokacjami nadmorskimi. Należy również pamiętać, że wszystkie lokacje we Włoszech, bez względu na to, jak mogą wyglądać na mapie, znajdują się w strefie morskiej Włoch. Wszystkie lokacje na Sycylii znajdują się w strefie morskiej Sycylii i tak dalej.

Gdy Twoja flota zawiera 1 lub więcej okrętów wojennych, może wypłynąć w morze i poruszać się ze strefy morskiej do strefy morskiej za pomocą akcji ruchu morskiego. Dla wygody każda strefa morska ma swoje własne miejsce na planszy gry. Gdy Twoja flota wypływa w morze, powinieneś umieścić swój znacznik floty w odpowiednim miejscu. Jeśli Twoja flota kiedykolwiek zostanie wyeliminowana w wyniku walki lub Wydarzenia Losowego, znacznik floty jest natychmiast zwracany do Twojego portu macierzystego.



Zdjęcie 10 – Strefy morskie

Przykład: Za 1 akcję Flota Rzymska może przenieść się ze swojego portu macierzystego obok Rome do strefy morskiej Włoch, lub odwrotnie. Podobnie, flota kartagińska może przenieść się ze swojego portu macierzystego do strefy morskiej Afryki lub odwrotnie.

W celach informacyjnych, jeśli w strefie morskiej znajduje się flota wroga, a Ty nie masz floty w tej strefie morskiej, uważa się, że jest ona "kontrolowana przez wroga". Jeśli masz flotę w strefie morskiej, a Twój przeciwnik nie ma, to uważa się, że jest ona "przyjazna". Jeśli żaden z graczy nie ma floty w strefie morskiej, lub obaj gracze mają flotę w strefie morskiej, to uważa się, że jest ona "niekontrolowana".

Uwaga dla gracza: Kontrola nad strefą morską może wpływać na zaopatrzenie (szczególnie w przypadku Korsyki-Sardynii) oraz na Twoją zdolność do zasiedlenia lub wspierania lokacji drogą morską.

4.4 – Zaopatrzenie

Aby użyć karty Lokacji do wykonania akcji, musisz kontrolować tę Lokację (tj. mieć tam swój znacznik) i musisz być w stanie wytyczyć linię zaopatrzenia do Punktu Zaopatrzenia. Lokacja może wytyczyć linię zaopatrzenia przez dowolną liczbę połączeń lądowych i przez dowolną liczbę Stref Morskich, z wyjątkiem tych, które są kontrolowane przez wroga. Zaopatrzenie może być wytyczone na obszar nieobsadzony, do lub przez Strefy Morskie przyjazne lub niekontrolowane oraz obszary, w których ma miejsce bitwa.

Karty Lokacji bez zaopatrzenia nie mogą być używane do spełnienia wymagań żadnej innej karty lub akcji, np. nie mogą być dodawane do akcji kupca lub handlarza, ani nie mogą być używane do plądrowania, blokowania napadu lub inicjowania bitwy morskiej. Nie możesz wspierać ani napadać z Lokacji bez zaopatrzenia, którą kontrolujesz. Nie otrzymujesz dochodów z Lokacji bez zaopatrzenia, ani nie zdobywasz za nią punktów zwycięstwa podczas sekwencji Kampanii. Pod koniec gry nie zdobywasz PZ za Lokację bez zaopatrzenia, z wyjątkiem zdobytych wrogich Lokacji startowych. Karta Lokacji jest w zasadzie "martwą" kartą w Twojej talii, dopóki jej Lokacja nie będzie ponownie zaopatrzona. Jednakże Karta Lokacji bez zaopatrzenia może być odrzucona, umieszczona w Rezerwie lub zwrócona do talii Imperium.



W grze są 4 Punkty Zaopatrzenia: **Rome, Carthage, Lilybaeum i Syracuse.**

Miasta te można również zidentyfikować po symbolu Punktu Zaopatrzenia obok nich.

Cieśniny

Zaopatrzenie nie może być wytyczane więcej niż 2 pola przez cieśninę **Mesyńską** w żadnym kierunku. Na przykład, tylko **Messana**, **Catana** i **Tyndaris** mogą wytyczyć zaopatrzenie z **Sycylii** do **Rome** drogą lądową (patrz Rysunek 11).

Uwaga projektanta: *Sprawia to, że zdobycie **Syracuse** jest bardzo ważne dla gracza rzymskiego, ponieważ gracz kartagiński może zablokować zaopatrzenie zamorskie na Sycylię poprzez umieszczenie swojej Floty w Strefie Morskiej Sycylii lub Włoch.*

Gracz kartagiński nadal może wytyczać zaopatrzenie do **Carthage** lub **Lilybaeum**, nawet jeśli nie są one zasiedlone. Podobnie, gracz rzymski nadal może wytyczać dostawy do **Rome**, **nawet** jeśli jest on niezasiedlony.

Notatki gracza :

- **Rome** i **Carthage** w wyniku napadu kawalerii, mogą pozostać niezajęte, nie wywołując automatycznych warunków zwycięstwa.
- Na Corsica-Sardynia nie ma punktów zaopatrzenia, więc jedynym sposobem, aby lokacje tam mogły wytyczać trasę do przyjaznego punktu zaopatrzenia, jest wytyczanie trasy przez strefy morskie, które nie są kontrolowane przez wroga!

Wyjaśnienie: *Docelowe miejsce ataku lub akcja osiedlenia nie musi być zaopatrzona, chociaż, jeśli zostanie zdobyte, odpowiadająca mu karta Lokacji będzie bezużyteczna, dopóki nie będzie ponownie zaopatrzona.*

4.5 – Syracuse

Syracuse muszą zostać zdobyte, zanim będzie można ich użyć jako Punktu Zaopatrzenia. Ich znacznik Miasteczka zostaje usunięty, jeśli zostaną zdobyte. Dopuki to nie nastąpi są uważane za terytorium kontrolowane przez wroga dla obu graczy. Sam znacznik Miasteczka nie jest wart żadnych PZ (pod koniec gry), a wygranie bitwy o **Syracuse** nie daje punktu Prestiżu.

Żaden z graczy nie może wytyczyć zaopatrzenia do **Syracuse**, gdy są one neutralne lub niezajęte, ale każdy z graczy może wytyczyć zaopatrzenie *przez* **Syracuse**, jeśli są one niezajęte. Żaden z graczy nie może plądrować ani napadać Syrakuz, gdy są one neutralne.

Gracz może zaatakować **Syracuse** w ten sam sposób, w jaki zaatakowałby każdą inną wrogą Lokację. Jednakże przeciwnik **NIE** może wzmocnić obrony **Syracuse**, ani zaatakować Syrakuz, jeśli bitwa już tam się toczy.

Uwaga projektanta: *Historycznie rzecz biorąc, Rzym i Syrakuzy walczyły krótko, zanim Syrakuzy poprosiły o warunki pokojowe i wspomogły Rzymian w ich wysiłku wojennym.*

4.6 – Karty Strategii

W przeciwieństwie do większości kart Imperium, gdy kupujesz kartę Strategii, nie trafia ona do Twojego stosu kart Odrzuconych i nigdy nie jest wtasowana do Twojej talii Dobierania. Karty te są umieszczane odkryte w polu "Karty Strategii" na Twojej pomocy dla gracza.

Karty Strategii zapewniają ciągłą zdolność, która pozwala graczowi łamać normalne zasady, gdy taka karta jest w grze. Na przykład, gracz może normalnie umieścić w Rezerwie tylko do 5 kart. Jeśli gracz kupi kartę Strategii **Głębokiej Rezerwy**, to może umieścić w Rezerwie do 7 kart (patrz Rysunek 12).

W **żadnym** momencie nie możesz posiadać więcej niż jedną Kartę Strategii. Jeśli masz już Kartę Strategii i chcesz kupić kolejną, musisz najpierw odrzucić swoją obecną Kartę Strategii, co wymaga akcji.

Uwaga: *Niektóre Karty Strategii mogą być zakupione tylko przez określone Imperium. Jeśli koszt ma ikonę "R", to tylko Rzym może kupić tę kartę. Jeśli koszt ma ikonę "C", to tylko Kartagina może kupić tę kartę.*

Zobacz poszczególne Karty Strategii, aby uzyskać szczegółowe informacje o ich efektach.



Zdjęcie 11 – Przykład Cieśniny



Zdjęcie 12 – Karta Strategii

4.7 – Wydarzenia losowe

Wydarzenie Losowe ma miejsce pod koniec tury, gdy gracz kartagiński dobiera kartę *Kampanii*. Wierzchnia karta z talii Wydarzeń jest odwracana, a jej efekty są rozpatrywane. Większość zdarzeń dotyczy tylko jednego gracza, a aby ustalić, którego gracza to dotyczy, należy rzucić kostką. Liczby na karcie reprezentują liczby, które dotyczą danego gracza, wyrażone jako zakres.

Tak więc karta Wydarzenia z napisem "**Kartagina 1-2 / Rzym 3-6**" (patrz Rysunek 13) oznacza, że dotyczy ona gracza kartagińskiego przy wyniku rzutu kostką: 1 lub 2, podczas gdy dotyczy ona gracza rzymskiego przy wyniku rzutu 3, 4, 5 lub 6.

W niektórych przypadkach zdarzenie nie dotyczy jednego lub obu graczy. W takim przypadku może istnieć alternatywna kara. Jeśli alternatywna kara nie jest wymieniona, to zignoruj takie Wydarzenie Losowe.

Przykład: Jeśli gracz kartagiński zostanie dotknięty zdarzeniem *Śmierć przywódcy*, ale nie ma w swojej *Ręce*, *Rezerwie* ani w *bitwie* karty *Przywódcy*, to musi on losowo odrzucić kartę ze swojej *Ręki*.

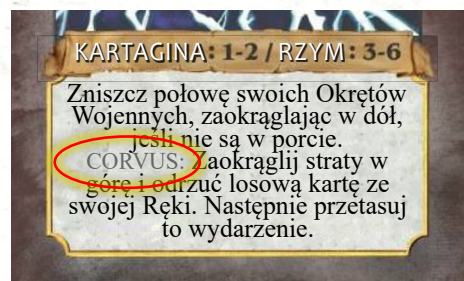
Przykład: Jeśli gracz rzymski zostanie dotknięty zdarzeniem *Zdrajca*, ale gracz rzymski nie bierze udziału w *bitwie* na *obszarze ufortyfikowanym* i nie kontroluje *lokacji* z *znacznikiem Fortyfikacji*, to zdarzenie jest ignorowane, a gra jest kontynuowana.

WAŻNE: Jeśli karta Wydarzenia ma symbol *Przetasowania* w prawym górnym rogu, to gracz musi zebrać wszystkie odrzucone karty Wydarzeń (w tym kartę właśnie dobraną) i potasować całą talię Wydarzeń (patrz Rysunek 13).

Niektóre Karty Strategii mają na dole czarny pogrubiony tekst, który wskazuje, jak modyfikują one niektóre Wydarzenia Losowe, gdy Wydarzenie Losowe to jest dobierane. Podobnie, niektóre Wydarzenia Losowe wskazują, jak są one modyfikowane przez niektóre Karty Strategii (patrz Rysunek 14).



Zdjęcie 13 – Karta wydarzenia



Zdjęcie 14 – Wydarzenie Burze na morzu

5 – Akcje

Akcje ekspansywne (5.1)

Każdy gracz powinien starać się rozwijać swoje imperium. Następujące akcje pozwalają na to w jakiś sposób:

- Zasiedl lokację (5.1.1)
- Rozwijaj lokację (5.1.2)
- Fortyfikuj lokację (5.1.3)

Akcje agresywne (5.2)

Te akcje angażują graczy w jakiś rodzaj konfliktu:

- Atakuj lokację (5.2.1)
- Wesprzyj bitwę lądową (5.2.2)
- Napad kawalerii (5.2.4)
- Zaatakuj wroga flotę (5.2.5)
- Przekupstwo (5.2.6)

Akcje finansowe (5.3)

Te akcje pozwalają zdobyć srebro:

- Weź pieniądze (5.3.1)
- Kupiec (5.3.2)
- Handel (5.3.3)
- Plądrowanie (5.3.4)

Akcje zarządzania kartami (5.4)

Te akcje pozwalają zarządzać kartami w jakiś sposób:

- Dobierz kartę Imperium (5.4.1)
- Odrzuć kartę(y) (5.4.2)
- Zwróć kartę do talii Imperium (5.4.3)
- Weź kartę do Rezerwy (5.4.4)
- Odzyskaj kartę(y) z Rezerwy (5.4.5)

Uwaga: Istnieją również karty Imperium, które pozwalają zarządzać kartami w różny sposób. Szczegóły można znaleźć w opisach kart.

Akcje strategii (5.5)

Te akcje dotyczą zarządzania kartami strategii:

- Kup kartę Strategii (5.5.1)
- Odrzuć kartę Strategii (5.5.2)
- Przesuwaj karty Strategii (5.5.3)

Inne akcje (5.6)

- Ruch morski (5.6.1)
- Wycofanie się z oblężenia (5.6.2)
- Zbudować okręt wojenny (5.6.3)
- Pasowanie (5.6.4)

5.1 – Akcje ekspansywne

5.1.1 – Zasiedlanie lokacji

Ta akcja pozwala graczowi umieścić znacznik Miasteczka w niezajętej lokacji. Gracz musi najpierw zagrać kartę Lokacji, która łączy się z Lokacją, która ma być zasiedlona. Każda karta Lokacji ma listę lokacji, z którymi się łączy. Wskazuje również rodzaj transportu wymaganego do dotarcia do tych lokacji, który będzie albo symbolem statku, albo symbolem wozu. Następnie gracz musi zagrać drugą (i ewentualnie trzecią) kartę, aby zapłacić za koszt transportu.

W przypadku połączeń lądowych przez zwykłą drogę, każda karta z symbolem wozu może być użyta do zapłacenia za koszt transportu. W przypadku połączeń lądowych przez trudną drogę lub cieśninę **Mesyńską**, dwie dowolne karty z symbolem wozu muszą być użyte do zapłacenia za koszt transportu. W przypadku połączeń morskich, druga karta musi mieć symbol statku w dolnej części karty, aby zapłacić za koszt transportu. Jeśli lokacja, która ma być zasiedlona, ma symbol Osadnika, gracz musi **również** zagrać kartę, która ma symbol osadnika.

Po zagranii wymaganych kart, gracz umieszcza znacznik Miasteczka w nowo zasiedlonej lokacji, bierze odpowiadającą jej kartę Lokacji z kart Lokacji, które zostały odłożone na bok na początku gry i umieszcza ją na wierzchu swojego stosu kart Odrzuconych.

WAŻNE: Proszę nie zapomnieć wziąć nowo zasiedlonej karty Lokacji!

Przykład: Gracz rzymski chce zasiedlić **Tyndaris**. Aby to zrobić, gra kartę Lokacji **Messana**, ponieważ jest ona połączona łądem z **Tyndaris**. Następnie musi zagrać kartę z symbolem wozu, więc używa karty **Velia**. Następnie umieszcza znacznik Miasteczka w **Tyndaris** i umieszcza kartę Lokacji **Tyndaris** na wierzchu swojego stosu odrzuconych.

Przykład: Gracz kartagiński chce zasiedlić **Agrigentum**. Aby to zrobić, gra kartę Lokacji **Heraclea**, ponieważ jest ona połączona łądem z **Agrigentum**. Następnie musi zagrać kartę z symbolem wozu, więc używa karty **Hadrumetum**. Ponieważ **Agrigentum** zawiera symbol osadnika, musi również zagrać kartę z symbolem osadnika, więc używa karty **Hippo Acra**. Następnie umieszcza znacznik Miasteczka w **Agrigentum** i umieszcza kartę Lokacji **Agrigentum** na wierzchu swojego stosu odrzuconych.

Ograniczenia dotyczące zasiedlania:

Nie możesz zasiedlić lokacji przy użyciu połączenia morskiego, jeśli jej strefa morska jest kontrolowana przez wroga.

5.1.2 – Rozwijanie lokacji

Znacznik Miasteczka w lokacji reprezentuje miasteczko, a znacznik Miasta reprezentuje Miasto. Aby wybudować miasto, musisz najpierw mieć znacznik Miasteczka w tej lokacji, a lokacja musi być zaopatrzona. Jeśli te warunki są spełnione, możesz użyć akcji, aby zagrać kartę Lokacji, która odpowiada pożądanej lokacji, wraz z drugą kartą, która ma symbol Osadnika. Znacznik Miasteczka jest następnie zwracany do zasobów gracza i zastępowany znacznikiem Miasta, aby reprezentować, że miasto zostało zbudowane. Rozwinięta lokacja ma 2 korzyści podczas gry: 1 srebrnik na koniec każdej Kampanii i 1 PZ na koniec gry.

WAŻNE: Tylko lokacje warte 2 lub więcej PZ mogą być rozwinięte do miasta. Lokacje te mają obok siebie złoty symbol PZ. Lokacje te mają również symbol Osadnika. Na przykład, zarówno **Messana**, jak i **Rhegium** są warte 2 PZ i mogą być rozwinięte do Miasta (patrz Rysunek 11).

Każdy gracz ma ograniczoną liczbę znaczników, co z kolei nakłada limit na liczbę lokacji, które mogą być rozwinięte. Gra kończy się, gdy gracz rozwinię i zagra swój ostatni znacznik Miasta (patrz 6.2 - Warunki zakończenia gry).

Przykład: Gracz rzymski chce rozwinąć **Pizę**. Musi zagrać kartę Lokacji **Piza**, a następnie drugą kartę, która ma symbol osadnika. Wybiera kartę Lokacji **Rome** jako swoją drugą kartę. Następnie zastępuje znacznik Miasteczka w **Pizie** znacznikiem Miasta. Należy zauważyć, że gracz rzymski **NIE** mógł rozwinąć **Cosa**, ponieważ jest warte tylko 1 PZ.

Uwaga projektanta: Obszary w grze były już zaludnione na początku konfliktu, a skala czasowa gry nie odzwierciedla na ogół rozwoju małego miasta w miasto. Należy raczej myśleć o miastach i miasteczkach jako o luźnej lub ścisłej kontroli politycznej, ekonomicznej i wojskowej.

5.1.3 – Fortyfikacja lokacji

Aby ufortyfikować lokację, gracz musi zagrać kartę Fortyfikacji (która musi być najpierw dobrana) i kartę Lokacji dla pożądanej lokacji, która ma być ufortyfikowana, oraz zapłacić 3 srebra do banku. Gracz następnie umieszcza znacznik fortyfikacji obok znacznika Miasta lub znacznika Miasteczka w pożądanej lokacji. Lokacja może mieć tylko 1 znacznik fortyfikacji.

WAŻNE: Tej akcji nie można wybrać, jeśli wszystkie dostępne znaczniki fortyfikacji są już na mapie.

Efekty fortyfikacji

Ufortyfikowana lokacja rozpoczyna bitwę z 2 dodatkowymi punktami siły. Lokacje te są również odporne na napady kawalerii i pładrowanie. Fortyfikacje negatywnie wpływają również na niektóre jednostki w bitwie. Na przykład słonie bojowe otrzymują karę do rzutu kostką siły, gdy są używane w oblężeniu. Kawaleria ma połowę siły, gdy jest używana w oblężeniu, tzn. potrzeba 2 punktów siły kawalerii, aby wygenerować 1 punkt siły bojowej.

Ograniczenie: Znacznika fortyfikacji nie można dodać do lokacji, w której toczy się bitwa.

Uwaga: Oblężenie to bitwa na terenie ufortyfikowanym (patrz 5.2 - *Akcje agresywne*).

5.2 – Akcje agresywne

Aby przejąć kontrolę nad niezajętą lokacją, gracz musi ją zasiedlić. Jeśli jednak jest ona kontrolowana przez wroga, najpierw należy zaatakować lokację, aby móc ją zasiedlić. W przypadku powodzenia, gracz albo przejmie kontrolę nad lokacją przeciwnika, albo pozostawi ją niezajętą. Bitwy są rozgrywane w serii rund, z maksymalną liczbą rund na bitwę. Na obszarach nieufortyfikowanych bitwa kończy się po 4 rundach. Na obszarach ufortyfikowanych bitwa kończy się po 6 rundach.

WAŻNE: Bitwa na obszarze nieufortyfikowanym jest definiowana jako "bitwa polowa", natomiast bitwa na obszarze ufortyfikowanym jest "oblężeniem".

5.2.1 – Atak na Lokacje

Należy zagrać kartę Lokacji, która łączy się z zamierzoną lokacją ataku, a następnie należy zagrać karty, aby zapłacić niezbędne koszty transportu (podobnie jak przy zasiedlaniu lokacji). Na koniec należy zagrać kartę, która ma co najmniej 1 symbol miecza. Karty Lokacji użyte do rozpoczęcia ataku należy umieścić na stosie kart Odrzuconych atakującego gracza. Kartę z symbolem(ami) miecza należy umieścić w polu Karty Bitewnej atakującego gracza. Jeśli atakującym graczem jest Rzymianin, umieść kartę w polu Karty Bitewnej Rzymian (na Pomocy Gracza Rzymskiego); jeśli atakującym graczem jest Kartaginczyk, umieść kartę w polu Karty Bitewnej Kartaginy (na Pomocy Gracza Kartagińskiego).

Uwaga projektanta: Dla gracza kartagińskiego prowadzenie ataku *słoniami bojowymi* może być niebezpieczne!

Atakujący gracz umieszcza swój znacznik rundy bitwy (czerwony dla Rzymu i niebieski dla Kartaginy) wskazując na lokację, która jest atakowana, z wskaźnikiem rundy "1" w górę, oznaczając, w której rundzie bitwy jest i gdzie bitwa się znajduje (patrz Rysunek 15). Znacznik siły bitwy jest teraz dostosowywany zgodnie z początkową siłą obu stron. Gracze używają własnej ścieżki siły bitwy, np. jeśli jesteś graczem rzymskim, to użyłbyś ścieżki bitwy rzymskiej do bitew, w których jesteś atakującym.

Aby usalić początkowe wartości siły, umieść znacznik siły bitwy w polu "1" na korzyść obrońcy. Każda lokacja ma domyślną początkową siłę obrony równą 1. Przesuń znacznik o 2 dodatkowe pola na korzyść obrońcy, jeśli w lokacji znajduje się znacznik fortyfikacji. Na koniec przesuń znacznik o 1 pole na korzyść obrońcy, jeśli obok lokacji znajduje się modyfikator obrony. To jest początkowa siła obrońcy. Teraz przesuń znacznik o pewną liczbę pól na korzyść atakującego, w zależności od siły militarnej karty, która została początkowo użyta do ataku, tzn. liczby symboli miecza na karcie.

Bitwa jest teraz w toku. Znacznik rundy bitwy będzie zwiększany o 1 w każdej kolejnej rundzie, na początku rundy atakującego gracza. Obróć znacznik, aby wskazać aktualną rundę. Bitwa trwa do momentu, gdy jeden z graczy ją wygra, wycofa się z niej lub zakończy się ona automatycznie. Długość ścieżki bitwy jest skończona i nigdy nie może przekroczyć wartości nadrukowanych na ścieżce.

Karta Lokacji obszaru, na którym toczy się bitwa, nie może być użyta do żadnej akcji, ale nadal może zostać odrzucona, zarezerwowana lub zwrócona do talii Imperium.

Wyjaśnienie: Nie myl Znacznika Rundy Bitwy ze Znacznikiem Siły Bitwy. Znacznik Rundy Bitwy umieszczany jest na mapie, aby wskazać, gdzie toczy się bitwa i w jakiej rundzie bitwy jest. Znacznik Siły Bitwy znajduje się na ścieżce bitwy, która pokazuje, czy gracz wygrywa czy przegrywa bitwę.



Zdjęcie 15 – Battle Round token example

Ograniczenia dotyczące atakowania:

Gracz nie może rozpocząć więcej niż jednej bitwy na raz, ale może uczestniczyć w jednoczesnej bitwie zainicjowanej przez przeciwnika. Gracz nie może również atakować (ani wspierać) lokacji drogą morską, jeśli jej strefa morska jest kontrolowana przez wroga; jednak gracz nadal może atakować ją za pomocą połączenia lądowego.

Przykład: Strefa morska Sycylii jest obecnie niekontrolowana, więc gracz rzymski decyduje się zaatakować *Lilybaeum*. Gracz rzymski gra kartę *Agrigentum* (która jest połączona z *Lilybaeum* drogą morską), kartę z symbolem statku (kartę Lokacji *Neapolis*) i kartę z 2 symbolami miecza (kartę Rzymskiej *Legion*). Gracz rzymski umieszcza znacznik rundy bitwy (z wskaźnikiem rundy "1" do góry) obok *Lilybaeum*, a jego pierwsze 2 karty (*Agrigentum* i *Neapolis*) trafiają do jego stosu kart odrzuconych, podczas gdy jego karta Rzymskiej *Legion* trafia do jego pola Karty Bitewnej Rzymian na jego Pomocy Gracza.

Lilybaeum ma początkową obronę na poziomie 1; jednak posiada również Bonus Obrony, więc znacznik siły bitwy początkowo zaczyna się na polu "2" na korzyść Kartaginy. Gracz rzymski przesuwając znacznik o 2 pola w prawo, aby odzwierciedlić 2 punkty siły z karty Rzymskiej *Legii*, która została zagrana. Znacznik znajduje się teraz na szarym polu "0". Jako drugą akcję gracz rzymski decyduje się wzmocnić bitwę w *Lilybaeum* (patrz 5.2.2 - Wzmocnić bitwę lądową), gra kartę *Kawalerii*, a następnie gra *Konsula* jako akcję darmową. Gracz rzymski umieszcza obie karty w polu Karty Bitewnej Rzymian i przesuwając znacznik siły bitwy o kolejne 2 pola w prawo: 1 za kawalerię i 1 za przywódcę. Znacznik znajduje się teraz na czerwonym polu "2" (patrz Rysunek 16).



Zdjęcie 16 – Przykład Toru Bitwy

5.2.2 – Wsparcie bitwę lądową

Aby zwiększyć swoją siłę w bitwie lądowej, niezależnie od tego, czy jesteś atakującym czy obrońcą, zagraj kartę, która ma 1 lub więcej symboli wojskowych. "Symbol wojskowy" to miecz lub, w przypadku lokacji przybrzeżnych, statek. Przesuń znacznik siły bitwy o liczbę pól w kierunku koloru twojego Imperium równą liczbie symboli wojskowych na karcie (patrz przykład poniżej). Jeśli trwają dwie bitwy, gracz może wybrać, do której z nich chce użyć karty.

Przykład: Na rysunku 16, gdyby gracz rzymski zagrał kartę *Legion I*, która ma 2 symbole miecza, to przesunąłby znacznik siły bitwy na czerwone pole 4.

Zagrana karta musi zostać umieszczona na twojej Planszeczce gracza, w odpowiednim polu karty bitewnej. Na przykład, jeśli Rzymianie są atakującymi, a ty jesteś graczem kartagińskim, to umieścisz swoją kartę w polu karty bitewnej Rzymian na swojej pomocy gracza. Dotyczy to również kart lokacji, które grasz ze względu na ich siłę militarną.

WAŻNE: Możesz wzmocnić tylko te lokacje, do których możesz dotrzeć z zaprzyjaźnionego punktu zaopatrzeniowego.

Karta fortyfikacji może być użyta do wzmocnienia bitwy, ale tylko przez gracza broniącego. Gdy jest grana w ten sposób, ma siłę 1.

Karta z symbolem statku ma siłę militarną 1, jeśli jest używana w walce, która toczy się w lokacji przybrzeżnej, i jest uważana za "symbol wojskowy" do celów walki.

WAŻNE: Gracz nie może wzmocnić lokacji przybrzeżnej statkiem, jeśli jej strefa morska jest kontrolowana przez wroga.

Jeśli karta lokacji ma zarówno symbol statku, jak i symbol wojskowy, gracz może użyć tylko jednego z nich do bitwy, a nie obu. Zwykle nie ma znaczenia, który symbol gracz wybierze (oba zapewniają 1 siłę). Jednakże gracz musi wybrać symbol miecza zamiast symbolu statku, jeśli strefa morska lokacji jest kontrolowana przez wroga.

Dodanie karty przywódcy do bitwy lądowej jest akcją darmową, a przywódca natychmiast dodaje swoją siłę do bitwy.

Uwaga dla gracza: Zasady dotyczące zaopatrzenia i kontroli strefy morskiej sprawiają, że inwazje na Afrykę i Włochy są bardzo trudne. Takie właśnie mają być. Historycznie rzecz biorąc, podczas całej wojny miała miejsce tylko jedna inwazja na Afrykę i żadna inwazja na Włochy.

Uwaga projektanta: Lokalizacja, w której toczy się bitwa, jest uważana za zaangażowaną w bitwę od samego początku. Dlatego właśnie broniące lokacje mają początkową obronę.

Zastosowanie różnych rodzajów wojsk

Jeśli gracz ma w bitwie kartę Piechoty Ciężkiej, kartę Piechoty Lekkiej i kartę Kawalerii, otrzymuje bonus +1 do siły w tej bitwie. Bonus jest stosowany, gdy zostanie zagrana trzecia karta spełniająca kryteria.

Bonus ten dotyczy tylko bitew polowych, a nie oblężeń, i może być zastosowany tylko raz w bitwie.

Uwaga: Każda karta lekkiej i ciężkiej piechoty, kawalerii oraz karta lidera posiada swój symbol w prawym górnym rogu.

Przykład: Gracz kartagiński (atakujący) rozpoczyna bitwę polową z graczem rzymskim (obrońcą) w **Thermae**. Pierwszą akcją atakującego jest zagranie kart **Panormus**, **Hadrumentum** (aby zapłacić koszt połączenia) i **Greckich Najemników** (karty Piechoty Ciężkiej) za 2 punkty siły. Drugą akcją atakującego jest zagranie **Liguryjskiej Piechoty** (karty Piechoty Lekkiej) za 1 punkt siły. Gracz broniący dodaje **Legion** podczas swojej rundy. W następnej rundzie pierwszą akcją atakującego jest dodanie do bitwy karty **Numidyjskiej Kawalerii** za +1 punkt siły. Ponieważ atakujący ma teraz zastosowane różne rodzaje wojsk (Piechota Ciężka, Piechota Lekka i Kawaleria), dodatkowy +1 punkt siły zostaje natychmiast zaznaczony na ścieżce bitwy.

Utrata lokacji podczas bitwy

Możliwe jest, że karta Lokacji zaangażowana w bitwę zostanie później utracona podczas bitwy. Jeśli tak się stanie, karta Lokacji zostaje usunięta z bitwy i umieszczona w stosie kart odrzuconych przeciwnika; jednak nie wpływa to na trwającą już bitwę, tzn. nie tracisz żadnych punktów siły na ścieżce bitwy.

5.2.3 – Rozstrzyganie bitwy lądowej

Na początku każdej rundy gracz musi sprawdzić Tor Bitwy, aby zobaczyć, czy bitwa lądowa została wygrana. Bitwy mogą zakończyć się albo dlatego, że gracz ma wystarczającą siłę, aby wygrać natychmiast na początku rundy, albo dlatego, że upłynęła maksymalna liczba rund.

Wygrana jako atakujący

W bitwie lądowej, jeśli znacznik siły bitwy atakującego wskazuje przewagę siły wynoszącą 2 lub więcej na początku rundy atakującego (tj. znacznik jest w kolorze Imperium atakującego, patrz rysunek 16), wówczas atakujący wygrał bitwę. Usuń znacznik Miasteczka lub Miasta obrońcy z atakowanej lokacji i zatrzymaj go (pod koniec gry są warte punkty zwycięstwa). Usuń wszelkie znaczniki fortyfikacji z lokacji i zwróć je do zapasu.

Jeśli atakowana lokacja nie ma symbolu Osadnika, wygrywający gracz może natychmiast umieścić w tej lokacji znacznik Miasteczka. Jeśli ma symbol Osadnika, a wygrywający gracz chce założyć osadę w tej lokacji, może natychmiast zagrać kartę ze swojej ręki, która ma symbol Osadnika, aby umieścić w tej lokacji znacznik Miasteczka.

Jeśli na lokacji zostanie umieszczony znacznik Miasteczka, wygrywający gracz otrzymuje kartę lokacji od przeciwnika i umieszcza ją na wierzchu stosu kart odrzuconych. Nie liczy się to jako akcja.

Uwaga: Nigdy nie jesteś zmuszony do założenia osady w miejscu, w którym wygrałeś bitwę. Założenie osady jest zawsze opcjonalne.

Jeśli lokacja zostanie zdobyta, obrońca musi dać atakującemu tę kartę Lokacji. Jeśli karta znajduje się w talii dobierania obrońcy, należy następnie przetasować talię Dobierania. Jeśli była w rezerwie obrońcy, nie ma kosztu w srebrze za jej usunięcie.

Jeśli lokacja nie zostanie zasiedlona, pozostanie niezamieszкана, a obrońca zatrzyma kartę Lokacji, chociaż będzie ona teraz traktowana tak, jakby była bez zaopatrzenia. Jeśli przeciwnik zasiedli lokację później w grze, odpowiednia karta Lokacji jest natychmiast odwracana.

Wygrana jako obrońca

W bitwie lądowej, jeśli obrońca ma przewagę w sile militarniej wynoszącą 1 lub więcej na początku rundy obrońcy (lub po upływie maksymalnej liczby rund), wówczas obrońca wygrywa bitwę i zachowuje kontrolę nad lokacją.

Remisy

Na początku rundy, jeśli upłynęła maksymalna liczba rund bitwy, a żadna ze stron nie wygrała bitwy, tj. znacznik bitwy znajduje się na szarych polach "0" lub "1", bitwa kończy się. Obrońca zachowuje kontrolę nad lokacją.

Prestiż

Zwycięzca bitwy otrzymuje 1 punkt prestiżu. Przesuwaj znacznik na Torze Prestiżu, do maksymalnie 8. Punkty te są liczone jako punkty zwycięstwa na koniec gry. Żaden z graczy nie otrzyma prestiżu, jeśli bitwa zakończy się remisem.

Straty w bitwie i przewaga kawalerii

Przegrywający gracz musi zwrócić do talii Imperium jedną kartę inną niż karta Lokacji, która była zaangażowana w bitwie. W przypadku obłożenia przegrywający gracz wybiera kartę, która zostanie utracona. W przypadku bitew polowych, jeśli wygrywający gracz zakończył bitwę z większą liczbą punktów siły kawalerii, wybiera on, która karta zostanie utracona; w przeciwnym razie wybiera to przegrywający gracz. Jeśli przegrywający gracz miał w bitwie tylko karty Lokacji, wówczas żadna karta nie zostaje utracona.

Jeśli bitwa zakończyła się remisem, wówczas obaj gracze tracą kartę swojego wyboru z kart, które były zaangażowane w bitwie. Przewaga kawalerii jest ignorowana w przypadku remisu.

***Uwaga projektanta:** W starożytnym świecie posiadanie przewagi w kawalerii mogło zpotęgować zwycięstwo i złagodzić straty w przypadku porażki. W przypadku zwycięstwa była używana do ścigania i zabijania pojedynczych żołnierzy uciekających z bitwy. W przypadku porażki była używana do nękania sił wroga, które często łamały formację podczas ścigania wycofującej się piechoty.*

Ani karta **Dyktatora** Rzymskiego, ani karta Kartagińskiego **Generała Najemników** nie może zostać wzięta jako strata. Karta piechoty, która jest częścią początkowej talii dobierania Rzymian, może zostać wzięta jako strata.

***Uwaga projektanta:** Karty **Dyktatora** i **Generała Najemników** są automatycznie zwracane do odpowiedniej talii Imperium na końcu bitwy. Dlatego nie mogą być wzięte jako strata.*

Po poniesieniu strat, obaj gracze zwracają wszystkie pozostałe karty zaangażowane w bitwie do swojego stosu kart Odrzuconych, a znacznik rundy atakującego jest odzyskiwany.

5.2.4 – Napady Kawalerii

Gracz może użyć akcji napadu Kawalerii, aby zdobyć wroga znacznik miasta lub znacznik miasteczka z kontrolowanej przez wroga lokacji bez próby jej ataku. Aby rozpocząć napad kawalerii, gracz gra 1 lub więcej kart, na których stwierdzono, że mogą być użyte do napadów. Zagranie pojedynczej karty pozwala graczowi na napad na lokację, która jest bezpośrednio połączona drogą z lokacją, która jest pod kontrolą gracza. Każda dodatkowa kwalifikująca się karta zagrana zwiększa zasięg o 1 połączenie. Dlatego, jeśli zagrane są 2 karty kawalerii, to najechana lokacja może znajdować się w odległości do 2 połączeń.

***Przykład:** Gracz kartagiński mógłby napaść na **Thermae** lub **Hippana** z **Panormus** używając pojedynczej karty kawalerii. Napad na **Tyndaris** z **Panormus** wymagałby zagrania 2 kart.*

***Uwaga:** Gracz nie gra kart lokacji, aby rozpocząć rajd kawalerii, ani nie musi grać żadnych symboli transportu.*

Napady kawalerii nie są dotknięte trudnymi połączeniami ani wewnętrznym bonusem obronnym, który mają niektóre lokacje; jednakże gracz nie może najeżdżać przez cieśninę **Mesyńską**.

Gracz może najeżdżać poza lokację, która zawiera wrogi znacznik Miasteczka lub Miasta. Jednakże gracz nie może najeżdżać do lub przez lokację, w której znajduje się znacznik Fortyfikacji. Ponadto gracz nie może najeżdżać do, z lub przez lokację, w której toczy się bitwa, lub z lokacji, która nie jest bez zaopatrzenia.

Przeciwny gracz ma możliwość zablokowania napadu, grając kartę ze swojej ręki, która albo stwierdza, że może zablokować napad, albo grając kartę lokacji dla lokacji, która jest napadana (jeśli jest zaopatrzona). Karta użyta do zablokowania napadu jest następnie umieszczana na stosie kart Odrzuconych.

***Wyjaśnienie:** Twój przeciwnik może zablokować napad na niezaopatrzoną lokację, ale nie może użyć karty tej lokacji, aby tego dokonać.*

Jeśli rajd nie zostanie zablokowany, to gracz najeżdżający zabiera znacznik Miasta lub znacznik Miasteczka z najechanej lokacji. Jeśli z lokacji zabrany zostanie znacznik Miasta, to przeciwnik zastępuje go znacznikiem Miasteczka ze swojego zapasu, tzn. Miasto staje się Miasteczkiem po udanym napadzie. Gracz napadający zatrzymuje znacznik, który będzie warty PZ na koniec gry.

Jeśli przeciwny gracz nie ma znacznik Miasteczka, aby zastąpić znacznik Miasta, to lokacja staje się niezamieszкана. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy Rome lub Carthage stanie się niezamieszкана w wyniku Napadu, gra nie jest automatycznie wygrana. Jednakże gracz wygrałby, podejmując akcję zasiedlenia Lokacji w niezamieszkanym mieście rodzinnym przeciwnego gracza w późniejszym momencie gry, chyba że przeciwny gracz zasiedli go ponownie wcześniej.

5.2.5 – Zaatakowanie wrogiej floty

Gracz może zaatakować wrogą flotę, jeśli jego flota znajduje się w tej samej strefie morskiej. Akcja ta wymaga od gracza zagrania karty z symbolem statku. Gracz nie może zaatakować wrogiej floty, jeśli zbudował okręt wojenny wcześniej w tej samej rundzie.

Każdy gracz równocześnie rzuca kostką za każdy okręt w swojej flocie. Za każde wyrzucone 5 lub 6 gracz zatapia 1 okręt przeciwnika. Kto zatopi najwięcej okrętów przeciwnika, wygrywa bitwę i otrzymuje 1 punkt Prestiżu. W przypadku remisu lub braku ocalałych okrętów u żadnego z graczy, bitwa kończy się remisem i żaden z graczy nie otrzymuje punktu Prestiżu.

Wyjątek: Jeśli cała flota jednego gracza zostanie zatopiona, a drugi gracz ma co najmniej jeden ocalały okręt, to gracz z ocalałym okrętem wygrywa bitwę i otrzymuje punkt Prestiżu, niezależnie od liczby zatopionych okrętów.

Jeśli flota zostanie zniszczona, zwróć znacznik floty do jej portu macierzystego. W przeciwnym razie przegrywający bitwę morską musi wybrać, czy wycofać swoją flotę do sąsiedniej strefy morskiej zawierającej przyjazny port, czy wysłać ją do swojego portu domowego (niezależnie od tego, czy jest on sąsiedni). Jeśli bitwa zakończyła się remisem, wówczas żaden z graczy nie jest zmuszony do wycofania się, chociaż obrońca ma taką możliwość.

Przykład 1: Kartagińska flota 4 okrętów atakuje rzymską flotę 5 okrętów w strefie morskiej Korsyka-Sardynia. Kartagiński gracz rzuca w sumie 4 kostkami, uzyskując wynik 1, 3, 5 i 6, co daje w sumie 2 trafienia. Rzymski gracz rzuca 5 kostkami, ale uzyskuje wynik 1, 2, 2, 4 i 5, co daje w sumie jedno trafienie. W rezultacie zniszczone zostają 2 rzymskie okręty wojenne i 1 kartagiński okręt wojenny. Gracz kartagiński wygrywa bitwę, ponieważ zatopił najwięcej okrętów przeciwnika i zdobywa 1 punkt Prestiżu. Rzymski gracz musi teraz wycofać się do strefy morskiej Włochy lub do swojego portu domowego. Rzymski gracz nie mógł wycofać się do strefy morskiej Afryki, ponieważ nie kontroluje żadnej nadmorskiej lokacji w Afryce.

Przykład 2: Rzymska flota 2 okrętów atakuje Kartagińską flotę 3 okrętów. Rzymski gracz ma szczęście i rzuca 5 dwa razy, co daje 2 trafienia. Kartagiński gracz rzuca 6 dwa razy i również 3, co daje 2 trafienia. Mimo że każdy z nich zniszczył tę samą liczbę okrętów (co normalnie byłoby remisem), cała rzymska flota została zatopiona, a kartagiński gracz ma 1 okręt. Dlatego kartagiński gracz wygrywa bitwę i zdobywa 1 punkt prestiżu. Znacznik floty rzymskiej wraca do jej portu domowego.

Przywódcy w walce morskiej

Karty przywódców z ręki mogą zostać dodane do walki morskiej. Jest to akcja darmowa i może być wykonana przez obu graczy. Najpierw atakujący zapowiada, czy przywódcy zostaną dodani do bitwy, a następnie obrońca. Każdy przywódca rzuca 1 kostką za każdy symbol miecza na karcie przywódcy i trafia na 4-6, z wyjątkiem rzymskiego **Pretora**, który trafia na 5-6. Rzucaj tymi kostkami oddzielnie od kostek rzuconych za okręty wojenne.

Przykład 3: Rzymska flota 4 okrętów atakuje Kartagińską flotę 4 okrętów. Rzymski gracz ma w ręku **Konsula**, a kartagiński gracz **Generała**. Obaj deklarują zaangażowanie swoich przywódców do bitwy morskiej. Rzymski gracz rzuca 4 kostkami za okręty, uzyskując wynik 1, 4, 5 i 6. 5 i 6 to trafienia. Rzymski gracz rzuca kostką za przywódcę osobno. Wynikiem jest 4, co jest trafieniem. Rzymski gracz zdobył w sumie 3 trafienia.

Kartagiński gracz rzuca 4 kostkami i uzyskuje wynik 2, 4, 4 i 6. Tylko 6 to trafienie. Kartagiński gracz zagrał **Generałem**, dzięki czemu otrzymuje dodatkową kostkę i rzuca 3 (pudło). W rezultacie kartagiński gracz zatapia jeden wrogi okręt. Rzymski gracz wygrywa bitwę (3 trafienia do 1), otrzymuje 1 punkt Prestiżu, a kartagińska flota musi się wycofać.

Po bitwie morskiej, jeśli zagrane zostały karty **Dyktatora i Generała Najemników**, są one zwracane do talii Imperium danego gracza. Każda inna karta przywódcy, która została zaangażowana w bitwę morską, jest wysyłana do stosu kart Odrzuconych.

Jednakże, jeśli cała flota zostanie zniszczona, wówczas gracz zwraca wszystkie karty przywódców zaangażowanych w bitwę morską do talii Imperium.

Karta imperium Corvus

Jeśli rzymski gracz posiada kartę strategii **Corvus** (patrz rysunek 17), dowolne karty Piechoty z rezerwy mogą zostać zaangażowane w bitwę morską bez kosztu, do maksymalnie 1 karty Piechoty na okręt. Zamiar zaangażowania piechoty w bitwę oraz ich liczba muszą zostać ogłoszone po dodaniu przywódców, ale przed rzuceniem jakichkolwiek kostek. Umieść na boku wszystkie zaangażowane karty Piechoty jako przypomnienie.

Następnie Rzymski gracz rzuca dodatkową kostką za każdą kartę Piechoty, która została zaangażowana w bitwę morską. Karty Lekkiej Piechoty trafiają na 5 lub wyżej, a karty Ciężkiej Piechoty trafiają na 3 lub wyżej. Rzucaj kostkami za każdy rodzaj piechoty, lekką lub ciężką, osobno.



Zdjęcie 17 – Karta Corvus

Jeśli Rzymski gracz zaangażował co najmniej 1 kartę Piechoty i wygrał bitwę morską, wówczas 1 wrogi okręt wojenny jest uważany za zdobyty. Natychmiast dodaj 1 darmowy okręt wojenny do Rzymskiej Floty.

Jeśli rzymski gracz nie ma wystarczającej liczby okrętów pozostałych na koniec bitwy morskiej, aby przewieźć karty Piechoty (tj. jeśli jest mniej Rzymskich okrętów wojennych niż kart Piechoty, które zostały zaangażowane do bitwy), wówczas nadmiarowe karty Piechoty są eliminowane i karty te są zwracane do talii Imperium Rzymu. Wszelka pozostała Piechota jest wysyłana do stosu kart Odrzuconych Rzymskiego gracza.

5.2.6 - Przekupstwo

Udane przekupstwo może zmniejszyć liczbę kart dostępnych dla przeciwnika do gry. Gracz gra kartą, która ma zdolność przekupstwa i płaci 1 srebro. Przeciwnik może to zablokować kartą, która stwierdza, że może zablokować przekupstwo. Karta blokująca musi być zagrana z ręki przeciwnika, a nie z rezerwy lub karty obecnie używanej w bitwie. Karta użyta do blokowania jest umieszczana na stosie kart Odrzuconych przeciwnika.

Uwaga: Zablokowanie przekupstwa jest darmową akcją.

Jeśli przekupstwo nie zostanie zablokowane, wówczas przeciwnik musi wybrać kartę ze swojej ręki lub rezerwy, która jest oznaczona symbolem przekupstwa (zwykle to karty najemników) i zwrócić ją do odpowiedniej talii imperium. Karty, które są już zaangażowane w bitwie, nie podlegają przekupstwu.

Jeśli przeciwnik nie ma karty, która może być przekupiona i udowodni to, ujawniając karty w swojej Ręce, wówczas akcja zostaje zmarnowana.

5.3 – Akcje finansowe

5.3.1 - Weź pieniądze

Gracz zagrywa jedną kartę lokacji i bierze z banku liczbę srebra równą wartości wskazanej na monecie w polu Zdolność u dołu karty.

Przykład: Na rysunku 18 gracz używający tej akcji otrzymałby 3 srebra z tej karty.



Zdjęcie 18 – Akcje Finansowe

5.3.2 - Kupiec

Zagraj 1 kartą z symbolem statku, a następnie 1 lub 2 kartami lokacji, które mają wartość srebra w polu Zdolność u dołu karty. Zbierz z banku całkowitą kwotę srebra wskazaną na karcie(ach) lokacji.

5.3.3 - Kupiec

Zagraj kartą kupca, a następnie jedną lub kilkoma kartami lokacji, które mają symbol wina. Za każdą zagrana kartą z symbolem wina weź z banku 2 srebra.

5.3.4 - Płądrowanie

Zagraj kartą z symbolem statku, aby spłądrować sąsiednią, kontrolowaną przez wroga przybrzeżną lokację za pomocą swojej floty lub spłądrować kontrolowaną przez wroga przybrzeżną lokację w sąsiedniej strefie morskiej, grając drugą kartą z symbolem statku. W przypadku powodzenia gracz bierze od przeciwnika liczbę Srebra równą połowie liczby okrętów w swojej flocie, zaokrąglając w dół. Jeśli przeciwnik nie ma wystarczającej ilości pieniędzy, pobierz różnicę z banku.

Ograniczenie: Gracz może wybrać akcję płądrowania tylko raz na rundę.

Jeśli lokacja jest zaopatrzona, przeciwnik może zablokować próbę płądrowania, grając kartą lokacji, która jest płądrowana, kartą **Fortyfikacji** lub kartą **Triremy**. Jeśli lokacja nie jest zaopatrzona, przeciwnik może zablokować próbę płądrowania tylko kartą **Fortyfikacji** lub **Triremy**.

Gracz nie może płądrować lokacji, która jest Fortyfikowana lub ma w swojej strefie morskiej wrogą flotę lub w której toczy się bitwa polowa lub oblężenie. Jednakże gracz może spłądrować lokację w sąsiedniej strefie morskiej zawierającej wrogą flotę tylko wtedy, gdy jego flota znajduje się również w aktualnej strefie morskiej (patrz Przykład 2 na następnej stronie).

Jeśli graczowi uda się spłądrować przeciwnika, przesun znacznik płądrowania o 1 miejsce w prawo na torze płądrowania (patrz Rysunek 19). Gdy znacznik znajdzie się na polu '3', '5' lub '8' na torze, natychmiast odejmij wskazaną liczbę punktów zwycięstwa od wyniku przeciwnika. Jeśli znacznik płądrowania dotrze do pola '8', wówczas przesun go z powrotem na pole '0'.



Zdjęcie 19 – Tor Płądrowania

Uwaga: Punkty odejmowane przeciwnikowi są kumulatywne, np. jeśli znacznik plądrowania znajduje się na polu '5', przeciwnik stracił w sumie 3 punkty zwycięstwa.

Przykład 1: Kartagińska flota, składająca się z 5 okrętów wojennych, znajduje się w strefie morskiej Sycylii, podczas gdy rzymska flota jest nadal w porcie. Kartagiński gracz postanawia splądrować **Mesyne** i używa karty lokacji **Hippo Acra** (która ma symbol statku), aby zapłacić za akcję. Rzymski gracz nie ma karty, która mogłaby zablokować plądrowanie, dlatego musi dać kartagińskiemu graczowi 2 srebra (5 podzielone przez 2, zaokrąglone w dół).

Przykład 2: Zarówno kartagińska flota, jak i rzymska flota znajdują się w strefie morskiej Sycylii. Kartagiński gracz nie może splądrować **Mesyne**, ponieważ rzymska flota znajduje się w jej strefie morskiej. W rezultacie kartagiński gracz płaci 2 okręty (**Utica i Hippo Acra**), aby zamiast tego splądrować **Temese**, ponieważ rzymska flota nie znajduje się w strefie morskiej Włoch. Jednakże rzymski gracz ma kartę lokacji **Temesa** i gra nią, aby zablokować próbę plądrowania.

5.4 – Akcje zarządzania kartami

5.4.1 – Dobierz kartę Imperium

Gracz wybiera kartę Imperium ze swoich dostępnych kart Imperium, płaci koszt karty (jeśli istnieje) i umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych. W lewym górnym rogu karty będzie wskazany koszt w srebrze, który należy zapłacić do banku. Gracz nigdy nie może wziąć karty z obramowaniem w kolorze przeciwnika. Gracz może wybrać kontrolowane karty lokacji, które zostały wysłane do talii Imperium, nawet jeśli są bez zaopatrzenia.

Niektóre karty Imperium ciężkiej piechoty mają koszt siły roboczej, reprezentowany przez symbol osadnika na karcie, oprócz kosztu w srebrze. Podczas wybierania takiej karty wymagane jest odrzucenie karty z symbolem osadnika z ręki. W przeciwnym razie karta nie może zostać zakupiona.

Uwaga projektanta: W przypadku Rzymu tworzenie legionów wymagało korzystania z znacznego, ale ograniczonego zasobu siły roboczej. Kartagina natomiast polegała głównie na najemnikach.



Nadzwyczajny pobór

Podczas wybierania karty Piechoty, Kawalerii lub Przywódcy z talii Imperium lub neutralnej talii Imperium, gracz może zapłacić podwójną jej wartość w srebrze, aby umieścić kartę na wierzchu swojej talii Dobierania zamiast umieszczać ją na stosie kart Odrzuconych. Inne typy kart, takie jak **Wsparcie Senatorów**, **Fortyfikacja**, **Maszyna Oblężnicza** itp., nie mogą zostać zakupione w ten sposób.

Uwaga: Koszty siły roboczej nie są podwajane podczas korzystania z **Nadzwyczajnego poboru**.

5.4.2 – Odrzuć karty

Gracz może odrzucić 1 lub więcej kart ze swojej ręki. Odrzucone karty są umieszczane na stosie kart Odrzuconych gracza. Koszt odrzucania kart w srebrze jest progresywny, począwszy od 0 srebra za pierwszą kartę, i zwiększa się o 1 srebro za każdą dodatkową kartę.

Przykład: Odrzucenie pojedynczej karty nie kosztuje gracza srebra. Odrzucenie dwóch kart kosztuje 1 srebro (0 + 1). Odrzucenie trzech kart kosztuje 3 srebra (0 + 1 + 2).

5.4.3 – Zwróć kartę do talii Imperium

Gracz może umieścić kartę ze swojej ręki z powrotem w talii Imperium. Jeśli zostanie wybrana karta lokacji, zwróć kartę do talii Imperium, jeśli kontrolujesz tę lokację, lub do obszaru neutralnej talii Imperium, jeśli lokacja jest niezajęta. Każdy gracz może dobrać neutralne karty Imperium, które są zwracane do talii Imperium.

Ograniczenia: Akcja ta może zostać wybrana tylko raz na rundę. Karty lokacji **Rome** lub **Carthage** nigdy nie mogą zostać zwrócone do talii Imperium.

5.4.4 – Zarezerwuj kartę

Twoja rezerwa daje ci elastyczność odkładania kart na bok bez zakopywania ich w stosie kart Odrzuconych lub trwałego usuwania, aby można je było łatwo odzyskać później, gdy mogą być bardziej przydatne.

Wybierz dowolną kartę ze swojej ręki (w tym lokację) i umieść ją odkrytą w polu oznaczonym "Rezerwa" na swojej pomocy gracza. Rezerwa gracza może pomieścić tylko 5 kart. Karty w Twojej rezerwie są umieszczane odkryte i są informacją publiczną (chyba że grasz z opcjonalną zasadą ukrytej rezerwy).

5.4.5 – Odzyskaj swoją rezerwę

Jako darmową akcję, gracz może odzyskać karty ze swojej rezerwy i umieścić je z powrotem w swojej Ręce. Wszystkie karty z rezerwy muszą zostać odzyskane, a gracz musi zapłacić 1 srebro za każdą odzyskaną kartę.

Uwaga: Możliwe jest przekroczenie rozmiaru ręki pod koniec rundy w wyniku odzyskania kart z rezerwy.

5.5 – Akcje strategiczne

5.5.1 – Kup kartę strategii

Zapłać 0, 1 lub 2 Srebra, oprócz kosztu karty, aby kupić dostępną kartę Strategii. Karta Strategii na pozycji #1 kosztuje 2 dodatkowe Srebra, na pozycji #2 kosztuje 1 dodatkowe Srebro, a karta na pozycji #3 nie kosztuje dodatkowego srebra. Umieść tę kartę odkrytą na swojej pomocy gracza w odpowiednim miejscu. Karty Strategii z symbolem własności w koszcie mogą być zakupione tylko przez to imperium.

Przykład: Gracz kartagiński chce kupić kartę *Celtic Allies* (patrz Rysunek 20), która znajduje się na pozycji nr 1. Koszt karty to 4 srebra i dodatkowe 2 srebra, ponieważ znajduje się na pozycji #1. Gracz kartagiński musi zapłacić łącznie 6 srebra, aby kupić tę kartę. Gracz rzymski nigdy nie może kupić tej karty, ponieważ ma ona kartagiński symbol własności.

Po zakupie karty przesun pozostałe karty w prawo, dobierz nową kartę i umieść ją na pozycji #1. Przetasuj odrzucone karty strategii, jeśli w talii nie ma już kart.

Nie możesz kupić karty Strategii, jeśli masz już zagrana kartę Strategii, ale możesz ją odrzucić i kupić inną później (patrz 5.5.2 – Odrzuć kartę strategii).



Zdjęcie 20 – Karta Celtyccy Sojusznicy

5.5.2 – Odrzuć kartę strategii

Możesz odrzucić swoją kartę strategii, jeśli masz ją w grze.

Uwaga: Musisz wykonać tę akcję przed zakupem nowej karty strategii, tzn. zmiana karty strategii wymaga 2 akcji.

5.5.3 – Przesuwaj karty strategii

Odrzuć 1, 2 lub 3 karty strategii na torze kart Strategii; jednakże musisz zapłacić 1 srebro, aby odrzucić kartę na pozycji nr 2 i dodatkowe 2 srebra, aby odrzucić kartę na pozycji nr 1 (patrz Rysunek 21). Przesun wszystkie pozostałe odkryte karty w prawo i dobierz nową kartę strategii dla każdej odrzuconej karty, umieszczając je od prawej do lewej na macie gracza. Potasuj odrzucone karty Strategii w momencie, gdy w talii nie będzie już kart.



Zdjęcie 21 – Talia kart Strategii

WAŻNE: Jeśli przesuwasz więcej niż 1 kartę strategii, musisz zmienić je w kolejności od prawej do lewej, tzn. musisz przesunąć kartę na pozycji #3 przed przesunięciem karty na pozycji #2.

Uwaga dla gracza: Przesuwanie kart strategii jest nie tylko dobrym sposobem na znalezienie konkretnej karty, której szukasz, ale jest również dobrym sposobem na uniemożliwienie przeciwnikowi zdobycia karty, której może chcieć!

Uwaga: Pod koniec każdej tury (w fazie kampanii) karta strategii jest automatycznie przesuwana.

5.6 – Inne akcje

5.6.1 – Ruch morski

Gracz może przesunąć znacznik floty ze swojego portu macierzystego do połączonej z nim strefy morskiej, lub z jej aktualnej strefy morskiej do sąsiedniej strefy morskiej, lub do swojego portu macierzystego. „Sąsiednia” strefa morska to taka, która jest połączona strzałkami z Twoją aktualną strefą morską, np. strefa morska Sycylii jest sąsiaduje ze strefą morską Włoch i strefą morską Afryki, ale nie ze strefą morską Korsyka-Sardynia.

WAŻNE: Obecność wrogiej floty nie uniemożliwia flocie opuszczenia lub wpłynięcia do strefy morskiej. W tej grze nie ma „przechwyceń”, jednak gracz nigdy nie może wejść do portu macierzystego przeciwnika.

Flota nie może być poruszona, chyba że zawiera przynajmniej 1 okręt wojenny, tzn. znacznik floty gracza jest na poziomie 1 lub wyższym.

5.6.2 – Wycofaj się z oblężenia

Jako darmową akcję, gracz może zdecydować się na wycofanie się z oblężenia. Skutkiem tej akcji jest to samo, jakby gracz przegrał oblężenie, tzn. traci jedną kartę inną niż lokacja z tych, które znajdują się w polu Karty Bitewnej, pozostałe karty są umieszczane na stosie kart Odrzuconych gracza, przeciwnik otrzymuje 1 punkt prestiżu i umieszcza karty ze swojego pola Karty Bitewnej na stosie kart Odrzuconych. Gracz nie może wycofać się z oblężenia w tej samej rundzie, w której je rozpoczął.

Uwaga: Gracz nie może wycofać się z bitew lądowych, tylko z oblężeń (lokacji ze znacznikami fortyfikacji).

Uwaga dla gracza: Przydatne jest to w tych momentach, gdy jesteś przekonany, że i tak przegrasz oblężenie i wolałbyś jak najszybciej zmienić swoje karty z powrotem do talii i/lub chcesz zaatakować gdzie indziej.

5.6.3 – Zbuduj okręt wojenny

Gracz może zapłacić 3 srebra i zagrać kartę z symbolem Osadnika, aby zwiększyć znacznik na swoim Torze Okrętów wojennych o 1.

Akcja ta może być wykonana niezależnie od tego, czy flota znajduje się na morzu czy w porcie macierzystym gracza. Jednakże nie można zbudować okrętu wojennego w tej samej rundzie, w której gracz zaatakował wrogą flotę. Obaj gracze są ograniczeni do maksymalnie 8 okrętów wojennych.

5.6.4 – Pasowanie

Gracz może nie robić nic podczas tury, aby otrzymać 1 srebro. Gracz nie może spasować więcej niż raz w tej samej rundzie.

6 – Zakończenie gry

6.1 – Zwycięstwo automatyczne

Rzym wygrywa natychmiast, jeśli bitwa zostanie wygrana w **Carthage** lub Rzym osiedli się w **Carthage**. Kartagina wygrywa natychmiast, jeśli bitwa zostanie wygrana w **Rome** lub Kartagina osiedli się w **Rome**. W przypadku bitwy, nie jest konieczne umieszczenie znacznika Miasteczka w lokacji, aby wyzwolić warunek zwycięstwa.

Gracz wygrywa również automatycznie, jeśli na koniec kampanii posiada przewagę co najmniej 25 punktów zwycięstwa nad przeciwnikiem lub jeśli zdobył wszystkie lokacje na **Sicily**.

6.2 – Warunki zakończenia gry

Jeśli gra nie zakończy się automatycznym zwycięstwem, to trwa ona do momentu, gdy jeden z warunków zostanie spełniony na koniec rundy gracza:

- Gracz umieścił wszystkie swoje znaczniki Miast lub Miasteczek na planszy
- Gracz zdobył 10 punktów za zdobyte od przeciwnika Miasta i Miasteczka (znacznik Miasteczka jest wart 1 punkt, a znacznik Miasta jest wart 2 punkty)
- Gracz ma 8 punktów prestiżu
- Minęło 12 rund
- Gracz zdobył co najmniej 90 punktów zwycięstwa
- Losowe wydarzenie „**Pokój**” powoduje zakończenie gry (patrz rysunek 22)



Zdjęcie 22 – Karta wydarzenia „Pokój”

Karta **kampanii** zostaje usunięta w momencie spełnienia jednego z warunków zakończenia gry, przed tym jak gracz kartagiński uzupełni swoją rękę.

Z wyjątkiem warunków automatycznego zwycięstwa, gra nie może się zakończyć, jeśli na początku rundy gracza toczą się jakieś bitwy. W takim przypadku gracze kontynuują, wykonując wszelkie pożądane akcje, z wyjątkiem tego, że żaden z graczy nie może rozpocząć nowej bitwy lądowej lub morskiej w innym miejscu. Po rozstrzygnięciu ostatniej pozostałej bitwy gra kończy się natychmiast (przed zagranie jakichkolwiek akcji). Jeśli graczowi kartagińskiemu zabraknie kart w tym momencie i potrzebuje dobrać je ponownie, przetasuj stos kart odrzuconych i dobierz je, ale ponieważ karta kampanii została usunięta, nie rozstrzygaj Losowego Wydarzenia, nie zbieraj punktów zwycięstwa, nie zbieraj Srebra ani nie zmieniaj kart strategii.

Każdy z graczy podlicza następnie swoje punkty zwycięstwa na koniec gry, które są dodawane do ich bieżącego wyniku. Obaj gracze dodają:

- 1 punkt zwycięstwa za każdą kontrolowaną przez siebie rozwiniętą lokację (zaopatrzoną)
- 1 punkt zwycięstwa za każdy punkt prestiżu
- 1 punkt zwycięstwa za każdy zdobyty znacznik Miasteczka
- 2 punkty zwycięstwa za każdy zdobyty znacznik Miasta
- Punkty zwycięstwa za wszystkie zdobyte startowe lokacje przeciwnika, niezależnie od tego, czy są zaopatrzone
- 5 punktów zwycięstwa, jeśli gracz posiada 7 lub więcej obszarów na Sycylii, niezależnie od tego, czy są zaopatrzone
- 2 punkty zwycięstwa, jeśli gracz posiada 3 lub więcej obszarów na Korsyce i Sardynii, niezależnie od tego, czy są zaopatrzone

Gracz, który ma najwyższą sumaryczną liczbę punktów zwycięstwa, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz kartagiński.

6 – Żeton losu (zasada opcjonalna)

W grze znajduje się żeton losu, z którym żaden z graczy nie zaczyna rozgrywki. Jednakże za pierwszym razem, gdy gracz zostanie negatywnie dotknięty przez losowe wydarzenie, lub gdy przeciwnik skorzysta na pozytywnym wydarzeniu, gracz ten otrzymuje żeton. Tak długo, jak posiadasz żeton losu, wszystkie przyszłe rzuty kośćmi losowych wydarzeń są modyfikowane o 1 na twoją korzyść. Jeśli podczas posiadania żetonu twój przeciwnik zostanie dotknięty negatywnym wydarzeniem, lub ty skorzystasz na pozytywnym wydarzeniu, odkładasz żeton (niezależnie od tego, czy modyfikator rzeczywiście ci pomógł). Ty lub twój przeciwnik możecie później ponownie zdobyć żeton losu, być może wiele razy, w zależności od tego, jak wypadną losowe wydarzenia.



Fate Token

Uwaga: Musisz być rzeczywiście dotknięty negatywnym wydarzeniem w jakiś sposób, aby otrzymać żeton. Jeśli na przykład zostaniesz dotknięty przez Burzę na morzu, ale nie posiadasz żadnych statków, to NIE otrzymujesz żetonu losu.

Zasady modyfikatora są takie same jak w przypadku karty Strategii Oddanie i sumują się z tą kartą. Innymi słowy, jeśli masz zarówno kartę Oddanie, jak i żeton losu, losowe wydarzenia będą modyfikowane o 2 na twoją korzyść.

7 – Reguły rozszerzenia Fortuna

To mini-rozszerzenie zostało wprowadzone w początkowej (2015) kampanii na Kickstarterze i dodaje trzy nowe elementy do gry Hands in the Sea. Pierwszym jest inny zestaw kart strategii, które mają być używane w połączeniu z zasadą *utrzymania kart strategii*. Zasada ta dodaje kumulatywny koszt utrzymania kart strategii, co sprawia, że trudniej jest je zatrzymać na dłuższy okres czasu. Drugim elementem są karty Deus Ex Machina. Są to jednorazowe wydarzenia, które gracze mogą wykorzystać w określonych momentach gry, aby uzyskać przewagę, ale kosztem punktów zwycięstwa. Wreszcie, jest 5 alternatywnych losowych wydarzeń, które gracze mogą wykorzystać zamiast bardziej śmiertelnych oryginałów.

WAŻNE: Wszystkie zasady rozszerzenia są opcjonalne i muszą zostać uzgodnione przez obu graczy przed ich użyciem.

7.1 – Utrzymanie kart strategii

Alternatywne karty strategii można rozpoznać po obecności zielonej ikony z numerem w prawym górnym rogu każdej karty. Ikona ta oznacza koszt utrzymania karty strategii. Na koniec każdej sekwencji kampanii gracz musi zapłacić koszt utrzymania swojej karty Strategii. Po pobraniu dochodu gracz płaci 1 srebra za koszt utrzymania swojej karty strategii, np. jeśli koszt utrzymania wynosił 3, gracz płaci 3 srebra i tak dalej. Następnie gracz zwiększa koszt utrzymania za pomocą żetonów utrzymania dołączonych do podstawowej gry.



Maintenance Token

Przykład: Jeśli Rzym kupi kartę strategii *Dyplomacja* (patrz rysunek 23), Rzym nie zapłaci żadnego kosztu utrzymania w pierwszej turze. Jednak koszt utrzymania wzrośnie w oparciu o koszt utrzymania wymieniony w prawym górnym rogu karty. Następnie Rzym umieści czerwony żeton utrzymania "1" na karcie strategii po pobraniu dochodu. Na koniec następnej sekwencji kampanii Rzym zapłaci aktualny koszt utrzymania karty oznaczony żetonem utrzymania (tzn. 1 srebro),

a następnie ponownie zwiększy koszt utrzymania. Karta **Dyplomacja** ma koszt utrzymania 1, więc Rzym po prostu odwraca żeton utrzymania na drugą stronę, aby odsłonić "2". Pod koniec następnej sekwencji kampanii Rzym zapłaci 2 srebra i zwiększy koszt utrzymania do 3.

Uwaga: Alternatywne karty Strategii mają koszty utrzymania w zakresie od 0 do 2.

Jeśli gracz nie może już zapłacić kosztu utrzymania, karta Strategii przestaje działać. W takim przypadku gracz odwraca kartę strategii, aby przypomnieć sobie o niepłaceniu kosztu utrzymania. Po odwróceniu karta strategii nie może być ponownie obrócona, dopóki gracz ją posiada, i nie jest już uważana za będącą w grze w przypadku Wydarzeń Losowych. Gracz nadal może odrzucić odwróconą kartę strategii jako akcję, zgodnie z definicją zasad podstawowych dotyczących odrzucania kart strategii.

WAŻNE: Podczas korzystania z tej zasady należy używać alternatywnych kart strategii, które zostały dostarczone z tym rozszerzeniem.



Zdjęcie 23 – Alternatywna Karta Strategii

Uwaga projektanta: Ta wariacja była poważnie rozważana jako podstawowa zasada jako sposób na wymuszenie nieco większej rotacji w zakresie zakupu i odrzucania kart strategii. Jednak ostatecznie zdecydowałem, że będzie to tylko opcjonalna zasada, aby pomóc w zmniejszeniu złożoności. Chociaż nie jest to obowiązkowe, polecam tę zasadę do gry w turniejach.

7.2 – Karty Deus Ex Machina

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz losowo wybiera 1 z kart Deus Ex Machina ze względu na jej moc i odkłada ją na bok, zachowując ją w tajemnicy. Nie mieszaj tej karty ze swoją talią dobierania. Są to jednorazowe wydarzenia, które mogą być zagrane w dowolnym momencie tury gracza jako darmowa akcja. Większość kart Deus Ex Machina wymaga kosztu w punktach zwycięstwa w celu zagrania, chociaż jedna karta (**Gladiatorial Contest**) kosztuje zamiast tego srebro. Dostosuj tor punktów zwycięstwa (lub wydaj srebro) w razie potrzeby.

Karty Deus Ex Machina nie mogą być zagrane po spełnieniu warunku zakończenia gry. Po zagraniu zostaje usunięta z gry na stałe.

Poniżej znajduje się nieco informacji na temat podstaw każdej karty.



Karty kartagińskie

Ofiara dla Baala: Zarówno Plutarch, jak i Diodor Sycylijski donoszą, że Kartagińczycy dokonywali ofiar z dzieci. Chociaż istnieją pewne debaty, to nowoczesne dowody archeologiczne wydają się potwierdzać ten wniosek.

Rada 104: Był to niezależny trybunał sędziów, który działał jako najwyższa władza konstytucyjna w Kartaginie. Ich pierwotną odpowiedzialnością było przede wszystkim trzymanie w ryzach wojska. Jednak ich władza faktycznie przekroczyła własny senat i stali się tyrańcy aż do reform Hanibala, który wprowadził limity kadencji.

Wąż Afryki: Historyk Orosius zapisuje, że podczas gdy rzymski konsul Regulus obozował w Afryce w pobliżu rzeki Bagradas, jego armia została na krótko zatrzymana przez gigantycznego pytona, który podobno miał ponad 120 stóp długości. Użyli maszyn oblężniczych, aby go zabić. "Wierzcie w to... lub nie."

Zachodnie zasoby: Kartagina czerpała znaczne ilości złota, srebra, cyny i żelaza z Afryki i Hiszpanii, obszarów, nad którymi miała ścisły monopol. To dzięki temu bogactwu Kartagina była w stanie wystawić duże armie.

Karty rzymskie

Walka gladiatorów: Historyk Liwiusz zapisuje, że pierwsze walki gladiatorów rozpoczęły się w 264 r. p.n.e., w tym samym roku, w którym rozpoczęła się I Wojna Punicka. Chociaż pierwotnie miały charakter religijny, z czasem cel walk gladiatorów zmienił się na po prostu oferowanie rozrywki publiczności i płynące z tego korzyści polityczne dla tych, którzy je sponsorowali.

Szlachetny obywatel: Po porażce morskiej pod Drepanum Rzym po prostu nie miał wystarczających środków w swoim skarbcu, aby odbudować swoją flotę. Jednak seria prywatnych pożyczek od czołowych obywateli dała im pieniądze i materiały potrzebne do odbudowy floty i ponownego wyzwania Kartaginy na morzu.

Punicka zdrada: Historyk Frontinus zapisuje, że w 261 roku p.n.e. kartagiński generał Hanno, stojąc w obliczu czterech tysięcy celtyckich najemników, którzy grozili buntem, osobiście obiecał im pieniądze, a następnie wysłał ich na misję zdobycia żywności. Nie wspomniał jednak, że poinformował również pobliskiego konsula rzymskiego, kiedy i gdzie ci konkretni Celtowie będą zdobywać żywność. Celtowie zostali wycięci w pień przez Rzymian, a problemy finansowe Hanno zostały rozwiązane.

Ofiara kapłanki Westy: Chociaż rzadko, Rzymianie przystępowali do ludzkich ofiar w wyjątkowo desperackich czasach, takich jak ofiara (pochówek) dwóch westalek, a także ofiara Greka i Gala po bitwie pod Kannami w Drugiej Wojnie Punickiej.

7.3 – Alternatywne karty losowych wydarzeń

W rozszerzeniu znajduje się 5 alternatywnych kart losowych wydarzeń, które można odróżnić od oryginałów po ikonice znaku zapytania w lewym górnym rogu (patrz rysunek 24). Możesz zdecydować czy chcesz używać niektórych lub wszystkich tych kart zamiast ich oryginalnych odpowiedników, jeśli uważasz, że oryginalne wydarzenia są zbyt surowe. Alternatywne losowe wydarzenia to: Spór przywódców, Bunt najemników, Katastrofa morska, Bunt i Burze na morzu. W każdym przypadku alternatywne karty są mniej surowe niż ich oryginalne wersje. W przypadku Burzy na morzu wymieniona jest tylko 1 z oryginalnych kart, druga pozostaje w talii.

Podziękowania

Projekt gry: Daniel Berger

Projekt graficzny i skład: Don Lloyd

Grafika i ilustracje: Jamie Noble Frier i Daniel Campos

Ilustracja na okładce pudełka: Naomi Robinson

Badania historyczne: Jonathan Nikitas

Główny redaktor: Rob Duman

Redakcja: Eric Alvarado, Jason Leveille, Ben Schomp, Paul Marjoram, Dustin Larsen i Rodolphe Duhil

Uwagi projektanta

Dziękuję wszystkim moim testerom, korektorom i wszystkim innym, którzy pomogli mi po drodze:

Judd Vance, Chad Marlett, Jon Sirkis, Pete Stubner, Ben Schomp, Jeffrey Drozek-Fitzwater, Robert Bartelli, Jean-Michel Doan, David Janik-Jones, Kevin L. Kitchens, Michelle Arjona, Mark Innerebner, Scott Burns i Tom Goetz.

Chciałbym również podziękować ludziom, którzy pomogli nam w 2015 roku za pomocą podcastów, filmów i artykułów prasowych w promowaniu kampanii Kickstarter na rzecz sfinansowania gry: "Heavy Cardboard", "All Us Geeks", "Drive-Thru Review", "I, Geek", "Board Game Brawl" i "Today in Board Games", a także miłym ludziom z Slingshot Magazine.

Szczególne podziękowania dla Judda Vance'a, którego niestrudzone wysiłki związane z tworzeniem i aktualizacją modułu Vassal były absolutnie kluczowe dla testowania i rozwoju tej gry, a jego regularna promocja na boardgamegeek.com pomogła umieścić tę grę na mapie dla wielu osób.

Na koniec chciałbym podziękować Martinowi Wallace'owi. Tworząc "A Few Acres of Snow", uutorował drogę dla deck buildingowych gier wojennych i w szczególności dla tej gry. Oczekuję, że więcej projektantów będzie równie zainspirowanych tą grą jak ja.

Uwagi wydawcy

Wszystkim wspierającym Kickstarter, proszę przyjąć moje skromne podziękowania za wsparcie tej gry. W 2011 roku miałem szczęście być jednym z pierwszych użytkowników Kickstartera, z 43. udaną kampanią w kategorii "Gry planszowe". To w pewnym sensie ograniczyło mój sukces w tamtym czasie, ale z drugiej strony pozwoliło mi ustalić ton, w jaki będą prowadzone kampanie w tej samej kategorii. Cieszę się, że będę mógł publikować więcej wspaniałych gier w przyszłości.



Zdjęcie 24 – Alternatywna Karta Wydarzenia Losowego



Published by Knight Works, LLC
Colorado Springs, CO, USA
www.KnightWorksGames.com

Przewodnik

Projektant stworzył Przewodnik, który zawiera dodatkowe informacje i wyjaśnienia dotyczące niektórych losowych wydarzeń, kart strategii i kart imperium. Proszę zapoznać się z tym przewodnikiem w przypadku pytań dotyczących konkretnych kart, ponieważ mogą one tam znaleźć odpowiedź.

Przewodnik ten zawiera również warianty zasad, które gracze mogą wybrać zamiast zasad standardowych lub oprócz nich. Pełnokolorową, luksusową książkę z ilustracjami można nabyć od Knight Works, lub można pobrać bezpłatną, czarno-białą wersję tekstową pliku PDF z następującego linku: www.BoardGameGeek.com/boardgame/136955/.



Akcje ekspansywne (5.1)

Każdy gracz powinien starać się rozwijać swoje imperium.

Następujące akcje pozwalają na to w jakiś sposób:

- Zasiedl lokację (5.1.1)
- Rozwijaj lokację (5.1.2)
- Fortyfikuj lokację (5.1.3)

Akcje agresywne (5.2)

Te akcje angażują graczy w jakiś rodzaj konfliktu:

- Atakuj lokację (5.2.1)
- Wesprzyj bitwę lądową (5.2.2)
- Napad kawalerii (5.2.4)
- Zaatakuj wroga flotę (5.2.5)
- Przekupstwo (5.2.6)

Akcje finansowe (5.3)

Te akcje pozwalają zdobyć srebro:

- Weź pieniądze (5.3.1)
- Kupiec (5.3.2)
- Handel (5.3.3)
- Płądrowanie (5.3.4)

Akcje zarządzania kartami (5.4)

Te akcje pozwalają zarządzać kartami w jakiś sposób:

- Dobierz kartę Imperium (5.4.1)
- Odrzuć kartę(y) (5.4.2)
- Zwróć kartę do talii Imperium (5.4.3)
- Weź kartę do Rezerwy (5.4.4)
- Odzyskaj kartę(y) z Rezerwy (5.4.5)

Uwaga: Istnieją również karty Imperium, które pozwalają zarządzać kartami w różny sposób. Szczegóły można znaleźć w opisach kart.

Akcje strategii (5.5)

Te akcje dotyczą zarządzania kartami strategii:

- Kup kartę Strategii (5.5.1)
- Odrzuć kartę Strategii (5.5.2)
- Przesuwaj karty Strategii (5.5.3)

Inne akcje (5.6)

- Ruch morski (5.6.1)
- Wycofanie się z oblężenia (5.6.2)
- Zbudować okręt wojenny (5.6.3)
- Pasowanie (5.6.4)