

BYZANTIUM



JEST ROK 632 NASZEJ ERY.
BIZANCJUM, OSTATNI SPADKOBIERCA
WSZECHPOTĘŻNEGO CESARSTWA
RZYMSKIEGO, LEDWIE PRZETRWAŁO
STRASZLIWĄ WOJNĘ Z PERSJĄ.
OBYDWA IMPERIA SĄ DO CNA
WYCZERPANE WIELOLETNIM
KONFLIKTEM. TYMCZASEM NA
POŁUDNIU, NA PUSTYNIACH ARABII,
PROROK MAHOMET NADAJE NOWY
SENS STAREJ RELIGII I ROZPOCZYNA
ŁAŃCUCH WYDARZEŃ, KTÓRE
ODCISNĄ PIĘTNO NA PRZYSZŁYCH
WIEKACH. ZJEDNOCZONE POD WODZĄ
KALIFÓW, KTÓRZY OBEJMAJĄ SCHEDE
PO PROROKU, PLEMIONA ARABÓW
WKRÓTCE POCHŁONĄ DOGORYWAJĄCE
IMPERIA PERSJI I BIZANCJUM.



W „Byzantium” grać mogą dwie, trzy lub cztery osoby. Gracze wcielają się w głowy potężnych i wpływowych rodów Azji Mniejszej oraz Bliskiego Wschodu. Przy pomocy swoich zasobów – złota i drewnianych kostek – manipulują siłami Arabów oraz Bizancjum dla własnych korzyści. W tamtych czasach rywalizowały ze sobą dwie ważne siły: Arabowie, oznaczani kolorem białym, oraz Bizancjum, któremu przypisano kolor fioletowy. Początkowo na planszy znajdują się również resztki imperium Persji (kolor szary), szybko jednak ulegną armiom Cesarstwa i Kalifatu.

Każdy gracz posiada Kartę Wojsk, która wskazuje siły kontrolowanych przez niego wojsk obu stron – arabskiej (białej) i bizantyjskiej (fioletowej). Siły te rozmieszczone są na czterech polach: Elity, Sił Głównych, Garnizonu oraz Taborów. Pierwsze dwa stanowią Armię, działającą w polu. Garnizon może bronić miast kontrolowanych przez gracza. Kiedy Armia wykonuje ruch, trzeba wydać kostkę z pola Taborów. Siła bojowa wojsk zależy od tego, ile kostek znajduje się w każdym polu. Ponadto, na Karcie znajduje się Skarbiec każdej ze stron. Ostatnie pole to Pula Kostek, gdzie układa się drewniane sześciiany, które nie zostały jeszcze użyte. Przy ich pomocy można wspierać obie strony.

Każdy gracz posiada dwa pionki Armii – jeden bizantyjski i jeden arabski. Są w tym samym strona, do której należą, zależna jest od miejsca, w którym się znajdują – przykładowo, pionek w mieście arabskim oznacza Armię Arabską. Na początku gry żaden z pionków nie znajduje się na planszy: Armia Arabów trafia na nią, kiedy gracz po raz pierwszy zaatakuję siłami arabskimi, pionek Bizancjum, kiedy gracz po raz pierwszy przejmie kontrolę nad bizantyjskim miastem.

Gra trwa zwykle trzy tury, może jednak skończyć się szybciej, jeśli upadnie Konstantynopol. Każda tura składa się z pewnej liczby rund, podczas gracz kolejno wykonują po jednej akcji. Rundy rozgrywa się, póki wszyscy grający, oprócz jednego, nie spasuują. Ostatni gracz wykonuje wówczas jeszcze jedną akcję, a następnie przechodzi się do fazy Dochodów i utrzymania. Podczas rundy wykonuje się jedną z rozmaitych akcji. Gracz może przejąć kontrolę nad miastem, którego nikt nie kontroluje, układając na nim swoją kostkę. Dzięki temu natychmiast otrzymuje punkty zwycięstwa. Może również dodać trzy lub mniej kostek do swoich wojsk lub pobrać podatki, by otrzymać pieniądze. Wolno mu też wykonać Akcję Specjalną – układa wówczas swoją kostkę na jednym z pól Toru Akcji Specjalnych. Kolejna możliwość to opłacenie budowy kościoła lub meczetu, by oddać Bogu, co boskie. Gracz może też przesunąć jedną ze swoich Armii i zaatakować przy jej pomocy albo spasować. Jeśli jednak powie „pas”, nie będzie mógł wykonywać kolejnych akcji w tej turze. Ponieważ wykonywanie akcji wymaga wydawania kostek, gracze pasują zwykle, kiedy skończą im się kostki oraz pieniądze od opłacania budowy.

Walutą gry są bizanty – tak nazywano w Europie złote monety, bite w Cesarstwie oraz przez Arabów. Nazwa pochodzi, rzecz jasna, od słowa Bizancjum. Duże srebrne monety warte są pięć bizantów, mniejsze, miedziane, jednego bizanta.

Najważniejszą rolę grają jednak drewniane kostki – można wręcz powiedzieć, że „Byzantium” polega na zarządzaniu kostkami. Gracze rozpoczynają turę, posiadając w Puli na Karcie Wojsk pewną liczbę kostek. Mogą z nich korzystać, nic za to nie płacąc, by wzmacniać stronę arabską lub bizantyjską. Gracze mogą też

wykupywać kostki ze Strat oraz bezpośrednio z Armii. Taka kostka kosztuje zawsze trzy bizanty i musi posłużyć do wzmocnienia strony, która za nią zapłaciła.

Walka jest tak prosta, jak to tylko możliwe. Większość bitew w grze to zmagania między Armią a atakowanym przez nią miastem. Gracz, który broni miasta rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi liczba znaczników tegoż miasta określając w ten sposób, ile kostek atakującej Armii zostało wyeliminowanych. Niezależnie od rodzaju bitwy, wyrzucenie 4 lub więcej oznacza zawsze eliminację kostki. Jeśli na koniec bitwy atakujący jest silniejszy niż miasto, zdobywa nad nim kontrolę. Jeżeli zmagają się dwie Armie, każda z nich rzuca pewną liczbą kości, zależnie od swojej siły, określając, ile kostek Armii przeciwnika zginie. Amia, która na koniec starcia ma więcej kostek, zwycięża, pokonany przeprowadza odwrót. Jeżeli wygrał atakujący, musi natychmiast zaatakować miasto, co oznaczać może dla niego utratę dalszych kostek. Tu przydać się może Garnizon, zadając atakującej armii dodatkowe straty.

Jeśli miasto zostaje zdobyte, zmniejsza się jego siła – należy zdjąć z niego jeden znacznik. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy miasto ma tylko jeden znacznik. W takim wypadku gracz nie otrzymuje punktów zwycięstwa, nie może też miasta splądrować. Gracze zdobywają punkty zwycięstwa, gdy przejmują kontrolę nad miastami (pokojowo i zbrojnie), zostają Cesarzem lub Kalifem oraz budują kościoły i meczety. Na koniec gry przeprowadza się dodatkowe liczenie punktów. Pamiętać należy, że są dwa tory zwycięstwa i gracze powinni uważać, na którym zdobywają punkty. Na koniec gry sumują bowiem wyniki z obydwu, chyba że na jednym z nich mają o połowę mniej punktów, niż na drugim – wówczas liczy się tylko wyższy wynik. W związku z tym gracze muszą dbać o zachowanie równowagi, chyba, że planują mieć najwięcej punktów arabskich podczas zdobycia Konstantynopola.

ELEMENTY GRY

1	plansza
1	instrukcja
4	Karty Wojsk
60	fioletowych znaczników miast Bizancjum
60	białych znaczników miast Arabów
8	pomarańczowych znaczników miast Bułgarów
11	pomarańczowych kostek Bułgarów
1	Gwardia Cesarska – kostka fioletowa
1	Doborowa Jazda Arabska – kostka biała
30	srebrnych monet
40	miedzianych monet
1	znacznik tury
6	kości
42	kostki na gracza (czerwone, żółte, niebieskie i zielone)
4	znaczniki na gracza (czerwone, żółte, niebieskie i zielone)
2	pionki Armii na gracza (czerwone, żółte, niebieskie i zielone)

POCZĄTEK GRY

Ułóżcie w każdym mieście tyle znaczników we właściwym kolorze, ile wynosi wartość w okręgu. Znaczników nie umieszcza się w szarych miastach perskich ani w Konstantynopolu.



Miasto bizantyjskie



Miasto arabskie



Miasto perskie

W polu Bułgarów umieśćcie siedem pomarańczowych Kostek. Fioletową kostkę połóżcie na polu Cesarza na torze Akcji Specjalnych. Analogicznie, ułóżcie białą kostkę na polu Kalifa.



Pole Bułgarów



Cesarz



Kalif

Losowo wybieriecie rozpoczynającego. Po nim grać będą kolejni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz bierze zestaw kostek, znaczników i pionków Armii w wybranym kolorze oraz Kartę Wojsk. Następnie gracze układają na niej swoje początkowe siły – cyfry w szarych kwadratach informują, ile kostek należy położyć na danym polu. Pozostałe kostki odkłada się obok Karty – to Straty gracza. Na początku gry pionki Armii znajdują się poza planszą.



Karta Wojsk



Skarbce Bizancjum i Arabów

Z bizantów utworzyć należy bank. Srebrna moneta warta jest pięć bizantów, miedziana reprezentuje jeden. Każdy gracz zaczyna z piętnastoma bizantami w skarbcu Bizancjum i pięcioma w skarbcu Arabów.

Znacznik tury układa się na pierwszym polu toru. Każdy gracz zaczyna zabawę z dziesięcioma punktami na obu torach zwycięstwa (powinien ułożyć po jednym znaczniku na polu 10 obu torów).



Tor punktów zwycięstwa Arabów



Tor punktów zwycięstwa Bizancjum



Tor tur

ROZGRYWKA

Gra trwa trzy tury, z których każda składa się z następujących faz:

- 1. AKCJE GRACZY
- 2. DOCHÓD I UTRZYMANIE
- 3. NOWA TURA

1. AKCJE GRACZY

Gracze wykonują akcje kolejno, począwszy od pierwszego. W pierwszej turze jest on wybierany losowo. W drugiej i trzeciej zostaje nim ten, kto pierwszy spasował w turze poprzedniej. Faza akcji graczy składa się z nieokreślonej liczby rund. Podczas każdej rundy wszyscy gracze muszą wykonać po jednej akcji (którą może być „pas”). Gracz, który spasował nie może w danej turze wykonywać kolejnych akcji.

Gracz wybiera jedną z poniższych akcji:

- A. Przejęcie kontroli nad miastem
- B. Powiększenie wojsk
- C. Akcja specjalna
- D. Pobranie podatków
- E. Budowa kościoła/meczetu
- F. Ruch i/lub atak
- G. Pas

O ile poniżej nie napisano inaczej, każdą akcję można wybierać wiele razy w turze.

Uwaga o kostkach

Każdy gracz posiada zestaw drewnianych sześcianów (kostek), dzięki którym wykonuje akcje. Jeśli gracz chce umieścić gdzieś kostkę, musi wziąć ją z:

PULI KOSTEK – Użycie takiej kostki nic nie kosztuje. Przy jej pomocy można wspierać Arabów lub Bizancjum.

POLA WOJSK/STRAT – Gracz może też wziąć kostkę ułożoną na którymś z pól wojsk albo ze swoich Strat (poza Kartą). Musi wówczas za nią zapłacić ze skarbcza strony, którą wesprze. Gracz nie może zapłacić za kostkę, a potem umieścić ją w Puli – musi od razu wzmocnić nią którąś ze stron. Gracz może wykupić więcej kostek, jeśli zamierza umieścić je na Polach Wojsk. Może wówczas użyć kostek z różnych źródeł (z Puli i kupionych). Bizanty, wydane na kostki, trafiają do banku. Każda kostka kosztuje 3 bizanty.

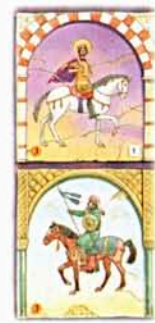
A. PRZEJĘCIE KONTROLI NAD MIASTEM



Gracz może położyć jedną kostkę na stosie znaczników miasta bizantyjskiego lub arabskiego, o ile nikt go nie kontroluje. Przejmuje w ten sposób kontrolę nad miastem i natychmiast otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile znaczników miasta liczył stos. Zaznacza je na torze strony, której miasto przejął – na przykład, przejmując kontrolę nad miastem bizantyjskim otrzymuje się punkty na torze Bizancjum. Gracz nie może przejąć kontroli nad Konstantynopolem. Kiedy gracz przejmuje po raz pierwszy kontrolę nad miastem bizantyjskim, musi umieścić w nim swój znacznik armii Bizancjum.

PRZYKŁAD: Szymon ma wykonać akcję. Postanawia kupić kostkę ze swoich Strażników i położyć ją w Damaszku. Płaci trzy bizanty ze skarbca Bizancjum i otrzymuje trzy punkty na torze punktów Bizancjum – przesuwając swój znacznik, by wskazywał 13 punktów. Musi teraz umieścić jeden ze swoich znaczników Armii w Damaszku – jest on od tej pory jego Armią Bizancjum.

B. POWIĘKSZENIE WOJSK



Gracz może wziąć od trzech kostek (z dozwolonego źródła) i rozmieścić je na polach swojej Karty Wojsk. Nie istnieje żaden limit kostek, które mogą znajdować się na jednym polu, podczas jednej akcji można jednak umieścić tylko jedną kostkę na polu Elity. Podczas tej samej akcji można umieścić kostki w wojskach obydwu stron – Arabów i Bizancjum.

PRZYKŁAD: Andrzej bierze dwie kostki ze swojej Puli oraz jedną z pola Taborów Arabów. Jedną z nich umieszcza w polu Elity Bizancjum, jedną w Głównych Siłach Bizancjum i jedną w Garnizonie Bizancjum. Musi teraz zapłacić 3 bizanty ze skarbca Bizancjum za to, że zabiera kostkę z pola Taborów Armii Arabów.

Pola Elity Bizancjum i Arabów

C. AKCJE SPECJALNE



Gracz może wykonać Akcję Specjalną, układając jedną kostkę na jednym polu toru Akcji Specjalnych (na planszy). Dane pole może zostać wybrane tylko raz na turę, a więc jeśli jakaś kostka już się na nim znajduje, żaden gracz nie może położyć na nim kolejnej aż do następnej tury. Kolory pól oznaczają, która strona korzysta na ich używaniu. Są zatem tylko dwie akcje, Bułgarzy i Umocnienie, których użyć może każda strona. Pozostałe mają swoje kolory, wskazujące, z którą stroną konfliktu są związane.

Wybierać można następujące Akcje Specjalne:

Wojna domowa



Kiedy gracz wybiera tę akcję, musi natychmiast zaatakować miasto Armią należącą do tej samej strony – na przykład Armią Bizancjum bizantyjskie miasto – kontrolowane przez innego gracza. Gracz może wybrać tę akcję po wykonaniu ruchu, ale przed atakiem (jest to jedyna Akcja Specjalna, którą można wybrać podczas akcji ruchu/ataku). Gracz może też zaatakować miasto, w którym Armia już się znajduje. Jeśli przegra walkę, musi się wycofać – patrz niżej.



Za pomocą Armii Bizancjum nie można nigdy zaatakować Konstantynopola.

PRZYKŁAD: Jacek płaci kostkę z pola Taborów by przesunąć Armię Bizancjum z Antiochii do kontrowanego przez Szymona Damaszku. Następnie zabiera kostkę ze swojej Puli i umieszcza ją na polu Bizantyjskiej Wojny Domowej. Musi natychmiast zaatakować Szymona. Ponieważ armia Szymona stacjonuje gdzie indziej, może on co najwyżej użyć w obronie Garnizon. Rezygnuje z tego, a Jacek zaczyna oblegać miasto.

Rozbudowa miasta



Gracz musi dodać jeden znacznik miasta do miasta tego samego koloru. W żadnym mieście nie może znajdować się na raz więcej, niż trzy znaczniki. Gracz może rozbudować miasto, którego nie kontroluje.

PRZYKŁAD: Andrzej kontroluje Mekkę. Bierze kostkę z Puli i umieszcza ją na polu Rozbudowy miasta Arabów. Zabiera następnie biały znacznik miasta i dodaje go do dwóch znaczników które już znajdują się w Mekce – osiąga tym samym limit trzech znaczników. Za tę akcję nie otrzymuje punktów zwycięstwa.

Atak Bułgarów



Gracz musi zwiększyć siłę Bułgarów lub dokonać przy ich pomocy najazdu. Najpierw grający dodaje dwie kostki do pola Bułgarów. Następnie może zdecydować, że ich armia atakuje jedno z miast, wskazywanych przez pomarańczową strzałkę, lub połączone z miastem, które Bułgarzy już kontrolują. Stosuje się normalne reguły walki, opisane niżej.

Każda kostka Bułgarów uznawana jest za część Sił Głównych, co znaczy, że ich armia rzuca co najwyżej trzema kostkami. Jeśli atak się powiedzie, używa się znaczników miast Bułgarów by oznaczyć, że od teraz oni panują w mieście. Gracz nie umieszcza w mieście swojej kostki (nie przejmuje kontroli), nie otrzymuje też bizantów, dostaje jednak punkty zwycięstwa jakby zaatakował własną armią. Punkty zaznacza na torze strony, która nie została zaatakowana przez Bułgarów – przykładowo, jeśli zdobył miasto bizantyjskie, gracz dostaje punkty na torze Arabów. Jeśli gracz musi zapłacić, by umieścić kostkę na polu Ataku Bułgarów,

pieniądze pochodzić muszą ze skarbca strony, która otrzyma punkty w razie sukcesu najazdu. Zamiast inicjowania najazdu gracz może też zwiększyć siłę Bułgarów o dodatkowe dwa, umieszczając w ich polu w sumie cztery kostki (o ile tyle kostek jest dostępnych). Jeżeli ich



brakuje, Bułgarzy muszą zaatakować. Gdy gracz płaci za kostkę do zainicjowania tej Akcji i nie atakuje, pieniądze mogą pochodzić z dowolnego skarbcza.

Na polu Bułgarów może znajdować się najwyżej jedenaście kostek. Bułgarzy nigdy nie atakują przez morze. Mogą zaatakować Konstantynopol – jeśli go zdobędą, gra natychmiast się kończy.

PRZYKŁAD: Szymon zabiera kostkę ze Strat i układa ją na polu Ataku Bułgarów. Barbarzyńcy kontrolują już Tessaloniki. Szymon dodaje teraz dwie pomarańczowe kostki do ich siły i decyduje, że zaatakują Ateny. Ponieważ miasto należy do Bizancjum, Szymon musi opłacić kostkę wziętą ze Strat pieniędzmi ze skarbcza Arabów. Bułgarzy zdobywają Ateny, zastępując dwa fioletowe znaczniki miasta jednym pomarańczowym. Szymon otrzymuje jeden punkt na torze Arabów. Zamiast inicjować atak Szymon mógł też położyć na polu Bułgarów dwie dodatkowe kostki.

Pamiętaj, że gdyby w Atenach była czyjaś Armia, gracz mógłby wziąć udział w bitwie, według normalnych zasad.

Cesarz



Gracz zostaje Cesarzem. Obejmuje w związku z tym kontrolę nad Gwardią Cesarską – zabiera fioletową kostkę z pola Akcji Specjalnej i umieszcza ją na polu Elity swojej Armii Bizancjum. Nie musi płacić za utrzymanie tego oddziału. Gracz traci kostkę kiedy przestaje być Cesarzem (czyli na końcu tury).

Fioletowej kostki nie można odrzucić w charakterze strat, chyba, że jest ostatnią kostką na polach armii gracza. W takim wypadku wraca ona na pole Cesarza. Ponadto, gracz otrzymuje natychmiast dwa punkty zwycięstwa na torze Bizancjum.

Kalif



Gracz zostaje Kalifem. Obejmuje w związku z tym kontrolę nad Doborową Jazdą Arabską – zabiera białą kostkę z pola Akcji Specjalnej i umieszcza ją na polu Elity swojej Armii Arabów. Nie musi płacić za utrzymanie tego oddziału. Gracz traci kostkę kiedy przestaje być Kalifem (czyli na końcu tury).

Białej kostki nie można odrzucić w charakterze strat, chyba, że jest ostatnią kostką na polach armii gracza. W takim wypadku wraca ona na pole Kalifa. Ponadto, gracz otrzymuje natychmiast dwa punkty zwycięstwa na torze Arabów.

Flota bizantyjska



Gracz obejmuje komendę nad flotą Bizancjum. Może w związku z tym podwoić koszt transportu morskiego dla dowolnych Armii Arabskich. Ponadto może rzucić tyloma kośćmi, ile kostek wydano na transport Arabów. Każdy wynik 4 i więcej pozwala usunąć jedną kostkę z Armii, która pokonuje morze (z pola Elity, Sił Głównych lub Taborów).

Flota arabska



Gracz obejmuje komendę nad flotą Arabów. Oznacza to, że płaci tylko połowę kostek Taborów za transport morski Armii.

Umocnienia



Tej akcji można użyć, by wzmocnić dowolną stronę. Pozwala ona graczowi wziąć jeden z jego dodatkowych znaczników i zastąpić nim jego kostkę, oznaczającą kontrolę nad miastem. Liczy się on jak znacznik miasta podczas oblężenia. Zastąpiona kostka trafia do Strat gracza. Znacznik gracza nie wlicza się do limitu trzech znaczników na miasto, nie przynosi dochodów ani punktów zwycięstwa. W każdym mieście może znajdować się tylko jeden znacznik umocnień.

D. POBIERANIE PODATKU



Gracz aktywny przesuwa dowolną liczbę kostek ze swojej Puli na pole Podatków. Za każdą kostkę otrzymuje dwa bizanty, które może wpłacić do dowolnego skarbcza lub rozdzielić między nie. Każdy gracz może wykonać tę akcję tylko raz na turę, jeśli więc umieścił kostki na polu Podatków, nie może położyć ich tam znowu w kolejnych rundach tej samej tury. Na polu Podatków można położyć dowolnie dużo kostek.

E.. BUDOWA KOŚCIOŁA/MECZETU



Kościół



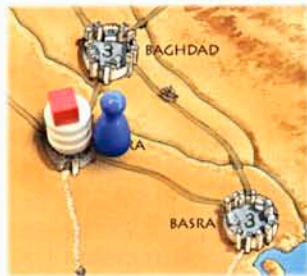
Meczeta

Gracz może położyć kostkę na polu Kościołów lub polu Meczetów. Natychmiast otrzymuje dwa punkty zwycięstwa na torze odpowiedniej strony. Akcja ta kosztuje sześć bizantów, które trzeba zapłacić ze skarbcza strony otrzymującej punkty. Kostka pozostaje na polu do końca gry. Na polach Kościołów i Meczetów można umieścić dowolnie dużo kostek.

F. RUCH I/LUB ATAK

Każdy gracz może mieć na planszy maksymalnie dwie Armie – jedną bizantyjską i jedną arabską. Strona, do której należy Armia, jest zgodna z kolorem miasta, w którym się znajduje.

Gracz musi umieścić Armię Bizantyjską w pierwszym bizantyjskim mieście, nad którym przejmie kontrolę. Jeśli gracz nie ma na planszy Armii Arabskiej, może wprowadzić ją do gry w ramach wybranej akcji ruchu/ataku. Umieszcza ją w dowolnym mieście Arabów (nie ma znaczenia, który gracz je kontroluje) i może natychmiast wykonać ruch do miasta, z którym jest połączone (płacąc kosztami Taborów). Może też ustawić Armię Arabską na planszy i nie wykonać ruchu (nie wydaje wówczas kostek Taborów).



PRZYKŁAD: W poprzedniej rundzie Jacek zaatakował i przejął kontrolę nad Hirą. Andrzej nie umieścił do tej pory swojej Armii Arabskiej na planszy. Kiedy przychodzi jego kolej, wybiera ruch/atak i ustawia pionek armii w Hirze, poczym natychmiast rusza go do Bagdadu. A że ten jest wciąż w rękach perskich, Andrzej zaczyna oblężenie.

Armia może ruszyć się z miasta do dowolnego innego miasta, z którym wyjściowe miasto jest połączone (zazwyczaj drogą). By ruszyć Armię należy wydać jedną kostkę z pola Taborów tej Armii. Kostka trafia do Strat gracza. Za jedną kostkę Armia po-

Armia Bizantyjska może przebyć szlak morski, płacąc jedną
kostkę Taborów.

Armia Arabska może przebyć szlak morski płacąc dwie kostki Taborów. Koszt podróży z Nicei do Konstantynopola jest dla niej podwojony, więc zwykle kosztować będzie Arabów cztery kostki. Jeśli gracz, który kontroluje pole Floty bizantyjskiej zdecyduje się użyć jej zdolności, Arabowie zapłacą za tę podróż osiem kostek.

Jeśli Armia dotrze do miasta, kontrolowanego przez inną stronę, niż to, z którego wyruszyła, musi je zaatakować. Gracz może również przemieścić Armię do miasta tej samej strony, kontrolowanego przez innego gracza lub pozostającego bez kontroli – nie wywołuje to walki.

Walka

Odwrót Armii

Armia może wycofać się do dowolnego miasta, z którym atakowane miasto jest połączone. Nie wymaga to wydania kostek Taborów. Jeżeli miasto jest przyjazne, czyli należy do tej samej strony, co Armia w odwrocie, odwrót kończy się. Jeżeli należy do

Armia Bizantyjska może zawsze wycofywać się przez morze, bez żadnych konsekwencji. Armia Arabska może wycofać się przez morze tylko, jeśli nikt nie kontroluje Floty bizantyjskiej lub gracz, który ma na jej polu kostkę, postanowi nie skorzystać z zasad Floty. Jeśli Armia Arabska nie może się wycofać, zostaje zniszczona – wszystkie kostki z jej pól Elity, Głównych Sił i Taborów zostają usunięte.

Garnizon

Jeśli w atakowanym mieście nie ma żadnej armii, gracz, który je kontroluje może postanowić, że broni się przy pomocy Garnizonu. Nie można nigdy łączyć Armii z Garnizonem ani walczyć przy jego pomocy, a następnie bronić się Armią. Jeśli atakowany jest Konstantynopol, Garnizonu używać może wyłącznie gracz, który jest Cesarzem. Bitwa między Armią i Garnizonem toczy się prawie tak samo, jak między dwiema Armiami – jedyna różnica polega na tym, że straty zadane Garnizonowi można ponosić wyłącznie z pola Garnizonu.

Bitwa

Podczas bitwy każda strona rzuca pewną liczbą kości, zależną od wielkości Armii. Obie strony rzucają jednocześnie. Armia rzuca jedną kością za każdą kostkę w Siłach Głównych, ale nie więcej, niż trzema. Analogicznie, Garnizon rzucają jedną kością za każdą kostkę w polu Garnizonu, ale nie więcej niż trzema. Armia rzuca ponadto jedną kością za każdą kostkę w polu Elity. Elita nigdy nie walczy ramię w ramię z Garnizonem.



Każda kość, na której wypadnie 4 lub więcej oznacza zadanie strat – przeciwnik musi usunąć z walczących sił jedną kostkę za każdą z nich. Znaczy to, że jeśli walczył przy pomocy Garnizonu, usuwa kostki z pola Garnizonu, a jeżeli zmagał się przy pomocy Armii, usuwa kostki z pola Elity, Sił Głównych i Taborów (w wybranej kombinacji). Kostki odkłada się do Strat. Jako pierwszy straty ponosi atakujący, po nim obrońca.

Gdy obaj gracze wykonają już rzuty i usuną straty, określa się zwycięzcę. Zostaje nim gracz, którego wojsko ma po bitwie większą siłę. Siła Armii to suma kostek w polach Elity i Sił Głównych. Siła Garnizonu równa jest liczbie kostek w polu Garnizonu.

Jeśli zwycięży atakujący, broniąca się Armia musi przeprowadzić odwrót. Zakłada się, że Garnizony umykają w popłochu natychmiast po doznaniu porażki. Ewentualne kostki pozostające na polu Garnizonu mogą posłużyć do obrony innych miast bez żadnych ograniczeń. Atakujący musi następnie rozpocząć oblężenie atakowanego miasta.

W wypadku zwycięstwa obrońcy atakujący musi wycofać armię do miasta, z którego wyruszyła.

Remis oznacza zwycięstwo obrońcy.

PRZYKŁAD: Jacek przemieszcza swoją Armię Arabską do Ankary, bizantyjskiego miasta kontrolowanego przez Andrzeja. Jacek musi więc zaatakować. Armia Bizantyjska Andrzej stacjonuje właśnie w Ankarze, a jej właściciel nie zarządza odwrotu. Jacek ma dziewięć kostek w polu Sił Głównych i trzy w polu Taborów. Andrzej ma jedną kostkę na polu Elity, sześć w Siłach Głównych i jedną w Taborach. Jacek rzuca więc trzema kośćmi – jego wyniki to 2, 4 i 6 – oznacza to dwa trafienia Armii przeciwnika. Andrzej rzuca czterema kośćmi (trzema za Siły Główne i jedną za Elitę). Wyrzuca 1, 3, 5 oraz 5 – również dwa trafienia. Jacek decyduje usunąć jedną kostkę z Taborów i jedną z Sił Głównych, co oznacza, że po bitwie jego armia będzie miała siłę osiem. Andrzej usuwa kostkę Elity i kostkę Sił Głównych. Siła jego Armii wynosi więc pięć kostek. Jacek wygrywa, a Andrzej musi przeprowadzić odwrót.

Oblężenia

Teraz atakujący musi przeprowadzić oblężenie miasta. Obrońca rzuca tyloma kośćmi, ile znaczników liczy miasto (wliczając znacznik umocnień). Każdy wynik 4 i więcej oznacza, że atakujący traci kostkę ze swoich wojsk – z pól Elity, Sił Głównych lub Taborów.

Jeśli po usunięciu strat oblegająca Armia liczy więcej kostek, niż miasto znaczników, atakujący zwycięża. W przeciwnym razie przegrywa i musi przeprowadzić odwrót.

Jeśli atakowany jest Konstantynopol uznaje się, że jego siła wynosi 5 (czyli traktuje się go, jakby miał pięć znaczników). Ponadto każde trafienie wyrzucone przez obrońcę Konstantynopola oznacza, że atakujący traci dwie kostki z Armii.

PRZYKŁAD: Po rozgromieniu Armii Andrzeja Jacek oblega Ankarę. W mieście znajdują się trzy znaczniki miasta oraz znacznik umocnień. Andrzej rzuca czterema kostkami, jedną za każdy znacznik miasta plus dodatkową za umocnienia. Wyrzuca 1, 1, 3 i 6, co oznacza jedno trafienie. Jacek usuwa jedną kostkę z Sił Głównych Armii. Po oblężeniu jego siła wynosi siedem, czyli więcej, niż liczba znaczników w mieście. Armia Arabska zdobywa Ankarę.

Udany atak?

Jeśli w mieście znajdował się znacznik umocnień, zostaje usunięty i zwrócony właścicielowi. Jeżeli na stosie znaczników umieszczona była kostka gracza, ją również usuwa się, do Strat tego gracza. Następnie atakujący zdejmując z planszy pozostałe znaczniki Miasta i układa w nim znaczniki w kolorze przeciwnej strony, w licznie równej ilości usuniętych znaczników minus jeden. Przykładowo, po zdobyciu miasta z trzema znacznikami bizantyjskimi układa się w nim dwa znaczniki arabskie. Następnie atakujący otrzymuje tyle punktów zwycięstwa i bizantów (z plądrowania), ile znaczników ułożył w mieście. Jeżeli przed rozpoczęciem oblężenia w mieście znajdował się tylko jeden znacznik, po jego zakończeniu układa się w nim również jeden znacznik (przeciwnej strony), zdobywca nie otrzymuje jednak punktów ani pieniędzy (miasto spadło do zera znaczników, a potem urosło do jednego). Na koniec gracz musi położyć na szczycie stosu znaczników swoją kostkę, by zaznaczyć, że od tej pory kontroluje miasto. Jeśli nie ma kostek (jego Pula jest pusta, nie ma też pieniędzy by zapłacić za kostkę ze Strat), usuwa dwie kostki ze swojej Armii (z pola Elity, Sił Głównych lub Taborów). Jedną układa w mieście, drugą umieszcza w Stratach. Kostki fioletowej lub białej można użyć w tym celu wyłącznie, jeśli jest ostatnią kostką w Armii gracza.

Kiedy Armia gracza atakuje miasto perskie, oblężenie przeprowadza się według powyższej procedury (kośćmi rzuca któryś z pozostałych graczy). Miasto broni się z wypisaną w nim siłą. Jeśli zostanie zdobyte, atakujący umieszcza w nim o jeden znacznik mniej, niż wynosiła siła. Miasto perskie zaatakować może zarówno Armia Bizancjum, jak Arabska.

PRZYKŁAD: Po zdobyciu Ankary Jacek usuwa trzy znaczniki miasta oraz znacznik umocnień. Następnie zastępuje je dwoma białymi znacznikami miasta Arabskiego (o jeden mniej, niż trzy znaczniki bizantyjskie, które znajdowały się w mieście). Otrzymuje dwa punkty zwycięstwa na torze Arabów i bierze z banku dwa bizanty. Ponieważ nie ma dość pieniędzy w skarbcu arabskim ani kostek w Pulii, musi teraz usunąć dwie kostki z Armii. Decyduje się usunąć kostkę z Sił Głównych oraz z Taborów. Jedną umieszcza w Stratach, drugą w Ankarze. Gdyby miał trzy bizanty, musiałby wykupić kostkę ze Strat, by położyć ją w mieście.



Jeśli któryś gracz zdobędzie Konstantynopol, otrzymuje pięć punktów zwycięstwa na torze Arabów i gra natychmiast się kończy. O zwycięstwie decydują wówczas wyłącznie punkty arabskie – bizantyjskich nie wlicza się do wyniku. Nie zlicza się też punktów za kontrolę miast – po prostu sprawdza się liczbę punktów na torze Arabów w chwili zakończenia rozgrywki.

Jeżeli gracz zaatakował miasto przy pomocy Wojny Domowej, nie zmienia ono stron. Wciąż jednak liczba znaczników zmniejszona zostaje o jeden, a zdobywca otrzymuje punkty zwycięstwa i pieniądze.

Zniszczenie Armii

Jeśli po bitwie w Armii gracza (na polach Elity, Sił Głównych i Taborów) nie zostaną żadne kostki, przestaje ona istnieć. Jej pionek usuwa się z planszy – gracz może go wprowadzić ponownie, jeśli sobie tego życzy, podczas późniejszych akcji, na tych samych zasadach, co Armię Arabską po raz pierwszy. By położyć pionek Armii na mapie, na którymś z jej pól (Elita, Siły Główne, Taborzy) musi znajdować się co najmniej jedna kostka. Należy przy tym pamiętać, że jeśli armia posiadająca wyłącznie kostki Taborów (i żadnych kostek w innych polach) zużyje ostatnią by się przemieścić, automatycznie zostaje zniszczona.

Atakowanie miast bułgarskich

Jeśli miasto okupowane przez Bułgarów (takie, w którym znajduje się pomarańczowy znacznik) zostanie zaatakowane, automatycznie broni się przy pomocy pełnych sił bułgarskich. Jeśli te zostaną pokonane, atakujący musi również przeprowadzić oblężenie, by przejąć nad nim kontrolę.

Wielu obrońców

Gdy miasta broni wiele armii, atakujący musi pokonać je jedną po drugiej, by przystąpić do oblężenia. O kolejności toczenia bitew decyduje atakujący. Jeżeli zwycięży w bitwach ze wszystkimi, może zacząć oblężenie miasta.

6. PAS

Jeżeli gracz postanowi spasować, bierze kostkę ze swoich Strat i umieszcza ją na polu Zakończenia. Nie płaci za to bizantów. Nie może podejmować w tej turze kolejnych akcji. Jeżeli gracz nie ma żadnych kostek w Stratach, musi zabrać kostkę z Armii lub z Puli. Gracz, który powie „pas” jako pierwszy, umieszcza swoją kostkę w małym kwadracie na polu Zakończenia – oznacza w ten sposób że będzie rozpoczynał kolejną turę. Kiedy wszyscy gracze oprócz jednego spasują, tura zbliża się do końca. Ostatni gracz może wykonać jeszcze jedną akcję (może to być pas). Następnie przechodzi się do Dochodów i utrzymania.



Gracz, który spasował jako pierwszy układa kostkę w tym kwadracie. Pozostali umieszczają kostki w obrębie reszty pola.

2. DOCHÓD I UTRZYMANIE

Każdy gracz otrzymuje dochód i płaci za utrzymanie armii. Każdy znacznik kontrolowanego przez gracza miasta przynosi mu dwa bizanty. Arabowie i Bizancjum otrzymują dochód osobno i należy go umieszczać w oddzielnych skarbcach. Następnie każdy gracz płaci za utrzymanie armii. Każda kostka na Karcie Wojska kosztuje tyle, ile wypisano w złotym okręgu na polu, na którym się znajduje. Opłata musi pochodzić ze skarbcza tej samej strony. Jeżeli gracz nie może opłacić kostki, zostaje usunięta z gry na stałe (nie trafia do Strat). Gracz traci jeden punkt zwycięstwa na torze strony, z której pochodziła kostka, za każdą utraconą w ten sposób kostkę. Jego wynik nie może jednak spaść poniżej zera punktów.

Następnie gracze zabierają wszystkie swoje kostki z toru Akcji Specjalnych, pola Podatków oraz Zakończenia i układają je w swoich Pulach. Ponadto każdy gracz zabiera połowę kostek ze swoich Strat (zaokrąglając w górę) i przenosi do je Puli.

3. NOWA TURA

Znacznik tury przemieszcza się o jedno pole. Gracz, który spaso- wał jako pierwszy zostaje nowym rozpoczynającym. Wykonuje on pierwszą akcję – po nim działają kolejni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po rozegraniu trzech tur.

Gracze otrzymują teraz jeden punkt za każdy znacznik miasta, które kontrolują. Punkty dodaje się do torów stron o tym samym kolorze, co miasto.

Jeśli niższy z wyników gracza jest mniejszy od wyższego o nie więcej, niż połowę, wyniki z obu torów dodaje się, tworząc ostateczny rezultat. Jeżeli niższy wynik jest mniejszy, niż połowa wyższego, ostateczny rezultat gracza równy jest wyłącznie wyższemu wynikowi. Zwycięża gracz posiadający najwyższy rezultat.

PRZYKŁAD: Szymon ma na koniec osiemnaście punktów na torze Arabów i czterdzieści na torze Bizancjum. Jego wynik arabski jest mniejszy od bizantyjskiego o więcej, niż połowę, a więc ostateczny rezultat Szymona to bizantyjskie czterdzieści. Andrzej ma piętnaście punktów arabskich i trzydzieści bizantyjskich. Jego niższy wynik jest równy połowie wyższego, może je więc dodać – otrzymuje na koniec czterdzieści pięć punktów.

W razie remisu, wygrywa ten z remisujących, który ma wyższą sumę wyników (czyli przegrywają ci, którzy otrzymali punkty tyl-

ko jednej strony). Jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia decyduje liczba kontrolowanych miast (niezależnie od ich wielkości). Jeżeli wciąż jest remis, rozstrzyga go suma bizantów w obu skarbcach.

DOBRE RADY

Poniższe uwagi to tylko dobre rady autora i nie powinno się mylić ich z opiniami mistrza gry w „Bizancjum”.

Podczas pierwszej rozgrywki możecie poczuć się zagubieni, nie wiedząc, co robić na początku. Póki nie poznacie dobrze gry, chyba najlepiej jest grać zachowawczo, stosując zrównoważoną strategię i zdobywając punkty po obu stronach. Na początek powinniście przejąć kontrolę nad miastami bizantyjskimi – do dobry sposób na zdobycie punktów i pieniędzy na koniec tury. Niektóre miasta są oczywiście bezpieczniejszym wyborem niż inne – Nicea na przykład nie zostanie w pierwszej turze zaatakowana, gdy Jerozolima czy Tessaloniki prawie na pewno będą obiektem ataku. Pamiętajcie jednak, że pierwsze przejęte miasto Bizancjum określa początkowe położenie Armii Bizancjum. Warto też pamiętać, że nie można zaatakować swojego miasta Bizancjum własną Armią Arabską, więc nie warto blokować w ten sposób możliwości ekspansji swoich Arabów.

Następnie warto pomyśleć o punktach Arabów. Początkowo łatwo im będzie zdobywać miasta, wkrótce jednak spowolnią ich straty. Nie zapominajcie też o miastach takich jak Mekka, które zwykle są zabezpieczone przed atakiem. Dzięki nim łatwo wam będzie utrzymać dość miast po obu stronach, by opłacić obie Armie.

Najlepsze Akcje Specjalne to początkowo Cesarz i Kalif, którzy dają dodatkowe punkty zwycięstwa. Niezłym wyborem jest też Rozbudowa miasta o którym wiesz, że łatwo będzie je obronić – zapewni ci dodatkowe bizanty. Najlepiej jest kontrolować mniej miast o wartości trzy niż posiadających wartość dwa i jeden.

Pierwsza tura mija zatem na wyznaczeniu granic wpływów. Pewnie trafi się jakaś bitwa, ale najpewniej przeciwko Persom lub pogranicznym miastom Bizancjum. Druga i trzecia tura to już gromadzenie punktów z raptownie podupadających miast. Nie zapominajcie też o Kościołach/Meczetach. Pod koniec gry są dobrym pomysłem na zdobywanie punktów.

Jeśli komuś nie poszło w pierwszej turze, warto przemyśleć strategię „wściekłego psa” – parcie na Konstantynopol. Gracze mnogą zabezpieczać się przed skutkami jego upadku albo broniąc miasta swoimi armiami, albo zwiększając swoją punktację na torze Arabów, by zdobyć wyższy rezultat niż zdobywca Konstantynopola (pamiętajcie jednak, że miasto warte jest pięć punktów zwycięstwa!).

Utrata kostek z Karty Wojsk nie zawsze jest taka zła. Jeśli na koniec tury będziesz mieć małe Armie, oszczędzisz pieniądze a następną turę zaczniesz ze sporą Pulą kostek.

Płacenie za kostki jest zwykle dobrym wyborem nawet, jeśli masz jeszcze coś w Puli. Bizancjum zaczyna z dużym skarbcem i jeśli wykorzystasz go by płacić za kostki trafiające na tor Akcji Specjalnych, na koniec tury weźmiesz je do Puli i w następnej turze będziesz korzystać z nich za darmo, wspierając dowolną stronę. W ten sposób pieniądze Bizancjum mogą pośrednio pomóc Arabom.

Atak na Konstantynopol przez Bałkany Armią Arabską to trudne zadanie. Pamiętaj, że Bułgarzy równie chętnie atakują Arabów, jak Bizancjum.

Błędem jest posłanie pierwszego ataku Bułgarów na Adrianopol. Jeśli zdobędą miasto, kolejny gracz może rzucić ich na Konstantynopol i w ten sposób błyskawicznie skończyć grę.

Nie lekceważ wojny domowej. Pamiętaj, że dopóki ta akcja nie zostanie wykorzystana, jesteś zawsze narażony na atak Armii, która wydaje się sojusznica.

Szybkie spasowanie jest o tyle użyteczne, że rozpoczniesz drugą turę. Jeśli masz zamiar zaatakować Konstantynopol, warto w pierwszej akcji przejąć kontrolę nad Flotą bizantyjską, by mieć pewność, że nikt nie utrudni ci dotarcia do stolicy.

Po pierwszej partii zorientujecie się, że reguły gry są dość proste – trudno za to opracować strategię zwycięstwa.