



## Tło historyczne

„Struggle of Empires” osadzona jest w realiach osiemnastego wieku i odtwarza konflikty militarne, ekonomiczne oraz polityczne najważniejszych europejskich potęg tamtych czasów. Był to okres niekończących się wojen, toczonych często w dalekich, zamorskich koloniach.

## Rozgrywka

Gra składa się z trzech głównych części, czyli „wojen”. Na początku każdej z nich formuje się sojusze. Każda wojna trwa pięć lub sześć rund. Podczas każdej rundy gracz wykonać może dwie akcje. Na koniec wojny zlicza się punkty zwycięstwa, zależne od liczby znaczników kontroli w regionach. Karty Postępu, Aliansu i Kompanii zapewniają graczom dodatkowe korzyści ekonomiczne, polityczne oraz militarne, bez których trudno o zwycięstwo. Pieniądze, które są w grze niezbędne, można zdobyć zawsze – jednak kosztem wzrastającego niezadowolenia ludności.

## Plansza

Na planszy znajduje się Europa oraz sześć kolonii. Trzy kolonie amerykańskie: Ameryka Północna, Południowa i Karaiby są na planszy połączone, można bowiem żeglować między nimi bez ryzyka. Poza tym są tak samo rozdzielone i funkcjonują dokładnie jak Afryka, Indie oraz Indie Wschodnie.

Siedem krajów „graczy” posiada nazwy, ale nie ma wartości punktowej. Jedenaście pozostałych regionów posiada wartość w punktach zwycięstwa. To o kontrolę nad nimi walczyć będą grający. Sześć kolonii oraz Bałtyk i Morze Śródziemne to miejsca, gdzie można umieszczać żetony flot. W pozostałych znajdować się mogą wyłącznie armie i twierdze.

### Żetony oddziałów

	Armia	Twierdza	Flota	Znacznik kontroli	Znacznik Niepokoju	Znacznik Kraju
Czerwony – Brytania						
Niebieski – Francja						
Żółty – Hiszpania						
Zielony – Rosja						
Biały – Austria						
Czarny – Prusy						
Pomarańczowy – Zjednoczone Prowincje						

Żetony Krajów reprezentują pomniejsze państwa i krainy. Przy ich pomocy wyznacza się początkowe granice wpływów imperiów, pozwalają też na dalszą ekspansję.

Znaczniki Niepokoju służą do oznaczania poziomu niezadowolenia mieszkańców imperium.

### Elementy gry

Plansza  
Zasady  
Żetony dla graczy, (po 14 armii, 8 flot, 2 twierdze, 23 znaczników kontroli)  
Znaczniki Niepokoju (60)  
Znaczniki Krajów (65)  
Karty Postępu (51)  
Karty Kompanii (9)  
Karty Aliansów (11)  
Znacznik wojny  
Znacznik rund  
Monety (40 miedzianych, 30 srebrnych)  
2 ściągawki  
4 kości

### Oznaczenia na kartach

	Koszt z złocie		Użyj natychmiast
	Koszt w Populacji		Karta Aliansu
	Otrzymujesz 2 Niepokoju		Dodatkowa armia
	Po użyciu odłóż do pudełka		Dodatkowa flota
	Można użyć raz na wojnę. Użycie jest akcją dodatkową		

### Karta Postępu



Karty Postępu mają wiele różnych zastosowań, opisanych na nich samych i w dalszej części instrukcji.

### Karta Aliansu



Karty Aliansów posiadają nazwę regionu, w którym zapewniają pomoc oraz rodzaj oddziału, jakim dysponują.

### Karta Kompanii



Karty Kompanii są związane z regionami na planszy i przynoszą złoto za znajdujące się tam znaczniki kontroli.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóżcie monety obok planszy, tworząc bank.

Wszystkie znaczki Krajów włóżcie do woreczka lub innego pojemnika.

Wylosujcie 10 znaczników Krajów i połóżcie je w odpowiednich miejscach planszy, odkryte.

Rozłóżcie odkryte karty Postępu, Aliansów i Kompanii, tak by wszyscy gracze dobrze je widzieli.

Połóżcie czarne pionki na polu 1 toru Wojny oraz polu 1 toru Rund.

Za pomocą kostek określcie, kto będzie rozgrywającym.

### Każdy gracz musi:

Wybrać zestaw żetonów (kolor określa, którą z potęg gracz będzie reprezentował).

Zaznaczyć Populację 5 na Torze Populacji (za pomocą znacznika kontroli).

Pobrać z banku 10 złota.

Położyć znacznik kontroli na polu zero toru Punktów Zwycięstwa (biegnącego wzdłuż krawędzi planszy).

Pociągnąć pięć losowych znaczników Krajów i położyć znaczniki kontroli na planszy, zgodnie z wynikami losowania. Nie zwraca się przy tym uwagi na symbole na wylosowanych znacznikach. Po pociągnięciu, odkłada się je do pudełka, a nie pojemnika, z którego losowano.

Położyć pięć oddziałów (armii, flot i twierdz) na planszy. Układa się je po jednym, poczynając od rozgrywającego. Armie i twierdze można umieszczać w jedenastu regionach, dających punkty zwycięstwa. Flot nie można umieszczać w German States [*Państwach Niemieckich*], Central Europe [*Europie Środkowej*] ani Ottoman Empire [*Imperium Osmańskim*], wolno je jednak układać w pozostałych ośmiu regionach. Gracz nie musi mieć znacznika kontroli w regionie, w którym układa oddział. Podczas początkowego rozstawiania oddziałów nie stosuje się zasad, dotyczących ruchu.

## WAŻNE KWESTIE

**ZŁOTO** – Choć w grze występują monety w dwóch kolorach, walutę określa się wspólnym mianem złota. Monety miedziane warte są 1 złota, srebrne natomiast 5 złota. Graczom nigdy nie kończy się złoto – jeśli chcą, mogą je wydawać do woli. Zawsze, kiedy gracz nie ma pieniędzy, by za coś zapłacić, może pobierać z banku wielokrotność 2 złota,

póki nie weźmie go dość, by pokryć rzeczony koszt. Za każde 2 złota, które w ten sposób pobiera, otrzymuje jeden punkt Niepokoju. Złota nie można pobierać na zapas, nie wolno też oddawać go, by pozbywać się Niepokoju.

**NIEPOKÓJ** – Gracze używają znaczników Niepokoju by oznaczyć poziom niepokoju społecznych w swoich państwie. Otrzymują je, kiedy pobierają dodatkowe złoto, wykupują kartę Przemysłu i przegrywają bitwy. Znaczniki Niepokoju trzyma się zakryte, by pozostali gracze ich nie widzieli.

W niniejszej instrukcji słowo „gracz” oznacza nie tylko osobę grającą, ale i kontrolowaną przez nią imperialną potęgę.

## SEKWENCJA WOJNY

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

1. Rozmieszczenie znaczników Krajów (pomijane w pierwszej fazie)
2. Określenie sojuszków i kolejności rozgrywki
3. Akcje graczy
4. Dochód i utrzymanie
5. Punkty zwycięstwa
6. Zakończenie wojny

Gra kończy się po rozegraniu trzech wojen.

### 1. Znaczniki Krajów

Wylosujcie dziesięć znaczników Krajów i rozłóżcie je, odkryte, w odpowiednich miejscach planszy. Jeśli na planszy pozostały jakieś znaczniki z poprzedniej wojny, pozostawia się je na miejscu. Tę fazę pomija się w pierwszej turze – znaczniki zostały rozłożone podczas przygotowania.

### 2. Określenie sojuszków i kolejności rozgrywki

Gracze dzielą się na dwa sojusze, określane przez serię aukcji. Podczas pierwszej wojny kolejność aukcji liczy się od pierwszego gracza i toczy się je zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następną aukcję otwiera gracz siedzący na lewo od poprzednika i tak dalej.

Podczas drugiej i trzeciej wojny jako pierwszy licytuje gracz który podczas poprzedniej wojny ruszał się jako ostatni. Następną aukcję otwiera gracz po jego lewej i tak dalej.

Gracze licytują złotem. Każdy może albo podbić stawkę, albo spasować. Gracz, który spasował może wejść do licytacji podczas kolejnych rund tej samej aukcji. Aukcja kończy się, kiedy wszyscy gracze kolejno spasują. Gracz, który podbił stawkę jako ostatni wygrywa. Gracze mogą licytować zerem złota.

Kiedy gracz podbija stawkę musi wskazać, jaki rezultat będzie miało jego zwycięstwo. W tym celu układa znacznik kontroli jednego gracza nie będącego w sojuszu w Polu Propozycji A i znacznik drugiego nie będącego w sojuszu gracza w Polu Propozycji B. Nie musi przy tym układać własnych znaczników. Znaczniki układa się zawsze parami, po jednym na Pole Propozycji. Pojedynczy znacznik można ułożyć wyłącznie, kiedy w grze bierze udział nieparzysta ilość uczestników i tylko jeden z nich nie jest jeszcze w żadnym sojuszu. Zawsze, kiedy gracz podbija stawkę, może zmienić układ znaczników z Polach Propozycji na takie, które mu odpowiadają, póki umieszcza w nich znaczniki graczy nie będących w sojuszach. Znaczniki w Polach Propozycji muszą należeć do różnych graczy – nie mogą być tego samego koloru.

Gracz, który wygra licytację płaci zadeklarowaną sumę, bierze znacznik z Pola A i umieszcza go na pierwszym wolnym (licząc od lewej) polu górnego toru Sojuszu. Znacznik z Pola B układa na pierwszym wolnym polu dolnego toru Sojuszu. Jeśli są jeszcze gracze, który nie są częścią żadnego sojuszu, rozpoczyna się następną licytację. Gracz, który jest w sojuszu może brać udział w kolejnych aukcjach. Powyższą procedurę powtarza się, aż wszyscy gracze znajdują się w Sojuszach (ich żetony trafią na jeden lub drugi tor).

### 3. Akcje graczy

Jeśli w grze uczestniczy dwóch, trzech lub czterech graczy, faza trwa sześć rund. Jeżeli jest ich pięciu lub więcej, faza trwa pięć rund.

Kolejność rozgrywki wynika z pozycji znaczników na torach Sojuszów.

W każdej rundzie gracz może wykonać dwie akcje, wybierając dowolną kombinację poniższych:

**Kupno karty (raz na rundę);  
Utworzenie jednego oddziału;  
Ruch dwóch oddziałów;  
Jeden atak;  
Kolonizacja lub zniewolenie, (raz na rundę);  
Pas.**

Kiedy wszyscy gracze wykonają po dwie akcje, znacznik rundy przesuwa się o jedno pole i zaczyna się kolejna runda. Po pięciu lub sześciu rundach przechodzi się do fazy Dochodów i utrzymania.

### KUPNO KARTY

Aktywny gracz może wybrać jedną z kart i kupić ją. Ponoś koszt wypisany na karcie – może nim być cena w złocie (liczba w kole), Niepokoj (liczba w szarym kwadracie) lub Populacji (na symbolu populacji). Jeśli karta nie ma

kosztu, jest darmowa (choć wzięcie jej jest uważane za akcję). Jeśli koszt karty podany jest w Niepokoj, gracz otrzymuje wymienioną liczbę punktów Niepokoj.

Zazwyczaj gracze zatrzymują karty do końca gry, jest jednak kilka wyjątków. Karty Aliansów zawsze wracają do puli po zakończeniu wojny. Karty Pirate [*Piratów*] i Slave Revolt [*Buntu Niewolników*] trzeba natychmiast rozegrać. Surprise attack [*Atak z zaskoczenia*], Blocade [*Blokada*] i Fighting Withdrawal [*Odwrót*] są jednorazowego użytku. Można trzymać je dowolnie długo, odkłada się je jednak, gdy zostaną użyte. Gracz nie może użyć takiej karty a potem wybrać jej jeszcze raz w tej samej rundzie.

O ile nie zaznaczono inaczej, karta działa przez cały czas.

Jeśli karta oznaczona jest trójkątem, można jej użyć raz na wojnę. Po użyciu należy obrócić ją o 90 stopni, by to zaznaczyć. Użycie karty jest akcją dodatkową (to znaczy można jej użyć w dodatku do dwóch standardowych akcji, które może wykonać gracz). W jednej rundzie można skorzystać z dowolnej liczby kart.

Jeśli karta oznaczona jest kwadratem, po użyciu odkłada się ją do pudełka.

### UTWORZENIE ODDZIAŁU

Aktywny gracz może umieścić jedną armię, flotę lub twierdzę w swoim kraju ojczystym, płacąc za to 1 punktem Populacji. Następnie wolno mu natychmiast przenieść utworzony oddział do regionu, do którego wolno mu go przemieścić zgodnie z regułami ruchu. To jedyny moment, kiedy poruszać się mogą twierdze – na potrzeby tego specyficznego ruchu traktuje się je jak armie. Obowiązują wszystkie zasady dalekiego rejsu. Jeśli twierdza musi wrócić do punktu wyjścia po nieudanej próbie transportu morskiego umieszcza się ją w ojczyźnie gracza. Może potem ruszyć się podczas akcji ruchu. Jeśli jednak trafi do regionu, z którego otrzymuje się punkty zwycięstwa, nie można jej więcej przemieszczać.

W ramach jednej akcji gracz może zniszczyć dowolny oddział i natychmiast utworzyć go gdzieindziej. Wówczas jednak musi wziąć jeden punkt Niepokoj.

### RUCH DWÓCH ODDZIAŁÓW

Przemieszczać można wyłącznie armie i floty – twierdze pozostają tam, gdzie trafiły po utworzeniu. Ta akcja pozwala przemieścić dwa oddziały. Każdy ruch odbywa się niezależnie od innych i jest zupełnie osobnym działaniem.

Oddział można przemieścić dowolnie daleko. Nie przechodzi przy tym przez kolejne regiony, trafia bezpośrednio do regionu docelowego.

**RUCH FLOTY** Flota może przemieścić się z danego regionu bezpośrednio do dowolnego innego regionu, który posiada część morską. Może zatem ruszyć się do sześciu kolonii, nad Baltic [*Bałtyk*] lub Mediterranean [*Morze Śródziemne*], nie wolno jej natomiast przenieść się do German States [*Państw Niemieckich*], Central Europe [*Europy Środkowej*] ani Ottoman Empire [*Imperium Osmańskiego*].

**RUCH ARMII** Armia może przemieścić się z danego regionu do dowolnego innego regionu, o ile spełnione zostaną konkretne warunki.

**Armia może przemieścić się do kolonii tylko, jeśli gracz ma w tej kolonii przynajmniej jedną flotę.** Jeżeli gracz ma flotę w North America [**Ameryce Północnej**], nie pozwala ona przemieszczać armii na Caribbean [*Karaiby*] ani do South America [*Ameryki Południowej*] – wyłącznie do Ameryki Północnej.

Armia może przemieścić się do regionu Europy, o ile gracz spełnia któryś z warunków:

1. Ma w tym regionie znacznik kontroli.
2. Ma znacznik kontroli w sąsiednim regionie.
3. Region sąsiaduje z ojczyzną gracza (Britain [*Brytania*] sąsiaduje na potrzeby ruchu z German States [*Państwami Niemieckimi*]).
4. Gracz ma w regionie flotę (dotyczy Baltic [*Bałtyku*] i Mediterranean [*Morza Śródziemnego*]).
5. Ruch wykonywany jest do Ottoman Empire [*Imperium Osmańskiego*], a gracz ma flotę na Mediterranean [*Morzu Śródziemnym*].

Gracz nie może nigdy przemieścić oddziału do ojczyzny innego gracza. Może za to zawsze przemieścić oddział do własnej ojczyzny.

**DALEKI REJS** Jeśli armia lub flota przemieszcza się do kolonii lub z kolonii do Europy musi wykonać test dalekiego rejsu by sprawdzić, czy udało jej się dotrzeć na miejsce. Gracz rzuca kostką. Jeśli wypadnie 2 lub więcej, ruch kończy się powodzeniem. Wynik 1 oznacza komplikacje. Gracz ponownie rzuca kością. Wynik 1 i 2 oznacza, że oddział zostaje wyeliminowany. Przy wyniku 3 i 4 oddział wraca na miejsce, z którego wyruszał. 5 i 6 oznacza, że ruch kończy się powodzeniem.

Jeśli ruch odbywa się wyłącznie w regionie Europy lub pomiędzy trzema regionami Ameryk, nie wykonuje się testu dalekiego rejsu, choć w tym drugim przypadku gracz musi mieć w regionie, do którego się przemieszcza, flotę. Test wymagany jest wyłącznie, kiedy oddział przekracza granicę regionów oznaczoną „linią”.

## ATAK

Atak kosztuje 2 złota, które należy zapłacić przed rzutem kośćmi. Decydując się na atak, aktywny gracz wskazuje

region, w którym chce go wykonać. Zaatakować może zarówno innego gracza, jak neutralny znacznik Kraju (posiadający wartość liczbowa). Jeśli w regionie znajduje się więcej takich znaczników, aktywny gracz wybiera, który będzie atakował.

By wywołać bitwę lądową gracz musi mieć w regionie przynajmniej jeden żeton armii w swoim kolorze. Jeśli go nie posiada, wciąż może zaatakować flotą, wówczas jednak rozgrywa się wyłącznie bitwę morską. Jedynym powodem takiego ataku jest chęć eliminacji atakowanej floty.

**Nie można zaatakować gracza, będącego w tym samym sojuszu.**

Jeśli atak odbywa się w koloniach, nad Baltic [*Bałtykiem*], Mediterranean [*Morzem Śródziemnym*] lub w Ottoman Empire [*Imperium Osmańskim*], przed bitwą lądową rozgrywa się bitwę morską. Określi ona, który gracz otrzyma wsparcie z morza podczas bitwy lądowej. Nie można otrzymać wsparcia z morza w Niemczech i Europie Środkowej. Jeśli atak odbywa się w Imperium Osmańskim, bitwa morska toczy się na Morzu Śródziemnym.

Jeżeli może dość do bitwy morskiej, atakujący musi określić, czy chce w niej walczyć. Jeśli się na to nie zdecyduje, obrońca otrzyma wsparcie z morza. Jeżeli atakujący postanowi walczyć, wycofać może się obrońca – wówczas to atakujący otrzymuje wsparcie z morza. Gdy obydwaj gracze decydują się na walkę, dochodzi do bitwy morskiej. Gracz może zdecydować się walczyć tylko, jeśli ma w regionie przynajmniej jedną flotę.

Bitwy morskie i lądowe odbywają się według tych samych zasad. Każda armia/flota ma wartość jeden. Twierdze mają wartość dwa, jeśli się bronią, nie doliczają się jednak do ataku. Gracze sumują wartość oddziałów, którymi atakują/bronią się. W bitwie morskiej posiadacz większej liczby kart Navy Training [*Wyszkolenia floty*] dodaje do wyniku 1. W bitwie lądowej analogicznie postępuje posiadacz większej liczby kart Army Training [*Wyszkolenia armii*]. Jeśli gracz ma wsparcie z morza, dodaje do wyniku 1. Następnie atakujący rzuca dwiema kośćmi i dodaje do swojej sumy różnicę wyników (przykładowo, jeśli wyrzucił 4 i 6, dodaje do sumy 2). Następnie to samo robi obrońca. Bitwę wygrywa posiadacz większej sumy.

Pokonany traci jeden oddział. Jeśli toczyła się bitwa morska, jej zwycięzca dodaje 1 do sumy wartości oddziałów w bitwie lądowej. Jeżeli gracz aktywny zwyciężył w bitwie lądowej, może usunąć z regionu, w którym się toczyła, jeden znacznik kontroli pokonanego i zastąpić go własnym. Jeżeli obrońca nie miał w tym regionie znaczników, atakujący nie układa w nim własnego.

Jeżeli aktywny gracz pokonał neutralny znacznik Kraju, znacznik ten usuwa się z planszy i zastępuje znacznikiem kontroli tego gracza. Jeśli suma oczek, wyrzuconych na

kostkach przez któregoś z graczy wynosi „7”, ten gracz traci jeden dodatkowy oddział. Jeśli pokonany gracz wyrzucił „7”, a po jego stronie walczyły oddziały sojusznika, tę dodatkową stratę ponieść musi sojusznik. Jeżeli sojuszników było kilku, pokonany gracz decyduje, który z nich traci oddział.

Jeśli bitwa kończy się remisem, obydwie strony tracą oddział, a obrońca nie usuwa z planszy znacznika kontroli. Remis nie może spowodować utraty twierdzy, niezależnie od okoliczności. Jeśli do remisu doszło w walce ze znacznikiem neutralnym, atakujący traci oddział, a znacznik pozostaje na planszy. Remis w bitwie morskiej oznacza, że żaden z graczy nie otrzymuje wsparcia z morza.

Wartość obrony znacznika neutralnego równa jest wydrukowanej na nim liczbie. Gracz rzuca kością za neutralny Kraj. Kraje neutralne nigdy nie toczą bitew morskich, a więc jeśli atakujący ma co najmniej jedną flotę, zawsze otrzymuje wsparcie z morza. Kraj neutralny nie może też otrzymać pomocy ze strony innego gracza. Jeśli na znaczniku Kraju znajduje się wartość złota (w okręgu), gracz, który ten żeton pokona otrzymuje taką ilość złota z banku. Jeżeli na znaczniku znajduje się cyfra „1” w kwadracie, jego pogromca otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

Gracze, którzy są członkami tego samego sojuszu, mogą razem atakować i bronić się. Sojusznik może dodać swoje floty/armie do sumy walczącego gracza, nie może jednak korzystać z żadnych premii wynikających z posiadanych kart Postępu i Aliansów. Decyduje również, które oddziały walczą – przykładowo, może zechcieć uczestniczyć w bitwie morskiej, ale nie wysłać do walki żadnych armii. Na pomoc sojusznikowi nie można nigdy posłać twierdzy. Jeśli atakujący zwycięży, tylko on układa znacznik kontroli – jego sojusznicy nie otrzymują takiej możliwości. Jako pierwszy o pomoc sojuszniczych graczy zabiega atakujący, potem obrońca. O pomoc sojuszniczą prosi się po zadeklarowaniu i opłaceniu ataku, ale przed rzutem kośćmi. Gracze mogą wprawdzie przed ogłoszeniem ataku umawiać się w kwestii pomocy, ewentualne ustalenia nie są jednak wiążące. Gracz nie może posłać pomocy sojuszniczej Krajowi neutralnemu. Gracz może oferować złoto w zamian za pomoc.

**Karty Aliansów** dodają jedną armię lub flotę do siły gracza, zależnie od symbolu na karcie i miejsca, w którym toczy się bitwa. Z karty takiej można korzystać tylko w regionach, które są na niej wypisane (co oznacza, że karty Ottoman Empire [*Imperium Osmańskiego*] i Portugal [*Portugalii*] wykorzystać można w kilku regionach) – gracz decyduje, w którym z wypisanych regionów jej używa. Jeśli na karcie znajduje się symbol floty oraz armii, gracz wybiera, jaki rodzaj oddziału dolicza do swojej siły. Decyzję tę podejmuje po pertraktacjach z graczami z tego samego sojuszu, ale przed rzutem kośćmi. Karty Aliansów działają stale i fakt, że podczas danej rundy gracz użył jednego z oddziałów w konkretnym regionie nie oznacza, że póź-

niej, podczas tej samej rundy, nie może skorzystać z innego oddziału zaznaczonego na karcie w innym dozwolonym regionie. Oddziałów z kart Aliansów nie można używać w charakterze strat.

Każda utrata oddziału sprawia, że gracz musi zwiększyć Niepokój w swojej ojczyźnie o jeden punkt.

Jeśli obrońca nie ma oddziałów, broni się siłą zero, do której dodaje wynik rzutu kośćmi. Jeśli atakujący zwycięży, przejmuje znacznik kontroli, pokonany obrońca nie otrzymuje jednak Niepokoj (nie stracił oddziału).

## KOLONIZACJA/ZNIEWOLENIE

Aktywny gracz może zastąpić znacznik Kraju oznaczony „Pop” swoim znacznikiem kontroli. Musi w tym celu wydać jeden punkt Populacji.

Aktywny gracz może zastąpić znacznik Kraju oznaczony „Slaves” [„*Niewolnicy*”] swoim znacznikiem kontroli, jeśli ma w Afryce przynajmniej jedną flotę. Nie musi wydawać w tym celu Populacji.

Obydwa powyższe działania uznawane za ten sam rodzaj akcji. Można ją wykonać tylko raz w rundzie, co znaczy, że gracz nie może w tej samej rundzie skolonizować regionu, a potem dokonać zniewolenia.

## PAS

Gracz może powiedzieć „pas”. Rezygnuje wówczas z tej akcji, może jednak wykonywać kolejne w dalszej części rundy.

## 4. Dochód i utrzymanie

Najpierw ustala się dochód, potem oblicza koszt utrzymania.

Każdy gracz otrzymuje 1 złota za każdy posiadany punkt Populacji. Każdy gracz otrzymuje 1 złota za każdy znacznik kontroli, który ma na mapie.

Następnie gracze muszą zapłacić 1 złota za każdy oddział (armię, flotę i twierdzę), który ma na planszy. Nie może odrzucić oddziału zamiast go opłacać.

**WZROST POPULACJI** Każdy gracz otrzymuje pięć punktów Populacji. Populacja nie może nigdy być wyższa niż dziewięć.

## 5. Punkty zwycięstwa

Punkty Zwycięstwa zlicza się z regionów, zależnie od liczby znaczników kontroli, które posiadają w nich gracze. Każdy region posiada dwie lub trzy wartości w Punktach Zwycięstwa. Gracz, który posiada najwięcej znaczników kontroli w regionie, otrzymuje najwyższą liczbę punktów.

Gracz o drugiej najwyższej liczbie znaczników otrzymuje drugą wartość, i tak dalej.

W wypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują tyle samo PZ. Przykładowo, jeśli dwóch graczy ma taką samą, najwyższą liczbę znaczników kontroli w regionie, obaj otrzymują najwyższą wartość Punktów Zwycięstwa dla tego regionu. Gracz (lub gracze), którzy są tuż za nimi otrzymują drugą co do wysokości wartość. Każdy przyrost Punktów Zwycięstwa należy natychmiast oznaczyć na torze.

## 6. Zakończenie wojny

Przesuńcie znacznik Wojny o jedno pole. Przenieście znacznik Rund z powrotem na pole 1. Wykorzystane w czasie poprzedniej wojny karty odwraca się – można znów z nich skorzystać. Gracze oddają karty Aliansów do wspólnej puli. Znaczniki graczy usuwa się z torów Sojuszów, należy jednak zapamiętać, kto ruszał się jako ostatni. Zaczyna się nowa wojna.

## Zakończenie gry

Gra kończy się po rozegraniu trzeciej wojny. Gracze odsłaniają swoje żetony Niepokoju. Każdy gracz, którego Niepokój wynosi 20 lub więcej traci wszystkie Punkty Zwycięstwa – w jego kraju wybuchła rewolucja! Spośród pozostałych grających ten, który posiada najwyższy Niepokój, traci 7 PZ. Gracz o drugim co do wysokości Niepokoju traci 4 PZ. W wypadku remisu wszyscy remisujący tracą tyle samo PZ, tak samo, jak zyskują je podczas remisu w liczbie znaczników kontroli. Zwycięża gracz posiadający najwięcej Punktów Zwycięstwa.

## Przykład Rozgrywki

W naszym przykładzie udział bierze pięć imperiów: Brytyjskie, Francuskie, Pruskie, Austriackie i Hiszpańskie. Trwa druga wojna.

SOJUSZE Brytyjczyk, który w poprzedniej wojnie ruszał się ostatni, licytuje jako pierwszy. Deklaruje stawkę wynoszącą zero i układa własny znacznik w Polu Propozycji A i żeton Prus w Polu B – co oznacza, że zamierza wypowiedzieć wojnę Prusom. Gracz francuski jest tym usatysfakcjonowany i pasuje. Prusak natomiast podbija stawkę do 1 i układa w Polu A Austrię i w Polu B Francję. Austriak, Hiszpan, Brytyjczyk i Francuz pasują, a więc Prusak wygrywa aukcję. Znacznik Austrii układa się na polu „1” (pierwszym) toru Sojuszu A, żeton Francji na polu „2” (pierwszym) toru Sojuszu B. Następną aukcję rozpoczyna Francuz.

RUCH Brytyjczyk używa akcji Ruchu, co oznacza, że może przemieścić dwa oddziały. Ma zamiar przesunąć armię do Indii, nie ma tam jednak floty – przesuwa ją zatem do Indii z Ameryki Północnej. Ponieważ jest to daleki rejs, musi rzucić kością. Wypada 2 – flota dociera bezpiecznie na miejsce. Teraz może przemieścić do Indii armię z Państw Niemieckich. To również wymaga testu dalekiego rejsu, tym razem jednak na kości wypada 1. Brytyjczyk rzuca drugą kością, osiągając rezultat 3 – armia wraca do punktu wyjścia, czyli do Państw Niemieckich. Na tym kończy się akcja Brytyjczyka, ma jednak jeszcze drugą, a więc nic nie powstrzyma go przed kolejną próbą przetrzucania armii do Indii.

WALKA Hiszpania atakuje Brytanię w Ameryce Północnej, gdzie posiada dwie floty i dwie armie. Brytania ma tam jedną flotę i jedną armię. Poza tym w regionie znajduje się jedna flota i jedna armia Austrii. Hiszpan płaci dwa złota i ogłasza atak. Brytyjczyk prosi o pomoc Austriaka, który jest w tym samym sojuszu. Ten nie chce używać floty, godzi się jednak, by Brytyjczyka wsparła jego armia. Brytyjczyk postanawia nie toczyć bitwy morskiej, a więc Hiszpan automatycznie zyskuje wsparcie z morza. Rozpoczyna się bitwa na lądzie. Hiszpan rzuca kośćmi: rezultaty to 2 i 5, które dają różnicę 3. Tyle właśnie dodaje do 2, czyli sumy siły swoich armii. Do tego dolicza 1 za wsparcie z morza, 1 za przewagę w kartach Army Training [Wyszkolenia armii], których ma więcej od Brytyjczyka (liczba kart posiadanych przez Austrię nie liczy się) i 1 za kartę Aliansu z Indianami Ameryki Północnej, który posiada – daje mu to w sumie 8. Brytyjczyk wyrzuca 1 i 6, a więc posiada różnicę 5, którą dodaje do siły swoich armii, równej 2 (1 za własną, 1 za sojuszniczą armię Austrii) – uzyskuje zatem sumę 7. Hiszpania wygrywa, a Brytyjczyk traci jedną armię na skutek porażki. Suma oczek na kostkach Hiszpana wynosiła jednak 7, co oznacza, że on również traci jeden oddział. Mało tego – Brytyjczyk również wyrzucił 7, w związku z czym musi ponieść drugą stratę. Ponieważ w bitwie uczestniczył sojusznik – Austria – to właśnie on musi stracić

cić armię (która, swoją drogą, był ostatnim oddziałem po stronie obrońcy). W związku z tym Brytania, Hiszpania i Austria otrzymują po 1 punkcie Niepokoju. Brytyjczyk zabiera z Ameryki Północnej jeden znacznik kontroli, a Hiszpan zastępuje go swoim.

**PUNKTY ZWYCIĘSTWA** Brytania i Francja mają po trzy znaczniki kontroli w Państwach Niemieckich, Austria ma tam dwa znaczniki a Hiszpania 1. Brytania i Francja otrzymują w związku z tym po 8 Punktów Zwycięstwa, Austria dostaje 5 punktów a Hiszpania 3. Gdyby Hiszpania remisowała z Austrią, obydwaj gracze otrzymaliby po 5 PZ.

### Rady i sugestie

„Struggle of Empires” nie jest grą łatwą i podczas pierwszej rozgrywki trudno czasem zdecydować, które akcje najlepiej wykonać. Poniżej znajduje się kilka porad w tym względzie.

Kiedy rozmieszczasz pierwsze pięć oddziałów, myśl o obrońce. Jeśli zamierzasz utrzymać się lub prowadzić ekspansję w koloniach, dobrze rozmieścić w nich floty. Twierdze układać warto tylko, jeśli masz w regionie przynajmniej dwa znaczniki kontroli – inaczej mogą się okazać bezużyteczne.

Warto zwrócić uwagę, że znaczniki Krajów określają, jak wiele kontroli może znajdować się w danym regionie. Przykładowo, w grze znajdują się cztery znaczniki Ottoman Empire [*Imperium Osmańskiego*], co znaczy, że w tym regionie nigdy nie znajdzie się więcej, niż cztery znaczniki kontroli.

Kiedy decydujesz, kogo zaatakować, zastanów się, gdzie możesz uzyskać dominację w liczbie znaczników kontroli. Atakowanie gracza, który remisuje z tobą o pierwsze miejsce nie przyniesie ci dodatkowych PZ, zmniejszy jednak jego wynik.

Kiedy grasz po raz pierwszy, liczba kart, które można kupić, może wydawać się przytłaczająca. Nasze doświadczenia z rozgrywek testowych wskazują, że w pierwszej rundzie najlepiej kupować następujące karty:

Diplomacy [*Dyplomacja*], Mercenaries [*Najemnicy*], Trained Native [*Wyszkoleni tubylcy*], Pressgangs [*Łapacze*], War Office [*Ministerstwo wojny*].

Karty Kompanii i Aliansów warto kupić dopiero w późniejszych rundach (pamiętaj, że Aliansy kontrolujesz tylko przez jedną wojnę, kupuj je więc dopiero kiedy wiesz, gdzie będziesz tę wojnę toczyć). Karty Government Reform [*Zmiany Rządu*] również dobrze zostawić sobie na potem. Co do reszty, wszystko zależy od tego, jaką przyjmujesz strategię.

Dobrze jest posiadać spójną politykę rozwoju, która pomoże ci podejmować decyzję. W gruncie rzeczy możliwe są trzy polityki: Kolonialna, Europejska i mieszana. Każda ma swoje zalety i determinuje, jakie karty warto wybierać. Trained Natives [*Wyszkoleni tubylcy*], Navigation [*Nawigacja*] oraz Pressgangs [*Łapacze*] przydają się, jeśli koncentrujesz się na koloniach. Improved Agriculture [*Reforma rolna*], Militia [*Ochotnicy*] i Logistics [*Zaopatrzenie*] są podporą polityki Europejskiej.

Kluczową sprawą jest właściwe interpretowanie systemu sojuszków. W zasadzie najlepiej jest być w sojuszu z wrogami i prowadzić wojnę z przyjaciółmi – zmniejsza to radykalnie liczbę graczy, którzy mogą cię zaatakować. Ponadto, jeśli zamierzasz utrzymywać znaczniki w Państwach Niemieckich pamiętaj, żeby mieć w tym regionie co najmniej jednego sojusznika – inaczej wrogowie zmiotą cię z powierzchni ziemi.

### Autorzy

**Autor gry:** Martin Wallace.

**Grafika:** Peter Dennis.

**Przekład:** Tomasz Z. Majkowski

**Podziękowania:** Simon Bracegirdle, Richard Spilsbury, Jerry Elsmore, Andy Ogden, Andy Daglish, Martin Hair, Andy Bates, Martin Burroughs, Michele Minett, Rob Mulholland, Chris Boote, Julia Boote, Frank Rogers, Colin Jones, Christine Jones, Paul Heald, Nuala O'Rourke, członkowie klubu Man o' War oraz niewinne ofiary zmuszone do testowania tej gry na rozmaitych konwentach, zwłaszcza Bayconie, Stabconie, Ramsdenconie oraz Convention of Wargamers.

Szczególne podziękowania dla Jamesa Hamiltona, Geoffa Browna, Rogera Greenwooda oraz Johna Bohrera.

Kontaktujcie się z nami przez stronę:

**warfrog.co.uk**

lub piszcie na

**martinwallace@ntlworld.com.**

*These rules are © Martin Wallace 2004.*

### Na zlecenie REBEL.pl

REBEL.pl – największy sklep z grami. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

**REBEL Centrum gier**

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk, tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454



## Ważne informacje

### Sekwencja wojny

1. Znaczniki Krajów - ułóżcie 10 znaczników Krajów na planszy (nie w pierwszej turze).
2. Ustalcie Sojusze i kolejność rozgrywki.
3. Akcje graczy – każdy gracz wykonuje 2 akcje na rundę. (6 rundy przy 2-4 graczach, 5 rund przy 5+ graczach)
4. Dochód i utrzymanie.
5. Punkty zwycięstwa.
6. Koniec wojny. Gra trwa 6 wojen.

### Akcje graczy

- A – Kupno karty (raz na rundę).
- B – Utworzenie 1 oddziału. Kosztuje 1 Populacji. Ułóż w regionie, do którego może się ruszyć, (twierdze ruszaj jak armie).
- C – Ruch 2 oddziałów. Ruch do/z kolonii wymaga testu dalekiego rejsu.
- D – 1 atak. Kosztuje 2 złota.
- E – Kolonizacja lub zniewolenie (raz na rundę). Kolonizacja – za 1 Populacji zamieć znacznik Kraju oznaczony „Pop” swoim znacznikiem kontroli.  
Zniewolenie – flota w Afryce pozwala zastąpić żeton Kraju oznaczony „Slave” swoim znacznikiem kontroli.
- F – Pas.

### Ruch

- Floty mogą ruszać się do wszystkich regionów z wyjątkiem German States, Central Europe oraz Ottoman Empire.
- Armie mogą przemieszczać się do kolonii tylko, jeśli gracz ma w niej flotę.
- Armie mogą przemieszczać się do regionów Europy tylko, jeśli spełnione są warunki:  
Gracz ma w regionie znacznik kontroli.  
Gracz ma znacznik kontroli w regionie sąsiednim.  
Region sąsiaduje z ojczyzną (Britain sąsiaduje z German States).  
W regionie gracz ma flotę.  
Ruch do Ottoman Empire jeśli gracz ma flotę w Mediterranean.

**DALEKI REJS** Podczas dalekiego rejsu gracz rzuca kością za każdy oddział przemieszczający się z i do kolonii. Wynik 1 oznacza, że trzeba rzucić jeszcze raz. 1-2 podczas drugiego rzutu oznacza eliminację oddziału. Przy wyniki 3-4 oddział wraca do miejsca, w którym zaczynał ruch. 5-6 pozwala na ruch bez przeszkód. Podczas ruchów między trzema regionami Ameryk nie wykonuje się rzutów.

### Walka

Bitwa morska determinuje, kto dostanie wsparcie z morza w koloniach i regionach Baltic, Ottoman Empire, (floty walczą w Mediterranean) oraz Mediterranean.

Sumę siły w bitwie określa się dodając różnicę między wynikami na dwóch k6 do liczby walczących oddziałów, plus modyfikatory (lepsze wyszkolenie, Alians). Twierdze warte są 2 punkty, ale tylko w obronie. Gracz, który otrzymuje wsparcie z morza dodaje do sumy +1. Jeśli gracz wyrzuci w sumie na dwóch kościach 7 oczek, traci dodatkowy oddział. Każda utrata oddziału powoduje wzrost Niepokoju o 1. Jeśli atakujący zwycięży, zastępuje jeden znacznik kontroli obrońcy w regionie swoim znacznikiem kontroli. Pokonany traci 1 oddział. W razie remisu obydwie strony tracą 1 oddział (gracz nie może stracić w ten sposób twierdzy, a znacznik Kraju zostaje na miejscu).

### Dochody i utrzymanie

Gracz otrzymuje 1 złota za każdy punkt Populacji i znacznik kontroli na planszy.  
Gracz MUSI zapłacić 1 złota za każdą armię, flotę i twierdzę, które ma na planszy  
**WZROST POPULACJI** Każde imperium otrzymuje 5 Populacji.

### Punkty Zwycięstwa

Gracz posiadający najwięcej znaczników kontroli w regionie (ale nie oddziałów) otrzymuje tyle PZ, ile wynosi najwyższa wartość regionu. Posiadacz drugiej liczby znaczników kontroli otrzymuje drugą wartość i tak dalej. W razie remisów wszyscy remisujący otrzymują tyle samo PZ.

### Koniec wojny

Przesuńcie znacznik Wojny o 1 pole i przemieście znacznik Rundy na pole 1. Gracze oddają karty Aliansów. Zaczyna się nowa wojna. Gra kończy się po trzeciej wojnie. Po zliczeniu PZ gracze odsłaniają Niepokój. Liczba PZ posiadaczy 20 i więcej punktów Niepokoju zmniejszana jest do 0. Pośród pozostałych posiadacz największego Niepokoju traci 7 PZ, drugiego co do wysokości – 4 PZ. W razie remisu remisujący tracą tyle samo PZ.

## Opis kart



**Karty Kompanii** pozwalają wziąć 1 złota za każdy znacznik kontroli, który masz w wypisanym regionie. Jeśli na karcie wypisano dwa regiony wybierasz, z którego otrzymujesz złoto. Użycie jest akcją dodatkową. Można użyć raz na wojnę.



**Karty Aliansów** dodają armię/flotę do twojej siły w wpisanym regionie/regionach. Nie można użyć ich, by pomóc innemu graczowi. Nie liczą się jak oddziały na potrzeby modyfikatora Army/Navy Training. Jeśli karta oznaczona jest armią i flotą, decydujesz której formacji używasz przed rzutem kośćmi.

**Karty Postępu** opisane są poniżej.



**Army Training [Wyszkolenie armii]** (6) Jeśli masz więcej takich kart, niż przeciwnik, z którym toczysz bitwę lądową, otrzymujesz +1 do sumy (o ile w bitwie masz przynajmniej jedną armię lub twierdzę). Modyfikator liczy się również podczas atakowania krajów neutralnych.



**Naval Training [Wyszkolenie floty]** (2) Działa analogicznie jak Army Training, dotyczy jednak bitew morskich. By uzyskać modyfikator musisz mieć w bitwie przynajmniej jedną flotę.



**Reserve [Rezerwy]** (4) Po wykonaniu przez obie strony rzutu w bitwie, w której jesteś atakującym lub obrońcą, możesz wymusić ponowny rzut. Drugi rezultat obowiązuje. Obie strony mogą użyć w bitwie wielu takich kart.



**War Office [Ministerstwo wojny]** Możesz wykonać 1 dodatkowy atak na wojnę. To dodatkowa akcja. Za taki atak nie musisz płacić.



**Mercenaries [Najemnicy]** (2) Możesz utworzyć 1 armię na wojnę bez zmniejszania Populacji.



**Pressgangs [Łapacze]** Możesz utworzyć 1 flotę na wojnę bez zmniejszania Populacji.



**Trained Natives** [*Wyszkoleni tubylcy*] Możesz utworzyć 1 armię bez zmniejszania Populacji i umieścić ją bezpośrednio w Kolonii, bez rzucania za daleki rejs i obecności floty. Musisz mieć w tej Kolonii znacznik kontroli lub oddział (może być flota). Po utworzeniu oddziału możesz natychmiast wykonać nim ruch – co znaczy, że możesz posłać go do Europy, wykonując rzut za daleki rejs.



**Militia** [*Ochotnicy*] (3) Kiedy tworzysz oddział możesz dodatkowo utworzyć jedną armię. Musisz zapłacić za nią Populacją. Tej karty nie można używać w połączeniu z Mercenaries, Pressgangs lub Trained Natives.



**Logistics** [*Zaopatrzenie*] (3) Kiedy wykonujesz ruch, możesz przenieść dodatkowy oddział.



**Banking** [*Bankowość*] (2) Za jeden punkt Niepokoju otrzymujesz 3, a nie 2 złota.



**Navigation** [*Nawigacja*] (2) Dodajesz +2 do drugiego rzutu, jeśli wyrzuciłeś 1 podczas pierwszego rzutu za daleki rejs.



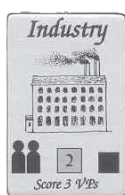
**Diplomatic Service** [*Korpus dyplomatyczny*] Raz na wojnę możesz wziąć jedną kartę Aliansu jako dodatkową akcję. Musisz za nią zapłacić.



**Improved Agriculture** [*Reforma rolna*] (5) Raz na wojnę dodaj 1 do swojej Populacji.



**Government Reform** [*Zmiana rządu*] (10) Biorąc tę kartę odrzuć 2 punkty Niepokoju.



**Industry [Przemysł]** (3) Natychmiast otrzymujesz 3 PZ.



**Pirates [Piraci]** Można zagrać w dowolnej kolonii. Wybierz znacznik kontroli w dowolnym kolorze, który piraci zaatakują (może należeć nawet do gracza z tego samego sojuszu). Piraci mają siłę 1 i muszą walczyć z oddziałami floty gracza, którego znacznik wybrałeś. Jeśli gracz nie ma w tym regionie floty, broni się siłą zero. Walka toczy się wedle standardowej procedury (obrońca nie może prosić o pomoc sojuszników). Jeśli piraci zwyciężą, broniony znacznik kontroli układa się na karcie Piratów, która zostaje w regionie. Ten znacznik kontroli nie będzie się liczył podczas ustalania PZ. Każdy gracz może usunąć Piratów i zastąpić znacznik kontroli swoim, jeśli pokona ich w bitwie morskiej. Rozstrzyga się ją tak samo, jak atak na Kraj neutralny. Jeśli Piraci zostaną pokonani, ich karta wraca do puli i od tej chwili można wybrać ją ponownie. Jeśli atak piratów na znacznik kontroli się nie powiedzie, wracają do puli.



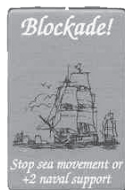
**Slave Revolt [Bunt niewolników]** Działa jak Piraci, atakuje jednak armie przeciwnika z siłą 3. Do walki wlicza się wsparcie z morza. Broni się z siłą 3. Można jej użyć tylko w trzech koloniach Ameryki.



**Fighting Withdrawal [Odwrót]** Pozwala obrońcy i jego sojusznikom uniknąć strat (na lądzie i morzu) po przegranej walce. Traci jednak znacznik kontroli. Można użyć tej karty po wykonaniu rzutu kośćmi. Po użyciu wraca do puli.



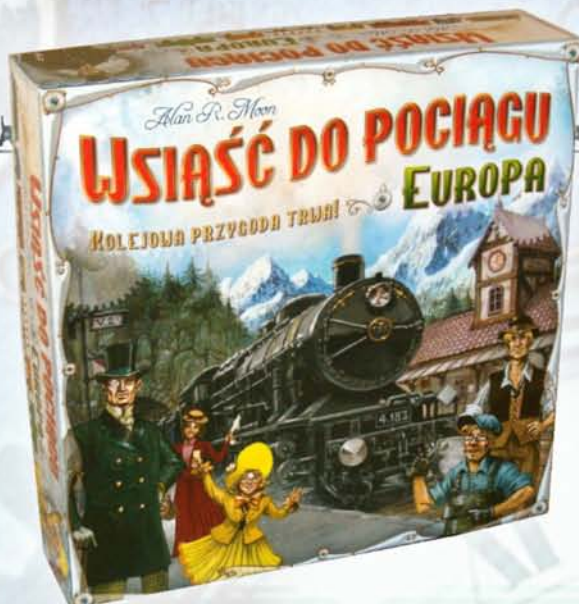
**Surprise Attack [Atak z zaskoczenia]** Pozwala atakującemu powstrzymać graczy z sojuszu obrońcy przed udzieleniem mu pomocy. Obrońca może jednak używać kart Aliansów. Po użyciu karta wraca do puli i mogą ją wybierać inni gracze. Gracz nie może użyć jej i wziąć z puli w tej samej rundzie.



**Blockade [Blokada]** Można użyć na dwa sposoby: a) jeśli jesteś graczem aktywnym, możesz ułożyć pod swoją flotą. Każdy gracz, który chce przemieścić armie do tego regionu musi mieć w nim więcej flot, niż ty. Karta wraca do puli na koniec wojny lub jeśli jego posiadacz straci wszystkie floty w regionie. b) możesz użyć przed rzutem kośćmi w bitwie lądowej, by wsparcie z morza dało ci premię +2 zamiast +1. Po użyciu karta wraca do puli. Gracz nie może użyć jej i wziąć z puli w tej samej rundzie.

Alan R. Moon

# WSIAŚĆ DO POCIĄGU EUROPA



**Najlepsza  
planszowa gra  
rodzinna  
nareszcie po  
polsku!**

**W**siąść do pociągu: Europa zabierze cię w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia. "Europa" To druga wersja niezmiernie popularnej na całym świecie gry o wielkiej, kolejowej przygodzie. Gracze zbierają karty przedstawiające wagony i używają ich by budować **dworce**, pokonywać **tunele**, wsiadać na **promy** i zajmować **trasy kolejowe** jak Europa długa i szeroka.

**Wsiąść do pociągu: Europa** to gra prosta i elegancka, której można nauczyć się w 5 minut. Zapewni dobrą zabawę całej rodzinie, spodoba się też doświadczonym graczom.

Gra do nabycia w sklepach z grami  
oraz na [www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)

 **REBEL.PL**  
Centrum gier



GRACZY	WIEK	CZAS
2-5	8+	30-60 minut



**Ponad 500.000 sprzedanych egzemplarzy na całym świecie!**