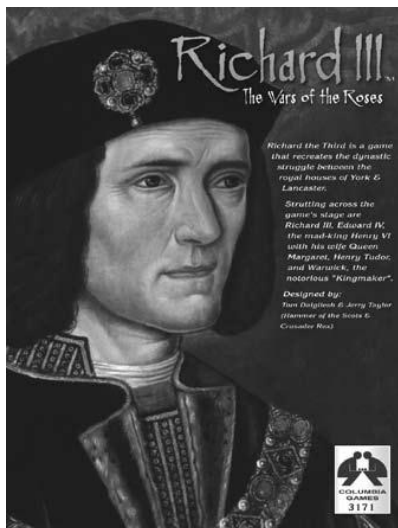


RICHARD III



WPROWADZENIE

Wojna Róż trwała trzydzieści dwa lata, od 1455 do 1486 roku. Nie była to jednakże wojna ciągła. Bitwy bywały krwawe, a żadna ze stron nie była w stanie utrzymać stałej armii w przyzwoitej wielkości. Większość kampanii militarnych trwała zaledwie po kilka miesięcy, oddzielanych 6-12 letnimi niespokojnymi okresami pokoju.

GRACZE

Gra zaprojektowana została dla dwóch graczy. Jeden z graczy reprezentuje Ród Lancasterów (czerwony), drugi Yorków (biały). Podczas gry każdy z graczy może zasiadać na tronie, jest wtedy zwany KRÓLEM. Drugi gracz jest zwany PRETENDENTEM. Rolami tymi gracze mogą się wymieniać więcej niż jeden raz. Gra rozpoczyna się gdy Ród Lancasterów jest KRÓLEM, a Ród Yorków PRETENDENTEM.

KARTY

Gra zawiera dwadzieścia pięć (25) kart, dziewiętnaście (19) kart AKCJI i sześć (6) kart ZDARZEŃ. Na początku każdej KAMPANII, karty są tasowane i po siedem (7) zakrytych kart rozdawanych jest każdemu z graczy. Pozostałe karty nie są używane podczas kampanii.

ZAWARTOŚĆ GRY

- Plansza gry
- 63 bloczki (31 czerwonych, 31 białych, 1 czarny)
- Arkusze z etykietami (na bloczki)
- Karty (25)
- Kości (4)

1.0 TUR Y GRY

Gra składa się z trzech (3) **Kampanii**, każda z siedmiu (7) **Tur Gry**, co tworzy w sumie dwadzieścia jeden Tur. **Tury Polityczne** są spoiwem pomiędzy kampaniami.

Każda Tura Gry ma cztery (4) Fazy, rozgrywane w sekwencji podanej poniżej.

1.1 FAZA KART

Każdy gracz rozpoczyna Turę Gry poprzez zagranie **jednej (1) zakrytej** karty. Następnie karty równocześnie są odkrywane. Gracz z wyższą kartą jest Graczem 1 w tej Turze Gry. PRETENDENT jest graczem nr 1 w przypadku remisów.

UWAGA: Gracze muszą zagrać karty, ale nie muszą wykonywać żadnych czynności – jeżeli mają takie życzenie. Akcje nie mogą być jednak zachowane na późniejszy użytek.

1.2 FAZA AKCJI (5.0)

Najpierw gra Gracz 1, potem Gracz 2. Wartość karty (0-4) to liczba Punktów Akcji (AP). Każdy punkt akcji pozwala na:

- **1 Ruch:** Dowolne/wszystkie bloczki na obszarze mogą poruszyć się o jeden lub dwa obszary, ale muszą się zatrzymać w momencie wejścia na obszar zajęty przez wroga. Zobacz 5.0
- **1 Rekrutacja:** Wybierz jeden bloczek ze swojej puli i wystaw go z pełną siłą na mapie. Zobacz 5.4. Bloczki nie mogą się poruszyć w tej samej turze, w której są rekrutowane. Wystaw je po ukończeniu wszystkich ruchów, lub umieść je na mapie zakryte do momentu zakończenia wszystkich ruchów.

PRZYKŁAD: Karta AP3 pozwala na wykonanie 3 Ruchów, albo 2 Ruchów i 1 Rekrutacji, albo 1 Ruchu i 2 Rekrutacji, albo 3 Rekrutacji.

1.3 FAZA BITWY (6.0)

Po tym jak *obaj* gracze ukończyli ruchy, przeciwne bloczki w tych samych obszarach rozstrzygają bitwy. Bitwy toczą się po jednej na raz, w sekwencji wskazanej przez Gracza 1.

1.4 FAZA ZASOBÓW (7.0)

Gracze **równocześnie** określają Limity Zasobów (7.1) i Limity na wygnaniu (7.2). Ponieważ straty jeżeli to konieczne.

Powtarzajcie fazy 1-4 dopóki wszystkie siedem (7) kart nie zostanie zagrane.



Henryk Lancaster Henryk VI, 1421-1471

*But all his mind is bent to holiness
To number Ave Marias on his beads
His champions are the prophets and apostles
His weapons holy saws of sacred writ.*

Henry VI Część II, Akt I, Scena III.

Organizacja Zasad

Zasady te zostały tak zorganizowane, że pasek boczny (ta kolumna) zawiera przykłady, wyjaśnienia i komentarze historyczne pozwalające na głębsze zrozumienie gry i czerpanie z niej większej przyjemności.

Małgorzata Andegaweńska

Henryk VI nie był królem wojowniczym, ale jego dynamiczna królowa, Małgorzata Andegaweńska, nadrobiła te braki. Bezwzględna i nastawiona na zachowanie tronu dla syna, została pokonana dopiero w momencie śmierci Księcia Edwarda pod Tewkesbury w 1471. Małgorzata została uwzględniona na bloczku Henryka VI, w innym przypadku byłby on oznaczony C2.

Ryszard III

Możliwe jest, że podczas całej rozgrywki Diuk Gloucester nie zostanie Ryszardem III. Historia ma inny bieg z każdą rozgrywką.

Ryszard, Diuk Yorku, zmarł na w Bitwie pod Wakefield, w roku 1460. Jego najstarszy syn został Edwardem IV kilka miesięcy później. Jeżeli York przetrwałby pod Wakefield, zostałby prawdopodobnie Ryszardem III w 1461. Tak dzieje się często w tej grze. Gloucester był najmłodszym z czterech synów Yorka. Do korony doprowadziło go brutalne morderstwo Rutlanda przez Lorda Clifforda (po Wakefield), egzekucja Clarence'a za zdradę i przedwczesna śmierć, w wieku 40 lat, Edwarda. Gloucester ma bardzo duże szanse zostać królem w tej grze, może jako Ryszard IV, ale może także zginąć w bitwie, przed zdobyciem korony.

2.0 PLANSZA

Plansza przedstawia mapę Anglii i Walii w XV wieku. LANCASTEROWIE zajmują północne tereny mapy, YORKOWIE południowe.

2.1 OBSZARY

W celu lepszego zarządzania ruchem i rozmieszczeniem bloczków, mapa została podzielona na obszary. Obszary są oddzielone od siebie żółtymi, niebieskimi lub czerwonymi krawędziami (5.21), które ograniczają poruszanie się.

Obszary mogą być PRZYJAZNE, WROGIE, PUSTE lub SPORNE. Zmiany przynależności obszarów mają efekt **natychmiastowy**.

Przyjazny: obszar zajmowany przez jeden lub więcej twoich bloczków.

Wrogi: obszar zajmowany przez jeden lub więcej wrogich bloczków.

Pusty: obszar nie zajmowany przez żadne bloczki.

Sporny: obszar zawierający bloczki obu stron, oczekujący na Bitwę.

2.2 TARCZE

Główne posiadłości szlacheckie oznaczone są tarczami. Niektóre tarcze zawierają tarcze dwóch lub większej ilości szlachty, a niektóra szlachta posiada tarcze w dwóch lub większej ilości obszarów.

Tarcze zapewniają korzyść odpowiedniej szlachcie w postaci +1 do walki (B2=B3) w momencie **obrony** (nie ataku). Korzyść obronna dotyczy **Obrońcy**, nawet jeżeli szlachcic poruszył się do tego obszaru w tej Turze Gry, lub gdy zdradził podczas bitwy.

Gdy dwóch lub więcej **następców** broni tarczy (lub Korony, zobacz 2.3), to tylko starszy z nich obecny w walce - **senior** - otrzymuje korzyść.

Yorkowie posiadają trzy tarcze na mapie i mogą ich używać jak tarczy z obszaru domowego. Lancasterowie mają pięć tarcz, ale trzy z nich są szczególnie: EXETER (Cornwall), SOMERSET (Dorset) i RICHMOND (Pembroke). Lancaster może używać tych tarcz tylko w momencie gdy przydzielony im szlachcic jest martwy.

2.3 KORONA

Niektóre obszary zawierają symbol **Korony**. Każda korona zapewnia taką samą korzyść w obronie jak tarcza (2.2) obecnemu KRÓLOWI lub **następcy tronu**.

WAŻNE: Najstarszy następca tronu w bitwie ma zapewnione +2 walki jeżeli broni obszaru z koroną i tarczą. Tak więc Exeter broni Kornwalii z A3, ale starszy następca, jeżeli jest obecny, otrzyma +1 z korony.

2.4 MIASTA

Na mapie umieszczono siedem miast: *Bristol, Coventry, Londyn, Newcastle, Norwich, Salisbury* i *York* – cztery miasta sprzyjają Lancasterom (czerwone nazwy), a trzy Yorkom (białe nazwy). Każde z miast ma swój specjalny bloczek wojsk zaciężnych. Zaciężni mają +1 walki (C3=C4), jeżeli bronią swojego miasta.

2.5 KATEDRY

Istnieją dwie katedry, *Canterbury* i *York*, ośrodki dwóch archidiecezji. Związane z nimi bloczki kościelne mają +1 walki broniąc katedry.

2.6 WALIA

Walia składa się z czterech obszarów: *Pembroke, Caernarvon, Powys* i *Glamorgan*. Obszary te mogą być swobodnie używane przez dowolnego z graczy. **Nie** są one obszarami wygnań. Bloczki walijskie mają +1 walki (A2=A3) w momencie obrony jednego z czterech obszarów Walii.

2.7 WYGNANIE

Każdy z graczy posiada po dwa obszary wygnania:

Lancasterowie: *Francja i Szkocja*

Yorkowie: *Calais i Irlandia*

Obszary te nie mogą być nigdy zaatakowane i nie może tam wkroczyć wrogi gracz.

2.71 Irlandia

Irlandia jest domem dla bloczków **Irlandzkich**. Ruch na/z *Irlandii* wymaga Ruchu Morskiego (5.3) przez obszar *Morza Irlandzkiego*.

2.72 Szkocja

Szkocja jest domem bloczków **Szkockich**. Lancasterowie mogą wchodzić do *Szkocji* przez ruch, odwrót lub przegrupowanie.

2.8 MORZA

2.81 Obszary morskie

Istnieją trzy Obszary Morskie: *North Sea, English Channel* i *Irish Sea*. KENT oddziela *North Sea* od *English Channel*. KORNWALIA oddziela *English Channel* od *Irish Sea*. SZKOCJA oddziela *North Sea* od *Irish Sea*.

2.82 Wyspy

Wyspa Wight i Anglesey nie są używane w grze. Wyspa Man zawiera jedną z dwóch tarcz Lorda Stanley'a. Ruch na/z tej wyspy wymaga wykonania Ruchu Morskiego (5.3).

2.83 Porty

Wszystkie obszary nadbrzeżne zawierają mniejsze porty, ale kilka zawiera symbol statku, oznaczający **duży port**. Porty usprawniają Ruch Morski (5.3).



Ryszard Plantagenet Diuk Yorku, 1411-1460

*And, by my soul, this pale and angry rose
As cognizance of my blood-drinking hate
Will I forever, and my faction wear
Until it wither with me to my grave
Or flourish to the height of my decree.*

Henry VI Część I, Akt II, Scena IV.

Tarcze

Większość tarcz szlacheckich posiada herb, czasami w uproszczonej formie, taki jak powiewał na sztandarach lub był noszony przez jej wojsko. Wyjątkiem jest *Ród Yorków*, który ukazywany jest z odznaką Edwarda IV, *Stońcem w Chwale*. Ich prawdziwy herb jest bowiem zbyt podobny do herbu *Rodu Lancasterów*. Używamy też historycznych oznaczeń dla trzech Neville'ów (Kent, Salisbury i Warawick) i Hrabów Pembroke i Devon.

Tarcze królewskie

Trzy z pięciu tarcz królewskich Lancasterów to obszary domowe aktualnego dziedzica. Na przykład, Dorset jest domem Somerseta, ale może stać się domem dowolnego Lancastera w momencie zabicia Somerseta.

Miejsca bitew

Na mapie oznaczono główne miejsca bitew podczas wojny. Na czerwono oznaczono zwycięstwa Lancasterów, na biało Yorków.

Zamki i miasta

Małe, pomarańczowe kółka oznaczają ważne zamki i miasta. Naniesiono je jako ciekawostki historyczne.

Katedry

Kościół wtedy posiadał duże latyfundia, a biskupi często mieli prawo utrzymywać własne wojska. Sprzyjanie jednej ze stron było częste, ponieważ większość z biskupów wywodziła się ze znacznej szlachty. Np. *Bourchier* był Arcybiskupem Canterbury, a *Neville* został Arcybiskupem Yorku.

Obszary wygnania

Ruch na/z wygnania, poza Szkocją, wymaga Ruchu Morskiego. Żaden taki obszar nie może być zaatakowany.

3.0 ARMIE

Do każdego bloczka należy przylepić jedną etykietę. Delikatnie przyłóż etykietę, upewnij się, że jest prosto i mocno przyciśnij ją do bloczka.

Białe: Ród Yorków (31)

Czerwone: Ród Lancasterów (31)

Czarne: Rebelianci (1)

3.1 DANE NA BLOCZKACH

3.11 Siła

Bieżąca siła, to liczba diamentów na górnej krawędzi postawionego pionowo bloczka. Bloczki mogą mieć maksymalną siłę 4, 3, lub 2.

Siła określa jak wiele 6-ściennych (k6) kości, używanych jest podczas walki. Dla bloczka z siłą, 4 wykonuje się rzut 4k6 (czterema sześciociennymi kośćmi); bloczek o sile 1 to 1k6.

Za każde otrzymane w walce trafienie, siła bloczku jest redukowana, poprzez obrócenie go o 90 stopni w odwrotnie do wskazówek zegara. Na marginesie pokazano przykładowy bloczek Salisbury z siłą 3, 2 i 1.

3.12 Współczynnik walki

Współczynnik walki określan jest przez literę i liczbę, np. **A2** lub **B3**. Litera (**inicjatywa**) określa kiedy wypada tura bitwy danego bloczku. Wszystkie bloczki **A** jadą pierwsze, potem bloczki **B**, potem bloczki **C**. Liczba (**walka**) oznacza maksymalny wynik rzutu oznaczający trafienie. Zobacz 6.4.

3.13 Lojalność

Niektóre bloczki posiadają Współczynnik Lojalności, naniesiony w lewym górnym narożniku bloczka. Bloczki z koroną w tym narożniku oznaczają dziedziców. Bloczki z czerwoną lub białą różą oznaczają wojska, które nigdy nie zdradzą. Bloczki ze Współczynnikiem Lojalności 1, 2, lub 3 mogą zdradzić po udanych Rzutach Zdrady (6.9).

WAŻNE: Niektóre bloczki posiadają różne Współczynniki Lojalności dla dwóch stron. Np. *Rivers ma Lojalność równą 1 dla Lancasterów, ale dla Yorków 2.*

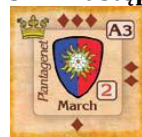
NEVILLE: Ta potężna rodzina reprezentowana jest przez trzy (3) bloczki: *Warwick, Salisbury i Kent. Mają oni specjalny rodzinny Współczynnik Lojalności. Zobacz 6.91.*

3.14 Nazwa i tytuł

W większości przypadków nazwa rodu jest wpisana pionowo po lewej stronie tarczy. Jeżeli nie ma nazwy rodu, to jest on taki sam jak tytuł (np. Stanley).

3.2 TYPY BLOCZKÓW

3.21 Następcy



Obie strony mają pięciu (5) następców tronu, każdy oznaczony symbolem korony. Następcy oznaczeni są od 1 (senior) do 5 (junior) w prawym dolnym narożniku. Biejący **senior** każdego z graczy jest odpowiednio KRÓLEM lub PRETENDENTEM. Następcy KRÓLA zwani są *następcami tronu*. Następca ma +1 walki (A3=A4) **broniąc** swojej tarczy. Następca tronu ma również +1 walki **broniąc korony**.

3.22 Szlachta



Szlachta rozpoznawana jest po tarczach. Bloczek reprezentuje szlachcica i jego armię. Szlachta z czerwoną różą (górny lewy róg) jest zawsze lojalna **Rodowi Lancasterów**, ta nosząca białą różę zawsze jest lojalna **Rodowi Yorków**.

Szlachta bez róży może wspierać każdą ze stron. Istnieją dwie wersje takich bloczków, czerwone lojalne **Rodowi Lancasterów** i białe lojalne **Rodowi Yorków**. W każdym momencie gry tylko jedna wersja bloczku danej szlachty może być w grze. Szlachta otrzymuje +1 walki (B2=B3) jeżeli **broni** swojej tarczy.

3.23 Kościół



Dwa bloczki, *Canterbury i York*, reprezentują potęgę i wpływy kościoła. Każdy z bloczków liczy się jako jedno szlachcic przy obliczaniu **Uzurpacji**. Bloczki te otrzymują +1 do walki (C2=C3) w momencie **obrony** swojego miasta.

3.24 Zaciężni



Obaj gracze mają po jednym bloczku za każde miasto w swoim kolorze plus **Bombardę**. Zaciężni zaczynają grę w **puli** odpowiedniego gracza (właściciela) i są wystawiane na mapę zgodnie z 5.4. Zaciężni otrzymują +1 do walki (C2=C3) w momencie **obrony** swojego miasta.

3.25 Najemnicy

Każdy z graczy ma po trzy (3) bloczki Najemników: **Lancasterowie:** *Francuzów, Szkotów i Walijszyków.* **Yorkowie:** *Burgundów, Calais i Irlandczyków.*

3.26 Rebelianci

Czarne bloczki, walczące dla PRETENDENTA.



Edward Plantagenet Hrabia March

Edward IV, 1442-1483

*Dazzle mine eyes, or do I see three suns
Tis wondrous strange, the like yet never heard
I think it cilies us, brother, to the field
That we the sons of brave Plantagenet
Each one already blazing by our meeds
Should join our lights together
And overshine the earth.*

Henry VI Część III, Akt II, Scena I.

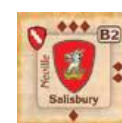
Arkusz Etykiet

Etykiety umieszczone u góry arkusza należą do **YORKÓW** (białe bloczki), etykiety niżej (czerwone) należą do **LANCASTERÓW**. Etykieta **Rebeliantów** rozdziela w środkowym wierszu dwie frakcje i należy ją nalepić na biały bloczek.

Mgła wojny

Zaskoczenie jest ekscytującym elementem gry. Z wyłączeniem bitwy, bloczki które stoją na mapie są zwrócone w kierunku właściciela. Zachęca to do blefowania i innowacyjnych strategii, ponieważ gracze nie są pewni siły i tożsamości wrogich bloczków.

STOPNIOWA REDUKCJA



Siła 3



Siła 2



Siła 1

LOJALNOŚĆ (1)

SIŁA (MAX. 4)



NAZWA RODU

TYTUŁ

WALKA (B2)

RICHARD III

4.0 PRZYGOTOWANIE

Gra podzielona jest na trzy (3) **Kampanie** składające się z siedmiu (7) Tur Gry. Każda kampania połączona jest z kolejną Turą Polityczną (8.0). Wybierzcie strony: LANCASTERÓW lub YORKÓW.

4.1 ROZSTAWIENIE

Obaj gracze rozstawiają bloczki w wyznaczony obszarach. Bloczki ustawiane są pionowo, z pełną siłą.

4.2 PULA

Każdy z graczy utrzymuje **pulę** poza mapą, która zawiera bloczki gotowe do rekrutacji. Bloczki te umieścić należy pionowo, tak żeby przeciwnik nie widział co na nich jest. Rekruci są **wybijani** i wystawiani na mapę z puli zgodnie z 5.4.

4.3 RÓD LANCASTERÓW (1460)

Zachowana została pisownia zgodna z planszą i nazwami na bloczkach.

Henry VI (Król): *Middlesex*
Duke of Somerset: *Dorset*
Duke of Exeter: *Cornwall*
Earl of Devon: *Cornwall*
Earl of Pembroke: *Pembroke (Wales)*
Earl of Wiltshire: *Wilts*
Earl of Oxford: *Essex*
Viscount Beaumont: *Lincoln*
Lord Clifford: *North Yorks*
French Mercenary: *France*
Scots Mercenary: *Scotland*

Duke of Buckingham: *Pula*
Earl of Northumberland: *Pula*
Earl of Shrewsbury: *Pula*
Earl of Westmoreland: *Pula*
Lord Rivers: *Pula*
Lord Stanley: *Pula*
Bristol (levy): *Pula*
Coventry (levy): *Pula*
Newcastle (levy): *Pula*
York (levy): *Pula*
York (church): *Pula*
Bombard: *Pula*
Welsh Mercenary: *Pula*

Prince Edward: *Drugorzędny następca*
Earl of Richmond: *Drugorzędny następca*

Canterbury (church): *Szlachta wroga*
Duke of Clarence: *Szlachta wroga*
Earl of Warwick: *Szlachta wroga*
Earl of Salisbury: *Szlachta wroga*
Earl of Kent: *Szlachta wroga*

4.4. RÓD YORKÓW (146)

Zachowana została pisownia zgodna z planszą i nazwami na bloczkach.

Duke of York (Pretender): *Ireland*
Earl of Rutland: *Ireland*
Irish Mercenary: *Ireland*

Earl of March: *Calais*
Earl of Warwick: *Calais*
Earl of Salisbury: *Calais*
Earl of Kent: *Calais*
Calais Mercenary: *Calais*
Burgundian Mercenary: *Calais*

Duke of Norfolk: *Pula*
Duke of Suffolk: *Pula*
Earl of Arundel: *Pula*
Earl of Essex: *Pula*
Earl of Worcester: *Pula*
Lord Hastings: *Pula*
Lord Herbert: *Pula*
Canterbury (church): *Pula*
London (levy): *Pula*
Norwich (levy): *Pula*
Salisbury (levy): *Pula*
Bombard: *Pula*
Rebel: *Pula*

Duke of Clarence: *Drugorzędny następca*
Duke of Gloucester: *Drugorzędny następca*

Duke of Exeter: *Szlachta wroga*
Duke of Buckingham: *Szlachta wroga*
Earl of Northumberland: *Szlachta wroga*
Earl of Westmoreland: *Szlachta wroga*
Earl of Shrewsbury: *Szlachta wroga*
Lord Rivers: *Szlachta wroga*
Lord Stanley: *Szlachta wroga*
York (church): *Szlachta wroga*

4.5 DRUGORZĘDNI NASTĘPCY

Każdy z graczy rozpoczyna grę z trzema (3) następcami. Nieobecni są CLARENCE i GLOUCESTER w przypadku Yorków i KSIĄŻĘ EDWARD i RICHMOND w przypadku Lancasterów. Ci następcy są **drugorzędni** w momencie rozpoczęcia gry.

W momencie gdy następca zostanie zabity, najstarszy (senior) z drugorzędnych następców wchodzi do gry (zobacz 6.82), wraz z **pożyczką** następnej FAZY ZASOBÓW. Zauważ, że Książę Edward jest następcą nr 2 u Lancasterów.

4.6 WROGA SZLACHTA

Bloczki wymienione jako *Szlachta wroga* mają dwie wersje, jedną dla YORKÓW, jedną dla LANCASTERÓW. Wroga wersja szlachcica rozpoczyna grę po stronie przeciwnika, ale może on zmienić strony po Rzutach Zdrady (6.9). Utrzymuj swoją wersję szlachcica poza mapą, przy wschodniej krawędzi, aż do momentu gdy nastąpi zdrada. Zobacz również 9.1.



Henryk Holland

Duke Exeter, 1430-1475

*Oh piteous spectacle! Oh bloody times!
Whilst lions war, and battle for their dens
Poor harmless lambs abide their enmity.*

Henry VI Część III, Akt II, Scena V

SCENARIUSZE

Dla zaspokojenia swojej historycznej ciekawości lub żeby skrócić grę, gracze mogą rozpocząć grę od Kampanii 2 lub Kampanii 3. Scenariusze można znaleźć na stronie: www.columbiagames.com lub napisz na info@columbiagames.com, odesłamy scenariusze w PDF.

KARTY ZDARZEŃ

Surprise (Zaskoczenie): Przemieść grupę. Limit Granic zwiększany +1 przy przekraczaniu granic. Może być używane przy zwyczajnych Ruchach Morskich.

Force March (Marsz forsowny): Przemieść jedną grupę. Bloczki mogą się przemieścić o 3 obszary i zaatakować. Ruch Morski nie jest dozwolony. Limity Granic są stosowane.

Muster (Zbiórka): Wybierz jeden przyjazny lub pusty obszar. Jakikolwiek/wszystkie przyjazne bloczki mogą poruszyć się **normalnie**, żeby osiągnąć obszar zbiórki. Ruch Morski nie jest dozwolony.

Piracy (Piractwo): Punkty Akcji muszą zostać użyte do Ruchu Morskiego. Atakowanie jest dozwolone, ale nie działają bonusy port-do-portu. Atakujące bloczki mogą Wycofać/Przegrupować się tylko do przyjaznych/pustych obszarów przybrzeżnych w tych samym obszarze morskim. Limity Wycofywania/Przegrupowania są takie same jak przy Ruchu Morskim.

Treason (Zdrada): Przemieść grupę. Przed rozpoczęciem dowolnej bitwy (rozpoczętej przez ciebie lub wroga), może zostać wykonany jeden Rzut Zdrady. Król, Pretendent ani Warwick nie muszą być obecni.

Plague (Plaga): Wybierz jeden obszar z wrogim miastem. Wszystkie obecne tam bloczki tracą jeden poziom siły, nawet jeżeli powoduje to wyeliminowanie bloczku.

5.0 AKCJE

5.1 KARTY

Ruch zależny jest od dostępnych Punktów Akcji (AP), wynikających z karty. W grze występuje 25 kart: 6x2AP, 7x3AP, 6x4AP i 6 kart Zdarzeń. Na Kartach Zdarzeń zdefiniowane są specjalne akcje. **Zarówno** wartość AP jak i zdarzenia są zagrywane, ale AP mogą być użyte tylko na dane zdarzenie. Priorytet karty Zdarzenia obowiązuje – np. karta zdarzenia AP0 ma wyższy priorytet niż AP4.

Jeżeli gracz po rozdaniu kart na ręce ma w sumie AP13 (lub mniej), włączając karty Zdarzeń, to może odkryć karty i zażądać ponownego rozdania. Gracz może żądać tego **raz** na kampanię. Przeciwnik może zachować lub wymienić swoje karty. Przetasuj wszystkie karty.

5.2 RUCHY ŁĄDOWE

W celu wykonania ruchu lądowego, za jeden (1) Punkt Akcji, gracz może zaktywować **dowolne/wszystkie** bloczki w jednym obszarze. Bloczki mogą być poruszone o jeden lub dwa obszary. Aktywne bloczki mogą zostać przesunięte do różnych lub do tego samego obszaru.

Bloczki mogą przekraczać w sposób dowolny przyjazne obszary, ale muszą się **zatrzymać** i walczyć, jeżeli wejdą do obszaru wrogiego lub spornego. Z wyjątkiem *Wycofania* lub *Przegrupowania*, bloczki poruszają się raz na turę.

5.2.1 Limity Granic

Kolor granicy obszaru określa maksymalną liczbę bloczków, mogących przekroczyć granicę obszaru w jednej Turze Gry:

Żółta: 4 bloczki

Niebieska: 3 bloczki

Czerwona: 2 bloczki (trzeba zatrzymać).

Limity granic dotyczą obu graczy. Obaj gracze mogą przesunąć dwa bloczki przez tą samą czerwoną granicę. Zauważ, że bloczki muszą się **zatrzymać** po przekroczeniu Czerwonej granicy.

PRZYKŁAD: Pięć (5) bloczków z MIDDLESEX ma być ruszonych do OXFORD. Cztery (4) mogą przejść bezpośrednio do OXFORD, jeden musi przez LEICESTER lub SUSSEX.

5.22 Związanie

Bloczki wkraczające na wrogi obszar, to **Atakujący**, przeciwnik to **Obrońcy**.

Atakujące bloczki (**z wyłączeniem Rezerw**) wstrzymują odpowiadającą im liczbę broniących się bloczków od ruchu. Obrońca wybiera, które jego bloczki są związane. „Niezwiązane” bloczki mogą normalnie się poruszać, atakować, **ale** nie mogą przejść granicy, którą weszły bloczki atakujące.

5.3 RUCHY MORSKIE

Każdy AP pozwala na poruszenie **jednego (1)** bloczka z jednego obszaru przybrzeżnego na inny przyjazny lub pusty obszar przybrzeżny w tym **samym** Obszarze Morskim (2.81). Taki wydatek punktu AP jest rozdzielny z Ruchem Lądowym. Bloczki muszą rozpocząć i kończyć swoje Ruchy Morskie na obszarach przybrzeżnych lub na wygnaniu. Nie mogą w tej samej turze poruszać się po lądzie. Bloczki mogą wykonywać Ruchy Morskie tylko do przyjaznych lub pustych obszarów, nie mogą do obszarów wrogich lub spornych. Bloczki w CALAIS wykonują Ruch Morski w obszarach *English Channel* lub *North Sea*. Bloczki we FRANCJI wykonują Ruch Morski do obszarów w obrębie *English Channel* lub *Irish Sea*. Bloczki znajdujące się na obszarach *Cornwall*, *Kent* i *Szkocja* wykonują Ruch Morski do dowolnego przyległego Obszaru Morskiego. Bloczki nie wykonują Ruchu Morskiego do/z *Hereford*, *Gloucester* lub *South York*. Mogą wykonać Ruch Morski do *Middlesex*. Bloczki nie mogą Wycofać/Przegrupować się przez Ruch Morski, chyba że użyta zostanie karta PIRACY. **Szkoci, Walijczycy, Rebelianci** i **Zaciężni** nie wykonują Ruchów Morskich.

5.31 Porty

Gracz może wykonać Ruch Morski dwoma bloczkami za 1AP, z jednego **dużego portu** (2.83) do innego **dużego portu**. Oba bloczki muszą **zaczynać z jednego** portu i przemieścić się do **jednego** dużego portu.

5.4 REKRUTOWANIE

Gracz może wydać dowolne/wszystkie Punkty Akcji (AP), żeby rekrutować bloczki ze swojej puli. Bloczki NIE mogą się poruszyć w turze ich rekrutacji. **Wybierz** i wystaw jeden (1) bloczek za AP. Wystaw rekrutów z pełną siłą. Nie musisz ujawniać wystawianego bloczka.

Szlachta: wystaw w pustym lub przyjaznym obszarze z tarczą szlachcica.

Kościół: wystaw w pustym lub przyjaznym obszarze z katedrą danego bloczka.

Zaciężni: wystaw w pustym lub przyjaznym obszarze danego miasta.

Bombarda: wystaw w dowolnym przyjaznym mieście.

Rebelianci: wystaw w dowolnym **pustym** obszarze, *poza obszarem wygnań*.

Najemnicy: Pięcioro najemników zawsze rozpoczyna w odpowiednich obszarach wygnania. Rekrutuje się ich poprzez zwykły ruch. **Walijczycy** rozpoczynają grę w puli Lancasterów i wystawia się ich na dowolnym pustym lub przyjaznym obszarze Walii.

UWAGA: Gracze nie mogą bloczkom dodawać poziomów siły podczas kampanii.



George Plantagenet Duke Clarence, 1449-1478

*When we saw our sunshine made thy spring
And that thy summer bred us no increase
We set the axe to thy usurping root
And know thou, since we hath begun to strike
We'll never leave 'til we hath hewn thee down
Or bath'd thy growing with our heated bloods.*

Henry VI Część III, Akt II, Scena II

Przykład ruchu

Za 1AP gracz może przemieścić dowolne/wszystkie bloczki z *East Anglia* do jednego lub więcej z obszarów: *Essex*, *Rutland*, *Leicester* lub *Lincoln*. Rzeka ogranicza ruch bezpośredni do *Rutland* do maksymalnie 3 bloczków, ale trzy dodatkowe bloczki mogą wejść tam przez *Essex*.

Przykład związania

Pięć (5) bloczków broni Chester. Trzy (3) bloczki atakują z Derby, a jeden (1) z Warwick. Zakładając, że bloczki z Derby to Główny Atak, to 3 bloczki w Chester są uznawane za związane, 2 są niezwiązane i mogą opuścić obszar przez Derby lub Warwick.

Drugi wyjścia

Bloczki z *Glamorgan*, które chcą przemieścić się do *Somerset*, muszą najpierw przejść przez *Hereford*, potem do *Gloucester* i następnie do *Somerset*.

Bloczki nie mogą przenieść się z *Glamorgan* do *Somerset*, z *East Yorks* do *Lincoln*, ani z *Kent* do *Essex*. Te ruchy mogą być wykonane wyłącznie poprzez Ruchy Morskie.

Bloczki nie mogą poruszyć się Ruchem Morskim do *South York*, *Hereford* lub *Gloucester*, ale *Middlesex* (London) to port.

Obszary morskie

Bloczki w *Cornwall* mogą wykonać Ruch Morski do dowolnego pustego lub przyjaznego obszaru w obrębie *Kanału* lub *Irish Sea*. Bloczki w *Kent* mogą Ruchem Morskim przejść do dowolnego przyjaznego lub pustego obszaru w *Kanale* lub *North Sea*. Bloczki w *Szkocji* mogą Ruchem Morskim przejść do dowolnego przyjaznego lub pustego obszaru na obszarach mórza *North* i *Irish*.

Przykład ruchu morskiego

Za 2AP 4 bloczki mogą wykonać Ruch Morski z Calais do Sandwich, lub do dowolnego innego portu w obrębie Kanału lub North Sea. Dwa bloczki mogą iść do jednego port, dwa do innego. Może też być tak, że dwa bloczki popłyną do jednego portu, a jeden bloczek do obszaru bez portu.

6.0 BITWY

6.1 SEKWENCJA BITWY

Bitwy toczone są pojedynczo, po zakończeniu wszystkich ruchów. Gracz 1 wybiera pierwszą bitwę. Odkrycie boczki biorące w niej udział przez położenie ich „do przodu”, zachowując orientację dla uwidocznia siły. Postaw z powrotem boczki, zaraz po tym jak bitwa zostanie zakończona. Gracz 1 wybiera kolejną bitwę.

6.2 TURY BITWY

Każdy bloczek ma w Rundzie Bitwy jedną Turę Bitwy. W swojej turze bloczek może **WALCZYĆ albo SPASOWAĆ albo WYCOFAĆ SIĘ (z wyjątkiem Rundy 1)**. Sekwencja tur zależna jest od współczynnika walki. Boczki „A” wykonują akcję przed bloczkami „B”, potem boczki „C”. **Broniące się** boczki „A” wykonują akcję przed Atakującymi bloczkami „A”, itd.

WYJĄTEK: Bombardy są bloczkami A3 w rundzie 1, ale w późniejszych rundach są D3. Nigdy nie są traktowane jak A3, jeżeli wchodzi do walki z Rezerw.

Po tym jak wszystkie boczki podejmą Turę Bitwy, kończy się Runda Bitwy. Bitwy toczone są przez maksimum **cztery (4)** rundy bitwy. **Atakujące** boczki muszą dokonać odwrotu w swoich normalnych turach bitwy w **Rundzie 4**.

6.3 REZERWY W BITWIE

Gracz może zaatakować przez jedną, dwie lub trzy **różne** granice, zgodnie z limitami **każdej** z nich. Atakowanie przez cztery granice jest zabronione. Boczki przekraczające poszczególne granice **nie** muszą rozpoczynać ruchu z tego samego obszaru.

Jedna z granic (wybór atakującego) musi zostać zadeklarowana jako **Atak Główny**. Boczki wkraczające przez inne granice są umieszczane w **Rezerwie**.

PRZYKŁAD 1: YORK ma 2 boczki w WILTS i 4 w KENT. Obie grupy atakują SUSSEX. Atakujący deklaruje grupę z KENT jako Atak Główny.

PRZYKŁAD 2: LANCASTER ma po jednym bloczku w Middlesex, Oxford i Gloucester. Kosztem 3AP, boczki te łączą w Atak Główny przeciwko 2 bloczkom YORKA w Sussex przez granicę rzeczną Oxford/Sussex.

Boczki rezerw nie mogą walczyć, wycofywać się ani otrzymywać obrażeń w Rundzie 1. Przybywają na początku Rundy 2 i podejmują normalne tury.

WYJĄTEK: Jeżeli wszystkie boczki są zniszczone w Rundzie 1, to boczki z Rezerwy są **natychmiast** włączane do walki. Nie mogą atakować do Rundy 2, ale mogą otrzymywać obrażenia od wrogich bloczków, które jeszcze **nie walczyły** w Rundzie 1. **KONTROLA** obszaru zmienia się w momencie gdy **wszystkie** broniące się

boczki są wyeliminowane w Rundzie 1. **Obrońca** staje się wtedy **Atakującym** na potrzeby dalszej walki, i jeżeli zajdzie potrzeba, musi się wycofać w Rundzie 4.

Boczki poruszone przez **Gracza 2** żeby wzmocnić wojsko w bitwie rozpoczętej przez Gracza 1 są nazywane **Rezerwą**. Gracz może wkroczyć maksymalnie przez **dwie** różne granice. Rezerwy przybywają wraz z rozpoczęciem Rundy 2.

PRZYKŁAD: York 3 bloczkami zaatakował Essex z Rutland (główny atak) i z Middlesex 2 bloczkami. Lancasterowie mają 2 boczki broniące Essex, ale poruszają 3 boczki z East Anglia do Essex. W Rundzie 1 zatem są 3 boczki atakujące z Rutland i 2 broniące z Essex. Boczki z Middlesex i East Anglia są **Rezerwami** i wchodzi do bitwy w Rundzie 2.

6.4 TRAFIENIA W BITWIE

Za każdy bloczek w Turze Bitwy rzuca się tyłoma kośćmi, ile ma on **Siły**. Trafienie zaliczane jest za każdy wyrzucony na kości wynik równy lub mniejszy od Współczynnika Walki bloczka.

PRZYKŁAD: Dla Stanley 3 rzuca się 3 kośćmi. Ma on współczynnik B2: wszystkie rzuty 1 i 2 są trafieniami, pozostałe to pudło.

Wszystkie trafienia **jednego** bloczka są **natychmiast** zadawane bloczkowi z **najwyższą** aktualną Siłą. Jeżeli bloczek jest wyeliminowany, to nadwyżka przekazywana jest kolejnemu pod względem Siły bloczkowi, itd. Jeżeli dwa lub więcej bloczków mają równą Siłę, to **właściciel** wybiera, który chce osłabić.

Boczki broniące swoich tarcz, koron, katedr lub miast mają w obronie +1 walki. Zobacz 2.2/2.3.

6.5 SZARŻE NASTĘPCÓW

W trakcie bitwy **najstarszy następca (senior)** zamiast swojej walki może wykonać **Szarżę**. Szarżujący następca uderza w **wybrany** bloczek wroga ze swoją **normalną** walką. Trafienia nadmiarowe są **tracone**. Jeżeli cel przetrwa, to otrzymuje **natychmiast** jeden **dodatkowy** atak (z normalną walką) w szarżujący bloczek.

6.6 WYCOFYWANIE

Każdy bloczek może się wycofać (zamiast walki) w swojej Turze Bitwy, poza **Rundą Bitwy 1**, kiedy to **nigdy** nie można się wycofywać.

- Boczki muszą wycofywać się do przyległego **przyjaznego** lub **pustego** obszaru. Można wycofać się do różnych przyległych obszarów przez różne granice.
- Boczki **nie** mogą wycofywać się przez granice, przez które wszedł do walki **przeciwnik**. Jeżeli obaj gracze weszli przez tą samą granicę, to tylko Gracz 2 może wycofać się przez taką granicę.



Ryszard Plantagenet Duke Gloucester, Ryszard III, 1449-1478

*Conscience is but a word that cowards me
Devis'd at first to keep the strong in awe
Our strong arms be our conscience, sword our
law
March on, join bravely, let us to the pell-mell
If not to heaven, then hand in hand to hell.*

Richard III, Akt V, Scena III

Rekrutacja

Niektóre w obszarów zawierają dwa lub trzy symbole wystawiania. Np. Northumberland ma tarczę (Northumberland) i Miasto (Newcastle). Lancaster może wydać 2AP i wystawić tu NORTHUMBERLANDA i zaciężnych z NEWCASTLE w tej samej turze. Podobnie *East Anglia* zawiera dwie tarcze i jedno miasto. Tutaj York może wystawić trzy boczki z puli za 3AP – szlachcica NORFOLKA i SUFFOLKA plus zacieżnych z NORWICH.

Przykład bitwy

Herbert (A2) i Clarence (B2) atakują Rivers (B2). Sekwencja Tury Bitwy dla każdej z rund jest następująca: Herbert (A2), Rivers (B2) i Clarence (B2).

Trafienia w bitwie

Inaczej niż w przypadku większości gier bloczkowych, wszystkie trafienia od jednego walczącego bloczku, są zadawane bloczkowi z największą siłą. Tylko gdy ten bloczek zostanie wyeliminowany, nadwyżka przenoszona jest na kolejny najsilniejszy bloczek. To może prowadzić do tego, że kluczowy bloczek wroga zostanie wyeliminowany jednym niszczącym uderzeniem, co miało miejsce w przypadkach Duke'a Yorku, Warwicka i Ryszarda III.

Pościg

Wiele strat wynikało z pościgów. Jest to symulowane przez system gry. Boczki, które mają się wycofać muszą czekać na swoją kolej w turze bitwy. Jeżeli obrońca przetrwa trzy rundy bitwy, to Atakujący musi wycofać się w trakcie rundy 4, ale otrzymuje jeszcze ataki od bloczków, które działają **wcześniej** w turze.

RICHARD III

- Limity granic są stosowane do wycofujących się bloczków w **każdej** Rundzie Bitwy.
- Bloczki, które muszą się wycofać, ale nie mogą, są eliminowane.

6.7 PRZEGRUPOWANIE

W momencie zakończenia bitwy **zwycięzca** (Atakujący lub Obrońca) może się **Przegrupować**. Wszystkie zwycięskie bloczki (włączając w to Rezerwy) **mogą** przemieścić się do dowolnego przyległego **przyjaznego** lub **pustego** obszaru, **nigdy** to **wrogiego** lub **spornego**. Limity granic (5.2.1) mają zastosowanie.

6.8 WYELIMINOWANE BLOCZKI

6.81 Umarł król

Umarł KRÓL; Niech żyje KRÓL! **Najstarszy następca tronu** staje się KRÓLEM, w bieżącej lokacji (nawet na wygnaniu) na **początku** kolejnej **Fazy Zaopatrzenia**. Lokalizacja nowego KRÓLA musi zostać ogłoszona. Jeżeli najstarszym następcą tronu jest **następca drugorzędny**, zobacz 6.82.

6.82 Śmierć Następcy

Następcy są eliminowani z gry **na stałe** w momencie śmierci. Gracz przeciwny trzyma ich **poza mapą** zachowując w ten sposób zapis przebiegu gry. W momencie zabicia następcy, najstarszy **drugorzędny następca** wchodzi do gry na **początku** następnej **Fazy Zaopatrzenia**. **Następcy tronu** wchodzi do gry w przyjaznych lub pustych obszarach **Korony**. Następcy PRETENDENTA wchodzi do gry w dowolnym obszarze **Wygnania**.

6.83 Śmierć szlachcica

Szlachta związana z **Różami** jest eliminowana na stałe. Inna szlachta (i kościół) są zwracani **awersem do dołu** do pul właścicieli. Nie mogą być rekrutowani ponownie w bieżącej kampanii. **WYJĄTEK:** *Bloczki Neville'a: Kent, Salisbury i Warwick są eliminowani na stałe.*

6.84 Śmierć zaciężnych

Wylimitowanie zaciężni z **miast** oraz **bombardy** umieszcza się **awersem do dołu** w puli właścicieli. Nie mogą być rekrutowani ponownie w bieżącej kampanii.

6.84 Śmierć Najemników

Wylimitowani najemnicy umieszczani są **awersem do dołu** w swoich domowych obszarach, z wyjątkiem **Walijczyków (Welsh)**, których umieszcza się **awersem do dołu** w puli **Lancasterów**. Najemnicy **nie mogą** być rekrutowani ponownie w bieżącej kampanii.

6.85 Śmierć rebelianta

Jeżeli Rebeliant jest wylimitowany, to umieszczany jest **awersem do dołu** w puli

PRETENDENTA. **Nie może** być rekrutowany ponownie w bieżącej kampanii.

6.9 RZUTY ZDRADY

Na polach bitwy niektóre szlachcie nie można było ufać, a kilka zwycięstw było rezultatem zdrady. **Król, Warwick i Pretendent** (każdy) mogą wykonać **jeden (1)** Rzut Zdrady na bitwę (jeżeli są obecni). Rzut na zdradę wykonywany jest w normalnej Turze Bitwy **zamiast** walki lub wycofania się. Wybierz wrogi bloczek (poza Rezerwą) i rzuć tyłoma kośćmi, ile wynosi jego Poziom Lojalności. Jeżeli wszystkie wyniki (nie suma) są **PARZYSTE**, to bloczek przechodzi z bieżącą siłą do twojej Rezerwy. Podejmuje on normalną walkę od kolejnej rundy.

PRZYKŁAD: *KRÓL wykonuje Rzut na Zdradę, żeby przyciągnąć NORTHUMBERLANDA, lojalność 2. Wykonywany jest rzut 2 kośćmi. Jeżeli oba wyniki będą parzyste, to Northumbeland przechodzi na jego stronę.*

Ten sam bloczek nie może być celem więcej niż trzech Rzutów na zdradę w jednej bitwie. Rzut na Zdradę nie może być wykonany, żeby odzyskać bloczek w tej samej bitwie, w której zdradził.

6.91 Warwick

Kent i Salisbury mają małą tarczę „Warwick” zamiast Poziomu Lojalności. Te bloczki mają Poziom Lojalności 2, ale tylko gdy Rzut Zdrady wykonuje WARWICK. **WARWICK nie może wykonywać rzutów na zdradę na Northumberlanda i Westmorelanda.**

7.0 FAZA ZAOPATRZENIA

7.1 LIMITY ZAOPATRZENIA

Każdy obszar może utrzymać do czterech (4) bloczków. Jeżeli w Fazie Zaopatrzenia na obszarze są więcej niż cztery bloczki, to **każdy** nadmiarowy bloczek (wybór właściciela) redukowany jest o jeden stopień. Bloczki zabite przez limity zaopatrzenia są traktowane jak w 6.8.

MIASTA: *Limit zaopatrzenia w obszarach zawierających miasta wynosi pięć (5).*

7.2 LIMITY NA WYGNANIU

Calais i Francja zaopatrują cztery (4) bloczki i swoich najemników. **Irlandia i Szkocja** mogą zaopatrzyć dwa (2) bloczki i swoich najemników. Bloczki ponad limit (wybór właściciela) podlegają normalnym **konsekwencjom**. Dodatkowe bloczki (wybór właściciela) są wysyłane do puli właściciela podczas Resetu Kampanii (8.5). Tak więc jeżeli w Irlandii są trzy bloczki Yorków, ale brakuje bloczka Irlandczyków, to jeden wygnaniec podlega redukcji siły co FAZĘ ZAOPATRZENIA. Jeżeli nadal jest nadmiarowość bloczków, jeden wygnaniec (wybór właściciela) idzie podczas resetu do puli.



Henry Tudor, Henry VII, 1457-1509

*This pretty lad will prove our country's bliss
His looks are full of peaceful majesty
His head by nature fram'd to wear a crown
His hand to wield a sceptre; and himself
Likely in time to bless a regal throne*

Henry VI Part 3, Akt IV, Scena VI.

Przykład Tury Gry

Rozstawienie zgodnie z 4.4 i 4.5

Tura Gry 1

Zagranie kart: York 3, Lancaster 3. Remis, a więc PRETENDENT (York) jest graczem 1.

York (Gracz 1): Ruch Morski WARWICK i SALISBURY z *Calais* to *East Anglia* (z portu do portu więc, oba ruchy kosztują 1 AP). Rekrutacja szlachty z NORFOLK i zaciężnych NORWICH w *East Anglia* kończy 3 akcję.

Lancaster (Gracz 2): Ruch bloczkiem OXFORD do Middlesex. Ruch bloczkiem BEAUMONT do Middlesex. Rekrutacja BOMBARDY i wystawienie w Middlesex.

Faza zaopatrzenia: Brak bitew. Żaden z graczy nie ma problemów z zaopatrzeniem. Obaj gracze zagrywają teraz nowe karty i toczy się kolejna Tura Gry.

Zdrada w bitwie

Niektóre z bitew rozstrzygane były przez zdradę. *Bitwa pod Northumberland* zakończyła się zwycięstwem Yorków, po tym jak Lord Gray, broniący lewej flanki Lancasterów, zmienił strony i wsparł Yorków.

Najśłynniejsza była jednak *Bitwa pod Bosworth*, gdzie Stanley przed bitwą przeszedł na stronę Lancasterów, a Northumberland odmówił walki co wylimitowało 1/3 armii Ryszarda III z bitwy.

Zdrada szlachty

Inaczej niż w przypadku *Hammer of the Scots*, szlachta w tej grze może zmieniać strony tylko w wyniku Rzutu Zdrady w bitwie. Nie zmienia strony automatycznie swojej śmierci. Zamiast tego, następcy, różę i Neville'owie są likwidowani na stałe, inni wracają do puli właścicieli.

8.0 TURA POLITYCZNA

Kampania kończy się w momencie zagrania wszystkich siedmiu (7) Tur Gry.

Rozstrzygnięta jest teraz Tura Polityczna, podczas której PRETENDENT może uzurpować sobie tron, a armie przygotowują się do kolejnej kampanii. Rozstrzygnijcie akcje polityczne **dokładnie** w podanej kolejności.

8.1 ROZWIĄZANIE ZACIEŻNYCH

Zacieźni, Bombardy i Walijczycy wracają do pul właścicieli. **Najemnicy** wracają do swoich obszarów domowych. **Rebelianci** są usuwani (rozwiązani).

8.2 UZURPACJA

Uzurpacja następuje w momencie, gdy PRETENDENT kontroluje **większość** szlachty i następców. Każdy bloczek kościoła liczony jest jako jeden (1) szlachcic. Zajęty Londyn (Middlesex) także liczy się jako jeden (1) szlachcic.

Z liczenia wyłączone są wszystkie bloczki na wygnaniu, Wyspie Man i w pulach. Remisy wygrywa KRÓL.

Jeżeli nastąpi Uzurpacja, to najstarszy następca (senior) PRETENDENTA staje się KRÓLEM. Poprzedni KRÓL jest pozbawiany stanowiska i musi udać się na wygnanie jako PRETENDENT.

8.3 PRETENDENT WRACA DO DOMU

Pretendent i jego następcy na mapie **muszą** wrócić na wygnanie. Szlachta/kościół na mapie muszą wrócić na swoje tarcze/ katedry, lub jeżeli są okupowane przez wroga, to do własnej puli.

UWAGA: *Warwick nie może wrócić do Calais, jeżeli należy do Lancasterów. Jeżeli tarcze szlachty SALISBURY i KENT (w przypadku gdy są Yorków) są okupowane przez wroga, to podlegając Limitom na wygnaniu (7.2), szlachta ta może udać się do Calais. Tych trzech Neville'ów może również udać się nawzajem na swoje tarcze, jeżeli ich właściciel jest martwy.*

8.4 KRÓL IDZIE DO DOMU

Król i następcy tronu na mapie wracają na swoje tarcze lub na dowolne obszary **korony**. Szlachta/kościół na mapie wracają na swoje tarcze/katedry, ale jeżeli są one okupowane przez wroga, to do własnej puli.

UWAGA: *W przypadku obu graczy, bloczki pozostające na wygnaniu muszą pozostać na wygnaniu.*

8.5 RESET KAMPANII

Wszystkie bloczki w pulach **awersem do dołu** są stawiane i mogą być znowu rekrutowane w nadchodzącej kampanii. Przesuń bloczek **Rebeliantów** do puli PRETENDENTA. **Wszystkie bloczki na**

mapie i w pulach ustawiane są na maksymalny poziom siły. Przetasujcie wszystkie 25 kart i rozdaj po siedem (7) każdemu graczowi na następną kampanię.

9.0 ZWYCIĘSTWO

Wyliminuj wszystkich pięciu (5) następców żeby uzyskać **natychmiastowe** zwycięstwo. W innym przypadku, po trzeciej **Kampanii** rozstrzygnięcie następuje przez **Uzurpację** (8.2) w Turze Politycznej. Ten kto wtedy zostanie KRÓLEM, wygrywa grę.

9.1 CLARENCE I EXETER

Dwóch następców, EXETER (Lancaster) i CLARENCE (York) podlegają Rzutom Zdrady i mogą zmienić strony. Nie mogą zdradzić jeżeli **sq** już KRÓLEM lub PRETENDENTEM. Jeżeli zdradzają to:

- Nie są następcami dla swojej nowej frakcji, po prostu szlachtą, która liczy się na potrzeby uzurpacji.
- Nie są następcami swojej oryginalnej frakcji, ale odzyskują ten status, jeżeli wrócą na jej stronę.
- W celu zapewnienia sobie, że zdrajcy nie zwrócą się z powrotem ku ich oryginalnej frakcji, mogą oni zostać straceni (wyliminowani) podczas FAZY ZAOPATRZENIA.
- Żaden drugorzędny następca nie jest aktywowany, żeby ich zastąpić, do momentu zabicia lub egzekucji następcy.
- W momencie gdy wymagane jest udanie się do domu jako szlachta przeciwnika, to EXETER idzie do Cornwall, a CLARENCE do dowolnego **pustego** obszaru z tarczą YORKÓW lub, gdy nie ma, do przyjaznej puli.

TWÓRCY

Twórcy gry: Tom Dalgliesh
Jerry Taylor

Rozwój: Grant Dalgliesh

Oprawa graficzna: National Portrait Gallery
Mark Mahaffey
Tom Dalgliesh

Współpraca: Kevin Duke
Stan Hilinski
Mark Kwasny
Nate Merchant
Bill Powers
David Rayner
Joe Schwenger
Mike Spurlock



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3475, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (bezpłatnie)

Index

Bitwy 6.0

Szarże 6.5
Trafienia 6.4
Rezerwy 6.3
Wycofanie 6.6
Tury 6.2

Bloczki 3.0

Bombardy 3.24, 5.4, 6.2

Clarence & Exeter 9.1

Eliminacja 6.8

Faza zaopatrzenia 1.4, 7.0

Karty 1.1, 5.1, 8.5

Karty wydarzeń 5.1

Katedry 2.5

Kościół 3.23

Korony 2.3

Inicjatywa 1.1

Irlandia 2.71

Król 3.21, 6.9

Uzurpacja 8.2

Śmierć 6.81

Limity granic 5.21

Lojalność 3.13, 6.9

Miasta 2.4

Morza & Obszary morskie 2.8

Najemnicy 3.25

Następcy 3.21

Przybycie 4.5

Śmierć 6.82

Obszar przyjazny 2.1

Obszary i kontrola 2.1

Porty 2.83, 5.31

Pretendent 3.21

Przegrupowanie 6.7

Przygotowanie 4.0

Rebelianci 3.26, 5.4, 6.85

Rekrutacja 5.4

Rozstawienie 4.0

Ruch 5.0

Ruch lądowy 5.2

Ruch morski 5.3

Ruchy morskie 5.3

Szkocja 2.72

Szlachta 3.22

Śmierć 6.83, 8.5

Tarcze 2.2, 8.3, 8.4

Tarcze 2.2

Tura polityczna 8.0

Tury gry 1.0

Uzurpacja 8.2

Walia 2.6

Warwick 3.13, 6.83, 6.9, 8.3

Współczynnik walki 3.12

Wycofanie 6.6

Wygnanie 2.7, 8.3

Wyspy 2.82

Zacieźni 3.24

Rekrutacja 5.4

Rozwiązanie 8.1

Eliminacja 6.84

Zdrada 6.9

Związanie 5.22

Zwycięstwo 9.0

Tłumaczenie: Marcin Mikołajczak
email: dr_doom@wp.pl, v1, 2010-11-02