

Dziel i Rządź
- wersja
historycznej
Europy XI-XII w.



Dodatkowe zasady gry.

1. Plansza do gry (mapa) jest gotowa i nie podlega zasadom losowego budowania. Miejsca startowe graczy są zaznaczone historycznymi godłami.
2. Gracze po kolei wybierają swój kolor, a następnie wybierają sobie jeden kraj spośród dwóch dostępnych dla danego koloru:

Kolor **czzerwony** – Królestwo Anglii lub Republika Wenecka;

Kolor **biały** – Księstwo Polskie lub Królestwo Kastylii i León;

Kolor **niebieski** – Królestwo Francji lub Księstwo Moskiewskie;

Kolor **czarny** – Święte Cesarstwo Rzymskie (Niemcy) lub Cesarstwo Bizantyjskie.

Poniższa zasada (3.) stanowi rozszerzenie zasad podstawowych i warto ją wprowadzić wtedy, gdy gracze mają już opanowane reguły gry i oczekują ich rozwinięcia i wzbogacenia.

3. Każdy naród charakteryzuje się specjalnymi cechami, które czynią rozgrywkę jeszcze bardziej interesującą i unikalną:

Anglia – słynie z potęgi i liczby chłopskich łuczników, którzy w czasie pokoju przemieniali się w zwyczajnych osadników, ale mogli być powołani w każdej chwili znowu pod broń. Zezwalano im podczas pokoju na tę jedyną rozrywkę jaką stanowiło strzelectwo. Celtowie z Walii słyną z potężnych długich łuków, zaś potomkowie Normanów (William Bękart zwanego Wilhelmem Zdobywcą) na tronie angielskim – ze swych militarnych tradycji.

- Armie angielskie otrzymują zawsze dodatkową, sumaryczną premię obronną +2 (jeszcze przed obliczeniem Przewagi).
- Jeśli Anglia kontroluje pole lasu (Walia + Mercja) w swej ojczyściej Prowincji (nr 4), to Stolica – własna oraz jej lenników – mają premię obronną +14 zamiast +10.

Wenecja – na pierwszy rzut oka, umiejscowienie Wenecji, wiecznie skłóconej z innymi państewkami Italii oraz z Państwem Papieskim (i tym samym narażonej na częste Plagi), jest nieciekawe. Jednak jest to kraj dysponujący potężną flotą, wynajmowaną wszelkim siłom w

Europie. Również talenty inżynierskie (szkutnicze, budowlane, inżynierii wojskowej) Wenecjan słyną w świecie.

- Ktokolwiek inny wysyła armię na Krucjatę, wenecka Stolica otrzymuje dodatkową kontrybucję do swej kostki w wysokości +1 (do max. 9).
- Wenecjanie mogą przenieść armię w tej samej rundzie, w której wystawili ją ze swej Stolicy. Nie dotyczy to wystawiania armii w Zamkach.
- Koszt budowy Zamku przez Wenecjan wynosi tylko 5 punktów, zamiast 6.

Polska – pomimo rysującego się coraz mocniej podziału dzielnicowego, cieszy się krótkim okresem pokoju oraz rozwojem technicznym, zwłaszcza rolnictwa. Bardzo silne pozostaje poczucie jedności narodowej, pomimo rozbicia.

- Kiedykolwiek najeżdżana jest oryginalna Prowincja Polski (nr 11) znajdująca się pod jej kontrolą, Polacy mogą dokonać pojedynczego ruchu armii, zaczynającego się lub kończącego na atakowanym polu, zanim dojdzie do ataku.
- Jeśli Polska kontroluje Ruś Kijowską i Wołyń (pole nr 12), to otrzymuje +4 zamiast +3 przychodu ze zboża do kostki Stolicy.
- Polska, aby uspokoić Cesarstwo, zrzekła się tymczasowo pretensji do korony królewskiej. Gdy armie Polski nie kontrolują żadnej Prowincji, a każdy z ich przeciwników kontroluje co najmniej jedną Prowincję, wówczas maksimum punktów Stolicy z 9 spada do 5. Po uczynieniu Polski lennikiem, ta kara przestaje obowiązywać.

Kastylia i León – nieustające walki z Maurami i okrucieństwa wojen religijnych wyniosły militarystykę i nacjonalizm Hiszpanów na niespotykany poziom.

- Kiedykolwiek Królestwo Kastylii obejmuje kontrolę nad nowym terenem, otrzymuje w wyniku hołdu lennego armię o sile o +2 większej, niż wynika to z zasad podstawowych gry.
- W wypadku załamania się ataku (1 na kostce Atakującego) w walce, w której bierze udział Kastylia i León, jej armie wychodzą z walki bez dalszych strat.

Francja – to stąd wyruszają Krucjaty. Trudno w to uwierzyć z dzisiejszej perspektywy, lecz Frankowie to naturalni przywódcy świętej wojny, którzy wyznaczają ówczesny kanon rycerskości.

- Kiedykolwiek Francja wysyła wojska na Krucjatę, otrzymuje premię +2 do liczby

wysłanych wojsk.

- W wypadku równowagi (remisu) podczas starcia, starcie wygrywa swoją ciężką jazdą rycerską Francja.

Moskwa – surowe warunki naturalne i bezwzględne wszechwładztwo kształtuje absolutne posłuszeństwo poddanych. Są oni niemiłosiernie darci przez bojarów, ale uznają to za naturalny porządek rzeczy.

- Na terenie Rusi Kijowskiej i Wołynia (pole nr 12), jeśli kontroluje je Księstwo Moskiewskie, nie dochodzi do **buntu baronów** w wyniku Plagi.
- Kiedykolwiek Prowincję Księstwa spotyka Plaga, do skarbcza stolicy Moskwy trafiają +2 punkty kości (do max. 9).
- Ten półpogański kraj schizmatyków nie może wysyłać wojsk na Krucjatę.

Niemcy – wola Cesarza budzi postrach w całej Europie, a złowroga potęgą rycerstwa Rzeszy znana jest we wszystkich krajach, uznanych przez Święte Cesarstwo Rzymskie za pogan.

- Gdy Niemcy zajmują dwa pola Prowincji, w której brak obcych wojsk, przejmują nad nią kontrolę (nadal, zyskują premią armię na tylko jednym – wybranym – jej polu).
- Również do zachowania kontroli wystarczają im dwa pola danej Prowincji, o ile nie ma w jej granicach obcych wojsk.

Bizancjum – olbrzymie terytorialnie i bezustannie uwikłane w wojny obronne, Wschodnie Cesarstwo jest stolicą nauki, sztuki i cywilizacji. Dyplomacja Cesarza Aleksego Komnena do Papieża Urbana II stała się przyczyną Pierwszej Krucjaty w 1095, zaś w 1096 Aleksey uzyskał symboliczny hołd lenny od wszystkich wojsk Krzyżowców.

- Po zapłaceniu 1 punktu ze swej Stolicy za każde 4 pełne punkty siły atakujących wrogich armii, Bizancjum może dyplomacją doprowadzić do przerwania (a dokładniej, załamania się) ataku na kontrolowany przez siebie teren.
- Oznacza to również, że ataki wrogich armii o sumarycznej sile 3, 2 lub 1 na Prowincję Cesarstwa załamują się automatycznie.
- Kosztem 3 punktów kości Stolicy, Cesarstwo zapobiega skutkom Plagi w swojej Prowincji, ale w tej rundzie nie przynosi ona dochodów do kości Stolicy.