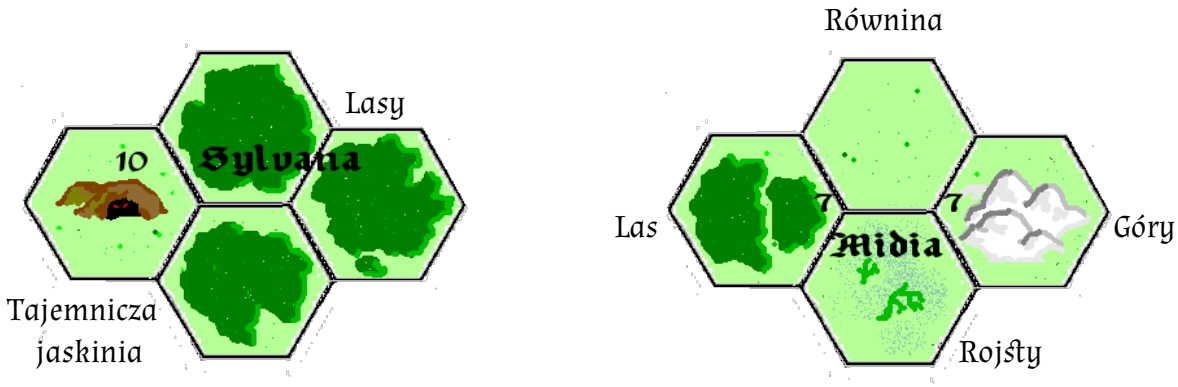
Cel gry – opanowanie terytorium (o dwie Prowincje) większego, niż wszystkie pozostałe królestwa razem wzięte. A oto wojska czterech królestw, które służą im do osiągnięcia tego celu:

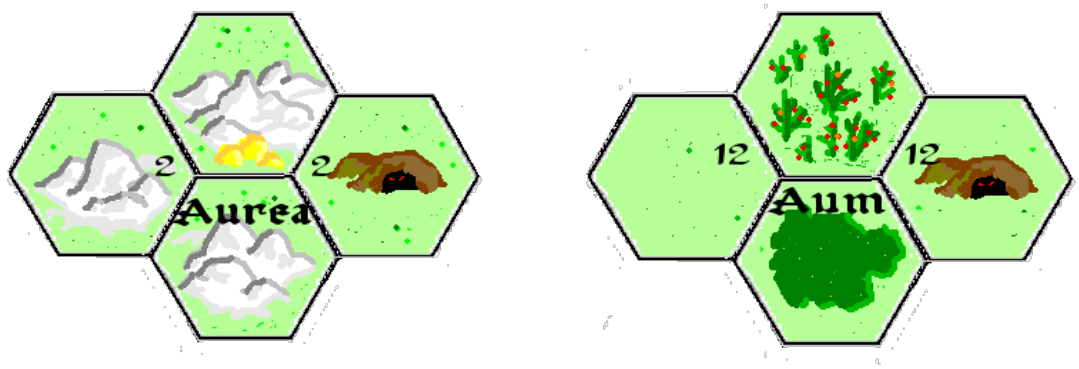
Liczba oczek pokazuje siłę danego regimentu.

Kilka armii tego samego królestwa – maksymalnie **cztery** – może zajmować to samo pole, ale poruszają się one oddzielnie. Armie dwóch różnych królestw nigdy nie zajmują tego samego pola, nawet chwilowo.

Tak wyglądają Prowincje fikcyjnego Starego Kontynentu. Każda składa się z czterech pól - heksów:



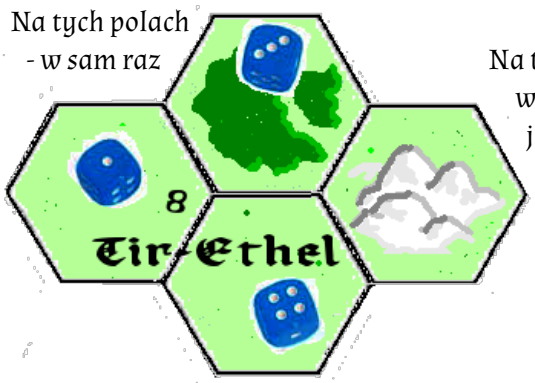
Istnieją dwa wyjątkowe pola: łańcuch górski ze złożami złota oraz urodzajna równina z sadem (w Prowincjach o numerach 2 i 12). Są to wyjątkowo cenne zasoby:



Aby kontrolować	***trzeba mieć na jej polu armie o sile co najmniej***
Równinę	1
Rojsty	2
Las	3
Tajemniczą jaskinię	4
Łańcuch górski	5
Góry ze złożem złota	6
Urodzajne równiny	6

Dana Prowincja jest kontrolowana przez królestwo, jeśli ma ono kontrolę nad trzema lub czterema polami Prowincji. Na przykład w taki sposób:

Na tych polach - w sam raz



Na tym polu mogłyby stać nawet wrogie wojska, Prowincja i tak jest pod kontrolą niebieskiego królestwa.

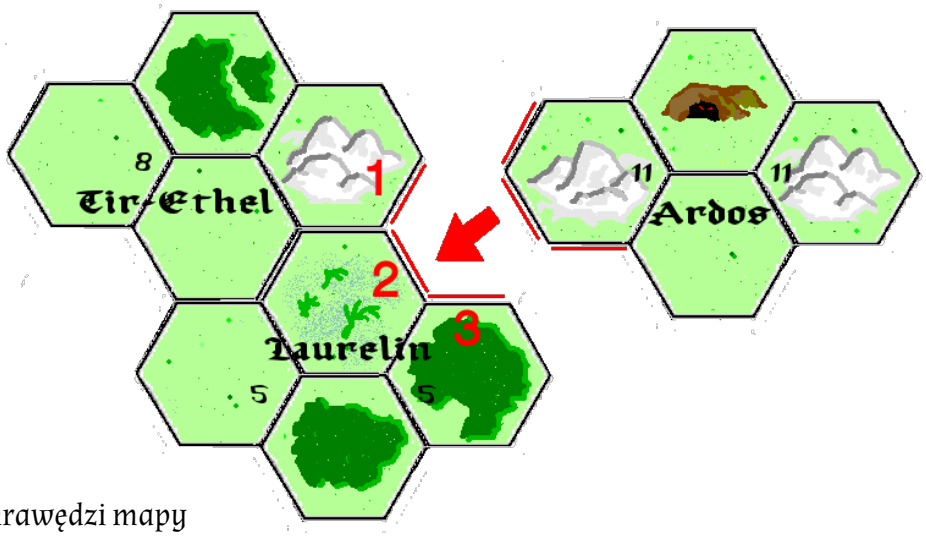
tu wystarczyłaby jedynka

Kiedykolwiek liczba wojska na polu spadnie poniżej wymaganej liczby, heks przestaje być kontrolowany przez gracza. Może to oznaczać utratę kontroli nad Prowincją.

Genesis. Stary Kontynent budowany jest na początku każdej gry w zupełnie unikalny sposób. Na początku tasuje się Prowincje i kładzie dwie losowe Prowincje tak, aby przynajmniej jeden heks każdej z nich miał jedną wspólną krawędź (granicę).

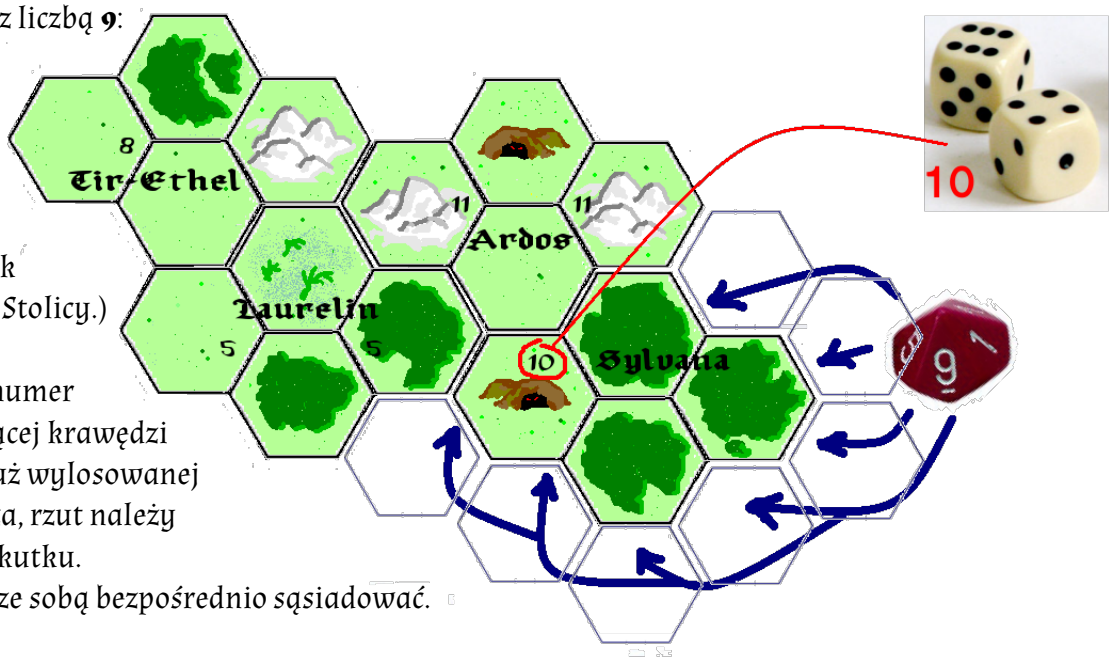
Następnie dokłada się Prowincje tak, aby nowo dokładana spotkała co najmniej trzy heksy tych już położonych na mapie:

Dwie ostatnie Prowincje układa się tak, aby spotkały co najmniej cztery heksy tych na mapie (o ile to tylko możliwe).



Na samym końcu, gracze losują rzutem 2k6, na brzegu której Prowincji będzie znajdować się ich Stolica. Ustawiają tam – na wybranej krawędzi mapy - swoją kostkę k10 z liczbą **9**:

(Kostka Stolicy pokazuje, jak silne armie będzie mógł rekrutować dany gracz oraz jak silna załoga broni Stolicy.)



Jeśli wylosuje się numer Prowincji nie mającej krawędzi zewnętrznej, lub już wylosowanej przez innego gracza, rzut należy powtarzać, aż do skutku.

Stolice nie mogą ze sobą bezpośrednio sąsiadować.

Tura gry.

1 a) Rozpoczyna się od sprawdzenia jednym rzutem 2k6, czy któraś Prowincja została nawiedzona przez **plagę** (bunt chłopski, zarazę, nieurodzaj, fantastyczne monstra, etc.). Efekt jest taki, że każda armia przebywająca w tej Prowincji, traci jedno oczko swej kostki. Na polu tajemniczych jaskiń – z powodu ataku wygłodniałych, dzikich bestii – traci się aż **dwa** oczka. Armie, których siła spadła poniżej jedynki, są usuwane z mapy.

Plagę, spadającą na Prowincję nie kontrolowaną przez nikogo, ignoruje się – nie występuje w tej Turze. Plagi spotykają tylko podbite ziemie.

Uwaga! Mieszkańcy Prowincji numer 2 i 12 są przyzwyczajeni do życia w luksusie. Jeśli ich krainę spotka plaga nieurodzaju, to interpretują to jako dopust boży z winy nowego władcy i reperkusje są bardzo poważne.

Nie tylko następuje zwykła utrata sił lokalnych armii; dodatkowo, jeśli ta Prowincja ma gracza, który ją kontroluje, to w wyniku **buntu baronów,** jedno z pól – losowo wybierane, spośród pól z jego wojskiem – przechodzi pod panowanie wroga (losowo wybranego i nie wasala). Kostki armii na tym polu zmieniają kolor!

1 b) [Przy pierwszym czytaniu podręcznika możesz opuścić ten punkt i przejść od razu do 2). Wrócisz do niego, gdy opanujesz już podstawy działań w grze.]

Gdyby Wyprawa Krzyżowa (opis w punkcie 3b) zakończyła się powodzeniem, należy w tym momencie sprawdzić – jednorazowo na całą grę – kto został władcą odbitej poganom Ziemi Świętej.

Podziel wkłady każdego gracza do Krucjaty (wysłane punkty wojsk) przez dziesięć i zaokrąglij.

Każdy gracz, który ma choć 1 punkt udziału, dodaje do tej liczby wynik swojego rzutu k6 i kolejnych, o ile poprzednio wyrzucił **szóstkę** (np. 1 → 1 + 6 + 6 + 4 = 17). Właściciel najwyższej sumy (remis powoduje dogrywkę) zostaje wskazany jako król nowo założonego państwa Krzyżowców.

Stamtąd, od teraz i **co turę,** przypływa okręt z rycerstwem o sile od **trzech** do **sześciu** (wylosuj). Przybić może tylko na dowolnie wybrany heks bez wrogiej armii – na brzeg mapy, w wybranej Prowincji neutralnej lub własnej. Krzyżowcy nie mogą wylądować w sąsiedztwie obcej Stolicy. Mogą zasilić załogę własnej Stolicy. Jeśli heks zawiera już maksymalną liczbę czterech własnych armii, można usunąć jedną z nich, aby zrobić miejsce nowym wojownikom (ustal siłę przed podjęciem decyzji).

Jeśli żaden heks przybrzeżny nie spełnia warunków do lądowania – okazja do posiłków z Ziemi Świętej w tej turze przepada.

2) Następnie każdy gracz, który kontroluje jakieś Prowincje, podwyższa liczbę na stołecznej kostce k10 o **dwa** punkty za każdą kontrolowaną przez siebie Prowincję. Prowincje specjalne, nr 2 i 12, przynoszą **trzy** punkty zamiast dwóch. Wynik na kostce k10 powyżej 9 obcina się do 9.

Dochodu nie przynoszą te Prowincje, które są całkowicie odcięte od swej Stolicy – wojskami i Prowincjami innych królestw. Lennicy (poniżej) korzystają z korytarzy poprzez ziemie suwerena i

vice versa.

3 a) Teraz gracze po kolei wykonują swoje działania.

Zanim dany gracz wykona inne czynności, może on dowolnie połączyć, podzielić (tworząc nowe kostki) lub poprzenosić liczbę oczek swoich armii, zajmujących te same heksy. Można to zrobić tylko w tym momencie tury.

3 b) Następnie, można wybrać dowolną czynność z listy poniżej, ale tylko jedną w danej turze:

<table>
<tr>
<td>

- **Zaciąg:**

Możesz podnieść liczbę na stołecznej kostce k10 o **trzy** punkty. Nie zależy to od stanu Twojego królestwa, ale zużywa wszelkie możliwości innego działania w danej turze.

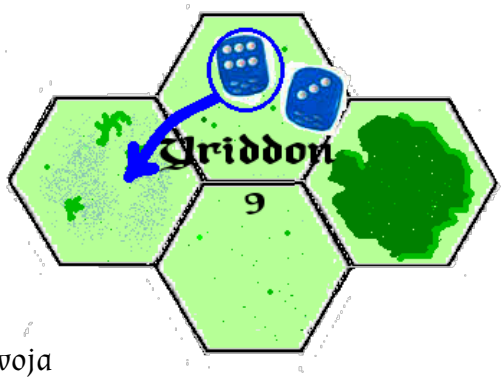
</td>
<td>

- **Wymarsz ze Stolicy:**

Zmniejszając liczbę (do min. zera) na kostce k10 w Stolicy, możesz wystawić armię o tej samej liczbie oczek na sąsiadujące ze Stolicą pole, o ile nie jest zajęte przez nieprzyjacielską armię. Jest to jedna armia, a więc wydajesz maksymalnie 6.

</td>
</tr>
<tr>
<td>

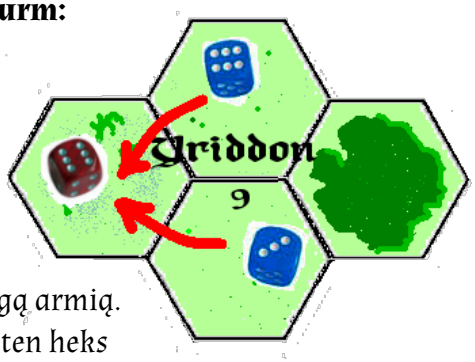
- **Ruch armii:**



Jedna Twoja armia może poruszyć się na dowolne sąsiednie pole (także w innych Prowincjach), o ile nie jest zajęte przez wojska nieprzyjaciela. Można też wejść do własnej Stolicy, podnosząc jej liczbę w dokładnie odwrotny sposób, co Wymarsz.

</td>
<td>

- **Szturm:**



Wybierz heks z wrogą armią. Szturm na ten heks przypuszczają wybrane przez Ciebie armie z dowolnych sąsiadujących pól. Szturm zachodzi falami, podczas pierwszej atakujący wybiera jakimi siłami uderza na heks wroga. I tak aż do odwołania ataku, albo do ucieczki lub całkowitego zniszczenia – obrońców lub zdolnych do ataku jednostek. **Opis poniżej.**

</td>
</tr>
</table>

- **Budowa Zamku**

Kosztem ***sześciu*** punktów armii na dowolnym pojedynczym polu, możesz wznieść na nim zamek. Połóż na polu żeton zamku.
- Armie w obronie mają przewagę o +1 większą – na ich korzyść, lub redukowana jest o -1 przewaga atakującego wroga.
- Zamek ochrania również armie przed spadkiem Siły w wyniku Plagi;
- Zamiast na pole obok Stolicy, można wystawić nową armię (zob. Wymarsz ze Stolicy) na pole ze swoim Zamkiem – o ile się tam zmieści i jeśli Zamek nie jest odcięty od Stolicy (por. punkt 2), zaś Siła nowej armii nie przekracza **trzech** punktów.

Zamek zostaje zburzony, jeśli w wyniku walki (ale nie ruchu) zdobędą pole armie wroga. Na danym polu może być tylko **jeden** zamek. Można w ten sposób rozbudować mury **Stolicy.**

- **Wyprawa Krzyżowa**

Zamiast dokonać Wymarszu ze Stolicy, możesz – wydając od ***sześciu*** do ***dziewięciu*** punktów garnizonu Stolicy – wysłać swoje wojska na Krucjatę do Ziemi Świętej. Zapisz sobie na kartce, ile punktów wydałeś na ten cel.

Za każdym razem, gdy zrobisz to ponownie, dodaj swoje punkty Krucjaty do siebie.

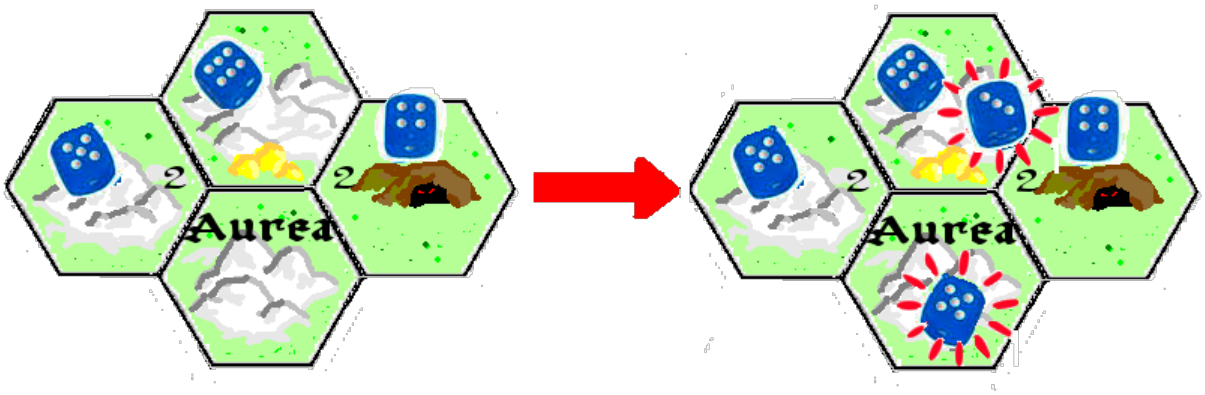
Gdy tylko ***suma*** punktów Krucjaty ***wszystkich graczy łącznie*** przekroczy próg **100** punktów, następuje decydująca bitwa i zwycięstwo nad poganami, a w rezultacie utworzenie w dalekim kraju Królestwa Krzyżowców. W zależności od tego, jak duży był Twój wkład w Krucjatę, masz szansę zostać wybrany jego Królem, co powoduje pojawianie się co turę elity elit – krzyżowców – pod Twoimi rozkazami. **Opis w punkcie 1 b).**

3 c) Jeśli kontrolujesz już jakąś Prowincję, masz prawo dodatkowo (czyli: oprócz dowolnej czynności z punktu 3b) wykonać ruch dowolną jedną armią stacjonującą w tej Prowincji – tzn. taką armią, która zaczyna turę na jej terenie i nie bierze udziału ani w zwykłym Ruchu, ani w Szturmie. I tak samo w każdej kontrolowanej przez Ciebie Prowincji z osobna.

Uwaga! Zaciąg nadal musi być jedyną wykonaną czynnością w turze (brak dodatkowych ruchów w całym królestwie).

W wyniku ruchu lub Szturmu, może nastąpić **opanowanie Prowincji** przez danego gracza, czyli przejęcie kontroli nad Prowincją. Jeśli dany gracz opanował daną Prowincję po raz pierwszy (pierwszy dla siebie) w grze, otrzymuje on **hołd lenny** od baronów tej Prowincji.

Oznacza to, że jeśli gracz kontroluje trzy pola Prowincji, a na czwartym nie stoją obce wojska, to pojawia się na nim armia pod jego władzą, o sile równej sile potrzebnej do kontrolowania tego pola. Ponadto, jeśli po raz pierwszy opanowana zostaje przez gracza Prowincja nr 2 lub 12 – wówczas na jej polu specjalnym pojawia się podległa graczowi armia o sile równej **trzy:**



Jeśli na zdobytym polu znajdzie się więcej, niż maksymalna liczba czterech armii, to można je ze sobą połączyć, aż do zredukowania liczby armii do czterech. Jeśli to niemożliwe, wybrane nadmiarowe armie są usuwane z gry.

Dokładny opis Szturmu. Gracz atakujący sumuje siłę jednostek, które będą brać udział w fali ataku. Obrońca sumuje siłę wszystkich swych jednostek na heksie (broni się zawsze wszystkimi).

Następnie należy policzyć, ile wynosi połowa liczby oczek słabszego wojska (np. 7 → 3.5). I sprawdzić, ile pełnych razy mieści się ta połowa w liczbie oczek silniejszego wojska:

- jeśli tylko dwa razy (1 : 1), nie występuje przewaga;
- jeśli trzy razy (1.5 : 1), przewaga wynosi **+1** ;
- jeśli cztery razy (2 : 1), przewaga wynosi **+2**
- jeśli pięć razy (2.5 : 1), przewaga to **+3** ;

i tak dalej, aż do **+5**.

Przewaga zmienia się o 1 na korzyść Obrońcy na polu z Górami, a na polu z Zamkiem – o kolejne 1.

Obaj gracze rzucają k6. Posiadacz silniejszego wojska dodaje sobie do wyniku k6 premię z przewagi:

Na przykładzie powyżej, zwyciężył starcie (pojedynczą falę Szturmu) gracz niebieski, przewagą wyniku 6 do 4. Czerwony przegrał, a więc kostka czerwonej armii spadnie z 6 oczek do 5.

Gracz, który uzyskał niższy wynik, traci po jednym punkcie na wszystkich kostkach

biorących udział w walce. Równowaga wyników powoduje utratę po jednym punkcie u wszystkich uczestników starcia. Kostki poniżej jednego oczka siły zostają usunięte z gry.

Jeśli któryś z graczy zwyciężył w starciu, to w kolejnej fali szturmu (zob. poniżej) Przewaga zmienia się o **1 punkt** na jego korzyść (do maksymalnie +5).

Po danej fali ataku, gracz Obrońca decyduje, czy nie chce się wycofać swoich armii na dowolne pola, zajmowane przez inne jego armie (max. 4 armie na polu!) lub pola pozostające pod jego kontrolą. W takiej sytuacji, atakujące armie zajmują opuszczone pole, wraz z Zamkiem, jeśli się tam znajdował.

Jeśli nie nastąpiła ucieczka Obrońcy, gracz Atakujący decyduje, czy kontynuować atak (kolejna fala). Walka toczy się tymi samymi armiami, co w poprzedniej fali.

Uwaga! Jeśli gracz atakujący wyrzuci **jedynkę,** Szturm po tej fali ataku załamuje się bez względu na wszystko – nawet, jeśli obrońca został unicestwiony.

Szturm trwa tak długo, dopóki się nie załamie – decyzja atakującego o przerwaniu ataków, po wyrzuceniu jedynki, albo do utraty wszystkich zdolnych do ataku jednostek – lub gdy wszyscy obrońcy na polu nie zostaną zniszczeni; w tej sytuacji, jednostki biorące udział w ostatniej fali Szturmu zajmują zdobyty heks, a jego Zamek zostaje zniszczony w wyniku oblężenia.

Armie, w wypadku przerwania Szturmu przedwcześnie, powracają na swe pozycje.

W ten sam sposób, można przypuścić **Szturm na Stolicę** wroga. Stolica ma siłę garnizonu równą swej liczbie k10, ale pierścienie murów, fos i umocnień, z których razi się atakujących strzałami, sprawiają, że do tej liczby dodawana jest premia obronna **+10.**

Siły stolicy po przegranym starciu spadają o **dwa** punkty na falę ataku, do minimum zera.

Stolica o sile zero, która przegra kolejne starcie, zostaje zdobyta! Wszystkie jednostki zwycięzców, które brały udział w ostatniej fali Szturmu, zamieniają się w punkty garnizonu Stolicy (obetnij do max. 9), znikając z mapy.

Gracz, którego Stolica została pokonana, zostaje zdetronizowany i staje się lennikiem zwycięzcy. To jego pan feudalny decyduje odtąd, czy dochody z Prowincji wasala idą do jego Stolicy, czy też do Stolicy suwerena, a także dokonuje obowiązujących wasala decyzji wojskowych – wasal musi być posłuszny rozkazom suwerena. Suweren może również pozostawić swobodę wasalowi, zwłaszcza co do sposobu, **jak** zrealizować dany rozkaz (np. „zdobądź dany heks").

Wojska wasala i suwerena mogą brać udział we wspólnym Szturmie, ale nie mogą zajmować nigdy wspólnego heksu – w wypadku ich zwycięstwa, armie jednego z nich pozostają na

swych wyjściowych polach. Wspólny Szturm liczy się za działanie obu graczy w turze.

Także Prowincji nie mogą dzielić pomiędzy siebie – do kontroli nad Prowincją wymagana jest kontrola tego samego, jednego gracza nad co najmniej trzema jej polami.

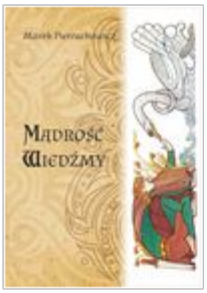
Podejmując wszelkie działania, gracze oczywiście mogą prowadzić między sobą **dyplomację,** której szczegóły zależą tylko od ich potrzeb i wyobraźni. Nie mogą natomiast dzielić się armiami i terenami, chyba, że na zwykłej zasadzie podboju.

4) Koniec tury – warunki zwycięstwa. Gdy wszyscy gracze wykonają już po kolei swoje działania w turze, następuje sprawdzenie czy nastąpiło zwycięstwo w grze. Może dojść do niego, gdy co najmniej **pięć** Prowincji na mapie jest kontrolowanych.

Gracz, który posiada w tym momencie przewagę dwóch (lub więcej) Prowincji nad pozostałymi królestwami razem wziętymi, zostaje koronowany Cesarzem i jest bezapelacyjnym zwycięzcą. Prowincje lenne (wasala) liczą się jako własne Prowincje suwerena, a nie jako obce.

Zdobycia korony cesarskiej życzy Autor systemu –

Marek Pietrachowicz
srebrny.wilk@gmail.com
marekpietrachowicz.autorzy365.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Polecam moje książki fantasy i horrory: