

JULIUS CAESAR



1.0 WPROWADZENIE

Julius Caesar przynosi graczy w dramatyczne wydarzenie słynnej i znaczącej Rzymskiej Wojny Domowej (49-45 p.n.e.). Gracze biorą na siebie role dowódców legionów CEZARA lub POMPEJUSZA i walczą o przyszłość Rzymu – republiki lub imperium.

1.1 GRACZE

Gra zaprojektowana została dla dwóch graczy. Jeden gracz reprezentuje JULIUSZA CEZARA, drugi POMPEJUSZA WIELKIEGO.

1.2 ZWYCIĘSTWO

Gra podzielona jest na pięć (5) Lat, każde składa się z pięciu (5) tur. Po każdym zakończonym Roku następuje Tura Zimowa (8.0), podczas której gracze sprawdzają, czy któryś z nich zwyciężył.

Żeby określić zwycięzcę, po każdym Roku gracze sumują punkty za wszystkie swoje **Przyjazne** miasta dodając jeden Punkt Zwycięstwa (**1VP – Victory Point**), za każdego zabitego lidera przeciwnika. Żeby wygrać, trzeba zebrać 10 (lub więcej) punktów zwycięstwa (VP).

Jeżeli żaden gracz nie zwycięży do końca 5 Roku, to zwycięzcą staje się gracz z **większą** liczbą punktów. Jeżeli nadal jest remis, to zwycięża gracz posiadający miasto **RZYM**. W innym przypadku jest remis.

1.3 ZAWARTOŚĆ GRY

- Plansza gry (mapa)
- 63 bloczki (31 brązowych, 31 zielonych, 1 niebieski)
- Arkusze z etykietami (na bloczki)
- Karty (27)
- Kości (4)
- Zasady gry

2.0 TUR Y GRY

Gra składa się z pięciu (5) **Lat**, każdy rok podzielony jest na pięć (5) **Tur Gry**. Każda Tura Gry ma trzy (3) Fazy, grane w sekwencji podanej poniżej.

2.1 FAZA KART

W grze jest dwadzieścia siedem (27) kart: dwadzieścia (20) kart **ROZKAZÓW** i siedem (7) kart **ZDARZEŃ**. Na początku każdego Roku, karty potasuj i rozdaj po sześć (6) każdemu graczowi. Gracze analizują swoje karty i odrzucają jedną (1) z nich. Nie pokazujcie odrzuconej karty.

Każdy gracz rozpoczyna Turę Gry zagrywając **jedną (1) zakrytą** kartę. Następnie karty równocześnie są ujawniane. Karty mają dwie wartości: **RUCH** (na sztandarze) i **ZACIĄG** (kółka na sztandarze). Gracz z **większą** wartością **RUCHU** staje się Graczem 1 w tej turze gry.

WAŻNE: Jeżeli zagrane karty są równe (*ten sam Ruch*), to Graczem 1 jest **CEZAR**.

Karty zdarzeń mają zdefiniowane specjalne akcje. **Gracz zagrywający kartę Zdarzenia jest zawsze Graczem 1.** Jeżeli **obaj** gracze zagrywają karty Zdarzeń, to oba zdarzenia są **anulowane**, a **tura gry** się natychmiast kończy.

UWAGA: Gracz musi zagrać kartę, ale nie musi wykorzystać wszystkich ruchów/zaciągu jeżeli nie chce. Rozkazy nie mogą być zachowane na później.

2.2 FAZA ROZKAZÓW

Najpierw Gracz 1 wykonuje ruchy i zaciąg (lub wykonuje Zdarzenie), potem Gracz 2 wykonuje ruchy i zaciągi.

- **Ruch:** każdy ruch pozwala jednej **Grupie** (dowolne/wszystkie bloczki na jednym obszarze) poruszyć się o jeden lub dwa miasta. Floty mogą poruszyć się o jedno lub dwa morza. Bloczki nie mogą atakować lub wzmacniać jako posiłki, jeżeli poruszyły się o dwa miasta/ morza. Bloczki wkraczające na miasto lub morze zawierające wrogie bloczki muszą się zatrzymać. Szczegóły: zobacz 6.0.
- **Zaciąg:** Za każdy Zaciąg gracz może dodać jeden (1) poziom siły do jednego (1) wystawionego bloczka lub wystawić z Puli Zaciągu na mapę, jeden (1) nowy bloczek z siłą 1. Wykonaj zaciągi po zakończeniu wszystkich ruchów – bloczki te nie mogą się już poruszyć w turze ich wystawienia. Zobacz 6.4

2.3 FAZA BITWY

Przeciwnie bloczki w tych samych miastach lub morzach toczą bitwy. Bitwy toczą się po jednej na raz, w kolejności wskazanej przez Gracza 1. Zobacz 7.0.

Kalendarz Rzymski

Niewielu rzymian wiedziało i niewielu obchodziło, który jest rok, ale ci co liczyli lata, czynili to poczynając od legendarnego założenia Rzymu przez Romulusa w 754 p.n.e. Tak więc wojna domowa zaczęła się w roku 705 (49 p.n.e.), a zamach na Juliusza Cezara miał miejsce w roku 710 (44 p.n.e.) wg Kalendarza Rzymskiego.

Juliusz Cezar ustanowił kalendarz juliański w roku 709 (45 p.n.e.). Kalendarz ten korygował dwumiesięczny błąd w stosunku do cyklu słonecznego i zakładał użycie roku przestępnego w celu uniknięcia tego błędu w przyszłości. Miesiąc Lipiec (Iulius) został nazwany na cześć Cezara. Z małymi zmianami używamy tego kalendarze w naszej zachodniej kulturze do dzisiaj.

Zwycięstwo

Suma wszystkich punktów z miast wynosi 13. **POMPEJUSZ** rozpoczyna grę z 7 VP, **CEZAR** rozpoczyna z 1VP (*Missilia*). *Rzym, Ateny, Bizancjum i Efez* są Puste. Ciężar ataku spoczywa więc na Cezarze, jeżeli chce uniknąć szybkiej przegranej.

Karty Zdarzeń

Talia zawiera siedem (7) kart zdarzeń, każda z nich nazwana tak, jak jeden ważnych bogów rzymskich. Karty te pozwalają na przeprowadzenie specjalnych akcji, które przełamują zasady gry. Obejrzyj karty w celu uzyskania większych szczegółów.

Przykład Tury Gry

Zagranie kart: CEZAR 2/1, POMPEJUSZ 2/2.

Karty są równe (porównuje się tylko wartość Ruchu) więc CEZAR staje się Graczem 1.

Cezar (Gracz 1): 2 Ruchy potem 1 Zaciąg

Pompejusz (Gracz 1): 2 Ruchy potem 2 Zaciągi

Faza bitwy: Rozstrzygniecie wszystkie bitwy w kolejności wybranej przez Gracza 1.



3.0 ARMIE

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

	Bloczki	Etykiety
CEZAR	Brąz	Czerwony
POMPEJUSZ	Zieleń	Ochra
KLEOPATRA	Niebieski	Niebieski

3.1 DANE NA BLOCZKACH

3.11 Siła

Bieżąca siła bloczku jest wskazywana przez rzymską liczbę, na górnej krawędzi postawionego pionowo bloczka. Bloczki mogą mieć maksymalną siłę IV, III lub II.

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

Za każde otrzymane w walce trafienie, siła bloczku jest redukowana, poprzez obrócenie go o 90 stopni odwrotnie do wskazówek zegara. Na marginesie pokazano przykład bloczku z siłą III, II i I.

3.12 Współczynnik walki

Współczynnik walki określany 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 7.3.

3.13 Nazwa

Legiony posiadają nazwy miast, które wskazują, gdzie dany bloczek musi być wystawiony po rekrutacji z Puli Zaciągu.

3.2 TYPY BLOCZKÓW

3.21 Liderzy



Obie strony mają trzech (3) nazwanych liderów: **CEZARA**, **ANTONIUSZA**, **OKTAWIANA**

POMPEJUSZA, **SCIPIO**, **BRUTUSA**.

Bloczki liderów uwzględniają straż przyboczną, zazwyczaj elitarną kawalerię. Gracze rozpoczynają grę z dwoma liderami. Trzeci wprowadzany jest do gry jeżeli jeden z wcześniejszych liderów zostanie zabity (zobacz 7.51).

3.22 Legiony



Legiony identyfikowane są ikoną Orła. W lewym górnym rogu posiadają identyfikator, a na dole nazwę miasta, gdzie są

rekrutowane. Legiony posiadają współczynnik walki C2, C3 lub C4. Legiony weteranów posiadają wyższe współczynniki.

3.23 Auxilia



Obaj gracze posiadają po cztery (4) bloczki *Auxilia*, dwie lekkie piechoty (B1) i dwóch łuczników (A1). Wojska te mogą być zaciągnięte w dowolnym

Przyjaznym mieście.

3.24 Equitatus



Equitatus (kawaleria) mają poziomy B2 lub B3. Podobnie jak legiony, mogą być rekrutowane wyłącznie w *Przyjaznych* miastach. Miasta te

posiadają symbol equitatus na mapie. Cezar ma cztery (4) jednostki equitatus, natomiast Pompejusz trzy (3), ale posiada również *stonie* (7.41)

3.25 Balista



Każdy z graczy ma jedną (1) *Balistę*. Mają one różne wartości walki w przypadku ataku i obrony. Zobacz 7.42.

Mogą być zbudowane w

dowolnym *Przyjaznym* mieście.

3.26 Floty



Gracze mają po pięć (5) bloczków floty, reprezentujących statki wojenne używane po obu stronach. Mają one współczynniki równe D2

lub D3. Podczas bitwy morskiej inicjatywa D nie ma znaczenia, ponieważ wszystkie floty mają ten sam poziom, ale są one przez to wrażliwe w trakcie bitew lądowych.

Floty muszą być budowane w *przyjaznych dużych portach*, identyfikowanych na mapie symbolem floty.

3.27 Kleopatra



Kleopatra reprezentuje siły EGIPITU i ma poziom C1. Nie jest liderem w rozumieniu zasad gry. *Kleopatra* rozpoczyna grę po stronie POMPEJUSZA,

ale może walczyć po każdej ze stron. Zobacz 7.52.

Arkusze Etykiety

Czerwone etykiety na arkuszu należą do CEZARA (brązowe bloczki), etykiety w kolorze ochry należą do POMPEJUSZA (zielone bloczki). Etykiety *Kleopatry* należy nalepić na niebieski bloczek.

Mgła wojny

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

Equitatus

Rzymian nigdy nie uważano za dobrych jeźdźców, szczególnie po tym, jak została zerwana więź między kawalerią i arystokracją. W okresie późnej Republiki, Equitatus była jazdą złożoną z nie-Rzymian z Galii, Germanii, Hiszpanii, Numidii, Syrii i Tracji. Cezar używał germańskiej kawalerii do zwalczania Galów, jak również jako swoich przybocznych gwardzistów.

Elephants

W grze występuje jeden bloczek stoni dla POMPEJUSZA. CEZAR nie miał w swojej armii stoni, uważając je za zbyt nieprzewidywalne i delikatne.

STOPNIOWA REDUKCJA



Siła 3



Siła 2



Siła 1

LOJALNOŚĆ (1)

SIŁA (MAX. 4)



WALKA (C3)

MIASTO

ZACIĄGU (RAVENNA)

4.0 PLANSZA

Plansza przedstawia region Morza Śródziemnego. CEZAR zajmują północne tereny mapy, POMPEJUSZ południowe.

4.1 OBSZARY

Bloczki na mapie muszą być zlokalizowane w miastach lub na morzach. Floty muszą być umieszczone na morzach lub w **portach**.

4.2 MIASTA

Poprzez miasta zarządza się ruchami i lokalizacją bloczków. Jedenaście miast ma wartość 1 lub 2. W sumie liczby te dają 13 **Punktów Zwycięstwa (VP)**. Liczby koło miast mają także znaczenie podczas Zimowania (8.3).

4.2.1 Kontrolowanie miast

Miasta mogą być w jednym z czterech stanów:

Przyjazny: zajmowane przez jeden lub więcej twoich bloczków.

Wrogie: przyjazne przeciwnikowi.

Pusty: nie będące przyjaznym dla żadnego z graczy.

Sporny: zawierające bloczki obu stron, oczekujące na Bitwę.

WAŻNE: *Zmiany przynależności miast mają efekt natychmiastowy. Miasto przyjazne staje się natychmiast Puste w momencie opuszczenia go. Podobnie zaatakowanie wrogiego miasta, nawet jednym bloczkiem, natychmiast zmienia stan miasta na Sporny, aż do momentu rozstrzygnięcia bitwy.*

4.3 DROGI

Miasta są połączone ważnymi w tamtym okresie szlakami, z których niektóre nawet nazwane ze względów historycznych. Bloczki poruszają się między miastami właśnie po tych drogach.

4.3.1 Klasy dróg

Na mapie umieszczone są dwie klasy dróg **główne** (ciągła linia) i **drugorzędne** (kropkowana linia). W jednej turze gry, cztery (4) bloczki mogą poruszyć się wzdłuż Głównej Drogi, ale tylko dwa (2) po drodze Drugorzędnej. Zobacz 6.11.

4.3.2 Cieśniny

Na mapie pojawiają się cztery cieśniny, każda oznaczona niebieską strzałką. Są to: *Herculeum, Messana, Hellespontus, Bosphorus*. W każdej turze gry tylko dwa (2) bloczki mogą przekroczyć **każdą** z cieśnin, chyba że miasto po drugiej stronie jest bronione, wtedy przekroczyć cieśninę może tylko jeden bloczek lądowy (1).

Floty ignorują cieśniny, jeżeli poruszają się z jednego morza na inne przyległe morze. Kontrolowanie miast po obu stronach cieśniny nie ma wpływu na Floty lub Ruchy Morskie.

4.4 MORZA

W grze występuje dziewięć (9) mórz: *Atlanticus, Hispanum, Tyrrhenum, Internum, Hadriaticum, Egypticum, Aegaeum, Propontis, i Pontus Euxinus*. Morza te mogą być zajmowane i kontrolowane wyłącznie przez Floty.

Przyjazne: morze zajmowany przez jedną lub więcej twoich flot.

Wrogie: morze zajmowany przez jedną lub więcej wrogich flot.

Pusty: nie będące przyjaznym dla żadnego z graczy.

Sporny: obszar zawierający floty obu stron, oczekujące na Bitwę.

KONTROLOWANIE MÓRZ: *Jak w przypadku miast, zmiany w kontroli mórz mają miejsce natychmiast. Morze staje się neutralne natychmiast w momencie pozostawienia go Pustym.*

4.4.1 Wyspy

Wyspa Corsica, Sardinia, Sicilia, Creta i Cyprus są **używane** w grze. Wszystkie pozostałe wyspy nie są używane w grze. Ruch na/z wysp będących w rozgrywce wymaga Floty lub wykonania Ruchu Morskiego (6.3).

4.4.2 Porty

Wszystkie miasta nadbrzeżne zawierają porty. Niektóre z miast posiadają symbol floty, oznaczający **duży port**, które są kluczowe dla budowy Floty.

Porty zlokalizowane na granicach mórz umożliwiają dostęp dwóch (2) mórz. **Utica i Creta mają dostęp do trzech (3) mórz.** Zobacz pasek z boku żeby znaleźć objaśnienia.

Miejsca bitew

Na mapie oznaczono główne miejsca bitew podczas wojny. Na czerwono oznaczono zwycięstwa CEZARA, na zielono POMPEJUSZA.

Porty

Poniżej umieszczono listę portów i przyległych do nich mórz. **DUŻE** porty oznaczone zostały KAPITALIKAMI.

MORZE	PORTY
Atlanticus:	Burdigala, Gades, Olisipo, Portus, Sala, Tingis.
Hispanum:	Caralis, CARTHAGO NOVA, Genua, Iomnium, MASSILIA, Narbo, Siga, Tarraco, Tingis, UTICA.
Tyrrhenum:	Aleria, Caralis, Genua, Lilybaeum, Messana, NEAPOLIS, Rhegium, Rome, UTICA.
Internum:	Ambracia, Brundisium, CRETA, Cyrene, Lilybaeum, Messana, Pylos, Rhegium, SYRACUSE, Tacape, Thubactus, UTICA.
Hadriaticum:	Aquileia, Brundisium, Dyrrachium, RAVENNA, Salone, Sipontum.
Aegaeum:	Aenos, ATHENA, CRETA, EPHEBUS, Thessalonika.
Propontis:	Byzantium, Nicomedia.
Euxinus:	Byzantium, Sinope.
Egypticum:	ALEXANDRIA, Antioch, Catabathmus, CRETA, Perga, Pelusium, SALAMIS, Tarsus.

Karty Zdarzeń

Apollo: Bóg Słońca pozwala ci na **skopiowanie** karty zagranej przez twojego przeciwnika w poprzedniej turze. Jeżeli karta ta była Zdarzeniem, to zdarzenie jest kopiowane dokładnie.

Jupiter (Jowisz): Król Bogów zapewnia ci możliwość przeciągnięcia na swoją stronę jednego wrogiego bloczka przylegającego do twojego przyjaznego miasta. Floty mogą być wybrane jako cel, ale Liderzy i Floty nie mogą przejść na wrogą stronę. Są wtedy zredukowane o jeden stopień. Kleopatra nie jest liderem i może w ten sposób zmienić strony.

Mars: Bóg Wojny zapewnia atak z zaskoczenia. Wszystkie atakujące bloczki w bitwie mogą walczyć w Rundzie 1 przed jakimkolwiek broniącym się bloczkiem.

Mercury: Posłaniec Bogów, pozwala bloczkom w jednej grupie przesunąć się o jedno dodatkowe miasto. Bloczki mogą przesunąć się w różnych kierunkach i użyć (lub nie) bonusu tak, jak sobie życzą.

Neptun: Bóg Mórz zapewnia wsparcie w bitwach morskich lub przybrzeżnych. Jest to karta o działaniu „Marsa” z tym, że stosowana dla statków.

Pluto: Bóg Śmierci uwielbia wielki bitwy.

Pozwala na zwiększenie limitu dróg dla jednego Ruchu Grupowego, ale nie na Przegrupowanie lub Wycofanie.

Vulcan: Redukuje wszystkie bloczki w jednym mieście o jeden krok. Bez wyjątków. Wszystkie bloczki o sile 1, włącznie z liderami, są eliminowane.

JULIUS CAESAR

5.0 PRZYGOTOWANIE

5.1 HISTORYCZNE ROZSTAWIENIE

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

5.2 PULA

Każdy z graczy utrzymuje **pulę zaciągu** poza mapą. Bloczki w puli zaciągu umieścić należy pionowo, odwrócone do siebie, tak żeby przeciwnik nie widział co na nich jest. Gracze wydają Punkty Zaciągu, żeby wystawić bloczki ze swojej puli na mapę. Z wyjątkiem Liderów (7.51), bloczki wyeliminowane z gry wracają do Puli Zaciągu, ale umieszczane są zawsze **odkryte** aż do momentu zakończenia bieżącego Roku. Takie bloczki nie mogą być wystawione aż do następnego Roku.

5.3 DOWOLNE ROZSTAWIENIE

Opcjonalna metoda rozstawienia. Gracze rozstawiają bloczki zgodnie z historycznym rozkładem, ale mogą zamieniać dowolne bloczki na mapie, pod warunkiem, że liczba bloczków jest cały czas zgodna z początkową liczbą bloczków w mieście. Nie można bloczków na mapie zastępować bloczkami z Przyjaznej Puli Zaciągu.

PRZYKŁAD: W historycznym ustawieniu Pompejusz ma trzy (3) bloczki w Neapol. W przypadku dowolnego rozstawiania, dowolne trzy bloczki z historycznego rozstawienia mogą być tam ustawione.

CEZAR, 705 (49 P.N.E.)

Caesar: Ravenna

Legio 13: Ravenna

Navis 2: Ravenna

Antonius: Genua

Legio 8: Genua

Legio 12: Genua

Legio 11: Massilia

Legio 14: Massilia

Navis 1: Massilia

Legio 7: Narbo

Legio 9: Narbo

Legio 10: Narbo

Legio 16: Lugdunum

Equitatus 1: Lugdunum

PULA ZACIĄGU

Octavian

Legio 17, 18, 19, 20, 21

Auxilia 1, 2, 3, 4

Equitatus 2, 3, 4

Ballista

Navis 3, 4, 5

POMPEJUSZ, 705 (49 P.N.E.)

Pompey: Neapolis

Legio 1: Neapolis

Navis 1: Neapolis

Legio 3: Brundisium

Legio 37: Syracuse

Scipio: Antioch

Legio 34: Antioch

Cleopatra: Alexandria

Navis 2: Alexandria

Legio 39: Utica

Navis 3: Utica

Legio 2: Carthago Nova

Legio 4: Carthago Nova

Legio 5: Tarraco

Legio 6: Tarraco

Equitatus 1: Tarraco

PULA ZACIĄGU

Brutus

Legio 32, 33, 35, 36, 38

Auxilia 1, 2, 3, 4

Equitatus 2, 3, Elephant

Ballista

Navis 4, 5



6.0 FAZA ROZKAZÓW

Gracz 1, na podstawie aktywnej karty, wykonuje Ruchy, potem Zaciągi. Następnie Gracz 2 robi to samo.

6.1 RUCHY GRUPOWE

Karty Rozkazów posiadają od 1 do 4 Punktów Ruchu (PR). Każdy PR pozwala na przemieszczenie **dowolnych/wszystkich** bloczków z jednej lokacji (miasta lub morza) do przyległego miasta/ morza. Bloczki mogą zostać przesunięte do różnych obszarów.

Jeżeli bloczki **nie** atakują (lub są posiłkami w bitwie) to mogą kontynuować ruch do następnej, przyległej lokacji (miasta lub morza). Bloczki poruszają się raz na turę, z wyjątkiem *Wycofania* i *Przegrupowania*.

6.11 Limity Dróg

Rodzaj rogi określa maksymalną liczbą bloczków, mogących po niej się poruszyć:

Główna: 4 bloczki
Drugorzędna: 3 bloczki
Cieśnina: 2 bloczki (1 w razie ataku)

PRZYKŁAD: *Maksymalnie 4 bloczki mogą przemieścić się z GENUI do RZYMU i jeden lub dwa bloczki może przemieścić się z RAVENNY do RZYU.*

Limity dróg dotyczą **każdego** z graczy osobno. Obaj gracze mogą przesunąć dwa bloczki tą samą drugorzędną drogą w tej samej turze gry.

PRZYKŁAD: *Gracz 1 przemieszcza 4 bloczki z MASSILIA do GENUA i potem do RAVENNA. Gracz 2 teraz przesuwa 4 bloczki z RZYMU do Genua i dalej do MASSILIA. Obaj gracze użyli drogi z MASILIA do GENUA, ale w różnych momentach. Oczywiście, jeżeli Gracz 1 pozostawi przynajmniej 1 bloczek w GENUA, to Gracz 2 nie będzie mógł się przemieścić do MASSILIA bez przeprowadzenia bitwy.*

6.12 Atakowanie

Bloczki wkraczające na **wrogie** miasto/ morze, to **Atakujący**, przeciwnik to **Obrońca**.

Bloczki mogą atakować wyłącznie z przyległych miast/mórz. Gracz może atakować przez dwie lub więcej dróg, ale każda z dróg wymaga wydania oddzielnego PR. Zobacz również 6.2 i 7.3.

6.13 Związanie

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, nawet atakować, **ale** nie mogą użyć **żadnej drogi lub granicy morza**, którą użyły bloczki atakujące.

6.14 Ruchy reaktywne

Gracz 2 może wydać PR żeby przemieścić **niezwiązane** bloczki w celu wzmocnienia (posiłki) Obrońców w Spornym mieście/morzu. Bloczki mogą wykonać **ruch reaktywny** wyłącznie z **przyległych** miast/mórz.

WAŻNE: *Bloczki reagujące umieszczane są zawsze w Rezerwie. Zobacz 7.3.*

6.15 Kumulowanie

Nie ma limitu kumulowania bloczków podczas Roku, wyłącznie podczas **Tury Zimowej**. Zobacz 8.3.

6.2 RUCHY FLOTA

Flota porusza się z portu na przyległe morze (i odwrotnie) lub z morza na przyległe morze. Nigdy nie może poruszyć się bezpośrednio z portu do innego portu inaczej, niż za pośrednictwem przylegającego do obu mórz portów.

Jeżeli Flota umiejscowiona jest razem z bloczkami lądowymi, to może być poruszona na morze jako część ruchu grupowego. Zobacz: przykłady ruchu flotą.

Floty mogą wykonać jeden (1) ruch i atakować lub dwa (2) ruchy i nie atakować. Zobacz przykłady po prawej.

Flota może **wyłącznie** zaatakować wrogie bloczki na **przyległym** morzu. Jeżeli w bitwie takiej uczestniczyłyby jednostki lądowe, to albo floty, albo jednostki lądowe muszą być umieszczone w Rezerwie.

6.3 RUCHY MORSKIE

Bloczki lądowe mogą poruszyć się z jednego portu do innego **Przyjaznego lub Pustego** portu przekraczając jedno lub więcej **przyległych przyjaznych mórz**. Kosztuje to 1 PR za **bloczek**.

Ruchy morskie muszą zostać wykonane **przed** wszystkimi innymi ruchami w danej turze. Morza użyte w ruchu morskim muszą zatem być już Przyjazne przed wszystkimi innymi ruchami w danej turze.

Bloczki nie mogą poruszyć się po lądzie i po morzu w tej samej turze (i odwrotnie). 1 bloczek Floty musi pozostawać na morzu, które było przekraczane, przez całą Fazę Rozkazów, inne Floty mogą poruszać się dowolnie.

Ruchy morskie **nigdy** nie mogą być wykonane do Wrogiego lub Spornego portu. Niezwiązane bloczki lądowe (6.13) w Spornym mieście mogą wykonać ruch morski, pod warunkiem, że przyległe morze jest Przyjazne.

Przykład ruchu

Za 1PR gracz może przemieścić dowolne/wszystkie bloczki z *Massilia* do jednego lub więcej z obszarów: *Narbo, Lugdunum, Genua*. Jeżeli nie będzie ataku, to dowolne/wszystkie bloczki mogą poruszyć się dalej do *Torraco, Burdigala, Cenabum, Treveri, Ravenna* lub *Rzymu*. Jeżeli jakies z bloczków w *Massilia* to floty, to mogą poruszyć się na *Mare Hispanum*, potem do przyległego morza lub portu, jeżeli nie atakowały.

Ruch i Atak

W razie ataku Bloczki mogą poruszyć się wyłącznie o jedno miasto/morze. Ma to wiele konsekwencji. Załóżmy, że 6 bloczków Cezara jest w *Massilia*, a po 3 Pompejusza w *Tarraco* i *Genua*. Bloczki Cezara nie mogą zaatakować *Tarraco*, ponieważ znajdują się 2 miasta dalej. *Genua* jest przyległa, może zatem być zaatakowana przez 4 bloczki Cezara (limit dróg). W przeciwieństwie do wielu innych gier, pozostałe 2 bloczki Cezara nie mogą zaatakować *Genua* przez *Lugdunum*, ponieważ wymagałoby to podwójnego ruchu. Zauważ, że efekt karty **Mercury** pozwala na zaatakowanie *Tarraco* i/lub w dwóch falach *Genui*.

Przykład związania

Pięć (5) bloczków broni *Rzymu*. Cztery (4) bloczki atakują z *Genua*, a dwa (2) z *Ravenna*, stają się one rezerwą. Zakładając, że bloczki z *Genua* to Główny Atak, to 4 bloczki w *Rzymie* są uznawane za związane, ale 1 jest niezwiązany i może opuścić obszar, ale nie drogami użytymi przez Atakującego.

Potęga morska

Głównym zadaniem Floty jest przejęcie kontroli na Morzami, w celu umożliwienia ruchów morskich. Mogą także atakować i okupować wrogie porty lub zajmować Puste porty.

Przykład ruchu flotami

1. Flota zlokalizowana w *Massilia* może przemieścić się na Przyjazny lub Pusty obszar *Mare Hispanum*. Jeżeli nie atakuje, to może przenieść się na *Oceanus Atlanticus* lub *Mare Tyrrhenum* lub do dowolnego Pustego lub Przyjaznego portu na *Mare Hispanum* (UTICA, Caralis, Iomnium, Siga, Tingis, CARTHAGO NOVA, TARRACO, Narbo lub Genua).

2. Flota umiejscowiona na *Mare Internum* może poruszyć się na *Mare Tyrrhenum*, *Mare Hadriaticum*, *Mare Aegaeum*, lub *Mare Egypticum*. Jeżeli nie atakuje, to flota która wpłynęła na *Mare Aegaeum* może przemieścić się na przyległe Przyjazne lub Puste morze (*Propontis* lub *Mare Egypticum*) lub do Pustego lub Przyjaznego portu na tym morzu (CRETA, ATHENA, Thessalonika, Aenos, lub EPHEBUS). Zauważ, że miasto *Pergamum* nie jest portem.

Przykład ruchu morskiego

Cezar posiada 3 floty, 1 na każdym z *Mare Tyrrhenum*, *Mare Internum*, i *Mare Egypticum*. Wydaje 2PR, żeby wykonać ruch morski swoimi dwoma legionami z RZYMU do pustego ANTIOCH. Jest to możliwe ponieważ trzy przekraczane morza są Przyjazne i przyległe, a ruch morski wykonywany jest przed wszystkimi innymi ruchami. Zauważ, że ruch morski Gracza 1 jest wykonywany w Fazie Rozkazów przed ruchami Gracza 2.

6.4 ZACIĄGI

Karty Rozkazów mają 1, 2 lub 3 Punkty Zaciągu (PZ). **Każdy** PZ pozwala:

- Do jednego (1) wystawionego bloczka można dodać jeden (1) stopień siły. Kilka stopni może zostać dodanych do tego samego bloczka, każdy kosztem 1PZ.
- Gracz może wybrać jeden nowy bloczek z Puli Zaciągu i wystawić go na mapę z siłą 1. Można natychmiast wzmocnić bloczek dodając mu dodatkowe stopnie, każdy kosztem 1PZ. Jeżeli gracz sobie zażyczy, to wiele nowych bloczków może zostać dodanych w tym samym mieście.

Liderzy wystawiani są w Przyjaznych miastach.

Legiony wystawiane są w Przyjaznych miastach o odpowiadającej im nazwie.

Equitatus/ Stonie wystawiane są w Przyjaznych miastach o odpowiadającej im nazwie.

Auxilia/ Balista wystawiani są w Przyjaznych miastach.

Floty wystawiane są w Przyjaznych **dużych** portach. Stopnie mogą mieć dodawane w **dowolnych** portach, ale nigdy na morzu.

7.0 BITWY

7.1 SEKWENCJA BITWY

Bitwy toczone są pojedynczo, po zakończeniu wszystkich ruchów. Gracz 1 wskazuje pierwszą bitwę. Bloczki nie są odkrywane do momentu wskazania bitwy. Odkrycie bloczki (nie Rezerwę) biorące w niej udział, przez położenie ich „do przodu”, zachowując orientację dla uwidocznia siły. Postaw z powrotem bloczki, zaraz po tym jak bitwa zostanie zakończona. Gracz 1 wybiera kolejną bitwę.

7.2 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. Bloczki „A” wykonują akcję przed bloczkami „B”, potem bloczki „C”. **Broniące się** bloczki „A” wykonują akcję przed Atakującymi bloczkami „A”, itd.

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

7.3 REZERWY W BITWIE

W momencie atakowanie przez dwie drogi, jedna z nich (wybór Atakującego) musi zostać zadeklarowana jako **Atak Główny**. Bloczki używające innych dróg

przez innymi drogami są umieszczane w **Rezerwie**.

Bloczki poruszone przez **Gracza 2** jako *posiłki* w bitwie zapoczątkowanej przez Gracza 1, są także traktowane jako **Rezerwa**.

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

PRZYKŁAD: CEZAR atakuje Torraco z Narbo swoimi 4 bloczkami (główny atak) oraz z Bilbilis dodatkowo 2 bloczkami. POMPEJUSZ ma 3 bloczki broniące Tarraco, ale porusza 4 bloczki z Nova Carthago do Torraco. w rundzie 1 są 3 bloczki broniące Torraco przeciwko 4 bloczkom Cezara z Narbo. Bloczki CEZARA z Bilbilis i POMPEJUSZA z Nova Carthago są Rezerwą i przybywają w Rundzie 2.

7.31 Przełamanie

Bloczki **Rezerwy** są uważane za **Przełamane**, jeżeli wszystkie bloczki głównych sił są zniszczone w Rundzie 1. Przełamane bloczki natychmiast tracą jeden (1) poziom siły, potem walczą normalnie. **Wyjątkiem** jest sytuacja, gdy przełamanym graczem jest Obrońca. Wtedy Atakujący staje się Obrońcą do końca trwania bitwy.

7.4 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: Cezar 3 rzuca 3 kośćmi. Ma on współczynnik A3: wszystkie rzuty 1, 2, 3 są trafieniami, pozostałe to pułdło.

Nie można wyznaczać celów ataku. **Każde** trafienie w **natychmiast** zadawane jest bloczkowi z **najwyższą** aktualną Siłą. Jeżeli dwa lub więcej bloczków mają równą Siłę, to **właściciel** wybiera, który chce osłabić. Z wyjątkiem liderów, jeżeli bloczek traci siłę poniżej 1, to jest **natychmiast** wyeliminowany (zobacz 7.5) i zwracany do Puli Zaciągu.

UWAGA: Walka nie jest symultaniczna (równoczesna). Wszystkie obrażenia zadawane są natychmiast.

7.41 Słonie

Bloczek słoni ma 2 poziomy siły, IV i II. Obniża się go **o jeden poziom za trafienie**, co oznacza, że bloczek jest potężny, ale wrażliwy.

7.42 Balisty

Bloczek balisty walczy z B4 ale wyłącznie w Obronie. W Ataku jest on D4.

Sekwencja Bitwy

Sekwencja bitwy (7.1) jest kontrolowana przez Gracza 1. Może mieć to ogromne znaczenie, ponieważ rezultat bitwy zmienia status kontroli nad miastem lub morzem ze Spornego na Przyjazny na korzyść zwycięzcy, co ma duży wpływ na Wycofywanie się i Przegrupowania.

Tury Bitwy

Cezar (A3) i Equitatus (B2) atakują Pompejusza (B3) i Flotę (D2). Sekwencja Tury Bitwy:

CEZAR: atakuje A3
POMPEJUSZ: broni B3
Equitatus CEZARA: atakuje B2
Flota POMPEJUSZA: broni D2

Atakujący/ Obrońca

Ponieważ obaj gracze poruszają się przed bitwami, to gracz może być w jednej z bitew Obrońcą, a w innej Atakującym.

Trafienia w Bitwie

Każde trafienie redukuje natychmiast poziom siły najsilniejszemu wrogiemu bloczkowi. Zatem, jeżeli dwa trafienia zostały uzyskane przeciwko wrogim bloczkom o sile III, II, II, to pierwsze trafienie musi osiągnąć bloczek o sile III. Wszystkie wrogie bloczki teraz mają po II, więc drugie trafienie może osiągnąć każdego z bloczków (wybór właściciela bloczków).

Pościg

Pościgi są symulowane w systemie gry. Bloczek, który ma być wycofany musi oczekiwać na swoją turę bitwy, co pozwala szybszym wrogom walczyć z nim przed jego wycofaniem. Jeżeli Obrońca przetrwa 3 Rundy Bitwy, to Atakujący **musi** dokonać odwrotu podczas rundy 4, ale otrzymuje ataki od wszystkich bloczków, które działały przed nim w turze bitwy.

Zdrada

Kilka legionów zmieniło strony podczas wojny. Symulowane jest to przez kartę JUPITER, która pozwala na zmianę przynależności jednostki na przeciwną. Nawet słynny 13 legion, który przekroczył z Cezarem Rubikon, później zbuntował się i zmienił strony.

7.5 WYELIMINOWANE BLOCZKI

Wieliminowane boczki wracają do Pul Zaciągów swoich właścicieli, ale umieszczane są tam **zakryte** (przed stojącymi boczkami) i **nie mogą** być rekrutowane ponownie w tym Roku.

7.51 Liderzy

Liderzy są eliminowani **na stałe**. Przekaż bloczek jako "trofeum" przeciwnikowi, liczy się on jako 1VP.

W momencie utracenia przez gracza lidera, trzeci lider dodawany jest do Puli Zaciągu i staje się dostępny do wystawienia (po normalnym koszcie) w dowolnym Przyjaznym mieście.

7.52 Kleopatra

KLEOPATRA może walczyć dla każdej ze stron. Jeżeli zostanie wyeliminowana w bitwie to *natychmiast* przyłącza się do przeciwnej strony z siłą I i walczy od tego momentu po jego stronie, poczynając od **następnej** tury bitwy.

Podczas każdej tury **Zimy**, KLEOPATRA musi wrócić do ALEXANDRII. Zobacz 8.1

7.6 WYCOFYWANIE

Każdy bloczek może się wycofać (zamiast walki) w swojej Turze Bitwy, poza **Rundą Bitwy 1**, kiedy to **nigdy** nie można się wycofywać. Boczki, które nie mogą się wycofać gdy są do tego zmuszone, są eliminowane.

7.61 Ograniczenia wycofywania

Limity dróg mają zastosowanie (6.11) do wszystkich wycofujących się boczaków w **każdej** z Rund Bitwy. Boczki nigdy nie mogą wycofać się do **Wrogięgo** lub **Spornego** miasta/morza.

Przez **cieśniny** można wycofać jeden (1) bloczek na rundę.

7.62 Wycofywanie się Atakującego

Atakujące boczki mogą wycofywać się w swoich turach bitwy poczynając od Rundy 2, natomiast muszą się wycofać w Rundzie 4. Boczki mogą wycofywać się do przyległych **Pustych** miast drogami użytymi do rozpoczęcia lub wzmocnienia (posiłkami) bitwy, lub do dowolnego przyległego **Przyjaznego** miasta.

7.63 Wycofywanie się Obrońcy

Boczki Obrońcy mogą wycofywać się w swoich turach bitwy poczynając od Rundy 2. Wycofywać się można wyłącznie do przyległych miast, Przyjaznych lub Pustych, **ale nie po drogach, którymi Atakujący wszedł do bitwy**.

7.64 Wycofywanie się przez morze

Gracze mogą wycofywać boczki przez morze, pod warunkiem, że przyległe morze jest **Przyjazne**. Maksymalnie **jeden (1) bloczek na Rundę Bitwy** może dokonać takiego odwrotu. Port docelowy musi być

Przyjazny. Każdy bloczek może wycofać się wyłącznie przez **jedno (1) przyległe morze** do Przyjaznego portu na tym **samym** morzu.

Obaj gracze mogą wycofywać się przez morze, jeżeli mają przyległe Przyjazne morza i Przyjazny cel wycofania.

PRZYKŁAD: Jeżeli jeden z graczy miałby w bitwie pod *Utica* flotę na *Mare Internum*, a drugi miałby flotę na *Mare Hispanum*, to gracze ci mogą wycofać się morzem, używając swoich przyjaznych obszarów morskich.

7.7 PRZEGRUPOWANIE

Po zakończeniu bitwy **zwycięzca** (Atakujący lub Obrońca) może się **Przegrupować**. Wszystkie zwycięskie boczki (włączając w to Rezerwy) **mogą** przemieścić się do dowolnego przyległego **przyjaznego** lub **pustego** obszaru. Limity dróg (6.21) mają zastosowanie.

Do przegrupowania nie można użyć Ruchów Morskich.

7.8 BITWY MORSKIE

W momencie gdy wroga Flota zajmuje to samo morze, co Flota drugiego gracza, to następuje bitwa morska. Flota ma współczynniki walki D2 lub D3. W razie remisów inicjatywy, Obrońca jest pierwszy. Tak, jak w bitwach lądowych, jeżeli przetrwa jakikolwiek broniący się statek, to atakujący musi wycofać się w Rundzie 4.

7.81 Walka przybrzeżna

Floty mogą angażować się w bitwy przybrzeżne w portach, zarówno jako Atakujący jak i Obrońca. Floty mogą atakować tylko z przyległego morza.

7.82 Wycofywanie się Flot

Floty mogą wycofywać się w swojej normalnej turze bitwy „D”, poczynając od Rundy 2.

Atakujące Floty mogą wycofać się na:

- Morza lub Porty, z których przybyły, pod warunkiem, że lokacje te są nadal Przyjazne lub Puste, lub
- Przyjazne, przyległe morze, lub
- Przyjazny port na tym samym morzu.

Broniące Floty mogą wycofać się na:

- Przyjazne, przyległe morze, lub
- Puste przyległe morze, z wyjątkiem gdy Atakujący przybył z tego morza, lub
- Przyjazny port na tym samym morzu.

Jeżeli żadna z opcji Wycofania się nie jest dostępna, Flota musi zwyciężyć lub zginąć.

7.83 Przegrupowania floty

Flota, która zwycięży bitwę morską może **Przegrupować się** na przyległe morze, które jest Przyjazne lub Puste, lub do Przyjaznego lub Pustego portu na tym **samym** morzu.

KALENDARIUM

60 p.n.e.: Pierwszy Triumwirat pomiędzy Cezarem, Krassusem i Pompejuszem. Cezar zostaje namiestnikiem Galii, Galii Przedalpejskiej i Illyricum z dowództwem nad czterema legionami. Pompejusz zostaje namiestnikiem Hiszpanii, a Krassus Syrii.

53 p.n.e.: Krassus ginie w walkach z Partami, co kończy pierwszy Triumwirat. Pompejusz rządzi Hiszpanią z Rzymu, podczas gdy Cezar toczy wojnę w Galii.

52 p.n.e.: Cezar dowodząc dziesięcioma legionami pokonuje Vercingetorixa pod Alesia, kończąc tym samym Wojny Galijskie. Katon, Pompejusz i Scipio przewodzą senackiej frakcji przeciwnej Cezarowi i jego „populistycznej polityce”. Senat żąda od Cezara rozbrojenia się i powrotu do Rzymu, gdzie ma odpowiadać na zarzuty o „zbrodnie wojenne”. Cezar odmawia, argumentując, że jest namiestnikiem Galii do roku 49 p.n.e..

50 p.n.e.: Cezar dysponuje 9 legionami weteranów, 3000 kawalerii i 900 gwardzistami. Pompejusz ma 7 legionów w Hiszpanii, 2 w Italii, 2 w Syrii i Afryce. Pompejusz ma dużą przewagę we flocie. Senat ogłasza Cezara wrogiem stanu.

49 p.n.e.: Cezar z XIII Legionem przekracza w styczniu Rubikon. Pompejusz wycofuje się z Rzymu do Brundisium. Cezar oblega Brundisium, ale Pompejuszowi udaje się uciec statkiem do Grecji. Cezar maszeruje na Hiszpanię, gdzie zmusza pięć legionów Pompejusza do poddania się pod Llerdą.

48 p.n.e.: Cezar wraz z Antoniuszem zbierają pięć legionów pod Brundisium i płyną do Grecji. W lipcu rozgrywa się bitwa pod Dyrrachium, zakończona zwycięstwem Pompejusza. Cezar wycofuje się. Decydująco zwycięstwo osiąga pod Farsalos. Pompejusz ucieka do Egiptu, gdzie zostaje zabity z rozkazu Ptolomeusza. Cezar angażuje się w wojnę domową pomiędzy Ptolomeuszem XIII i jego siostrą Kleopatrą VII. Cezar wspiera Kleopatrę i pokonuje Ptolomeusza XIII, który tonie w Nilu.

47 p.n.e.: Cezar atakuje Syrię i Pontus, pokonując króla Farnakesa II, który urósł w siłę korzystając z Wojny Domowej. Farnakes został zmiażdżony w Bitwie pod Zelą, gdzie podobno Cezar wypowiedział słynne zdanie „Veni, Vidi, Vici”.

46 p.n.e.: Bitwa pod Tapsus. Cezar najeżdża Afrykę z 10 legionami i pokonuje 14 legionów Scipio. Scipio i Katon odbierają sobie życie. Syn Pompejusza, Sekstus Pompejusz, ucieka do Hiszpanii, gdzie prowadzi dalej wojnę.

45 p.n.e.: Bitwa pod Mundą. Cezara siła 8 legionów najeżdża Hiszpanię drogą morską. Pokonuje Sekstusa (13 legionów), który zginął, co kończy wojnę domową.

44 p.n.e.: W Idy Marcowe, w wyniku spisku, Cezar zostaje zabity przez Brutusa i Kassjusza. Zabójcy uciekają z Rzymu. Antoniusz i Oktawian przejmują władzę.

42 p.n.e.: Bitwa pod Filipi. Oktawian i Antoniusz pokonują Brutusa i Kassjusza, którzy popełniają samobójstwo. Jedenaście lat później, dwaj zwycięzcy walczą o dominację. Walkę na swoją korzyść rozstrzyga pod Akcjum Oktawian. Niedługo staje się Augustusem, pierwszym Imperatorem Cesarstwa Rzymskiego.

8.0 TURA ZIMY

Rok dobiega końca w momencie zagrania wszystkich pięciu (5) kart. Następuje teraz Tura Zimowa, w której określane jest czy któryś gracz zwyciężył. Zagrajcie turę zimową w **dokładnie** podanej kolejności.

8.1 KLEOPATRA IDZIE DO DOMU

Przesuń KLEOPATRĘ do Aleksandrii. Jeżeli jest okupowana przez wroga, dołącza do niego natychmiast ze swoją bieżącą siłą.

8.2 FLOTY DO PORTÓW

Przesuń wszystkie Floty do **Przyjaznych** portów na **odpowiadających** im morzach. Floty, które nie mogą poruszyć się do Przyjaznych portów są **usuwane**, ale mogą być odbudowane w nadchodzącym Roku.

8.3 ZAOPATRZENIE W ZIMIE

Wszystkie miasta w zimie mogą utrzymać maksymalnie trzy (3) bloczki bez konsekwencji. Ten limit jest podnoszony przez wartość miasta (jeżeli jest). Na przykład *Genua* może utrzymać 3 bloczki, *Massila* może utrzymać 3+1 = 4, natomiast *Rzym* może utrzymać 3+2 = 5.

Każdy nadmiarowy bloczek (wybór właściciela) jest **usuwany** do **Puli Zaciągu**, ale może zostać odbudowany w nadchodzącym Roku.

8.4 ZWYCIĘSTWO

Określcie, czy jeden z graczy zwyciężył. Zobacz 1.2.

8.5 USUWANIE

Gracze nie mogą **łączyć** bloczków na mapie (siły). Mogą usunąć dowolny bloczek do swojej **Puli Zaciągu**. Wszystkie poziomy siły na bloczku są **tracone**, ale mogą zostać odbudowane w nadchodzącym Roku.

8.6 RESET ROKU

Wszystkie **odkryte** bloczki w Pulach Zaciągu są **stawiane** i mogą znowu być rekrutowane w nadchodzącym Roku.

Przetasuj wszystkie 27 kart i rozdaj po sześć (6) z nich każdemu graczowi. Przeanalizuj karty i odrzuć jedną (1). Odrzucona karta nie jest ujawniana.

TWÓRCY

Twórcy gry: *Justin Thompson*
Grant Dalgliesh

Rozwój: *Tom Dalgliesh*

Oprawa graficzna: *Karim Chakroun*
Mark Curms

Współpraca: *Mark Adams*
Bill Alderman
Clayton Baisch
Kevin Duke
Stan Hilinski
Steve Koleszar
Gerald Lientz
Stuart Pierce
Dace Platnick
Bill Powers
Bruce Reiff
George Seary

Indeks

Balista 3.25, 7.42
Bitwy 2.3, 7.0
Przełamanie 7.31
Rezerwy 7.3
Sekwencja 7.1
Trafienia 7.4
Tury 7.2
Wycofywanie 7.6
Cieśniny 4.32
Drogi 4.3
Główne & drugorzędne drogi 4.31
Eliminacja 7.5
Equitatus 3.24
Floty 3.26
Bitwy floty 7.8
Ruch floty 6.2
Zimowanie floty 8.2
Kawaleria 3.24
Kleopatra 3.27, 7.52, 8.1
Liderzy 1.2, 3.21, 7.51
Morza 4.4
Miasta 4.2
Kontrola 4.21
Zwycięstwo 1.2
Przygotowanie 5.0
Dowolne rozstawienie 5.3
Historyczne 5.1
Porty 4.42, 6.3
Przegrupowanie 7.7
Przegrupowanie floty 7.83
Przełamanie 7.31
Rezerwy 7.3
Ruch 6.0
Ruch flot 6.2
Ruch grupowy 6.1
Ruch morski 6.3
Ruch morski 6.3
Ruch flotą 6.2
Słonie 7.41
Przyjazny 4.21
Tury gry 2.0
Usuwanie 8.5
Współczynnik walki 3.12
Wycofanie 7.6
Limity wycofania 7.61
Wycofanie atakującego 7.62
Wycofanie floty 7.82
Wycofanie obrońcy 7.63
Wycofania przez morze 7.64
Wyspy 4.41
Zaciąg 2.3, 6.4
Pula Zaciągu 5.2
Zaopatrzenie (Zima) 8.3
Zima 8.0
Związanie 6.13
Zwycięstwo 1.2



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

Nowości i dyskusje o grze, zobacz:
www.columbiagames.com

Tłumaczenie: Marcin Mikołajczak
email: dr_doom@wp.pl, v1, 2010-11-04