

PERYKLES

*Drewniana ściana runie,
lecz przyjdzie z pomocą
wam i dzieciom waszym.
Boska Salamino, ty zadasz śmierć synom niewiast.*

Przepowiednia delficka z około 480 r.p.n.e.

Manewry floty perskiej rozpoczęły się nocą. Król Perski opuszczał złupiony i spalony ateński Akropol. Kazał wystawić sobie swój złoty tron nad brzegiem zatoki salamińskiej gdzie w cieśninie pomiędzy Attyką a Salamina przebywała stłoczona flota grecka.

Grecy zjednoczeni w obliczu niszczącego najazdu perskiego kilka tygodni wcześniej próbowali zastąpić drogę lądowej armii perskiej pod Termopilami. Bohaterska obrona przetręczyła stała się grobem dla 900 Spartan i 100 Elejczyków dowodzonych przez Leonidasa.

Przewaga Persów na lądzie była bezsporna. Stosunek sił na morzu nie wyglądał lepiej. Grecy wierzyli jednak w swoje wyższe umiejętności i lepsze okręty. Grekom na morzu przewodził Ateńczyk dla których bitwa u brzegów Attyki miała stanowić o ich istnieniu w Helladzie.

Hellenowie zamknięci w cieśninie salamińskiej w spokoju oczekiwali świtu. Ciasne przybrzeżne wody zatoki nie pozwalały Persom wykorzystać ich przewagi liczebnej.



Mimo to Kserkses pragnął jak najszybciej zniszczyć przeciwników. O wschodzie słońca okręty obu stron były gotowe do walki.

Gdy Persowie ruszyli do przodu Grecy cofnęli się w głąb cieśniny by po chwili wznosząc potężny okrzyk bojowy ruszyć do ataku.

Zmieszani Persowie zawachali się po czym pierwsza linia ich okrętów rzuciła się do ucieczki. Wkrótce spadła na nich w całym impecie flota grecka. Zamieszanie Persów zmieniło się w kompletny chaos, który przesądził o ich klęsce.

Jednym z dowódców perskich była kobieta, królowa Halikarnasu imieniem Artemizja. W odwrocie staranowała swoim okrętem inny okręt. Widząc to z brzegu Kserkses miał podobno powiedzieć:

*“Moi mężczyźni stali się kobietami,
moje kobiety stały się mężczyznami”.*

Bitwa dla Persów była przegrana -
wojna jeszcze nie zakończona !



DRODZY GRACZE !



Oddając w Wasze ręce niniejszą grę pragniemy umożliwić Wam przeniesienie się w odległe, ale jakże znane z historii czasy wojen antycznych. Czasy największych wodzów Hellady: Peryklesa, Temistoklesa, Epidamnosa, Filipa II i innych.

Zasiadając do gry możecie rozstrzygnąć każdy konflikt antyczny jaki toczył się na terytorium Grecji, basenu Morza Egejskiego i w Azji Mniejszej. Na końcu przepisów zamieszczonych zostało siedem scenariuszy, które poz-

wolą Wam rozegrać najważniejsze konflikty; od wojen perskich, poprzez wojnę peloponezką, ekspansję Macedonii po pierwszą interwencję Rzymu w sprawy Grecji.

“PERYKLES” jest drugą grą z systemu gier **“WOJEN ŚWIATA ANTYCZNEGO”** (pierwsza część to gra “HANNIBAL”. Wkrótce ukażą się kolejne; “ALEKSANDER WIELKI” i “CEZAR”).

Wszystkie oparte będą na tych samych zasadach, ich plansze będą się łączyć ze sobą

co pozwoli w efekcie stworzyć mapę całego starożytnego świata.

Zasady gry “PERYKLES” zostały nieco zmienione w stosunku do Hannibala, który niebawem doczeka się kolejnej edycji wraz z zasadami uzupełniającymi.

Wszystkim życzymy udanej zabawy i wielu emocji nad planszami

“WOJEN ŚWIATA ANTYCZNEGO”.



PERYKLES

1.0 REKWIZYTY

1.1 Plansza

Plansza gry przedstawia obszar starożytnej Grecji i Persji (Azja Mniejsza). Podział terytorialny krain i nazwy ważniejszych miast odpowiadają historycznym faktom. Wszystkie nazwy podane zostały w ich greckiej lub łacińskiej formie. Wszystkie nazwy zaczynające się na literę "C" należy czytać przez "k", dyfong "ae" jak "e", "th" jak zwykłe "t".

Charakterystyczne cechy poszczególnych krain i miast ważne dla rozgrywki można odnaleźć w dalszej części instrukcji w specjalnych tabelach. Ukształtowanie terenu wyjaśnione zostało w legendzie.

Mapa gry stworzona została w taki sposób, aby łączyła się z kolejnymi mapami systemu gier "WOJNY ŚWIATA ANTYCZNEGO".

Poprzez Calabrię w Italii plansza gry łączy się z grą "HANNIBAL", co daje możliwość połączenia rozgrywek.

Plansza podzielona została na hekсы (dalej nazywane polami). Każde pole zostało opisane przez dwie współrzędne, aby ułatwić graczom zapisanie pozycji i odłożenie rozgrywki na inny czas.

Przykładowo Sparta znajduje się na polu o współrzędnych A21 - B33

1.2 Kostka

Do zestawu dołączona została kostka. Wszystkie wydarzenia i sytuacje rozstrzygane są w grze poprzez rzuty kostką i postępowanie wedle przepisów.

1.3 Żetony

Do przepisów i mapy gry dołączone zostały karty z żetonami. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy starannie ze sobą skleić rewersy i awersy żetonów, a następnie porozcinać je wzdłuż wyznaczonych linii. Ikony żetonów przedstawiają: dwa szczeble wojskowe (żetony armii oraz żetony formacji) i czynności (żetony pomocnicze).

1.31 Żetony armii

Żetony armii służą do poruszania się wojsk na planszy. Na awersie w lewym górnym rogu widnieje symbol żołnierza (oznacza on pełnosprawny poziom sprawności bojowej), rewers pozbawiony jest tego symbolu (oddział zmęczony).



W prawym górnym rogu widnieje liczba porządkowa. Skład armii (ile żołnierzy, jakiej formacji, dowódcy) gracz zapisuje na Karcie Armii (patrz 1.4).

Aby uniknąć sytuacji, gdy np. stutysięczna armia jest tak samo widoczna na planszy jak armia 2 500 ludzi przygotowano specjalne

żetony liczebności (żetony z cyframi). Jeżeli armia reprezentowana przez żeton armii liczy od 2 500 do 9 900 ludzi nie kładziemy pod niego żadnego żetonu, dla armii 10000 - 25000 i powyżej 25 000 nakładamy żetony liczebności zależnie od liczby wojska w danej armii. Przeciwnik ma prawo w każdym momencie gry sprawdzać żeton liczebności pod żetonem armii przeciwnika, gdy jego wojska lub garnizony znajdują się nie dalej niż 6 pól.

Żetony armii wydrukowane zostały w ograniczonej liczbie, mając na celu niedopuszczenie do nienaturalnego rozdrobnienia sił. Dlatego gracze rozpisując swoje wojska muszą sobie zdawać sprawę z ilości żetonów im dostępnych.

1.32 Żetony floty

Spełniają analogiczne założenie do żetonów armii, z tą różnicą, że reprezentują flotę i nie posiadają symbolu pełnosprawnego poziomu bojowego. Przed rozpoczęciem każdej rozgrywki gracze muszą wybrać sobie kolor floty, który będzie do nich należał (kolor floty nie reprezentuje żadnej konkretnej krainy).

1.33 Żetony formacji

Przedstawiają one osiem formacji, które występują w grze i mogą być przez graczy wystawiane do bitew, werbowane w prowincjach. Do rozstrzygania bitew gracze używają właśnie tych żetonów. Wydrukowano cztery komplety żetonów formacji. Gracze przed bitwą mogą sobie wybrać dowolny kolor tła (nie symbolizuje on żadnej krainy) dla rozróżnienia ich podczas walk.

1.4 Karty Armii / Kalendarium

Na końcu zeszytu wydrukowane zostały, tzw. Karty Armii i Kalendarium. Służą one do zapisywania stanu liczebnego armii i zapisu rozgrywki. Liczba porządkowa z żetonów armii musi się zgadzać z liczbą porządkową z Kart Armii.

Tutaj w odpowiednie rubryki należy wpisać liczbę wojsk danej formacji, ilość okrętów, obecność dowódców oraz wartość ich współczynników (patrz 1.5).

Jeżeli dane wojska załadowane są na okręty fakt ten należy zapisać w miejscu Flota/załadowane okręty/niezaładowane okręty.

Na poczet dalszych rozgrywek zalecamy skserowanie Kart Armii.

1.5 Dowódcy

W grze dowódcy nie są przedstawieni na żadnych żetonach ze względu na fakt, że historyczne scenariusze gry, a także, możliwość stworzenia alternatywnej historii (ostatni scenariusz) wyklucza odtworzenie imion wszystkich wodzów poszczególnych krain.

1.51 Każdy z dowódców posiada dwa charakteryzujące go współczynniki: **autorytet** - brany jest pod uwagę przy

sprawdzeniu wytrzymałości oddziałów w bitwie,

waleczność - brana jest pod uwagę przy rozstrzygnięciu starć w bitwie.

1.52 Na początku każdego scenariusza każdy z graczy posiada tytuł dowódców ile krain jest pod jego kontrolą (jest sojusznikami).

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą rzucać kostką dwa razy, aby określić autorytet i waleczność swoich wodzów za każdym razem dzieląc wynik przez dwa (ułamki zaokrąglając w górę).

Na zakończenie gracz rzuca jeszcze raz kostką, jeśli wypadnie 6 oczek może podwyższyć o 1 wybrany przez siebie współczynnik wodza.

1.55 Jeżeli w trakcie gry polegnie dowódca, nowy wchodzi do gry dopiero na początku następnego roku tj. 1 marca. Jego współczynniki należy określić na nowo

1.56 Każdy z graczy może posiadać maksymalnie 5 wodzów.



2.0 Fazy i etapy gry

2.1 Zasady ogólne

Rozgrywka w grze rozstrzygana jest w cyklach zwanych etapami. Każdy etap to jeden dzień na kartach historii.

Na planszę naniesiono tor etapów, aby można było zaznaczać upływający czas.

Dla zachowania porządku w grze wszystkie czynności dokonywane w danym etapie podzielone zostały na fazy. Dany etap uważa się za zakończony, gdy zostaną wykonane wszystkie czynności przypisane fazom. Po zakończeniu etapu, żeton pomocniczy "ETAPY" przesuujemy po torze etapów o jedną pozycję. Gracze kontynuują grę od pierwszej fazy następnego etapu.

2.2 Fazy

Podczas niżej wymienionych faz gracze mogą wykonywać ściśle określone czynności. Fazy muszą być wykonywane kolejno, a pominięcie danej z nich możliwe jest tylko za zgodą wszystkich graczy.

2.21 "PERYKLES" jest grą przedstawiającą liczne konflikty antyczne, które miały miejsce na terytorium Grecji.

W trakcie gry gracze mogą reprezentować wybrane przez siebie kraje (jak Sparta, Ateny, Rzym itd.).

Dlatego przy opisie faz nie wskazano kolejności dla poszczególnych nacji, ale użyto określeń gracz. Fakt reprezentowania danego państwa **musi zostać rozstrzygnięty** przy wyborze scenariusza gry lub w sposób losowy.

FAZA RUCHU

Podczas tej fazy gracze mogą poruszyć się dowolną ilością własnych jednostek w dowolnym kierunku na odległość ograniczoną przez ruchliwość i teren.

2.22 Przed rozpoczęciem każdego miesiąca gracze w dowolnie przez siebie wybrany sposób powinni wylosować obowiązującą do jego końca kolejność.

Gracze powinni poruszać się kolejno po sobie.

2.23 Gracze dowodzący wojskami strony ruszającej się nie jako pierwsza w przypadku wejścia na pole zajmowane przez własne oddziały wrogiej armii mającej ruch przed nimi mają prawo próbować uniknąć starcia według podanej niżej procedury:

a) obydwaj gracze rzucają kostką i do swojego rzutu dodają autorytet swojego najlepszego wodza przebywającego na tym polu oraz porównują rezultaty.

b) jeżeli wynik będzie remisowy lub wyższy dla strony unikającej starcia może ona wykonać normalny ruch, przestrzegając jednak zasady związanej z liniami bojowymi (patrz 5.2).

2.24 Armie niezależnych Greków poruszane są jako ostatnie

FAZA WALKI

W czasie tej fazy rozstrzygane są bitwy między wrogimi armiami znajdującymi się na jednym heksie. Teraz można także podejmować szturm miasta (patrz 7.3).

FAZA REORGANIZACYJNA

W tej fazie wszystkie oddziały, które nie poruszały się lub znajdują się w mieście mogą podejmować próbę odzyskania pełnej sprawności bojowej (patrz 3.12). Teraz można także, sprawdzać ewentualne efekty prowadzonych obłążeń.

FAZA ORGANIZACYJNA

Faza ta występuje po zakończeniu ostatniego etapu każdego miesiąca. W czasie tej fazy wykonuje się wszystkie operacje związane z finansami, takie jak ściąganie pieniędzy, werbowanie wojska..



3.0 POZIOMY SPRAWNOŚCI BOJOWEJ

3.1 Zasady ogólne

W trakcie gry armie posiadają dwa poziomy sprawności bojowej wyrażanej przez awers i rewers żetonu armii (patrz 1.31). Zmiana sprawności bojowej zaznaczana jest poprzez odwrócenie żetonu na odpowiednią stronę. Na początku gry (niezależnie od wyboru scenariusza) wszystkie armie posiadają "pełnosprawny poziom sprawności bojowej". Armie mogą pogorszyć swój poziom w

następujących sytuacjach:

- po wejściu na pole z górami,
- po desancie,
- po przeprowie,
- podczas wykonywania forsownych marszy,
- w wyniku bitwy, prowadzonych szturmów.

3.11 Wojska "zmęczone" nie mogą podejmować forsownych marszy. Poruszając się ruchem zwyczajnym, przy jakiegokolwiek zmianie rodzaju terenu należy się zastosować do procedury obliczenia strat (maruderzy, chorzy itp.) jak przy wejściu na pole z górami (patrz 4.13).

Oddziały "zmęczone" w bitwie z rozkazem "obrona" walczą pełną swoją siłą, natomiast w ataku jedynie 50 %.

3.12 Uwzględniając fakt, że armie państw miały różny poziom organizacji, szybkość odzyskania pełnej wartości bojowej przez występujące w grze armie nie jest jednakowa. Aby odzyskać pełnosprawny poziom dana armia przez cały etap nie może poruszać się, brać udziału w bitwie trwającej dłużej niż jedną fazę bitewną, podejmować szturmów, podejmować desantów.

Następnie gracz musi wykonać rzut kostką i jeśli wypadnie:

3-6 dla Rzymian

4-6 dla Macedończyków

4-6 dla Greków

5-6 dla Persów

dane armie odzyskują pełnosprawny poziom sprawności bojowej.

3.13 Oddziały zmęczone przebywające w mieście mogą dokonywać w jednym etapie dwóch prób odzyskania pełnej sprawności bojowej.

3.2 Zmęczenie

3.21 Oddział wchodząc na pole z górami automatycznie po zakończeniu etapu jest zmęczony.

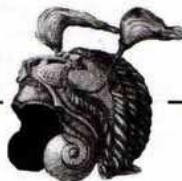
3.22 Oddział wykonując forsowny marsz (patrz 4.12) po zakończeniu ruchu jest zmęczony.

3.23 Przekraczając małą rzekę (nie przez miasto) należy wykonać rzut kostką. Jeżeli wypadnie 6 oczek oddział ulega zmęczeniu.

3.24 Przy desancie poza portami na wybrzeżach oddział może w wyniku nieudanego lądowania obniżyć poziom sprawności bojowej (patrz tabela DESANT).

3.25 Armia, która podejmowała w danym etapie szturm miasta po jego zakończeniu automatycznie ulega zmęczeniu.

3.26 Oddziały zakupione w fazie organizacyjnej są automatycznie zmęczeni (obrazuje to brak wyszkolenia rekrutów).



4.0 RUCH

4.1 Zasady ogólne

Armie poruszają się na planszy tylko podczas fazy ruchu (patrz 2.2). Do poruszania się na planszy służą żetony armii. Ich ruchliwość, możliwość wykonywania forsownych marszy uzależniona jest od składu armii zapisanego na

Karcie; (patrz. 1.4). Jeżeli w skład armii wchodzi kilka formacji to możliwości ruchu zależą od najwolniejszej formacji, patrz (4.11, 4.12).

Wszystkie armie posiadają do wyboru dwa warianty ruchu:

ruch zwyczajny i forsowny marsz.

W miesiącach zimowych (grudzień, styczeń, luty) działania wojenne zostają zawieszane (oddziały nie mogą się poruszać, flota będąca na morzu jest automatycznie przenoszona do najbliższego własnego portu). Bezpośrednio po 31 listopada rozgrywka toczy się dalej począwszy od 1 marca następnego roku. Wodzowie mogą poruszać się tylko razem z oddziałami.

4.11 Ruch zwyczajny

- piechota porusza się o jedno pole zarówno po terenie nizinnym jak i wyżynnym i po górach.
- jazda może poruszać się o jedno lub dwa pola po terenie nizinnym i o jedno pole po terenie wyżynnym i po górach.

4.12 Forsowny marsz

Gracz może przesunąć oddziały o zwiększoną ilość pól, ale taki ruch powoduje zmęczenie oddziału po wyrzuceniu 1,2 oczek.

- piechota porusza się o dwa pola po terenie nizinnym i wyżynnym (-2 od rzutu),
- jazda porusza się do trzech pól po terenie nizinnym i dwóch w terenie wyżynnym. (-2 od rzutu).

Forsowny marsz można wykonywać tylko po jednym rodzaju terenu, tzn. jeżeli zaczyna się ruch z terenu nizinnego, to pierwsze, drugie i trzecie pole musi być niziną.

Niemożliwe jest przyspieszanie z terenu wyżynnego na nizinny i odwrotnie. Zabronione jest podczas forsownego marszu przekraczanie rzek.

4.13 Ruch w górach

Poruszanie się po górach wiąże się z ryzykiem poniesienia strat. Wchodząc na pole z górami gracz musi natychmiast rzucić kostką, wynik odczytując z tabeli "GÓRY" na przecięciu się rzędu odpowiadającym poziomowi sprawności bojowej oddziału i każdej sprawdzanej oddzielnie formacji wojska.

Forsowny marsz jest niewykonalny w górach. Zabronione jest również wchodzenie na pole zawierające szczyty.

4.14 Wszystkie rzeki na mapie przeprowadzone są przez środek heksów i dlatego oddział wchodząc na pole zawierające rzekę musi deklarować po której stronie się znajduje (służą do tego żetony pomocnicze L,P), czy przeprowia się na drugą stronę itp.

Przez małe rzeki można przeprowiać się od razu w momencie wejścia na pole (przeprawa wiąże się z ryzykiem zmęczenia, patrz 3.23).

Przeprawa przez duże rzeki jest bardziej czasochłonna. **Etap I** - wejście na pole zawierające rzekę, **Etap II** - nakrycie wojsk żetonem "Przeprawa" (uważa się, że na drugą stronę przeprowało się 50% wojsk), **Etap III** - Przeprawa pozostałych sił (wszystkie oddziały "zmęczone"), **Etap IV** - można ruszać dalej (pamiętając o "zmęczeniu").

Wszystkie rzeki można przekraczać bez straty czasu i utraty pełnej sprawności bojowej przez własne miasta leżące nad nimi.



5.0 Przed bitwą

5.1 Zasady ogólne

Jeżeli po zakończonych fazach ruchu wszystkich graczy na jednym polu znajdują się wrogie armie, może dojść do bitwy. Żetony armii należy zdjąć z planszy strategicznej i nanieść je wg. niżej wymienionej procedury na planszę bitew (patrz 6.2), a na opuszczone miejsce nałożyć żeton linii bojowych.

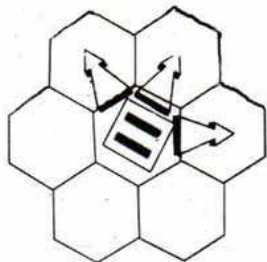
5.2 Linie bojowe

5.21 Żeton ten symbolizuje ustawienie wojsk do bitwy. Umieszcza się go w ten sposób, aby odpowiadał faktycznemu ustawieniu sił, tzn. tak aby układ linii bojowych odpowiadał kierunkowi nadejścia wojsk. W przypadku gdy wojska przeciwnika nadchodzić będą z conajmniej dwóch kierunków proponujemy przyjąć zasadę; żeton linii bojowych ustawia się względem najbliższej grupy wojsk przeciwnika.

5.22 Linie bojowe wyznaczają także możliwości dalszego ruchu armii w razie nierozstrzygnięcia bitwy, wyznacza dopuszczalne kierunki ruchu dla wojsk przeciwnika pragnącego opuścić wspólnie zajmowane pole, jak i uciekającego po przegranej stacji (patrz 6.8).



Wojska jednego gracza nie mogą przejść przez linie wojsk wrogich, a jego ruch dopuszczalny jest tylko w trzech kierunkach wskazanych na rysunku.



5.23 Jeżeli w wyniku bitwy oddział zmuszony jest wykonać ucieczkę, a musiałby wejść na niedostępne mu pole ze względu na ułożenie linii bojowych, to zostaje on na polu bitwy ponosząc dwukrotnie większe straty.

5.3 Zakazy przeprowadzania bitwy

5.31 Do bitwy nie może dojść w przypadku, gdy wrogie sobie oddziały zajmujące wspólnie jedno pole oddziela od siebie duża rzeka, cieśnina morska, lub gdy wojska jednego z graczy znajdują się w mieście.



6.0 BITWA

Bitwy rozstrzygane są na specjalnie do tego przeznaczonych planszach bitew. Procedura rozstrzygnięcia bitew odbywa się według poniższej kolejności

a) przygotowanie do bitwy

- sprawdzenie terenu, (patrz (6.1))
- rozstawienie wojsk, (patrz 6.2)

b) faza bitewna

- rozkazy, (patrz 6.3)
- ostrzał łuczników, (patrz 6.4)
- walki wręcz, (patrz 6.7)
- ruchy oddziałów na planszy, ucieczki, przemieszczenia odwodów.

Cała bitwa składa się z trzech identycznych faz. Jeżeli bitwa trwała ponad jedną fazę wszystkie oddziały w niej uczestniczące posiadają po jej zakończeniu obniżoną sprawność bojową.

6.1 Teren

6.11 Przed bitwą należy ustalić na jakim terenie toczony będzie starcie.

6.12 Losowanie terenu

Obydwaj gracze rzucają kostką. Wynik na kostce oznacza odpowiednie modyfikacje. Rzuty wykonuje się oddzielnie dla każdego skrzydła i centrum. Po odczytaniu rezultatów (patrz 6.13) należy zapisać uzyskany wynik. Wynik oznacza o ile należy pomnożyć liczebność wojsk mających w bitwie rozkaz obrony. Pola odwodów posiadają te same modyfikacje co odpowiadające im skrzydła lub centrum ugrupowania.

6.13 Rodzaj modyfikacji

Jeżeli bitwa toczy się w terenie nizinnym:

$$1-2 = x1 \quad 3-4 = x1,5 \quad 5-6 = 2$$

Jeżeli bitwa toczy się w terenie wyżynnym:

$$1 = x1 \quad 2 = x1,5 \quad 3 = x2 \quad 4 = x2,5 \quad 5 = x3$$

6 - konieczność wykonania powtórnego rzutu

Jeżeli bitwa toczy się na terenie górzystym: jak w terenie wyżynnym x2

6.14 Gracz, który zajmował pole (na planszy strategicznej) jako pierwszy, losuje żetony terenu w tajemnicy i ujawnia je przeciwnikowi dopiero po rozłożeniu wojsk i wydaniu rozkazów pierwszej fazy bitwy.

6.2 Rozstawienie wojsk do bitwy

6.21 Na planszę bitew nanoszone są żetony formacji. Należy je nanieść na pola symbolizujące skrzydła, centrum i odwody ugrupowania. Na kartce gracz może rozdzielić swoje siły w dowolny sposób, jednak tak, aby:

- zająć oba skrzydła i centrum
- na jednym z tych pól nie było więcej niż 50% wszystkich sił gracza,
- nie ma obowiązku zostawienia sił w odwodach

6.22 Umieszczenie wojsk danej formacji na polu należy zaznaczyć poprzez nałożenie żetonu tej formacji.

6.23 Każdy z graczy rozstawia swoje wojska w tajemnicy przed przeciwnikiem.

6.24 Oznaczenia pól na planszy bitew:

- L - lewe skrzydło, P - prawe skrzydło, C - centrum i ODWODY.

6.3 Rozkazy

6.31 Rozkazy bitewne świadczą o wyborze przez gracza trzech możliwych rozwiązań dotyczących decyzji o ataku, obronie, czy też odwrocie.

6.32 Rozkazy wyrażane są poprzez umieszczenie żetonu ze strzałką na polu R. Rozkazy wydaje się dla każdego ze skrzydeł i centrum.

- strzałka skierowana w kierunku przeciwnika oznacza atak i kierunek ewentualnego ruchu.
- brak strzałki oznacza rozkaz obrony
- strzałka skierowana w kierunku odwrotnym od przeciwnika oznacza odwrot.

6.33 Przeciwnikiem dla ugrupowania gracza są wrogie wojska stojące naprzeciwko nich.

6.34 Rozkazy obowiązują wszystkie formacje zajmujące wspólnie dane pole.

6.35 Rozkazy mogą być zmieniane na początku kolejnej fazy bitewnej (patrz 6.0 b.).



6.4 Ostrzał

6.41 Przed rozstrzygnięciem jakichkolwiek walk oddziały formacji strzeleckich (łucznicy, lekka piechota), mogą oddać salwę w kierunku nieprzyjaciela.

6.42 Celem ostrzału może być tylko przeciwnik zajmujący sąsiednie pole. Celem ostrzału jest najliczniejsza formacja wojsk przeciwnika tam się znajdująca.

6.43 Gracz ostrzelujący rzuca kostką i odczytuje wynik z tabeli "OSTRZAŁ". Straty poniesione przez przeciwnika podane są procentowo i liczone są od liczby strzelających.

6.44 Oddziały strzeleckie mogą wykonać ostrzał tylko raz w ciągu całej bitwy (w jednej fazie). W razie rozstrzygnięcia starcia po ostrzale ich liczebność nie jest brana pod uwagę.

6.5 Ruch na planszy bitew

6.51 Poruszanie się na planszy bitew możliwe jest tylko w kierunku przeciwnika o jedno pole do przodu lub na skrzydła.

6.52 Ruchy wykonywać mogą tylko oddziały mające rozkaz ataku.

6.53 Ruch można wykonać tylko na pole na którym nie ma wojsk przeciwnika.

6.54 Ruchy wykonywane są po rozstrzygnięciu walki na danym skrzydle gdy przeciwnik opuści je (poprzez rozkaz odwrotu, czy też ucieknie w wyniku starcia). O pierwszeństwie wykonywania ruchów decyduje gracz, który posiada wodza o wyższym autorytecie.

6.55 Ruchu nie można wykonać w sytuacji gdy na polu obok lub naprzeciwko znajdują się jakiegokolwiek siły nieprzyjaciela. Jeżeli np przeciwnik przełamie się na skrzydle i wejdzie na opuszczone pole to nasze zwycięstwo w centrum zakończony podobnym rezultatem nie daje już możliwości wykonania ruchu).

6.6 Odwrot

6.61 Ustawienie strzałki rozkazu odwrotnie do linii wroga oznacza rozkaz odwrotu.

6.62 Oddziały, które wykonały odwrot opuszczają planszę bitew i pole na planszy strategicznej wycofując się na wybrane przez siebie sąsiednie pole, uwzględniając układ linii bojowych (patrz 5.2).

6.63 Jeżeli przeciwnik nie dał rozkazu ataku odwrot wykonywany jest bez problemu.

6.64 Jeżeli przeciwnik dał rozkaz ataku należy sprawdzić, czy odwrot został wykonany bez strat. W tym celu porównuje się autorytety dowódców i do ich współczynników obydwaj gracze dodają rzut kostką. Jeżeli atakujący osiągnie wyższy rezultat, to różnica wyznacza rząd z tabeli "STRATY", w którym należy odszukać za pomocą dodatkowego rzutu straty stromy wykonującej odwrot.

6.7 Procedura rozstrzygnięcia starć

6.71 Wszystkie wojska mające rozkaz ataku zobowiązane są do rozstrzygnięcia starć z przeciwnikiem stojącym na przeciw niego. Gdy oddział zajął pole na planszy bitew nieprzyjaciela, może atakować jego wojska z boku.

6.72 Starcia rozstrzygane są wg. procedury:

1) Gracze ustalają stosunek sił. Wprowadzają modyfikacje za korzystny stosunek sił:

$$1,5:1 = +2 \text{ oczka}$$

$$2:1 = +3 \text{ oczka}$$

$$2,5:1 = +4 \text{ oczka itd,}$$

pamiętając także o modyfikacjach terenowych, cechach walczących rodzajów wojsk. Walkę wspierają też dowódcy poprzez dodanie do rzutu kostką tytułu oczek ile wynosi ich waleczność.

Jeżeli wojska jednego gracza atakują przeciwnika z conajmniej dwóch stron przyjmuje się, że odd-

ział który wcześniej przelamał linie bojowe przeciwnika atakuje z boku. Jego siła bojowa ulega dodatkowemu podwojeniu.

2) Obydwaj gracze rzucają dwoma kostkami, porównują rezultaty (wprowadzając modyfikacje) i odczytują wynik walki z tabeli "STARCIA". Różnica oczek informuje o wyniku starcia (patrz tab. "STARCIA")

3) Następnie gracze po odczytaniu wyniku z tabeli "STARCIA" odnajdują w tab. "STRATY" kolumnę odpowiadającą wynikowi starcia. Zwycięzca rzuca kostką. Liczba podana w tabeli wyżej dotyczy zwycięzcy, liczba położona niżej przegranego (straty podane są procentowo). Efekty starcia wprowadza się natychmiast do gry. Procentowe straty liczone są zawsze od strony mniej licznej. Jeżeli w starciu uczestniczyło kilka rodzajów wojsk straty należy rozdysponować proporcjonalnie do ich liczebności.

Jeżeli po przegranej stronie walczył dowódca należy wykonać rzut kostką, 6 oczek oznacza jego eliminację.

6.8 Ucieczka

6.81 Jeżeli w wyniku walki został osiągnięty rezultat: C, D, E, F, G to należy sprawdzić, czy oddział przegrany nie został zmuszony do ucieczki. W tym celu porównuje się rzuty kostką obydwu graczy. Przegrany do swojego rzutu dodaje wartość **autorytetu** swojego dowódcy, a zwycięzca modyfikator zwycięstwa, który jest odczytywany z tabeli "STRATY" (ilość gwiazdek = wartość modyfikacji). Wynik dodatni lub remisowy dla przegranego oznacza, że oddział nie ucieka. W przeciwnym wypadku musi uciec, a jego dodatkowe straty z tytułu ucieczki odczytywane są (po kolejnym rzucie kostką) z tabeli "STRATY" z kolumny odpowiadającej różnicy rezultatów, rozpoczynając od kolumny A (zwycięzca nie ponosi żadnych strat)

6.82 Oddziały opuszczające pole bitwy w wyniku ucieczki zajmują losowo wybrane sąsiednie pole na planszy strategicznej (pamiętając o przebiegu linii bojowych).

6.83 Jeżeli wśród wojsk uciekających znajduje się dowódca należy wykonać rzut kostką. Jeśli wypadnie 5 lub 6 oczek, dowódca ginie.

6.9 Odwody

6.91 Oddziały umieszczone w odwodach nie walczą w pierwszej fazie bitwy

6.92 Na początku drugiej lub trzeciej fazy gracz może część lub całość sił przeznaczyć na poszczególne skrzydła lub do centrum

6.93 W sytuacji przełamania własnej linii odwody można przeznaczyć do zatrzymania przeciwnika. W takim przypadku wojska ustawia się na polach pomocniczych (zaznaczonych przerywaną kreską). Przeciwnik ma obowiązek walczyć z nowowprowadzonymi odwodami ale tylko minimum taką samą ilością wojsk. Nadwyżki może przeznaczyć do ataku z boku w inne zgrupowanie korzystając z modyfikacji opisanych w punkcie (6.71).

6.4 Formacje wojsk

W grze występują formacje charakterystyczne dla poszczególnych armii. Każda z tych formacji posiada pewne cechy bojowe, które znajdują swoje odzwierciedlenie podczas rozgrywania bitwy.

PIECHOTA -

Podstawowa formacja dostępna w każdej krainie. Jej siła bojowa w bitwie równa jest jej liczebności pomnożonej razy 1,5

LEKKA PIECHOTA -

Jej wartość bojowa wyraża się w liczebności.

Lekkozbrojni uzbrojeni w różnego rodzaju broń miotaną mogą prowadzić ostrzał w bitwie (patrz 6.4) dzieląc wynik rzutu przez 2 (ułamki zaokrąglając do góry).

FALANGA -

dostępna na terytorium historycznej Macedonii. Jej siła wyrażała się w zwartym szyku. Falangiści walcząc z przeciwnikiem od przodu mnożą siłę dwukrotnie, atakowani z boku nie modyfikują swojej liczebności, atakowani z tyłu walczą połową swojej liczebności.

HOPLICI -

odznaczają się dużą odpornością w walce. W razie przegrania starcia do rzutu na wytrwałość zgrupowania w której jest conajmniej połowa hoplitów dodaje 1 punkt. Ostrzeliwując hoplitów od ostrzału luzników i lekkiej piechoty należy odejmować 2 oczka od rzutu kostką.

W boju ich siła równa jest liczebności pomnożonej razy 1,5.

ŁUCZNICZY -

dostępni w części krain Grecji i w Persji. Mogą prowadzić ostrzał (patrz 6.4). Wartość bojowa równa jest połowie ich liczebności.

BARBARZYŃCY -

Przed rozpoczęciem każdej bitwy należy rzucić kostką, jeśli wypadnie 5, 6 oczek barbarzyńcy wpadają w szal bojowy i w pierwszej fazie bitwy ich siła bojowa równa jest potrójnej liczebności, w drugiej fazie bitwy podwojonej, w trzeciej równa liczebności. W pozostałych wypadkach barbarzyńcy walczą bez modyfikacji. Ostrzeliwani ponoszą dwukrotnie większe straty od pozostałych rodzajów wojsk.

JAZDA -

Trudno dostępna na terenie całej antycznej Grecji. Jeżeli na polu stanowiła conajmniej połowę wojsk, przy sprawdzaniu wytrwałości na ucieczkę przeciwnik odejmuje od rzutu jedno oczko. Jej siła bojowa równa jest potrójnej liczebności.

LEKKA JAZDA -

Jej siła bojowa równa jest jej podwojonej liczebności. Jeżeli na polu bitwy stanowiła conajmniej połowę wojsk przy sprawdzaniu ucieczki odejmuje się od rzutu 2 oczka. Przy sprawdzaniu ucieczki wroga dodaje do rzutu 2 oczka.



7.0 MIASTA

7.1 Zasady ogólne

7.11 Wszystkie charakterystyczne cechy poszczególnych miast należy odczytywać z tab. "MIASTA".

Gar. - garnizon - oznacza ile wojsk powinno być w mieście, aby wartość umocnień była maksymalna. Dla miast:

- do 1000 załogi minimalnej, brak każdej setki ludzi powoduje obniżenie wartości umocnień o 1,
- od 1001 do 2000 załogi minimalnej, brak każdego dwustu ludzi powoduje obniżenie wartości umocnień o 1,
- od 2001 do 3000 załogi minimalnej, brak każdego trzystu ludzi powoduje obniżenie

wartości umocnień o 1,

- od 3001 do 10000 załogi minimalnej, brak każdego pięciuset ludzi powoduje obniżenie wartości umocnień o 1,

Garnizon wyznacza także ile wojsk może się zmieścić podczas oblężenia (dla ilu starczy żywności - nie dotyczy to odporności na szturm). Dla miast o garnizonie:

- do 500 ludzi nadwyżka każdego dwustu ludzi powoduje obniżenie czasu oblężenia o 30 dni,

- od 501 do 1000 ludzi nadwyżka każdego pięciuset ludzi powoduje obniżenie czasu oblężenia o 30 dni,

- od 1001 do 2000 ludzi nadwyżka każdego 1000 ludzi powoduje obniżenie czasu oblężenia o 30 dni,

- od 2001 i więcej nadwyżka każdego 2000 ludzi powoduje obniżenie czasu oblężenia o 30 dni,

UM.Wartość umocnień - oznacza jakość obwarowań miasta. Brana jest pod uwagę przy rozstrzygnięciu szturmów i oblężeń.

OBL.Oblężenie - oznacza minimalną ilość wojsk jaką musi posiadać atakujący aby mógł oblegać miasto

BL.Blokada - oznacza minimalną ilość wojsk jaką musi posiadać atakujący aby mógł blokować miasto

D.Dochód - oznacza ile sztuk złota dostarcza miasto kontrolującemu je graczowi (w fazie organizacyjnej)

P.Port - oznacza ile okrętów można wybudować w mieście w przeciągu 30 dni, myślnik oznacza, że miasto nie posiada portu.

7.2 Oblężenia / Blokady

7.21 Efektem prowadzonego oblężenia lub blokady może być zdobycie miasta bez konieczności podejmowania szturmów. Aby gracz mógł rozpocząć oblężenie musi posiadać tyle wojska ile wymagane jest według tab. "MIASTA". Czas oblężenia i blokady liczony jest w miesiącach i teoretycznie jest taki sam dla obydwu sposobów na zdobycie miasta.

Każdy miesiąc oblężenia/blokady powoduje obniżenie wartości umocnień o jeden.

Miasto, którego wartość umocnień spadnie do zera zostaje automatycznie zdobyte. Po zakończeniu każdego miesiąca oblężenia lub blokady gracz musi wykonać rzut kostką i jeśli:

a) prowadzone było oblężenie;

- wyrzucenie jednego oczka oznacza, że miasto obniża wartość umocnień o 2 punkty,

- wyrzucenie 5 lub 6 oczek oznacza, że w tym miesiącu oblężenie było nieskuteczne (czas liczony w miesiącach nie jest odliczany do wygłodzenia miasta,

b) prowadzona była blokada;

- wyrzucenie jednego oczka oznacza, że miasto obniża wartość umocnień o 3 punkty,

- wyrzucenie 6 oczek oznacza, że w tym miesiącu blokada była nieskuteczna (czas liczony w miesiącach nie jest odliczany do wygłodzenia miasta.

7.22 Fakt prowadzenia oblężenia lub blokady zalecamy zapisywać na kartce dla zapamiętania czasu jego trwania.

7.23 Jeżeli w jakimkolwiek momencie oblegających będzie za mało, to oblężenie lub blokada jest anulowane.

7.24 Do blokady/oblężenia miasta - portu wymagana jest liczba okrętów znajdująca się w porcie

7.25 W obleganym/blokowanym mieście pobór lub budowę okrętów można przeprowadzić tylko w przypadku wyrzucenia na kostce 6 oczek.



7.26 Jeżeli miasto było oblegane/blokowane przynajmniej 7 dni w danym miesiącu, dostarcza tylko połowę dochodów.

7.3 Szturmy

7.31 W celu szybszego zdobycia miasta gracz może się zdecydować na szturm. Atak ten wiąże się jednak z ryzykiem poniesienia dużych strat. Szturmów nie mogą podejmować oddziały nie mające pełnej sprawności bojowej.

Procedura rozstrzygnięcia szturmów:

1) gracz atakujący podejmuje decyzję ile wykona ataków (dalej nazywanych falami) na miasto. Każda fala musi być dwukrotnie liczniejsza od wszystkich obrońców, np.: jeśli obrońców jest 2000 to każda fala powinna wynosić 4000 ludzi. Decyzje o ilości fal wykonanych w etapie gracz musi podjąć przed wykonaniem pierwszego ataku. Każda fala musi się składać z nowych ludzi, tzn. nie można wykorzystać tych którzy brali udział w poprzednich atakach w tym etapie,

2) gracz atakujący rzuca kostką i odczytuje wynik z tab. "SZTURMY" na przecięciu kolumn odpowiadających wartości umocnień i numerowi fali ataku. Czynność należy przeprowadzić dla wszystkich przeznaczonych fal.

3) straty wyrażone są procentowo, po lewej dotyczą szturmującego, po prawej obrońcy

4) straty sumuje się po zakończeniu wszystkich ataków

5) Po wykonaniu szturm oddziały atakujące obniżają swój poziom sprawności bojowej

6) miasto zostaje zdobyte jeżeli obrońców jest mniej niż 25% załogi minimalnej.

7.32 Szturm od strony morza (z okrętów) przebiega analogicznie, z tym, że na okrętach atakującego musi być wojska trzy razy więcej niż obrońców. Każdej fali ataku na miasto należy przyporządkować także liczbę okrętów wykorzystanych przez wojska biorące udział w danej fali. Straty liczone są zarówno od wojsk jak i od tych okrętów.

7.33 Spalenie miasta

Bezpośrednio po zdobyciu miasta gracz może je spustoszyć i spalić. W takim wypadku otrzymuje on automatycznie pełny dochód miast, a na pole na planzsy nakładany jest żeton zniszczonego miasta. Do końca roku graczowi nie może się już poddać, żadne oblegane lub blokowane przez niego miasto.

7.34 Spalone miasto przestaje pełnić wszelkie znaczenie, lecz może zostać odbudowane. Koszt jego odbudowy wynosi jego dochód za każdy odbudowany poziom umocnień (płacony od razu po zadeklarowaniu rozpoczęcia odbudowy).



8.0 KRAINY

8.1 Zasady ogólne

W trakcie gry armie graczy poruszając się na planzsy strategicznej wchodzą na terytoria różnych krain. Na planzsy przerywanymi liniami zaznaczono ich granice, na morzu wyraża się w odległości trzech pól od portów. Wszystkie krainy w trakcie trwania całej gry posiadać będą swoje nastawienie względem każdej z grających stron. W krainach miasta obsadzone są przez swoją załogę. Finanse w krainach nie są sprawdzane. Krainy nie płacą za utrzymanie

własnych wojsk broniących terytorium w razie wrogiego nastawienia względem gracza.

8.11 Nastawienie krain wyraża się w wartościach:

wróg - neutralny - przyjaciel - sojusznik.

a) **wrogowie** - mieszkańcy krainy uważają wojska gracza (dalej nazywanego I-ym) za wroga. Inny gracz będący przeciwnikiem w grze gracza I-ego natychmiast powołuje pod broń wszystkich możliwych do zwerbowania w tej krainie żołnierzy z nowym dowódcą. Nie płaci za nich i dowodzi nimi jak swoimi oddziałami, z tym, że fundusze danej krainy i wojsko nie należą do niego. Jeżeli gracz wpływa na terytorium krainy, wystawia ona oprócz armii lądowej także flotę w liczbie okrętów dostępnych w ich portach. Po upływie miesiąca armia niezależnej krainy odzyskuje 1/3 straconych oddziałów (pojawiają się w ich mieście). Ewentualne sukcesy wojsk danej krainy nie są przypisywane żadnemu graczowi. Wojska nastawione wrogo mogą wchodzić tylko do krain ościennych tylko pod warunkiem, że będą one im conajmniej neutralne (mogą sprawdzać nastawienie innych krain względem siebie, mogą zatem nawet przejąć krainę - wtedy wystawiają armie z obywatelstwa krain). Wrogiem graczowi krainie może przyjść z pomocą sąsiednia niezależna kraina. Należy wykonać rzut kostką, jeżeli wypadnie 5 lub 6 oczek należy rzucić ponownie kostką za każdą sąsiadującą krainę. Jeśli wypadnie 6 oczek ona także występuje wrogo i wystawia własną armię.

b) **neutralność** - mieszkańcy krainy zezwalają wojskom gracza poruszać się po ich terytorium, ale nie wolno im wchodzić do miast ani dokonywać poboru. Jeżeli wojska gracza w jakimkolwiek momencie zaczną pustoszyć krainę, oblegać miasta na początku następnego etapu kraina staje się wroga.

c) **przyjaźń** - mieszkańcy krainy zezwalają wojskom gracza poruszać się po ich terytorium, ale nie wolno im wchodzić do miast. Wystawiają oni własną armię lądową lub flotę (+ 1/4 armii lądowej) kontrolowaną przez gracza - nie może ona zajmować wspólnie pola z jego oddziałami. Przed każdą ważniejszą decyzją taką jak:

- wyjście armii z własnego terytorium,
- wejście na terytorium tylko wrogiem graczowi krainy (kraina ta od razu staje się wroga względem przyjaciela),

- podjęcie szturm wrogiego miasta (aż do zdobycia, lub do momentu, gdy zabraknie im wojska na ponowny szturm,
- oblężenia lub blokady wrogiego miasta
- wejścia na pole z wrogą armią,
- pustoszenie pól wrogiej krainy,

gracz musi wykonać rzut kostką wprowadzając następujące modyfikacje:

- 2 w każdej sytuacji gdy wroga armia jest liczniejsza od armii krainy przyjaznej,

- 1 za każdy punkt wartości umocnień miasta które mają szturmować,

- 4 jeżeli na ich terytorium przebywają jakiegokolwiek inne wojska,

- + 1 za każdy ofiarowane przez gracza 5 sztuk złota.
- 2 jeżeli gracz w danym roku gry zaatakował już inne przyjazne mu wtedy krainy.

Porównuje rezultat z autorytetem najlepszego wodza. Jeżeli wynik będzie wyższy od autorytetu armia przyjaznej krainy wykonuje daną decyzję. Wszelkie jej sukcesy i zdobycze należą do niej.

W zdobytych miastach wystawiają swoje garnizony).

Wojsk przyjaznej krainy, nie wolno rozdzielać na kilka armii. Co miesiąc straty armii przyjaznej uzupełniane są o 1/3 (werbunek na własnym terytorium).

W przypadku śmierci ich dowódcy ich armia zosta-

je natychmiast rozpuszczona. Armia krainy przyjaznej nie może już w tym roku podejmować żadnej wyprawy. Jeżeli wojska gracza w jakimkolwiek momencie zaczną pustoszyć krainę, oblegać miasta na początku następnego etapu kraina staje się wroga.

Przy ponownym sprawdzaniu nastawienia krainy do rzutu kostką gracz dodaje jedno oczko.

d) **sojusznik** - mieszkańcy krainy przyłączają się do gracza. Kraina staje się integralną częścią jego państwa i traci cechy odrębności stając się prowincją (patrz 9.0). Należy przeprowadzić procedurę sprawdzającą czy ludność wytnie załogi miast (patrz 9.32), które mimo dobrego nastawienia krainy nadal mogą być poza kontrolą gracza).

8.2 Sprawdzanie nastawienia krain

Wchodząc pierwszy raz w rozgrywkę na pole będące terytorium jakiegokolwiek krainy gracz musi natychmiast rzucić kostką.

Jeżeli kraina jest:

- wroga względem innego gracza - +1 oczko

- neutralna (na początku gry wszystkie krainy niezależne są neutralne) - nie modyfikuje rzutu,
- przyjazna względem gracza - od rzutu dodaje się 1 oczko,

- jeżeli gracz obieca, że przez trzy najbliższe miesiące nie będzie pobierał dochodów z miast, ani dokonywał poboru - do rzutu dodaje się jedno oczko (obietnicę trzeba spełnić, w razie nieprzejęcia krainy obowiązuje miesiąc).

- przyjazna względem innego gracza - od rzutu odejmuje się 1 oczko,

- + 1 oczko za odniesione w tym miesiącu zwycięstwo w bitwie, w której brało udział conajmniej po 5000 żołnierzy po obydwu stronach.

- za zabicie dowódcy krainy, wartość jego autorytetu.

Po wprowadzeniu powyższych modyfikacji wynik odczytuje się z poniższego zestawienia:

od -8 do 2 - wrogowie, 3 do 4 - neutralni

5 do 7 - przyjaźni, powyżej 7 sojusznicy

8.21 Powyższą procedurę sprawdzającą nastawienie krainy wykonuje się tylko w fazie reorganizacyjnej co tydzień, pod warunkiem przebywania na terytorium krainy wojsk danego gracza.

8.22 Jeżeli na terytorium danej krainy przebywają wojska więcej niż jednego gracza, o kolejności sprawdzania nastawienia powinien decydować los.

8.23 Należy pamiętać, że zawsze obowiązuje ostatnie nastawienie krainy (należy je zapisywać na kartce), ale odnoszące się do gracza, który sprawdzał ją ostatni.



9.0 PROWINCJE

9.1 Zasady ogólne

Prowincjami w grze nazywane są krainy, które od początku rozgrywki należą do gracza lub też w trakcie jej trwania stały się sojusznikami lub zostały przejęte od przeciwnika.

9.11 Każda prowincja posiada cechy opisane w tabelach "Prowincje".

- **zdolność militarna** - informuje, ile maksymalnie i jakiej formacji żołnierzy można zwerbować w danej krainie w przeciągu trzech miesięcy (liczba wszystkich tych formacji to również armia, która wystawiana jest w razie wrogiego nastawienia krainy do wojsk gracza),
- **cena** - informuje ile gracz musi zapłacić sztuk złota za każdy 1000 zwerbowanych żołnierzy.

Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena	Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena	Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena
LACONIA	Hopliti	7 000	1	ELLIS	Hopliti	3 000	2	LOCRIS	Piechota	3 000	2
	Piechota	8 000	2		Lek. Piechota	5 000	2		Barbarzyńcy	3 000	2
	Lek. Piechota	5 000	1		Hopliti	4 000	2		Lek. Jazda	2 000	2
MESSENA	Hopliti	4 000	2	ACHAIA	Lek. Piechota	1 000	2	AETOLIA	Hopliti	6 000	2
	Piechota	5 000	2		Lek. Jazda	6 000	2		Piechota	5 000	1
	Lek. Piechota	3 000	2		Hopliti	5 000	2		Jazda	3 000	3
ARCADIA	Lek. Jazda	1 000	2	ATTICA	Piechota	5 000	2	ACARNANIA	Piechota	5 000	1
	Piechota	6 000	3		Lek. Piechota	6 000	1		Barbarzyńcy	6 000	1
	Lucznicy	5 000	2		Hopliti	4 000	1		Lek. Jazda	1 000	1
ARGOLIS	Lek. Jazda	3 000	3	BEOTIA	Piechota	6 000	2	EPIR	Piechota	3 000	1
	Hopliti	5 000	2		Lucznicy	2 000	2		Barbarzyńcy	5 000	1
	Lek. Piechota	3 000	1		Piechota	4 000	2		Jazda	2 000	2
Jazda	Lek. Jazda	1 000	2	PHOCIS	Lek. Piechota	4 000	2	THESSALIA	Hopliti	3 000	2
	Lek. Jazda	1 000	2		Lucznicy	2 000	2		Piechota	4 000	2
	Jazda	1 000	2		Lucznicy	2 000	2		Jazda	3 000	1

Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena	Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena	Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena
PIERIA	Hopliti	2 000	1	ORESTIS	Falanga	3 000	2	ILLYRIA	Piechota	4 000	2
	Piechota	6 000	2		Piechota	8 000	2		Barbarzyńcy	9 000	2
	Lek. Jazda	2 000	3		Jazda	1 000	3		Lek. Jazda	3 000	2
EMATHIA	Falanga	3 000	2	ODOMANTI	Piechota	2 000	1	PAJONIA	Barbarzyńcy	16 000	2
	Piechota	7 000	1		Lek. Piechota	3 000	2		Barbarzyńcy	5 000	2
	Lucznicy	4 000	2		Barbarzyńcy	9 000	2		Lucznicy	5 000	2
LYNCESTIS	Jazda	2 000	2	CICONES	Lek. Piechota	3 000	2	THRACIUM	Hopliti	3 000	2
	Falanga	4 000	3		Barbarzyńcy	3 000	1		Barbarzyńcy	5 000	2
	Piechota	4 000	2		Lek. Jazda	3 000	1		Lucznicy	2 000	2
CRESTONIA	Barbarzyńcy	5 000	2	ODRYSAE	Piechota	6 000	2	BOSPOR	Piechota	5 000	1
	Piechota	5 000	2		Lek. Jazda	4 000	2		Lek. Piechota	3 000	2
	Barbarzyńcy	4 000	2		Lucznicy	3 000	2		Hopliti	1 000	3
Jazda	Lucznicy	2 000	1	GETAE	Barbarzyńcy	10 000	2	BITHYNIA	Piechota	3 000	2
	Lek. Jazda	2 000	2		Lek. Jazda	2 000	1		Jazda	5 000	2
	Jazda	2 000	2		Lucznicy	2 000	2		Jazda	1 000	2

Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena	Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena	Nazwa prowincji	Nazwa formacji	Zdolność mobilizacyjna	Cena
FRYGIA	Piechota	7 000	2	FRYGIA	Piechota	3 000	2	CHIOS	Piechota	4 000	2
	Lek. Piechota	3 000	1		Lek. Piechota	8 000	2		Lek. Piechota	6 000	2
	Lek. Jazda	4 000	1		Lek. Jazda	1 000	3		Piechota	4 000	1
MINOR	Piechota	6 000	2	PISYDIA	Piechota	9 000	1	CYCLADY	Lek. Piechota	4 000	1
	Lek. Piechota	3 000	2		Lek. Jazda	3 000	2		Piechota	4 000	2
	Jazda	1 000	2		Jazda	2 000	2		Lucznicy	6 000	1
MYSIA	Piechota	5 000	2	CABALIA	Barbarzyńcy	3 000	2	RHODOS	Piechota	3 000	2
	Lek. Piechota	5 000	1		Piechota	3 000	1		Lek. Piechota	5 000	2
	C. Piechota	7 000	2		Piechota	3 000	1		Lucznicy	2 000	2
CARIA	Lek. Jazda	2 000	3	LYCJA	Lek. Piechota	6 000	2	CHERSONESUS	Piechota	5 000	1
	Hopliti	5 000	1		Piechota	4 000	2		Lek. Piechota	3 000	2
	Piechota	10 000	2		Jazda	2 000	3		Jazda	2 000	3
JONIA	Lek. Piechota	5 000	1	CYLICJA	Hopliti	3 000	2	EUBEA	Hopliti	5 000	2
	Lek. Piechota	5 000	1		Piechota	7 000	2		Lek. Piechota	5 000	2
	Lek. Jazda	2 000	2		Lek. Jazda	4 000	2		Lek. Piechota	5 000	1
Jazda	Lek. Jazda	2 000	2	AEOLIS	Piechota	4 000	2	CORCYRA	Piechota	5 000	2
	Lek. Jazda	2 000	2		Lucznicy	2 000	1		Jazda	5 000	2
	Jazda	2 000	2		Lucznicy	2 000	2		Piechota	5 000	2

Tabele: Miasta

LACONIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Sparta	2000	9.	12 000	20 000	18.	-
Boeae	1000	5.	6000	10 000	4.	20
Oetylus	1000	7.	7000	12 000	4.	30

MESSENI

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Laodicea	3000	7.	10 000	18 000	12.	-
Anaua	1000	3.	7000	12 000	4.	20

ARCADIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Megalopolis	2000	4.	15 000	22 000	8.	-
Mantineia	3000	5.	16 000	25 000	8.	-

ELIS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Laodicea	3000	7.	10 000	18 000	12.	-

ACHAIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Dyme	1000	7.	6 000	10 000	6.	30
Aegira	1000	4.	5 000	8 000	6.	20

ARGOLIS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Argos	2000	6.	12 000	24 000	6.	-
Korynt	3500	8.	15 000	26 000	12.	50
Megara	500	5	5 000	8 000	2.	30

ATTICA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Athenae/Pireus	4000	5.	20 000	40 000	20.	80

BEOTIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Thebae	2500	6.	10 000	16 000	10.	-
Orhomenus	1500	5.	7 000	11 000	4.	20

PHOCIS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Delphi	500	6.	5 000	8 000	30.	-
Circha	1500	5.	8 000	12 000	2.	-

LOCRI

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Daphnus	2 000	7.	9 000	15 000	10.	20

AETOLIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Naupaktos	3 000	8.	5 000	12 000	12.	30
Thebae	2 000	4.	8 000	10 000	8.	10

ACARNANIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Oeniadae	1500	8.	7 000	12 000	2.	10
Ambracia	3500	3.	12 000	18 000	8.	30

THESSALIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Demetrias	2500	10.	8 000	14 000	4.	-
Pharae	3000	6.	10 000	15 000	6.	20
Larissa	2500	5.	8 000	12 000	8.	30

PIERIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Mythone	1000	7.	8 000	12 000	6.	30

LYNCESTIS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Heraclea	2000	4.	12 000	20 000	8.	-

ORESTIS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Celethrum	1000	5.	7 000	10 000	6.	-

EMATHIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Pella	2500	5.	12 000	22 000	20.	-
Europus	1500	5.	9 000	14 000	4.	-

CRESTONIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Therma	1500	5.	9 000	12 000	10.	-
Amhipolis	2500	5.	12 000	18 000	10.	20
Argilus	1000	8.	7 000	11 000	2.	30

	I FALA	II FALA	III FALA	IV FALA	V FALA					
	SZTUR- MUJĄCY	BRO- NIĄCY	SZTUR- MUJĄCY	BRO- NIĄCY	SZTUR- MUJĄCY	BRO- NIĄCY	SZTUR- MUJĄCY	BRO- NIĄCY	SZTUR- MUJĄCY	BRO- NIĄCY
0	1 25% 5%	1 20% 10%	1 15% 15%	1 10% 15%	1 10% 15%	2 20% 10%	2 15% 15%	2 10% 15%	2 10% 15%	2 10% 15%
	3 15% 15%	3 10% 15%	3 5% 15%	3 5% 20%	3 5% 20%	4 10% 15%	4 15% 15%	4 5% 20%	4 5% 20%	4 5% 20%
	5 5% 15%	5 5% 20%	5 5% 20%	5 - 20%	5 - 25%	6 5% 20%	6 5% 20%	6 - 20%	6 - 25%	6 - 25%
1	1 30% 5%	1 25% 10%	1 20% 10%	1 15% 15%	1 10% 15%	2 25% 10%	2 20% 10%	2 15% 15%	2 10% 15%	2 5% 15%
	3 20% 10%	3 15% 15%	3 10% 15%	3 5% 15%	3 5% 20%	4 15% 15%	4 15% 15%	4 5% 20%	4 5% 20%	4 5% 20%
	5 15% 15%	5 10% 15%	5 5% 20%	5 5% 20%	5 - 20%	6 10% 15%	6 5% 20%	6 - 20%	6 - 25%	6 - 25%
2	1 35% 5%	1 30% 10%	1 25% 10%	1 20% 15%	1 15% 15%	2 30% 10%	2 25% 10%	2 20% 15%	2 15% 15%	2 10% 15%
	3 25% 10%	3 20% 15%	3 15% 15%	3 10% 15%	3 10% 15%	4 20% 15%	4 15% 15%	4 5% 20%	4 5% 20%	4 5% 20%
	5 15% 15%	5 10% 15%	5 5% 20%	5 5% 20%	5 5% 20%	6 10% 15%	6 5% 20%	6 5% 20%	6 5% 20%	6 - 25%
3	1 40% 5%	1 35% 10%	1 30% 10%	1 25% 10%	1 20% 15%	2 35% 10%	2 30% 10%	2 25% 10%	2 20% 15%	2 15% 15%
	3 30% 10%	3 25% 10%	3 20% 15%	3 15% 15%	3 15% 15%	4 25% 10%	4 20% 15%	4 15% 15%	4 10% 15%	4 5% 20%
	5 20% 15%	5 15% 15%	5 10% 15%	5 5% 20%	5 5% 20%	6 15% 15%	6 10% 15%	6 5% 20%	6 5% 20%	6 5% 20%
4	1 45% 5%	1 40% 5%	1 35% 10%	1 30% 10%	1 25% 10%	2 40% 5%	2 35% 10%	2 30% 10%	2 25% 10%	2 20% 15%
	3 35% 10%	3 30% 10%	3 25% 10%	3 20% 15%	3 20% 15%	4 30% 10%	4 25% 10%	4 20% 15%	4 15% 15%	4 10% 15%
	5 25% 10%	5 20% 15%	5 15% 15%	5 10% 15%	5 10% 15%	6 20% 15%	6 15% 15%	6 10% 15%	6 5% 20%	6 5% 20%
5	1 50% 5%	1 45% 5%	1 40% 5%	1 35% 10%	1 30% 10%	2 45% 5%	2 40% 5%	2 35% 10%	2 30% 10%	2 25% 10%
	3 40% 5%	3 35% 10%	3 30% 10%	3 25% 10%	3 25% 10%	4 35% 10%	4 30% 10%	4 25% 10%	4 20% 15%	4 15% 15%
	5 30% 10%	5 25% 10%	5 20% 15%	5 15% 15%	5 15% 15%	6 25% 10%	6 20% 15%	6 15% 15%	6 10% 15%	6 5% 20%
6	1 55% -	1 40% 5%	1 45% 5%	1 40% 5%	1 35% 10%	2 50% 5%	2 45% 5%	2 40% 5%	2 35% 10%	2 30% 10%
	3 45% 5%	3 40% 5%	3 35% 10%	3 30% 10%	3 30% 10%	4 40% 5%	4 35% 10%	4 30% 10%	4 25% 10%	4 20% 15%
	5 35% 10%	5 30% 10%	5 25% 10%	5 20% 15%	5 20% 15%	6 30% 10%	6 25% 10%	6 20% 15%	6 15% 15%	6 10% 15%
7	1 70% -	1 65% -	1 50% -	1 45% 5%	1 40% 5%	2 65% -	2 50% 5%	2 45% 5%	2 40% 5%	2 35% 10%
	3 50% 5%	3 45% 5%	3 40% 5%	3 35% 10%	3 30% 10%	4 45% 5%	4 40% 5%	4 35% 10%	4 30% 10%	4 25% 10%
	5 40% 5%	5 35% 10%	5 30% 10%	5 25% 10%	5 25% 10%	6 35% 10%	6 30% 10%	6 25% 10%	6 20% 15%	6 15% 15%
8	1 90% -	1 80% -	1 80% -	1 50% -	1 45% -	2 80% -	2 80% -	2 70% -	2 45% 5%	2 40% 5%
	3 80% -	3 70% -	3 65% 5%	3 40% 5%	3 40% 5%	4 70% -	4 65% 5%	4 50% 5%	4 35% 5%	4 30% 10%
	5 65% 5%	5 50% 5%	5 45% 5%	5 30% 10%	5 30% 10%	6 50% 5%	6 45% 5%	6 40% 10%	6 25% 10%	6 20% 10%
9	1 90% -	1 90% -	1 80% -	1 65% -	1 50% -	2 90% -	2 80% -	2 80% -	2 60% -	2 45% 5%
	3 80% -	3 80% -	3 70% -	3 55% 5%	3 40% 5%	4 80% -	4 70% -	4 65% 5%	4 50% 5%	4 35% 5%
	5 70% 5%	5 65% 5%	5 50% 5%	5 45% 5%	5 45% 5%	6 65% 5%	6 50% 5%	6 45% 5%	6 40% 10%	6 25% 10%
10	1 100% -	1 90% -	1 90% -	1 60% -	1 55% -	2 90% -	2 90% -	2 80% -	2 55% -	2 50% -
	3 90% -	3 80% -	3 80% -	3 50% -	3 45% 5%	4 80% -	4 80% -	4 70% -	4 45% 5%	4 40% 5%
	5 80% -	5 70% -	5 65% 5%	5 40% 5%	5 35% 5%	6 70% 5%	6 65% 5%	6 50% 5%	6 35% 5%	6 30% 10%

TABELA
"SZTURMY"

**TABELA
"DESANT"**

		NIZINA	WYŻYNA	GÓRY
RZUT KOSZKA + MODYFIKACJE POGODOWE ZA DANY MIESIĄC	1	ZM	ZM	ZM
	2	ZM	ZM	ZM
	3	ZM	ZM	ZM
	4	ZM	ZM	NIEUDANA
	5	ZM	NIEUDANA	NIEUDANA 25% STRAT
	6	NIEUDANA	NIEUDANA 25% STRAT	NIEUDANA 25% STRAT
	7	NIEUDANA	NIEUDANA 25% STRAT	50% STRAT
	8	25% STRAT	50% STRAT	NIEUDANA 50% STRAT
	9	NIEUDANA 25% STRAT	NIEUDANA 50% STRAT	NIEUDANA 50% STRAT

**TABELA
"STRATY NA MORZU"**

RZUT KOSZKA	WSPÓLCZYNNIK POGODY		
	1	2	3
1	40%	50%	60%
2	30%	40%	50%
3	20%	30%	40%
4	10%	20%	30%
5	-	10%	20%
6	-	-	10%

**TABELA
"STRATY W GÓRACH"**

POZIOM SPRAWNOŚCI BOJOWEJ	PIECHOTA	JAZDA
Pełnosprawny	1 - 5%	1 - 5%
	2 - 5%	2 - 5%
	3 - 5%	3 - 10%
	4 - 10%	4 - 10%
	5 - 10%	5 - 15%
	6 - 15%	6 - 20%
Zmęczony	1 - 5%	1 - 15%
	2 - 10%	2 - 20%
	3 - 15%	3 - 25%
	4 - 20%	4 - 30%
	5 - 25%	5 - 35%
	6 - 30%	6 - 40%

**TABELA
"STARCIA"**

RÓŻNICA OCZEK	WYNIK STARCIA	ODNOŚNIK DO TABELI "STRAT"
0	REMIS	A
+1,+2	TAKTYCZNY SUKCES Z MAŁYMI STRATAMI	B
+3,+4	TAKTYCZNY SUKCES Z MAŁYMI STRATAMI	C
+5,+6	ŚREDNIE ZWYCIE STWO	D
+7,+8	WIELKIE ZWYCIE STWO	E
+9,+10	POGROM	F
+11	WDEPTANIE W ZIEMIĘ	G

MODYFIKACJE DO
TABELI "STARCIA"

1,5:1 = +2

2:1 = +3

2,5:1 = +4

3:1 = +5

4:1 = +7

4,5:1 = +8

5:1 = +9

5,5:1 = +10

Maksymalnie +11

WSPÓLCZYNNIKI POGODY

MARZEC - 3

KWIECIEŃ - SIERPIEŃ - 1

WRZESIEŃ - 0

PAŹDZIERNIK - 2

LISTOPAD - 3

**TABELA
"OSTRZAŁ"**

KOSZKA + MODYFIKACJE	STRATY OSTRZELANEGO
-2,+1	10%
2,3	20%
4,5	30%
6,7	40%
8	50%

TABELA "STRATY"

	A	B	C	D	E	F	G
MOŻLIWOŚĆ UCIECZKI			?	*	**	***	****
RZUT KOSZKĄ							
1	15% 15%	15% 20%	15% 30%	15% 40%	15% 50%	10% 90%	10% 100%
2	15% 15%	15% 20%	15% 30%	10% 35%	15% 45%	10% 75%	5% 100%
3	10% 10%	10% 15%	10% 25%	10% 30%	10% 40%	5% 65%	5% 100%
4	10% 10%	10% 15%	10% 20%	5% 25%	5% 35%	5% 60%	- 100%
5	5% 5%	5% 10%	10% 20%	5% 20%	5% 30%	- 55%	- 100%
6	5% 5%	5% 10%	5% 15%	- 15%	- 25%	- 50%	- 75%

K A L E N D A R I U M

<u>III</u>					<u>IV</u>					<u>V</u>					<u>VI</u>					<u>VII</u>					<u>VIII</u>					<u>IX</u>					<u>X</u>					<u>XI</u>																					
MARZEC					KWIECIEŃ					MAJ					CZERWIEC					LIPIEC					SIERPIEŃ					WRZESIEŃ					PAŹDZIERNIK					LISTOPAD																					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

NASTAWIENIE KRAINY	DATA	DOKONANY POBÓR	DATA	DOKONANY POBÓR	DATA
Laconia	Nazwa prowincji	Nazwa prowincji
Messenia	lekka piechota	lekka piechota
Elis	łucznicy	łucznicy
Achaia	piechota	piechota
Argolis	hoplici	hoplici
Attica	falanga	falanga
Beotia	lekka jazda	lekka jazda
Locris	jazda	jazda
Phocis	Nazwa prowincji	Nazwa prowincji
Aetolis	lekka piechota	lekka piechota
Acarnani	łucznicy	łucznicy
Thessalia	piechota	piechota
Epir	hoplici	hoplici
Illyria	falanga	falanga
Corcyra	lekka jazda	lekka jazda
Triballi	jazda	jazda
Orestis	Nazwa prowincji	Nazwa prowincji
Lyncestis	lekka piechota	lekka piechota
Pajonia	łucznicy	łucznicy
Crestonia	piechota	piechota
Emathia	hoplici	hoplici
Odomanti	falanga	falanga
Cicones	lekka jazda	lekka jazda
Odrysaie	jazda	jazda
Getae	Nazwa prowincji	Nazwa prowincji
Thracium	lekka piechota	lekka piechota
Chersonesz	łucznicy	łucznicy
Bospor	piechota	piechota
Bithynia	hoplici	hoplici
Frygia Minor	falanga	falanga
Mysia	lekka jazda	lekka jazda
Caria	jazda	jazda
Lydia	Nazwa prowincji	Nazwa prowincji
Frygia Major	lekka piechota	lekka piechota
Lycia	łucznicy	łucznicy
Cabalia	piechota	piechota
Cylicja	hoplici	hoplici
Aeolis	falanga	falanga
Chios	lekka jazda	lekka jazda
Rhodos	jazda	jazda
Jonia	Nazwa prowincji	Nazwa prowincji
Creta	lekka piechota	lekka piechota
Eubea	łucznicy	łucznicy
Cyclady	piechota	piechota
		hoplici	hoplici
		falanga	falanga
		lekka jazda	lekka jazda
		jazda	jazda

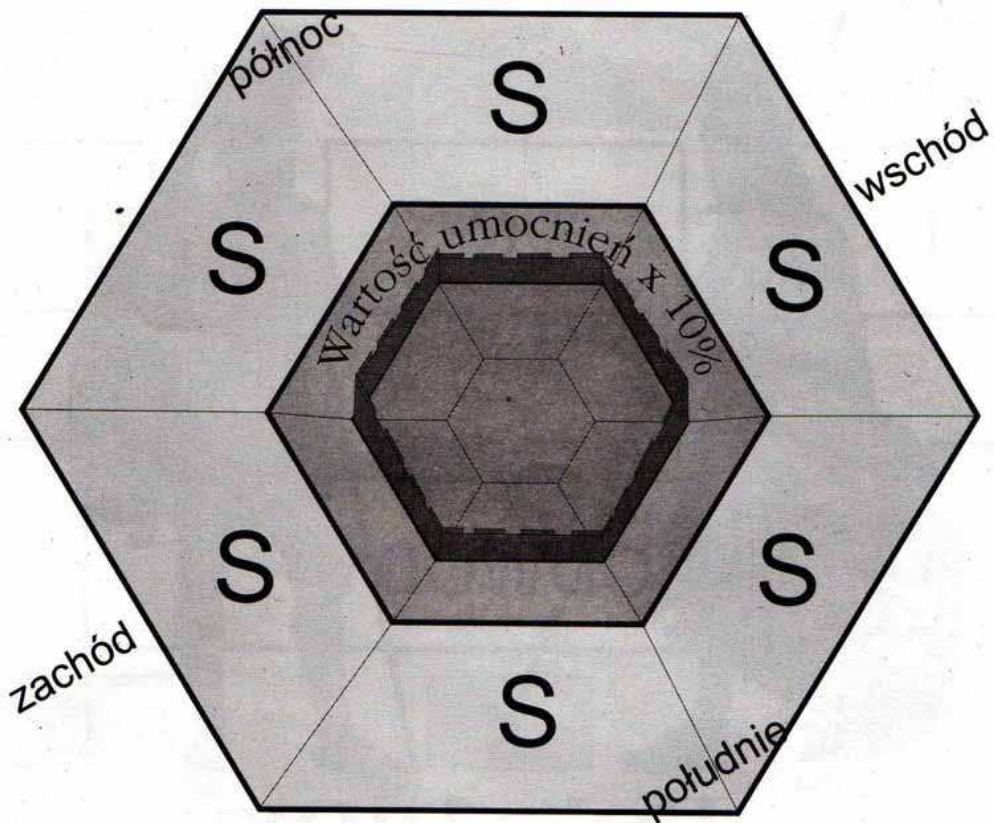
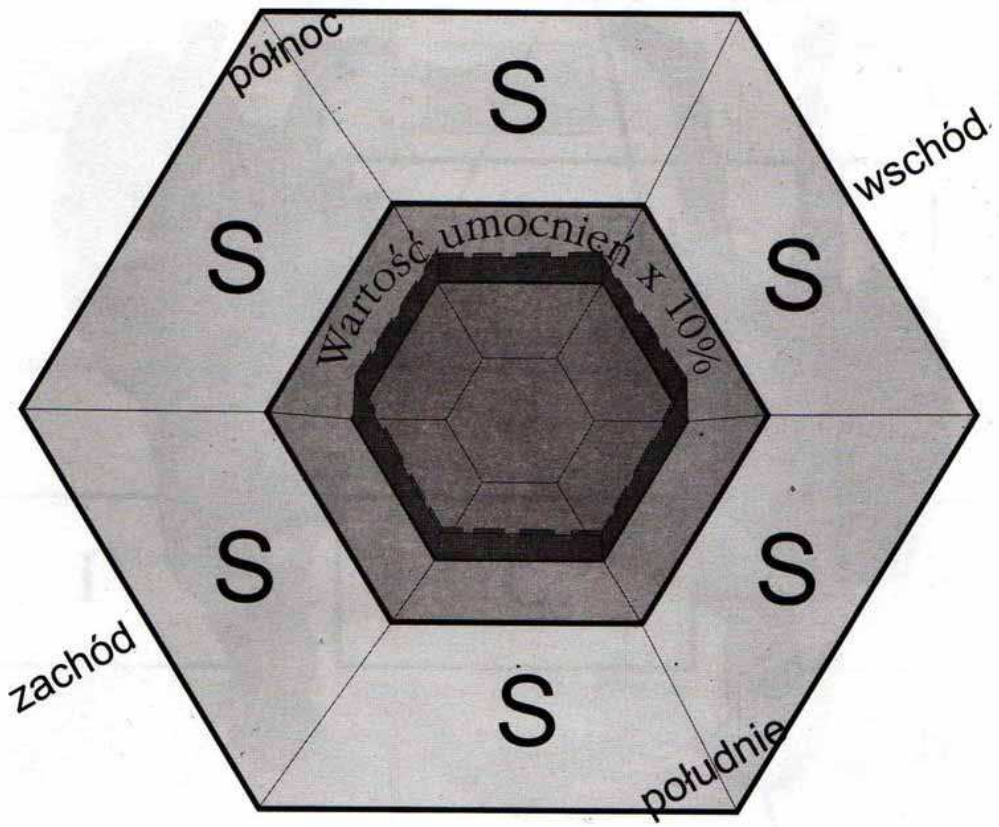
OBLĘŻENIA / BLOKADY

MIASTO	CZAS DO ZAK. OBLĘŻENIA / BLOKADY	OBLEGAJĄCY NUMER ARMII	BLOKADA OBLĘŻENIE
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.
1.

SKARBIEC

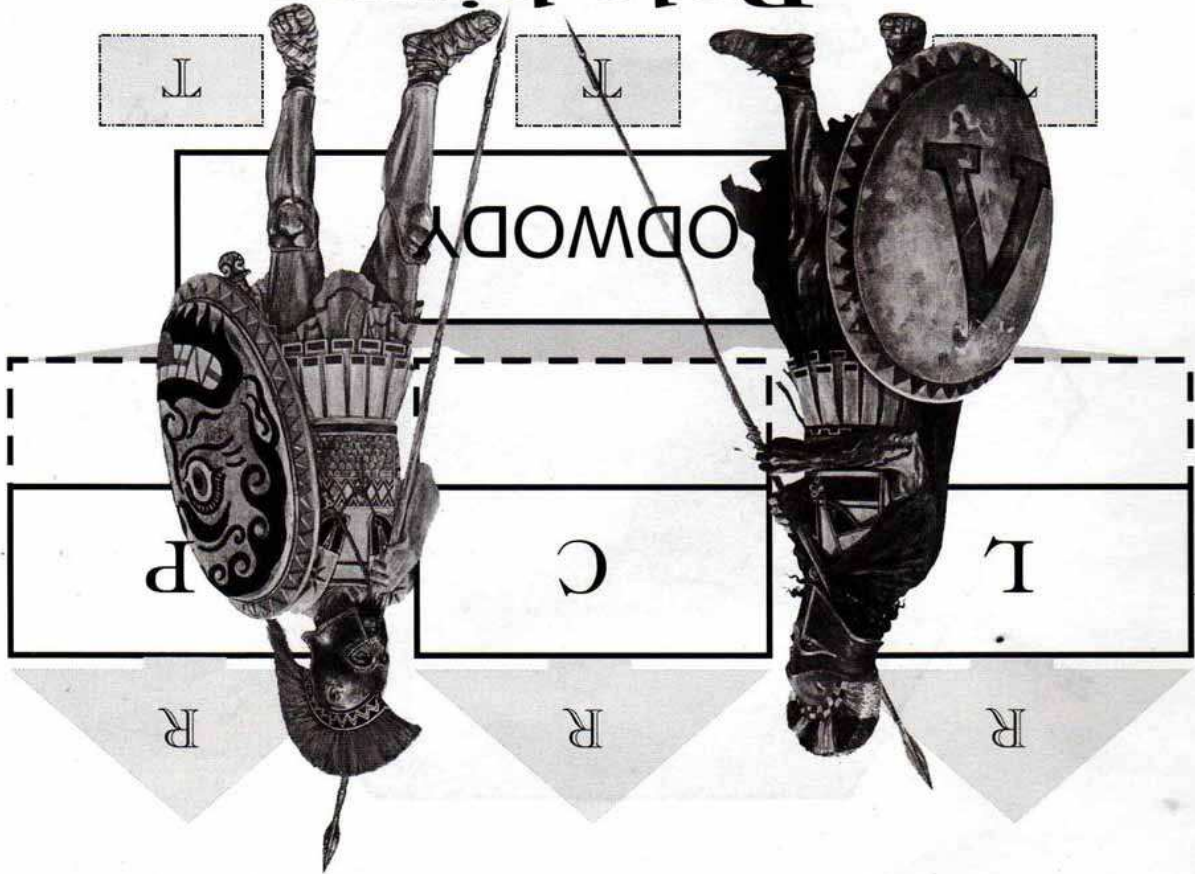
<u>DOCHÓD Z MIAST</u>
<u>WYDATKI NA GARNIZONY</u>
<u>WYDATKI NA PIECHOTĘ</u>
<u>WYDATKI NA JAZDĘ</u>
<u>WYDATKI NA FLOTĘ</u>
ZGROMADZONO
WYDARZENIA SPECJALNE

Pole szturmmu miasta



Pole szturmmu miasta

Pole bitwy



R

R

R

L

C

P

ODWODY

T

T

T

Pole bitwy

Tabele: Miasta

BITHYNIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Nicomedia	2500	6.	7000	12 000	6.	30.
Nicea	1500	4.	6000	10 000	4.	10.
Cius	2000	4.	5000	9000	4.	20.
Prusa	3000	2.	7000	12 000	4.	-
Heraclea	3000	5.	10 000	18 000	8.	20

FRYGIA MINOR

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Cyzicus	3000	8.	4000	6000	8.	40.
Parium	1000	8.	7000	10 000	2.	10.
Abydus	1000	5.	5000	8000	2.	20.
Scepsis	1000	3.	6000	12 000	2.	20.

MYSIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Adramyttium	2000	5.	12 000	18 000	6.	30.
Pergamum	3000	4.	10 000	16 000	20.	-
Aezani	1000	7.	5000	9000	2.	-

CARIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Mylasa	3000	5.	11 000	20 000	10.	-
Orthosia	2000	6.	6000	10 000	4.	-
Caunus	1000	3.	4000	7000	4.	20.
Antiochia	1000	7.	9000	15 000	2.	-
Tabae	1000	4.	10 000	16 000	8.	-

LYDIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Magnesia	1000	3.	2000	5000	2.	-
Sardes	3000	5.	15 000	25 000	14.	-
Philadelphia	1500	7.	8000	12 000	4.	-
Castalus	1500	5.	8000	15 000	2.	-

FRYGIA MAIOR

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Laodicea	1000	3.	2000	5000	2.	-
Anauae	3000	5.	15 000	25 000	14.	-
Peltae	1500	7.	8000	12 000	4.	-

LYCJA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Xanthus	2500	6.	9000	15 000	10.	-
Cylynda	1500	5.	7000	11 000	2.	-
Phellus	1000	5.	6000	10 000	2.	20

CABALIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Cibira	2000	8.	10 000	17 000	10.	-
Eriza	1000	5.	6000	10 000	2.	-

CYLICJA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Coracesium	3000	4.	14 000	22 000	10.	20

AEOLIS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Antandrius	1000	5.	8000	12 000	2.	20.
Mytilene	3000	4.	12 000	20 000	10.	40.
Eresus	1000	7.	5000	8000	2.	10.
Cyme	1000	4.	6000	9000	4.	20.

JONIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Erytrae	1000	3.	4 000	6000	2.	20.
Smyrna	2000	5.	12 000	20 000	10.	40.
Magnesia	2000	6.	15 000	25 000	12.	-
Ephesus	2000	7.	16 000	26 000	12.	20.
Miletus	4000	7.	25 000	35 000	20.	50.

RHODOS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Rhodos	3500	7.	18 000	12 000	24.	70.
Acanthus	500	5.	6000	20 000	2.	10.
Halicarnasus	2000	6.	9000	8000	8.	30.
Cos	1000	6.	7000	9000	6.	20.

CHIOS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Chios	3000	7.	10 000	18 000	12.	60.
Samnos	1500	3.	7000	12 000	4.	30.
Icaros	500	5.	4000	6000	2.	20.

CHERSONESUS

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Lysimachia	3000	5.	10 000	18 000	8.	30
Limae	1000	5.	5000	8000	2.	10

BOSPOR

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Byzantium	2000	6.	10 000	20 000	6.	30
Calchedon	2000	5.	9 000	15 000	4.	20

Tabele: Miasta

ILLYRIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Apollonia	2000	5.	10 000	16 000	4.	20
Epidamnus	2000	6.	9 000	14 000	4.	10

TRIBALLI

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Naissus	2000	8.	10 000	16 000	6.	20
Oescus	2000	6.	9 000	14 000	4.	10

PAJONIA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Serdica	2000	5.	7 000	16 000	6.	20
Philippopolis	3000	8.	9 000	14 000	6.	10

ODOMANTI

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Neapolis	2000	5.	8 000	12 000	4.	20
Crenides	1000	6.	6 000	10 000	2.	30

CICONES

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Maronia	2000	7.	8 000	12 000	4.	10
Aenus	2000	4.	4 000	7 000	2.	10

ODRYSAE

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Perinthus	1000	5.	6 000	10 000	2.	30
Apollonia	2000	3.	8 000	12 000	4.	10

GETAE

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Mesembria	1000	4.	8 000	11 000	2.	20
Odessus	1000	5.	8 000	12 000	2.	10

CORCYRA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Corcyra	2500	5.	8 000	12 000	8.	40
Leucas	1000	4.	5 000	9 000	2.	20
Same	1000	6.	6 000	7 000	4.	20

CYCLADY

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Melos	1000	7.	5 000	8 000	4.	30
Seriphos	1000	7.	6 000	9 000	2.	10
Iulis	1000	4.	5 000	8 000	2.	20
Naxos	1000	4.	10 000	16 000	8.	30

CRETA

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Cydonia	1500	5.	9 000	12 000	4.	20
Phaestus	1500	3.	6 000	9 000	4.	20
Itanus	1000	7.	4 000	7 000	2.	20

THRACIUM

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Lemnos	2000	8.	10 000	15 000	6.	20
Imbros	1000	6.	7 000	10 000	2.	10
Samothrace	1000	6.	5 000	8 000	4.	30
Thasos	2000	4.	8 000	12 000	8.	10
Potidaea	2000	7.	8 000	12 000	6.	20

EUBEAE

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Chalkis	3000	9.	11 000	20 000	6.	30
Carythus	2000	4.	6 000	10 000	2.	10
Andros	1000	3.	5 000	8 000	2.	20
Tenos	1000	7.	9 000	15 000	2.	10
Scyros	1000	5.	6 000	9 000	2.	10

EPIR

MIASTO	GAR.	UM.	OBL.	BL.	D.	P.
Oricum	1000	5.	6 000	10 000	2.	20
Buthrotum	2000	6.	9 000	15 000	6.	20
Dodona	1000	8.	5 000	8 000	4.	-

9.2 Przejęcie prowincji

9.21 Przejęcie prowincji następuje, gdy w wyniku sprawdzenia jej nastawienia przez innego gracza wypadnie rezultat sojusznik.

W takim wypadku przechodzi ona automatycznie pod kontrolę tego gracza.

9.22 Modyfikacje do rzutu kostką na przejście prowincji:

+ 1 oczko za każde zdobyte miasto (jeżeli w danej prowincji zostały zdobyte wszystkie miasta uznaje się ją automatycznie za przejętą,

+ 1 oczko za każde spustoszone pole, + 1 oczko za każde 10 sztuk złota wydane na cel przekupienia mieszkańców (maksymalnie można wydać 30 sztuk złota)

+ 1 oczko za obietnicę (którą trzeba później spełnić) rezygnacji ze ściągania podatków z miast i werbowania żołnierzy w najbliższym miesiącu,

+ 1 oczko za odniesione w tym miesiącu zwycięstwo w bitwie, w której brało udział co najmniej po 5000 żołnierzy po obydwu stronach.

9.3 Skutki przejścia prowincji.

9.31 Tylko gracz kontrolujący prowincję może w niej werбовать ludzi.

9.32 Skutkiem przejścia prowincji może być zdobycie bez walki wszystkich miast danej prowincji. Dla każdego miasta, które kontrolował dotąd gracz pierwszy należy przeprowadzić procedurę sprawdzającą, czy ludność miasta nie wymorduje znajdujących się tam załóg. Obaj gracze rzucają kostką, a do wyniku gracz posiadający miasto dodaje sobie 1 oczko za każdy (nawet niepełny) 1000 ludzi. W sytuacji gdy zdobywca prowincji osiągnie wyższy rezultat uważa się, że załoga została wycięta i miasto jest niekontrolowane przez żadnego z graczy (pozbawione załogi).

9.33 Miasta, które znajdują się w prowincji kontrolowanej przez przeciwnika dostarczają tylko 50% dochodu.



10.0 Pustoszenie

10.1 Zasady ogólne

Pustoszenie wykonuje się według następującej procedury:

pierwszy etap - wejście na pole

drugi etap - oddział nie może się poruszać ani brać udziału w walce - w fazie reorganizacyjnej nakłada się na niego żeton pustoszenia (rewers)

trzeci etap - na jego początku żeton pustoszenia przewracamy na drugą stronę. Pole uznaje się za spustoszone, a oddział, który tego dokonał obniża swój poziom sprawności bojowej.

10.11 Jedno pole może być pustoszone przez co najmniej 2500 żołnierzy o pełnej sprawności bojowej, większa ich ilość na jednym polu nie ma żadnego znaczenia.

10.12 Pustoszyć wolno tylko pola nizinne.

10.13 Nie wolno pustoszyć pola z własnym miastem.

10.14 Jedno pole może być pustoszone tylko jeden raz w miesiącu.

10.15 Spustoszenie jednego pola daje jeden punkt modyfikacji do przejścia krainy (patrz 9.22).



11.0 FLOTA

11.1 Zasady ogólne

11.11 Po morzu i dużych rzekach można poruszać się tylko na okrętach.

11.12 Do poruszania się na planszy strategicznej służą specjalne żetony symbolizujące flotę.

11.13 Skład płynącej floty zapisuje się na Karcie Armii.

11.14 W grze gracze mają do dyspozycji jeden rodzaj okrętów, które mogą pływać tylko z załogą (około 100 ludzi), a także przewozić oddziały lądowe.

Na jednym okręcie można przewozić jedną formację jednak nie więcej jak:

200 jazdy lub

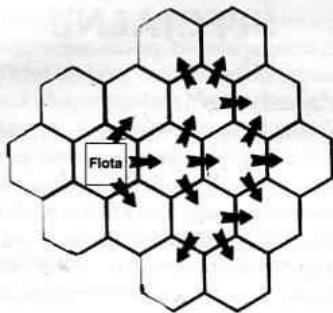
400 piechoty.

11.2 Ruch

11.21 Poruszanie się okrętów możliwe jest na dwa sposoby:

a) przy użyciu wiosel - 1 pole (lecz flota musi zaczynać ruch nie dalej niż jedno pole od lądu)

b) przy użyciu żagli - 3 pola lecz kierunek ruchu obiera się za pomocą rzutu kostką (wynik odczytuje się z róży wiatrów). Przed przesunięciem floty na wskazane pole można zmienić kierunek o 60 stopni. Ruch na następne pola wykonuje się analogicznie (patrz rysunek).



Płynąc na żaglach należy poruszyć się o trzy pola (chyba, że wpłynie się do portu).

11.22 Flota będąca na pełnym morzu musi wykonać ruch.

11.23 Na polach z częścią lądu można nie wykonywać ruchu (gracz zobowiązany jest zadeklarować swoją decyzję przed rzutem kostką sprawdzającym wiatr).

11.24 Wpłynięcie na pola zagrożone (obszary wód leżące poza szlakami morskimi) grozi poniesieniem strat. Należy wykonać rzut kostką.

W tabeli "Straty na morzu" odczytać czy grupa poniosła straty.

11.25 W przypadku gdy grupa próbowała wpłynąć na pole nie zawierające wód zmuszona jest zostać na polu z którego próbowała wypłynąć i sprawdzić czy nie poniosła strat (jak w punkcie 11.24).

11.3 Wyładunek/załadunek/desant

11.31 Jednego dnia na jednym polu lądu można wyładować z okrętów przewożone wojsko. Czyniąc to w porcie nie ponosi się żadnego ryzyka. Desantując się na każdym innym terenie gracz musi się liczyć z ryzykiem. W tym celu rzuca kostką i odczytuje wynik z tabeli "Desant".

Z - oznacza, że oddziały desantujące się są automatycznie zmęczone.

Nieudany - próba desantu nie udała się, żaden oddział nie wyszedł na ląd.

Straty - wyznaczają procentowe straty w okrętach załadowanych wojskiem.

11.32 Załadować wojsko na okręty można tylko w portach.

11.33 Okręty można także wyciągać na brzeg ściągając z nich załogę. Z każdego okrętu można przeznaczyć do walki na lądzie 100 lekkiej piechoty.

11.34 Wszystkie czynności związane z lądowaniem (także w portach) trwają w sumie dwa etapy tzn: Flota wpływa na pole zawierające wybrzeże, gracz deklaruje chęć desantu. Dopiero w etapie drugim można wykonać desant.

11.35 Jeżeli na polu desantu znajdują się oddziały wroga w przypadku dościa do bitwy desantujący nawet w obronie walczy połową siły i nie losuje terenu, jest on automatycznie pozbawiony wszelkich modyfikacji terenowych.

11.36 Jeżeli w wyniku walki oddziały które wykonywały desant zmuszone zostaną do ucieczki, a nie będą miały dokąd (linie bojowe), są automatycznie eliminowane.

11.4 Bitwa morska

11.41 Bitwa morska rozgrywana jest analogicznie do bitwy lądowej, z tą tylko różnicą, że:

- nie ma modyfikacji za teren,

- siła bojowa (przy abordażu) jednego okrętu równa 100 ludzi załogi plus ilość wojsk załadowanej piechoty, jazda nie jest brana pod uwagę,

- gracz rozporządza trzema rozkazami:

abordaż, taran i odwrót

abordaż - jest analogiczny do walki sil lądowych, z tym, że wszystkie formacje posiadają siłę bojową równą liczebności. Straty w zabitych odliczane są w pierwszej kolejności od załadowanych wojsk, potem od załóg (same okręty nie są niszczone). Po bitwie nieobsadzone okręty przeciwnika, który przegrał walkę i opuścił pole można przejąć i obsadzić swoją piechotą przemieniając ją w załogi okrętów. Jeżeli nie będzie posiadał niezbędnej piechoty okręty uważa się za stracone.

taran - walka polega na taranowaniu swoimi jednostkami okrętów przeciwnika. Nie bierze się pod uwagę załóg lecz ilość okrętów. Strona taranująca rzuca czterema kostkami sumując wyniki. Porównuje się rezultaty. Jeżeli zostały osiągnięte wyniki walki A, B, C strona taranująca i taranowana zostaje zmuszona w następnej fazie bitwy do abordażu.

Jeżeli zostały przez graczy wydane sprzeczne rozkazy np: taranowanie kontra abordaż o tym jaki rodzaj ataku i której ze stron będzie rozstrzygany decyduje rzut kostką, do którego można dodać autorytet wodza.

11.5 Cieśniny

Podane niżej pola stanowią w grze cieśniny:

A 24 - B 45, A 26 - B 40, A 27 - B 37, A 27 - B 45
A 29 - B 51, A 30 - B 35, A 30 - B 40, A 31 - B 23
A 31 - B 41, A 33 - B 21, A 34 - B 27, A 35 - B 32
A 38 - B 35, A 40 - B 36, A 43 - B 39, A 44 - B 38
A 53 - B 38.

Podczas rozgrywania bitew morskich na tych polach gracze nie mogą ustawić w centrum i na skrzydłach więcej niż 50 okrętów w każdej fazie bitwy, reszta musi pozostać w odwodach.



12.0 FINANSE

12.1 Zasady ogólne

Oprócz aspektu militarnego w grze dużą rolę odgrywają również pieniądze. Pozwalają one dokonywać zakupów żołnierzy, okrętów, opłacać żołd oraz przekupywać prowincje.

12.2 Pobór

12.21 Wojska można zakupić podczas własnej fazy ruchu, tylko we własnej prowincji.

12.22 W fazie organizacyjnej każdy z graczy rzuca kostką za każdą posiadaną prowincję oddzielnie. Jeżeli wypadnie 6 oczek w najbliższym miesiącu można w danej prowincji dokonywać poboru po wyznaczonej cenie (patrz 12.24), w przypadku pozostałych rezultatów za oddziały z tej prowincji płaci się trzykrotną ich cenę.

12.23 Okręty kupuje się tylko w tych miastach danej prowincji, które posiadają porty, w liczbie podanej w tabeli "Prowincje" w kolumnie Port. Cena 10 okrętów z załogą wsumie wynosi 6 sztuk złota (wyjątek patrz 12.22).

12.24 Zakupione wojska ustawia się w dowolnym nieobleganym mieście danej prowincji.

12.25 Garnizony dla miast należy kupić od razu po ich zdobyciu za 1 sztukę złota za tysiąc ludzi.

12.26 Jeżeli miasto nie posiada garnizonu nie przynosi żadnego dochodu.

12.3 Żołd

12.31 W fazie organizacyjnej wszystkie wojska muszą zostać opłacone o ile posiada się pieniądze.

12.32 Żołd wypłacany jest w wysokości jednej sztuki złota za każdy 1000 piechoty, 500 jazdy, każde 5 okrętów. Np. posiadając armię 10.000 piechoty należy wydać na nią 10 sztuk złota.

12.33 Garnizony miast także należy opłacać.

12.34 Załogami miast mogą zostać oddziały lądowe wojska, z tym, że w momencie stania się garnizonem tracą wszystkie cechy swojej formacji.

12.35 Każde miasto musi być obsadzone załogą.

12.36 Załogę miasta (garnizon) można zakupić tylko w fazie organizacyjnej lub od razu po zdobyciu lub przejściu miasta.

12.37 W przypadku braku wystarczających funduszy gracz ogłasza wszystkim graczom jakie i ile wojska nie zostało opłacone. Pozostali gracze mogą zaoferować chęć kupienia tych żołnierzy. W przypadku gdy chętnych jest kilku prawo pierwokupu ma ten z graczy, którego wojska są najbliższe. Zakupione w ten sposób oddziały należy odpisać z karty wojsk gracza pierwszego.

Do nowego pracodawcy zakupione w ten sposób oddziały trafiają za tyle etapów o ile pół znajduje się najbliższy oddział gracza (dopisywani są do jego karty po minięciu odpowiedniej ilości etapów).

12.4 Łupy

12.41 Po bitwie lądowej zwycięzca (ten, który pozostał na polu) otrzymuje za zabitych nieprzyjaciół łup w wysokości 1 sztuki złota za każdy 2000 poległych wrogów. W tym celu musi całością sił pozostać na polu bitwy przez 2 etapy.

12.42 Po zdobyciu miasta gracz może je złupić i spalić (otrzymuje od razu tyle sztuk złota ile wynosił jego dochód). Miasto ulega zniszczeniu. Gracz, przy sprawdzaniu nastawień krain przez okres roku gry odejmuje od rzutu kostką zawsze jedno oczko za każde złupione przez siebie miasto.

12.43 Zdobyć miasta Delf przez oblężenie lub szturm powoduje, że do końca gry Gracz, przy sprawdzaniu nastawień krain i prowincji od rzutu kostką odejmuje 2 oczka.

Delfy były miastem boga Apollina. Tu znajdowała

się jego wyrocznia, którą odwiedzali wszyscy Grecy składając obfite dary, na rzecz pomyślnych wróżb.



13.0 POLITYKA WĘWNETRZNA

13.1 Zasady ogólne

Polityka wewnętrzna świadczy o nastawieniu ludności państwa danego gracza do jego aktywnej polityki zagranicznej.

13.11 W fazie organizacyjnej każdy z graczy musi rzucić kostką (dzieląc wynik przez dwa), aby określić **wskaźnik poparcia** ludności.

Jego wysokość ogranicza liczbę dużych, bitew, szturmów, które nie zakończyły się od razu powodzeniem.

13.12 Na poczet wskaźnika gracz może wydać pieniądze - 10 sztuk złota podwyższa go o 1 punkt.

13.13 W danym miesiącu gracz nie powinien przekroczyć wskaźnika poparcia. Jeżeli jednak do tego dojdzie, nie może on już w tym miesiącu podejmować szturmów, ani wchodzić na pole gdzie znajdują się wojska wrogiemu mu gracza.



13.0 WYDARZENIA SPECJALNE

13.1 Zasady ogólne

Aby dodać emocji rozgrywce gracze mogą zdecydować się na wprowadzenie wydarzeń losowych. Wybór zdarzenia obierany jest za pomocą rzutu trzema kostkami w fazie reorganizacyjnej. Na podstawie podanych na końcu instrukcji opisów zdarzeń i ich skutków wprowadza się je do gry. W przypadku rozgrywania gry na części planszy (np. w Grecji, Azji itd) losuje się jedno zdarzenie, gdy rozgrywka toczy się na całej planszy - trzy.

Następnie jeżeli w opisie zdarzenia zalecane jest dokładnie określenie miejsca jego wystąpienia jeden z graczy powinien rzucić kostką. Jej wynik wyznacza ogólny rejon wystąpienia zdarzenia, drugi rzut wyznacza krainę.

I.1. PELOPONEZ

- II. 1 Laconia
- 2 Messenia
- 3 Arcadia
- 4 Elis
- 5 Achaia
- 6 Argolis

I.2 GRECJA CENTRALNA

- II. 1 Attica
- 2 Beotia
- 3 Locris lub Phocis
- 4 Acarnania
- 5 Aetolia
- 6 Thessalia

I.3 MACEDONIA I BARBARICUM

- II. 1 Epir
- 2 Illyria lub Tribalum

- 3 Orestis
- 4 Lyncestis lub Pajonia
- 5 Crestonia
- 6 Emathia

II.4 TRAKOWIE lub EGINACI

- II. 1 Odomanti lub Creta
- 2 Cicones lub Eubea
- 3 Odrysae
- 4 Getae lub Cyclady
- 5 Thratium
- 6 Chersones lub Bosphor

II.5 PÓLNOCNA AZJA MNIEJSZA

- II. 1 Bithynia
- 2 Frygia Minor
- 3 Mysia
- 4 Caria
- 5 Lydia
- 6 Frygia lub Lycia

II.6 AZJA MNIEJSZA I WYBRZEŻA

- II. 1 Cabalia
- 2 Cylicja
- 3 Aeolis
- 4 Chios
- 5 Rhodos
- 6 Jonia



14.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

14.1 Zasady ogólne

"PERYKLES" jest grą, która podobnie jak inne gry systemu "WOJEN ŚWIATA ANTYCZNEGO" podlega specyficznym warunkom zwycięstwa, zależnie od rozgrywanego scenariusza. Przedstawione obok scenariusze przedstawiają najważniejsze konflikty, które miały miejsce na terytorium antycznej Grecji i zachodniej Persji.

Oprócz scenariuszy historycznych proponujemy alternatywną rozgrywkę ze scenariusza ostatniego. Oddaje ona maksymalnie możliwości gry i pozwala graczom na stworzenie własnej historii poszczególnych krain.

pomysł i opracowanie gry:
Piotr Pawłowski
Robert Sypek

Ilustracje: za zgodą
Agencji Wydawniczej CB
Andrzej Zasieczny

SCENARIUSZ I

W 559 r.p.n.e. władzę w Persji, peryferyjnym królestwie podległym Medii objął Cyrus. Jego imię miało wkrótce być znane na obszarach tak rozległych, że jego następcy mieli nosić miano "króli królów". Wkrótce pod jego dowództwem Persowie gromią Medów i docierają do centralnych i zachodnich terenów Azji Mniejszej. Sile armii perskiej opiera się dopiero Lidia. W 547 po nierozstrzygniętej bitwie pomiędzy persami a lidyjczykami król lidyjski, Krezus rozpusza wojsko nie spodziewając się już ponownego ataku Persów. Tymczasem Cyrus ponawia najazd. Po krótkim oblężeniu i szturmie pada Sardes i państwo lidyjskie przestaje istnieć. Wkrótce łupem armii perskiej pada cała Azja Mniejsza wraz ze znajdującymi się na wybrzeżach miastami greckimi. Zwierzchnictwo Persów nad Grekami było dla Hellenów uciążliwe, zmuszało do płacenia wysokich danin, wystawiania kontyngentów wojskowych. Po blisko 50 latach panowania Persów w Jonii, Aetoli, na wyspach Chios i Lesbos, na Cyprze chęć uzależnienia się Greków spowodowała wybuch powstania określanego mianem "jońskim". Na czele rewolty stanęło miasto Milet. Posłowie tego miasta dotarli do Grecji gdzie szukali pomocy. W Sparcie nie uzyskali niczego. Ateńczycy wysłali im 25 okrętów, które w początkowym okresie miały aktywnie wspierać powstańców. Pozostałe państwa Grecji zachowały zupełną bierność. Na początku 500 r.p.n.e. pod przywództwem Aristagorasa, tyrana Miletu powstańcy uderzyli na Sardes, które zdobyli. Na stronę powstańców przeszły miasta wybrzeża Egejskiego, a także część Karyjczyków i Cypr. Odpowiedź Persów była natychmiastowa. Sardes zostało odbite. W 497 kapituluje Cypr, zrewoltowana Caria zostaje spacyfikowana. W 494 Persowie przystąpili do likwidacji powstania. Uderzenie skierowane zostało na Milet. Działania lądowe wspierała potężna flota (ponad 600 okrętów). Flota grecka zostaje rozbita u przylądka Lade. Milet pozostawiony sam sobie zostaje wzięty szturmem

Rozmieszczenie wojsk:

Powstańcy - wystawiają armię z Jonii, Aeolis, Chios, Rhodos (należy pamiętać o zakupie garnizonów)

Persowie - wystawiają armię z pozostałych prowincji w Azji Mniejszej.

Czas rozgrywki:

1 marzec 500 r.p.n.e. - 31 listopad 497 r.p.n.e.

Finanse:

Obowiązują.

Miejsce:

Rozgrywka toczyć się może tylko na terenie Azji Mniejszej i do 7 pól od jej brzegów na morzach.

Zasady zwycięstwa:

Zwycięza ten z graczy, który po zakończeniu rozgrywki posiada największy dochód z miast.

SCENARIUSZ II

O kręty, które Ateny wysłały powstańcom jońskim nie odegrały dużej roli w powstaniu. Jednak sam fakt, że Grecy ośmielili się wspierać wrogów "króla królów" zdecydował o podjęciu przez Persów wypraw, które miały ukarać krnąbrnych Greków i obrócić ich w niewolników.

W 491 po upadku powstania jońskiego nowy król Persji, Dariusz skierował do wszystkich państw Grecji posłów z rządaniem dania "ziemi i wody" jako symbolicznego aktu poddania. Wiele państw usłuchało, jednak Ateny i Sparta nie. W rok później z portów Cylicji wyruszyła wyprawa perska pod dowództwem Datisa. Armia ta nie była zbyt liczna i miała wyraźnie charakter rozpoznawczy. Dlatego Datis zajął się najpierw podporządkowaniem sobie wysp M. Egejskiego. Działaniom Persów na morzu Ateny ani Sparta nie przeciwdziałały. Po kilku miesiącach większość wysp dostała się w perskie ręce. Dokonawszy podbojów na morzu Datis zdecydował się zaatakować Ateny. Persowie lądują w Attyce. Ateńczycy dysponując 10 000 hoplitów oczekiwali na przybycie armii spartańskiej. Ci jednak przysłali jedynie posłańców z wiadomością, że przyjdą z pomocą zgodnie z zawartym sojuszem, ale nie natychmiast, gdyż nie mogą wyruszyć przed końcem świąt Apollina. Wobec tego faktu Ateńczycy zdecydowali się wydać bitwę sami. Przez szpiegów dowiedziano się o tym, że jazda perska załadowana została na okręty i odpłynęła aby wylądować w innym miejscu Attyki. Miltiades, strateg ateński poprowadził Ateńczyków do boju. Tak doszło do słynnej bitwy pod Maratonem. Wedle ówczesnych historyków Ateńczycy stracili zaledwie 192 żołnierzy, podczas gdy Persowie 6400. Po bitwie Datis załadował pozostałe wojska na okręty i ruszył z flotą w kierunku ogołoczonej z wojska Aten. Hoplici greccy odległość 42 km zmuszeni byli przebyć w morderczym marszu w 8 godzin, aby obronić miasto. Tak zakończyła się pierwsza wyprawa Persów na Grecję.

Rozmieszczenie wojsk:

Persowie - 10 000 lekkiej piechoty, 15 000 piechoty, 5 000 barbarzyńców, 5 000 hoplitów, 7 000 lekkiej jazdy, 3 000 jazdy trzech wodzów i 150 okrętów - w dowolnym mieście/porcie Frygii Minor. Persowie posiadają całą Azję Mniejszą (bez Rodos, połowa dochodu z Jonii, Aeolis, Chios). **Grecy** - 4 000 lekkiej piechoty, 10 000 hoplitów, dwóch wodzów i 50 okrętów w Pireusie. 2 000 lekkiej piechoty, 3 000 łuczniczków, 15 000 hoplitów. Grecy kontrolują: Attykę, Cyklady i cały Peloponez

Czas rozgrywki:

1 marzec 490 r.p.n.e. - 31 czerwiec 490 r.p.n.e.

Finanse:

Obowiązują. Na początku wszystkie wojska są opłacone. Pobór w prowincjach Peloponezu, Attyki, Cyklad i Azji jest zakazany. Persowie nie mogą też budować okrętów w portach Azji.

Warunki zwycięstwa:

Persowie zwyciężają - jeśli opanują dwie prowincje greckie (na Peloponezie lub Attykę, Cyklady), jeśli opanują jedną - remis, żadnej - zwycięstwo odnoszą Grecy.

SCENARIUSZ III

P o nieudanej próbie zdobycia Aten i Sparty Persowie długo nie podejmowali żadnych działań. Grecy uspieni pozorną beczynnością Persów wrócili do dawnych własnych konfliktów. Sytuację Aten poprawił fakt odkrycia w górach Lauria bogatych złóż srebra dającego niebagatelne dochody. Za radą stratega Temistoklesa za uzyskane pieniądze Ateny wybudowały flotę 200 okrętów. Tymczasem król perski Kserkses gromadził siły i środki do najazdu na Grecję. **W 480 r.p.n.e.** armia perska ruszyła na podbój Hellady. Wojsko lądowe przeprawiło się przy pomocy okrętów przez Hellespont. Poprzez Trację i Macedonię kierowały się od północy do Grecji. Równocześnie blisko łądu płynęła potężna flota składająca się z kilkuset okrętów. Grecy w obliczu zagrożenia zajęli różne stanowiska. Państwa Peloponezu ze Spartą na czele pragnęły powstrzymać Persów na Przesmyku Korynckim poświęcając resztę Hellady. Tessalia i Macedonia nie widząc szans na obronę swoich terytoriów poddały się Persom. Ateny zażądały od Peloponezycyków obrony centralnej Grecji grożąc, że w razie odmowy załadują cały swój dobytek na okręty i odpłyną do Italii. Groźba zadziałała i wspólnie postanowiono zagrozić drogę Persom na południu Tessalii u przełęczy w Termopilach. W wyniku obejścia przełęczy przez Persów Grecją środkowa została stracona. Za radą Temistoklesa Ateńczycy przenieśli cały swój dobytek na okręty opuszczając miasto. O losach wojny musiała zdecydować przewaga na morzu.

Do decydującej bitwy doszło u wybrzeży Attyki koło wyspy Salaminy. O wiele mniejsza flota grecka broniąc się w cieśninie odnosi wspaniałe zwycięstwo niwecząc dotychczasowe sukcesy Persów.

Tak zakończył się 480 r.p.n.e.

Do starcia na lądzie doszło w następnym roku na terytorium Beocji pod Platejami. Po stronie greckiej walczyło 29 000 wojowników Związku Peloponezkiego i około 10 000 sprzymierzeńców Aten. Persowie mimo przewagi ponoszą kolejną klęskę tym razem ostateczną.

Rozmieszczenie wojsk:

Persowie - wystawiają armię z miast Azji oraz krain: Jonii, Aeolis, Chios i Bosphor. Wszystkie wojska zaczynają z miasta Byzantium.

Grecy - wystawiają armię z miast Peloponezu, Korkiry, Attyki, Beocji, Fokidy i Lokridy, Eubei i Thratium. Wszystkie wojska zaczynają ruch ze Sparty.

Czas rozgrywki:

1 marzec 5480 r.p.n.e. - 31 listopad 475 r.p.n.e.

Finanse:

Obowiązują. Na początku gry należy wykupić wojska za wszystkie posiadane fundusze.

Miejsce:

Rozgrywka toczyć się może całej planszy.

Zasady zwycięstwa:

Zwycięza ten z graczy, który po zakończeniu rozgrywki kontroluje większość krain.



SCENARIUSZ IV

Znaczenie Aten i Sparty po okresie wojen militarno-politycznej zmiany sytuacji państwa greckie wojujące między sobą musiały szukać oparcia w silniejszych protektorach. Wokół Sparty skupiły się miasta położone na półwyspie peloponezskim i w centralnej Grecji. Hegemonia Sparty na lądzie była bezsporna. Miasta i krainy nadmorskie przystępowały natomiast do Związku Morskiego założonego przez Ateny. Pokój między Związkiem Peloponezskim a Morskim nie mógł trwać długo. Zerwania nie spowodowały ani Ateny ani Sparta ale mniejsze państwa związkowe, które walczyły ze sobą wciągając za sobą w imię sojuszu do konfliktu swoich protektorów. Wmieszanie się Aten w zatarg Koryntu z Korkyrą Sparta uznała za złamanie pokoju. Wojna wybuchła w roku 431 i trwała z przerwami do 404. Na lądzie przeważali Spartanie pustosząc regularnie Attykę, na morzu panowali Ateńczycy ponawiając równie często niszczące najazdy na Peloponez. Mimo wielu sukcesów Ateny nie mogły poważnie zagrozić Sparcie. Ta przy pomocy finansowej Persów zdołała w końcu wybudować flotę, która przechyliła szalę zwycięstwa na ich korzyść. Zadana przez Lizandra ateńskiej flocie klęska w 405 r. pod Ajgospotamoi i kapitulacja wygłodzonych Aten (404) zakończyły wojnę i przyniosły rozwiązanie Związku Morskiego. Ateny wydały flotę wojenną, zgodziły się na zburzenie długich murów i uznały hegemonię Sparty w Grecji.

Rozmieszczenie wojsk:

Związek Morski - posiada prowincje: Attykę, Corcyrę, Cyclady, Eubeę, Thratium, Chios, Aeolis i Chersonesz.

Związek Peloponezski - posiada prowincje: Cały Peloponez, Beotie, i Bosphor. Za dochód z miast obie strony mogą wystawić armie z poszczególnych prowincji.

Czas rozgrywki:

1 marzec 431 r.p.n.e. - do rozstrzygnięcia.

Finanse:

Obowiązują.

Miejsce:

Rozgrywka toczyć się może na całej planszy. Na terytoria niezależnych krain nie wolno wkraczać. Na początku każdego miesiąca każda ze stron może zadeklarować chęć wejścia lub prowadzenia wojny z niezależną krainą. Przeciwna strona może także już wkraczać na to terytorium. Wszystkie krainy Azji Mniejszej (oprócz Jonii) stanowi jedno państwo. Podobnie: Jonia z Rhodos i Kretą, Getae z Odrysae, Odomanti i Cicones, Emathia z Lyncestis, Crestonia i Orestis, Thessalia z Aetolią i Acarnanią.

Zasady zwycięstwa:

O zwycięstwie w rozgrywce decyduje fakt posiadania nad przeciwnikiem trzykrotnej przewagi w dochodach z miast.

SCENARIUSZ V

Położona na północnym krańcu Grecji Macedonia należała do helleńskiego kręgu kulturowego. Podzielona wewnętrznie przez długi czas nie posiadała istotnej siły mogącej wywrzeć wpływ na pozostałe państwa greckie. Jej sytuacja uległa zmianie za panowania Filipa II, który zjednoczył krainy macedońskie i ustabilizował granicę północną gromiąc Illirów i Traków. Przeprowadził reformę pieniężną i wojskową. Falanga macedońska uzbrojona była w dłuższe od greckich hoplitów włócznie czym zyskiwała dużą przewagę w boju. Jazda również górowała uzbrojeniem i wyćwiczeniem od jej greckich odpowiedników. Grecy osłabieni wewnętrznymi wojnami i tym razem zdołali się zjednoczyć w obliczu nowego zagrożenia. Do decydującego starcia doszło pod Cheroneją w roku 338, gdzie Filip II którego wspierał w dowodzeniu syn Aleksander Wielki położył kres wolności Grecji. Na ponad 100 lat Grecją uznać musiała za hegemonia Macedonii. Garnizony hegemonia stanęły w najważniejszych punktach Grecji, a twierdze Chalkis - na Eubei, Demetrias - w Tessalii i Akrokorynt - na Przesmyku Istmijskim przeszły do historii jako tzw. "kajdany Grecji".

Rozmieszczenie wojsk:

Macedonia - posiada prowincje: Emathie, Lyncestis, Crestonie, Pajonie, Epir Acarnanię, Thratium, Odomanti, Cicones, Odrysae

Grecy - posiadają prowincje: Cały Peloponez, Attykę, Beocję, Locrydę, Fokidę, Thessalie i Etolie. Za dochód z miast obie strony mogą wystawić armie z poszczególnych prowincji.

Czas rozgrywki:

1 marzec 338 r.p.n.e. - do rozstrzygnięcia

Finanse:

Obowiązują.

Miejsce:

Rozgrywka toczyć się może tylko na terenie Grecji i do 7 pól od jej brzegów na morzu. Nie wolno wkraczać do krain niezależnych.

Zasady zwycięstwa:

Macedończyk zwycięża gdy, zdobędzie Ateny lub Spartę, Grecy gdy, zdołają przejąć dwie prowincje macedońskie.

SCENARIUSZ VI

W 229 r.p.n.e. na Bałkanach poraż pierwszy lądują Rzymianie. Ich wyprawa była skierowana przeciw Illirom i piratom zachodniego wybrzeża Grecji. Wzięli w niej udział obaj konsulowie, około 20 000 piechoty, 200 jazdy i 200 okrętów. Rzymianie pewnie stanęli w Illirii i na skraju Epiru. Po tej wyprawie cofają się. Nad objętymi obszarami ich protektorat został zachowany. Uwaga

Rzymu musiała się skupić na wojnie z Kartaginą (Gra: "HANNIBAL"). Po zwycięstwie Hannibala pod Kannami doszło w 216 r. do podpisania sojuszu między Kartaginą a Macedonią. Bierność Filipa V króla macedońskiego spowodowała, że nie wykorzystana została sytuacja, kiedy łatwo można było usunąć Rzymian z Illirii i Epiru. Gdy Rzym uporał się z Kartaginą przypomniał sobie o sojuszu macedońsko-kartagińskim i postanowił ukarać Filipa V. Poza granicami Italii ich armie nie były już tak liczne jak w II wojnie punickiej, dlatego senat szukał sprzymierzeńców. Nie musiał długo szukać. Etolowie tylko czekali na taką ofertę i z dużym zaangażowaniem włączyli się do wojny przeciw Macedonii. Tak zaczął się nowy okres w dziejach Grecji, kiedy to na Bałkany wkraczają Rzymianie, początkowo jako sojusznicy. Wiedzieli jednak doskonale, że zwycięzca może być tylko jeden.

Rozmieszczenie wojsk:

Macedonia - posiada prowincje: Emathie, Lyncestis, Crestonie, Pajonie, Acarnanię, Thratium, Odomanti, Cicones, Odrysae, Achaie oraz miasta: *Anaua* (Messenia), *Boeae* (Laconia), *Korynt* (Argolis), *Orchomeneus* (Beotia), *Demetrias* (Thessalia), *Chalkis* (Eubea) - 50% dochodu. Za dochód z miast macedończyk może wystawić armie z poszczególnych prowincji.

Rzym - posiada prowincje:

Illiria, Corcyra, przy sprawdzeniu nastawienia poszczególnych krain:

+4 Etolia, +2 Thessalia, + 2 Triballi, +2 Epir, +1 Beotia, +3 Attica, +1 Laconia, Powyższe modyfikacje przysługują Rzymowi tylko przy pierwszej próbie sprawdzenia nastawienia krainy. Oprócz tego Rzym co 2 miesiące wysyła do Grecji armie: 10 000 piechoty, 6 000 lekkiej piechoty, 2 400 lekkiej jazdy, 1 600 jazdy i 60 okrętów (lecz nie więcej niż 60 000 żołnierzy i 200 okrętów w roku). Co rok zmieniają się dowódcy (2). Armie rzymskie rozpoczynają ruch załadowane na okręty w Brundisium (Italia). Za armie italską rzymianin nie płaci, za zwierzbowanych Greków, załogi zdobytych miast musi opłacać z dochodów miast greckich.

Czas rozgrywki:

1 marzec 206 r.p.n.e. - do rozstrzygnięcia

Finanse:

Obowiązują.

Miejsce:

Rozgrywka toczyć się może tylko na terenie Grecji (do Bosphoru) i do 7 pól od jej brzegów na morzu.

Zasady zwycięstwa:

Macedończyk zwycięża, gdy straty wojsk italskich przekroczą 60 000, Rzymianin gdy straty wojsk sprzymierzonych z Macedonią przekroczą 70 000 ludzi. W fazie reorganizacyjnej Macedończyk i Rzymianin rzucają kostką:

6 u Macedończyka oznacza, że Rzymianie muszą odesłać 20 okrętów załadowanych wojskiem do Brundisium (nie biorą udziału w dalszej grze) do walki z Kartagińczykami.

6 u Rzymianina oznacza, że zwiększenie dotacji na wojnę z Macedonią o dodatkowe 10 sztuk złota w danym miesiącu

SCENARIUSZ VII

poniższy scenariusz przeznaczony jest dla 2-5 graczy i oddaje w ręce grających dość dużą swobodę w tworzeniu własnej historii. Każdy z grających rozpoczyna rozgrywkę posiadając jedną wylosowaną spośród podanych niżej krain. Jeżeli gra dwóch graczy to rozgrywka powinna się

toczyć albo w Grecji albo w Azji Mniejszej.

Po podjęciu decyzji każdy z graczy rzuca kostką. Jeśli wypadnie:

1 oczko - Lacedemon lub Thracium

2 oczka - Argolis lub Frygia Minor

3 oczka - Attica lub Mysia

4 oczka - Aetolia lub Aeolis

5 oczek - Epir lub Rhodos

6 oczek - Emathia lub Frygia Major

Jeżeli do rozgrywki przystąpi więcej niż

dwóch graczy można przystąpić do rozgrywki na całej planszy. Każdy z graczy rzuca kostką, jeśli wypadnie:

1 oczko - Lacedemon

2 oczka - Attica

3 oczka - Emathia

4 oczka - Aeolis

5 oczek - Frygia Major

6 oczek - Lycia

Czas gry w obu przypadkach powinien

zostać ograniczony np.: do kilku lat.

Zwycięstwo może przypaść graczowi, który w tym czasie osiągnie największy dochód z miast.

WYDARZENIA LOSOWE

3 - NAJAZD BARBARZYŃCÓW

Na obszar przedstawiony na mapie gry wkraczają niezależne wojska. Gracze muszą określić jaką nacją są najeźdźcy. W tym celu jeden z graczy rzuca kostką, jeśli wypadnie:

1 - Rzymianie, 2 - Dardanowie, 3 - Goci,

4 - Ludy kaukaskie, 5 - Partowie, 6 - Egipcjanie

Następnie należy określić jak liczną prowadzą armie. Pierwsza liczba oznacza ilość rzutów kostką pomnożoną przez podaną wartość.

Rzymianie: rozpoczynają ruch z BRUNDISIUM

Piechota: 2 x 2000, Lekka piechota 3 x 1000, lekka jazda 1 x 1000,

1 x 500 jazdy, liczba okrętów dla wszystkich wojsk.

Dardanowie: rozpoczynają ruch z północnej krawędzi terytorium ILLIRI

Barbarzyńcy 3 x 2000, lekka piechota 2 x 1000, lekka jazda 2 x 1000

Goci: rozpoczynają ruch z północnej krawędzi terytorium TRIBALLI

Barbarzyńcy 5 x 1000, Lekka jazda 1 x 2000, Łucznicy 2 x 2000.

Ludy kaukaskie: rozpoczynają ruch z zachodniej krawędzi BITHYNI

Lekka piechota 3 x 2000, lekka jazda 2 x 1000.

Partowie: rozpoczynają ruch z terytorium PISYDII

Lekka jazda: 2x 2000, jazda 2 x 1000, lekka piechota 2 x 1000.

Egipcjanie: rozpoczynają ruch z południowej krawędzi mapy

Łucznicy 2 x 2000, 2 x 2000 lekkiej piechoty, 3 x 25 okrętów

Dla najeźdźców trzeba także w sposób losowo określić krainę którą zamierzają podbić (razem z miastami). Musi być ona dla nich dostępna, tzn np. Partowie nie mogą losować krain z Grecji lub na morzu bo nie posiadają okrętów.

Najeźdźcy są w grze dopóki nie wypełnią zadania, lub nie poniosą porażki w bitwie. Po pierwszej porażce są eliminowani z gry. Przechodząc przez pola innych krain najkrótszą drogą (bez gór) - nawet gdy ta wystąpi wrogo. Automatycznie pustoszą pola, obniżając dochód z danej krainy o 1 sztukę złota za każde pole swojego przemarszu.

Po wypełnieniu zadania nie rozwijają się dalej, ale bronią tej krainy i osiedlają się tutaj. Ich armia może się poruszać tylko w jednej grupie.

4 - BUNT W ARMII

U losowo wybranego gracza może dojść do buntu w jednej losowo wybranej jego armii. Jeżeli w danej armii nie ma dowódcy buntuje się ona odrazu. Jeżeli w danej armii jest dowódca gracz musi natychmiast rzucić kostką, jeżeli wyrzuci mniej lub tyle samo co jego autorytet to bunt zostaje stłumiony w zarodku i armia pozostaje lojalna. W przeciwnym wypadku armia przestaje być pod kontrolą gracza (musi on jednak jeszcze ją opłacić) i należy określić jak w przypadku NAJAZDU krainę którą zamierza podbić.

5 - ZARAZA

Wojska przechodzące przez każde jedno pole losowo wybranej prowincji mogą ponieść straty (nie dotyczy to oddziałów będących w miastach). Gracz rzuca kostką, jeśli wypadnie 6 oczek armia traci 10 % liczebności. Należy sprawdzić wszystkie sąsiadujące lądowo z nią krainy, aby dowiedzieć się czy zaraza się nie rozprzestrzeniła. Jeżeli wyrzucone zostanie 6 oczek zaraza rozprzestrzeniła się na daną krainę.

6 - EMIGRACJA

W losowo wybranej krainie dochodzi do zamieszek na całym jej terytorium. Dochody z tej prowincji spadają o 50% do czasu, aż gracz nie wprowadzi na jej terytorium własnych wojsk w liczbie odpowiadającej podwójnej liczbie wszystkich możliwych do zwerbowania w tej prowincji ludzi.

7 - BUNT PROWINCJI

W losowo wybranej krainie dochodzi do buntu jej mieszkańców. Należy sprawdzić czy zostaną wycięte garnizony w miastach. W przypadku prowincji graczy buntownicy mogą także wystawić armie, pod warunkiem, że nie był tu ostatnio przeprowadzony pobór (patrz 12.26)

8 - FATALNY STAN MURÓW MIEJSKICH

W losowo wybranej krainie mury miejskie wymagają naprawy. Ich wartość spada o 2 punkty. W przypadku krain niezależnych taki stan trwa do końca miesiąca. W przypadku graczy mury mogą zostać naprawione. Koszt naprawy liczony w sztukach złota równy jest pełnej wartości umocnień. Miasta oblegane lub blokowane nie mogą naprawiać murów.

9 - BUNT MIASTA

W losowo wybranej krainie, losowo wybrane miasto buntuje się przeciwko posiadaczowi krainy/prowincji. Załoga zostaje wycięta, a miasto obsadzone buntownikami. Jeżeli miasto należało do gracza, może je odzyskać tylko zbrojnie, jeżeli do niezależnej krainy pierwszy gracz, który przybędzie pod jego mury automatycznie je przejmuje.

10 - ZWIĘKSZONY ŻOŁD

U losowo wybranego gracza uspokojenie niezadowolonych w armii wymaga zwiększenia nakładów finansowych. Gracz musi wypłacić swoim żołnierzom i flocie podwójną stawkę żołdu.

11 - ROZWÓJ NIEZALEŻNEJ KRAINY

Losowo wybrana niezależna kraina opanowuje bez walki inną losowo wybraną sąsiadującą z nią krainę. Jeżeli los wskaże na opanowanie prowincji gracza, traci on nad nią kontrolę, a załogi miast mogą zostać wycięte.

12 - PIRACI

Na losowo wybraną krainę, która posiada port(y) najeżdżają piraci. Każde miasto z portem może zostać przez nich zdobyte analogicznie do procedury sprawdzającej wycięcie załóg w zrewoltowanej prowincji. Piraci posiadają rzut kostką x10 okrętów. Jeżeli gracz posiada w danej prowincji więcej okrętów niż jest piratów, zostają odparci i żadne miasto nie może zostać przez nich zdobyte.

13 - WZROST POPULACJI

W losowo wybranej krainie przyrost naturalny od kilku lat wskazywał tendencje wzrostowe. Zdolność militarna danej krainy zwiększa się o 1000 żołnierzy z każdej formacji.

14 - NIEURODZAJ

Na terytorium losowo wybranej krainy dochód z wszystkich miast spada o połowę. Podobnie w krainie dostępnych do zwerbowania jest tylko 50 % oddziałów.

15 - TRYBUT

Losowo wybrana kraina niezależna lub prowincja danego gracza płaci losowo wybranemu (także innemu graczowi) trybut wysokości połowy dochodów z miast tej krainy.

16 - NAJEMNICY

W losowo wybranej krainie pojawiają się najemni żołnierze gotowi oddać swoje usługi temu kto daną krainę kontroluje. Ich liczba odpowiada ilości żołnierzy możliwych do zwerbowania w danej krainie. Każda z formacji łośtuje tylko jedną sztukę złota.

17 - SOJUSZNICY

Do wybranego losowo gracza przybywają sojusznicy, którymi mogą być nacje podane w zdarzeniu 3. Na okres jednego miesiąca gracz, może nimi dysponować wedle własnego uznania. Za miasta zdobyte przez nich lub opanowane z ich pomocą jeśli chce je przejąć musi zapłacić ich miesięczny dochód. Jeżeli sojusznicza armia straci ponad połowę swojej liczebności nie odda żadnego miasta i krainy.

18 - ODKRYCIE KOPALNI ZŁOTA

W losowo wybranej krainie odkryto kopalnię złota. Losowo wybrane miasto z tej krainy zwiększa swój dochód trzykrotnie do końca gry.

W grze wydarzenia losowe powinny być uwzględniane tylko w ostatnim scenariuszu



Przepisy specjalne

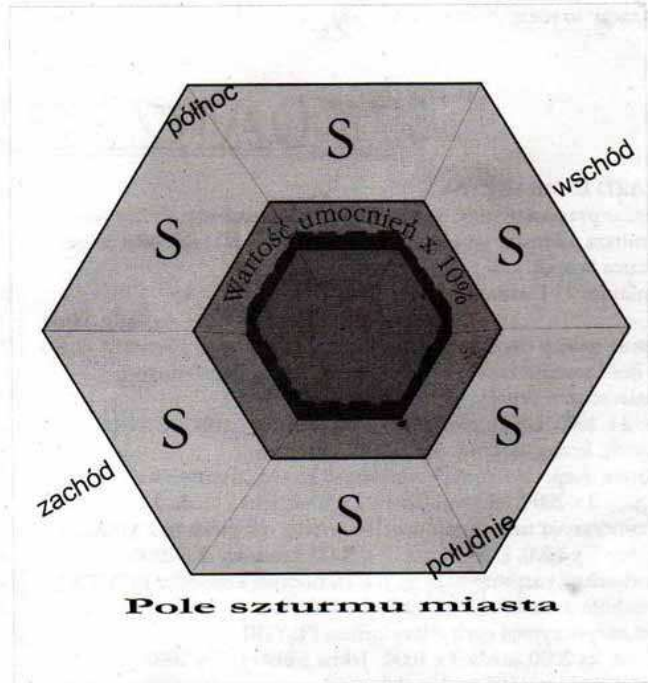
Ze względu na fakt, iż dotychczasowy sposób rozgrywania szturmów może niektórym graczom wydać się mało realistyczny, przedstawiamy drugą możliwość. Niemniej jednak niżej podana procedura rozstrzygnięcia szturmów jest przeznaczona dla bardziej zaawansowanych graczy, którzy nie zawahają się dla większych wrażeń poświęcić dużo więcej czasu na grę.

Szturm (oblężenie) miasta:

Szturm na miasto jest przeprowadzany w podobny sposób jak bitwa. Z tym że na polach oznaczonych przez S swoje wojska w jednej fali rozlokowuje szturmujący, a wewnątrz murów ustawia się obrońca.

1. Atakujący ponosi straty od siebie.
2. Jeżeli atakujący nie utrzyma oblężenia to obrońca po udanej próbie przebicia się ma prawo wrócić do poprzednich ustawień murów, wyjść załogą z zamku lub dojsć posiłkami.
3. Współczynnik miasta jest jednocześnie procentowym wskaźnikiem wytrzymałości murów (pomnożonym przez 10%, np. $4 \times 10\% = 40\%$ dla każdego muru) oraz liczbą przez który mnoży się siłę oddziałów obrońców.
4. Podobnie jak w szturmie z morza szturmujący musi wystawić każdą falę w 3-krotnej sile obrońców.
5. Współczynnik twierdzy jest dodatkowo modyfikowany przez teren na którym stoi:
wzgórza +1,
góry +2.
6. Jeżeli obrońca miasta podejmuje atak – nie posiada żadnych modyfikacji.
7. Przygotowywanie się do oblężenia trwa następującą ilość etapów:
1 oczko + 1 rzut kostką,
dodatkowo zmodyfikowany przez:
- 1 za każde 10000 oblegających,
- $\frac{1}{2}$ waleczności dowódcy,
+3 jeżeli twierdza stoi na wzgórzach,
+7 jeżeli twierdza stoi w górach.
8. Jeżeli atakujący nie przygotował się do oblężenia, to obrońca przy każdym ataku rzuca nie 2 x kostką lecz 3 razy.
9. Jeżeli mur osiągnie wartość 0% - uważa się iż już nie istnieje, wobec tego nie daje już żadnych modyfikacji.

10. Straty obrońca może nanieść albo na mury albo na broniące się oddziały.
11. Liczba przez którą mnoży się siłę obrońców na danym murze jest zawsze wynikiem dzielenia:
Obecny stan muru / 20%.



12. Przy obleganiu twierdzy nie bierze się pod uwagę charakterystyki oddziałów. Np.: zarówno piechota jak i jazda mają siłę 1.
13. Jeżeli któreś z pól przyległych, strony uznają za morze, można wtedy z tego pola, atakować twierdzę przy pomocy floty – przyjmuje się wtedy że zostaje podjęty atak ze statków.
14. Co miesiąc oblężenia – współczynnik murów spada o jeden.
15. Atakujący jest zobowiązany do ustawienia na każdym polu co najmniej 10% swoich sił.
16. Obrońca nie ucieka z pola walki
17. Obrońca może dowolnie przemieszczać oddziały na planszy o ile w zeszłej fazie na dane pole (to które zamierzają opuścić) przeciwnik nie prowadził ataku.
18. Dowódcy nie wpływają na przebieg walk.
19. Straty obrońcy w trakcie rozgrywania szturmów zaokrąglane są do 10 ludzi.
20. Po zakończeniu szturmu liczebność obrońców liczymy w setkach.

Życzymy miłej zabawy...