Instrukcja gry

Spis treści

ELEMENTY GRY 4
PRZYGOTOWANIE GRY 6
ZWYCIĘSTWO W GRZE 8
PRZEBIEG GRY 8
FAZA PRZYGOTOWAŃ 8
FAZA DZIAŁAŃ 9
FAZA DYPLOMACJI 10
FAZA EFEKTÓW 10
FAZA ZAPASÓW 11
FAZA PODSUMOWANIA 11
ROZMIESZCZANIE JEDNOSTEK 12
SĄSIADOWANIE PÓL 16
KONTROLA PÓL 17
DZIAŁANIA 17
PLAN 18
Szturm 18
Obrona 19
Kontratak 19
Kontrola 19
Walna bitwa (plan) 20
WSPARCIE 20
EFEKT 21
EFEKTY ZWIĄZANE Z ZAPASAMI 21
Plądrowanie 21
Rajd 21
Wyprawa do Kamieńca Podolskiego 22
Pościg 22
Wyprawa po łupy 22
EFEKTY ZWIĄZANE Z APROSZAMI I UMOCNIENIAMI 22
Kopanie aproszy 22
Zasypywanie aproszy 23
Ostrzał 23
Fortyfikacje 23
EFEKTY ZWIĄZANE Z POZIOMEM MORALE, KARTAMI WODZÓW I DYPLOMACJI 24
Nocna wycieczka 24
Narada 24
Koło rycerskie 24
Pilaw 24
Intrygi 24
Procesja 25
Walna bitwa (efekt) 25
STARCIA 25
Walna bitwa 25
Szturm 25
Kontratak 25
Procedura walki 26
ZAPASY 28
MORALE 28
UMOCNIENIA 29
NEGOCJACJE 29
PRZYGOTOWANIE TALII 30
WALKA NA SŁOWA 30
SKRÓT ZASAD 32

AUTORZY GRY: ŁUKASZ WRONA I MAREK PIWOŃSKI

OPRAWA GRAFICZNA, ILUSTRACJE I SKŁAD: PAWEŁ KUROWSKI I MONIKA SOCHACKA

TESTERZY: MATEUSZ BIAŁOWIEJSKI, DAWID HALLMAN, DAWID KUŹBA, MAGDA KUŹBA, MICHAŁ MAJEWSKI, PIOTR PILAWSKI, AGNIESZKA PIWOŃSKA, KONRAD SOSIŃSKI, PIOTR STANKIEWICZ, URSZULA WRONA, PRZYJACIELE Z KRÓLESTWA BEZ KRESU.

Gra jest częścią zadania ***„Chocim. Potęga husarii – projekt edukacyjny w Roku Hetmana Stanisława Żółkiewskiego”*** współfinansowanego przez Ministerstwo Obrony Narodowej.

Pospolite Ruszenie Szlachty Ziemi Krakowskiej

www.zolkiewski.com
ROK HETMANA STANISŁAWA ŻÓŁKIEWSKIEGO

Rok 2020 został ustanowiony przez Sejm Rzeczpospolitej Polskiej rokiem Hetmana Stanisława Żółkiewskiego. Ten jeden z najsłynniejszych polskich wodzów poległ w 1620 roku po druzgocącej porażce pod Cecorą. Klęska owa, paradoksalnie, doprowadziła do wzmocnienia polskiej obrony i umożliwiła wystawienie licznej armii koronnej, litewskiej i kozackiej. Stanęła ona w 1621 roku na drodze nacierających wojsk Imperium Osmańskiego pod Chocimiem i szczęśliwie je odparła. O tym, jak doszło do tej bitwy i jak przebiegała, dowiesz się z naszej **gry** oraz lektury **Dodatku historycznego**.

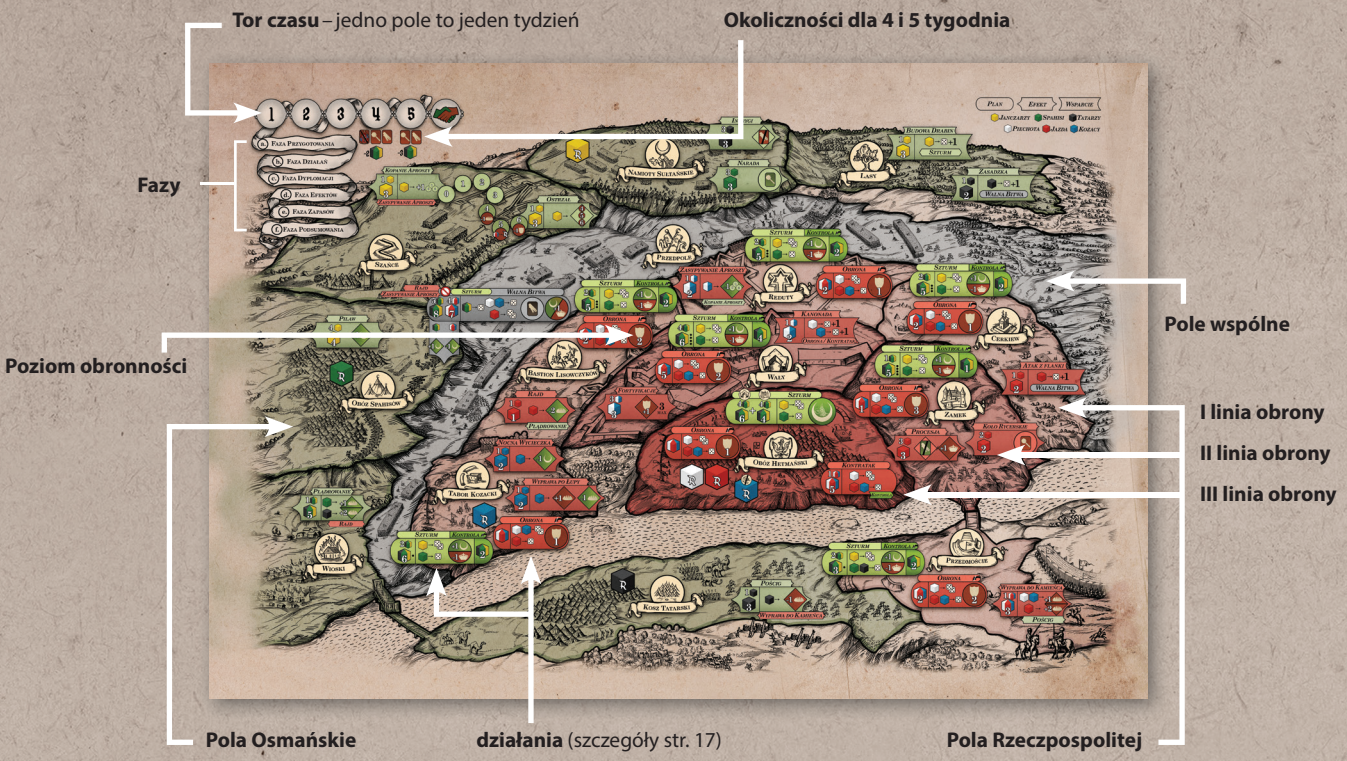
Chcąc należycie przedstawić niezwykłe okoliczności starcia chocimskiego, zadbaliśmy o walory poznawcze, edukacyjne i estetyczne. Pięknie ilustrowane karty, będące elementem gry, przeniosą nas w klimat czasów sprzed 400 lat. Przedstawiają one jednostki wojskowe z tamtego okresu, oraz głównodowodzących. Plansza zaś jest nie tylko kolorowa i czytelna, ale jej tłem jest oryginalny plan bitwy.

Nietypowe starcie – będące połączeniem oblężenia, wojny podjazdowej i bitew w polu – wymagało zastosowania unikalnej mechaniki rozgrywki, która ma za zadanie, w przystępny sposób, przybliżać te okoliczności. Będziecie musieli rozdzielać uważnie siły pomiędzy nieustępliwą obroną czy atakami, a dbaniem o zaopatrzenie i ducha bojowego swoich sił. Turcy będą mogli zastosować różnorakie strategie. Do dyspozycji mają szturmy na wały, prowadzenie działań oblężniczych, próby zagłodzenia przeciwnika, wreszcie – mogą prowokować starcia przy umocnieniach. Polakom został oddany cały wachlarz akcji sabotażowych: obniżanie wrogiego morale, rabunek zaopatrzenia, psucie narzędzi oblężniczych, jak i kontrataki na przedpolu. Zawsze jednak trzeba będzie podejmować trudne decyzje i walczyć z czasem, a przy tym nie zapominać o końcowych negocjacjach. Zgodnie z historią, jeżeli gracze nie osiągną wcześniej decydującego rozstrzygnięcia, będą musieli stanąć do finałowej rozgrywki – starcia na słowa. Zebrane w czasie oblężenia karty dyplomacji zadecydują o ostatecznym kształcie pokoju i zwycięzcy.

Uwaga redakcyjna – chociaż poprawnym byłoby używać konsekwentnie pojęć Rzeczpospolita Obojga Narodów oraz Imperium Osmańskie, to dla przejrzystości wywodu, w toku instrukcji, używać będziemy wymiennie pojęć Rzeczpospolita, Polska, Polacy oraz Imperium Osmańskie, Osmanowie, Turcy.

Elementy gry

PLANSZA: przedstawiająca pole bitwy.



57 JEDNOSTEK:

Rzeczpospolita: jazda (8), piechota (6), Kozacy (7)

Imperium osmańskie: spahisi (17), janczarzy (12), Tatarzy (7)

dowolna polska jednostka

dowolna osmańska jednostka

15 kości

30 ŻETONÓW:

morale

zapasów

dodatkowej karty wodzów

premii

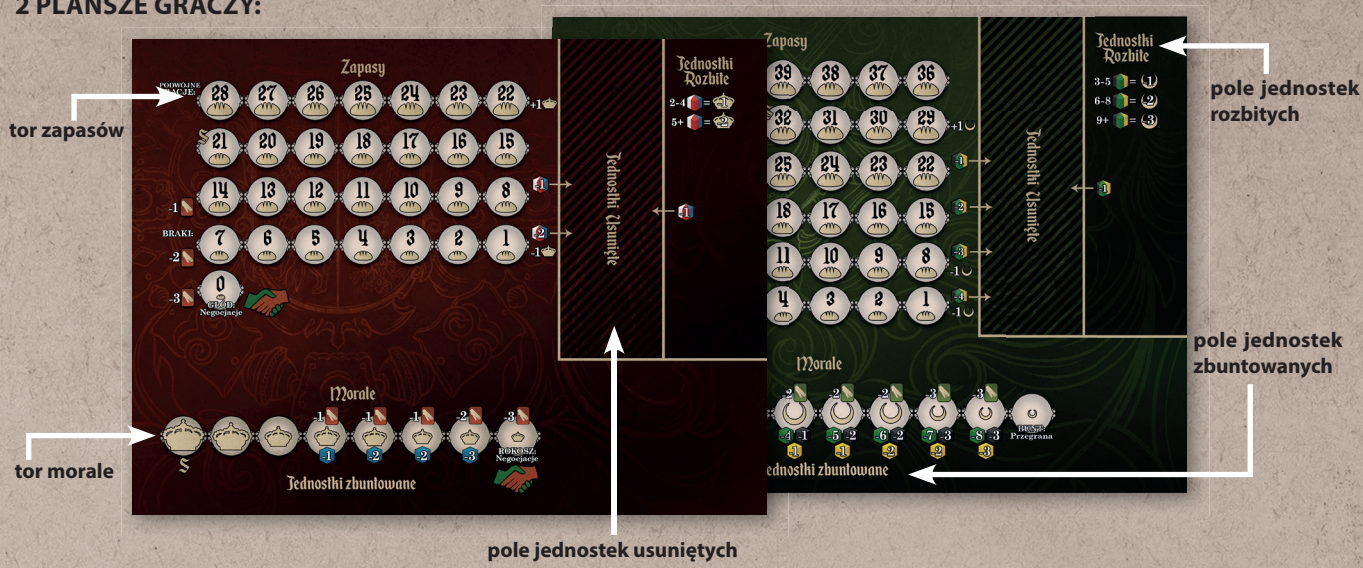
tygodnia

fazy

aproszy

obronności

2 PLANSZE GRACZY:



KARTY WODZÓW: 20 Rzeczpospolitej i 25 Osmanów

55 KART DYPLOMACJI:

siła argumentu

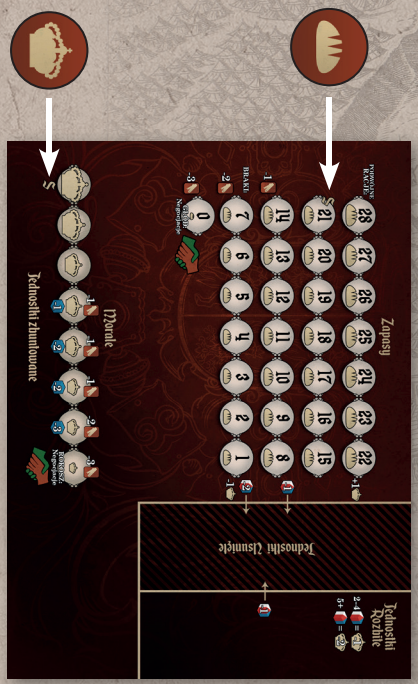
5 KART ROSZCZEŃ:

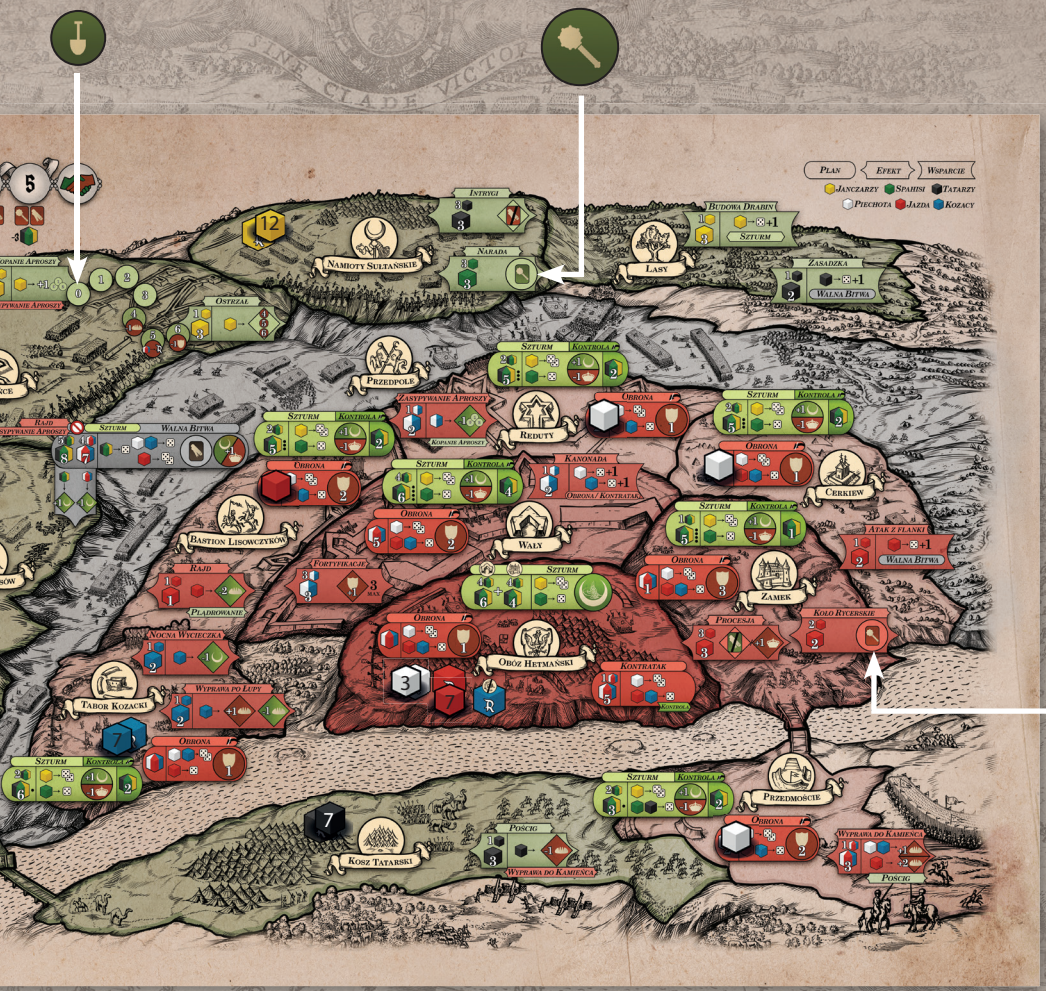
Przygotowanie gry

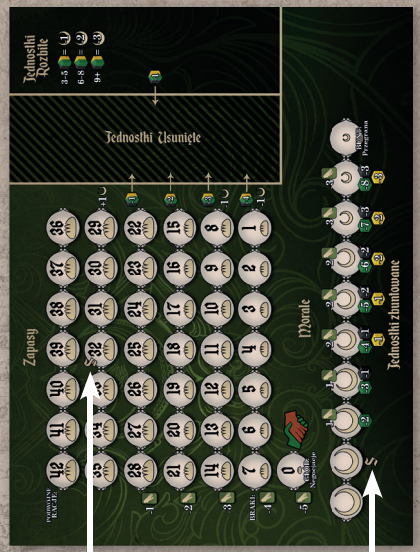
1. Rozłóż na środku stołu **planszę bitwy**. Umieść znacznik tygodnia na polu pierwszego tygodnia a znacznik fazy na fazie przygotowania. Na działaniu *walna bitwa* na przedpolu umieść odkryty żeton premii. Połóż żeton aproszy na torze aproszy na pozycji 0. Tor znajduje się na polu **szańce**.
2. Rozmieść **wszystkie jednostki** na planszy głównej:
   - **Rzeczpospolita:** po **1 jednostce piechoty** na działaniu *obrona* na polach reduty, cerkiew, przedmoście oraz **1 jednostkę jazdy** na działaniu *obrona* na polu bastion lisowczyków. Pozostałe jednostki **piechoty** i **jazdy** w *rezerwie (R)* na polu obóz hetmański. Wszystkie jednostki **Kozaków** w *rezerwie* w taborze kozackim.
   - **Imperium Osmańskie:** wszystkie jednostki **janczarów** w *rezerwie* na polu namioty sułtańskie, wszystkie jednostki **spahisów** w *rezerwie* w obozie spahisów a wszystkie jednostki **Tatarów** w *rezerwie* w koszu tatarskim.
3. Po obu stronach planszy głównej (dowolnie, krótszych lub dłuższych bokach) umieść **plansze graczy.** Połóż na nich **znaczniki morale i zapasów** na odpowiednich torach na planszach graczy na polach oznaczonych znakiem **S**.
4. Obok połóż **talie kart wodzów**. Z każdej talii wyciągnij i ułóż przed graczami po trzy odsłonięte **karty dowódców**:

   RP: Hetman wielki litewski, Regimentarz, Hetman kozacki

   Turcy: Sułtan, Wielki Wezyr, Chan tatarski
5. Potasuj **karty dyplomacji** i wylosuj 7 z talii, kładąc je odsłonięte obok planszy.
6. **Karty roszczeń** będą potrzebne dopiero podczas negocjacji, więc możesz je odłożyć na bok.
7. Połóż na polskich i tureckich działaniach *koło rycerskie* i *narada* znaczniki dodatkowej karty wodza.
8. Obok planszy połóż kości.




Plan
Efekt
Wsparcie
Janczarzy
Spahisi
Tatarzy
Piechota
Jazda
Kozacy
Namioty Sułtańskie
Intrygi
Narada
Budowa Drabin
Szturm
Lasy
Zasadzka
Walna Bitwa
Ostrzał
Przedpole
Szturm
Kontrola
Zasypywanie Aproszy
Kopanie Aprosz
Obrona
Reduty
Rajd
Szturm
Walna Bitwa
Kanonada
Obrona / Kontratak
Cerkiew
Bastion Lisowczyków
Wały
Fortyfikacje
Szturm
Atak z flanki
Walna Bitwa
Plądrowanie
Obrona
Zamek
Procesja
Koło Rycerskie
Nocna Wycieczka
Obóz Hetmański
Kontratak
Tabor Kozacki
Wyprawa po Łupy
Obrona
Szturm
Kontrola
Przedmoście
Obrona
Wyprawa do Kamieńca
Pościg
Kosz Tatarski
Pościg
Wyprawa do Kamieńca

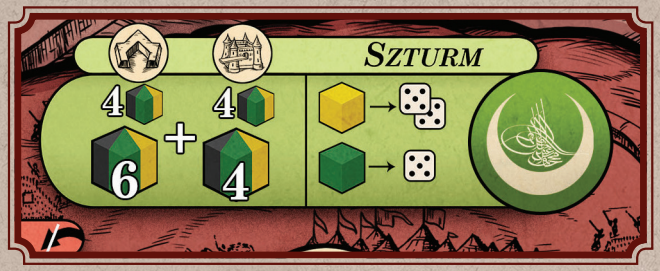

Jednostki Rozbite
Jednostki Usunięte
Zapasy
Morale
Jednostki zbuntowane

Karta Dyplomacji
Imperium Osmańskie
Karta Wodza

Zwycięstwo w grze

Gra może zakończyć się **natychmiastowo** jeśli:

- **Znacznik morale Osmanów** spadnie w fazie podsumowania dowolnego tygodnia do najniższego poziomu (bunt), jest to równoznaczne ze **zwycięstwem Rzeczpospolitej.**
- **Zdobyty zostanie** w wyniku szturmu obóz hetmański, wtedy nastąpi automatyczne **zwycięstwo Osmanów.**



Jeżeli po piątym tygodniu nie dojdzie do żadnej z powyższych sytuacji, rozpoczynają się **Negocjacje**. Wówczas zwycięzcą gry zostaje gracz, który zdobędzie więcej punktów podczas negocjacji (zob. str. 29). Większe szanse na zwycięstwo ma ten, kto podczas regularnej rozgrywki pozyskał **więcej kart dyplomacji**.

Uwaga: Negocjacje mogą również rozpocząć się wcześniej, jeśli po fazie podsumowania:

- znacznik zapasów którejś ze stron dojdzie do najniższego poziomu zapasów (**głód**),
- znacznik morale Rzeczpospolitej spadnie do najniższego poziomu (**rokosz**).

Pod Chocimiem rozstrzygnięcie może przynieść zarówno brawurowa szarża husarii, szaleńczy szturm janczarów jak i układ zawarty w namiocie Wielkiego Wezyra.

Przebieg gry

Rozgrywka składa się z dwóch części: **oblężenia** i **negocjacji**.

Oblężenie toczy się przez pięć tur, które w instrukcji są nazywane **tygodniami.** Każdy tydzień przebiega w podobny sposób i podzielony jest na fazy.

1. Faza przygotowań
2. Faza działań
3. Faza dyplomacji
4. Faza efektów
5. Faza zapasów
6. Faza podsumowania

Faza przygotowań

Działania gracze mogą wykonywać jednocześnie.

W każdym tygodniu:

1. Dociągnij **z własnej talii wodzów karty** tak, aby strona polska posiadała łącznie 7 kart a strona turecka 8 kart. Limit kart może być o 1 wyższy, jeśli w poprzednim tygodniu wykorzystano działania *koło rycerskie* lub *narada*. Przypomina o tym specjalny żeton dodatkowej karty, który wymienia się na dodatkową kartę. Karty oficerów należy trzymać w ręce zakryte przed przeciwnikiem, zaś karty dowódców odkryte przed sobą na stole.

Od 2 tygodnia:

2. Odwróć użyte w poprzednim tygodniu karty **dowódców.**
3. Sprawdź **okoliczności** opisane na torze czasu przy danym tygodniu:

   <u>w 4 tygodniu:</u>

   - ***umiera hetman wielki litewski*** – Polacy

usuwają z gry dowódców kartę Chodkiewicza i odkładają ją do pudełka. Zamiast niego otrzymują dodatkową losową kartę wodza. Otrzymują też 1 losową kartę dyplomacji z talii,

- ***chłody i deszcze*** powodują, że Osmanowie usuwają z gry 2 wybrane przez siebie jednostki,

w 5 tygodniu:

- ***wieści o zbliżającej się odsieczy dodają otuchy obrońcom*** – Polacy wciąż otrzymują 1 kartę wodza więcej w zamian za kartę Chodkiewicza, do tego 1 losową kartę dyplomacji z talii,
- ***pod Chocimiem spadł śnieg*** – Osmanowie usuwają z gry 3 wybrane przez siebie jednostki.

4. Przywróć żeton premii na działaniu *walna bitwa* (strona oznaczona **kartą dyplomacji**), jeśli został obrócony w poprzednim tygodniu.
5. Sprawdź **poziom morale**. Jeśli jest to wymagane, przenieś z planszy na **tor jednostek zbuntowanych**, jednostki w rodzaju i liczbie określonych na tym torze.
6. Umieść przy planszy 7 nowych i odkrytych **kart dyplomacji** z talii dyplomacji.
7. Odłożyć na planszę (na odpowiednie działania) użyte żetony dodatkowej karty wodza.

Faza działań

Gracze naprzemiennie wykonują po jednym zagraniu, używając do tego kart wodzów. Tą fazę zawsze zaczyna strona polska. Kończy się ona, gdy obaj gracze zużyją wszystkie karty lub obaj spasują. Jeśli gracz pasuje, nie może wrócić do rozgrywki. Zachowuje za to na ręce niewykorzystane karty oficerów.

Zagranie polega na użyciu karty wodza na jeden ze sposobów:

- **wykorzystanie wartości dowodzenia** i rozmieszczenie (zob.str.12) równej lub mniejszej liczby jednostek na polach i znajdujących się na nich wybranych działaniach (zob. str. 17).
- wprowadzenie w życie **fortelu** (jednego z dwóch w przypadku dowódców), czyli zapisu znajdującego się na karcie wodza w jego dosłownym brzmieniu. **Treść karty zawsze ma przewagę nad instrukcją.**

Po użyciu karty należy odłożyć ją na stos kart zużytych (w przypadku oficera) lub odwrócić na drugą stronę (w przypadku dowódcy).

Przykład: *Na karcie „Pospolite ruszenie z Siwasu" znajduje się wartość dowodzenia 2. Dzięki temu, możemy rozmieścić 2 dowolne jednostki tureckie na dowolne, dostępne Osmanom, pole na planszy. Ale jeżeli zagramy deklarując wykorzystanie fortelu, to rozmieszczenie konkretnie 2 janczarów na określone kartą działanie (czyli pilaw) przyniesie dodatkowy i natychmiastowy efekt.*

Uwaga:

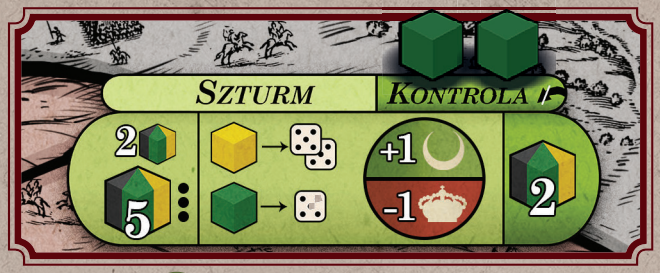
- ponieważ gracz polski ma o jedną kartę mniej do dyspozycji i zaczyna pierwszy, zatem zazwyczaj działania kończyć będą Osmanowie, którzy będą mogli zagrać dwie karty pod rząd;
- nie ma potrzeby łączyć zagrywanych kart z typem jednostek, które się rozmieszcza (np. kartą „Chorągiew husarska JWP starosty lipnickiego Jana Mikołaja Boratyńskiego" rozmieścić można także jednostki piechoty i Kozaków). Jednostki przedstawione na kartach mają wyłącznie funkcję ilustracyjną.

Faza dyplomacji

W tej fazie gracze dobierają naprzemiennie po jednej karcie dyplomacji spośród 7 znajdujących się na stole. Rozpoczynający jest uzależniony od sytuacji na planszy.

1. Jako pierwszy weźmie kartę gracz turecki, jeśli kontroluje jakiekolwiek polskie pole.

Przykład:



Rozpoczyna

2. Jeśli taka sytuacja nie ma miejsca, to rozpoczynającym będzie gracz, który posiada mniej jednostek na własnym polu jednostek rozbitych.

Przykład:

Rozpoczyna

3. W przypadku remisu zacznie gracz polski.

Przykład:

Rozpoczyna

Pierwszy gracz będzie miał więc 4 karty, drugi tylko 3.

Faza efektów

W pierwszej kolejności wprowadza się w życie efekt z pola neutralnego, czyli walną bitwę. Później swoje efekty wprowadza – w dowolnej kolejności – gracz polski, następnie turecki.

Wyjątkiem są powiązane ze sobą działania:

- *rajd,* **który należy rozpatrzyć** wraz z *plądrowaniem,*
- *pościg,* **który jest rozpatrywany wraz z** *wyprawą do Kamieńca.*
- kopanie aproszy, **które jest rozpatrywane łącznie** z zasypywaniem aproszy.

Należy rozpatrzyć wszystkie działania oznaczone jako efekt (**zob. Działania → efekty, str. 17**). Jeśli zostały spełnione warunki, wprowadź w życie rezultat bądź siłę działania efektu. W każdym przypadku jednostki wracają, od razu, do swojej rezerwy.

Faza zapasów

Działania tej fazy gracze mogą wykonywać jednocześnie.

Wszystkie jednostki zużywają zapasy. Podczas tej fazy sprawdzisz, ile zapasów zostało zjedzonych i jaki jest stan magazynów. W tym celu:

- **sprawdź, ile jednostek musisz wykarmić:** policz wszystkie jednostki na planszy, na polu jednostek rozbitych oraz zbuntowanych. Na początku gry prościej będzie od początkowej liczby jednostek (36 dla Osmanów i 21 dla Rzeczpospolitej) odjąć liczbę własnych jednostek znajdujących się na polu jednostek usuniętych.
- za **każde trzy jednostki**, zaokrąglając w górę, obniż poziom zapasów o 1.

Przykład: *Osmanowie posiadają łącznie 25 jednostek, z czego 22 na planszy, 2 na polu jednostek rozbitych i 1 na polu jednostek zbuntowanych. Ich poziom zapasów spadnie o 9 pól.*

Faza podsumowania

Może być wykonywana jednocześnie przez obu graczy.

1. ***Powrót do obozów:*** przenieś wszystkie pozostałe jednostki z działań typu plan i wsparcie do odpowiedniej rezerwy. Jednostki z działania *obrona* oraz *kontrola* możesz pozostawić na swoim miejscu lub także przenieść **do rezerwy**.

   Uwaga: W przypadku **utraty taboru kozackiego**, jednostki kozackie wracają do rezerwy na polu obóz hetmański.

2. ***Widok chorych i rannych:*** policz liczbę **jednostek na polu jednostek rozbitych** i wprowadź zmiany poziomu morale:

   Rzeczpospolita:

   0-1 bez efektu,
   2-4 poziom morale spada o 1,
   5+ poziom morale spada o 2.

   Osmanowie:

   0-2 bez efektu,
   3-5 poziom morale spada o 1,
   6-8 poziom morale spada o 2,
   9+ poziom morale spada o 3.

3. ***Zmarli z ran:*** automatycznie **usuń z gry** 1 dowolną jednostkę z pola jednostek rozbitych (przenieś ją na pole usuniętych).

4. ***Wyżywienie:*** sprawdź czy znacznik zapasów:

   - znajduje na wersie oznaczonym jako **podwójne racje** – jeśli tak, **podnieś** poziom morale o 1
   - znajduje się na wersie oznaczonym jako **braki** – jeśli tak, **obniż** poziom morale o 1
   - znajduje się na polu **głód: negocjacje** – jeśli tak, odrzuć natychmiast 1 wybraną kartę dyplomacji, a po fazie podsumowania przejdźcie automatycznie do **negocjacji**;

5. ***Głodno i chłodno:*** wraz z obniżaniem się poziomu zaopatrzenia, należy sprawdzić czy po prawej stronie toru zapasów, znajduje się informacja mówiąca, ile jednostek trzeba **usunąć z gry**. W tym celu zobacz na którym wersie znajduje się żeton zapasów i ew. odłóż wskazaną ilość jednostek. W pierwszej kolejności usuwa się dowolne jednostki z pola jednostek rozbitych, potem wybrane z planszy.

6. ***Powrót do szeregów:*** jeżeli zostały jakieś nadmiarowe jednostki na polu jednostek rozbitych, to przenieś je na planszę **do rezerwy**.

7. ***Coraz bliżej końca:*** sprawdź, czy Rzeczpospolita nie wygrała automatycznie gry (**bunt**), potem, czy nie ma warunków do automatycznych negocjacji z powodu poziomu morale (**rokosz**) i zapasów (**głód**). Jeśli nie, rozpocznij nowy tydzień przesuwając znacznik czasu na kolejne pole. Po zakończeniu 5 tygodnia, rozpocznij zaś negocjacje.

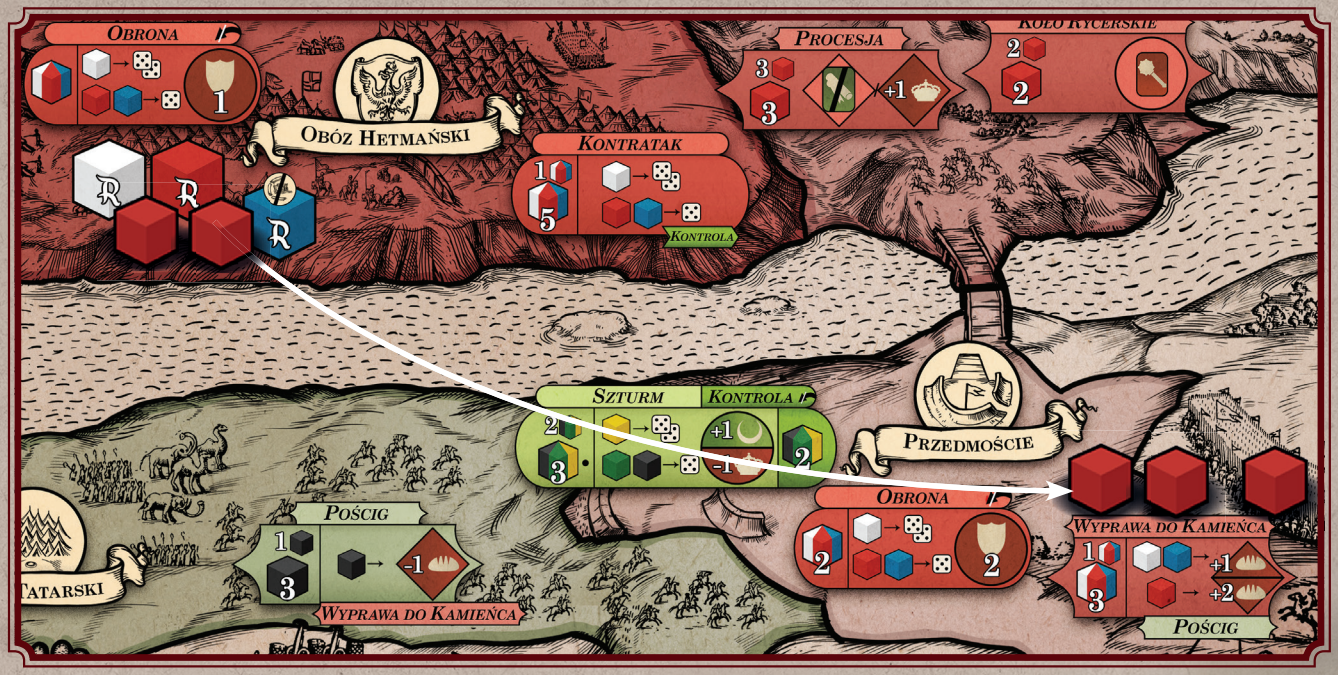
Rozmieszczanie jednostek

Rozmieszczanie jednostek to najważniejszy element gry. Obrazuje on wyprowadzenie wojsk z obozów i zajmowanie przez nie pozycji na polu bitwy bądź wykonywanie specjalnych rozkazów. **Rozmieszczone** jednostki, poza kilkoma wyjątkami, nie mogą być przesunięte po raz kolejny w tym samym tygodniu.

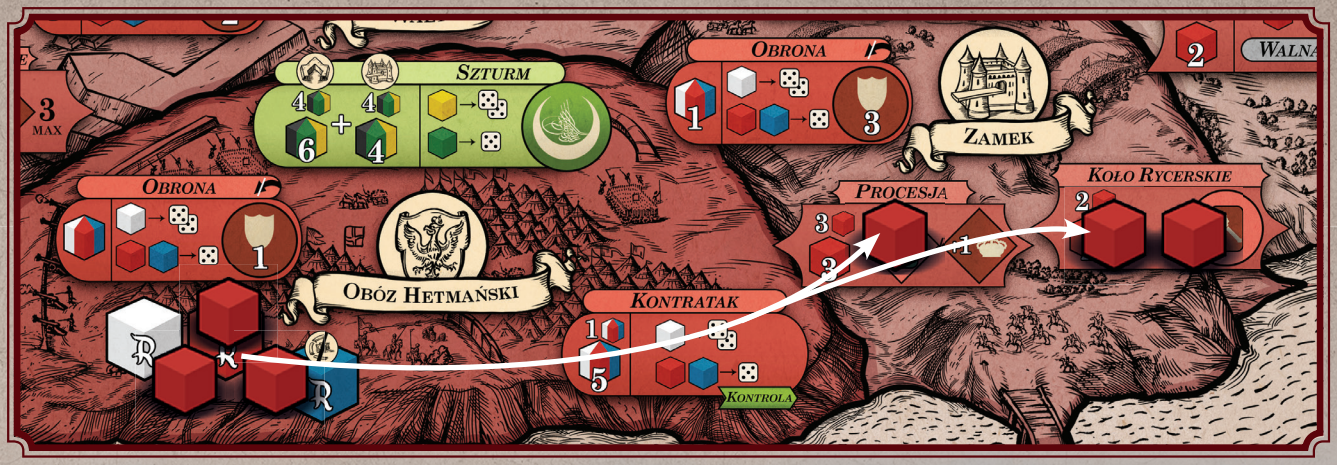
Rozmieszczanie polega na przeniesieniu **z jednej lub więcej rezerwy** jednostek w liczbie równej lub mniejszej od wartości dowodzenia zagranej karty wodza na inne **jedno pole** („z wielu miejsc w jedno"). Na polu docelowym jednostki można rozmieścić na **jedno lub więcej dostępnych działań**.

Rezerwa Rzeczpospolitej: obóz hetmański (jazda, piechota oraz Kozacy po utracie taboru), tabor kozacki (Kozacy)

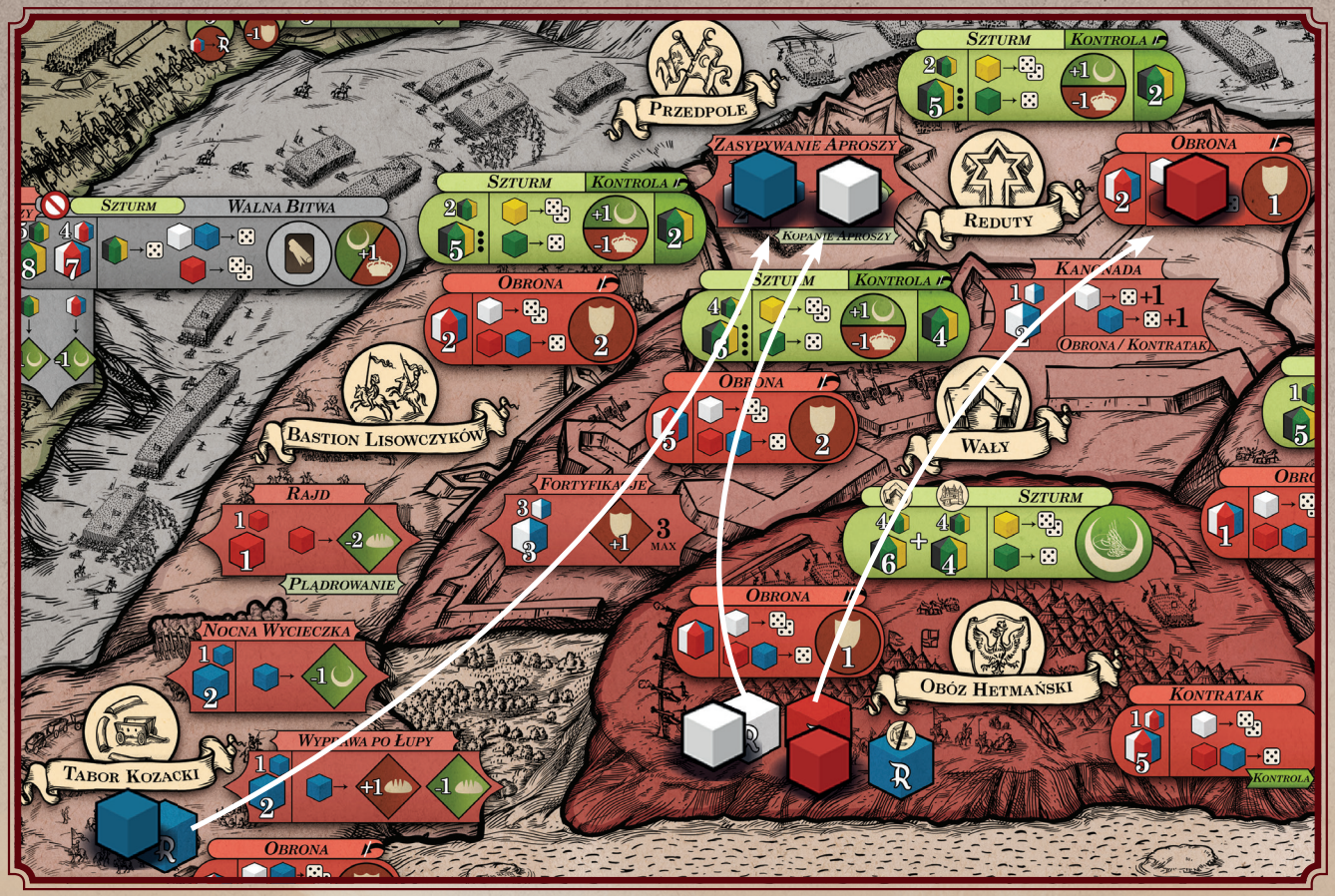
Rezerwa Osmanów: namioty sułtańskie (janczarzy), obóz spahisów (spahisi), kosz tatarski (Tatarzy)



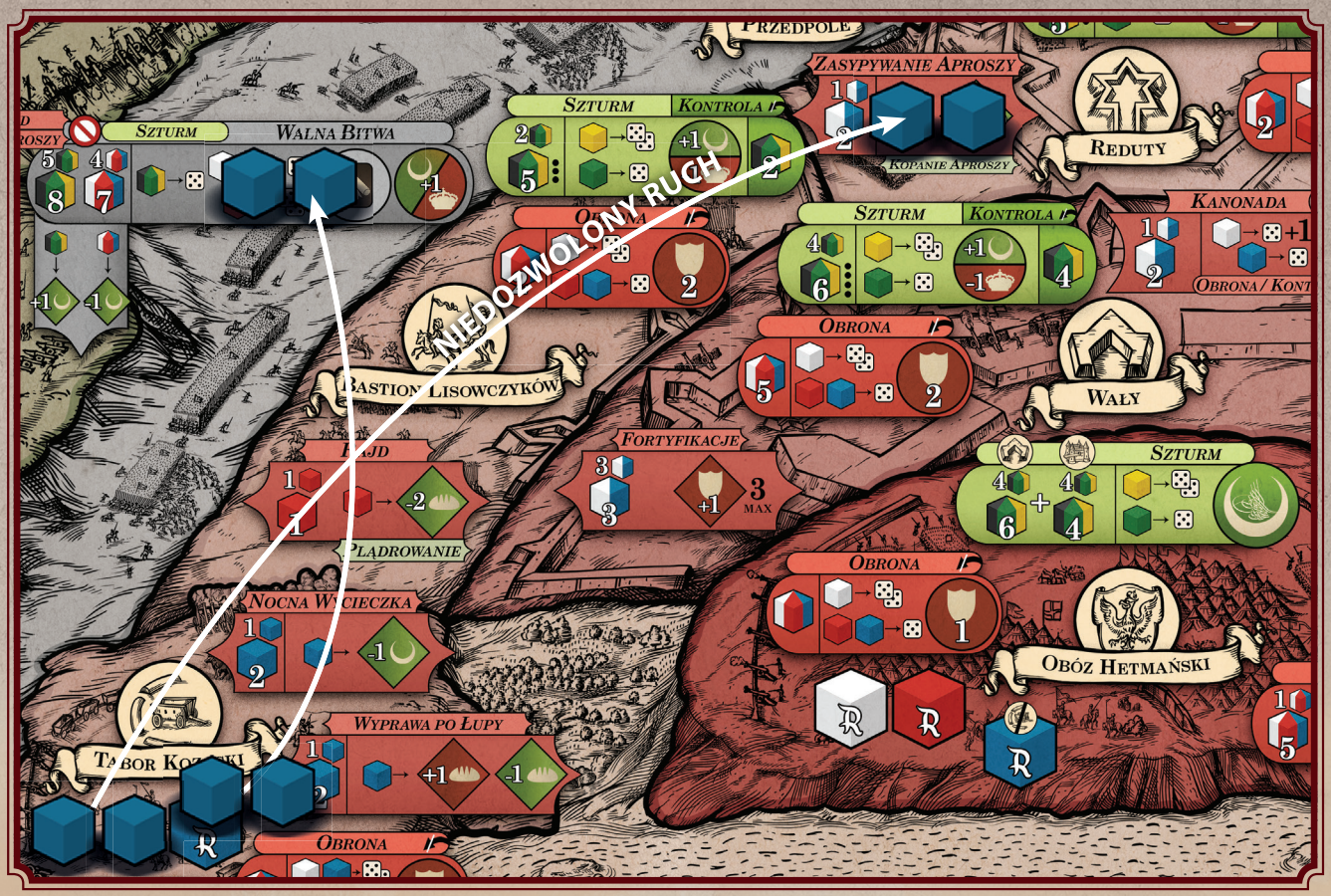
Przykład: *Gracz zagrywa kartę wodza o wartości dowodzenia wynoszącej 2. Następnie przenosi 2 jednostki jazdy z rezerwy (obozu hetmańskiego) i dokłada do pojedynczej jednostki, która znajduje się już na działaniu wyprawa do Kamieńca.*



Przykład: *Gracz zagrywa kartę wodza o wartości dowodzenia 3. W ramach rozmieszczenia, przenosi 3 jednostki jazdy z* ***obozu hetmańskiego*** *na* ***Zamek****, obsadzając nimi tamtejsze działania:* ***procesja*** *i* ***koło rycerskie.***



Przykład: *Po zagraniu karty wodza o wartości dowodzenia 3, gracz decyduje się wykorzystać jedną jednostkę jazdy i piechoty z obozu hetmańskiego, a także jedną kozacką z taboru. Przenosi je na pole reduty, obsadzając Kozakami i piechotą działania zasypywanie aproszy a jazdę ustawiając na obronie.*



Przykład: *Nie jest dozwolony ruch, w którym gracz próbuje przenieść jednostki na więcej niż jedno pole (w tym przykładzie z taboru kozackiego na przedpole i do redut). Tą regułę może zmienić tylko fortel wybranych wodzów.*

Uwaga: Jednostki w rezerwie to podstawowy zasób jakim dysponujesz w każdym tygodniu.

Niektóre **fortele** wodzów pozwalają sprawniej sprawniej rozmieścić jednostki. Możliwe jest m.in.:

- przenoszenie jednostek na kilka różnych pól i działań, co może zakończyć się np. więcej niż jednym starciem w ramach jednego zagrania (np. *Jan Karol Chodkiewicz, Wielki Wezyr*),
- przenoszenie jednostek z obrony lub nawet z pola jednostek rozbitych (np. *Stanisław Lubomirski*),
- wycofywanie jednostek skierowanych do działań z powrotem do rezerwy (np. *Chorągiew kozacka JWP starosty kamienieckiego Stefana Potockiego*).

Sąsiadowanie pól

Na potrzeby rozmieszczania jednostek oraz działań: *walna bitwa*, *szturm*, *kontratak* ustalić należy sąsiedztwo poszczególnych pól.

Przedpole sąsiaduje z każdym polem I linii Rzeczpospolitej, także z przedmościem. Przedmoście sąsiaduje z zamkiem – przez most na Dniestrze. Tabor kozacki sąsiaduje tylko z przedpolem i bastionem lisowczyków, bowiem od obozu hetmańskiego oddziela go stromy jar.

Osmanowie mogą rozmieścić jednostki:

- na wszystkich polach osmańskich,
- na przedpolu,
- na polach I linii Rzeczpospolitej,
- na polach II linii Rzeczpospolitej, jeżeli pole, na którym chcą wykonać działanie, styka się z innym kontrolowanym przez nich polem I linii Rzeczpospolitej,
- na polu III linii Rzeczpospolitej (obóz hetmański), jeżeli kontrolują jakieś pole II linii i stykające się z nim pole I linii.

W przypadku rozmieszczania na pola Rzeczpospolitej uwzględnić trzeba działanie *walnej bitwy* (**zob. walna bitwa str. 20**).

Wojska Rzeczpospolitej mogą skutecznie zablokować szturmy Osmanów.

Polacy mogą rozmieścić jednostki:

- na pole, które jest kontrolowane przez Rzeczpospolitą bądź na przedpole, tylko wtedy gdy między polem, z którego rozmieszczone są jednostki a polem docelowym istnieje nieprzerwana linia pól kontrolowanych przez Rzeczpospolitą. Dotyczy to także sytuacji ponownego rozmieszczania **już rozmieszczonych** jednostek (przy zastosowaniu fortelu).

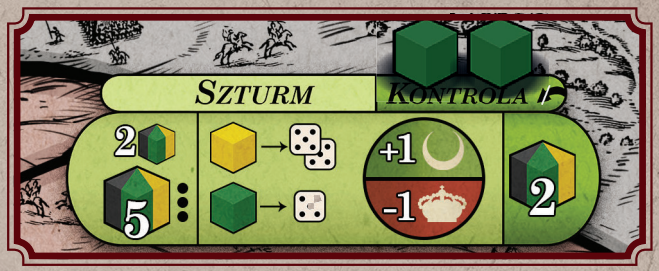
Kontrola pól

Z rozmieszczaniem jednostek wiążę się pojęcie kontrolowania pola. Rzeczpospolita kontroluje swoje pole, jeśli na działaniu *kontrola* na tym polu nie znajduje się ani jedna jednostka osmańska.

Osmanowie zawsze kontrolują swoje pola. Kontrolują pola Rzeczpospolitej, jeśli choć jedna ich jednostka zajmuje działanie *kontrola* na danym polu.

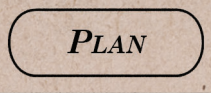
Przedpole jako jedyne pole może być kontrolowane przez obie strony jednocześnie, jeśli obie strony posiadają na działaniu *walna bitwa* minimalną liczbę jednostek.

Oba wojska stoją w gotowości naprzeciw siebie.

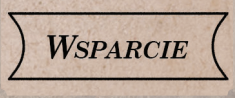


Działania

Na każdym z pól znajdują się działania, w liczbie od jednego do czterech. Rozmieszczone jednostki muszą zawsze być przyporządkowane do konkretnych działań. W grze występują 3 rodzaje działań.

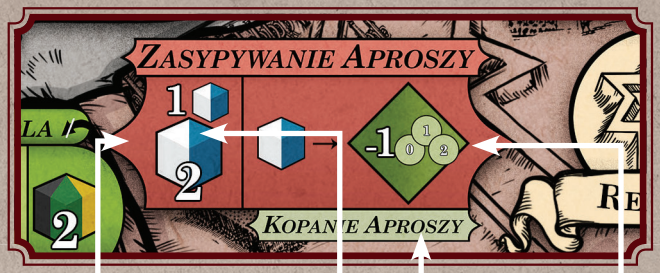


Plany to wszystkie zdarzenia, które związane są bezpośrednio ze starciem jednostek i walką zbrojną. W grze powiązane są z rzucaniem kośćmi.



Wsparcia zwiększają prawdopodobieństwo sukcesu we wspomnianych powyżej starciach.

Efekty to prace pomocnicze, które umożliwiają przetrwanie obu stronom podczas oblężenia oraz zwiększenie ich sił podczas starć i zbliżających się negocjacji.



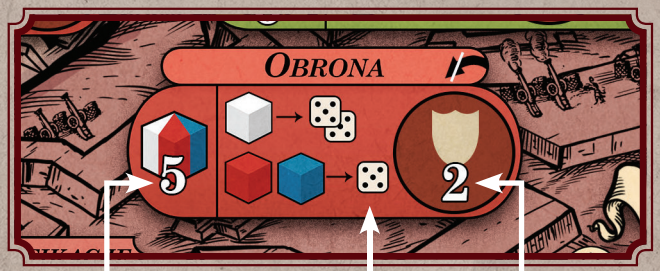
Rodzaj działania – kształt

Wymagana liczba i rodzaj jednostek – **minimum**, **maksimum**

Powiązanie działanie

Skutek – jaki i kiedy

Obrona:



Limit – określa, ile i jakich maksymalnie jednostek można umieścić

Skuteczność jednostek (ilość rzucanych w walce kości)

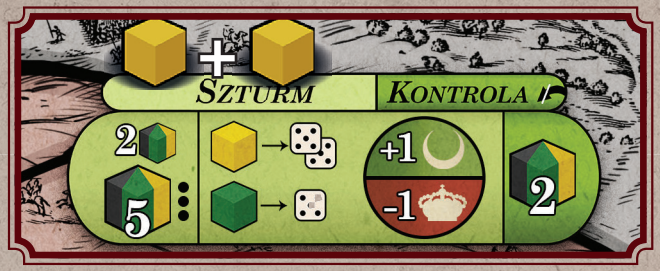
Poziom umocnień

Plan

Szturm, Obrona, Kontratak, Kontrola, Walna bitwa

Plan jest realizowany natychmiast po jego zadeklarowaniu. Gracz może zadeklarować plan, gdy posiada na tym działaniu minimalną wymaganą liczbę jednostek (minimum). Jednocześnie, jeżeli rozmieści tyle jednostek, że osiągnie maksimum, musi go natychmiast zadeklarować. Gracz może zadeklarować plan tylko bezpośrednio po umieszczeniu na nim jednostek.

Każde pole Rzeczpospolitej zawiera działanie *szturm* połączone z kontrolą (za wyjątkiem obozu hetmańskiego) oraz obronę.

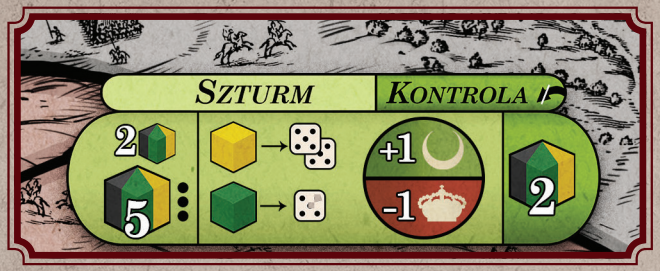


Gracz dokłada na działaniu szturm 1 jednostkę i deklaruje szturm (lub nie deklaruje)...

...albo dokłada 4 jednostki i musi zadeklarować plan.

Szturm

Szturm to jedyny sposób, aby Osmanowie mogli zająć pole Rzeczpospolitej i je kontrolować. Jeśli na działaniu *obrona* nie ma żadnej jednostki Rzeczpospolitej, a Osmanowie spełniają warunki rozmieszczania (**zob. sąsiadowanie jednostek str. 16**), a także użyją wskazaną minimalną ilość jednostek, mogą od razu rozmieścić się na **kontroli**.



Przy każdym szturmie znajdują się kropki, które informują, ile dodatkowych jednostek, powyżej maksimum, można rozmieścić na tym polu. Możliwość ta wynika z kontrolowania sąsiednich pól (1 jednostka za każde sąsiednie pole). Dodatkowe jednostki nie wpływają jednak na moment, w którym szturm musi zostać zadeklarowany.

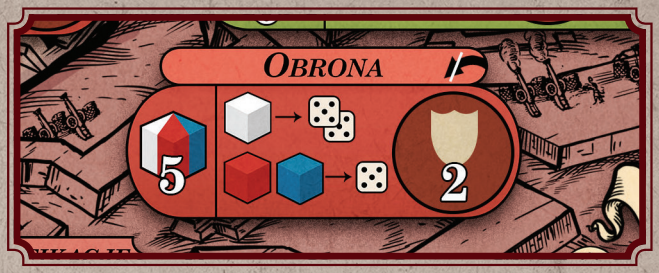
Przykład: *Osmanowie kontrolują tabor kozacki oraz reduty i planują szturm na pole Bastion Lisowczyków. Mają tam już cztery jednostki, po czym dokładają dwie. Chociaż, dzięki kontroli sąsiednich pól, mogą dołożyć tam aż 7 jednostek, to dołożenie tylko szóstej (i zrezygnowanie z dołożenia kolejnej w tej samej zagrywce) sprawia, że szturm nastąpi automatycznie.*

Zadeklarowanie szturmu przez Osmanów na polu, na którym na działaniu *obrona* znajdują się jednostki polskie, powoduje konieczność rozpatrzenia natychmiast starcia (**por. Starcia str. 25**).

Chociaż w szturmie mogą uczestniczyć wszystkie jednostki osmańskie, to kostki do rzucania podczas zdobywania wszystkich pól, za wyjątkiem przedmościa, przysługują tylko za użytych janczarów i spahisów.

Tatarzy poza przedpolem i przedmościem mogą, co najwyżej, przyjmować na siebie straty.

Obrona



Działanie to powiązane jest z działaniem ***szturm*** oraz pojęciem **poziom obronności**. Rozmieszczone tutaj jednostki są obrońcami w razie szturmu. Limit określa, ile jednostek można rozmieścić na to działanie. Wyjątkami są pola obóz hetmański oraz tabor kozacki, w obronie których biorą udział wszystkie jednostki znajdujące się na tym polu i nie rozmieszczone na innych działaniach – czyli pozostające w **rezerwie**. Poziom obronności zwiększa szanse obrońców (**por. Starcia str. 25**).

W fazie podsumowania gracz **nie musi wycofywać** jednostek z tego działania do rezerwy.

Kontratak

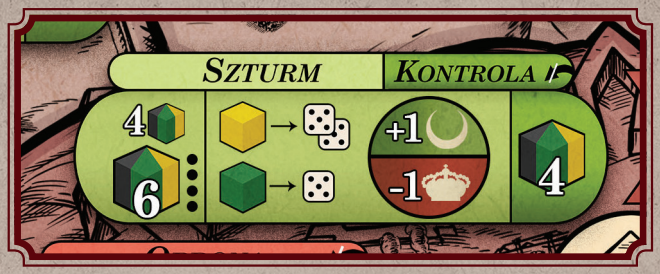
To działanie jest jedynym sposobem odbicia pól utraconych przez Rzeczpospolitą. Kontratakować można tylko te pola, do których Polacy mają dostęp, analogicznie jak przy rozmieszczaniu jednostek (**zob. sąsiadowanie jednostek str. 16**).

Działanie *kontratak* wywołuje konieczność natychmiastowego rozpatrzenia starcia (**por. Starcia str. 25**).

Jeśli Osmanowie opuszczą pole pozostawiając działanie *kontrola* puste, Rzeczpospolita automatycznie odzyska kontrolę nad tym polem.

Dla bezpieczeństwa należy rozmieścić na obronie własne jednostki.

Kontrola

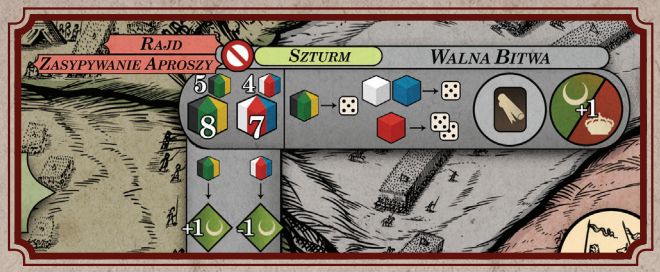


Natychmiast po zdobyciu pola Rzeczpospolitej, Osmanowie mogą przesunąć z działania *szturm* określoną limitem liczbę jednostek na działanie *kontrola*. Jeśli spełniają warunki rozmieszczania jednostek (mają do niego dostęp), mogą także to zrobić w przypadku opuszczonego pola Rzeczpospolitej. Mogą także dokładać nowe jednostki na to działanie w toku dalszej gry.

W fazie podsumowania gracz **nie musi wycofywać** jednostek z tego działania do rezerwy.

Kontrola powiązana jest z **kontratakiem**. Osmańskie jednostki, tu rozmieszczone, bronią pola podczas kontrataku. Do obliczenia liczby kości używają danych z działania *szturm*.

Walna bitwa (plan)



Walna bitwa to jedyne działanie, na które jednostki mogą rozmieszczać obie strony. Jeżeli w momencie rozmieszczenia jednostek aktywny gracz ma zgromadzoną przynajmniej minimalną liczbę potrzebnych jednostek, a na polu tym znajdują się już jakieś oddziały przeciwnika, wtedy może **zadeklarować walną bitwę**. Może też z tego zrezygnować (np. licząc na to, że w kolejnych zagraniach uda się mu jeszcze wzmocnić swoje siły). Musi się jednak liczyć z tym, że jego przeciwnik dokładając nowe oddziały zadecyduje za niego!

Uwaga: gdy tylko gracz osiąga maksimum jednostek, musi natychmiast rozstrzygnąć walną bitwę – przy zastrzeżeniu, że przeciwnik ma po swojej stronie jakieś oddziały. Późniejsze pojawienie się wrogich jednostek także uruchomi automatycznie starcie.

Dodatkowym aspektem związanym z jednostkami na działaniu *walna bitwa*, jest ograniczanie przeciwnikowi dostępu do niektórych działań (**blokada rozmieszczania**):

- jeżeli na działaniu *walna bitwa* znajdują się co najmniej 4 jednostki Rzeczpospolitej, to Osmanowie nie mogą rozmieszczać żadnych nowych oddziałów na wszystkie działania typu **szturm**;
- jeżeli na działaniu *walna bitwa* znajduje się co najmniej 5 jednostek Osmanów, to Rzeczpospolita nie może rozmieszczać jednostek do działań **zasypywanie aproszy**, **nocna wycieczka** oraz **wyprawa po łupy**. Jednakże jednostki, które już się na tych działaniach znalazły będą brane pod uwagę w fazie efektów;
- jeżeli obie strony spełniają powyższe warunki, to obie blokady działają łącznie.

Wrogie armie stoją w ordynku naprzeciwko siebie i uniemożliwiają sobie nawzajem podejście pod obozy przeciwnika.

Uwaga: Działanie *walna bitwa* jest nie tylko planem, ale również efektem (**zob. Walna bitwa → efekt, str. 25**).

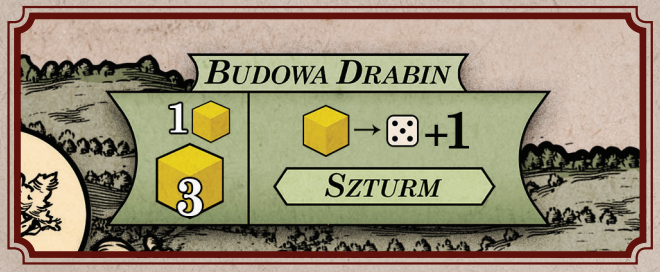
Wsparcie

Budowa drabin, Zasadzka, Atak z flanki, Kanonada

Wsparcie to działanie, które pozwala ci wzmocnić przygotowywany plan: *szturm, walną bitwę, kontratak* lub *obronę*.

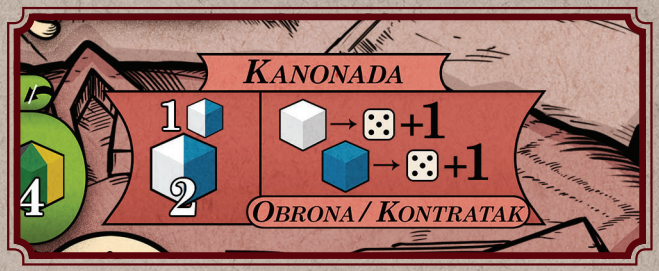
Wsparcie zostaje uruchomione w momencie **wybranym przez gracza:**

- osmańskiego za pomocą **zasadzki,** gdy realizuje działanie *walna bitwa*,



- osmańskiego za pomocą **budowy drabin,** gdy realizuje działanie *szturm*,

- polskiego za pomocą **ataku z flanki,** gdy realizuje działanie *walna bitwa*,



- polskiego za pomocą **kanonady,** gdy realizuje działanie *obrona* lub *kontratak*.

Każda jednostka użyta do wsparcia podnosi wynik o jedno oczko na jednej wybranej kostce w wybranym starciu. **Nie jest możliwie** zwiększenie wyniku na jednej kostce o więcej niż 1. Wsparcie należy zadeklarować przed rzuceniem kośćmi (**zob. Starcia**). Po wykonaniu wsparcia, wykorzystane jednostki wracają do rezerwy.

Efekt

Pościg, Plądrowanie, Pilaw, Kopanie aproszy, Ostrzał, Narada, Intrygi, Wyprawa do Kamieńca, Fortyfikacje, Nocna wycieczka, Procesja, Rajd, Wyprawa po łupy, Zasypywanie aproszy, Koło rycerskie.

Efekt to działanie, które rozpatrywane jest w fazie efektów.

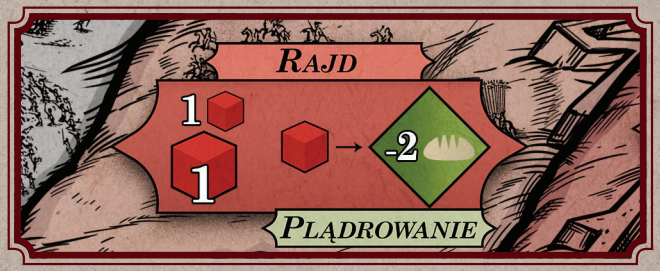
Efekty związane z zapasami

Plądrowanie

Każda jednostka spahisów zwiększy poziom zapasów o 1, a każda jednostka Tatarów o 2.

Uwaga: należy uwzględnić polskie działanie ***rajd***.

Rajd



Umieszczenie jednej dowolnej jednostki skutkuje obniżeniem o 2 liczby zapasów, które przywozi gracz osmański na skutek działania **plądrowanie**. Jeżeli Osmanowie nie plądrują, rajd nie przyniesie żadnego efektu.

Wyprawa do Kamieńca Podolskiego

Każda jednostka piechoty i Kozaków zwiększy poziom zapasów o 1, a każda jednostka jazdy o 2.

Uwaga: należy uwzględnić osmańskie działanie ***pościg***.

Pościg

Każda umieszczona jednostka Tatarów skutkuje obniżeniem o 1 liczby zapasów, które przywozi gracz polski na skutek działania **wyprawa do Kamieńca.** Jeżeli Rzeczpospolita nie wyśle żadnych jednostek po zaopatrzenie, pościg nie przyniesie efektu.

Wyprawa po łupy

Każda rozmieszczona jednostka Kozaków spowoduje obniżenie poziomu zapasów Osmanów o 1 i podniesienie poziomu zapasów Rzeczpospolitej o 1.

Efekty związane z aproszami i umocnieniami

Kopanie aproszy

Działanie to będzie skutkować przesunięciem żetonu aproszy o 1 pole na torze aproszy za każdą rozmieszczoną jednostkę janczarów.

Uwaga: należy uwzględnić działanie ***zasypywanie aproszy***.

Zasypywanie aproszy

Działanie to będzie prowadzić do cofnięcia żetonu aproszy o 1 pole na torze aproszy, za każdą rozmieszczoną na nim jednostkę piechoty lub Kozaków.

Uwaga: należy uwzględnić działanie ***kopanie aproszy***.

Przykład: *Na działaniu kopanie aproszy znajdują się 3 jednostki janczarów, a na działaniu zasypywanie aproszy 1 jednostka piechoty i 1 jednostka Kozaków. Żeton aproszy należy przesunąć do przodu o 1 pole.*

Ostrzał

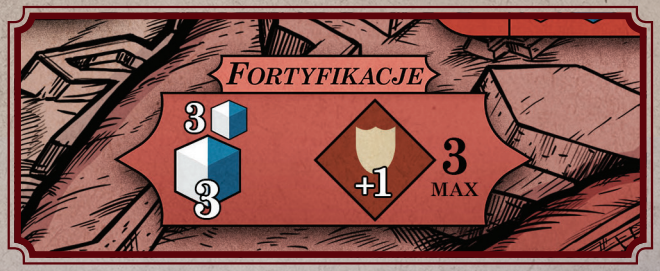
Za każdą umieszczoną jednostkę janczarów gracz osmański może wprowadzić jeden skutek ostrzału. Rodzaj skutku zależy od pozycji żetonu na torze aproszy. Obrazuje on, jak blisko polskich umocnień zostały wykopane tureckie okopy. Gracz może wykonać dowolną kombinację dostępnych skutków. Możliwe jest też kilkakrotne wprowadzenie tego samego skutku.

Żeton aproszy na:

- **4 polu** – możliwe obniżenie poziomu zapasów Rzeczpospolitej o 1,
- **5 polu** – możliwe wycofanie wybranej przez Osmanów 1 jednostki Rzeczpospolitej z działania *obrona* do *rezerwy*,
- **6 polu** – możliwe zmniejszenie poziomu obronności wybranego pola o 1.

Przykład: *Na działaniu ostrzał znajdują się 3 jednostki janczarów, a żeton aproszy na polu „5". Gracz osmański decyduje się zmusić do wycofania 2 jednostki Rzeczpospolitej z działania obrona na polu wały oraz obniżyć poziom zapasów Rzeczpospolitej o 1.*

Fortyfikacje



Po umieszczeniu łącznie trzech jednostek – piechoty lub Kozaków – gracz podnosi poziom umocnień dowolnego pola o 1, ale nie więcej niż do poziomu 3. Należy zaznaczyć to odpowiednim żetonem.

Efekty związane z poziomem morale, kartami wodzów i dyplomacji

Nocna wycieczka

Każda rozmieszczona jednostka Kozaków powoduje obniżenie poziomu morale Osmanów o 1.

Narada

Jeżeli gracz rozmieści tu 3 jednostki spahisów, to będzie mógł zabrać stąd żeton dodatkowej karty wodza. Żeton w fazie przygotowania następnego tygodnia zostanie zamieniony na jedną kartę wodza z talii więcej (wtedy limit 8 kart nie obowiązuje).

Koło rycerskie

Jeżeli gracz rozmieści tu 2 jednostki jazdy, to będzie mógł zabrać stąd żeton dodatkowej karty wodza. Żeton w fazie przygotowania następnego tygodnia zostanie zamieniony na jedną kartę wodza z talii więcej (wtedy limit 7 kart nie obowiązuje).

Pilaw

Jeżeli będą się tu znajdować 4 jednostki janczarów, to Osmanowie zwiększą poziom morale o 1.

Intrygi

Jeżeli będą tu 3 jednostki Tatarów, Osmanowie zmuszą Rzeczpospolitą do odrzucenia, spośród posiadanych, 1 losowej karty dyplomacji.

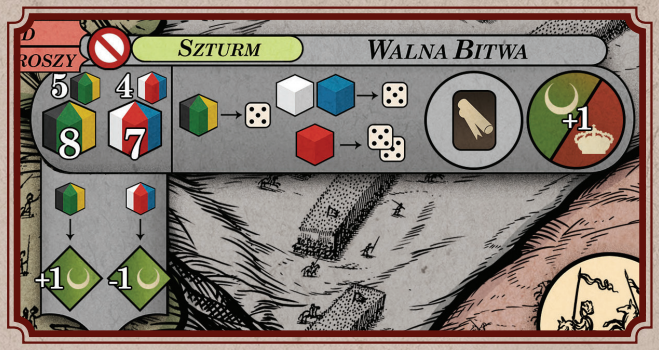
Procesja

Jeżeli będą tu 3 jednostki jazdy polskiej, gracz może:

a. zmusić Osmanów do odrzucenia, spośród posiadanych, 1 losowej karty dyplomacji,

b. zwiększyć własny poziom morale o 1.

Walna bitwa (efekt)



Skutki walnej bitwy, jako efektu, uzależnione są od kombinacji rozmieszczonych tu jednostek.

- jeżeli na działaniu znajdują się co najmniej 4 jednostki Rzeczpospolitej, to Osmanowie obniżają swój poziom morale o 1,
- jeżeli na działaniu *walna bitwa* znajduje się co najmniej 5 jednostek Osmanów, to podnoszą swój poziom morale o 1,
- jeżeli obie strony spełniają powyższe warunki, to zmiana morale nie nastąpi.

Starcia

Skoro trwa oblężenie obozu pod Chocimiem, to konfrontacje zbrojne zdają się być nieuniknione. Może to być walna bitwa na przedpolu, turecki szturm na polskie pozycje lub polski kontratak na utracone wcześniej pola. Wszystkie starcia wynikają z wykonania przez graczy działań typu plan. Podczas starcia plany mogą być wzmocnione działaniami typu wsparcie.

Walna bitwa

Celem walnej bitwy jest rozgromienie przeciwnika na przedpolu i wyparcie go do jego obozów, czyli do rezerwy. Zwycięzca zwiększa własny poziom morale a ten, który jako pierwszy wygrał walną bitwę w danym tygodniu, otrzymuje dodatkową kartę dyplomacji (co oznacza się obróceniem **żetonu premii**). Pośrednim efektem takiego starcia jest powrót do rezerw także zwycięskich wojsk (przedpole zostanie puste).

Szturm

Celem szturmu jest przejęcie kontroli nad polem Rzeczpospolitej, co następuje, gdy na działaniu *obrona* na danym polu nie ma jednostek Rzeczpospolitej. Wówczas na działaniu *kontrola* mogą zostać rozmieszczone jednostki Osmanów.

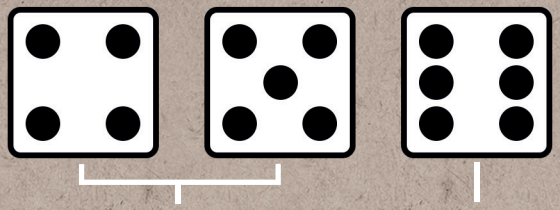
Uwaga: gdy na działaniu *obrona* na danym polu nie ma jednostek Rzeczpospolitej, chcąc zająć to pole, Osmanowie rozmieszczają po prostu jednostki na działaniu *kontrola*. Wkraczają w ten sposób na opuszczone stanowiska wroga.

Kontratak

Celem kontrataku jest odbicie utraconego wcześniej pola, poprzez wyparcie stamtąd wszystkich jednostek Osmanów.

Procedura walki

Jak przeprowadzić starcie?



W przypadku szturmu lub kontrataku:

1. Ustal **atakującego i obrońcę:**
   - podczas szturmu atakującym jest gracz turecki, a broniącym gracz polski (wyłącznie jednostki z działania *obrona/rezerwa*, pozostałe są traktowane, jakby ich tam nie było),
   - podczas kontrataku atakującym jest gracz polski, a obrońcą gracz turecki (wyłącznie jednostki z działania *kontrola*).
2. Starcie rozstrzygane jest za pomocą rzutu kośćmi. Sprawdź **iloma kośćmi** będziesz rzucał. Każde działanie opisuje, jaka jest skuteczność użytych jednostek danego typu (*kontrola* wykorzystuje reguły *szturmu*).
3. Obaj gracze deklarują, czy i w jakim zakresie skorzystają ze **wsparcia**.
4. Wykonajcie na zmianę **rzut** wszystkimi przysługującymi kośćmi. Kolejność rzutu nie ma znaczenia.
5. W przypadku szturmu atakujący obniża wynik na każdej kostce o **wartość poziomu umocnień** szturmowego pola.
6. Obaj gracze modyfikują wynik na wybranych kościach, korzystając z deklarowanego **wsparcia.** Użyte jednostki z działań wsparcia przenoszone są do rezerwy.
7. Jednocześnie **rozbijcie,** czyli przenieście na własne pole jednostek rozbitych po jednej jednostce za każdy wynik „**6**", który uzyskał przeciwnik.
8. Jeśli po tym pozostali jeszcze jacyś obrońcy i/lub szturmujący, policzcie trafienia, czyli swoje wyniki „4" i „5". Odejmijcie od większej liczby mniejszą i ustalcie różnicę. Gracz, który miał mniej trafień, musi wycofać do rezerwy jednostki w ilości równej wspomnianej różnicy. W przypadku remisu, żaden z graczy nie cofa jednostek do rezerwy.
9. Jeżeli, po wprowadzeniu wszystkich wyników w życie, na działaniu *obrona/kontrola* pozostają jednostki obrońcy, szturm lub kontratak kończy się niepowodzeniem a pozostałe jednostki atakującego wracają do rezerwy.
10. Jeśli na działaniu *obrona/kontrola* nie będzie już żadnej wrogiej jednostki, szturm lub kontratak zakończył się sukcesem. Szturmującemu musi jednak zostać choć jedna jednostka, którą mógłby położyć na kontroli. Osman może zostawić pozostałe mu jednostki w liczbie wskazanej przez limit tego działania. Nadmiarowe jednostki wracają do rezerwy.
11. Jeżeli na innych działaniach, na zdobytym przez Osmana polu, znajdują się jakieś jednostki Rzeczpospolitej, przenosi się je natychmiast do rezerwy.
12. Zakończony sukcesem szturm podnosi morale Osmanów o 1 i obniża Rzeczpospolitej o 1.

Uwaga: ze względu na ograniczoną liczbę kości, czasami będziesz musiał zapamiętać lub zapisać najważniejsze wyniki, aby rzut mógł wykonać przeciwnik.

Szturm i kontratak to działania służące do zdobywania lub odbijania pól. Kończą się sukcesem, jeśli obrońca zostanie całkowicie wyparty.

***Przykład szturmu:** Gracz dowodzący Osmanami zagrywa kartę „**Pospolite ruszenie z Kaffy**" i deklaruje wykorzystanie jej fortelu (rozmieść 2 jednostki na działanie **walna bitwa** lub **szturm**. Jeśli dochodzi do starcia, dodaj +1 do wyniku na 2 wybranych kostkach). Na działaniu szturm na polu wały zgro-*

madził 3 jednostki, co było ilością niewystarczającą do rozpoczęcia planu. Korzystając z treści karty, dokłada 2 jednostki janczarów. Dzięki temu łącznie ma do dyspozycji 5 oddziałów (Tatarzy x 1, janczarzy x 3, spahisi x1). Może więc zadeklarować już wykonanie szturmu w konsekwencji swojej zagrywki. Dodatkowo używa wszystkich jednostek znajdujących się na działaniu: ***budowa drabin*** *(Wsparcie: dodaj w wybranym starciu +1 do jednego wyniku rzutów kości za każdego janczara na tym polu). Osman będzie rzucać łącznie 7 kostkami (6 za janczarów, 1 za spahisów i 0 za Tatarów). Po zobaczeniu wyniku, będzie mógł zwiększyć o 1 wynik na 4 różnych kościach (sumując łącznie fortel i wsparcie).*

Obrońca może przeciwstawić temu trzy oddziały piechoty i nie działa na ich korzyść żaden bonus – więc będzie rzucać 6 kośćmi.

Osman uzyskał wyniki: 6, 5, 5, 4, 4, 3, 3. Wartość umocnień wałów zmieniła je na: 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1 – a to oznaczałoby tylko jedno trafienie. Na szczęście, Osman wykorzystuje wcześniej zadeklarowane wsparcie. Podniesienie wyników 4 kostek o 1, da ostateczny, zmodyfikowany wynik: 5, 4, 4, 3, 2, 1, 1 (oczywiście, zakładamy, że Osman podniesie najlepsze rzuty). Żadna wroga jednostka nie została rozbita, ale Osman zalicza 3 trafienia, które mogą przeciwnika zmusić do ucieczki.

Wojska Rzeczypospolitej w odpowiedzi, dość pechowo, rzucają tylko jeden wynik o wartości 6 i jeden o wartości 4, cała reszta zaś jest poniżej 4. Osmanowie stracili w starciu 1 jednostkę i decydują się poświęcić Tatarów, jako bezużytecznych w dalszym szturmowaniu.

Obrońca nie bierze pod uwagę swojego wyniku 6. Różnica pomiędzy trafieniami wynosi 2 (tutaj: 3 minus 1). Tyle właśnie jednostek polskiej piechoty wycofa się do obozu. Na wałach pozostaje jednak wciąż jedna z nich. Szturm nie okazał się w pełni skuteczny, zatem pozostałe osmańskie jednostki wycofują się do swoich obozów.

Końcowym skutkiem tego starcia, będzie powrót janczarów, umieszczonych na działaniu ***budowa drabin****, z powrotem do rezerwy.*

<u>W przypadku walnej bitwy</u>

1. Podczas walnej bitwy obaj gracze są stronami atakującymi.
2. Starcie rozstrzygane jest za pomocą rzutu kośćmi**.** Sprawdź **iloma kośćmi** będziesz rzucał.
3. Obaj gracze deklarują, czy i w jakim zakresie skorzystają ze **wsparcia**.
4. Wykonajcie na zmianę **rzut** wszystkimi przysługującymi kośćmi. Kolejność rzutu nie ma znaczenia.
5. Obaj gracze modyfikują wynik na wybranych kościach, jeżeli korzystają z wsparcia (*zasadzka* i *atak z flanki*).

6. Obaj gracze liczą łącznie **trafienia** i **rozbicia**, czyli wyniki „4”, „5” i „6”.
7. Zwycięzcą walnej bitwy jest strona z większą łączną liczbą trafień i rozbić.
8. Każdy z graczy przenosi na własne pole jednostek rozbitych po jednej jednostce za każdy wynik „6”, który uzyskał przeciwnik.
9. Obaj gracze przenoszą do rezerwy wszystkie pozostałe jednostki.
10. Gracz, który wygrał pierwszą walną bitwę, w danym tygodniu, dobiera kartę dyplomacji spośród 7 rozłożonych na stole i dokłada w jej miejsce nową. Aby zaznaczyć skorzystanie z tej premii, odwraca on żeton premii na drugą stronę.

Każdorazowy sukces w walnej bitwie zwiększa poziom morale u zwycięzcy, bez względu na liczbę pokonanych jednostek.

Przykład walnej bitwy: *Na działaniu walnej bitwy znajdują się 4 jednostki Osmanów (Tatarzy x 1, janczarzy x 1, spahisi x2) i 3 jednostki Rzeczpospolitej (2 x jazda, 1 x Kozacy). Gracz polski, zagrywając kartę wodza, rozmieszcza 3 kolejne jednostki (2 x piechota i 1x jazda) i deklaruje walną bitwę. Gracz osmański deklaruje użycie wsparcia (1 jednostka Tatarów na działaniu zasadzka). Obaj rzucają kośćmi: Osman czterema a Polak dziewięcioma.*

Wyniki Osmana: 1, 3, 5 i 6.
Wyniki Polaka: 1, 2, 2, 3, 4, 4, 4, 5, 6.

Osmanowi opłaca się bardziej, używając wsparcia zamienić wynik 5 na 6. Dzięki temu ma 2 rozbicia. Polak ma 4 trafienia i 1 rozbicie. Osman przenosi na własne pole jednostek rozbitych jedną wybraną przez siebie jednostkę (spahisów), a Polak dwie (Kozaków i piechotę). Starcie wygrał Polak (pięć do dwóch) i to on zwiększa własny poziom morale. Była to pierwsza walna bitwa w tym tygodniu, więc pobiera ze stołu wybraną kartę dyplomacji. W jej miejsce układa z talii nową i odwraca żeton premii. Obaj gracze wycofują pozostałe jednostki do własnych rezerw.

Zapasy

Zapasy to zarówno żywność, jak i kule oraz proch, bez których nie jest możliwe prowadzenie walki zbrojnej.

Aktualny poziom zapasów jest oznaczony żetonem na planszach obu graczy. Zapasy najpierw są zwiększane w fazie efektów (plądrowanie zmodyfikowane rajdem, wyprawa do Kamieńca zmodyfikowana pościgiem oraz wyprawa po łupy), a następnie zmniejszane w fazie zapasów. Każde 3 jednostki (zaokrąglając w górę) na planszy, torze jednostek rozbitych i torze jednostek zbuntowanych (czyli wszystkie nieusunięte z gry) wymagają zmniejszenia poziomu zapasów w tej fazie o 1 (np. 35 jednostki osmańskie w grze zużyją 12 zapasów).

Aktualny poziom zapasów wpływa na:

- wcześniejsze przejście do negocjacji (głód),
- zwiększenie poziomu morale (podwójne racje),
- zmniejszenie poziomu morale (braki),
- usuwanie jednostek z gry w fazie podsumowania,
- liczbę kart dyplomacji, które należy odrzucić podczas przygotowania talii do negocjacji.

Morale

To czynnik równie ważny jak zapasy. Obrazuje chęć do walki każdej ze stron.

Aktualny poziom morale wpływa na:

- automatyczną przegraną Osmanów (**bunt**),
- wcześniejsze przejście do negocjacji (**rokosz**),
- liczbę kart dyplomacji, które należy odrzucić podczas przygotowania talii do negocjacji,

- liczbę i rodzaj jednostek, które w fazie przygotowania należy przenieść na tor jednostek zbuntowanych.

Uwaga: zmiana poziomu morale w toku tygodnia, nie wpływa na jednostki zbuntowane.

Rzeczpospolita zwiększa poziom morale:

- **w fazie działań** po wygranej walnej bitwie i na skutek zagrania niektórych własnych kart wodzów (fortel),
- **w fazie efektów** jako skutek *procesji*,
- **w fazie podsumowania** w wyniku podwójnych racji.

Rzeczpospolita zmniejsza poziom morale:

- **w fazie działań** po utracie pola w wyniku nieudanej obrony i na skutek zagrania przez przeciwnika niektórych kart wodzów (fortel),
- **w fazie podsumowania**, przez braki w zapasach oraz rozbite jednostki.

Osmanowie zwiększają poziom morale:

- **w fazie działań** po wygranej walnej bitwie, po zdobyciu pola w wyniku szturmu i na skutek zagrania niektórych własnych kart wodzów (fortel),
- **w fazie efektów** na skutek walnej bitwy (utrzymanie pola) oraz pilawu,
- **w fazie podsumowania** w wyniku podwójnych racji.

Osmanowie zmniejszają poziom morale

- **w fazie działań** na skutek zagrania przez przeciwnika niektórych kart wodzów (fortel) i przegrania walnej bitwy,
- **w fazie efektów** na skutek walnej bitwy (utrzymanie pola przez Rzeczpospolitą) oraz nocnej wycieczki,
- **w fazie podsumowania**, przez braki w zapasach oraz rozbite jednostki.

Umocnienia

Każde z pól Rzeczpospolitej posiada poziom obronności wskazany przy działaniu obrona. Odzwierciedla on jakość i siłę fortyfikacji, które wzniesiono lub włączono w obręb pozycji – szańców, bastionów, redut, wałów, zasieków czy starego chocimskiego zamku.

Poziom obronności wykorzystywany jest podczas obrony i szturmów. Wszystkie wyniki na kostkach Osmanów podczas szturmów należy obniżyć o wartość poziomu obronności, ale do poziomu nie mniej niż 1. Umocnienia nie działają na rzecz Osmanów podczas kontrataku.

W czasie gry poziom umocnień może:

- wzrastać na skutek efektu fortyfikacje i forteli z kart, ale nie więcej niż do 3 poziomu,
- maleć na skutek efektu ostrzał oraz forteli z kart.

Do określenia zmian poziomu umocnień służą żetony umocnień. W razie braku żetonu o odpowiedniej wartości, można użyć kombinacji kilku dostępnych.

Negocjacje

Po oblężeniu przychodzi czas na negocjacje. Wojnę trzeba zamienić na pokój.

Większą szansę podczas negocjacji ma strona, która zajmuje silniejszą pozycję na polu bitwy. Dla obu stron znaczenie będzie miał poziom zapasów i morale. Dla Rzeczpospolitej dodatkowo utracone pola, a dla Osmanów utracone jednostki. Negocjacje składają się z dwóch części – **przygotowania talii** i **walki na słowa**.

Przygotowanie talii

1. Obaj gracze odrzucają **wybrane przez siebie** karty dyplomacji, które zgromadzili podczas oblężenia (zaczynając od najsłabszych o wartości 1).
2. Zaczynają, biorąc pod uwagę stan:
   - **zapasów**: przy niektórych wersach toru zapasów, po lewej stronie, znajduje się informacja, ile kart należy odrzucić w zależności, na którym wersie znajduje się znacznik.
   - **morale**: przy niektórych polach toru morale znajduje się informacja, ile kart należy odrzucić, w zależności od umiejscowienia wskaźnika.
3. Rzeczpospolita odrzuca tyle kart, ile jej pól jest pod kontrolą osmańską.
4. Osmanowie odrzucają z kolei jedną kartę za każde 5 jednostek usuniętych z gry (jednostki zbuntowane są cały czas traktowane jako biorące udział w grze), zaokrąglając w dół.
5. Żaden z graczy nie może posiadać mniej niż 7 kart. Jeśli tak miałoby się zdarzyć, gracz zachowuje karty do liczby 7.
6. Poinformujcie się nawzajem o liczbie posiadanych finalnie kart.

   Utworzona talia jest odpowiednikiem możliwości negocjacyjnych gracza.

Walka na słowa

1. Potasuj wszystkie 5 kart roszczeń. **Wylosuj pierwszą kartę** i umieść ją na środku stołu.
2. Karty roszczeń posiadają **wartość**.
3. Gracze jednocześnie (na „trzy, cztery…") umieszczają przy swoich krawędziach karty roszczeń dowolną kombinację **własnych kart dyplomacji**. Kładąc karty deklarują, ile kart umieścili (ale nie sumę ich siły!).
4. Powtarzajcie punkt 3. przy kolejnych kartach aż do końca talii roszczeń.
5. Gracze powinni wykorzystać wszystkie swoje karty dyplomacji. Jeżeli jakieś im zostaną, **nie będą mogły** zostać wykorzystane.
6. Po rozegraniu wszystkich kart roszczeń, gracze **odsłaniają wszystkie umieszczone karty dyplomacji.**
7. Następnie, w dowolnej kolejności sprawdzają, **kto wygrał dane roszczenie**:
   - kartę zdobywa gracz, który posiada przy niej łącznie większą siłę argumentów swoich kart dyplomacji. W przypadku remisu wygrywa gracz, który użył większej liczby kart dyplomacji. Jeśli nadal jest remis, karty nie zdobywa nikt,
     a. jeśli zwycięski gracz użył siły argumentów równej lub większej od połączonej wartości karty roszczeń i użytych kart dyplomacji przeciwnika, to zabiera na swoją stronę kartę odkrytą.
     b. jeśli zwycięski gracz użył siły argumentów mniejszej od połączonej wartości karty roszczeń i użytych kart dyplomacji przeciwnika, to zabiera ją zakrytą.

   Przykład: *Osman wyłożył 5 kart dyplomacji przy roszczeniu „Mołdawia lennem Polski". Grający Rzeczypospolitą wykorzystał 4 karty. Po odsłonięciu kart, okazało się, że łączna siła tureckich argumentów wynosi tylko 7 a polskich 12. W takiej sytuacji kartę zabierze Polak, lecz zakrytą, gdyż wartość roszczenia (wynosząca 6) zsumowana z wartością osmańskich kart jest równa 13 (6 plus 7), czyli o 1 więcej niż łączna siła polskich argumentów.*

3. Zwycięzcą negocjacji, a tym samym całej rozgrywki, jest gracz, który zdobył karty roszczeń o większej łącznej wartości. Liczą się tylko karty zdobyte jako odsłonięte. Pamiętajcie, że roszczenia związane z Tatarami i Siczą mają różną wartość dla Osmanów i Rzeczypospolitej. **W przypadku remisu w wartości kart roszczeń, wygrywa gracz, który zdobył łączną większą liczbę kart odkrytych i zakrytych**. Jeśli i wtedy remis się utrzyma, zwycięzcą zostanie gracz z większą liczbą kart dyplomacji (które miał do dyspozycji przed rozpoczęciem walki na słowa).

GRAFIKA „BELLUM INTER POLONUM ET TURCAM ANNO DOMINI MDCXXI" AUTORSTWA GIACOMO LAURO ZE ZBIORÓW BIBLIOTEKI NARODOWEJ.

1621 H

Skrót zasad

STARCIA

1. Ustal rodzaj starcia.
2. Określ obrońcę i atakującego.
3. Podsumuj ilość rzucanych kości.
4. Zadeklaruj użycie wsparcia.
5. Rzuć kośćmi.
6. Zmodyfikuj wynik korzystając ze współczynnika obronności (jeżeli dotyczy), następnie przy użyciu zadeklarowanego wsparcia lub fortelu.
7. Wprowadź w życie rozbicia.
8. Rozlicz trafienia.
9. W przypadku walnej bitwy wygrywa gracz z większą ilością rozbić i trafień.
10. W przypadku szturmu i kontrataku wygrywa ten z graczy, który doprowadzi do opróżnienia pola z jednostek przeciwnika (przez rozbicie i różnice trafień)

WYNIKI RZUTÓW KOŚĆMI

– bez efektu

– trafienie

– rozbicie

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

1. Wygrana Rzeczpospolitej – znacznik morale Osmanów w fazie podsumowania na polu bunt.
2. Wygrana Osmanów – obóz hetmański zdobyty w szturmie.
3. Wygrana przez negocjacje – po 5 turze gry.

SKUTECZNOŚĆ JEDNOSTEK

	Walna bitwa	Szturm/Kontrola/Obrona/Kontratak
SPAHISI	1 kość	1 kość
JANCZARZY	1 kość	2 kości
TATARZY	1 kość	**Przedmoście: szturm/kontrola** – 1 kość, **szturm/kontrola na pozostałych polach** – 0 kości
JAZDA	2 kości	1 kość
PIECHOTA	1 kość	2 kości
KOZACY	1 kość	**Tabor: obrona** – 2 kości **pozostałe działania obrona i kontratak** – 1 kość

MORALE

Rzeczpospolita zmniejsza poziom morale:

- utrata własnego pola
- fortele z kart osmańskich wodzów
- braki w zapasach
- rozbite jednostki.

Rzeczpospolita zwiększa poziom morale:

- wygrana walna bitwa
- fortele z kart wodzów
- efekt działania *procesja*
- podwójne racje.

Osmanowie zmniejszają poziom morale:

- fortele z kart polskich wodzów
- przegranie walnej bitwy
- utrzymanie pola walnej bitwy przez Rzeczpospolitą
- efekt działania nocna wycieczka
- braki w zapasach
- rozbite jednostki.

Osmanowie zwiększają poziom morale:

- wygrana walna bitwa
- zdobycie pola Rzeczpospolitej
- fortele z kart wodzów.
- efekt działania *pilaw*
- utrzymanie pola walnej bitwy na koniec tury
- podwójne racje.

ZAPASY

1. Zdobywanie zapasów:

Wyprawa do Kamieńca		Plądrowanie	
jazda – plus 2 poziomy zapasów	**Kozacy, piechota** – plus 1 poziom zapasów	**Tatarzy** – plus 2 poziomy zapasów	**Janczarzy, spahisi** – plus 1 poziom zapasów
Odjąć 1 jednostkę zapasów za za każdą jednostkę Tatarów na działaniu pościg		Odjąć 2 jednostki zapasów za jazdę na działaniu rajd	

2. Zużywanie zapasów – 1 poziom za każde 3 jednostki w grze (zaokrąglając w górę) na planszy, na polu jednostek rozbitych i zbuntowanych. Po fazie zapasów należy wprowadzić w życie skutki wysokiego i niskiego poziomu zapasów.