

CHOCIM. POTĘGA HUSARII.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA I WYJAŚNIENIA ZASAD.

Wersja z 01.11.2021



Autorstwo FAQ-a: Marek Piwoński.

Serdecznie dziękujemy panom:

Artur Bojko, Paweł Głowczyk, Rafał Kurek, Maciej Skowronek, oraz wszystkim graczom, którzy walnie przyczynili się do powstania niniejszego dokumentu.

W razie dalszych pytań prosimy o kontakt pod adresem: mpiwonski@gmail.com

PYTANIE	ODPOWIEDŹ
PRZYGOTOWANIE GRY	
(str. 6) Gdzie umieszcza się jednostki kozackie?	Wszystkie niebieskie (kozackie) sześciany należy położyć w <i>taborze kozackim</i> , na rysunku dużego niebieskiego sześciangu oznaczonego białą literą R – oznaczającą rezerwę wojsk kozackich.
PRZEBIEG GRY	
Faza przygotowania	
(str. 8) Czy karty dowódców (Chodkiewicz, Lubomirski, Sahajdaczny/Osman/Husejn Pasza, Dżanibek II Gerej), liczą się do limitu dobieranych na początku tury kart?	Gracze powinni mieć łącznie 7/8 (8/9 jeżeli mają dostęp do karty bonusowej) kart wliczając karty zachowane i dowódców (dostępne co turę). Przykład: Gracz osmański, zostawił sobie 1 kartę z poprzedniej tury, ma do dyspozycji żeton dodatkowej karty i 3 karty dowódców. Powinien dociągnąć 5 kart, tak aby, łącznie z już posiadanymi, mieć ich 9.
(str. 8) Co należy zrobić w sytuacji, gdy skończą się karty w talii wodzów któregoś z graczy?	Należy zebrać karty ze stosu kart zużytych, przetasować je i stworzyć z nich nową talię. Nie należy dokładać do niej kart dowódców (Chodkiewicz itp.).
Okoliczności (str. 8-9). Czy podczas sprawdzania okoliczności w fazie przygotowania w 4 i 5 turze, gracz osmański może usunąć swoje jednostki również z pola jednostek zbuntowanych?	W pierwszej kolejności usuwa jednostki z planszy (z rezerw lub działań <i>kontrola</i>). Dopiero w przypadku braku jednostek na planszy można usunąć je z pola jednostek zbuntowanych. Nakaz usuwania dotyczy wyłącznie osmańskich jednostek.
(str. 9, pkt 5) Jak należy przeprowadzić procedurę dotyczącą jednostek zbuntowanych?	W fazie przygotowań należy sprawdzić poziom morale na planszetskach graczy. Poniżej niego znajduje się informacja, ile łącznie jednostek (i jakich) powinno znaleźć się tutaj na jednostek zbuntowanych. Może to skutkować koniecznością położenia tutaj jednostek, albo dołożenia do już leżących lub przeniesienia z powrotem na planszę części/wszystkich jednostek. Przykłady: 1. Jeśli na <i>polu jednostek zbuntowanych</i> znajdują się 2 jednostki spahisów a aktualny poziom zbuntowania jest oznaczony 2 zielonymi kostkami, to nic nie należy robić. Nadal 2 jednostki pozostają zbuntowane. 2. W przypadku gdy poziom morale wskazuje na łącznie 4

	<p>jednostki (3 spahisów i 1 Tatar), należy przenieść z planszy kolejnego spahisa i dodatkowo czarny sześcian tatarski .</p> <p>3. Jeśli zaś poziom nie jest powiązany z żadnym typem jednostki, to dwa zbuntowane oddziały mogą wrócić do odpowiedniej rezerwy.</p>
Faza podsumowania	
(str. 11, pkt 4) Gdzie powinien znajdować się napis „Braki” na planszy Osmana?	Powinien być na początku drugiego pełnego wersu licząc od dołu. Tym samym obniżka Morale jest w prawidłowym miejscu. Ten błąd będzie wyeliminowany w kolejnych wydrukach gry.
(str. 16) Czy z działań <i>obrona/kontrola</i> na odciętych polach (nie sąsiadujących z polami kontrolowanymi), można wycofać swoje jednostki do rezerwy w fazie podsumowania?	Brak sąsiedztwa wyklucza tylko rozmieszczanie jednostek na działania (w tym ofensywne), więc powrót na koniektury jest możliwy (nocne przemknięcie niedobitków), tak samo jak wyparcie do rezerw w efekcie szturm (przebijanie się do swoich). Odcięte osmańskie jednostki nie mogą za to szturmować dalej „w głąb”.
ROZMIESZCZANIE JEDNOSTEK	
(str. 16-17) Czy odcięty od rezerw bastion Lisowczyków (Osman zajął pola <i>redut, wałów i tabor kozacki</i>) stanie się dostępny jeżeli Rzeczpospolita ustawi na przedpolu swoje jednostki i będzie można na nim rozmieszczać jednostki?	Zgodnie z regułami kontroli przedpole jest kontrolowane, jeżeli któraś ze stron umieści na nim minimalną ilość jednostek. Jeżeli to zaistnieje, będzie można wytyczyć nieprzerwaną linię kontrolowanych pól i wzmocnić obronę dzielnych Lisowczyków.
(str.16) Na które polskie działania nie można rozmieszczać jednostek, gdy Osmanowie kontrolują przedpole?	Są to działania: <i>zasypywanie aproszy, nocna wycieczka i wyprawa po tupy</i> . Należy zastosować specjalną naklejkę korygującą planszę.
DZIAŁANIA I TREŚĆ KART	
(str.9) Czy na odwróconą (użytą wcześniej) kartę dowódcy działa fortel pozwalający dobrać na rękę kartę wodza ze stosu kart użytych (<i>Narada seraskierów, Zapraszam Waszmości do rady</i>)	Fortele pozwalają dobrać karty jedynie ze stosu kart użytych. Karty wodzów (Osman, Chodkiewicz, itd.) tam nie trafiają – są cały czas na stole i jedynie odwracane, więc ten fortel na nich nie zadziała.
(str. 16) Jak należy rozgrywać fortel umożliwiający rozmieszczenie jednostek na kilku różnych polach (np. karty Chodkiewicz lub Hussejn Pasza)?	Wszystkie karty tego typu pozwalają na rozmieszczanie jednostek z rezerw na więcej niż jedno pole w dowolnej konfiguracji i ilości (np. 2 po 2, 4 po 1 – w zależności od treści fortelu). Gdy gracz planuje ustawić wszystkie jednostki na jednym polu, wykorzystuje po prostu wartość dowodzenia zagrywanej karty bez konieczności użycia fortelu.
(str. 23) Jeżeli znacznik aproszy jest na pozycji większej od zera, a w danej turze Osmanowie nie rozmieścili żadnych jednostek na kopaniu aproszy, czy zasypywanie aproszy	Nieobecność wojsk przeciwnika na działaniu <i>kopanie aproszy</i> nie ma znaczenia dla ich zasypywania. W takiej sytuacji znacznik zostanie przesunięty o ilość pól odpowiadającej ilości rozmieszczonych polskich jednostek

będzie rozpatrywane?	- nie dalej jednak niż do pozycji początkowej.
(str. 24) Czy zastosowanie fortelu, nakazującego niezwłocznie wprowadzić efekt w życie (<i>nieustępliwa wola i żelazna dyscyplina</i>), wobec jednostek znajdujących się na działaniach <i>narada</i> lub <i>koło rycerskie</i> , spowoduje dobranie dodatkowej karty wodza?	Efektem wspomnianych działań jest wyłącznie prawo zabrania żetonu. Jedyny zysk z takiego zastosowania fortelu byłby w szybszym powrocie wykorzystywanych jednostek do odpowiednich rezerw.
(str.26) Czy jednostki kozackie znajdujące się w rezerwie na polu <i>namiot hetmański</i> , wracają automatycznie do <i>taboru kozackiego</i> po jego odbiciu w kontrataku?	Przenoszenie jednostek do rezerw następuje tylko w fazie podsumowania, więc niebieskie sześciany można przenieść do własnej rezerwy z końcem tury. Do tego czasu warto zostawić część kontratakujących jednostek do obrony taboru!
STARCIA – WALNA BITWA I SZTURMY	
(str.19) Czy jednostki kozackie z rezerwy bronią swojego obozu?	W momencie rozstrzygnięcia szturm jednostki te traktowane są jako znajdujące się na działaniu obrona. Sektor z działaniem obrona w taborze kozackim służy wyłącznie poinformowaniu o ilości rzuconych w obronie kostek. Uwaga: jednostki znajdujące się na działaniach <i>nocna wycieczka</i> i <i>wyprawa po łupy</i> , nie są brane pod uwagę, gdyż de facto znajdują się poza tym polem. Analogiczna sytuacja obowiązuje w przypadku rezerw w obozie hetmańskim.
(str.21) Podczas bitwy lub szturm/kontrataku można zmodyfikować wynik o 1 w górę na pojedynczej kostce (stosując fortel lub wsparcie). Czy można zmodyfikować wynik o 2w górę, stosując jedno i drugie?	W każdym starciu możemy modyfikować wybrane kostki wyłącznie o 1 w górę, bez względu na łączenie fortelu i działania (po prostu możemy zmodyfikować więcej kostek).
(str.25) W jaki sposób dobiera się premią kartę dyplomacji za wygrane starcie w walnej bitwie?	Dokładna procedura opisana jest na s.28 instrukcji. Należy zabrać kartę po bitwie i dobrać w jej miejsce nową.
(str. 26) Czy za pomocą wsparcia można modyfikować wynik w dół na wynik kostek przeciwnika?	Możemy modyfikować wyłącznie swoje kostki.
(str.26) Kto jako pierwszy decyduje o zmodyfikowaniu wyniku rzutu kostek – obrońca czy atakujący (czasem korzystniej jest zmodyfikować wynik z trafienia na rozbiecie, a czasem uzyskać więcej trafień)?	Obydwaj gracze przed rzutem deklarują wykorzystanie wsparcia (a także ile kostek będą modyfikować). Jako pierwszy deklaruje atakujący. Później tak samo powinien rzucać jako pierwszy (odmienny zapis instrukcji należy zignorować) oraz zdecydować o modyfikacji. W przypadku walnej bitwy za atakującego uważa się aktywnego gracza.

<p>(str.26) Czy przy wykonywaniu <i>kontrataku</i>, polski gracz obniża swoje wyniki na kosztach o wartość wskaźnika umocnień?</p>	<p>Ponieważ umocnienia są skierowane „na zewnątrz”, nie nadają się do obrony przed kontratakami. Zatem umocnienia nie wspierają Osmanów i nie obniżają wyników polskich kosztów.</p>
<p>(str. 26) Co się dzieje z jednostkami Rzeczypospolitej po udanym kontrataku?</p>	<p>Po udanym kontrataku, analogicznie jak przy szturmie, jeżeli przetrwają jakieś polskie jednostki, mogą zostać pozostawione na działaniu <i>obrona</i> pola, które było kontratakowane. Gracz polski nie może przekroczyć limitu tego działania. Nadwyżka natychmiast wraca do rezerwy wraz z tymi jednostkami, które gracz chce tam odesłać.</p>
<p>(str. 26) Jeżeli polski gracz kontratakuję na pole kontrolowane przez Osmanów, które jest jednocześnie odcięte od reszty swoich pól (sytuacja głównie dotycząca zajętej przez Osmanów II linii obrony), to gdzie się wycofują zmuszone do tego osmańskie oddziały?</p>	<p>Oddziały wycofują się do rezerw bez względu na brak sąsiedztwa (przebijają się do swoich), gdyż brane ono jest pod uwagę tylko przy kwestii rozmieszczania na działaniach.</p>
<p>(str.26) Jak wygląda przebieg szturm na Obóz hetmański? Jak są rozstrzygane trafienia (wypchnięcia), skoro rezerwa znajduje się na szturmowanym polu?</p>	<p>Jednostki z rezerwy biorą udział z automatu w obronie – to oznacza, że na ten moment przechodzą do działania obrona wskazanego na polu Obóz hetmański (można je odpowiednio przesunąć dla zaznaczenia). Uzyskane efektywnie 6-tki (rozbicia) przenoszą normalnie jednostki na planszatkę Rzeczypospolitej. Skuteczne trafienia przesuną jednostki polskie do rezerwy. Jeżeli na skutek rozbić i uzyskanej przez Osmana różnicy trafień, na <i>obronie</i> nie będzie już polskich kosztów, a jednocześnie Osmanowi pozostała choć jedna jednostka na polu szturm, oznacza to zdobycie polskiego obozu i wygranie gry. W przypadku szturm na Tabor kozacki trafione jednostki wycofują się do rezerwy w Obozie hetmańskim.</p>
<p>Przykład szturm na Obóz hetmański</p>	<p>Osmanowie kontrolują <i>polacerkiew</i> i <i>waty</i>. W rezerwie <i>obozu hetmańskiego</i> znajduje się 5 polskich jednostek, a jego aktualny poziom obrony wynosi 1. Gracz turecki z pomocą fortelu na karcie wodza, rozmieszcza 6 jednostek janczarów do szturm. W zaistniałym starciu osiągnęli oni, pomimo poziomu obrony, aż 8 trafień. Polacy odpowiadają 2 rozbiciami i dwoma trafieniami. Różnica trafień wynosi 6. Oznacza to, że z działania <i>obrona</i> należy usunąć wszystkie polskie jednostki. Osmanowi po zaaplikowaniu rozbić pozostają 4 jednostki. Obóz stoi otworem i pomimo pozostałych w rezerwie jednostek polskich, dostaje się pod wrogą kontrolę. Bitwa kończy się zwycięstwem sułtańskich wojsk.</p>

(str. 28) Jaki jest skutek remisu w walnej bitwie?	Obie strony wycofują swoje siły do odpowiednich rezerw (tak samo jak przy zwycięskim rozstrzygnięciu), lecz bez uruchomienia jakiegokolwiek skutku.
ZAPASY I MORALE	
(str. 26) Czy Rzeczpospolita zwiększa poziom morale po zwycięskim kontrataku?	Nie.
(str.29) Czy przegrana strona w walnej bitwie traci morale?	Nie. Wzmianka z instrukcji wskazująca na obniżenie morale osmańskiego gracza jest błędna.
DYPLMACJA – KARTY I TURA NEGOCJACJI	
(str. 10) Jeżeli w fazie działań ze stołu zostanie zabrana (z powodu walnej bitwy lub fortelu) karta dyplomacji, czy należy dobrać w jej miejsce nową?	Zawsze należy dobrać kartę, gdyż faza dyplomacji zawsze zaczyna się z 7 kartami na stole do wyboru.
(str. 30) Przygotowanie talii – pkt. 5 – dopisek	Należy dołożyć następujące zdanie na koniec punktu: „Jeżeli do negocjacji doszło wcześniej niż po 5 turze, minimalna ilość zachowywanych kart wynosi: 5 po czwartej turze i 3 po trzeciej turze i wcześniejszych turach.”
(str. 30) W przypadku walki o roszczenie niesymetryczne (Tatarzy i kozacy), którą wartość doliczamy przy obliczaniu siły argumentów?	Bierzemy pod uwagę wyłącznie wartość o którą walczymy. Czyli np. Poskromienie Tatarów jest warte dla Rzeczpospolitej 4 punkty i o tyle właśnie należy przebić argumenty przeciwnika aby zabrać ją dla siebie odkrytą.
INNE	
(str. 5) Jaka jest ilość kart dyplomacji i żetonów obrony w poszczególnych kategoriach?	Karty dyplomacji dzielą się na 15 kart o sile 1, 25 kart o sile 2 i 15 kart o sile 3. Żetonów powinno być 8 sztuk o wartości 0, 4 o wartości 1, 5 o wartości 2 i 3 o wartości 3.
Czy czarnych kropek na działaniu szturm na polu zamek nie powinno być tylko trzy? Po jednej za kontrolę pola cerkiew, wały, przedmoście?	Kropki oznaczają ilość sąsiednich pól. Oczywiście z formalnego punktu widzenia zajęcie <i>obozu hetmańskiego</i> kończy grę, więc nie da się z niego przeprowadzić atakuna zamek.

Zadanie publiczne współfinansowane jest ze środków Ministerstwa Obrony Narodowej



Gra powstała jako część zadania "Chocim. Potęga husarii - projekt edukacyjny w Roku Hetmana Stanisława Żółkiewskiego" współfinansowanego ze środków Ministerstwa Obrony Narodowej.