

Crescent Moon

⚙️ STEVE MATHERS ✍️ NAVID RAHMAN

Odwiecznym zwyczajem złoty żar wschodzącego słońca rozlewa się po falach pustyni, malując swym blaskiem rzeki i oazy kalifatu. Nie wszystko jednak jest tak nieubłagane niezmiennie. Powiadają, że spokój jest trwały jak ślady stóp na wydmach w czas piaskowej burzy. Taka burza zrodziła się z twych ambicji i nieubłagane nadciąga. Jako jedna z wielu wzajemnie zwalczających się sił masz wreszcie szansę zdobycia władzy i wytyczenia nowego biegu historii. Czy architektoniczne ambicje zasiadającego w złotych komnatach Sułtana są równie bezkresne jak morze piasków? Czy spiski uknute przez służących skrytemu Murszidowi agentów zdestabilizują władzę i podkopią jej majestat? A może to wędrowne plemiona Nomady, siejąc zamęt i waśnie, zapewnią sobie dostatek najemnej pracy? Wszak oddziały Kaida nie od dziś przetaczają się po tej ziemi jak szarańcza, pustosząc ją w niekończącej się pogoni za obietnicą łupu. Sam Kalif też nie stroni od boju, nawet jeśli jego oddziały walczą tylko, by chaos, zgliszcza i niepewne jutro zastąpić spokojem i ładem świetlistej przyszłości. Czy zdołasz odnaleźć drogę ku prawdziwej potędze, czy strwonisz siły, walcząc o błahostki, a pamięć o Tobie pogrzebią piaski historii?

NOTA HISTORYCZNA

Fabularnym tłem gry *Crescent Moon* są dramatyczne wydarzenia, które rozgrywały się na Bliskim Wschodzie w X wieku n.e. i później. Ten burzliwy czas był świadkiem rozkwitu i schyłku wielu potęg, w tym sułtanatu Wielkich Seldżuków, dynastii Ghaznawidów, kalifatu Fatymidów czy Cesarstwa Bizantyńskiego. Dzięki wysiłkom dyplomatów i dowódców imperia te wrywały sobie z rąk władzę oraz ziemie na obszarze ciągnącym się od Półwyspu Iberyjskiego przez Maghreb po Lewant, Azję Mniejszą i dalej w głąb Azji Południowej oraz Centralnej. Niestała nie była jednak tylko władza, płynnie zmieniały się też sympatie i sojusze, języki oraz tożsamości etniczne, które z racji nieustannych kontaktów między sobą wymykały się dzisiejszym pojęciom „tożsamości”. Wpływy często zdobywano poprzez małżeństwa z członkami innych odłamów religijnych, co nierzadko sprawiało, że całe dynastie tureckiego pochodzenia przyjmowały pewne aspekty irańskich kultur, by wzmacniać więzi ponad religijnymi podziałami i sprawniej orientować się w panmuzułmańskim krajobrazie kulturowym.

Co wynika z powyższego, projekty kart, okładki oraz map w grze *Crescent Moon* inspirowane są przede wszystkim historycznymi dziełami sztuki bliskowschodniej oraz wpływowymi tradycjami ludów irańskich. W swoich pracach główny ilustrator – osoba o mułmańskich korzeniach – nawiązywał do różnych dzieł zaczerpniętych z bogatej spuścizny świata islamu. Nazewnictwo, mechanika oraz profile demograficzne postaci z gry również były poddane konsultacji kulturowej i historycznej u osoby – także o mułmańskich korzeniach – obojętnej z historiografią tego obszaru i okresu. Tym niemniej, gra *Crescent Moon* jest raczej pewnym wyobrażeniem wspomnianej epoki i jej realiów aniżeli wiernym odwzorowaniem. Historyczna trafność oraz licentia poetica to dwa konie ciągnące wóz wyobraźni, którym mamy nadzieję zabrać Was w podróż do krainy płynnie zmieniającej się władzy – krainy, w której zmiana statusu quo brzmi jak jedna z tysięcy i jednej baśni.

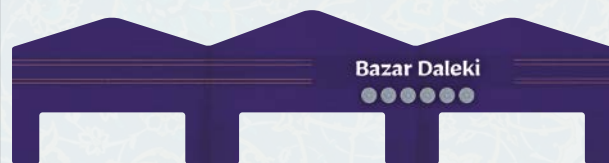
Komponenty

KOMPONENTY WSPÓLNE

OGRANICZENIA KOMPONENTÓW

W odróżnieniu od pozostałych komponentów bogactwo nie jest ograniczone liczbą Monet, a liczba punktów Zwycięstwa nie jest ograniczona liczbą dostępnych żetonów punktów Zwycięstwa.

plansza Bazaru
Bazar Daleki



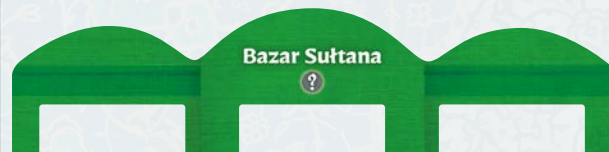
Bazar Środkowy



Bazar Bliski



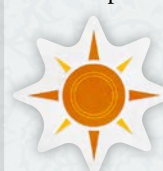
Bazar Sultana



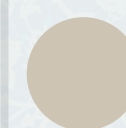
66 Monet



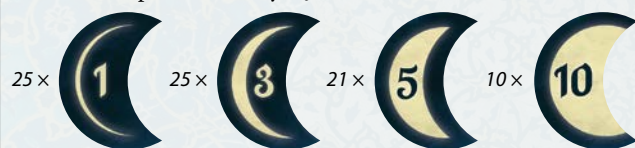
1 żeton Sporu



2 znaczniki do toru Faz i toru Lat



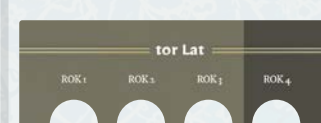
81 żetonów punktów Zwycięstwa



1 tor Faz



1 tor Lat



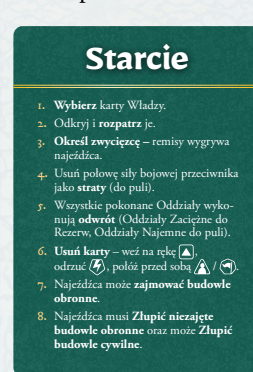
16 kafelków terenu



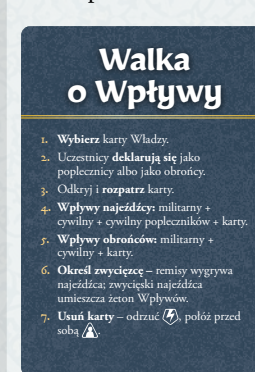
69 kart Władzy



5 kart podsumowania Starcia



5 kart podsumowania Walki o Wpływ



KOMPONENTY KAIDA

24 Oddziały
Oddział Zaciężny



Oddział Najemny



4 Forty



2 Zamki



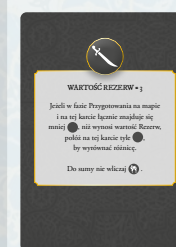
6 żetonów Wpływów



1 arkusz Władcy



1 karta Rezerw



1 sakiewka na komponenty



KOMPONENTY MURSZIDA

6 Oddziałów
Oddział Zaciężny



Oddział Najemny



6 Fortów



3 Zamki



12 żetonów Wpływów



1 arkusz Władcy



1 sakiewka na komponenty



KOMPONENTY SUŁTANA

6 Oddziałów
Oddział Zaciężny



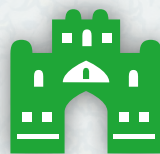
Oddział Najemny



8 Fortów



3 Zamki



6 Osad



5 Miast



8 żetonów Wpływów



1 arkusz Władcy



1 sakiewka na komponenty



KOMPONENTY KALIFA

12 Oddziałów
Oddział Zaciężny



Oddział Najemny



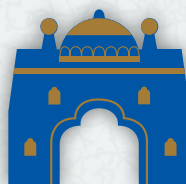
8 Fortów



4 Zamki



1 Pałac



8 żetonów Wpływów



1 arkusz Władcy



1 karta Rezerw



1 sakiewka na komponenty



KOMPONENTY NOMADY

12 Oddziałów
Oddział Zaciężny



Oddział Najemny



6 Fortów



3 Zamki



8 żetonów Wpływów



1 arkusz Władcy



1 karta Rezerw



1 sakiewka na komponenty




Wprowadzenie

Crescent Moon jest przeznaczoną dla 4–5 osób grą o asymetrycznej rozgrywce, opartej na mechanice kontroli obszaru. Wcieliwszy się w jednego z pięciu Władców pustyni, będziecie wykonywać akcje wpływające na wspólną, ułożoną z kafelków mapę. Każdy z Władców będzie miał na niej do osiągnięcia inne cele. Zazwyczaj jednak będą one wymagały zdobycia na danym kafelku dominacji militarnej (posiadanie na kafelku komponentów o sile bojowej) lub politycznej (posiadanie na kafelku żetonu Wpływów).

Gra podzielona jest na lata. W ciągu roku każdy Władca wykona cztery akcje, a na koniec roku zdobędzie punkty za osiągnięte indywidualne cele. Cele te, wraz z możliwymi do wykonania akcjami, opisano na arkuszu każdego Władcy. Wygrywa ten z nich, który zdobędzie najwięcej punktów.

Terminologia

ODDZIAŁY

Oddziały reprezentowane są przez dwustronne drewniane dyski. Strona z  oznacza Oddział Najemny, a pusta strona – Oddział Zaciężny.

W rozgrywce pięciosobowej bez zgody Nomady nie można wystawiać Oddziałów Najemnych (akcje Najmu Oddziałów i Przekupienia Najemników opisano na str. 10).

Kalif i **Kaid** mogą wystawiać zarówno Oddziały Zaciężne, jak i Najemne.

Murszid, **Sułtan** oraz **Nomada** dysponować mogą wyłącznie Oddziałami Najemnymi.

SIŁA BOJOWA

Niektóre komponenty posiadają siłę bojową.

Każdy Oddział Zaciężny, Oddział Najemny oraz Fort ma siłę bojową równą 1. Natomiast siła bojowa Pałacu **Kalifa** oraz Zamku wynosi 2.

Na jednym kafelku tylko jeden Władca może mieć komponenty o sile bojowej. Jeśli na jednym kafelku znajdują się siły bojowe należące do różnych Władców, natychmiast rozpoczyna się Starcie. Dokładniejszy opis tej sytuacji znajdziecie na str. 14.

KONTROLA

Władca Kontroluje dany kafelek, jeśli znajdują się na nim jego komponenty o sile bojowej. **Jeden kafelek może Kontrolować tylko jeden Władca.**

WPŁYWY

Władca ma na danym kafelku Wpływy, jeśli znajduje się na nim jego żeton Wpływów. **Na jednym kafelku Wpływy może mieć tylko jeden Władca.**

OBECNOŚĆ

Władca ma Obecność na danym kafelku, jeśli znajdują się na nim jego komponenty (budowle obronne lub Oddziały, budowle cywilne lub żeton Wpływów).

Na jednym kafelku Obecność może mieć kilku Władców.




PULA

W puli znajdują się wszystkie komponenty, które nie znajdują się na kafelkach ani na kartach.

KONTROLA, WPŁYWY I OBECNOŚĆ

Rozróżnienie między Obecnością, Wpływami i Kontrolą jest bardzo ważne. Jeden Władca może **Kontrolować** kafelek, a inny może mieć na nim **Wpływy**. W takiej sytuacji obaj Władcy mają **Obecność** na kafelku. Co więcej, Obecność mógłby tam mieć jeszcze trzeci Władca, gdyby na tym samym kafelku znajdowało się jego Miasto albo Osada.







-  Wpływy i Obecność
-  Kontrola i Obecność
-  Obecność



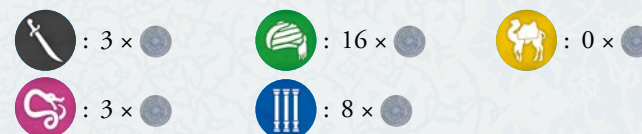
Przygotowanie do gry

- Wybierzcie Władców, w których chcecie się wcielić, i weźcie odpowiadające im arkusze Władców. W rozgrywce czteroosobowej Nomada nie jest dostępny. W dokonaniu najlepszego wyboru pomoże Wam „Kilka słów od Starego Doradcy”, które znajdziecie na arkuszach Władców.
- Usiądźcie w następującej kolejności, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara: Kaid, Murszid, Sułtan, Kalif, Nomada (jeśli gra).



- Weźcie komponenty wymienione na arkuszach wybranych przez was Władców. Następnie każdy Władca umieszcza swoje posegregowane komponenty przed sobą, tworząc swoją pulę.
- 


 Obok swoich puli Nomada, Kalif i Kaid kładą odkryte karty Rezerw.
- Teraz wybierzcie jeden z układów mapy, które znajdziecie na stronach 20–22 tej instrukcji. Zgodnie z wybraną mapą na środku obszaru gry ułóżcie kafelki terenu oraz rozmieście na nich komponenty początkowe. Jeśli już znacie dobrze grę, możecie skorzystać z „Reguły przygotowania gry z tworzeniem mapy”. Przedstawiono je na str. 23.
- 
 Kalif umieszcza Pałac na kafelku, na którym ma co najmniej jeden komponent.

- Każdy Władca otrzymuje wskazaną poniżej początkową liczbę Monet.



- Każdy Władca otrzymuje pięć punktów Zwycięstwa. Reprezentujące je żetony trzymajcie zakryte – liczba zgromadzonych punktów jest tajemnicą.
- W bocznej części obszaru gry umieśćcie planszę Bazaru. Bazar Daleki powinien być wysunięty najdalej na lewo, Bazar Środkowy powinien znajdować się w środku, a Bazar Bliski – po prawej stronie.
- Umieśćcie Bazar Sułtana nieopodal planszy Bazaru.
- W bocznej części obszaru gry umieśćcie tor Lat oraz tor Faz. Umieśćcie znacznik Faz na pozycji Przychód na torze Faz. Drugi znacznik umieśćcie na pozycji Rok 1 na torze Lat.
- Kaid otrzymuje kartę Władzy „Działania wojenne”. Pozostałe karty Władzy potasujcie. Stworzoną w ten sposób talię Władzy umieśćcie zakrytą nieopodal planszy Bazaru. Następnie dobierzcie z niej kartę Władzy i odkrytą umieśćcie w pierwszym od lewej pustym miejscu planszy Bazaru. Czynność tę powtarzajcie z kolejnymi pustymi miejscami, aż wypełnicie wszystkie dziewięć miejsc planszy Bazaru. W ten sam sposób wypełnijcie wszystkie trzy miejsca Bazaru Sułtana.
- Każdy Władca dobiera jedną kartę podsumowania Starcia i jedną kartę podsumowania Walki o Wpływ.
- Wybierzcie wspólnie długość rozgrywki. Standardowa trwa trzy lata, a długa – cztery. Pierwszą przygodę z grą Crescent Moon zalecamy zacząć od standardowej rozgrywki trwającej trzy lata.
- Teraz Murszid wykonuje akcję Spisku (jej opis znajdziecie na str. 12).

Mapa

Mapę tworzą sześciokątne kafelki, na których toczy się gra.

TEREN

Każdemu kafelkowi przyporządkowano jeden **typ terenu**.

Typ terenu wpływa na wysokość zapewnianego przez kafelek Przychodu (patrz str. 7).

Ponadto może on wpływać na koszt wznoszenia budowli (patrz str. 9).

Do typu terenu mogą również odnosić się karty Władzy i cele Władców.



DODATKOWE CECHY

Niektóre kafelki, prócz typu terenu, mają także inne **cechy**.

Wszyscy Władcy mają cel odnoszący się do **miejsca świętego**.
Miejsce święte usytuowane jest na kafełku pustyni.

Rzeka oraz **przeprawa przez rzekę** mają wpływ na ustalanie sąsiedztwa kafełków, co wyjaśniono w następnej sekcji.

Rzeka i przeprawa przez rzekę usytuowane są na urodzajnych ziemiach.



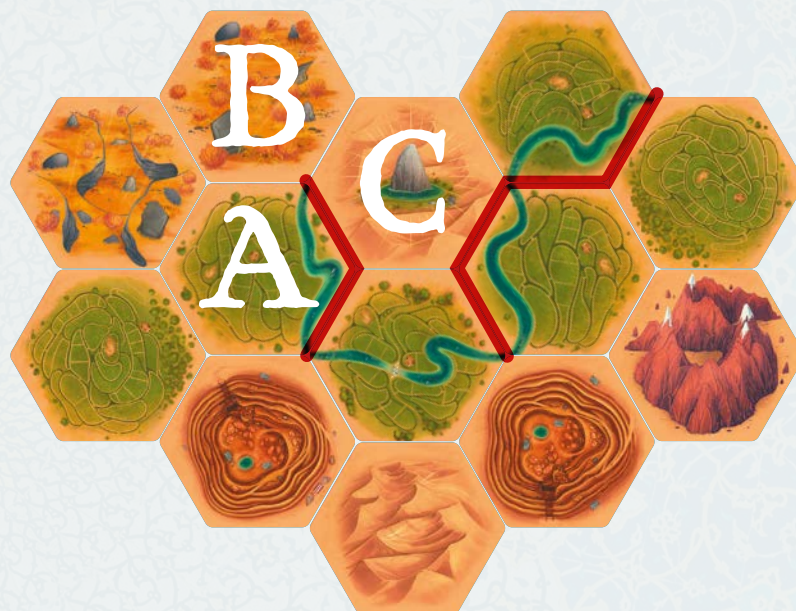
SĄSIEDZTWO

Dwa kafełki uważane są za **sąsiadujące**, gdy stykają się krawędziami.

Reguła ta nie obowiązuje w przypadku **rzek**. Każda rzeka biegnie wzdłuż dwóch krawędzi kafełka. Kafelki stykające się tymi krawędziami **nie są** uważane za sąsiadujące.

W przypadku **przeprawy przez rzekę** rzeka nie biegnie wzdłuż żadnej krawędzi, więc kafełek ten uważa się za sąsiadujący ze wszystkimi innymi kafełkami, z którymi styka się krawędzią.

SĄSIEDZTWO – PRZYKŁAD



Na powyższej mapie czerwonymi liniami oznaczono krawędzie kafełków, które **nie sąsiadują** ze sobą.

Kafełek A nie sąsiaduje z kafełkiem C. Kafełek A sąsiaduje z kafełkiem B. Kafełek B sąsiaduje z kafełkiem C.

Pomimo że przeprawa przez rzekę sama z siebie nie oddziela kafełków, to rzeka przy krawędziach innych przylegających kafełków sprawia, że nie są one uważane za sąsiadujące z kafełkiem przeprawy przez rzekę.

Jak grać

Rozgrywka została podzielona na kilka lat. Każdy rok składa się z poniższych trzech faz.

1. faza Przygotowania
2. faza Akcji
3. faza Punktowania

W fazie Przygotowania zbieracie Przychód, uzupełniacie Rezerwy i wykonujecie Utrzymanie.

W fazie Akcji będziecie naprzemiennie wykonywać po jednej akcji, dopóki wszyscy nie wykonają po cztery akcje.

W fazie Punktowania będziecie zdobywać punkty za osiągnięte cele. Po zakończeniu tej fazy, jeśli nie był to ostatni rok, rozgrywka wchodzi w kolejny rok.

Jeśli jednak był to ostatni rok gry (rok 3 w rozgrywce standardowej albo rok 4 w rozgrywce długiej), podliczcie zdobyte punkty. Zwycięża Władca z największą ich liczbą.

FAZA PRZYGOTOWANIA

PRZYCHÓD

Wszyscy Władcy otrzymują Przychód z wymienionych poniżej źródeł na kafelkach, które **Kontrolują**. Władca Kontroluje kafelek, jeśli ma na nim siłę bojową.

ŹRÓDŁO	PRZYCHÓD
	Osada
	Miasto
	urodzajna ziemia
	kamieniołom
	żeton Wpływu Sułtana



Sułtan otrzymuje też Przychód za każdą Osadę, za każde Miasto oraz za każdy żeton Wpływu Sułtana na mapie, niezależnie od tego, czy Sułtan Kontroluje dany kafelek, czy nie. Jest to dodatkowy Przychód, który przysługuje Sułtanowi oprócz Przychodu za Kontrolowane kafelki.

Przesuńcie znacznik toru Faz na pozycję Rezerw.

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Po zapoznaniu się z zasadami, lecz przed pierwszą rozgrywką, sprawdźcie indywidualne cele waszych Władców. Szczególną uwagę zwróćcie na cele roku 1. Mądrze zrobicie, zapoznając się z „Kilkoma słowami od Starego Doradcy” na arkuszach wybranych przez was Władców.

Pamiętajcie też, że słabsi Władcy mogą wiele zyskać, współpracując ze sobą przeciwko silniejszym przeciwnikom.

PRZYCHÓD – PRZYKŁAD



Widoczny na mapie układ sił w kroku Przychodu zapewni Władcom opisane poniżej korzyści.



Kaid Kontroluje dwa kafelki urodzajnej ziemi, otrzymuje więc 2 Monety. Nie otrzymuje jednak żadnego przychodu za żeton Wpływu na urodzajnej ziemi, której nie Kontroluje.



Murszid Kontroluje kafelek urodzajnej ziemi z Miastem oraz kafelek z żetonem Wpływu Sułtana, otrzymuje więc łącznie 4 Monety. Posiadanie Wpływu na urodzajnej ziemi nie przynosi mu żadnego Przychodu.



Kalif Kontroluje kafelek urodzajnej ziemi oraz kafelek kamieniołomu, otrzymuje więc 4 Monety. Kontrola nad kafelkiem góry nie zapewnia mu Przychodu.



Sułtan Kontroluje kafelek z Wpływami Sułtana oraz dwa kafelki z Osadą, otrzymuje więc 3 Monety. Co więcej, na mapie są dwie Osady, jedno Miasto oraz dwa żetony Wpływu Sułtana, co zapewnia mu dodatkowy Przychód w wysokości 6 Monet. Sułtan otrzymuje więc łącznie 9 Monet!

REZERWY

Po zebraniu Przychodu przez wszystkich Władców Kalif, Kaid i Nomada obliczają **wartości** swoich **Rezerw**.



Wartość Rezerw **Kaida** zawsze wynosi trzy.



Wartość Rezerw **Kalifa** jest równa łącznej liczbie umieszczonych na mapie Zamków Kalifa i żetonów Wpływów Kalifa.



Wartość Rezerw **Nomady** jest równa potrojonej liczbie żetonów Wpływów Nomady na mapie.

Następnie Kaid, Kalif oraz Nomada obliczają swoją **aktualną siłę**.



W przypadku **Kaida** aktualna wartość siły równa jest łącznej liczbie jego Oddziałów Zaciężnych na mapie i na jego karcie Rezerw.



W przypadku **Kalifa** aktualna wartość siły równa jest łącznej liczbie jego Oddziałów Zaciężnych na mapie i na jego karcie Rezerw.



W przypadku **Nomady** aktualna wartość siły równa jest łącznej liczbie Oddziałów Najemnych na mapie (należących do wszystkich Władców) i Oddziałów Najemnych Nomady na jego karcie Rezerw.



Jeśli twoja **wartość Rezerw** jest większa od twojej **aktualnej siły**, weź ze swojej puli tyle znaczników Oddziałów, ile potrzeba, by wyrównać różnicę, a następnie umieść je na swojej karcie Rezerw. **Kaid** oraz **Kalif** na karcie Rezerw umieszczają Oddziały Zaciężne. **Nomada** na karcie Rezerw umieszcza Oddziały Najemne.

Jeśli twoja **wartość Rezerw** jest **równa twojej aktualnej sile** albo **od niej mniejsza**, nic nie rób.

Przesuńcie znacznik toru Faz na pozycję Utrzymanie.

UTRZYMANIE

W roku 1 pomińcie ten krok.

Jeśli macie przed sobą jakieś odkryte karty Władzy przedstawiające postać  albo batalion , weźcie je z powrotem na rękę. Szczegółowe informacje o kartach Władzy znajdziecie na str. 11.

Następnie z Bazaru Bliskiego odrzućcie dwie karty Władzy. Umieśćcie je odkryte na stosie kart odrzuconych obok talii Władzy.

Następnie uzupełnijcie Bazar.

Teraz przesuńcie znacznik toru Faz na pozycję Akcja 1.

UZUPEŁNIANIE BAZARU

Na końcu kroku Utrzymania uzupełnijcie Bazar. Czynność tę będziecie także wykonywać po zakończeniu akcji zakupu kart Władzy.

Aby uzupełnić Bazar, musicie zsunąć do prawej wszystkie karty pozostałe na Bazarach Bliskim, Środkowym i Dalekim. Pamiętajcie, że jedno puste miejsce na Bazarze może być wypełnione tylko jedną kartą. Wypełniając dostępne puste miejsca, karty będą przemieszczać się ku Bazarowi Bliskiemu, mogą więc zmieniać Bazar, w którym się znajdują.

Dobierzcie kartę z talii Władzy i umieśćcie ją odkrytą w pierwszym od lewej wolnym miejscu planszy Bazaru. Czynność powtarzajcie, póki nie wypełnicie wszystkich wolnych miejsc. Gdy talia Władzy wyczerpie się, przetasujcie stos kart odrzuconych i utwórzcie z niego nową talię Władzy.

Bazar Sultana uzupełniany jest tylko wskutek sułtańskiej akcji Intrygi.

Dzięki temu oferta Bazarów jest bardziej zmienna, a cena niewykupionych kart maleje, gdy przesuwać się one ku Bazarowi Bliskiemu.



FAZA AKCJI

W fazie Akcji będziecie kolejno wykonywać po jednej akcji, aż wszyscy Władcy wykonają ich po cztery. Dostępne każdemu Władcy akcje zostały opisane na jego arkuszu.

Władcy wykonują swoje akcje w następującej kolejności:

-  Kaid
-  Murszid
-  Sułtan
-  Kalif
-  Nomada (jeśli gra)

Zanim Kaid wykona akcję, przesuniecie znacznik na torze Faz. Kiedy wszyscy Władcy wykonają już po cztery akcje, przesuniecie znacznik na fazę Punktowania.

AKCJE

Arkusze waszych Władcy opisują wszystkie akcje, które możecie wykonać. Przedstawiony poniżej opis stanowi jedynie ogólne omówienie. Ikony Władców widoczne przy nazwie akcji wskazują, którzy Władcy mają daną akcję do dyspozycji.

ZDOBYWANIE WPŁYWÓW



Wybierz kafelek, na którym masz Obecność albo kafelek sąsiadujący z kafelkiem, na którym masz Obecność. Nie może to jednak być kafelek, na którym już masz żeton Wpływów.

Jeśli żaden Władca nie ma Obecności na tym kafelku, a Murszid nie ma żetonu Wpływów na żadnym sąsiadującym kafelku, umieść tu swój żeton Wpływów. W innym razie umieść tu żeton Sporu, a następnie rozstrzygnij Walkę o Wpływy.

Walka o Wpływy została omówiona na str. 16.

BUDOWA X



Wznies do X budowli obronnych (Fortów albo Zamków) lub cywilnych (Osad albo Miast) w dowolnej kombinacji. Zarówno wartość X, jak i szczegółowe informacje na temat budowli, które możecie wznieść, znajdują się w arkuszu Władcy.

W jednej akcji na danym kafelku można budować tylko raz. Na jednym kafelku może znajdować się tylko jeden Fort albo Zamek.

Każda budowla ma swój koszt, który w chwili jej wznoszenia należy opłacić, zwracając wskazaną liczbę Monet do puli. Oprócz kosztu na arkuszu Władcy podano także ograniczenia dotyczące lokacji każdej budowli.

Jeśli budowla obronna lub cywilna wznoszona jest na kafelku **góry** albo **kamieniołomu**, jej koszt wzrasta o jedną Monetę.

Jeśli budowla obronna lub cywilna wznoszona jest na kafelku **pustyni**, jej koszt wzrasta o dwie Monety.



Sułtan jest jedynym Władcą, który może budować Osady i Miasta.



Kalif ponosi mniejsze koszty wznoszenia budowli obronnych.

BUDOWLE OBRONNE I CYWILNE

Forty oraz Zamki są budowłami obronnymi i mają siłę bojową. Osady i Miasta to budowle cywilne, które są pozbawione siły bojowej. Pałac ma siłę bojową i jest zaliczany zarówno do budowli obronnych, jak i cywilnych.

Rozróżnienie między budowłami obronnymi a cywilnymi jest szczególnie ważne podczas Walki o Wpływy. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziecie na str. 16.

PRZEMIESZCZENIE X



Przemieść dowolną liczbę Oddziałów z jednego kafelka na sąsiadujący z nim kafelek, na którym żaden inny Władca nie ma Kontroli.

Możesz tę czynność wykonać X razy, jak wskazano na twoim arkuszu Władcy.

Jeden Oddział może poruszyć się wielokrotnie.

Przemieszczenie X nie pozwala ani na rozpoczęcie Starcia, ani na Lupienie budowli.

LIMIT ODDZIAŁÓW

Na jednym kafelku można mieć maksymalnie pięć Oddziałów (siedem w przypadku **Kaida**). Więcej informacji na temat limitu Oddziałów znajdziecie na str. 17.

NAJAZD



Wybierz **jedną** z poniższych opcji.

- Porusz dowolną liczbę Oddziałów z jednego kafelka na sąsiadujący z nim kafelek, nad którym inny Władca ma Kontrolę. To rozpoczyna Starcie. Szczegółowe informacje na jego temat znajdziecie na str. 14.
- Porusz dowolną liczbę Oddziałów z jednego kafelka na sąsiadujący z nim kafelek, nad którym żaden inny Władca nie ma Kontroli i na którym znajduje się Osada albo Miasto. Złup tę Osadę albo Miasto (usuń znacznik budowli z mapy), a następnie weź odpowiednią liczbę Monet z puli – dwie za Osadę, cztery za Miasto.

WERBUNEK X ODDZIAŁÓW



Zwerbuj do X Oddziałów. Wartość X znajdziesz na swoim arkuszu Władcy.

Umieść do X Oddziałów ze swojej karty Rezerw na co najmniej jednym kafelku. Nie możesz umieszczać swoich Oddziałów na kafelkach Kontrolowanych przez innych Władców.

Możesz umieścić kilka Oddziałów na tym samym kafelku.

Nie możesz Zwerbować więcej Oddziałów, niż masz dostępnych na karcie Rezerw.



Kalif może umieszczać Oddziały tylko na kafelkach, na których już ma Obecność. Werbowane przez niego oddziały to zawsze Oddziały Zaciężne. W jednej akcji Kalif może Zwerbować maksymalnie trzy Oddziały.



Kaid może umieszczać Oddziały tylko na kafelkach, na których już ma Obecność. Werbowane przez niego oddziały to zawsze Oddziały Zaciężne. W jednej akcji Kaid może Zwerbować maksymalnie dwa Oddziały.



Nomada może umieszczać Oddziały na dowolnym kafelku, który nie jest Kontrolowany przez innego Władcę. Werbowane przez niego oddziały to zawsze Oddziały Najemne. W jednej akcji Nomada może Zwerbować maksymalnie dwa Oddziały.

Na jednym kafelku można mieć maksymalnie pięć Oddziałów (siedem w przypadku **Kaida**). Więcej informacji na temat limitu Oddziałów znajdziecie na str. 17.

PRZEKUPIENIE NAJEMNIKÓW

ROZGRYWKA PIĘCIOOSOBOWA



Ta akcja dostępna jest wyłącznie podczas rozgrywki pięcioosobowej.

Nie ma ona swojej czteroosobowej alternatywy.

Przed wykonaniem tej akcji wybierz kafelek, na którym znajduje się co najmniej jeden Oddział Najemny Nomady. Następnie ustal z Nomadą, jaką liczbę jego Oddziałów Najemnych z tego kafelka Przekupisz (jeden albo dwa) oraz jaką cenę mu za to zapłacisz (dowolna liczba Monet, także zero). Jeśli nie uda Wam się dobić targu, musisz zrezygnować z tej akcji i wykonać inną.

Zapłać Nomadzie ustaloną liczbę Monet, a następnie usuń umówioną liczbę Oddziałów Najemnych Nomady z wybranego wcześniej kafelka. W ich miejsce umieść swoje Oddziały Najemne w tej samej liczbie (ze swojej puli).

Jeśli na danym kafelku nadal znajdują się należące do Nomady komponenty o sile bojowej, rozstrzygnij Starcie. Ty jesteś najeźdźcą. Szczegółowe informacje na temat Starcia znajdziecie na str. 14.

Jeśli nie doszło do Starcia, możesz wykonać Przemieszczenie 1 albo Najazd (patrz str. 9). Możesz Przemieścić wyłącznie przekupione Oddziały (właśnie umieszczone na mapie).

NAJĘCIE ODDZIAŁÓW

ROZGRYWKA CZTEROOSOBOWA



Ta akcja dostępna jest wyłącznie podczas rozgrywki czteroosobowej.

Pięcioosobowa alternatywa dla tej akcji została opisana poniżej.

Wybierz jedną z poniższych opcji.

- Wpłać dwie Monety do puli. Następnie umieść jeden Oddział Najemny ze swojej puli na kafelku, na którym masz Obecność, a żaden inny Władca nie ma Kontroli.
- Wpłać sześć Monet do puli. Następnie umieść dwa Oddziały Najemne ze swojej puli na kafelkach, na których masz Obecność, a żaden inny Władca nie ma Kontroli. Mogą to być dwa różne kafelki, ale możesz też umieścić oba Oddziały na tym samym kafelku.

NAJĘCIE ODDZIAŁÓW

ROZGRYWKA PIĘCIOOSOBOWA



Ta akcja dostępna jest wyłącznie podczas rozgrywki pięcioosobowej.

Czteroosobowa alternatywa dla tej akcji została opisana powyżej.

Przed wykonaniem tej akcji ustal z Nomadą, jaką liczbę jego Oddziałów Najemnych z jego karty Rezerw Najmiesz (jeden albo dwa) oraz jaką cenę mu za to zapłacisz (dowolna liczba Monet, także zero). Jeśli nie uda wam się dobić targu albo jeśli Nomada nie ma żadnych Oddziałów na swojej karcie Rezerw, musisz zrezygnować z tej akcji i wykonać inną.

Zapłać Nomadzie ustaloną liczbę Monet i umieść umówioną liczbę Oddziałów Najemnych ze swojej puli na kafelkach, na których masz Obecność, a żaden inny Władca nie ma Kontroli. Następnie Nomada odkłada tę samą liczbę Oddziałów ze swojej karty Rezerw do swojej puli.

Najęte Oddziały możesz umieścić na jednym kafelku albo na dwóch różnych.

KUPNO KART WŁADZY



Przed wykonaniem tej akcji możesz umówić się z Sultanem na Kupno wybranej karty z Bazaru Sultana oraz ustalić cenę, jaką mu za nią zapłacisz (dowolna liczba Monet, także zero). Jeśli nie uda wam się dobić targu, **możesz**, zamiast tej akcji, wykonać inną.

Wybierz **dowolną liczbę** opcji z dostępnych poniżej. Każdą z nich możesz rozpatrzyć tylko raz.

- Kup jedną kartę z Bazaru Bliskiego za dwie Monety.
- Kup jedną kartę z Bazaru Środkowego za cztery Monety.
- Kup jedną kartę z Bazaru Dalekiego za sześć Monet.
- Kup ustaloną z Sultanem kartę z Bazaru Sultana za umówioną liczbę Monet. Nie możesz wybrać tej opcji, jeśli nie udało ci się ustalić z Sultanem warunków sprzedaży wybranej karty.

Kupując kartę z Bazaru Bliskiego, Środkowego lub Dalekiego, zapłać stosowną liczbę Monet Władcy, z którym powiązana jest nabywana karta.

Jeśli Kupujesz kartę powiązaną z Twoim Władcą, zapłać za nią do puli połowę jej ceny.

Jeśli w czteroosobowej rozgrywce Kupujesz kartę powiązaną z Nomadą, należąca cena zapłać do puli.

Kupując kartę z Bazaru Sultana, uzgodnioną cenę zawsze płacisz Sultanowi, niezależnie od tego, z którym Władcą ta karta jest powiązana.



Sultan zawsze może Kupić kartę ze swojego Bazaru bezpłatnie.

Wszystkie nabyte karty weź na rękę.

Liczba kart Władzy, które masz na ręce, jest informacją jawną.

Po zakończeniu akcji Kupna kart uzupełnij Bazar zgodnie ze wskazówkami ze str. 8.

LIMIT KART NA RĘCE

Na ręce nie możesz nigdy mieć więcej niż osiem kart. Gdyby zdarzyło się, że będziesz mieć na ręce więcej niż osiem kart, odrzuć nadmiarowe. Szczegółowe informacje na temat limitu kart na ręce znajdziesz na str. 17.

ZAGRANIE KARTY WŁADZY



Z kart na ręce wybierz jedną, która opatrzona jest słowem kluczowym **akcja**. Rozpatrz jej działanie, a następnie odłóż ją na stos odrzuconych kart Władzy.

Zagranie karty ze słowem kluczowym **w dowolnym momencie** nie wymaga poświęcenia osobnej akcji. Karta taka może zostać zagrana podczas dowolnej innej akcji w fazie Akcji.

DANINA



Weź z puli 1 Monetę.

KARTY WŁADZY



1. **Powiązany Władca:** Każda karta jest powiązana z jednym Władcą, co ma znaczenie wyłącznie podczas Kupna kart. Kolor karty i jej symbol informują, z jakim Władcą jest ona powiązana. Żadna karta nie jest powiązana z Sultanem.
2. **Typ:** Wszystkie karty należą do jednego z następujących typów: wydarzenie (błyskawica), postać (człowiek), batalion (szkier) albo strategia (trójkąt). Niektóre karty odwołują się do typów innych kart. Po zagranie kart wydarzenia (błyskawica) odrzuć je. Po zagranie kart postaci (człowiek) lub batalionu (szkier) połóż je odkryte przed sobą – w fazie Przygotowania weźmiesz je znów na rękę. Karty strategii (trójkąt) wracają na rękę po ich zagranie.
3. **Słowa kluczowe.** Każda karta opatrzona jest co najmniej jednym słowem kluczowym. Jest ono zapisane wielkimi literami i informuje o tym, kiedy karta jest rozpatrywana. Efekt podany po słowie **Starcie** rozpatrywany jest, gdy karta zostanie zagrana podczas Starcia. Efekt podany po słowie **Walka o Wpływ** rozpatrywany jest, gdy karta zostanie zagrana podczas Walki o Wpływ. Efekt podany po słowie **akcja** rozpatrywany jest, gdy karta zostanie zagrana jako akcja. Karta ze słowem **w dowolnym momencie** może zostać zagrana w dowolnym momencie w fazie Akcji. **Jeśli karta ma kilka słów kluczowych, możesz rozpatrzyć wszystkie efekty, które odnoszą się do sytuacji, w której ta karta została zagrana.**
Za wyjątkiem karty „Działania wojenne” wszystkie efekty kart są opcjonalne. Niektóre efekty kart Starcia będą wymagały przydzielenia Oddziałów do karty. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz pod hasłem „Starcie” na str. 14.
4. **Efekty.** Na każdej karcie podano jej działanie. Niektóre karty mają dwa efekty – każdy z osobnym słowem kluczowym.

Karta *Działania wojenne* (trójkąt) ma inny kolor, ponieważ stanowi ona rękę początkową Kaida. Jest to jedyna karta, której efekty po zagranie muszą zostać rozpatrzone w całości.

AKCJE SPECJALNE

Każda z podanych poniżej akcji jest wyjątkową zdolnością, z której skorzystać może tylko jeden Władca.

POWSTANIE



Wybierz jeden Kontrolowany przez innego Władcę kafelek, na którym znajduje się twój żeton Wpływów. Usuń swój żeton Wpływów i umieść na tym kafelku dwa Oddziały Zaciężne. Rozstrzygnij Starcie.

Szczegółowe informacje na jego temat znajdziecie na str. 14.

ZACIĄG



Na **każdym** kafelku, na którym masz swój żeton Wpływów i który nie jest Kontrolowany przez innego Władcę, możesz wybrać jeden z następujących dwóch efektów:

- umieść jeden Oddział Zaciężny ze swojej puli,
- umieść dwa Oddziały Zaciężne ze swojej puli i usuń żeton Wpływów.

Na różnych kafelkach możesz wybrać różne efekty.

SPISEK



Podjrzij siedem kart z wierzchu talii Władzy. Jeśli nie masz żadnej karty Władzy na ręce, w tajemnicy wybierz dwie powiązane z Murszidem karty i weź je na rękę. W innym razie w tajemnicy wybierz jedną powiązaną z Murszidem kartę i weź ją na rękę.

Pozostałe karty potasuj i połóż zakryte na wierzchu talii Władzy.

Jeśli w podejrzanym siedmiu kartach Władzy jest mniej powiązanych z Murszidem kart, niż masz dobrać, weź ich tyle, ile jest dostępnych. Za każdą należną, lecz niedobraną kartę, weź jedną Monetę. Pozostałe karty potasuj i odłóż **na spód** talii Władzy (zamiast na jej wierzch).

INTRYGĄ



Podjrzij dziesięć kart z wierzchu talii Władzy. Za każde puste miejsce na Bazarze Sultana wybierz jedną z nich i umieść ją w tym miejscu. Następnie przetasuj pozostałe karty i odłóż je **na spód** talii Władzy.

PRZENIESIENIE PAŁACU



Wybierz niekontrolowany przez żadnego innego Władcę kafelek, na którym masz Obecność. Umieść swój Pałac na tym kafelku.

Jeśli twój Pałac został Złupiony, ta akcja przywraca go na mapę. W innym razie ta akcja przenosi Pałac.

DEZERCJA



Usuń z jednego kafelka dowolną liczbę Oddziałów Najemnych dowolnego Władcy. Zwróć te Oddziały do puli ich właściciela. Za każdy usunięty w ten sposób Oddział Najemny przenieś jeden Oddział Najemny ze swojej puli na swoją kartę Rezerw.

FAZA PUNKTOWANIA

Na koniec roku 1 zdobywacie punkty za wszystkie osiągnięte cele z arkusza Władcy. W kolejnych latach zdobywacie punkty za wszystkie osiągnięte cele z arkusza Władcy z **wyjątkiem** celu roku 1.

Przy wielu celach podano warunki ich osiągnięcia. W takim przypadku wskazaną liczbę punktów za dany cel zdobywacie, tylko jeśli spełniacie te warunki.

Po zakończeniu Punktowania każdy Władca ogłasza liczbę zdobytych w tej fazie punktów. Nie musicie podawać sumy wszystkich swoich punktów.

Za każdym razem, gdy zdobywacie punkty, weźcie z puli żetony o odpowiedniej wartości. Żetony punktów Zwycięstwa trzymajcie zakryte.

Każde z was może sprawdzić, ile ma punktów, ale nie może podglądać żetonów punktów Zwycięstwa innych Władców.

Po ogłoszeniu liczby zdobytych punktów przez wszystkich Władców przesuniecie znacznik na torze Faz na pozycję „Przygotowanie”, a znacznik Lat – na kolejny rok.



Kaid zdobywa punkty za cele główne w fazie Akcji, po rozpatrzeniu Starcia i Złupieniu budowli cywilnych lub obronnych. Liczbę zdobytych w ten sposób punktów Kaid ogłasza w chwili ich zdobycia, a nie w fazie Punktowania.

Koniec gry

Po upływie ustalonej przez wszystkich liczby lat (trzy lata w dla rozgrywki standardowej, cztery lata dla długiej) gra dobiega końca.

Wszyscy Władcy ujawniają liczbę zdobytych punktów Zwycięstwa. Wygrywa Władca, który zdobył ich najwięcej.

W przypadku remisu decyduje wartość posiadanych Monet.

Jeśli i tu jest remis, wygrywa ten z remisujących Władców, który jest wcześniej w kolejności wykonywania tur: Kaid, Murszid, Sułtan, Kalif, Nomada.

Zasady dodatkowe




STARCIE

Kiedy komponent o sile bojowej zostaje umieszczony na kafelku, na którym znajduje się komponent o sile bojowej innego Władcy, rozpoczyna się Starcie. Starcie rozpoczyna się natychmiast po zakończeniu akcji, która do niego doprowadziła.

Starcie może rozpocząć się wyłącznie wskutek następujących akcji: Najazdu, Powstania, Przekupienia Najemników, zagrania karty Władzy.





Władca, który wykonał akcję rozpoczynając Starcie, jest **najeżdźcą**. Drugi Władca to **obrońca**. *Starcie zawsze toczy się tylko między dwoma Władcami.*

Starcia rozstrzygacie według poniższych kroków.

- Wybór kart.** Najeżdźca i obrońca w tajemnicy wybierają z ręki dowolną liczbę kart Władzy opatrzonych słowem *Starcie*. Można nie wybrać żadnej karty. Liczba wybranych kart jest tajemnicą, więc aby ją ukryć, możecie do wybranych kart dołączyć także karty podsumowania Starcia i Walki o Wpływy.
- Rozpatrywanie.** Jednocześnie ujawnijcie wszystkie wybrane karty i rozpatrzcie je w następującej kolejności.
 - Działania wojenne* .
 - Asasyni*  najeżdźcy.
 - Asasyni*  obrońcy.
 - Pozostałe karty najeżdźcy w wybranej przez niego kolejności.
 - Pozostałe karty obrońcy w wybranej przez niego kolejności.



Jeśli efekt karty każe przydzielić do niej Oddziały, umieść je na tej karcie. Oddziały przydzielone do jednej karty **nie mogą** zostać przydzielone do innej. Oddziały przydzielone do karty nadal są uważane za znajdujące się na kafelku, na którym Starcie ma miejsce. Rozpatrywanie kart może sprawić, że jakieś Oddziały zostaną wprowadzone do Starcia albo z niego usunięte. O ile nie zaznaczono inaczej, tylko Oddziały znajdujące się na danym kafelku mogą być przydzielane do kart. Jeśli karta odwołuje się do aktywnego kafelka, chodzi o kafelek, na którym Starcie ma miejsce.

- Określenie zwycięzcy.** Zliczcie osobno siły bojowe najeżdźcy oraz obrońcy, sumując siły bojowe każdego z Władców zapewniane mu przez zagrane karty Władzy, przez znajdujące się na nich komponenty, a także przez wszystkie komponenty znajdujące się na kafelku. Władca o większej sile bojowej wygrywa. W przypadku remisu wygrywa najeżdźca.
- Straty.** Poczynając od najeżdźcy, każdy Władca zwraca do puli Oddziały – z kafelka lub spośród Oddziałów przydzielonych do jego kart – w liczbie równej połowie siły bojowej przeciwnika (zaokrąglonej w dół). Wszelkie pozostałe na kartach Oddziały wracają na kafelek.
- Odwrót.** Władca, który przegrał Starcie, zwraca wszystkie pozostałe na kafelku Oddziały Najemne do swojej puli, a wszystkie pozostałe na kafelku Oddziały Zaciężne – na swoją kartę Rezerw.

- Usuwanie kart.** Wszystkie zagrane karty postaci  i batalionu  umieśćcie odkryte przed sobą. Jeśli *Działania wojenne*  zostały zagrane, karta ta wraca na rękę. Wszystkie zagrane karty wydarzeń  odłóżcie na stos odrzuconych kart Władzy.
- Zajmowanie.** Jeśli na kafelku najeżdźca ma co najmniej jeden Oddział i znajduje się tam Fort albo Zamek, najeżdźca może go zająć. Jeśli to zrobi, najeżdźca zwraca tę budowlę do puli pokonanego Władcy, zastępując ją na mapie taką samą budowlą ze swojej puli.
Najeżdźca nie może zająć Fortu ani Zamku, jeśli w swojej puli nie ma odpowiedniej budowli.
- Łupienie.** Jeśli na kafelku najeżdźca ma co najmniej jeden Oddział i znajduje się tam niezajęty Fort, Zamek lub Pałac, najeżdźca musi je Złupić. Najeżdźca zwraca te budowle do puli pokonanego Władcy i bierze z puli odpowiednią liczbę Monet (jedną za Fort, dwie za Pałac lub trzy za Zamek). Następnie najeżdźca może Złupić Osadę albo Miasto, jeśli któreś z nich również znajduje się na kafelku. Jeśli to zrobi, najeżdźca zwraca tę budowlę do puli Sultana i bierze z puli dwie Monety za Osadę albo cztery Monety za Miasto.

Jeśli najeżdźcy na danym kafelku nie pozostał żaden Oddział, nie może zajmować ani Łupić, nawet mimo wygranej! Obrońca nigdy nie może zajmować ani Łupić budowli obronnych ani cywilnych.

Jeśli najeżdźca nie może zająć budowli obronnej, a karta Władzy nie pozwala na jej Złupienie, budowlę należy po prostu usunąć.

Jeżeli Starcie ma miejsce na kafelku, na którym Murszid ma Wpływy albo na kafelku sąsiadującym z kafelkiem, na którym Murszid ma Wpływy, oraz jeśli Murszid nie jest ani najeżdźcą, ani obrońcą, to może on w kroku wyboru w tajemnicy wybrać karty, jak gdyby był najeżdźcą albo obrońcą. Jeśli Murszid wybrał co najmniej jedną kartę, na początku kroku rozpatrywania musi opowiedzieć się po jednej ze stron i przypisać swoje karty najeżdźcy albo obrońcy. Od tego momentu karty te traktujcie, jakby zostały zagrane przez Władcę, któremu je przypisano. Zagrane w ten sposób karty postaci  i batalionu  w kroku usuwania kart Murszid kładzie przed sobą.

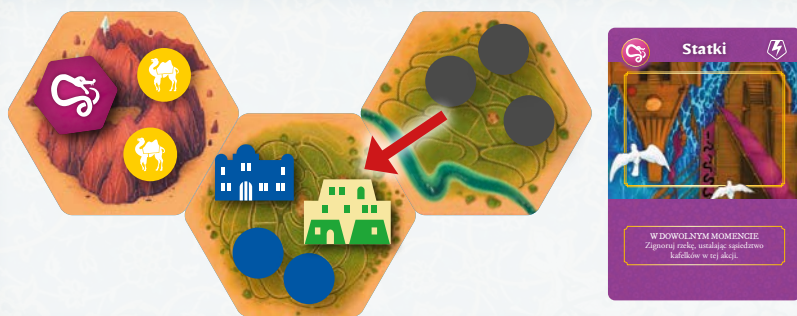


Na kafelkach, na których znajduje się żeton Wpływów Murszida, Starcia kończące się remisem w kroku określania zwycięzcy rozstrzygane są przez Murszida.



Jeśli Nomada przegra Starcie, w kroku odwrotu wszystkie pozostałe mu na kafelku Oddziały Najemne zwraca na swoją kartę Rezerw zamiast do puli.

STARCIE – PRZYKŁAD



Kaid wykonuje akcję Najazdu. Zagrywa *Statki* (może to zrobić, gdyż ta karta Władzy opatrzona jest słowem **w dowolnym momencie**), co pozwala mu przemieścić Oddziały na drugą stronę rzeki. Kaid przenosi trzy Oddziały Zaciężne na kafelek Kontrolowany przez Kalifa. Kalif ma na nim siłę bojową, więc rozpoczyna się Starcie.

Ponieważ to akcja Kaida zainicjowała Starcie, to on jest najeżdźcą, a Kalif – obrońcą.

Murszid ma swój żeton Wpływów na kafelku sąsiadującym z miejscem Starcia. Postanawia więc *Paktować* z Kaidem i proponuje, że w zamian za dwa punkty Zwycięstwa wesprze go *Ingerencją* – zagrywając karty Władzy. Kaid przyjmuje ofertę.

1. Wybór kart

Kaid, Kalif oraz Murszid najpierw w tajemnicy wybierają karty Władzy, a następnie ujawniają je.

Kaid odkrywa karty *Działania wojenne* i *Szajch*. Kalif odkrywa kartę *Machiny oblężnicze*. Murszid nie odkrywa żadnych kart.



2. Rozpatrywanie

Karta *Działania wojenne* jest zawsze rozpatrywana pierwsza. Ponieważ Kaid ma na kafelku trzy Oddziały, musi przydzielić do karty jeden Oddział, co zapewnia mu +1 do siły bojowej.

Żadna karta Asasynów nie została zagrana, więc Kaid, jako najeżdźca, pierwszy rozpatruje pozostałą mu kartę. Usuwa należący do Nomady Oddział Najemny z sąsiadującego kafelka góry i zwraca go do puli Nomady. Następnie Kaid umieszcza jeden ze swoich Oddziałów Najemnych na kafelku, na którym ma miejsce Starcie i natychmiast przydziela go do karty *Szajcha*.

Teraz Kalif rozpatruje swoje *Machiny oblężnicze*. Jest obrońcą i ma budowlę obronną na kafelku, więc karta zapewnia mu +1 do siły bojowej.

3. Określenie zwycięzcy

Kaid ma na kafelku trzy Oddziały Zaciężne oraz jeden Oddział Najemny (łącznie z przydzielonymi do kart), a *Działania wojenne* zapewniają mu +1 do siły bojowej, co łącznie daje siłę o wartości 5.

Kalif zaś dysponuje dwoma Oddziałami Zaciężnymi, Fortem oraz *Machinami oblężniczymi*, co zapewnia mu łącznie siłę o wartości 4.

Kaid zwycięża Starcie i musi zapłacić Murszidowi dwa punkty Zwycięstwa. Musi to zrobić nawet, mimo iż Murszid nie zapewnił obiecanego wsparcia.

Teraz przydzielony do *Działań wojennych* Oddział Zaciężny wraca do puli, a przydzielony *Szajchowi* Oddział Najemny – na kafelek.

4. Straty

Siła bojowa Kalifa wynosiła cztery, więc poniesione przez Kaida straty wynoszą dwa Oddziały. Kaid decyduje więc, że do puli trafi jeden Oddział Najemny i jeden Oddział Zaciężny.

Ponieważ siła bojowa Kaida wynosiła pięć, straty Kalifa, po zaokrągleniu w dół, również wynoszą dwa Oddziały. Do puli wracają więc obydwie Oddziały Kalifa.

5. Odwrót

Ponieważ na tym kafelku Kalifowi nie pozostały żadne Oddziały, nikt nie dokonuje odwrotu.

6. Usuwanie kart

Działania wojenne to karta strategii (▲), wraca więc od razu na rękę. *Szajch* jest natomiast kartą postaci (▲), zatem Kaid kładzie ją odkrytą przed sobą.

Ponieważ *Machiny oblężnicze* to karta batalionu (◀), Kalif kładzie ją przed sobą.

7. Zajmowanie

Kaid może teraz zająć znajdujący się na kafelku Fort. Postanawia jednak tego nie robić.

8. Łupienie

Ponieważ Kaid nie zajął Fortu, musi go teraz Złupić. Fort wraca więc do Kalifa, a Kaid otrzymuje z puli jedną Monetę.

Następnie Kaid postanawia Złupić Miasto. Oddaje więc jego znacznik Sułtanowi i otrzymuje z puli cztery Monety.

Kaid natychmiast zdobywa siedem punktów Zwycięstwa za osiągnięcie celu głównego – dwa za straty Kalifa (usunięte dwa Oddziały), jeden za Złupienie Fortu i cztery za Złupienie Miasta.



WALKA O WPŁYWY

Walka o Wpływy rozpoczyna się, gdy jeden z Władców wykona akcję Zdobywania Wpływów na kafelku, na którym inny Władca ma Obecność, albo na kafelku sąsiadującym z kafelkiem, na którym znajduje się żeton Wpływów Murszida.

Władca wykonujący akcję jest **najeżdźcą**. **Uczestnikami** są wszyscy Władcy, którzy mają Obecność na danym kafelku.

Walki o Wpływy rozstrzygajcie według poniższych kroków.

1. **Wybór kart.** Najeżdźca i uczestnicy w tajemnicy wybierają z ręki dowolną liczbę kart Władzy opatrzonych słowami Walka o Wpływy. Można nie wybrać żadnej karty.

Liczba wybranych kart jest tajemnicą, więc aby ją ukryć, możecie do wybranych kart dołączyć także karty podsumowania Starcia i Walki o Wpływy.

2. **Deklaracja stronnictwa.** Wszyscy uczestnicy opowiadają się jako poplecznicy (najeżdźcy) albo jako obrońcy. Jeżeli uczestników jest więcej niż jeden, deklaracje stronnictwa składajcie w kolejności wykonywania tur: Kaid, Murszid, Sułtan, Kalif, Nomada.

3. **Rozpatrywanie.** Jednocześnie ujawnijcie wszystkie wybrane karty i rozpatrzenie w następującej kolejności:

A. *Asasyni*  najeżdźcy.

B. *Asasyni*  popleczników.

C. *Asasyni*  obrońców.

D. Pozostałe karty najeżdźcy.

E. Pozostałe karty popleczników.

F. Pozostałe karty obrońców.

Jeżeli obrońców jest więcej niż jeden, ich karty rozpatrujcie w kolejności wykonywania tur: Kaid, Murszid, Sułtan, Kalif, Nomada.

4. **Wpływy najeżdźcy.** Zliczcie łączne Wpływy najeżdźcy, dodając do siebie poniższe rodzaje Wpływów:

Wpływy militarne (maks. jeden). Jeśli na kafelku znajduje się jakikolwiek Oddział lub budowla obronna najeżdźcy albo poplecznika, Wpływy najeżdźcy rosną o jeden. *Większa liczba komponentów tego samego rodzaju nie zwiększa siły Wpływów.*

Wpływy cywilne (maks. jeden). Jeśli na kafelku znajduje się jakakolwiek budowla cywilna najeżdźcy, jego Wpływy rosną o jeden.

Wpływy cywilne popleczników (maks. jeden za poplecznika). Za każdego poplecznika z żetonem Wpływów albo budowlą cywilną na kafelku, Wpływy najeżdźcy rosną o jeden. *Większa liczba komponentów należących do jednego Władcy nie zwiększa siły Wpływów.*

Wpływy z kart. Dodajcie do Wpływów wszelkie modyfikatory z zagranich kart Władzy.



5. **Wpływy obrońców.** Zliczcie łączne Wpływy obrońców, dodając do siebie poniższe rodzaje Wpływów:

Wpływy militarne (maks. jeden). Jeśli na kafelku znajduje się Oddział lub budowla obronna któregoś z obrońców, ich Wpływy rosną o jeden. *Większa liczba komponentów nie zwiększa siły Wpływów.*

Wpływy cywilne (maks. jeden). Jeśli na kafelku znajduje się żeton Wpływów lub budowla cywilna któregoś z obrońców, ich Wpływy rosną o jeden. *Większa liczba komponentów należących do jednego albo kilku Władców nie zwiększa siły Wpływów.*

Wpływy z kart. Dodajcie do Wpływów wszelkie modyfikatory z zagranich kart Władzy.

6. **Określenie zwycięzcy.** Jeżeli Wpływy najeżdźcy są co najmniej równe Wpływom obrońców, najeżdźca zwycięża i umieszcza na kafelku swój żeton Wpływów. Jeśli na kafelku znajduje się już żeton Wpływów, usuwa go. Jeśli Wpływy obrońców są większe od Wpływów najeżdźcy, nic się nie dzieje. W obu przypadkach usuńcie żeton Sporu.

7. **Usuwanie kart.** Wszystkie zagrane karty postaci  umieśćcie odkryte przed sobą. Wszystkie zagrane karty wydarzeń  odłóżcie na stos odrzuconych kart Władzy.

Jeżeli Walka o Wpływy ma miejsce na kafelku sąsiadującym z kafelkiem, na którym Murszid ma Wpływy, Murszid uważany jest za uczestnika, nawet jeśli nie ma Obecności na kafelku, na którym toczy się Walka o Wpływy.



Jeżeli na kafelku, na którym Murszid ma Wpływy, Walka o Wpływy zakończy się remisem, to Murszid decyduje, czy najeżdźca zwycięża.

BUDOWLE CYWILNE I OBRONNE ORAZ PAŁAC

Forty i Zamki to budowle obronne, które zapewniają Wpływy militarny.

Osady i Miasta to budowle cywilne, które zapewniają Wpływy cywilny. Pałac Kalifa jest zarówno budowlą obronną, jak i cywilną, więc zapewnia oba rodzaje Wpływów.

WALKA O WPŁYWY – PRZYKŁAD

Kalif wykonuje akcję Zdobywania Wpływów na kafelku przeprawy przez rzekę. Umieszcza więc tam żeton Sporu. Ponieważ to akcja Kalifa zainicjowała Walkę o Wpływy, to on jest najeżdźcą. Sułtan i Murszid są uczestnikami, gdyż obaj mają Obecność na tym kafelku.



1. Wybór kart

Kalif, Sułtan oraz Murszid najpierw w tajemnicy wybierają karty Władzy, a następnie ujawniają je.

Kalif odkrywa *Buntowników*, a Murszid – *Imama* i *Nieprawość*. Sułtan nie ujawnia żadnych kart.

2. Deklaracja stronnictwa

Według kolejności tur Murszid jest wcześniej, więc jako pierwszy opowiada się po jednej ze stron – deklaruje się jako obrońca. Sułtan, biorąc stronę najeżdźcy, deklaruje się jako poplecznik.

3. Rozpatrywanie

Jako najeżdźca Kalif rozpatruje swoją kartę pierwszy. Ponieważ na kafelku znajduje się Miasto, *Buntownicy* zapewniają mu +2 do Wpływów.

Teraz Murszid rozpatruje swoje karty. Dzięki *Imamowi* otrzymuje +2 do Wpływów. Następnie korzysta z *Nieprawości*, która modyfikuje Wpływy Sułtana o -1.

4. Wpływy najeżdźcy

Wpływy najeżdźcy wyglądają zatem następująco: +1 za Wpływy militarne (Oddziały Kalifa), +1 za Wpływy cywilne poplecznika (Miasto Sułtana), +2 z zagranich przez Kalifa *Buntowników*, -1 za zagrana przez Murszida *Nieprawość* – razem 3.

5. Wpływy obrońców

Wpływy obrońców mają się następująco: +1 za Wpływy cywilne (żeton Wpływów Murszida) i +2 z zagranego przez Murszida *Imama* – razem 3.

6. Określenie zwycięzcy

Z zasady w takiej sytuacji wygrywa najeżdźca, ale w przypadku remisu Murszid może Przeważać Szalę Zwycięstwa. Postanawia więc, że zwyciężają obrońcy, Kalif zaś usuwa żeton Sporu.

7. Usuwanie kart

Zgodnie z efektem karty Sułtan bierze *Nieprawość* na rękę.

Kalif odrzuca *Buntowników*, gdyż jest to karta wydarzenia ⚡.

Imam jest kartą postaci ⚠, zatem Murszid kładzie ją przed sobą.

LIMIT ODDZIAŁÓW

Na jednym kafelku możesz mieć maksymalnie pięć Oddziałów.

Ograniczenie to dotyczy łącznej liczby Oddziałów Zaciężnych i Najemnych.

Po każdej wykonanej akcji sprawdzajcie, czy limit nie został przekroczony. Jeżeli liczba Oddziałów Władcy na danym kafelku przekroczy limit, Władca ten musi usunąć nadmiarowe Oddziały. Oddziały Najemne wracają do puli Władcy, a Oddziały Zaciężne – na jego kartę Rezerw.



W przypadku **Kaida** limit Oddziałów na jednym kafelku wynosi siedem.

LIMIT KART NA RĘCE

Na ręce nigdy nie możesz mieć więcej niż osiem kart.

Niezależnie od przyczyny, jeśli masz na ręce więcej niż osiem kart, odrzuć nadmiarowe. Taka sytuacja najczęściej będzie się zdarzać po wykonaniu akcji *Kupna kart Władzy* albo po ponownym wzięciu na rękę kart w kroku *Utrzymania*.

Karty Rezerw, karty podsumowań Starcia i Walki o Wpływy nie wliczają się do limitu.

ATRYBUTY SPECJALNE

Każdy z poniższych atrybutów przysługuje tylko jednemu Władcy.

WĘDROWNY ROZBÓJNIK



Zdobywasz punkty za cel główny po rozstrzygnięciu Starcia, a nie podczas fazy Punktowania.

Określ należną ich liczbę, ogłoś ją i dobierz żetony punktów Zwycięstwa o odpowiedniej wartości. Dobrane żetony przechowuj zakryte, jak zazwyczaj.

WÓDZ



Dzięki Zaciągowi możesz zwerbować dużą liczbę Oddziałów bezpośrednio ze swojej puli.

NISZCZYCIEL



Nie możesz budować. Jesteś jedynym Władcą, który nie ma dostępu do tej akcji i nie może wznosić budowli cywilnych ani obronnych.

ZDOBYWCA



Podczas przygotowania gry otrzymujesz *Działania wojenne*. Możesz zagrywać tę kartę w każdym Starciu, w którym uczestniczysz. Po zakończeniu Starcia *Działania wojenne* natychmiast wracają na twoją rękę.

HERSZT HORDY



Maksymalna liczba Oddziałów, które możesz mieć na jednym kafelku, wynosi siedem.

PODJAZD



Jedno Przemieszczenie pozwala ci wykonać trzy ruchy.

PRZEWAŻANIE SZALI ZWYCIĘSTWA



Na kafelkach z twoim żetonem Wpływu możesz rozstrzygać, kto w przypadku remisu zwycięża Starcie lub Walkę o Wpływy. *Z zasady w takich sytuacjach wygrywa najeźdźca.*

POSŁUCH



Uczestniczysz we wszelkich Walkach o Wpływy, które mają miejsce na kafelkach sąsiadujących z kafelkiem, na którym masz swój żeton Wpływu. *Z zasady za uczestników Walki o Wpływy uważani są wyłącznie Władcy mający Obecność na kafelku, na którym Walka ta ma miejsce.*

Jeśli nie masz Obecności na takim kafelku, możesz wpływać na jej przebieg, zagrywając karty Władzy.

INGERENCJA



Jeśli Starcie ma miejsce na kafelku, na którym masz Wpływy albo na kafelku sąsiadującym z kafelkiem, na którym masz Wpływy, oraz jeśli nie jesteś ani najeźdźcą, ani obrońcą, możesz w kroku wyboru w tajemnicy wybrać karty, jak gdybyś był najeźdźcą albo obrońcą. Jeśli to zrobisz, na początku kroku rozpatrywania przypisz wszystkie wybrane karty najeźdźcy albo obrońcy. Od tego momentu karty te traktowane są, jakby zostały zagrane przez Władcę, któremu je przypisano. Jednakże zagrane w ten sposób karty postaci i batalionu w kroku usuwania kart połącz przed sobą.

PAKTOWANIE



Na początku Starcia albo Walki o Wpływy dowolny uczestnik może zaoferować ci do pięciu punktów Zwycięstwa w zamian za twoje wsparcie. Nie możesz być ani najeźdźcą, ani obrońcą, a Starcie albo Walka o Wpływy musi mieć miejsce na kafelku, na którym masz żeton Wpływu, albo na kafelku sąsiadującym z kafelkiem, na którym masz żeton Wpływu.

Twoje wsparcie może obejmować Przeważanie Szali Zwycięstwa w przypadku remisu lub zagrywanie kart za pomocą *Ingerencji* (Starcie) albo *Posłuchu* (Walka o Wpływy).

Jeśli zgodzisz się wesprzeć Władcę, musi on zapłacić ci uzgodnioną liczbę punktów Zwycięstwa, jeśli wygra Starcie albo Walkę o Wpływy. Musi to zrobić, nawet jeśli ty nie zrobiłeś nic, by pomóc mu wygrać. Jeśli jednak ów Władca przegra, nie otrzymujesz żadnych punktów Zwycięstwa, nawet mimo udzielenia mu całego obiecane wsparcia.

Nie można Paktować po ujawnieniu kart.

KOLIGACJE



Powiązanych z tobą kart jest więcej, niż z jakimkolwiek innym Władcą.

SPLENDOR



Masz Obecność na każdym kafelku, na którym znajduje się twoja Osada albo Miasto. Jesteś jedynym Władcą, który może budować Osady i Miasta.

BOGACTWA



W kroku Przychodu otrzymujesz dodatkowy Przychód za każdą Osadę lub Miasto oraz za każdy swój żeton Wpływów na mapie.

Oznacza to, że zbierasz Przychód ze swoich Osad, Miast i żetonów Wpływów znajdujących się na kafelkach Kontrolowanych przez innych Władców, a także, że zbierasz dodatkowy Przychód ze swych budowli cywilnych i Wpływów na kafelkach, które Kontrolujesz.

DOBROBYT



Wszyscy Władcy otrzymują Monety za Kontrolowane kafelki, na których znajduje się żeton Wpływów Sułtana.

LUKSUSY



Gdy kupujesz karty Władzy, możesz wziąć jedną kartę z Bazaru Sułtana za darmo.

BUDOWNICZY



W jednej akcji możesz budować trzykrotnie. Większość innych Władców może budować tylko dwukrotnie.

MANDAT WŁADZY



Pałac dostępny jest tylko dla Kalifa. Umieść go na mapie podczas przygotowania, po tym, jak wszyscy inni Władcy rozmieszczą swoje komponenty.

Pałac ma siłę bojową równą 2. Jest on uważany zarówno za budowlę cywilną, jak i obronną – podczas Walki o Wpływy zapewnia więc **Wpływy cywilne, jak i militarne**.

FILARY KALIFATU



Budowa Fortów i Zamków jest dla ciebie tańsza niż dla innych Władców. Korzystniejsze koszty podano w opisie akcji Budowy.

WIATRY PUSTYNI



Możesz Werbować Oddziały na kafelkach, na których nie masz Obecności – jeśli nie są Kontrolowane przez innych Władców.

ZŁOTO PUSTYNI



Ponieważ jesteś Władcą najemników, Werbujesz tylko Oddziały Najemne (pamiętaj o tym, umieszczając swoje Oddziały w grze).

Inni Władcy mogą wystawiać Oddziały Najemne z twojej karty Rezerw albo bezpośrednio z mapy, korzystając z akcji Najęcia Oddziałów albo Przekupienia Najemników. W takiej sytuacji usuwasz swoje Oddziały z tego obszaru, a dany Władca zastępuje je Oddziałami Najemnymi w swoich barwach, ale z twoją ikoną. Jeżeli na swojej karcie Rezerw nie masz żadnych Oddziałów, inni Władcy nie mogą wykonywać akcji Najęcia Oddziałów.

Inni Władcy mogą wystawiać Oddziały Najemne za pomocą tych akcji, tylko jeśli uzgodnicie wcześniej cenę. Możesz oddać Oddziały za darmo, ale możesz też zażądać kwoty, której nie będą w stanie zapłacić. Jeśli dany Władca nie zgodzi się na twoją cenę, musi wykonać inną akcję.

Oddziały Najemne uważa się za należące do Władcy, którego barwy noszą (kolor znacznika), ale wszystkie Oddziały Najemne wliczają się do twojej aktualnej siły.

Po przegranej Starciu, w kroku odwrotu zwracasz swoje pozostałe Oddziały Najemne z kafelka na kartę Rezerw, a nie do puli.

Wiele kart odwołuje się do Oddziałów Najemnych, a Dezercja pozwala ci usunąć z mapy Oddziały Najemne dowolnego Władcy.

rozgrywka
pięcioosobowa



PODZIELONE ZIEMIE

rozgrywka
czteroosobowa



rozgrywka
pięcioosobowa



SKARBY ROZTOPÓW

rozgrywka
czteroosobowa



ŻYZNA DOLINA

rozgrywka
pięcioosobowa



rozgrywka
czteroosobowa



rozgrywka
pięcioosobowa



RÓWNINNA KRAINA

rozgrywka
czteroosobowa



TYGIEL WŁADZY

rozgrywka
pięcioosobowa



rozgrywka
czteroosobowa



REGUŁY PRZYGOTOWANIA GRY Z TWORZENIEM MAPY

1. Jeśli przygotowujecie rozgrywkę czteroosobową, odłóżcie do pudełka dwa kafelki dziczy i jedną górę. W innym razie wykorzystajcie wszystkie kafelki z pudełka.
2. Umieściecie przeprawę przez rzekę na środku obszaru gry.
3. Pozostałe kafelki zakryjcie i potasujcie, a następnie rozdajcie każdemu Władcy po trzy. Nie pokazujcie ich innym Władcom.
4. Weźcie przypisane swojemu Władcy komponenty początkowe i podzielcie je na dwie grupy, jak pokazano obok.
5. Zgodnie z kolejnością tur (Kaid, Murszid, Sułtan, Kalif, Nomada) dokładajcie po jednym kafelku. Jeśli nie jest to rzeka, umieszczany kafelek musi przylegać do możliwie największej liczby innych kafelków. Powtarzajcie ten krok, aż wszyscy Władcy umieszczą wszystkie posiadane kafelki.

Reguły dokładania kafelków:

- rzekę należy umieścić tak, by kontynuowała bieg rzeki na mapie,
 - kafelek niebędący rzeką nie może blokować dalszego biegu rzeki.
Zawsze musi być co najmniej jedno miejsce na kafelek przedłużający bieg rzeki w każdym z kierunków.
6. Zgodnie z kolejnością tur umieszczajcie po jednej grupie komponentów na pustym kafelku, który nie jest kamieniołomem ani miejscem świętym. Powtarzajcie ten krok, aż wszyscy Władcy rozmieszczą obie grupy komponentów.

Projekt gry: Steve Mathers

Ilustracje: Navid Rahman

Konsultacja kulturowa: Zain Alam

Konsultacja instrukcji: Paul Grogan

Opracowanie gry: Filip Hartelius & Anthony Howgego

Projekt graficzny: James Hunter

Wydanie pierwsze: OSPREY GAMES, Wielka Brytania, 2022
Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES jest znakiem firmowym należącym do Osprey Publishing Ltd

Wersja polska: zespół Portal Games

Tłumaczenie: Piotr A. Wesolowski

Skład: Bartosz Makświej

© Steve Mathers 2022. To wydanie edycja © 2022 Osprey Publishing Ltd.
Edycja polska © 2023 Portal Games Sp. z o.o.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

KOMPONENTY POCZĄTKOWE



Grupy Kaida

- 1 Oddział Zaciężny i 1 żeton Wpływów.
- 1 żeton Wpływów.



Grupy Murszida

- 1 Fort.
- 1 żeton Wpływów.



Grupy Sułtana

- 1 Miasto.
- 1 Osada, 1 Fort i 1 Oddział Najemny.



Grupy Kalifa

- 1 Zamek i 1 Oddział Zaciężny.
- 1 Zamek.



Grupy Nomady

- 1 Oddział Najemny i 1 żeton Wpływów.
- 1 żeton Wpływów.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszelkie prawa zastrzeżone








Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/crescent-moon/>





Skrót zasad

STARCIE

1. **Wybór kart.** Wybierzcie w tajemnicy karty Władzy.
2. **Rozpatrywanie.** Ujawnijcie i rozpatrzenie karty w następującej kolejności: *Działania Wojenne* , *Asasyni*  najeźdźcy, *Asasyni*  obrońcy, pozostałe karty najeźdźcy, pozostałe karty obrońcy.
3. **Określenie zwycięzcy.** Zwycięża Władca o największej łącznej sile bojowej (na kafelku i na kartach). W przypadku remisu zwycięża najeźdźca.
4. **Straty.** Każdy Władca odkłada do swojej puli Oddziały w liczbie równej połowie siły bojowej przeciwnika (zaokrąglając w dół).
5. **Odwrot.** Wszystkie pozostałe Oddziały przegranego Władcy dokonują Odwrotu: Oddziały Najemne wracają puli, a Oddziały Zaciężne – na kartę Rezerw.
6. **Usuwanie kart.** Władcy umieszczają zagrane karty postaci  i batalionu  przed sobą. *Działania wojenne*  wracają na rękę. Odrzućcie wszystkie karty wydarzeń .
7. **Zajmowanie.** Jeśli najeźdźca wygrał i ma Oddziały na kafelku, **może** zająć znajdujący się na nim Fort albo Zamek.
8. **Łupienie.** Jeśli najeźdźca wygrał i ma Oddziały na kafelku, **musi** Złupić wszystkie budowle obronne (Fort, Zamek, Pałac), które nie zostały przez niego zajęte. **Może** też Złupić znajdujące się na kafelku Miasto albo Osadę. Zwycięski najeźdźca usuwa z mapy Złupione budowle i dobiera odpowiednią liczbę Monet.

PRZYCHÓD Z ŁUPIENIA		
	Fort	
	Pałac	
	Zamek	
	Osada	
	Miasto	

WALKA O WPŁYWY

1. **Wybór kart.** Wybierzcie w tajemnicy karty Władzy.
2. **Deklaracja stronnictwa.** W kolejności tur zdeklarujcie się jako poplecznicy albo obrońcy.
3. **Rozpatrywanie.** Ujawnijcie i rozpatrzenie karty w następującej kolejności: *Asasyni*  najeźdźcy, *Asasyni*  popleczników, *Asasyni*  obrońców, pozostałe karty najeźdźcy, pozostałe karty popleczników, pozostałe karty obrońców.
4. **Wpływy najeźdźcy.**
 - +1 za dowolną niezerową liczbę należących do najeźdźcy i popleczników Oddziałów i budowli obronnych na kafelku.
 - +1 za należące do najeźdźcy budowle cywilne na kafelku.
 - +1 za **każdego** poplecznika z budowlą cywilną lub żetonem Wpływów na kafelku.
 - Wpływy z kart.
5. **Wpływy obrońców.**
 - +1 za dowolną niezerową liczbę należących do obrońców Oddziałów i budowli obronnych na kafelku.
 - +1 za dowolną niezerową liczbę należących do obrońców budowli cywilnych i żetonów Wpływów na kafelku.
 - Wpływy z kart.
6. **Określenie zwycięzcy.** Zwycięża strona, która ma więcej Wpływów. W przypadku remisu zwycięża najeźdźca. Jeżeli najeźdźca wygrywa, połóżcie jego żeton Wpływów na kafelku, uprzednio usunąwszy żeton Wpływów znajdujący się na nim do tej pory.
7. **Usuwanie kart.** Umieśćcie karty postaci  przed sobą, a pozostałe karty odrzućcie.

LIMIT KART NA RĘCĘ

Na ręce można mieć maksymalnie 8 kart.

LIMIT ODDZIAŁÓW

Na koniec dowolnej akcji na jednym kafelku nie może znajdować się więcej niż 5 Oddziałów jednego Władcy.



Na koniec dowolnej akcji na jednym kafelku nie może znajdować się więcej niż 7 Oddziałów.