

WRZESIEŃ 1642



SW Walia



Devon



Shropshire



Koniec Roku
(Warunek)



Zdarzenie
Karty



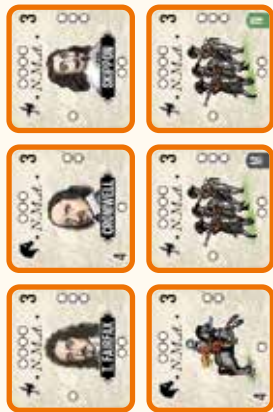
Koniec Roku 1643



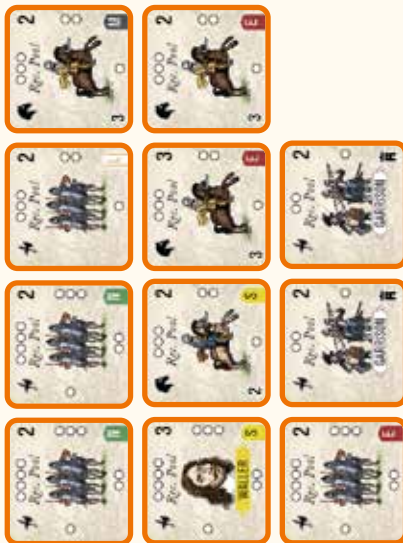
IV 1644



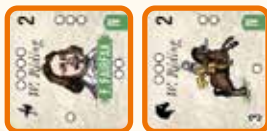
Koniec Roku 1644



Pula Rekrutacyjna



West Riding



Derbyshire



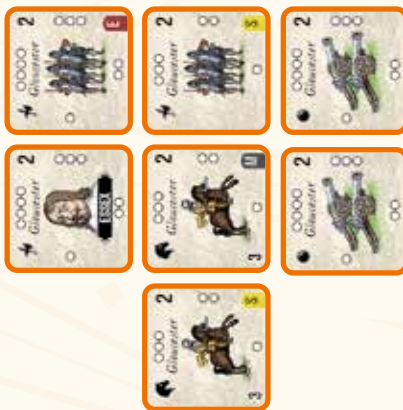
Oxfordshire



Buckingham
& Hertfords



Gloucestershire





V 1643



Koniec Roku 1642

Northumberland
& Durham



Lancashire



Cheshire



Staffordshire &
Warwickshire



SE Walia



Pula
Rekrutacyjna



Zdarcie
Karty



Koniec Roku
(Wzruneł)



Kornwalia



WRZESIEŃ 1642



Northumberland & Durham

North Riding

Cumberland & Westmorland



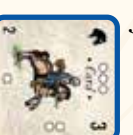
Oxfordshire



Dorset



Somerset



Zdarzenie Kary



Koniec Roku (Warunek)

1644

TURA GRY

WYDARZENIA

1642	V	Traktat o Neutralności Yorkshire, żaden blok nie może wejść do Yorkshire
Koniec Roku	Rojalista	rozmieszcza blok Henrietty na Kontynencie
1643	V	Rojalista umieszcza 3 bloki Piechoty <i>Rozejmu</i> w Irlandii
Koniec Roku	Parlamentaryzista	umieszcza blok Manchester w Puli Rekrutacyjnej i 5 bloków <i>Prezbiterian</i> w Szkocji
1644	IV	Parlamentaryzista umieszcza 2 bloki piechoty <i>Callendar</i> w Szkocji
Koniec Roku	Parlamentaryzista	zastępuje 6 bloków blokami <i>NMA</i>

PORZĄDEK ROZGRYWKI

Rok (1642-1646)

Rozdanie kart

Tura (V-VI w 1642, I-V i Zimowa później)

Faza Inicjatywy

Faza Operacyjna

- Rozpatrzenie Zdarzeń Fazy Operacyjnej
- Akcje Gracza 1
- Akcje Gracza 2

Faza Taktyczna

- Wybierz Zdarzenia Fazy Taktycznej (opcjonalne)
- Rozpatrz Strefy z blokami po obu stronach, by określić Gracza 1

Faza Zaopatrzenia

- Wyczerpanie Zaopatrzenia
- Rozwiązanie Oblężenia (Wyczerpanie Oblężeniem i Poddanie się)

Faza Zwycięstwa (nie w 1642)

Faza Końca Roku (tylko Tura VI/Tura Zimowa)

FAZA INICJATYWY

- Każdy gracz zagrywa kartę. Jeśli wartości kart są równe, Rojalista decyduje o kolejności w latach 1642-1643. Parlamentaryzista decyduje w latach 1644-1646.

FAZA TAKTYCZNA

- Każdy z graczy, który zagrał Zdarzenie Fazy Taktycznej, musi zdecydować, która bitwa skorzysta z tego Zdarzenia.
- Gracz 1 kolejno wybiera Sporne Strefy do rozwiązania Bitew.
- Gracz 1 kolejno wybiera Strefy z Oblężonymi Miastami do rozpatrzenia Walki podczas Oblężenia.

FAZA OPERACYJNA

- Każdy PA można użyć do ruchu grupowego, Zbiórki, Ruchu na Morzu lub Poboru
- **Ruch Grupowy:** przenieś dowolną liczbę bloków z Przyjaznej lub Spornej Strefy (z wyjątkiem Przygwożdżonych bloków)
- **Zbiórka:** przenieś bloki do Przyjaznej Strefy
- **Ruch na Morzu:** przenieś blok do *Przyjaznej* lub *Niezajętej* Strefy przybrzeżnej. Blok Regionalny może przenieść się tylko do Strefy w Rodzimym Regionie. W każdej turze tylko jeden blok może wykonać Ruch na Morzu z Irlandii. Rzuć kostką i dodaj do wyniku:
 - ▶ +1 przy ruchu z lub do Przyjaznego Portu
 - ▶ -1 przy ruchu po dwóch Morzach wroga
 - ▶ -2 przy ruchu po trzech Morzach wroga

RZUT KOSTKĄ

1-	2	3	4	5	6+
	X 1	X	✓ 1	✓	✓

= blok jest Wyeliminowany X = blok powraca do miejsca, w którym rozpoczął ruch 1 = blok traci 1 siły
✓ = blok dociera do celu

- **Pobór:**
 - ▶ dodaj 1 siły do bloku na mapie. Bloki Regionalne (w tym Dowódcy Regionalni) muszą znajdować się w Rodzimym Regionie. Nie można dodać siły do bloków Artylerii, Bojówek i Prezbiterian. Można dodać siłę do jednostki w Oblężonym Mieście, tylko jeśli ma Port i kontrolujesz odpowiednie Morze (1 siły na Port na Turę).
 - ▶ Rozmieść blok z Puli Rekrutacyjnej w *Przyjaznej* Strefie. Bloki Regionalne trzeba rozmieścić w ich Rodzimym Regionie.

TABELA WYCOFANIA SIĘ PRZED BITWĄ

- ▶ +1 jeśli Obrońca ma tylko bloki Kawalerii
- ▶ -1 jeśli Obrońca ma przynajmniej jeden blok Artylerii
- ▶ +/- różnica liczby bloków Kawalerii Obrońcy i Atakującego

RZUT KOSTKĄ

1-	2	3	4	5	6+
X 2	X 1	X	✓ 2	✓ 1	✓

X = Porażka ✓ = Sukces 1/2✓ = siła utracona przez bloki Obrońcy (Kawalerii, jeśli to możliwe)

PORZĄDEK BITWY

Wycofanie się Przed Bitwą

Rundy Bitwy (1-3)

Całkowity Odwrót (nie w Rundzie 1)

- Wycofujące się bloki nie mogą strzelać, walczą w Zwarcu z -2, a wrogowie Strzelają/walczą w Zwarcu z -1.

Odwód wkracza do Bitwy (tylko w Rundzie 2)

- Chyba że zarządzono Całkowity Odwrót.

Ostrzał Artylerii (tylko Runda 1)

- Celem może być Piechota lub Kawaleria z -1.

Ostrzał Piechoty

- Każdy blok może wystrzelić z -1 lub czekać na walkę w Zwarcu.

Walka w Zwarcu Kawalerii

- Jeśli wszystkie wrogie bloki Kawalerii zostaną Wyliminowane, sprawdź Pogoń Kawalerii.
- W przeciwnym razie sprawdź Rozgromienie i Pogoń Kawalerii.
- Ścigająca Kawaleria atakuje w Zwarcu Rozgromioną Kawalerię z -1.
- Jeśli nie ma wrogiej Kawalerii, walcz w Zwarcu z wrogą piechotą z +1.

Walka w Zwarcu Piechoty

- Wszystkie trafienia trafiają w Piechotę wroga, a następnie wszelkie nadwyżki - we wrogą Kawalerię.

Koniec Bitwy

Odwrót

- Obróńcy mogą wycofać się do Ufortyfikowanego Miasta w Strefie Bitwy.
- Jeśli tego nie zrobią, muszą wycofać się do sąsiednich *Przyjaznych* lub *Niezajętych* Stref, ale nie przez granice, przez które przeszły bloki wroga.
- Rzucić kostką za każdy uciekający blok Artylerii: przy wyniku 1-3 blok traci 1 siły.

Przegrupowanie

- Zwycięzca może przenieść dowolną liczbę swoich bloków dowolnej sąsiadującej Przyjaznej lub Niezajętej Strefy.

FAZA ZAOPATRZENIA

- Wyczerpanie dostaw:** Limit zaopatrzenia to 3 bloki Piechoty/Kawalerii w Strefie Górzystej lub 4 w pozostałych Strefach. Miasta dostarczają zaopatrzenie dla liczby bloków piechoty równej ich rozmiarowi. Artyleria nie wymaga zaopatrzenia.
- Rozwiązanie Oblężenia:** Oblężony Gracz rzuca kostką i sprawdza wynik w Tabeli Wyczerpania Oblężeniem i Kapitulacji dla każdego Oblężonego Miasta ze Znacznikiem Oblężenia o wartości 1 lub wyższej.
- Postęp Oblężenia:** zwiększ wartość wszystkich pozostałych Znaczników Oblężenia o 1.

WYPAD POZA MURY

- Traktuj jak normalną Bitwę, jeśli nie ma Znacznika Oblężenia.
- Różne typy bloków nie są atakowane oddzielnie – wszelkie trafienia trafiają najsilniejszy blok przeciwnika.
- Broniąca się Artyleria strzela z -1.
- Brak Całkowitego Odwrótu.
- Brak Wycofywania się lub Przegrupowywania pod Koniec Bitwy.

SZTURM

- Liczba Szturmujących bloków nie może być większa niż dwukrotność Rozmiaru Miasta. Wyjątkiem jest Hull, które może być Szturmowane tylko przez jeden blok) Dodatkowe bloki znajdują się w Odwodzie.
- Atakujące bloki Artylerii nie mogą Strzelać.
- Broniąca się Artyleria Strzela z pełną skutecznością w Piechotę i Kawalerię.
- Kawaleria walczy w Zwarcu wtedy co Piechota i z normalną skutecznością, nawet jeśli nie ma wrogiej Kawalerii.
- Broniąca się Piechota Strzela i walczy w Zwarcu z modyfikatorem +1.
- Wszystkie Broniące się bloki korzystają z Umocnionych Pozycji Obronnych, chyba że powstał wyłom w murach lub Londyn jest Szturmowany, a nie zostało zagrane Zdarzenie Fortyfikacja Londynu.
- Brak Całkowitego Odwrótu.
- Brak Wycofywania się lub Przegrupowywania pod Koniec Bitwy.

TABELA BOMBARDOWANIA

		RZUT KOSTKĄ					
		1	2	3	4	5	6
Całkowita Siła Artylerii	2-4	X	X	X	X	X	✓
	5-7	X	X	X	X	✓	✓
	8-10	X	X	X	✓	✓	✓
	10+	X	X	✓	✓	✓	✓

X = Brak wyłomu ✓ = Powstał wyłom

TABELA WYCZERPANIA OBLĘŻENIEM I KAPITULACJI

		RZUT KOSTKĄ					
		1	2	3	4	5	6
Wartość Znacznika Oblężenia	1				☒	☒	✓ 1
	2		☒	☒	1	✓ ☒	✓ 1
	3	☒	☒	1	✓ ☒	✓ 1	✓ 1
	4	☒	☒	✓ 1	✓ 1	✓ 1	✓ 1
	5	✓ ☒	✓ 1	✓ 1	✓ 1	✓ 1	✓ 1

✓ = Kapitulacja 1 = Wyczerpanie ☒ = Wyczerpanie (Kawalerii) ☒ = Wyczerpywanie (miasto nieportowe)

FAZA KOŃCA ROKU

- Nowe bloki.**
- Pobór Regionalny:** 1 PR za Strefę i Nieoblężone Duże Miasto, dodatkowe 2 PR za Londyn. Nie można dodać siły blokom Bojówek, Prezbiterian, blokom Oblężonym i blokom Regionalnym poza ich Rodzimym Regionem. Można rozmieścić blok w dowolnej *Przyjaznej* Strefie lub w *Przychylnym graczowi Mieście* w Neutralnej Strefie. Bloki Regionalne trzeba rozmieścić w ich Rodzimym Regionie. Możesz wydać 2 PR, aby wdrożyć nowe Działo w Strefie, w której kontrolujesz Duże Miasto lub dodać do niego 1 siły. W przypadku Londynu ten koszt wynosi 1 PR.
- Bloki Regionalne wracają do domu:** opcjonalne dla bloków Regionalnych/Dowódców Regionalnych w tym samej Strefie co Dowódca.
- Talia kart jest przygotowywana na następny rok.**