



RULEBOOK

♣ SCOTT H. MOORE
/ NICOLAS ROBLIN



1.0 WPROWADZENIE

This War Without an Enemy ożywia skonfliktowane przymierza pierwszej angielskiej wojny domowej (1642-1646) – najważniejszego z serii konfliktów znanych jako Wojna Trzech Królestw.

Gra jest przeznaczona dla dwóch graczy. Jeden gracz reprezentuje służących królowi **Royalistów** (niebieskich), a drugi gracz kontroluje siły Parlamentu: **Parlamentarzystów** (pomarańczowych) i **Prezbiterian** (zieloni) – ich szkockich sojuszników.

W niniejszej instrukcji szczególnie ważne zasady są zapisane na czerwono w czerwonych ramkach.

Objaśnienia i uwagi są zapisane kursywą w szarych ramkach.

Odniesienia do innych sekcji zasad są zapisane pogrubioną czcionką w **żółtych ramkach**.

1.1 SCENARIUSZE

This War Without an Enemy zawiera następujące scenariusze:

- **Cała Wojna:** Od września 1642 do 1646 roku. **12.1.**
- **Wczesna wojna:** krótki scenariusz wprowadzający. **12.2**
- **Druga Połowa Wojny:** scenariusz średniej długości, który rozpoczyna się na początku 1644 roku. **12.3**
- **Środek Wojny:** krótki scenariusz wprowadzający. **12.4**
- **Droga do Wojny:** scenariusz całej wojny z częściowo losowym początkowym ułożeniem bloków. **12.5**

Gracze powinni rozegrać pierwsze cztery scenariusze, by zaznajomić się z zasadami gry, zanim zdecydują się zagrać w bardziej wymagający scenariusz Droga do Wojny.

1.2 ZWYCIĘSTWO

Gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa (PZ), przejmując kontrolę nad miastami i, w przypadku Parlamentarzystów, łapiąc króla. Punkty Zwycięstwa nie są liczone indywidualnie dla każdego gracza, ale są przedstawiane na względnej skali na Torze Zwycięstwa **4.5**. Gracz osiąga Ogromne Zwycięstwo, jeśli po jego stronie Toru są przynajmniej trzy PZ pod koniec Tury. Jeśli żaden z graczy nie osiągnął Ogromnego Zwycięstwa do końca 1646 roku, to gracz z większą liczbą PZ lub, w przypadku remisu, gracz grający Royalistami osiąga Pomniejsze Zwycięstwo.

1.3 W PUDEŁKU

- Jednostronna plansza A1 o grubości 2mm
- 84 drewniane bloki i znaczniki (**Royalistów**, **Parlamentarzystów** i **Prezbiterian**)
- 1 arkusz naklejek na bloki i znaczniki
- 24-stronicowa Instrukcja
- 24-stronicowy Podręcznik
- 52 karty w dwóch taliach (*Royalistów i Parlamentarzystów*)
- 2 dwustronne arkusze A4 z instrukcjami przygotowania gry (*Royalistów i Parlamentarzystów*)
- 2 dwustronne karty A4 Pomocy dla Graczy
- 1 jednostronna mata bitewna A4
- 4 kostki

2.0 ROZGRYWKA

Rozgrywka *This War Without an Enemy* zaczyna się od Przygotowania Talii Kart i Początkowego Rozłożenia Znaczników i Bloków **12.1** / **12.2** / **12.3** i trwa do pięciu **Lat**.

2.1 LATA

Na początku każdego Roku każdy z graczy dobiera sześć kart. W 1642 roku gracze muszą wybrać i odrzucić cztery z właśnie dobranych kart.

Rok 1642 składa się z dwóch **Tur** (Tury V i VI). Każdy kolejny Rok składa się z sześciu **Tur** (Tur I-V i Tury Zimowej).

2.2 TURY

Każda Tura składa się z pięciu rozgrywanych po kolei **Faz**. Wyjątkiem jest Tura Zimowa każdego Roku, która składa się z sześciu Faz. **2.3**



2.21 Zawieszenie Broni w Irlandii

Na początku Tury V 1643 roku należy umieścić trzy bloki *Rozejmu* w Irlandii.

2.22 Hrabia Callendar w Anglii

Na początku Tury IV 1644 roku należy umieścić dwa bloki Piechoty hrabiego *Callendar* w Szkocji.



2.3 FAZY

2.31 Faza Inicjatywy

Gracze rozpoczynają swoje Tury od zagrania zakrytych kart, które są następnie jednocześnie odkrywane. Gracz, który zagrał kartę z wyższą liczbą, zostaje Graczem 1 na czas całej Tury. Liczba na karcie oznacza liczbę **Punktów Akcji** (PA), które zapewnia. Tekst na karcie odnosi się do **Zdarzenia Karty**. Jeśli zagrana karta zawiera Zdarzenie Karty, PA są dostępne podczas Fazy Operacyjnej i gracz może rozpatrzyć Zdarzenie Karty (nie jest to obowiązkowe).

WYJĄTEK: Gracz, który zagrał kartę „Atak z Zaskoczenia”, jest automatycznie Graczem 1, niezależnie od liczby na drugiej karcie.

Jeśli zagrane karty mają tę samą liczbę lub obaj gracze zagrali „Atak z Zaskoczenia” i jest rok 1642 lub 1643, Royalista decyduje, kto będzie Graczem 1, a jeśli jest rok 1644, 1645 lub 1646 – decyduje Parlamentarzysta.

2.32 Faza Operacyjna

Po rozpatrzeniu wszystkich Zdarzeń Kart Fazy Operacyjnej Gracz 1 wykonuje Akcje, a następnie robi to Gracz 2. W grze występują dwie główne kategorie akcji:

- ☛ **Ruch:** Każdy wydany PA pozwala graczowi na wykonanie *Ruchu Grupowego*, *Zbiórki* lub *Ruchu na Morzu*. **6.1 6.2**
- ☛ **Pobór:** Każdy PA wydany na Pobór pozwala graczowi dodać 1 siły do jednego istniejącego bloku lub umieścić na planszy jeden nowy blok o sile 1 z Puli Rekrutacyjnej gracza. **6.3**

2.33 Faza Taktyczna

Bitwy toczą się po kolei w kolejności określonej przez Gracza 1. Następnie rozgrywane są potencjalne Walki podczas Oblężenia Strefa po Strefie, w kolejności określonej przez Gracza 1. Bitwy toczą się pomiędzy blokami graczy znajdującymi się w tej samej Strefie. Walka podczas Oblężenia ma miejsce tam, gdzie oblężone jest Ufortyfikowane Miasto. **7.0 8.0**

2.34 Faza Zaopatrzenia

Bloki przekraczające Limit Zaopatrzenia w każdej Strefie zostają zredukowane. Oblężenia są rozpatrywane. **9.0**

2.35 Faza Zwycięstwa



Jeśli którykolwiek z graczy ma przynajmniej trzy PZ lub jest to Tura Zimowa 1646 roku, gra się kończy. **10.0**

WYJĄTEK: W 1642 roku nie ma Fazy Zwycięstwa.

2.36 Faza Końca Roku

Należy rozpatrzyć Fazę Końca Roku jeśli jest to Tura Zimowa (lub Tura VI 1642 roku). **11.0**

3.0 BLOKI

3.1 INFORMACJE O BLOKACH

3.11 Siła

Aktualną siłę bloku przedstawia liczba okręgów przy górnej krawędzi bloku, gdy blok stoi pionowo. Bloki mogą mieć maksymalną siłę 2, 3 lub 4. Jeśli jeden z okręgów jest zamalowany, po Wyliminowaniu nie umieszcza się go w Puli Rekrutacyjnej **7.8**. Jeśli wszystkie okręgi są zamalowane, nie można zwiększyć siły bloku.

Siła określa ile sześciobocznych kostek (k6) gracz rzuca dla tego bloku w walce. Blok o sile 4 pozwala na rzucenie 4k6 (czterech sześciobocznych kostek), podczas gdy blok o sile 1 – na 1k6.

Każde trafienie w walce lub trafienie przez wyczerpanie zmniejsza siłę bloku, obracając blok o 90 stopni w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

3.12 Skuteczność

Skuteczność bloku, określona przez liczbę w prawym górnym rogu bloku, to maksymalny wynik rzutu, który trafi przeciwnika podczas Ostrzału lub w walce w Zwarcu. **7.4**

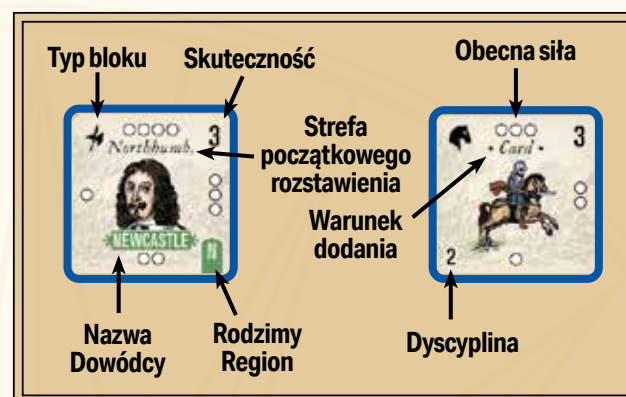
3.13 Dyscyplina

Dyscyplina Kawalerii, określona przez liczbę w lewym dolnym rogu bloku, to maksymalny wynik rzutu, dzięki któremu blok uniknie ścigania wrogiej kawalerii z pola bitwy po jej rozgromieniu. **7.43**

3.14 Informacje Tekstowe

Tekst pod ilustracją zawiera nazwę bloku Dowódcy lub, w niektórych przypadkach, bloku specjalnego (Henrietta, Garnizon lub Bojówka). Tekst nad ilustracją określa:

- ☛ miejsce (Strefa na planszy lub Pula Rekrutacyjna), w której blok musi zostać umieszczony podczas Początkowego Rozłożenia do scenariusza rozpoczynającego się we wrześniu 1642r. **12.13**;
- ☛ Rok, w którym blok zostanie umieszczony na planszy lub w Puli Rekrutacyjnej;
- ☛ warunek umieszczenia bloku na planszy lub w Puli Rekrutacyjnej (kontrolowanie Stref, Zdarzenie Karty lub Ważne Wydarzenie).



3.2 TYPY BLOKÓW

3.21 Artyleria

Bloki Artylerii, oznaczone symbolem kuli armatniej, odgrywają ograniczoną rolę w bitwach polowych, ale są przydatne podczas oblężeń. Bloki Artylerii są ignorowane przy określaniu zaopatrzenia **9.1**. Wszystkie bloki Artylerii to Działo.



3.22 Kawaleria

Bloki Kawalerii, oznaczone symbolem konia, odgrywają kluczową, ale nieprzewidywalną rolę w bitwach i są przydatne w nękaniu wycofujących się armii. Bloki Kawalerii bez etykiety pod ilustracją to Koń. Pozostałe bloki Kawalerii to Dowódcy (Charles, Essex, T. Fairfax i Skippon), Dowódcy Regionalni, Garnizony i Bojówki.

3.23 Piechota

Bloki Piechoty, oznaczone symbolem halabardy, mają trudności w walce z Kawalerią w bitwach, ale są niezbędne podczas oblężeń. Bloki Piechoty bez etykiety pod ilustracją to Stopa. Pozostałe bloki Piechoty to Dowódcy (Charles, Essex, T. Fairfax i Skippon), Dowódcy Regionalni, Garnizony i Bojówki.



3.3 BLOKI REGIONALNE

Bloki Regionalne mają literę w prawym dolnym rogu oznaczającą ich Rodzimym Region: **W** Walia, **N** Północ, **M** Midlands, **E** Wschód, **S** Południe lub **L** Londyn. Prawy dolny róg bloku jest również oznaczony odpowiednim kolorem Regionu. Bloki Regionalne mają ograniczony ruch – muszą zakończyć każdy rodzaj ruchu (w tym Wycofanie się i Przegrupowanie) albo w swoim Rodzimym Regionie, albo w Strefie z Dowódcą lub ich Dowódcą Regionalnym. Bloki Regionalne mogą skorzystać z Poboru tylko, gdy są w swoim Rodzimym Regionie.



Bloki Presbiterian należą do Parlamentarzyści, ale są zielone i są oznaczone literami **Sc** w prawym dolnym rogu bloku. Są one rozmieszczone w Szkocji po Zdarzeniu „Uroczysta Liga i Przymierza” **11.1** lub „Hrabia Callendar w Anglii” **2.22**. Są to bloki Regionalne z Rodzimym Regionem **Sc** w Szkocji i na Północy, a zatem są traktowane w nieco inny sposób niż inne bloki Regionalne.

3.4 BLOKI NIEREGIONALNE

Bloki Nieregionalne nie mają żadnych regionalnych ograniczeń przemieszczanie się. Należą do nich: wszyscy Dowódcy, Dowódcy Regionalni, bloki Artylerii oraz blok Henrietty.

Bloki Dowódców posiadają nazwę na czarnym tle. Rojaliści kontrolują dwa bloki Dowódców: Charles i Rupert. Parlamentarzyści kontrolują cztery bloki Dowódców: Essex, Fairfax, Cromwell i Skippon.



Bloki Dowódców Regionalnych posiadają nazwę na kolorowym tle. Kolor i litera w prawym dolnym rogu określają typ bloków Regionalnych, które Dowódcy Regionalni mogą prowadzić. Rojaliści kontrolują trzy bloki Dowódców Regionalnych: Newcastle, Northampton i Hopton. Parlamentarzyści kontrolują pięć bloków Dowódców Regionalnych: Fairfax, Brooke, Waller, Manchester i Leven.

Blok Henrietty Rojaliści posiada białe tło (nie jest to Dowódca ani Dowódca Regionalny) i jest rozmieszczony na Kontynencie podczas Fazy Końca Roku 1642 **11.11**. Blok Henrietty może opuścić Kontynent tylko przez Ruch na Morzu **6.2**.



Bloki Irlandzkie są oznaczone literami **Ir** w prawym dolnym rogu bloku. Należą one do Rojalisty i są rozmieszczone w Irlandii, gdy nastąpi irlandzkie Ważne Wydarzenie „Zawieszenie Broni w

Irlandii” **2.21**. Bloki Irlandzkie mogą opuścić Irlandię tylko przez Ruch na Morzu **6.2**.

3.5 BLOKI LOKALNE

Bloki Lokalne są oznaczone białym tłem i mają symbol wieży w prawym dolnym rogu. Po umieszczeniu na planszy nie mogą poruszać się do innych Stref. Każdy gracz ma do dyspozycji jeden blok Bojówki i dwa bloki Garnizonów.



4.0 PLANSZA

Plansza składa się głównie z mapy przedstawiającej Anglię, Walię oraz część Szkocji, Irlandii i kontynentalnej Europy. Rojalista siedzi na zachodnim skraju planszy, podczas gdy Parlamentarzyści – na wschodnim.

4.1 STREFY

Część mapy przedstawiająca Anglię i Walię jest podzielona na Strefy.

4.11 Granice

Strefy są oddzielone od siebie granicami otwartymi (ciągłe białe linie), rzekami (niebieskimi liniami) lub górkami (przerywanymi białymi liniami), które określają ile bloków może przekroczyć daną granicę podczas wchodzenia do Strefy, by Zaatakować lub przyjąć z Odsieczą **6.13** lub podczas Wycofywania się z Bitwy w Strefie **8.6**.



*Nie ma granic między Lincolnshire i East Riding, ani między Somerset i Południowo-Wschodnią Walią lub Shropshire & Herefordshire – Strefy te są oddzielone Morzem, więc bloki nie mogą poruszać się między nimi, chyba że za pomocą Ruchu na Morzu. **6.2***

4.12 Strefy Lojalne

Obszary oznaczone symbolem korony są **Lojalne** Rojaliście, a te oznaczone ikoną buławy są Lojalne Parlamentarzyście.



4.13 Strefy Przybrzeżne

Strefy przyległe do Morza **4.3** to **Strefy Przybrzeżne**.

*Shropshire & Herefordshire to Strefa Przybrzeżna.
Buckinghamshire & Hertfordshire to również Strefa
Przybrzeżna ze względu na port w Londynie.*

4.14 Stefy Górzyse

Stefy z symbolem gór (Cumberland & Westmorland, Północno-zachodnia Walia i Środkowa Walia) to **Stefy Górzyse**, które zapewniają mniej Zaopatrzenia **9.1**.



4.15 Kontrolowanie Stref

Stefy mogą być kontrolowane przez graczy (Przyjazna lub Wroga) lub mogą być neutralne (Neutralna lub Sporna). Zmiany w kontrolowaniu Stref wchodzą w życie **natychmiast**.

Przyjazna: Strefa z przynajmniej jednym blokiem gracza lub Strefa bez bloków (Niezajęta Strefa), która jest lojalna danemu graczowi. Taka Strefa jest Wrogą Strefą dla przeciwnika.

Wroga: Strefa z przynajmniej jednym blokiem przeciwnika lub Strefa bez bloków (Niezajęta Strefa), która jest lojalna przeciwnikowi danego gracza. Taka Strefa jest Przyjazną Strefą dla przeciwnika.

Neutralna: Strefa bez bloków i która nie jest Lojalna żadnemu z graczy.

Sporna: Strefa z blokami obu graczy (z wyłączeniem bloków w Ufortyfikowanym Mieście).

4.16 Regiony

Stefy łączą się w Regiony, które wpływają na Ruch i Pobór bloków Regionalnych. Każdy Region ma nazwę i kolorową granicę.

4.17 Szkocja

Bloki Prezbiterian są umieszczane w Szkocji albo pod koniec 1643r. **11.1**, albo na początku Tury IV w 1644r. **2.22**. Bloki te mogą swobodnie opuszczać Szkocję lub się do niej poruszać. Żadne inne bloki nie mogą poruszyć się do Szkocji.

4.18 Irlandia

Irlandzkie bloki *Rozejmu* są umieszczane w Irlandii na początku Tury V w 1643r. **2.21**. Żadne inne bloki nie mogą poruszyć się do Irlandii.

4.19 Kontynent

Blok Henrietty jest umieszczany na Kontynencie pod koniec 1642 roku. Żadne bloki nie mogą poruszyć się na Kontynent.

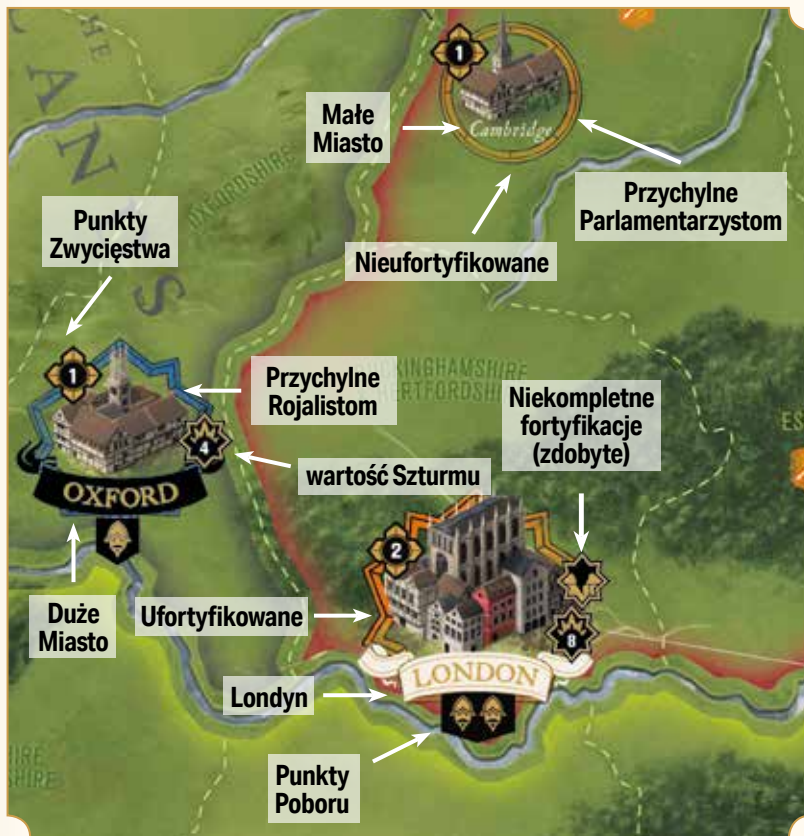


4.2 MIASTA

Miasta klasyfikuje się według następujących cech:

- ✪ **Punkty Zwycięstwa:** Miasta niedające PZ nie mają obramowania. Miasta dające PZ mają niebieskie lub pomarańczowe obramowanie, a podana liczba wskazuje ile PZ daje dane Miasto.
- ✪ **Rozmiar:** Londyn ma rozmiar 4; Duże Miasta (Bristol, Oksford, York i Newcastle) są wielkości 2; Małe Miasta (Plymouth, Gloucester, Worcester, Cambridge, Leicester, Nottingham, Chester, Cloth Towns i Hull) są wielkości 1.
- ✪ **Fortyfikacje:** Ufortyfikowane Miasta mają wielokątne obramowanie, mogą pomieścić tyle bloków, ile wynosi ich rozmiar, i mogą zostać zaatakowane przez tyle bloków, ile wynosi ich wartość Szturmu. Londyn rozpoczyna grę z jego niedokończonymi fortyfikacjami **8.3**. Nieufortyfikowane Miasta (wszystkie Małe Miasta) mają okrągłe obramowanie lub nie mają go wcale.





Miasta zwiększają Zaopatrzenie Strefy proporcjonalnie do ich Rozmiaru **9.1**. Miasta niedające PZ nie mają innej funkcji w grze. Londyn i Duże Miasta zapewniają Punkty Rekrutacji (PR) podczas Poboru Regionalnego w Fazie Końca Roku. **11.2**

4.21 Przychylność Miast

Kolor obwódki wokół Miasta dającego Punkty Zwycięstwa pokazuje, której stronie konfliktu dane Miasto jest **Przychylne**. Oksford, Chester, York i Newcastle mają niebieską obwódkę i są Przychylne Rojaliście. Plymouth, Bristol, Londyn, Cambridge i Hull mają pomarańczową obwódkę i są Przychylne Parlamentarzyscie.

Jeśli Strefa z Miastem dającym PZ jest neutralna, Miasto jest kontrolowane przez gracza, któremu jest Przychylne. Jeśli Strefa nie jest Neutralna, Miasto dające PZ jest kontrolowane przez gracza kontrolującego Strefę, chyba że w Mieście są bloki przeciwnika. W takiej sytuacji Miasto jest kontrolowane przez jednego gracza, a Strefa przez drugiego.

4.22 Powiększona Strefa Londynu

Powiększona Strefa Londynu może być używana do przechowywania bloków zamiast umieszczania ich na samym Mieście. Jest to przydatne, gdy Londyn jest oblegany przez dużą liczbę bloków.

4.3 MORZA I PORTY

Woda na mapie jest podzielona na trzy morza: Morze Północne, Kanał La Manche i Morze Irlandzkie.

Kluczowe Porty Hull (Morze Północne), Londyn (Kanał La Manche) i Bristol (Morze Irlandzkie) kontrolują Morza, z którymi są



siadają. Gracz, który kontroluje Miasto, kontroluje również sąsiadujące z nim Morze.

Kontrola nad Mniejszymi Portami: Newcastle (Morze Północne), Plymouth (Kanał La Manche) i Chester (Morze Irlandzkie) pozwala na Ruch na Morzu **6.2**, gdy sąsiadujące z nim Morze jest kontrolowane przez przeciwnika.



4.4 PULA REKRUTACYJNA

Każdy gracz ma Pulę Rekrutacyjną w wyznaczonym miejscu na mapie. Bloki w Puli Rekrutacyjnej stoją *w pozycji pionowej*, aby ukryć swoją tożsamość. Bloki Rojalisty, które zostaną Wyeliminowane podczas gry, wracają do Puli Rekrutacyjnej, z wyjątkiem bloków Charlesa i Henrietty, które są usuwane z gry, oraz bloków Irlandzkich i Bojówek, które są umieszczane obok mapy. Bloki Parlamentarzyści, które zostaną Wyeliminowane podczas gry, są zwracane do Puli Rekrutacyjnej, z wyjątkiem bloków Prezbiterian, które są usuwane z gry, oraz bloku Bojówek, który są umieszczane obok mapy.

4.5 TOR ZWYCIĘSTWA

Znacznik na Torze Zwycięstwa pokazuje względną liczbę Punktów Zwycięstwa każdego gracza. Pozycja centralna reprezentuje 0 PZ. Strona z symbolem korony przedstawia PZ Rojalisty, a te z symbolem buławy pokazują PZ Parlamentarzyści. Jeśli podczas Fazy Zwycięstwa, pod koniec Tury, jeden z graczy ma przynajmniej trzy PZ (pola oznaczone pomarańczowymi lub niebieskimi symbolami), wówczas ten gracz wygrywa grę.

4.51 Zdobywanie Miasta dającego Punkty Zwycięstwa



W trakcie gry, gdy tylko zmieni się gracz kontrolujący Miasto dające PZ, należy od razu odpowiednio przesunąć znacznik na Torze. Gracz, który przejął kontrolę nad Miastem otrzymuje 1 PZ (z wyjątkiem Londynu), a więc znacznik PZ należy przesunąć w kierunku strony Toru Zwycięstwa tego gracza. Jeśli Londyn zostanie przejęty przez Rojalistę (lub ponownie przejęty przez Parlamentarzystę), przejmujący gracz otrzymuje 2 PZ, a więc znacznik PZ należy przesunąć w kierunku strony Toru Zwycięstwa tego gracza o dwa pola.

4.52 Złapanie Króla

Jeśli blok Charlesa zostanie Wyeliminowany, król został schwytany przez Parlamentarzystę, który zyskuje 2 PZ, a więc znacznik PZ należy przesunąć w kierunku strony Toru Zwycięstwa tego gracza o dwa pola.

5.0 KARTY

Karty są podzielone na dwie talie: Rojalisty i Parlamentarzysty, obie po 26 kart.



Każda karta ma wartość (2, 3 lub 4) w lewym górnym rogu, który pokazuje liczbę Punktów Akcji, które gracz może wykorzystać podczas Fazy Operacyjnej. Karty mające 2 i 3 PA zawierają również dodatkowe informacje związane ze Zdarzeniem Karty: nazwę Zdarzenia, opis i Fazę, w której należy rozpatrzyć Zdarzenie. Każdy tekst zapisany kursywą pod opisem wydarzenia zawiera instrukcje, co zrobić z kartą po jej rozpatrzeniu. Jeśli karta nie ma takiego tekstu, należy odłożyć ją na bok. Rok lub Lata na dole karty pokazują, kiedy należy dodać kartę do talii gracza (strzałka w górę) lub kiedy ją usunąć (strzałka w dół).

6.0 FAZA OPERACYJNA

Faza Operacyjna składa się z następujących segmentów:

- Zdarzenia Fazy Operacyjnej są rozpatrywane
- Akcje Gracza 1
- Akcje Gracza 2

6.01 Zdarzenia Fazy Operacyjnej

Jeśli obaj gracze zegrali karty ze Zdarzeniem Fazy Operacyjnej, najpierw należy rozpatrzyć Zdarzenie karty Gracza 1. Szczegółowe informacje na temat Zdarzeń są w sekcji **6.4**.

6.02 Akcje Gracza 1 i Gracza 2

Podczas wykonywania Akcji gracze wydają Punkty Akcji znajdujące się na zagranej karcie (**dotatkowo** rozpatrując Zdarzenie Karty). PA mogą być wydawane na Ruch i/lub Pobór.

Żaden blok nie może być poruszony więcej niż jeden raz podczas Fazy Operacyjnej. Jednakże blok można umieścić na planszy lub wzmocnić przez Pobór, a następnie poruszyć się nim lub może się poruszyć najpierw, a następnie zostać wzmocniony przez Pobór pod warunkiem, że nadal spełnia wszystkie wymagania dotyczące Poboru.

Lokalne bloki (Bojówki i Garnizony) nie mogą się poruszać.

6.1 AKCJA: RUCH NA LĄDZIE

6.11 Ruch Grupowy

Za jeden Punkt Akcji gracz może przenieść **dowolną liczbę** bloków w jednej Strefie. Bloki mogą poruszyć się w różnych kierunkach. Każdy blok może poruszyć się o maksymalnie dwie Strefy, ale blok musi zakończyć swój ruch, gdy wchodzi do Strefy, w której znajduje się Nieoblężony blok przeciwnika (Zajęta *Wroga Strefa* lub *Sporna Strefa*).

6.12 Zbiórka

Za jeden Punkt Akcji gracz może wyznaczyć jedną **Przyjazną Strefę** i przenieść do niej dowolną liczbę bloków, które są w stanie do niej dotrzeć.

Parlamentarzysta może wyznaczyć Szkocję jako miejsce Zbiórki i przenieść bloki Prezbiterian (i wyłącznie ich) do Szkocji z Anglii.

Zbiórka nie może rozpocząć nowej Bitwy ani odpowiedzieć na Bitwę rozpoczętą przez Gracza 1, ale gracz może zebrać do Strefy, w której ten gracz Oblega Miasto (lub przejść przez nią).

6.13 Ograniczenia Graniczne

W Fазie Operacyjnej maksymalna liczba bloków, które mogą wkroczyć do Strefy zawierającej bloki przeciwnika, które nie znajdują się w Ufortyfikowanym Mieście (np. w Zajętej *Wrogiej Strefie* lub w *Spornej Strefie*) zależy od rodzaju granicy:

- **Otwarta:** bez limitu
- **Rzeka:** 4 bloki
- **Góry:** 2 bloki

Limit ten dotyczy każdego gracza z osobna – jeden gracz może Zatakować (wejść do Zajętej Wrogiej Strefy) czterema blokami przez niebieską granicę, a następnie przeciwnik może przyjść Bitwie z Odsieczą (wejść do Spornej Strefy) czterema blokami przez tę samą granicę.

6.14 Przygwożdżenie

Bloki wchodzące do Zajętej Wrogiej Strefy (Strefy zawierającej tylko wrogie bloki), która nie zawiera Ufortyfikowanego Miasta, muszą zakończyć swój ruch. Strefa staje się Sporna. Bloki, które weszły do Strefy **Atakują**, podczas gdy bloki przeciwnika **Bronią się**.

Atakujące bloki Gracza 1 blokują ruch równej liczby Broniących się bloków Gracza 2 – bloki te są Przygwożdżone. Jeśli w Strefie jest więcej Broniących się bloków niż Atakujących, Gracz 2 wybiera Przygwożdżone bloki. Nieprzygwożdżone bloki mogą poruszać się normalnie, a nawet mogą atakować w segmencie Akcji Gracza 2 w Fазie Operacyjnej.

6.15 Wycofanie się do Ufortyfikowanego Miasta

Jeśli bloki wejdą do Wrogiej Strefy, w której jest Ufortyfikowane Miasto, przeciwnik **musi** albo Wycofać wszystkie bloki Garnizonów, albo je Wyeliminować i zwrócić je do Puli Rekrutacyjnej, a także **może** Wycofać pozostałe bloki do Ufortyfikowanego Miasta. Maksymalna liczba bloków Piechoty/Kawalerii, które mogą Wycofać się do Miasta, jest równa Wielkości Miasta. Bloki Artylerii nie wliczają się do tego limitu.

Gracz może dobrowolnie Wyeliminować blok Garnizonu, aby umożliwić silniejszemu blokowi wejście do Ufortyfikowanego Miasta.

Jeśli, po Wycofaniu się, poza Ufortyfikowanym Miastem nie ma Wrogich bloków, bloki, które weszły do Strefy, mogą przejść przez nią do innej Strefy pod warunkiem, że nie poruszyły się już o dwie Strefy lub mogą pozostać w tej Strefie, co oznacza Oblężenie **8.0**. W takiej sytuacji Strefa jest kontrolowana przez jednego gracza i i jest mu Przyjazna, podczas gdy Ufortyfikowane Miasto jest kontrolowane przez drugiego gracza.

6.16 Bloki Regionalne

Bloki Regionalne mogą opuścić swój Rodzimy Region tylko wtedy, gdy są „eskortowane” przez granicę przez blok Dowódcy lub przez ich Dowódcę Regionalnego (Dowódcę Regionalnego dla ich Rodzimego Regionu). Blok Dowódcy i bloki Regionalne muszą rozpocząć i zakończyć swój ruch w tej samej Strefie. Blok Regionalny, który rozpoczyna ruch w Strefie poza swoim Rodzimym Regionem, również musi być „eskortowany” przez Dowódcę lub jego blok Dowódcy Regionalnego. Tak jak w poprzedniej sytuacji, Dowódca / Dowódca Regionalny i bloki Regionalne muszą rozpocząć i zakończyć swój ruch w tej samej Strefie.

WYJĄTEK: Blok Regionalny nie potrzebuje eskorty, aby ponownie wejść do swojego Rodzimego Regionu. Blok Dowódcy lub blok Dowódcy Regionalnego może doprowadzić blok Regionalny do Strefy sąsiadującej z jego Rodzimym Regionem. Wówczas blok Regionalny może przenieść się do swojego Rodzimego Regionu, podczas gdy Dowódca albo pozostaje na Strefie przylegającej do tego regionu, albo porusza się do innej Strefy.

Rodzimy Region dla bloków Londynu to Strefa Buckingham & Hertfordshire i Strefy z nią sąsiadujące. Powyższe obowiązuje we wszystkich przypadkach poza Poborem i powrotem do domu pod Koniec Roku **10.3**, w przypadku których tylko Buckingham & Hertfordshire jest uważany za ich Rodzimy Region. Bloki Londynu mogą opuścić swój Rodzimy Region tylko, gdy są „eskortowane” przez blok Dowódcy (nie ma londyńskiego bloku Dowódcy Regionalnego).

Rodzimy Regionem dla Prezbiterian jest Szkocja i Północ i mogą być „eskortowane” wyłącznie przez blok Levena. Leven nie może „eskortować” Parlamentarnych bloków Północy.

6.17 Tura Zimowa

Podczas Tury Zimowej (ostatnia Tura Roku, z wyjątkiem 1642r.), żaden blok nie może wejść do Strefy, w której są

Nieoblężone bloki przeciwnika i nie można w takiej Strefie umieścić bloku Bojówki. W Turze Zimowej nie można Atakować. Wyjątkiem jest Walka podczas Oblężenia.

6.18 Traktat o Neutralności Yorkshire

Żaden blok Rojalisty i Parlamentarzysty nie może wejść do Yorkshire (Strefy z symbolem po lewej: West Riding, East Riding i North Riding) podczas **Tury I w 1642r.** Bloki Parlamentarzysty już znajdujące się w Yorkshire mogą poruszać się swobodnie, a Parlamentarzysta może dokonywać Poboru w Yorkshire i poruszać się nowo rozmieszczonymi blokami.



6.2 AKCJA: RUCH NA MORZU

Za jeden PA gracz może przenieść jeden blok ze Strefy Przybrzeżnej w Anglii do innej **Przyjaznej** lub **Niezajętej** (Neutralnej lub Lojalnej przeciwnikowi) Strefy Przybrzeżnej w Anglii, przechodząc przez jedno, dwa lub wszystkie trzy Morza (koszt zawsze wynosi 1 PA bez względu na to, ile Mórz jest przekraczanych).

Bloki Regionalne mogą Poruszać się na Morzu wyłącznie do Strefy w obrębie ich Rodzimego Regionu lub do Strefy z Dowódcą lub Dowódcą Regionalnym.



Rojalista może również przenieść blok z Irlandii lub z Kontynentu do **Przyjaznej** lub **Niezajętej** Strefy Przybrzeżnej w Anglii, ale nie może przenieść żadnych bloków z powrotem do Irlandii lub na Kontynent. Tylko jeden blok na Turę może poruszyć się przez Morze z Irlandii. Symbol po lewej przypomina o zasadach dotyczących ruchu z i do Irlandii.

Jeśli przeciwnik kontroluje którekolwiek z Mórz (kontrolując Kluczowy Port sąsiadujący z Morzem **4.3**), blok porusza się, a następnie poruszający się gracz musi rzucić kostką i skonsultować wynik rzutu z Tabelą Ruchu na Morzu, aby ustalić wynik ruchu. Do wyniku rzutu dodaje się następujące modyfikatory:

- ☛ +1 jeśli blok przenosi się do Przyjaznego Portu lub z niego (należy pamiętać, że Plymouth sąsiaduje z Kanałem La Manche, nie z Morzem Irlandzkim, a więc blok przemieszczający się do lub z Devon przez Morze Irlandzkie nie zyskuje tego bonusu).
- ☛ -1 jeśli blok porusza się przez dwa Wrogie Morza
- ☛ -2 jeśli blok porusza się przez trzy Wrogie Morza

Tabela Ruchu po Morzu

RZUT KOSTKĄ					
1-	2	3	4	5	6+
☛	✗ 1	✗	✓ 1	✓	✓

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

6.21 Ruch na Morzu i Oblężenie Portów

Gracz kontrolujący Morze może przenieść blok do Oblężonego Portu lub z niego z Morza sąsiadującego z tym Portem. Gracz rzuca kostką, dodaje 1, a następnie konsultuje wynik z Tabelą Ruchu na Morzu, traktując Morze przylegające do Oblężonego Portu tak, jakby było kontrolowane przez przeciwnika.

WYJĄTEK: Bloki nie mogą poruszać się z lub do Londynu, jeśli Miasto jest Oblegane przez Artylerię.

6.3 AKCJA: POBÓR

Za jeden Punkt Akcji gracz może:

- Dodać 1 siły do jednego bloku, który znajduje się już w Strefie na planszy. Siłę można dodać do tego samego bloku wiele razy, za każdym razem płacąc 1 PA.
- Rozmieścić blok z Puli Rekrutacyjnej gracza o sile 1 na planszy w Przyjaznej Strefie. Gracze nie mogą rozmieszczać bloków w Strefie, jeśli spowodowałoby to przekroczenie Limitu Zaopatrzenia Strefy (patrz **9.1**). Bloki Regionalne muszą być rozmieszczone w ich Rodzimych Regionach (blok Londynu musi zostać rozmieszczony w Buckingham & Hertfordshire). Do nowego bloku można od razu dodać siłę, płacąc jeden PA za każdy punkt siły. W tej samej Strefie można rozmieścić wiele bloków naraz.

WYJĄTEK: Blok Garnizonu musi zostać rozmieszczony w Strefie z Ufortyfikowanym Miastem – może to być Przyjazna (z blokiem gracza) lub Neutralna Strefa z Ufortyfikowanym Miastem, które jest Przychylnie graczowi. Blok jest umieszczony w Strefie, a nie w Mieście w celu zachowania mgły wojny.

PA mogą być używane tylko do zwiększenia siły bloków Regionalnych i Dowódców Regionalnych w ich Rodzimym Regionie. Nie można używać PA do zwiększania siły bloków Artylerii, Bojówek, Prezbiterian, bloków w Spornych Strefach ani bloków w Oblężonych Miastach nieportowych, np. w Yorku i Oksfordzie.

6.31 Pobór w Oblężonych Portach

Gracz kontrolujący Morze może zwiększyć siłę bloków Piechoty (ale nie Kawalerii) w Oblężonych Portach przylegających do tego Morza. W każdym Porcie na każdej Turę można dodać nie więcej niż 1 siły. Wyjątkiem jest Londyn, gdzie można dodać 2 siły, chyba że Miasto jest Oblegane przez Artylerię. W takim wypadku nie można dodać ani jednej siły.

6.4 ZDARZENIA FAZY OPERACYJNEJ

6.41 Bojówki z Bradford

Parlamentarzysta może umieścić blok Bojówki w West Yorkshire. Jeśli w tej Strefie znajduje się przynajmniej jeden blok przeciwnika, Strefa staje się Sporna – jeden z tych bloków jest Przygwożdżony, a w Bitwie blok Bojówki będzie Obrońcą.

WYJĄTEK: Blok Bojówki nie może być umieszczony w Strefie podczas Tury Zimowej 1643r., jeśli w West Yorkshire znajdują się bloki przeciwnika.

6.42 Gorączka Obozowa

Gracz, który zagrał tę kartę, wybiera Strefę zawierającą przynajmniej dwa bloki innego gracza. Oblegające bloki się liczą, ale oblężone bloki – nie. Gracz nie może wybrać Irlandii i Szkocji, ponieważ nie są to Strefy. Drugi gracz musi zmniejszyć siłę dwóch bloków Piechoty/Kawalerii w tej Strefie o 1. Jeśli gracz ma tylko jeden blok Piechoty/Kawalerii w Strefie, a drugi blok to blok Artylerii, gracz zmniejsza siłę o 1 tylko tego jednego bloku. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy gracz ma w Strefie tylko bloki Artylerii, to Zdarzenie Karty nie działa.

*Jeśli siła bloku spadnie poniżej 1 z powodu Zdarzenia „Wyniszczenie”, jest natychmiast Wyeliminowany. **7.8***

6.43 Bojówki

Gracz może umieścić blok Bojówki w dowolnej Neutralnej lub Wrogiej Strefie. Jeśli blok jest już na mapie, gracz może go usunąć i przenieść do innej Strefy. Jeśli w wybranej Strefie znajduje się przynajmniej jeden blok przeciwnika, Strefa staje się Sporna – jeden z tych bloków jest Przygwożdżony, a w Bitwie blok Bojówki będzie Obrońcą. Jeśli w Strefie znajduje się Ufortyfikowane Miasto, to bloki przeciwnika, a nie blok Bojówki, mogą w tym momencie wycofać się do Miasta (jeśli jest to blok Garnizonu, musi się Wycofać) **6.15..** Blok Bojówki może rozpocząć Oblężenie. **8.0**

WYJĄTKI: Blok Bojówki nie może być umieszczony w Strefie, która jest Lojalna innemu graczowi. W Turze Zimowej nie można umieszczać bloku Bojówki w Strefie, w której znajdują się bloki przeciwnika.

Jeśli drugi gracz zagrał Zdarzenie „Bojówki” i spowodował, że Strefa stała się Sporna, nie można w tej Strefie umieścić bloku Bojówki, ponieważ Strefa nie jest już Wroga.

6.44 Dezercja Wojsk Regionalnych

Drugi gracz musi wybrać jeden blok Regionalny poza swoim Rodzimym Regionem, zmniejszyć jego siłę o 1, a następnie umieścić go z powrotem w jego Rodzimym Regionie, w Przyjaznej Strefie lub, jeśli takiej nie istnieją, w Neutralnej Strefie (jeśli nie ma takiej Strefy, blok musi wrócić do Puli Rekrutacyjnej). Jeśli gracz nie ma bloku Regionalnego poza swoim Rodzimym Regionem, gracz musi zmniejszyć siłę jednego bloku o 1.

*Jeśli, w wyniku tego, siła bloku spadnie poniżej 1, jest natychmiast Wyeliminowany. **7.8***

6.45 Fortyfikacja Londynu

Od tej pory wyjątek od zasad, że mury Londynu są automatycznie zdobywane podczas Szturmu, nie obowiązuje.

8.3

6.46 Przejęcie Statków Parlamentarzystów/Podatek Akcyzowy Na Pokrycie Kosztów Wojny

W przypadku tych kart obowiązują normalne zasady Poboru **6.3**.

6.47 Zaopatrzenie z Kontynentu/Król Uszczupla Garnizony

W przypadku tych kart obowiązują normalne zasady Poboru **6.3**, ale wyjątek dotyczący bloków Artylerii nie obowiązuje.

6.48 Spisek Hothamsów

Jeśli Rojalista już kontroluje Hull, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku Hull zmienia strony:

- Jeśli Rojalista oblega Hull, to blok Parlamentarzysty w Mieście jest traktowany zgodnie z zasadami Kapitulacji. **9.22**
- Jeśli East Riding jest Neutralne (Niezajęte), Rojalista musi rozmieścić blok Garnizonu w tej Strefie lub go tam poruszyć.
- Jeśli East Riding jest Przyjazne Parlamentarzyście, Rojalista musi rozmieścić blok Garnizonu w Hull lub go tam poruszyć. Rozpoczyna się Oblężenie. **8.0**

6.49 Spisek Carewa

Jeśli Rojalista już kontroluje Plymouth, nic się nie dzieje. Jeśli Rojalista oblega Plymouth i/lub kontroluje Bristol, to Plymouth zmienia strony (jeśli żaden z tych warunków nie jest spełniony, nic się nie dzieje):

- Jeśli Rojalista oblega Plymouth, to blok Parlamentarzysty w Mieście jest traktowany zgodnie z zasadami Kapitulacji. **9.22**
- Jeśli Devon jest Neutralne (Niezajęte), Rojalista musi rozmieścić blok Garnizonu w tej Strefie lub go tam poruszyć.
- Jeśli Devon jest Przyjazne Parlamentarzyście, Rojalista musi rozmieścić blok Garnizonu w Plymouth lub go tam poruszyć. Rozpoczyna się Oblężenie. **8.0**

Rozmieszczenie Garnizonu w ramach Zdarzeń „Spisek Hothamsów” lub „Spisek Carewa” nie kosztuje PA. Jeśli jednak Rojalista rozmieścił już oba bloki Garnizonów, wówczas należy przenieść jeden z nich do Strefy, co może spowodować, że Rojalista straci kontrolę nad miejscem, z którego blok został zabrany. Z tego powodu Rojalista może zdecydować się na pominięcie tych Zdarzeń.

7.0 FAZA TAKTYCZNA

Faza Taktyczna składa się z następujących segmentów:

- Zdarzenia Fazy Taktycznej są rozpatrywane
- Bitwy są rozpatrywane
- Walki podczas Oblężenia są rozpatrywane

7.01 Zdarzenia Fazy Taktycznej

Każdy z graczy, który zagrał Zdarzenie Fazy Taktycznej, musi zdecydować, która Bitwa skorzysta z tego Zdarzenia. Jeśli obaj gracze zagrali takie karty, Gracz 1 wybiera Bitwę jako pierwszy. Szczegółowe informacje na temat Zdarzeń znajdują się w sekcji **7.9**.

7.02 Bitwy

Gracz 1 wybiera Sporną Strefę i gracze rozpatrują Bitwę w wybranej Strefie. Następnie Gracz 1 wybiera inną Strefę i proces powtarza się do czasu, gdy nie będzie więcej Spornych Stref. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć od **7.1** do **7.7**.

7.03 Walka podczas Oblężenia

Gracz 1 wybiera Strefę z Oblężonym Ufortyfikowanym Miastem. Najpierw Oblężony Gracz może zrobić Wypad poza Miasto, po czym Oblegający Gracz może Szturmować Miasto. Następnie Gracz 1 wybiera Strefę z Oblężonym Ufortyfikowanym Miastem i proces powtarza się do czasu, gdy nie będzie więcej Oblężonych Miast. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w **8.0**.

Jeśli Strefa jest Sporna i zawiera Oblężone Miasto („siły wsparcia” zaatakowały oblegających), to w tej Strefie odbędzie się Bitwa i, być może, także Walka podczas Oblężenia.

Jeśli Strefa jest Sporna i zawiera Ufortyfikowane Miasto, które nie jest Oblężone, Miasto może zostać Oblężone w wyniku Bitwy, w którym to przypadku może dojść do Walki podczas Oblężenia.

7.1 ODDZIAŁY W ODWODZIE

Atakujący może poruszyć bloki do Spornej Strefy przez wiele granic. Gdy tylko Sporna Strefa zostanie wybrana przez Gracza 1, Atakujący musi wybrać **Główną Armię**, która przekroczyła jedną granicę. Wszystkie bloki, które przekroczyły tę granicę, nawet jeśli rozpoczęły ruch w różnych Strefach, biorą udział w Rundzie 1 Bitwy. Bloki, które przekroczyły pozostałe granice, są umieszczane w **Odwodzie**. Bloki przeniesione do Spornej Strefy przez Obrońcę w celu wzmocnienia bloków w Strefie są umieszczane w **Odwodzie**.

Bloki w Odwodzie nie mogą prowadzić Ostrzału, walczyć w Zwarcu lub być atakowane podczas w Rundzie 1 – wchodzą do Bitwy dopiero w Rundzie 2, chyba że gracz zdecydował się na Całkowity Odwrót. **7.3**

*Bloki Artylerii w Odwodzie NIE mogą Strzelać w Rundach 2 i 3, z wyjątkiem bloku korzystającego ze Zdarzenia „Dobrze Umiejscowiona Artyleria”. **7.97***





Kontrola nad Strefą zmienia się, jeśli **wszystkie** bloki Obrońcy, które nie są w Odwodzie, zostaną Wyliminowane, rozpoczną Pościg lub zostaną Rozgromione w Rundzie 1. Od teraz Obrońca staje się Atakującym i vice versa.

7.2 WYCOFANIE SIĘ PRZED BITWĄ

Po zadeklarowaniu przez Atakującego Głównej Armii Obrońca może spróbować Wycofać się Przed Bitwą.

WYJĄTEK: jeśli ta Bitwa korzysta ze Zdarzenia „Atak z zaskoczenia”, Obrońca nie może Wycofać się Przed Bitwą.

Zarówno Obrońca, jak i Atakujący deklarują, ile bloków Kawalerii znajduje się w Spornej Strefie, z wyłączeniem bloków w Odwodzie. Jeśli tylko Obrońca ma bloki Kawalerii, Wycofanie się udaje się automatycznie. Jeśli tylko Atakujący ma bloki Kawalerii, Obrońca nie może się Wycofać (należy traktować to jak wynik „1-” na Tabeli Wycofania się Przed Bitwą). W przeciwnym wypadku Obrońca musi rzucić kostką i skonsultować rzut z Tabelą Wycofania się, aby ustalić wynik. Do rzutu należy dodać następujące modyfikatory:

- +1 jeśli Obrońca ma tylko bloki Kawalerii
- -1 jeśli Obrońca ma bloki Artylerii
- +/- różnica w liczbie bloków kawalerii Obrońcy i Atakującego (+ jeśli Obrońca ma więcej bloków, - jeśli Atakujący ma więcej bloków)

Tabela Wycofania się Przed Bitwą

RZUT KOSTKĄ					
1-	2	3	4	5	6+
X2	X1	X	✓2	✓1	✓

X = Porażka ✓ = Sukces

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

Obrońca może wybrać, które bloki tracą siłę podczas Wycofania się, ale, jeśli to możliwe, musi wybrać bloki Kawalerii.

Jeśli Wycofanie się zakończyło się sukcesem, rozpoczyna się Koniec Bitwy 7.5. Jeśli Wycofanie się zakończyło się porażką, rozpoczyna się Runda Bitwy (jednak jeśli Obrońca ma tylko bloki Kawalerii, należy umieścić wszystkie bloki Artylerii i Piechoty w Głównej Armii Atakującego w Odwodzie).

7.3 RUNDY BITWY

Obaj gracze umieszczają wszystkie swoje bloki biorące udział w Bitwie na odpowiednich polach Maty Bojowej. Bloki w Odwodzie pozostają w pozycji pionowej w nalepkę w kierunku swojego gracza. Pozostałe bloki są ujawniane przez przechylenie każdego z nich nalepką ku górze, z aktualną siłą bloku po przeciwnej stronie bloku do gracza.

Bitwy toczy się maksymalnie przez **trzy** Rundy Bitwy. Każda Runda Bitwy ma następujący porządek:

- **Całkowity Odwrót** (Od Rundy 2): najpierw Atakujący, a następnie, jeśli Atakujący tego nie zrobił, Obrońca może zarządzić Całkowity Odwrót. Runda odbywa się normalnie, z tą różnicą, że Wycofujące się bloki nie mogą Strzelać, ich skuteczność w walce w Zwarcu to -2, a skuteczność Ostrzału i walki w Zwarcu bloków przeciwnika to -1 (sumuje się z innymi modyfikatorami). Dodatkowo, jeśli

Całkowity Odwrót został zarządzony w Rundzie 2, bloki w Odwodzie nie wchodzi do Bitwy – pozostają zakryte, nie mogą Strzelać, walczyć w Zwarcu i być atakowane. Po tej Rundzie następuje Koniec Bitwy.

- ☛ **Jednostki w Odwodzie wchodzi do Bitwy i są odkrywane** (tylko w Rundzie 2), chyba że został zarządzony Całkowity Odwrót.
- ☛ **Ostrzał Artylerii** (tylko w Rundzie 1): najpierw Strzelają bloki Artylerii Obrońcy, następnie bloki Atakującego.
- ☛ **Ostrzał Piechoty**: najpierw Strzelają bloki Piechoty Obrońcy, następnie bloki Atakującego.
- ☛ **Walka w Zwarcu Kawalerii**: najpierw bloki Kawalerii Obrońcy walczą w Zwarcu, następnie bloki Atakującego.
- ☛ **Walka w Zwarcu Piechoty**: (tylko bloki, które nie Strzelały w tej Rundzie): najpierw bloki Piechoty Obrońcy walczą w Zwarcu, następnie bloki Atakującego.

Pod koniec Rundy 3 lub pod koniec Rundy 1 lub 2, jeśli jeden z graczy nie ma żadnych bloków (z wyłączeniem Artylerii, Ścigającej i Rozgromionej Kawalerii), następuje Koniec Bitwy **7.5**.

7.4 OSTRZAŁ I WALKA W ZWARCIU

Gdy blok Strzela lub walczy w Zwarcu, rzuca tyle kostek, ile wynosi jego *aktualna siła*. Każdy rzut mniejszy lub równy *skuteczności* atakującego bloku liczy się jako trafienie.

Nie można atakować wybranych bloków wroga. Każde trafienie zmniejsza siłę o 1 *najsilniejszego* wrogiego bloku wybranego typu. Gdy kilka bloków ma największą siłę, właściciel bloków wybiera, który blok straci siłę. Gdy siła bloku spadnie poniżej 1, jest *natychmiast* Wyliminowany. **7.8**

7.41 Ostrzał Artylerii

Przed rzutem kostkami dla wszystkich bloków gracz musi wybrać cel dla każdego bloku: Kawaleria lub Piechota. Każde trafienie zmniejsza siłę najsilniejszego bloku przeciwnika tej kategorii. Jeśli celem jest Kawaleria, to blok Artylerii Strzela ze skutecznością -1.

Artyleria Strzela tylko w Rundzie 1, z wyjątkiem bloku korzystającego ze Zdarzenia „Dobrze Umiejscowiona Artyleria.” **7.97** Bloki Artylerii nigdy nie mogą zostać trafione podczas Bitwy.

7.42 Walka w Zwarcu Kawalerii

Jeśli w Bitwie uczestniczą bloki Kawalerii, to wszystkie trafienia otrzymane podczas Walki w Zwarcu Kawalerii są otrzymywane przez nie. Jeśli przeciwnik nie ma takich bloków, każdy blok Kawalerii walczy w Zwarcu ze skutecznością +1 i wszystkie trafienia otrzymuje Piechota przeciwnika.

Jeśli Walka w Zwarcu Kawalerii powoduje Wyliminowanie wszystkich bloków Kawalerii przeciwnika, to zwycięskie bloki Kawalerii rzucają kostką, by sprawdzić, czy nastąpi Pogoń Kawalerii.

Jeśli Obrońca, jak i Atakujący posiadają bloki Kawalerii po Walce w Zwarcu Kawalerii, gracz, który otrzymał więcej trafień rzuca kostką, by sprawdzić, czy jego bloki nie zostały Rozgromione. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy lub równy niż różnica między liczbą trafień graczy, wszystkie bloki Kawalerii gracza są Rozgromione do końca Bitwy. Należy umieścić je na polu Rozgromionej Kawalerii na Macie Bitewnej. Bloki Kawalerii drugiego gracza rzucają kostką, by sprawdzić, czy nie następuje Pogoń Kawalerii.

7.43 Pogoń Kawalerii

Gracz rzuca jedną kostką dla każdego bloku Kawalerii:

- ☛ odejmij 1, jeśli wszystkie wrogie bloki Kawalerii zostały Wyliminowane.
- ☛ odejmij 2, jeśli wszystkie wrogie bloki Kawalerii zostały Wyliminowane i zadano im co najmniej jedno nadmiarowe trafienie (bloki Kawalerii trafiono więcej razy niż wynosiła suma ich siły).

Jeśli wynik rzutu jest mniejszy lub równy niż Dyscyplina bloku, blok pozostaje na polu Bitwy. Jeśli wynik jest wyższy niż Dyscyplina bloku, blok będzie ścigać przeciwnika do końca bitwy: umieść g w polu Pogoń Kawalerii na Macie Bojowej.

7.44 Ostrzał i Walka w Zwarcu Piechoty

Przed rzucaniem kostki dla wszystkich bloków Obrońca musi zadeklarować, czy jego bloki Piechoty będą Strzelać ze skutecznością -1, czy zaatakują w Zwarcu później z pełną skutecznością (należy je przenieść na pole Piechoty walczącej w Zwarcu). Po wykonaniu Ostrzału przez wszystkie bloki Obrońcy Atakujący musi zadeklarować, czy jego bloki Piechoty będą Strzelać, czy też walczyć w Zwarcu.

Po zakończeniu Rund 1 i 2 należy przenieść wszystkie bloki Piechoty z powrotem na pole Strzelającej Piechoty. Nawet jeśli blok walczył w Zwarcu, może Strzelać lub walczyć w Zwarcu w następnej Rundzie.

Jeśli są jakieś wrogie bloki Piechoty, wszystkie trafienia są przyporządkowane im. Jeśli gracz zadał więcej trafień niż było trzeba, by Wyliminować wszystkie wrogie bloki Piechoty, nadmiar trafień należy przyporządkować Kawalerii przeciwnika.

Jeśli nie ma wrogich bloków Piechoty, wszystkie trafienia należy przyporządkować Kawalerii przeciwnika.

WYJĄTEK: Jeśli wróg zarządził Całkowity Odwrót, nie można przyporządkować żadnych trafień Piechoty Kawalerii przeciwnika.

7.5 KONIEC BITWY

Jeśli do Końca Bitwy doszło, ponieważ jeden gracz Wycofał się Przed Bitwą, to ten gracz jest Przegrany, a drugi – Zwycięzcą.

Jeśli Koniec Bitwy nastąpił, ponieważ jeden z graczy zarządził Całkowity Odwrót lub nie kontrolował żadnych bloków na Koniec Rundy (z wyłączeniem Artylerii, Ścigającej i Rozgromionej Kawalerii), to ten gracz jest Przegrany, a drugi – Zwycięzcą.

W przeciwnym razie gracz z najmniejszą liczbą pozostałych bloków (z wyłączeniem Artylerii, Ścigającej i Rozgromionej Kawalerii) jest Przegrany. Jeśli obaj gracze mają taką samą liczbę pozostałych bloków, Atakujący przegrywa, a Obrońca wygrywa.

Gracze z powrotem stawiają bloki w pozycji pionowej, po czym Przegrany **musi** Wycofać wszystkie bloki Piechoty i Kawalerii (w tym te w Odwodzie i bloki Ścigającej i Rozgromionej Kawalerii). Jeśli Przegrany nie ma pozostałych bloków Piechoty i Kawalerii lub ma tylko bloki Ścigającej i Rozgromionej Kawalerii, wówczas wszystkie **bloki Artylerii zostają Wyeliminowane** i mogą zostać złapane **7.81**. W przeciwnym razie bloki Artylerii muszą Wycofać się i mogą stracić siłę **7.61**. Następnie Zwycięzca **może** Przegrupować dowolną liczbę bloków.

7.6 ODWRÓT

Przegrany musi przestrzegać następujących wymagań podczas wycofywania bloków:

- ☛ Bloki Obrońcy mogą Wycofać się do Ufortyfikowanego Miasta w Strefie, w której stoczyła się Bitwa. Jeśli tego nie zrobią, bloki muszą Wycofać się do sąsiednich **Przyjaznych** lub **Niezajętych** Stref. Bloki mogą Wycofywać się do wielu sąsiednich Stref przez różne granice. Bloki Prezbiterian (i tylko one) mogą Wycofać się do Szkocji.
- ☛ Przez granicę może Wycofać się tylko tyle bloków, ile wynosi jej Ograniczenie Graniczne. **6.13**
- ☛ Bloki **nie mogą** Wycofywać się przez granice, przez które przeszły **urogie** bloki, aby wejść do Strefy, w której odbyła się Bitwa. Gdy bloki obu graczy przekroczyły **tę samą** granicę, tylko gracz, którego bloki przeszły przez nią jako ostatnie, może się przez nią wycofać.

Bloki mogą Wycofać się do Przyjaznej Strefy z nierozpatrzoną Walką podczas Oblężenia, ale nie mogą brać w niej udziału.

Jeśli blok nie może się Wycofać, zostaje Wyeliminowany.

7.61 Odwrót Artylerii

Jeśli blok Artylerii się Wycofuje, gracz rzuca kostką: przy wyniku 1-3 blok traci 1 siły.

7.62 Odwrót Bloków Regionalnych

Gdy blok Regionalny Wycofuje się, musi:

- ☛ Wycofać się do Strefy w swoim Rodzimym Regionie,
- ☛ Wycofać się do Strefy, w której znajduje się Dowódca lub Dowódca Regionalny (Dowódca mógł Wycofać się podczas tej samej lub poprzedniej Rundy Bitwy),
- ☛ lub Wycofać się wraz Dowódcą lub Dowódcą Regionalnym do tej samej Strefy.

7.63 Odwrót Bloków Lokalnych

Bloki Bojówek nie mogą się Wycofywać, a więc, w przypadku odniesienia klęski swojej armii, zostają Wyeliminowane. Bloki Garnizonów muszą Wycofać się z powrotem do Oblężonego Miasta, z którego wyszły, albo zostać Wyeliminowane. **8.1**

7.7 PRZEGRUPOWANIE

Wszystkie bloki Zwycięzcy (w tym te w Odwodzie i bloki Ścigającej i Rozgromionej Kawalerii) **mogą poruszyć się do dowolnej** sąsiedniej Przyjaznej lub Niezajętej Strefy.

Bloki Prezbiterian mogą Przegrupować się w Szkocji.

7.71 Przegrupowanie Bloków Regionalnych

Bloki Regionalne mogą Przegrupować się w Strefie poza ich Rodzimym Regionem tylko, gdy Przegrupowuje się z nimi Dowódca lub ich Dowódca Regionalny.

7.8 WYELIMINOWANE BLOKI

Bloki Rojalisty wracają do Puli Rekrutacyjnej, z wyjątkiem bloków Charlesa i Henrietty, które są usuwane z gry, oraz bloków Irlandzkich, Bojówek i Garnizonów, które są umieszczane obok mapy.

Jeśli Charles zostanie Wyeliminowany, należy przesunąć znacznik Punktów Zwycięstwa o dwa pola w kierunku strony Parlamentarzysty.

Wyeliminowane bloki Parlamentarzysty wracają do Puli Rekrutacyjnej, z wyjątkiem bloku Bojówki, który należy umieścić obok mapy. Wyeliminowane bloki Prezbiterian są usuwane z gry.

7.81 Przechwycona Artyleria

Bloki Artylerii, które zostaną Wyeliminowane pod Koniec Bitwy lub w wyniku Wycofania się, są złapane przez Zwycięzcę. Należy zsumować siłę bloków Artylerii przed Wyeliminowaniem (jeśli blok został Wyeliminowany w wyniku Wycofania się, miał tylko 1 siły) – Zwycięzca może dodać tyle siły do dowolnego bloku Artylerii w Strefie Bitwy, w dowolnej sąsiedniej Przyjaznej Strefie i/lub użyć jej do rozmieszczenia dostępnych bloków Artylerii z Puli Rekrutacyjnej w Strefie Bitwy. Ten etap dzieje się przed Przegrupowaniem.

7.82 „Osierocone” Bloki Regionalne

Należy sprawdzić, czy po Wycofaniu się lub Przegrupowaniu nie ma „osieroconych” bloków Regionalnych – jeśli blok Regionalny znajduje się w Strefie poza swoim Rodzimym Regionem i nie ma tam Dowódcy lub ich Dowódcy Regionalnego, zostaje on Wyeliminowany. Może się tak zdarzyć, jeśli Dowódca lub Dowódca Regionalny został Wyeliminowany w Bitwie, Wycofał się z Bitwy lub Przegrupował po Bitwie.

7.9 ZDARZENIA FAZY TAKTYCZNEJ

7.91 Korzystne Ukształtowanie Terenu

W Bitwie (ale nie podczas Wycofania się Przed Bitwą, i Szturmu na Londyn z niedokończonymi murami, czyli jeśli nie miało miejsca Zdarzenie „Fortyfikacja Londynu”), w której zagrywający Zdarzenie gracz jest Obrońcą, wszystkie jego bloki **Piechoty** korzystają z Obrony Pozycyjnej podczas wszystkich Rund Bitwy. Zdarzenie to jest identyczne do Zdarzenia „Umocniona Pozycja Obronna” (patrz **8.41**), ale z tą różnicą, że po-

łówki trafić są **zaokrąglane w dół** podczas Ostrzału i walki w Zwarcu (blok Piechoty o sile $3\frac{1}{2}$ będzie rzucać tylko trzema kostkami) i pod Koniec Bitwy.

WYJĄTEK: Bloki Piechoty, które rozpoczęły Bitwę w Odwodzie, i bloki Piechoty podczas Całkowitego Odwrotu NIE korzystają z Obrony Pozycyjnej.

Jeśli kontrola nad Strefą zmieni się po Rundzie 1 7.1, to Piechota nowego Obrońcy będą korzystać z Obrony Pozycyjnej, nie bloki poprzedniego Obrońcy.

7.92 Ostatnie Miejsce Obrony

Obowiązują normalne zasady Umocnionej Pozycji Obronnej 8.31, czyli połówki trafić są **zaokrąglane w górę** podczas Ostrzału, walki w Zwarcu i pod Koniec Bitwy.

7.93 Podkop

To Zdarzenie działa tylko podczas Szturmu. 8.3

7.94 Atak z Zaskoczenia

W Bitwie, w której Atakujący nie ma bloków Artylerii i bloku Charlesa lub Esseksa, normalne zasady dotyczące pierwszeństwa bloków Obrońcy w Rundzie Bitwy 7.3 nie obowiązują podczas całej Bitwy. Atakujące bloki mają pierwszeństwo.

Jeśli kontrola Strefy zmieni się po Rundzie 1 7.1, wówczas obowiązują normalne zasady pierwszeństwa, czyli bloki nowego Obrońcy mają pierwszeństwo. W rzeczywistości więc zagranie tej karty gwarantuje pierwszeństwo bloków podczas wszystkich Rund Bitwy.

7.95 Trudny Teren dla Kawalerii

Zmniejszenie skuteczności dotyczy również Wycofywania się Przed Bitwą. To wydarzenie dotyczy obu graczy podczas wybranej Bitwy.

7.96 Zdrajcy

Jeśli bloki Kawalerii lub Piechoty Przegranego zostały Wyeliminowane podczas Rundy Bitwy lub Walki podczas Oblężenia (ale nie w wyniku Odwrotu), Zwycięzca otrzymuje 1 siły za każdy Wyeliminowany blok. Każda siła musi być dodana do bloku tego samego typu (Kawaleria lub Piechota). Wybrany blok nie może mieć maksymalnej siły. Powyższe odbywa się pod Koniec Bitwy, przed Przegrupowaniem.

WYJĄTEK: Bloki Bojówek i Prezbiterian nie mogą być ani celem, ani beneficjentem tej karty.

Nie ma znaczenia, który gracz zagrał to Zdarzenie – korzysta z niego gracz, który wygra Bitwę.

7.97 Dobrze Umiejscowiona Artyleria

Jak wspomniano powyżej, to Zdarzenie umożliwia blokowi Artylerii w Odwodzie udział w Rundach Bitwy 2 i 3. Pozwala to również blokowi Artylerii na Ostrzał, gdy przeciwnik zarządził Całkowity Odwrot, ale w takiej sytuacji tylko Ostrzał w Piechotę ma szansę na trafienie (ponieważ ostateczna skuteczność Ostrzału Kawalerii podczas Całkowitego Odwrotu wynosi -2).

8.0 OBLĘŻENIA

Oblężenie może mieć miejsce w Strefie z Ufortyfikowanym Miastem. Oblężenia są inicjowane:

- podczas Fazy Operacyjnej, gdy bloki wchodzą do Zajętej Wrogiej Strefy z Ufortyfikowanym Miastem (lub gdy blok Bojówki jest umieszczony w tej Strefie) i wszystkie bloki wroga wycofają się do Miasta,
- w Fazy Operacyjnej, gdy zostaną zagrane Zdarzenia „Spisek Carewa” i „Spisek Hothamsów”, a Parlamentarzysta kontroluje dane Strefy, lub
- w Fazy Taktycznej, gdy Bitwa miała miejsce w Strefie z Ufortyfikowanym Miastem, co najmniej jeden blok Obrońcy Wycofał się do Miasta i co najmniej jeden blok Atakującego pozostał w tej Strefie.
- Oblężone i Oblegane bloki pozostają w pozycji pionowej, chyba że ma miejsce Bitwa lub Walka Podczas Oblężenia.

8.01 Znaczniki Oblężenia

Po rozpoczęciu Oblężenia, jeśli całkowita liczba Oblegających bloków Piechoty i Kawalerii jest co najmniej równa Wielkości Miasta, należy postawić znacznik Oblężenia pionowo obok Miasta z wartością 0 przy górnej krawędzi. Za każdym razem, gdy zmienia się liczba Oblegających bloków Piechoty i Kawalerii (bloki opuszczają Strefę, wchodzą do niej lub są Wyeliminowane), Oblegający gracz porównuje liczbę bloków do Wielkości Miasta. Jeśli w Strefie jest mniej bloków niż Rozmiar Miasta, gracz usuwa dowolny Znacznik Oblężenia. Jeśli w Strefie jest co najmniej tyle bloków, ile wynosi Rozmiar Miasta, gracz umieszcza na planszy Znacznik Oblężenia o wartości 0, jeśli jeszcze go tam nie ma.



8.1 POMOC OBLĘŻENIU

Oblężony gracz może próbować Pomóc Miastu, atakując Oblegającą armię blokami z pozostałych Stref. W tak spowodowanej Bitwie Oblegający jest Obrońcą, a Oblegany – Atakującym. Przed wyborem Głównej Armii, jeśli obecny jest Znacznik Oblężenia, Oblegający musi zdecydować, czy chce utrzymać, czy tymczasowo przerwać Oblężenie.

Jeśli Oblegający zdecyduje się na utrzymanie Oblężenia, gracz musi wybrać co najmniej tyle bloków, ile wynosi Rozmiar Miasta. Wybrane bloki nie biorą udziału w Bitwie. Jeśli Oblegający przegra Bitwę, te bloki muszą się Wycofać, a Znacznik Oblężenia zostaje usunięty.

Jeśli Oblegający zdecyduje się tymczasowo przerwać Oblężenie, wartość Znacznika Oblężenia zmniejsza się o 1. Wszystkie Broniące się bloki Oblegającego biorą udział w Bitwie. Oblężone bloki, w tym bloki Garnizonów, mogą uczestniczyć w Bitwie w Odwodzie. Oblężony gracz decyduje, czy bloki będą brały udział w Bitwie na początku Rund Bitwy, zanim zostaną ujawnione jakiegokolwiek bloki. Jeśli Oblężony gracz przegra Bitwę, to te bloki, i tylko te, mogą Wycofać się z powrotem do Miasta

(bloki Garnizonów muszą się Wycofać do Miasta albo zostaną Wyliminowane). Jeśli Oblegający przegra Bitwę, należy usunąć z planszy Znacznik Obłężenia.

8.2 WYPAD POZA MURY

Jeśli na planszy nie ma Znacznika Obłężenia, należy traktować Wypad poza mury jak normalną Bitwę. Obłężony gracz może wybrać dowolne Obłężone bloki do Wypadu – będą to bloki Atakujące w Bitwie. Oblegające bloki będą Obrońcami w Bitwie. Obrońca może próbować Wycofać się Przed Bitwą.

Jeśli na planszy jest Znacznik Obłężenia, Obłężony gracz może najpierw Ostrzelać Oblegającego gracza za pomocą bloków Artylerii w Mieście. Każdy blok Artylerii pozwala Obłężonemu graczowi na Ostrzelanie jednego pionowo postawionego bloku. Skuteczność Ostrzału należy zmniejszyć o 1 niezależnie od kategorii atakowanego bloku.

Następnie Obłężony gracz decyduje, czy zrobić Wypad za mury Obłężonymi blokami Kawalerii lub Piechoty i wybiera je spośród Obłężonych bloków (mogą to być wszystkie bloki). Bloki robiące Wypad Atakują, a wybrane bloki Oblegające Bronią się. Pozostałe Oblegające bloki nie mogą brać udziału w Bitwie. Wypad różni się od normalnej Bitwy tym, że:

- ☛ Obrońca nie może Wycofać się Przed Bitwą.
- ☛ Podział bloków na typy nie ma znaczenia – wszelkie trafienia są przyporządkowywane do najsilniejszego bloku przeciwnika niezależnie od typu.
- ☛ Broniące się bloki Artylerii Strzelają ze skutecznością –1, nawet jeśli Atakujące bloki to wyłącznie Piechota. Jeśli pod koniec Rundy Bitwy nie ma Broniących się bloków Kawalerii lub Piechoty, wówczas każdy Broniący się blok Artylerii traci 1 siły (wypad przejął kilka z dział). Atakujący może dodać tę siłę do bloków Artylerii w Obłężonym Mieście albo użyć jej do rozmieszczenia dostępnych bloków Artylerii z Puli Rekrutacyjnej w Obłężonym Mieście.
- ☛ Ani Obrońca, ani Atakujący nie mogą zarządzić Całkowitego Odwrotu.
- ☛ Po każdej Rundzie Bitwy Atakujący decyduje, czy chce kontynuować Wypad. Jeśli nie, ma miejsce Koniec Bitwy.
- ☛ Podczas Fazy Końca Bitwy nie ma Odwrotu ani Przegrupowania.

8.3 SZTURM

Nasamym początku należy rozpatrzyć Zdarzenie „Podkop”, jeśli zostało zagrane. Następnie Oblegający gracz może Ostrzelać Miasto, jeśli całkowita siła Oblegających bloków Artylerii wynosi co najmniej 2. Gracz rzuca kostką, porównuje wynik z całkowitą siłą Artylerii i sprawdza wynik w Tabeli Bombardowania, by określić, czy udało mu się zrobić wyłom w murach Miasta. Wyłom niweluje efekt Umocnionej Pozycji Obronnej **8.31**, ale trwa tylko na czas Szturmu – potem wyłom jest naprawiany.



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

Należy dodać 1 do wyniku rzutu, jeśli zagrano Zdarzenie „Kolumna Artylerii Armii Nowego Wzoru”, Oblegający gracz jest Parlamentaryzstą i siła bloków Artylerii wynosi co najmniej 2 (z wyłączeniem bloku Artylerii Prezbiterian).

Mury Londynu są niekompletne i automatycznie pojawia się w nich wyłom, chyba że zagrano Zdarzenie „Fortyfikacja Londynu”.

Następnie Oblegający gracz decyduje, czy chce Szturmować Miasto blokami Kawalerii lub Piechoty. Szturmujące bloki są uznawane za Atakujące. Szturm różni się od zwykłej Bitwy tym, że:

- ☛ Obrońca nie może Wycofać się Przed Bitwą.
- ☛ Liczba bloków Szturmujących Miasto nie może być większa niż wartość Szturmu Miasta (dwukrotność Rozmiaru Miasta. **Wyjątkiem jest Hull**, które może być Szturmowane tylko przez jeden blok).
- ☛ Oblegające bloki, które przekraczają powyższy limit, zostają w Odwodzie. Bloki w Odwodzie można wymienić na Szturmujące bloki na **początku** Rundy Bitwy 2 i 3.
- ☛ Atakujące bloki Artylerii muszą pozostać w Odwodzie (nie mogą Strzelać). Broniące się bloki Artylerii Strzelają z pełną skutecznością zarówno przeciwko Piechocie, jak i Kawalerii tylko w Rundzie 1 – nie strzelają w ogóle w Rundzie 2 i 3.
- ☛ Bloki Kawalerii walczą w Zwarcu w tym samym czasie co bloki Piechoty i z normalną skutecznością, nawet jeśli przeciwnik nie ma żadnych bloków Kawalerii.
- ☛ Broniące się bloki Piechoty Strzelają i walczą w Zwarcu ze skutecznością +1.
- ☛ Wszystkie Broniące się bloki korzystają z Umocnionej Pozycji Obronnej **8.31**, chyba że powstał wyłom w murach lub Londyn jest Szturmowany, a nie zostało zagrane Zdarzenie „Fortyfikacja Londynu”.
- ☛ Podział bloków na ich typy nie ma znaczenia – wszelkie trafienia są przyporządkowywane do najsilniejszego bloku przeciwnika niezależnie od typu.
- ☛ Ani Obrońca, ani Atakujący nie mogą zarządzić Całkowitego Odwrotu.
- ☛ Po każdej Rundzie Bitwy Atakujący decyduje, czy chce kontynuować Szturm. Jeśli nie, ma miejsce Koniec Bitwy.
- ☛ Jeśli wszystkie bloki Piechoty i Kawalerii Obrońcy zostaną Wyliminowane, Atakujący przejmuje kontrolę nad Miastem. Wszystkie Broniące się bloki Artylerii zostają Wyliminowane i przejmowane przez Atakującego. **7.81**
- ☛ Pod Koniec Bitwy nie ma Odwrotu ani Przegrupowania.

8.31 Umocniona Pozycja Obronna

O ile nie doszło do powstania wyłomu w murach lub Londyn nie jest Szturmowany, gdy nie zostało zagrane Zdarzenie „Fortyfikacja Londynu”, wszystkie Broniące się bloki podczas Szturmu korzystają z Umocnionej Pozycji Obronnej – aby blok stracił jedną siłę, musi otrzymać dwa trafienia. Każde trafienie liczy się jak *pół trafienia*, zmniejszając siłę bloku o ½. Pozostałe *pół trafienia* musi zostać zadane temu samemu blokowi. W celu określenia siły Ostrzału i walki w Zwarcu, pół-trafienia są zaokrąglane w górę, np. blok Piechoty z siłą 2½ będzie rzucał trzema kostkami podczas Strzelania lub walki w Zwarcu). Pół-trafienie jest obecne przez wszystkie Rundy Bitwy, ale zostaje odzyskane (zaokrąglone w górę) pod koniec Szturmu, np. blok z siłą 1½ wzrośnie z powrotem do 2 siły.

Efekt pół-trafienia może być pokazywany przez obrócenie bloku o 45 stopni w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gdy blok odzyska siłę pod koniec Szturmu, można go obrócić z powrotem do normalnej pozycji.

9.0 FAZA ZAOPATRZENIA

9.1 ZAOPATRZENIE

9.11 Dostarczenie Zaopatrzenia

Strefa może dostarczyć zaopatrzenie:

- **Strefa Górzysta:** trzem blokom Piechoty/Kawalerii, z których tylko jeden może być blokiem Kawalerii. Na planszy znajdują się tylko trzy Strefy Górzyste: Cumberland, Północno-zachodnia Walia i Środkowa Walia.
 - **Inna Strefa:** czterem bloki Piechoty/Kawalerii, z których tylko dwa mogą być blokami Kawalerii.
- Miasta mogą dostarczać dodatkowe zaopatrzenie:
- Ufortyfikowane lub Nieufortyfikowane **Małe Miasto** może dostarczyć zaopatrzenie jednemu blokowi Piechoty.
 - **Duże Miasto** może dostarczyć zaopatrzenie dwóm blokom Piechoty.
 - **Londyn** może dostarczyć zaopatrzenie czterem blokom Piechoty.

WYJĄTEK: Oblegająca armia **nie** korzysta z dodatkowego zaopatrzenia zapewnianego przez Oblężone Ufortyfikowane Miasto.

Bloki Artylerii nie wymagają zaopatrzenia – są ignorowane podczas Wyczerpania Zaopatrzenia i Wyczerpania Oblężeniem.

9.12 Wyczerpanie Zaopatrzenia

Gdy w Strefie jest więcej bloków, niż może zostać zaopatrzonych, gracz wybiera, które bloki nie otrzymają zaopatrzenia i będą musiały zredukować swoją siłę o 1. Tak Wyeliminowane blok należy traktować jak w przypadku 7.8.

W sytuacji, gdy jest zbyt wiele bloków Kawalerii i w sumie zbyt wiele bloków Piechoty/Kwalerii, zredukowanie siły bloków Kawalerii spełnia oba wymagania, np. jeśli w Lincolnshire znajdują się trzy bloki Kawalerii i dwa bloki Piechoty, to ich gracz musi zredukować o 1 siłę tylko jednego bloku Kawalerii.

W dowolnym momencie podczas Wyczerpania Zaopatrzenia gracz, który zagrał Zdarzenie „Kwatermistrz Generalny”, może wybrać dwa bloki, które skorzystają z tego Zdarzenia.

9.2 ROZWIĄZANIE OBLĘŻENIA

Dla każdego Oblężonego Miasta, którego wartość Znacznika Oblężenia wynosi przynajmniej 1, Oblężony gracz sprawdza Wyczerpanie Oblężeniem i Kapitulację, rzucając kostką i porównując wynik z wartością Znacznika Oblężenia na Tabeli Wyczerpania Oblężeniem i Kapitulacji.

9.21 Wyczerpanie Oblężeniem

Jeśli Tabela Wyczerpania Oblężeniem i Kapitulacji wskazuje na Wyczerpanie, Oblężony gracz musi zredukować siłę bloków o liczbę bloków w Oblężonym Mieście. Oblężony gracz może wybrać, które bloki stracą siłę. Na przykład, jeśli w Londynie są trzy Oblężone bloki, siła bloków w Mieście musi zostać zredukowana o 3 w dowolnej konfiguracji (siła jednego bloku może zostać zredukowana o 3 lub trzech o 1).

Jeśli Tabela Wyczerpania Oblężeniem i Kapitulacji wskazuje na Wyczerpanie (Kawalerii), wówczas Wyczerpanie następuje tylko, gdy w Mieście jest co najmniej jeden blok Kawalerii. Co najmniej 1 siły musi być odjęte od siły bloku Kawalerii, ale pozostałe redukcje mogą dotyczyć innych bloków – bloki Kawalerii nie muszą być jedynymi, które ucierpią z powodu redukcji siły.

Jeśli Tabela Wyczerpania Oblężeniem i Kapitulacji wskazuje na Wyczerpanie (Nieportowe Miasto), wówczas Wyczerpanie występuje tylko, gdy Obleganymi Miastami są Oksford lub York.

Wyczerpanie Kawalerii i Nieportowych Miast nie kumulują się. Wyczerpanie wynosi 0 albo 1 siły za każdy Oblężony blok.

9.22 Kapitulacja

Jeśli Tabela Wyczerpania Oblężeniem i Kapitulacji wskazuje na Kapitulację, nastąpi ona po zredukowaniu siły wynikającego z Wyczerpania Oblężeniem. Jeśli Oblężony gracz jest Rojalistą i zagrano Zdarzenie „Malejące Poparcie dla Króla”, należy dodać liczbę PZ Parlamentu do wyniku rzutu kostką w celu ustalenia, czy ma miejsce Kapitulacja (nie ma to wpływu na Wyczerpanie Oblężeniem). Jeśli

Znacznik PZ jest po stronie Króla, wynik rzutu kostką nie jest modyfikowany.

Gdy Miasto Skapituluje Oblęgający gracz przejmuje nad nim kontrolę. Wszystkie Oblężone bloki Artylerii są Wyliminowane i przejmowane przez Oblęgającego gracza **7.81**. Wszystkie Oblężone bloki Kawalerii i Piechoty są przenoszone przez Oblęzonego gracza do dowolnej liczby sąsiadujących Stref, które są Przyjazne lub Neutralne, ale zawierają Przychylne Miasto. Jeśli takie Strefy nie istnieją, każdy blok traci ruch i musi poruszyć się do najbliższej Strefy, która jest Przyjazna lub Neutralna, ale zawiera Przychylne Miasto. W Strefach, do których bloki poruszyły się w ten sposób, należy zignorować Limit Zaopatrzenia.

Bloki Regionalne (w tym bloki Prezbiterian) nie mogą zostać przeniesione do Strefy poza ich Rodzimym Regionem w wyniku Kapitulacji, chyba że w tej Strefie jest Dowódca lub ich Dowódca Regionalny (Dowódca mógł być jednym z oblężonych bloków, które poddały się, a następnie poruszyły się do Strefy z blokiem Regionalnym). Jeżeli blok Regionalny nie może poruszyć się do sąsiedniej Strefy, należy przenieść go do najbliższej Przyjaznej Strefy w jego Rodzimym Regionie. Jeśli taka Strefa nie istnieje, taki blok zostaje Wyliminowany.

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 (Nieportowe Miasto)

9.3 POSTĘP OBLĘŻENIA

Po rozpatrzeniu Wyczerpania Oblężeniem należy zwiększyć wartość wszystkich Znaczników Oblężenia o 1, odpowiednio je obracając (lub jeśli wskazują 3, zastępując je Znacznikami z wartością 4 przy górnej krawędzi).

10.0 FAZA ZWYCIĘSTWA

Jeśli gracz zdobędzie przynajmniej 3 PZ (Znacznik PZ jest na trzecim polu po stronie danego gracza), wygrywa i osiąga Ogromne Zwycięstwo. W przeciwnym razie gra jest kontynuowana. Znacznik Tury postępuje na następne pole.

WYJĄTKI: W żadnej Turze w 1642r. nie ma Fazy Zwycięstwa. Jeśli jest Tura Zimowa 1646r., gra automatycznie się kończy. Jeśli którykolwiek z graczy ma co najmniej 3 PZ, ten gracz osiąga Ogromne Zwycięstwo. W przeciwnym razie gracz z większą liczbą PZ osiąga Pomniejsze Zwycięstwo (ale patrz **10.11** poniżej). Jeśli jest remis, Rojalista wygrał, osiągając Pomniejsze Zwycięstwo.

10.1 ZDARZENIA FAZY ZWYCIĘSTWA

10.11 Król Karol Poddaje się Szkotom

Jeśli zostało zagrane Zdarzenie „Król Karol Poddaje się Szkotom” i Parlamentarzysta ma 2 PZ, Parlamentarzysta osiąga Ogromne Zwycięstwo. To wydarzenie nie ma wpływu na blok Charlesa (który odtąd reprezentuje innego dowódcę).

10.12 Rupert Oddalony Przez Króla

Jeśli zostało zagrane Zdarzenie „Rupert Oddalony Przez Króla”, to, jeśli Rupert przegrał Bitwę, Podał Miasto lub został Wyliminowany w tej Turze, Rupert traci tytuł Dowódcy – należy wymienić blok Dowódcy Ruperta drugim blokiem Ruperta (oznaczonym żółtym tekstem „Zdarzenie Karty”). Jeśli blok Ruperta nie jest w tej samej Strefie co blok Charlesa, Rojalista może przenieść dowolne bloki Regionalne z Rupertem i bez Dowódcy Regionalnego do Strefy, w której znajduje się blok Charlesa, albo do Przyjaznej Strefy w ich Rodzimym Regionie.

11.0 FAZA KOŃCA ROKU

Faza Końca Roku następuje po Fazie Zwycięstwa Tury Zimowej danego roku (z wyjątkiem 1642r., gdy następuje od razu po Turze VI). W 1646r. nie ma Fazy Końca Roku. Faza Końca Roku ma poniższy porządek:

- ☛ Dodawane są nowe bloki. **11.1**
- ☛ Ma miejsce Pobór Regionalny. **11.2**
- ☛ Bloki Regionalne wracają do domu. **11.3**
- ☛ Talie kart są przygotowane na następny Rok. **11.4**

W 1642 i 1643 Rojalista przeprowadza Pobór Regionalny i jego bloki Regionalne wracają do domu przed Parlamentarzystą. W 1644 i 1645 Parlamentarzysta wykonuje te kroki przed Rojalistą.

11.1 NOWE BLOKI

Następujące bloki należy dodać podczas Fazy Końca Roku w określonych latach:

- ☛ W 1642r. Rojalista umieszcza blok Henrietty na Kontynencie.
- ☛ W 1643r. Parlamentarzysta umieszcza blok Manchesteru w Puli Rekrutacyjnej.

- ☛ **Uroczysta Liga i Przymierze:** w 1643r. Parlamentarzysta umieszcza blok Levena, Artylerii, Kawalerii i dwa bloki Piechoty *Prezbiterian* w Szkocji.
- ☛ **Armia Nowego Wzoru:** w 1644r. Parlamentarzysta zastępuje sześć bloków blokami Armii Nowego Wzoru (*NMA*).

Jeśli warunki bloków są spełnione, do Puli Rekrutacyjnej danego gracza dodawane są następujące bloki:

- ☛ Jeśli Rojalista kontroluje przynajmniej cztery Strefy na Północy, otrzymuje blok 4+ *Strefy Północ* Stopa.
- ☛ Jeśli Rojalista kontroluje przynajmniej cztery Strefy na Południu, otrzymuje blok 4+ *Strefy Południe* Stopa.
- ☛ Jeśli Rojalista kontroluje przynajmniej dwie Strefy na Wschodzie, otrzymuje blok 2+ *Strefy Wschód* Stopa.
- ☛ Jeśli Rojalista kontroluje Londyn, otrzymuje blok Londyn Stopa.
- ☛ Jeśli Parlamentarzysta kontroluje przynajmniej cztery Strefy na Północy, otrzymuje blok 4+ *Strefy Północ* Stopa.
- ☛ Jeśli Parlamentarzysta kontroluje przynajmniej cztery Strefy na Południu, otrzymuje blok 4+ *Strefy Południe* Stopa.

11.11 Henrietta



Blok Henrietty reprezentuje królową, jej świętę oraz broń i zaopatrzenie zakupione przez nią w Holandii. Gdy tylko blok Henrietty znajdzie się w *Przyjaznej* Strefie z blokiem Charlesa, Rojalista może dodać trzy siły w tej lub dowolnej sąsiedniej Przyjaznej Strefie zgodnie z zasadami Poboru 6.3 z tą różnicą, że jedna z tych sił może zostać dodana do bloku Artylerii lub użyta do rozmieszczenia bloku Artylerii o sile 1. Każda niedodana siła zostaje utracona. Blok Henrietty pozostaje bez zmian – po dostarczeniu siły innym blokom (przekazaniu broni i zaopatrzenia), blok Henrietty pozostaje na planszy i jest traktowany jak każdy inny blok Kawalerii.

11.12 Armia Nowego Wzoru

- ☛ Bloki Esseksa i Manchestera są usuwane z gry i zastępowane przez bloki T Fairfaksa i Skippona, które należy rozmieścić w Buckingham & Hertfordshire. Dwa nowe bloki otrzymują całkowitą siłę równą sumie sił zastąpionych bloków. Parlamentarzysta decyduje jak rozdzielić siłę pomiędzy blokami.
- ☛ Blok B3 Wschód Koń zostaje usunięty z gry i zastąpiony przez blok Cromwella, którego należy rozmieścić w tej samej Strefie i o tej samej sile.
- ☛ Dowolny blok Koń Parlamentarzysty zostaje usunięty z gry i zastąpiony przez blok *NMA* Koń, którego należy rozmieścić w Buckingham & Hertfordshire o tej samej sile.
- ☛ Blok F Fairfaksa jest usuwany z gry i zastąpiony przez blok *NMA* Północ Stopa, którego należy rozmieścić w tej samej Strefie i o tej samej sile.
- ☛ Blok Wallera jest usuwany z gry i zastąpiony przez blok *NMA* Midlands Stopa, którego należy rozmieścić w tej samej Strefie i o tej samej sile.

Podczas rozmieszczania powyższych bloków należy zignorować Limit Zaopatrzenia. Jeśli blok do zastąpie-

nia znajduje się w Puli Rekrutacyjnej, należy umieścić zastępujący go blok w Puli Rekrutacyjnej, nie na planszy. Jeśli blok do zastąpienia jest obecnie Oblężony, należy opóźnić jego wymianę, aż nie zostanie Wyeliminowany (w którym to przypadku blok zastępczy trafi do Puli Rekrutacyjnej) lub Oblężenie się skończy.

11.2 POBÓR REGIONALNY

W każdym Regionie na mapie liczba Punktów Rekrutacji (PR), z których gracz może korzystać, jest równa liczbie Przyjaznych Stref w Regionie. Każde **nieoblężone** Duże Miasto daje kontrolującemu graczowi dodatkowy PR (oznaczone przez symbol głowy żołnierza po lewej stronie), a Londyn, jeśli jest nieoblężony, daje dodatkowo 2 PR (oznaczone dwoma głowami żołnierzy) **11.22**.



np, jeśli gracz ma blok w Somerset, to ten gracz otrzyma 1 PR za Somerset i 1 PR za Bristol. Jeśli w Somerset nie ma żadnych bloków, jest Neutralne i nie daje PR żadnemu z graczy. Bristol będzie jednak kontrolowany przez Parlamentarzystę, ponieważ Miasto jest mu Przychylne, a więc zapewni mu 1 PR.

Każdy PR pozwala graczowi na:

- ☛ Dodanie jednej siły do jednego bloku Piechoty lub Kawalerii w Strefie w Regionie. Jeden blok może otrzymać 1 siły kilka razy.
WYJĄTKI: nie można dodawać siły blokom Bojówek, Prezbiterian, Oblężonym i blokom Regionalnym poza ich Rodzimym Regionem.
- ☛ Rozmieszczenie bloku Piechoty lub Kawalerii o sile 1 z Puli Rekrutacyjnej gracza. Blok Nieregionalny może zostać rozmieszczony w dowolnej Przyjaznej Strefie lub w Przychylnym graczowi Mieście w Neutralnej Strefie. Blok Regionalny musi być rozmieszczony w Przyjaznej lub Niezajętej Strefie w jego Rodzimym Regionie. Blok nie może być rozmieszczony w Strefie, jeśli spowodowałoby to przekroczenie Limitu Zaopatrzenia. Do noworozmieszczonego bloku można od razu dodać 1 siły za 1 PR. W razie potrzeby w tej samej Strefie można rozmieścić wiele bloków naraz.

Nie można rozmieszczać bloków Regionalnych i Dowódców Regionalnych poza ich Rodzimym Regionem. Bloki Londynu muszą być rozmieszczone w Buckingham & Hertfordshire. Nie można rozmieszczać bloków Prezbiterian.

11.21 Produkcja Armat

W Regionie, w którym gracz kontroluje Duże Miasto, gracz może użyć 2 PR, aby rozmieścić blok Artylerii o sile 1 lub dodać 1 siły do bloku Artylerii.

11.22 Pobór w Londynie

Jeśli Londyn nie jest Oblężony, daje dodatkowe 2 PR graczowi, który go kontroluje. Tych PR można użyć do zwiększenia siły bloków w Buckingham & Hertfordshire i w sąsiednich Strefach lub rozmieszczenia tam nowych bloków. Każdy PR może być użyty do dodania 1 siły do bloku Artylerii lub do rozmieszczenia bloku Artylerii o sile 1.

11.3 BLOKI REGIONALNE WRACAJĄ DO DOMU

Gracze muszą przenieść wszystkie bloki Regionalne i bloki Dowódców Regionalnych z powrotem do ich Rodzimych Regionów. Blok może być umieszczony w dowolnej Przyjaznej Strefie, pod warunkiem że nie spowoduje to przekroczenia limitu Zaopatrzenia. Jeśli taka Strefa nie istnieje, należy umieścić blok w Puli Rekrutacyjnej. Bloki Londynu muszą być umieszczone w Buckingham & Hertfordshire, chyba że jest to Wroga Strefa, w którym to przypadku bloki wracają do Puli Rekrutacyjnej. Bloki Prezbiterian mogą powrócić na Północ lub do Szkocji.

WYJĄTKI: Oblężone bloki Regionalne nie wracają do domu. Jeśli blok Regionalny lub Dowódca Regionalny znajduje się w tej samej Strefie co Dowódca, gracz może wybrać, czy blok pozostanie w tej Strefie, czy wróci do domu.

11.4 PRZYGOTOWANIE TALII KART NA NASTĘPNY ROK

Gracze usuwają ze swoich talii wszystkie karty, na których znajduje się bieżący Rok ze strzałką w dół. Gracze dodają do swoich talii wszystkie karty, na których znajduje się bieżący Rok ze strzałką w górę, a także karty, które zostały rozegrane w tym Roku, z wyjątkiem tych, które zostały usunięte z gry lub umieszczone obok mapy. Następnie gracze tasują swoje talie. Należy przesunąć znacznik Lat na następne pole.

12.0 SCENARIUSZE

12.1 CAŁA WOJNA

Wrzesień 1642 – koniec 1646: 26 Tur

Król zebrał swoją armię w Nottingham 22 sierpnia, co było oficjalnym początkiem zbrojnych działań wojennych między królem a Parlamentem, chociaż drobne starcia miały miejsce już w lipcu. 9 września hrabia Essex, który w lipcu został powołany na hetmana armii Parlamentu, opuścił Londyn z zamiarem natarcia na króla w Nottingham. Następnego dnia dotarł do Northampton i zgromadził armię około 20000 żołnierzy. Król początkowo miał tylko 1500 ludzi, więc opuścił Nottingham 13 września i udał się na zachód, do Shrewsbury, gdzie szukał rekrutów wśród swoich stronników w Marchiach (hrabstwach wzdłuż granicy między Anglią i Walią) i gdzie mógł spotkać się oddziałami nadchodzącymi z Walii. Kilka dni później Essex poszedł w ślad za królem, posuwając się na zachód. Ten scenariusz zaczyna się w tym momencie, pod koniec września 1642 roku, z nowo utworzoną armią króla w okolicach Shrewsbury i główną armią Parlamentu zmierzającą w kierunku Worcester.

12.11 Zasady Scenariusza

W tym scenariuszu obowiązują zasady opisane od **6.0** do **11.0**.

12.12 Przygotowanie Talii Kart

Należy usunąć wszystkie karty z obu talii pokazujące Rok ze strzałką w górę (wejdą do talii w dalszej części gry), a następnie przetasować talie.

12.13 Początkowe Ułożenie Znaczników i Bloków

Znacznik PZ należy umieścić na pierwszym polu Toru Zwycięstwa po stronie Parlamentu. Znacznik Lat należy umieścić na polu 1642, a znacznik Tur – na polu V.

Bloki należy przygotować według sekcji „Wrzesień 1642” na Schemacie Przygotowania Bloków lub według poniższej listy. Bloki z nazwą Strefy należy rozmieścić na planszy pionowo z pełną siłą we wskazanej Strefie, a bloki z tekstem „Rec Pool” – pionowo w Puli Rekrutacyjnej. Pozostałe bloki powinny leżeć obok planszy – zostaną rozmieszczone lub umieszczone w Puli Rekrutacyjnej później.

Rojaliści

- ☛ Northumberland: Newcastle, *Northumb.* N Koń, *Northumb.* N Stopa
- ☛ Lancashire: *Lancashire* N Stopa
- ☛ Cheshire: Charles, Rupert, *Cheshire* W Stopa, *Cheshire* M Koń, *Cheshire* M Stopa, oba Działa
- ☛ Staffordshire & Warwickshire: Northampton
- ☛ SE Walia: oba *SE Walia* W Stopa
- ☛ Cornwall: Hopton
- ☛ Pula Rekrutacyjna: *Rec. Pool* N Koń, oba *Rec. Pool* W Koń, *Rec. Pool* M Stopa, *Rec. Pool* S Koń, *Rec. Pool* S Stopa, oba Garnizony

Parlamentarzyści

- ☛ West Riding: F Fairfax, N Koń
- ☛ Derbyshire & Nottinghamshire: *Derbyshire* M Stopa
- ☛ Oxfordshire: Brooke
- ☛ Gloucestershire: Essex, *Gloucester* M Koń, *Gloucester* S Koń, *Gloucester* S Stopa, *Gloucester* E Stopa, Oba Działa
- ☛ Buckinghamshire & Hertfordshire: oba *Londyn* L Stopa
- ☛ SW Walia: *SW Walia* W Stopa
- ☛ Shropshire & Herefordshire: *Shropshire* W Stopa*
- ☛ Devon: *Devon* S Stopa
- ☛ Pula Rekrutacyjna: *Rec. Pool* N Stopa, oba *Rec. Pool* E Koń, *Rec. Pool* E Stopa, *Rec. Pool* M Koń, Waller, *Rec. Pool* S Koń, *Rec. Pool* L Stopa, oba Garnizony

*Ten blok rozpoczyna scenariusz w Lojalnej Strefie Rojalisty. W żadnym wypadku całe Shropshire & Herefordshire nie było naturalnym terytorium Rojalistów, ale złożona sieć lokalnych powiązań została znacznie uproszczona na cele gry. Ten blok reprezentuje, między innymi, siły Henry'ego Greya, hrabiego Stamford, który na początku października 1642 roku ogłosił się gubernatorem Hereford. Niemniej jednak Hereford sprzyjało królowi, a Stamford skarżyło się na „to niegodne miasto”, potępiając jego mieszkańców, nazywając ich „podłymi” i faworyzującymi „bandyckie armie walijskich papistów i innych włóczęgów”.

12.2 WCZESNA WOJNA

Wrzesień 1642 – koniec 1643: 8 Tur

W tym wprowadzającym scenariuszu, Rojalista musi wypełnić historyczne wyniki Rojalistów, aby wygrać. Przewagę dwóch PZ można osiągnąć poprzez zdobycie dwóch Miast (historycznie były to Oksford i Bristol) lub zdobycie Londynu.

12.21 Zasady Scenariusza

W scenariuszu zmieniono zasady Fazy Zwycięstwa. Jeśli jest to ostatnia Tura w 1643r., gra automatycznie się kończy. W tym momencie zwycięstwo jest określane w następujący sposób:

- ☛ Zwycięstwo Rojalisty: przynajmniej 1 PZ dla Króla
- ☛ Zwycięstwo Parlamentarzysty: remis lub przynajmniej 1 PZ dla Parlamentu.

12.22 Przygotowanie Talii Kart

Należy usunąć wszystkie karty z każdej talii z Rokiem ze strzałką w górę, a także karty: „Spisek Hothamsów” i „Spisek Carewa” z talii Rojalisty i „Udaremnienie Spisku Hothamsów” i „Udaremnienie Spisku Carewa” z talii Parlamentarzysty.

12.23 Początkowe Ułożenie Znaczników i Bloków

Jak powyżej w **12.13**.

12.3 DRUGA POŁOWA WOJNY

Początek 1644 – koniec 1646: 18 Tur

Po nierozstrzygającej bitwie pod Edgehill w październiku 1642 roku i starciu pod Turnham Green miesiąc później obie strony zdały sobie sprawę, że wojna się szybko nie skończy. Król wycofał się do Oksfordu, który stał się główną siedzibą rojalistów do końca wojny, a Essex powrócił do Londynu.

Plany rojalistów na rok 1643 obrwały sobie za cel, podobnie jak w ubiegłym roku, przejęcie Londynu. Rok nie rozpoczął się szczególnie dobrze dla króla, ale latem fortuna zaczęła mu sprzyjać. Na południowym zachodzie kraju seria bitew doprowadziła do zwycięstwa rojalistów nad Sir Williamem Wallerem w bitwie pod Roundway Down w połowie lipca, a następnie miasto Bristol zostało zajęte szturmem przez księcia Ruperta pod koniec miesiąca. W Yorkshire hrabia Newcastle zmagał się z mniej liczącą armią Fairfaksów, ale pod koniec czerwca odniósł nad nimi decydujące zwycięstwo w bitwie pod Adwalton Moor. Główna armia Rojalistów rozpoczęła oblężenie miasta Gloucester, ale hrabia Essex przyszedł miastu z pomocą. Uciekał na wschód, będąc ściganym przez króla, ale z powodzeniem przegonił rojalistów w pierwszej bitwie pod Newbury. Na północy hrabia Newcastle, nieskory do wykorzystania swojego wcześniejszego sukcesu, ugrzązł w nieudanym oblężeniu Hull.

Tymczasem porucznik króla w Irlandii prowadził negocjacje z irlandzkimi rebeliantami, które doprowadziły do podpisania zawieszenia broni w połowie września, które umożliwiło królowi rozpoczęcie transportowania wojsk

angielskich z powrotem do kraju przez Morze Irlandzkie. W odpowiedzi na panikę po bitwie pod Adwalton Moor i na wysiłki dyplomatyczne króla w Irlandii Parlament rozpoczął negocjacje ze Szkotami, w wyniku czego podpisano Uroczystą Ligę i Przymierze zaledwie dziesięć dni po podpisaniu irlandzkiego porozumienia. Szkoci zobowiązali się wysłać do Anglii armię składającą się z 21000 żołnierzy, aby pomóc w walce z rojalistami.

Scenariusz rozpoczyna się na początku 1644 roku. Główna armia polowa króla znajduje się w Oksfordzie, a pierwsze posiłki z Irlandii dotarły do Cheshire. Po stronie parlamentarzystów armia Esseksa jest w kwaterze zimowej w Londynie, a duża armia Szkotów stoi na granicy, gotowa do marszu na południe do Anglii.

12.31 Zasady Scenariusza

Scenariusz z 1644r. rozpoczyna się Turą I w 1644 roku. Należy zignorować Traktat o Neutralności Yorkshire **6.18**. W Fazie Inicjatywy, jeśli karty są równej wartości, jeśli jest 1644r., to Rojalista decyduje, kto jest graczem 1, a jeśli jest 1645-46r. – wybiera Parlamentarzystę.

12.32 Przygotowanie Talii Kart

Należy umieścić kartę „Fortyfikacja Londynu” z boku planszy i usunąć z gry poniższe karty:

- ☛ **Rojaliści:** Nieudana Szarża Okrągłogłowych, Spisek Hothamsów, spisek Carewa, Przejęty Statek Parlamentarzystów.
- ☛ **Parlamentarzyści:** Udaremnienie Spisku Hothamsów, Udaremnienie Spisku Carewa, Bojówki z Bradford, Podatek Akcyzowy Na Pokrycie Kosztów Wojny.

Po usunięciu kart należy przetasować talie.

12.33 Początkowe Ułożenie Znaczników i Bloków

Znacznik Punktów Zwycięstwa należy umieścić na pierwszym polu Toru Zwycięstwa po stronie Króla. Znacznik Lat należy umieścić na polu 1644, a znacznik Tur – na polu V.

Gracze ustawiają bloki zgodnie z poniższymi informacjami. Należy pamiętać, że tekst zapisany kursywą, którego używa się do łatwego ustawienia scenariusza Całej Wojny, niekoniecznie odpowiada lokacjom początkowym bloków w scenariuszu Drugiej Połowy Wojny.

Rojaliści

- ☛ Irlandia: 4-Siły *Rozejm* Ir Stopa, 3-Siły *Rozejm* Ir Stopa
- ☛ Cumberland & Westmorland: *Rec. Pool* N Koń
- ☛ Northumberland: *Northumb.* N Stopa
- ☛ North Riding: Newcastle, *Lancashire* N Stopa, *Northumb.* N Koń
- ☛ Staffordshire & Warwickshire: *Cheshire* M Koń
- ☛ Gloucestershire: Northampton
- ☛ Oxfordshire: Charles, Henrietta, Rupert, oba Działa, *Cheshire* W Stopa, *Cheshire* M Stopa, *Rec. Pool* M Stopa
- ☛ Cheshire: 4-Siły *Rozejm* Ir Stopa, *SE Walia* W Stopa
- ☛ SE Walia: *SE Walia* W Stopa
- ☛ Somerset: *Rec. Pool* S Stopa, 4+ *Strefy* S Stopa
- ☛ Dorset: Hopton, S Koń

- ☛ Pula Rekrutacyjna: 4+ Strefy N Stopa, oba Rec. Pool W Koń, oba Garnizony
- ☛ Jeszcze nie w grze (obok planszy): 2+ Strefy E Stopa, Londyn L Stopa, Bojówki, Karta Koń.

Parlamentarzyści

- ☛ Szkocja: wszystkie 5 bloków *Prezbiterian*
- ☛ West Riding: *W. Riding* N Koń
- ☛ East Riding: F Fairfax
- ☛ Lancashire: *Rec Pool* N Stopa
- ☛ Derbyshire: *Derbyshire* M Stopa
- ☛ Leicestershire: Brooke, *Gloucester* M Koń
- ☛ Cambridgeshire & Huntingdonshire.: Manchester, 3-skuteczność *Rec. Pool* E Koń
- ☛ Buckinghamshire & Hertfordshire: Essex, oba Działa, *Rec Pool* M Koń, 2-skuteczność *Rec. Pool* E Koń, oba 4-Siły Londyn L Stopa, *Gloucester* E Stopa
- ☛ Shropshire & Herefordshire: *Shropshire* W Stopa
- ☛ SW Walia: *SW Walia* W Stopa
- ☛ Surrey & Sussex: Waller, *Gloucester* S Koń, *Gloucester* S Stopa
- ☛ Devon: *Devon* S Stopa
- ☛ Pula Rekrutacyjna: *Rec Pool* S Koń, 3-Siły Londyn L Stopa, oba Garnizony
- ☛ Jeszcze nie w grze (obok planszy): oba bloki *Callendara*, 6 bloków *NMA*, 4+ Strefy N Stopa, 4+ Strefy S Stopa, Bojówki

12.4 ŚRODEK WOJNY

Tylko 1644: 6 Tur

W tym wprowadzającym scenariuszu, Parlamentarzysta musi wypełnić historyczne wyniki parlamentarzystów, aby wygrać. Przewagę dwóch PZ można osiągnąć poprzez zdobycie dwóch Miast (historycznie były to York i Newcastle) lub łapiąc króla.

12.41 Zasady Scenariusza

W scenariuszu zmieniono zasady Fazy Zwycięstwa. Jeśli jest to ostatnia Tura w 1643r., gra automatycznie się kończy. W tym momencie zwycięstwo jest określane w następujący sposób:

- ☛ Zwycięstwo Rojalisty: remis lub przynajmniej 1 PZ dla Króla.
- ☛ Zwycięstwo Parlamentarzysty: przynajmniej 1 PZ dla Parlamentu

12.42 Przygotowanie Talii Kart

Jak powyżej w 12.32.

12.43 Początkowe Ułożenie Znaczników i Bloków

Jak powyżej w 12.33.

12.5 DROGA DO WOJNY

Czerwiec 1642 – koniec 1646: 27 Tur

Pierwsza angielska wojna domowa mogła oficjalnie rozpocząć się dopiero w sierpniu 1642 roku, ale droga do wojny była jasna od kilku miesięcy i, rzeczywiście, już w styczniu kilku rojalistów próbowało przejąć arsenał w Kingston-on-Thames dla króla, ale ich plan został powstrzymany przez miejscową milicję. Ten scenariusz zaczyna się w czerwcu, gdy król próbuje zebrać rekrutów w Yorkshire, pojawiają się

różne lokalne siły i odbywają się pierwsze wstępne potyczki. Scenariusz daje graczom możliwość odejścia od sztywnego początku scenariusza „Cała Wojna”. Gracze mogą wybrać gdzie rozmieszczą swoje początkowe siły przed rozpoczęciem wojny.

12.51 Zasady scenariusza

W tym scenariuszu rozgrywane są trzy Tury w 1642r. (każdy gracz odrzuca tylko trzy z sześciu rozdanych kart). Ponieważ wojna rozpoczęła się dopiero 22 sierpnia, w pierwszej Turze obowiązują specjalne zasady. Scenariusz używa poniższych zmian w zasadach **tylko na czas trwania Tury III w 1642r.**:

- ☛ Bloki nie mogą zostać Przygwożdżone **6.14**.
- ☛ Należy zignorować Traktat o Neutralności Yorkshire **6.18**.
- ☛ Blok Ruperta może Poruszyć się na Morzu z Kontynentu za darmo i bez potrzeby rzucania kostką.
- ☛ Przedwojenne Potyczki (patrz poniżej)
- ☛ Walka podczas Oblężenia: Wypad poza Mury i Szturm trwają tylko jedną Turę Bitwy.

Przedwojenne Potyczki

Podczas Tury III obowiązują następujące zmiany w zasadach dotyczących Fazy Taktycznej:

- ☛ Bitwy toczą się przez tylko jedną Rundę Bitwy.
- ☛ Zwycięzcą Bitwy jest gracz, który spowodował najwięcej trafień. W przypadku remisu Obrońca jest Zwycięzcą.
- ☛ Po Bitwie Przegrany musi Wycofać swoje bloki, a następnie bloki Zwycięzca może się Przegrupować. Bloki **mogą** Wycofywać się przez granice, przez które przeszły wrogie bloki, aby wejść do Strefy, w której odbyła się Bitwa.

Bloki Przegranego w Odwodzie stoczą nową Bitwę z blokami Zwycięzcy, które pozostały w Strefie, a także z blokami Zwycięzcy w Odwodzie.

12.52 Przygotowanie Talii Kart

Należy usunąć wszystkie karty z obu talii pokazujące Rok ze strzałką w górę (wejdą do talii w dalszej części gry), a następnie przetasować talie.

12.53 Początkowe Ułożenie Znaczników i Bloków

Gracze rozmieszczają następujące bloki w pozycji pionowej z pełną siłą:

- ☛ **Rojaliści:** Newcastle w Newcastle, Charles i jedno Działo w York lub East Riding, Rupert na Kontynencie.
- ☛ **Parlamentarzyści:** Essex i Działo w Londynie, *Rec Pool* N Stopa w Hull, *Devon* S Stopa w Somerset.

Następnie gracze umieszczają bloki Garnizonów pionowo w swojej Puli Rekrutacyjnej i następujące bloki obok planszy:

- ☛ **Rojaliści:** Henrietta, 4+ Strefy N Stopa, 4+ Strefy S Stopa, 2+ Strefy E Stopa, Londyn L Stopa, wszystkie trzy irlandzkie bloki i blok Bojówki.
- ☛ **Parlamentarzyści:** 4+ Strefy N Stopa, 4+ Strefy S Stopa, 7 bloków *Prezbiterian* (5 *Prezbiterian* i 2 *Callendara*), 6 bloków *NMA* i blok Bojówki.

Następnie każdy gracz stawia pozostałe bloki nalepką w dół, losowo wybiera spośród nich jedenaście bloków i ustawia je w pozycji pionowej. Bloki te są następnie rozmieszczane z pełną siłą po jednym na zmianę, poczynając od Rojalisty. Bloki nie mogą być rozmieszczone w Strefie, która jest Lojalna innemu graczowi. Bloki Regionalne muszą być rozmieszczone w swoim Rodzimym Regionie. W Strefie można umieścić tylko jeden blok, chyba że znajduje się w niej Ufortyfikowane Miasto, wtedy gracz, który rozmieszcza blok w tej Strefie jako pierwszy, musi to zrobić w Mieście, jeśli jest mu Przychylne. W tej Strefie można umieścić jeszcze jeden blok należący do dowolnego gracza (co może doprowadzić do Oblężenia).

WYJĄTEK: Parlamentarzysta może rozmieścić do trzech bloków Londynu w Londynie (oprócz bloków Esseksa i Działa, które już tam są) i jeden blok Wschodni poza Londynem, w Buckinghamshire & Hertfordshire.

Działo Rojalisty musi zostać rozmieszczone w Ufortyfikowanym Mieście (ale nie liczy się do powyższych limitów, czyli może być dodatkiem do innego bloku w Mieście), a blok Hoptona musi zostać rozmieszczony w Kornwalii. Blok F Fairfaksa musi być rozmieszczony w West Riding. Bloki Londynu muszą zostać rozmieszczone w Londynie.

Jeśli Charles i towarzyszący mu blok Działa zostaną rozmieszczeni w Yorku, wówczas Rojalista może rozmieścić tylko jeden blok w North Riding.

Gracze umieszczają teraz pozostałe bloki (7 Rojalisty i 8 Parlamentarzysty) zakryte w pozycji pionowej w swoich Pulach Rekrutacyjnych.

Punkty zwycięstwa są teraz sumowane dla każdego gracza, a różnica między nimi określa początkową pozycję znacznika PZ na Torze Zwycięstwa. Rojalista ma 1 PZ za króla i ½ PZ za każde kontrolowane Miasto dające PZ. Parlamentarzysta ma 1 PZ za Londyn i ½ PZ za każde kontrolowane Miasto dające PZ. Jeśli Rojalista lub Parlamentarzysta ma więcej PZ, należy przesunąć znacznik na odpowiednie pole po stronie „Dla króla” albo „Dla Parlamentu” na Torze Zwycięstwa.

Znacznik Lat rozpoczyna grę na polu 1642, a znacznik Tur na polu III.



WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ROZGRYWKI

STRATEGIA ROJALISTÓW

Rojalista rozpoczyna scenariusz Calej Wojny z lepszymi jednostkami, w szczególności kawalerią (wszystkie cztery początkowe bloki kawalerii mają skuteczność 3), i elastyczniejszym dowództwem, dzięki dwóm blokom „L”. Rojalista powinien skorzystać z tej wczesnej przewagi, przechodząc do ofensywy. Dobrym pomysłem może być walka z armią Esseksa, zwłaszcza jeśli posiadasz dobre Zdarzenie Fazy Taktycznej („Atak z Zaskoczenia” byłby idealny). Alternatywnie możesz spróbować zniszczyć mniejsze siły Parlamentarzysty w Midlands, przy jednoczesnym nieobjawianiu swoich intencji przeciwnikowi. Parlamentarzysta będzie musiał bronić Londynu – tylko grożąc mu, zachęcisz przeciwnika do przeniesienia swojej głównej armii z powrotem do Miasta. Taki fortel mógłby zostać użyty do rozpoczęcia wczesnego ataku na Bristol. Pamiętaj, by przenieść blok Newcastle’a do Yorku w Turze VI w 1642 roku. Jeśli to możliwe, zrekrutuj nowe jednostki w Kornwalii i ruszyć Hoptona, aby zagrozić Miastom Plymouth i Bristol.

Rojalista powinien kontynuować wywierać presję w 1643 roku, ale niech przygotuje się na pojawienie się Szkotów w 1644 roku – trzeba będzie upewnić się, że Newcastle będzie w stanie obronić północ. Jeśli Newcastle poruszył się na południe z armią, nadal można go zawrócić podczas Fazy Końca Roku, ale pamiętaj, że nie skorzysta on wtedy z Poboru Regionalnego. Henrietta powinna dostać się do Anglii tak szybko, jak to możliwe i spotkać się z królem w odpowiednim czasie, aby zapewnić mu swoje 3 dodatkowe siły. Warto też pamiętać o przetransportowywaniu irlandzkich bloków do Anglii – mogą być wyladowane w Cheshire, a następnie mogą wyruszyć na północ lub na południowy zachód (w idealnej sytuacji Bristol będzie już pod kontrolą Rojalisty, co ułatwi transport).

Nie pozwól na schwytanie króla! Będzie Cię to kosztować 2 PZ i znacznie utrudni zwycięstwo. Niech cały czas towarzyszy mu inny blok Piechoty i, jeśli jest szansa na to, że zostanie Wyeliminowany podczas Bitwy, niech król Wycofa się Przed Bitwą lub zarządzi Całkowity Odwrót.

Najlepszą taktyką na wygraną jest osiągnięcie 3 PZ jak najszybciej. Jeśli nie udało się tego dokonać przed końcem 1644 roku, jest to niemożliwe, ale nadal możesz wygrać, jeśli wynik wyniesie 0 PZ pod koniec 1646 roku. Jeśli rozpoczniesz 1645 z PZ „Dla Króla”, to możesz być w stanie obronić się przed Armią Nowego Wzoru.

STRATEGIA PARLAMENTARZYSTÓW

Jeśli przeczytałeś powyższą sekcję, zdajesz sobie sprawę, że Rojalista rozpoczyna grę z silniejszą armią. Twój wróg ma nie tylko lepszych bloków, ale także wczesne posiłki w postaci Henrietty i przewagę w podejmowaniu decyzji, który gracz rozpoczyna, gdy zagrane zostały karty o tej

samej wartości. Zmieni się to po 1644 roku, gdy to Ty będziesz decydować o inicjatywie, otrzymasz posiłki w postaci Szkotów, a następnie ulepszenie Armii Nowego Wzoru. We wczesnej grze musisz zachować równowagę. Jeśli będziesz zbyt agresywny, ryzykujesz utratę tak wielu bloków, że ani Szkoci, ani Armia Nowego Wzoru cię nie uratują. Jeśli będziesz zbyt pasywny, Royalista zdobędzie tyle terytorium, że będzie mógł powiększać swoje siły w Poborze pod Koniec Roku. Na początku gry Twoją główną siłą jest Londyn, który można łatwo obronić, o ile Essex dysponuje przyzwoitą armią i nie jest zbyt daleko. Nie zapomnij o umieszczeniu przynajmniej jednego bloku w Bristolu, aby utrudnić przejście Miasta. Spróbuj zachować przynajmniej pewną obecność na północy, aby utrudnić Rojaliście wysłanie armii Newcastle'a na południe. Z drugiej strony, jeśli w ogóle jest to możliwe, powinieneś mocno naciskać na bloki Royalisty na południu. Następnie będziesz musiał trzymać bloki w Bristolu, Plymouth i Kornwalii, ale wtedy wrogowi będzie bardzo trudno utworzyć przyczółek na południu.

Kiedy pojawiają się Szkoci może Ci się wydawać, że są Twoimi zbawcami, ale trzeba z nimi uważać! Bardzo łatwo ich stracić i nigdy z nich nie skorzystać. Jeśli Royalista jest silny na północy na początku 1644 roku, na dobry początek powinno wystarczyć Ci oblężenie Miasta Newcastle i spróbowanie odwrócić uwagę Newcastle'a najazdami z południa. Pamiętaj, że Armia Nowego Wzoru to nie nowe bloki, ale tylko ulepszenia tych, które już masz – jeśli jesteś słaby pod koniec 1644 roku, będziesz musiał odbudować Armię za pomocą Poboru, nim będziesz mógł jej użyć.

UWAGI TAKTYCZNE

Ważne jest, aby wziąć pod uwagę różne cechy Artylerii, Kawalerii i Piechoty. Bloki Artylerii są bardzo przydatne w Oblężeniach – jeśli planujesz Szturm na Miasto z dużym garnizonem, bez dział w ogóle szkoda wychodzić z domu! Mogą wydawać się mniej skuteczne w Bitwach, ale ponieważ nie wymagają zaopatrzenia, mogą być dodane do dużej armii bez ryzyka wyczerpania zaopatrzenia. Kawaleria natomiast to najpotężniejsze bloki w Bitwach. Jednak armia z dużą ilością Kawalerii i zbyt małą Piechoty jest tak samo wrażliwa jak armia ze zbyt małą ilością Kawalerii. Pamiętaj, że w Kawaleria Royalisty jest skłonniejsza do pościgu za wrogą Kawalerią, niż do walki z piechurami.

Chociaż *This War Without an Enemy* jest grą na dużą skalę, nie zaniedbuj znaczenia linii obronnych. Umieszczenie pojedynczego bloku w Strefie uniemożliwi armii wroga przejście przez nią podczas ruchu. W idealnej sytuacji takim blokiem powinna być Kawaleria, która jest w stanie przetrwać Wycofując się Przed Bitwą. Ta taktyka jest przydatna podczas obrony flanki armii, która schroniła się za granicą rzeczną. Pamiętaj, że armia atakująca samotny blok będzie mogła się Przegrupować po Bitwie (potencjalnie maszerując do niezajętej Strefy z Miastem dającym PZ). Innym „podstępny” sposobem,

w jaki przeciwnik może zająć niebronione Miasto (nawet Londyn), jest użycie Ruchu na Morzu, więc pamiętaj, by zostawiać co najmniej jeden blok w każdym Mieście dającym PZ.

Pobór na Koniec Roku pozwala na ożywienie wyczerpanych oddziałów i potencjalne dodanie jednego lub dwóch bloków z Puli Rekrutacyjnej. W ramach przygotowań do tego należy rozprosz swoje bloki po planszy – im więcej Stref kontrolujesz w Regionie, tym więcej siły dodasz do bloków, a jeśli kontrolujesz wystarczającą liczbę Stref, dostaniesz odpowiedni blok „X+ Strefy” do Puli Rekrutacyjnej. Najwcześniejszą okazją do bezpiecznego rozproszenia bloków jest Tura V Gracza 2, ponieważ w Turze VI nie ma Bitew (1642r. jest wyjątkiem). Może więc warto zagrać kartę o niskiej wartości w Turze V. Jeśli następnie zagraż wysoką kartę w Turze VI i staniesz się Graczem 1, to da ci to dwie kompletne tury, aby zająć jak najwięcej Stref, zanim Twój przeciwnik dostanie taką szansę.

TA GRA NIE POWSTAŁABY BEZ

INSPIRACJI

Spotkałem się z tematem angielskiej wojny domowej na początku mojej edukacji w szkole średniej przez mojego nowego przyjaciela Andrew Hoppera. W ciągu następnych kilku lat wypożyczyłem wiele książek na ten temat z lokalnej biblioteki, w tym biografię sir Williama Wallera, w której po raz pierwszy spotkałem się z jego słynną uwagą: „z jaką doskonałą nienawiścią nienawidzę tej wojny bez wroga”. Kupiłem i częściowo pomalowałem armię miniatur z okresu angielskiej wojny domowej (tak się złożyło, że byli to rojaliści oparci na Niebieskich Płaszczach Ruperta Reńskiego), co było moim wkładem w gry wojenne, w które od czasu do czasu grywała nasza grupa, czasem nazywana czterema muszkietierami*. Byliśmy tak zapaleni tematem, że rozmawialiśmy o angielskiej wojnie domowej nawet podczas przerw obiadowych. W wieku szesnastu lat, wraz z nowym, piątym członkiem grupy, dołączyliśmy do pułku pułkownika Johna Foksa z Angielskiego Towarzystwa Wojny Domowej jako świeżo upieczeni pikinierzy.

Moje zainteresowanie okresem historii osłabło w ciągu następnych kilku dekad, ale moją pasję rozbudziły współczesne gry planszowe. W międzyczasie mój stary przyjaciel ze szkoły, dr Andrew Hopper, został znanym historykiem, a ja, naturalnie, chciałem przeczytać jego pierwszy opublikowany monograf „Black Tom: Sir Thomas Fairfax and the English Revolution”.

*Nawiązanie do hiszpańsko-japońskiego anime „D'Artacan y los Tres Mosqueperros” na podstawie klasyki literackiej Alexandre Dumasa.

Moja pierwsza próba zaprojektowania gry strategicznej o angielskiej wojnie domowej została porzucona jak, bez wątpienia, wiele innych, kiedy wydano grę „Unhappy King Charles” Charlesa Vaseya. Ta gra zaspokoiła moje pragnienie historycznie wiernej i jednocześnie bardzo grywalnej gry o wojnie na poziomie strategicznym. Ale jednak, moje marzenie, aby stać się game designerem pozostały. Blokowe gry wojenne przypadły mi do gustu, odkąd po raz pierwszy zagrałem w „Hammer of the Scots” Jerry’ego Taylora, który wprowadził szereg innowacji do istniejącego formatu. Zaprojektowałem grę blokową dla maksymalnie czterech graczy na niepopularny temat z przypisów do Władcy Pierścieni, wiedząc od samego początku, że nigdy nie będzie wydana ze względów licencyjnych.

Następnie, kilka lat temu, przeczytałem książkę „God’s Fury, England’s Fire” Michaela Braddicka – wyczerpującą historię współczesną angielskich wojen domowych, którą polecam każdemu, kto poważnie interesuje się politycznymi i religijnymi aspektami tych konfliktów. Lektura tej książki zmotywowała mnie do zaprojektowania niniejszej gry, początkowo zatytułowanej „England’s Fire”. Później, podczas badań na temat przyszłej gry o regionalnych zmaganiach podczas pierwszej angielskiej wojny domowej, przeczytałem „Military History of the English Civil War” Malcolma Wanklyna i chciałbym z całego serca polecić tę książkę jako kompendium dla niniejszej gry.



Głównymi źródłami pisanymi dla „This War Without an Enemy” były:

- Barratt, John, *Sieges of the English Civil War*, 2009
- Braddick, Michael, *God’s Fury, England’s Fire*, 2009
- Bull, Stephen, *Furie of the Ordnance, Artillery in the English Civil Wars*, 2008
- Harrington, Peter, *English Civil War Fortifications 1642-1651*, 2003
- Lea-O’ Mahonney, Michael James, *The Navy in the English Civil War*, 2011
- Plant, David, *The BCW Project* [<http://bcw-project.org/>] 2001-2015
- Wanklyn, Malcolm and Jones, Frank, *A Military History of the English Civil War*, 2005
- Wanklyn, Malcolm, *Decisive Battles of the English Civil War*, 2006

PLAYTESTERZY:

Moim głównym adiutantem w całym procesie rozwoju „This War Without an Enemy” od początkowego projektu do działającej gry był **Jim Falkus**.

Członkowie Dragoon’s Den Boardgames i Wargames Club w Moseley i Birmingham byli szczególnie chętni do pomocy nad grą. **Paul Rickards** pokazał, jak ważne jest utrzymanie równowagi sił i jak łatwo jest stracić króla, jeśli nie jest się ostrożnym! **David Jack** pokazał, jak łatwo można schwycić króla. **Rod Chapman** był źródłem antyrządowej gorliwości, podczas gry parlamentarzystami, ale był też niczego sobie rojalistą: „Lubię grać rojalistami szybko i w bez ogródek, jak kawaleria”. **Dylan Gibbons** zasługuje na uznanie za najbardziej imponujący obrót sytuacji podczas gry, gdy jedno zwycięstwo w bitwie pozwoliło mu zarówno złapać króla, jak i odzyskać Londyn. Podziękowania należą się również **Andrew Hopperowi** za przedstawienie swoich poglądów na temat wczesnego prototypu, a także **Gustawowi Schafaschkowi** za jego szczegółowe opinie na temat instrukcji i modułu Vassal.

Pozostali playtestery to **Mark Benson, Mikey Brown, Florent Coupeau, Richard Hartland, Dave Fildes, Steve Hilton, Aeneas Merchant, Nate Merchant, Emma Moore, James Mould, Edwin Shaw, John Spicer** i **Sean Wilson-Mace**.