

# EUROPE DIVIDED

DAVID THOMPSON • CHRIS MARLING

## Rywalizacja o wpływy w postzimnowojennej Europie

**W** grze Europa Divided będziecie reprezentować jedną z dwóch potęg: Europę Zachodnią (kontrolując zarówno NATO, jak i Unię Europejską) albo Rosję. Polityczne i militarne wpływy graczy będą się ścierać w walce o kontrolę nad Europą Centralną i Wschodnią oraz nad Kaukazem. Europa jest potężna i bogata, ale też zbiurokratyzowana i opieszła w działaniu. Rosji brak potencjału Europy, ale za to jest w stanie błyskawicznie reagować.

W grze Europe Divided przedstawiono wiele wydarzeń historycznych, a jej rdzeniem uczyniono szybką karcianą mechanikę card-driven. Gracze wykorzystują karty powiązane z kontrolowanymi przez nich państwami, aby ustanowić wpływy polityczne i wojskowe, powiększać zasoby finansowe, budować i rozwijać siłę militarną. Elegancki mechanizm zarządzania talią powoduje osłabienie możliwości gracza w miarę wzrostu jego wpływów, kreując dylemat pomiędzy chęcią rozwoju a obawą przed nadmiernym rozciągnięciem wpływów.

W trakcie rozgrywki toczy się także rywalizacja o kluczowe wydarzenia polityczne. Czy „aksamitna rewolucja” spowoduje podział Czechosłowacji? Jak zakończy się wojna w Bośni? Gracze zdecydują o przebiegu historii na przełomie XX i XXI wieku. Celem rozgrywki w Europe Divided jest zdobycie większej liczby punktów prestiżu od przeciwnika poprzez wygrywanie historycznych wydarzeń i zdominowanie spornych regionów.

### SPIS TREŚCI

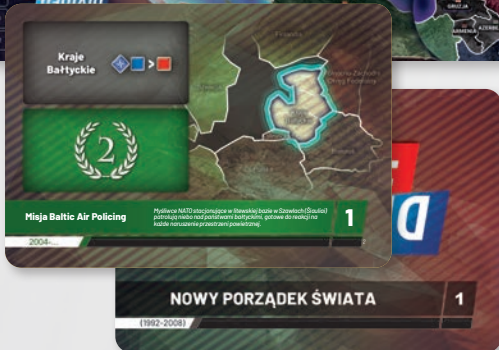
Str. 2 – Elementy gry  
Str. 3 – Przygotowanie do gry  
Str. 4 – Przebieg rozgrywki

Str. 6 – Karty Akcji  
Str. 11 – Stacjonowanie wojsk  
Str. 13 – Kontrola nad morzami

Str. 14 – Karty Atutów  
Str. 14 – Wydarzenia  
Str. 17 – Warunki zwycięstwa

# ELEMENTY GRY

Plansza do gry



22 karty Wydarzeń 1. Okresu „Nowy Porządek Świata”



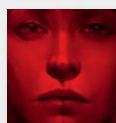
18 kart Wydarzeń 2. Okresu „Nowa Zimna Wojna”



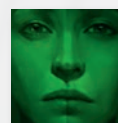
2 karty Kontroli Morza



1 znacznik Tury



1 znacznik Prestiżu Rosji



1 znacznik Prestiżu Europy



1 znacznik Rozbicia Jedności Europejskiej



50 znaczników monet



15 niebieskich znaczników Jednostek NATO



15 czerwonych znaczników Jednostek Rosyjskich



4 znaczniki Kontroli Morza



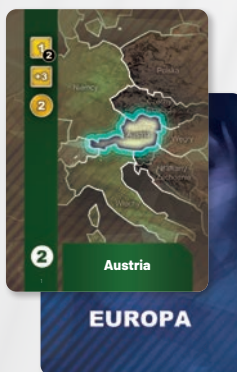
12 żółtych kostek Wpływu UE



12 niebieskich kostek Wpływu NATO



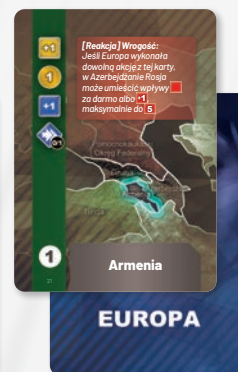
12 czerwonych kostek Wpływu Rosji



13 kart Akcji Europy



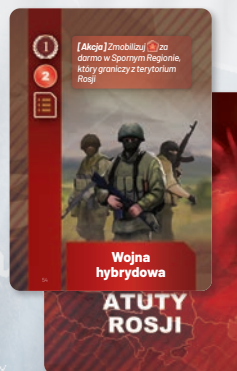
7 kart Atutów Europy



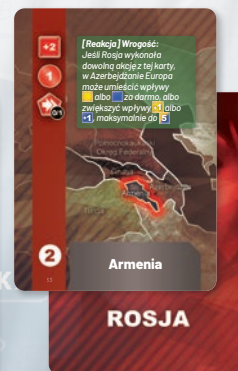
12 kart Akcji Spornych Regionów (Europa)



7 kart Akcji Rosji



7 kart Atutów Rosji



12 kart Akcji Spornych Regionów (Rosja)









## PRZYGOTOWANIE DO GRY

### Plansza do gry


Położcie planszę na środku stołu.

### Karty Wydarzeń

-  Podzielcie karty Wydarzeń na dwie osobne talie: 1. Okresu i 2. Okresu (zgodnie z liczbami w prawym dolnym rogu kart).
-  Każdą z talii podzielcie na karty Europy Zachodniej (w kolorze zielonym) i Rosji (czerwone).
-  Weźcie karty 1. Okresu przynależne Europie Zachodniej (zielone), potasujcie je, wylosujcie z nich 1 i umieśćcie odkrytą przy planszy, obok pola Nadchodzące Wydarzenie. Następnie w ten sam sposób wybierzcie 1 czerwoną kartę Wydarzenia i połączcie ją przy drugim polu Nadchodzącego Wydarzenia **1**.
-  Z pozostałych zielonych kart Wydarzeń 1. Okresu wylosujcie 4 i bez podglądania odłóżcie je do pudełka. Nie będą brały udziału w grze. W ten sam sposób odłóżcie do pudełka 4 z pozostałych czerwonych kart Wydarzeń 1. Okresu.

-  Pozostałe zielone i czerwone karty Wydarzeń 1. Okresu potasujcie razem i z tak utworzonej talii rozdajcie każdemu graczowi po 3 karty (zakryte) **2**. Talię 6 pozostałych kart Wydarzeń 1. Okresu odłóżcie na chwilę na bok.
-  Weźcie zielone karty 2. Okresu, potasujcie je, wylosujcie 3 z nich i bez podglądania odłóżcie do pudełka. Nie będą brały udziału w grze. W ten sam sposób odłóżcie do pudełka 3 czerwone karty Wydarzeń 2. Okresu.
-  Pozostałe 12 kart Wydarzeń 2. Okresu potasujcie razem, tworząc wspólną talię. Na wierzchu tej talii połączcie wcześniej przygotowaną talię 6 kart Wydarzeń 1. Okresu **3**.

### Startowe karty Akcji

-  Potasujcie 13 kart Akcji Europy (niebieskich) i rozdajcie 4 z nich graczowi europejskiemu. To będzie jego startowa ręka kart Akcji **4**. Pozostałe 9 kart należy położyć zakryte nieopodal tego gracza – będzie to jego talia kart Akcji **5**.

🇷🇺 Potasujcie 7 kart Akcji Rosji (czerwonych) i rozdajcie 4 z nich graczowi rosyjskiemu **6**. To będzie jego startowa ręka kart Akcji. Pozostałe 3 należy położyć zakryte nieopodal tego gracza – będzie to jego talia kart Akcji **7**.

### Zasoby finansowe

🇪🇺 Gracz europejski bierze 8 monet **8**.

🇷🇺 Gracz rosyjski bierze 2 monety **9**.

### Karty Atutów

Każdy z graczy tasuje swoją talię 7 kart Atutów w odpowiednim kolorze, losuje 3 karty i spośród nich wybiera 2 na rękę **10**, a trzecią usuwa z gry. Pozostałe 4 karty kładzie zakryte w pobliżu planszy **11**.

### Karty Akcji Spornych Regionów

Obie talie należy położyć odkryte w pobliżu graczy, zgodnie z odpowiednimi kolorami **12**.

### Kostki Wpływu, karty Kontroli Morza, znaczniki Tury, Prestiżu i Jednostek

Położcie Kostki i znaczniki Jednostek w pobliżu odpowiedniego gracza **13**. Karty Kontroli Morza i znacznik Tury połączcie niedaleko planszy **14**. Oba znaczniki Prestiżu należy umieścić na polu „0” Toru Prestiżu **15**.

### Jednostki Wojskowe

🇷🇺 Połóżcie 5 znaczników Jednostek Rosyjskich na planszy, po jednym w każdym rosyjskim (czerwonym) regionie, w którym znajduje się symbol Bazy Wojsk Rosji. Pozostałe 10 czerwonych znaczników Jednostek gracz rosyjski umieszcza przed sobą.

🇪🇺 Połóżcie 9 znaczników Jednostek NATO na planszy, po jednym w każdym europejskim (zielonym) regionie, w którym znajduje się symbol Bazy Wojsk NATO. Pozostałe 6 niebieskich znaczników Jednostek gracz europejski umieszcza przed sobą.



Baza Wojsk NATO



Baza Wojsk Rosji

### Ograniczenie liczby elementów

Każdy gracz ograniczony jest do 15 znaczników Jednostek. Nie można umieścić dodatkowych jednostek na planszy, jeśli wszystkie już się na niej znajdują. Nie ma ograniczenia liczby monet. Jeśli zasób monet się wyczerpał, użyjcie zamienników reprezentujących dodatkowe monety.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

### Ogólne zasady gry

Gra Europe Divided składa się z dwóch okresów:

🇷🇺 **Pierwszy okres** obejmuje wydarzenia z lat 1992–2008. Skupia się na rozszerzaniu wpływów Unii Europejskiej (UE) i Organizacji Paktu Północnoatlantyckiego (NATO).

🇪🇺 **Drugi okres** obejmuje wydarzenia z lat 2009–2019. Koncentruje się na procesie odnowy państwa rosyjskiego i odzyskiwaniu utraconych przez Rosję wpływów na Kaukazie oraz we wschodniej i środkowej Europie.

Każdy okres podzielony jest na 10 tur. Rozgrywka kończy się wraz z końcem 20. tury.

### Tura gry

Każda tura składa się z następujących po sobie kolejno kroków:

1. Przesunięcie znacznika Tury

### Faza Akcji:

2. Inicjatywa
3. Akcje graczy
4. Dobieranie nowych kart Akcji

### Faza Wydarzeń

5. Rozpatrywanie Wydarzeń (wybrane tury)
6. Przesunięcie Wydarzeń (wybrane tury)
7. Ujawnienie Wydarzeń (wybrane tury)
8. Odrzucenie Wydarzeń (wybrane tury)
9. Dobranie Wydarzeń (wybrane tury)

### 1 Przesunięcie znacznika Tury

W pierwszej turze gracze umieszczają znacznik Tury na polu licznika Tur oznaczonym liczbą 1. Na początku każdej następnej tury należy przesunąć znacznik na kolejne pole. Gdy osiągnie on ostatnie pole (z numerem 20), rozpocznie się finałowa tura gry.

### 2 Inicjatywa

Każdy gracz wybiera 2 karty Akcji z ręki i kładzie je zakryte przed sobą. Bez odkrywania kart gracze ogłaszają całkowitą sumę Inicjatywy obu swoich wyłożonych kart. Gracz, który posiada najwyższą Inicjatywę, wykonuje akcje ze swoich kart jako pierwszy. W przypadku remisu wykonywanie akcji rozpoczyna gracz europejski.

**PRZYKŁAD:** Podczas kroku Inicjatywy gracz europejski wybrał karty Grecji i Polski, natomiast gracz rosyjski postawił na Bałkany Wschodnie oraz kartę Prezydenta Rosji. Skoro obaj wybrali już swoje karty, ogłaszają wartość Inicjatywy: gracz rosyjski ma karty o łącznej wartości 9, czyli wyższej niż 7 punktów Inicjatywy na kartach europejskich. Gracz rosyjski jako pierwszy wykonuje swoje akcje.



### 3 Akcje graczy

Gracz, który miał wyższą wartość Inicjatywy, rozpoczyna jako pierwszy. Odkrywa jedną ze swoich wyłożonych kart i wykonuje jedną wybraną akcję. Następnie odkrywa drugą kartę i realizuje drugą akcję. Po tym jak pierwszy gracz zakończył wszystkie swoje akcje, analogicznie postępuje drugi gracz. Następnie obaj gracze odrzucają wykorzystane karty Akcji (patrz: Karty Akcji, str. 7).

### 4 Dobieranie nowych kart Akcji

Każdy gracz dociąga 2 nowe karty Akcji ze swojej talii kart Akcji i dodaje je do swojej ręki. Jeśli talia kart Akcji jest pusta, gracz przetasowuje stos kart odrzuconych i w ten sposób tworzy nową talię kart Akcji.

### 5 Rozpatrywanie Wydarzeń\*

Należy pominąć ten krok, chyba że znacznik Tury znajduje się na polu z poleceniem „Rozpatrz Wydarzenia”. Gracze sprawdzają warunki wskazane na obu kartach Wydarzeń znajdujących się na polach Aktualnych Wydarzeń. Jeśli warunki zostały spełnione, gracz zdobywa kartę Wydarzenia w swoim kolorze i otrzymuje nagrodę opisaną na karcie. Jeśli warunki nie zostały spełnione, karta jest usuwana z gry (patrz: Wydarzenia, str. 14).

### 6 Przesunięcie Wydarzeń\*

Należy pominąć ten krok, chyba że znacznik Tury znajduje się na polu z poleceniem „Przesuń Wydarzenia”. Przesuń oba Wydarzenia z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń.

### 7 Ujawnienie Wydarzeń\*

Należy pominąć ten krok, chyba że znacznik Tury znajduje się na polu z poleceniem „Ujawnij Wydarzenia”. Każdy gracz wybiera jedną kartę Wydarzenia spośród tych, które posiada na ręce. Następnie kładzie ją zakrytą na polu Nadchodzącego Wydarzenia. Gdy obie karty leżą już na polach Nadchodzących Wydarzeń, należy je odsłonić jednocześnie.

### 8 Odrzucenie Wydarzeń\*

Należy pominąć ten krok, chyba że znacznik Tury znajduje się na polu z poleceniem „Odrzuć (...) Wydarzenia”. Każdy gracz wybiera wskazaną na polu liczbę kart Wydarzeń z ręki i usuwa je z gry (zakryte).

### 9 Dobieranie Wydarzeń\*

Należy pominąć ten krok, chyba że znacznik Tury znajduje się na polu z poleceniem „Dobierz Wydarzenie”. Każdy gracz dobiera na rękę jedną nową kartę Wydarzeń z talii Wydarzeń.

**REGIONY:** Termin „region”, powszechnie używany w grze Europe Divided, obejmuje państwa, grupy państw i terytorialne jednostki administracyjne.

**ZNACZENIE KOLORÓW:** Kolory używane w grze mają swoje znaczenie: zielony (gracz europejski), czerwony (gracz rosyjski), niebieski (akcje i znaczniki NATO), żółty (akcje i znaczniki Unii Europejskiej). Kolor szary symbolizuje Sporne Regiony.

# KARTY AKCJI

Każda karta Akcji posiada swój kolor, wartość inicjatywy, zestaw symboli oznaczających poszczególne akcje, a niektóre posiadają również tekst opisujący ich specjalne właściwości. Karty przynależne Europie odzwierciedlają możliwości poszczególnych krajów członkowskich UE i NATO, podczas gdy karty rosyjskie symbolizują polityków, grupy wpływu oraz potencjał militarny Rosji.

## Kolor

Awersy kart Akcji gracza europejskiego są koloru zielonego, podczas gdy gracz rosyjski ma do dyspozycji karty czerwone. Kolorem szarym oznaczono karty Spornych Regionów.

## Inicjatywa

Liczba określająca wartość Inicjatywy służy do ustalenia, który z graczy jako pierwszy rozpoczyna wykonywanie akcji (patrz: Inicjatywa, str. 4).

## Akcje

Symbole akcji również są oznaczone kolorami. Wszystkie akcje rosyjskie (czyli używane przez gracza rosyjskiego) są czerwone. Gracz europejski ma dwa rodzaje symboli: akcje UE (żółte) oraz akcje NATO (niebieskie). Za wykonanie niektórych akcji płaci się monetami (koszt określa liczba w czarnym polu).

## Gracz rosyjski

Kiedy gracz rosyjski zagrywa rosyjską kartę Akcji lub kartę Akcji Spornego Regionu, może wykonać dowolną akcję, której symbol widnieje na tej karcie.

## Gracz europejski

Kiedy gracz europejski zagrywa europejską kartę Akcji, może wykonać dowolną akcję, której symbol widnieje na tej karcie. Natomiast gdy zagrywa kartę Akcji Spornego Regionu, może wykonać tylko taką akcję, której symbol na karcie jest w tym samym kolorze, co kostka Wpływów w tym regionie o wartości 5 lub 6.

*Przykładowo, gracz europejski musi mieć w Armenii niebieską kostkę Wpływów NATO o wartości 5 lub 6, aby użyć akcji NATO (niebieski symbol) lub żółtą kostkę Wpływów UE (5 lub 6), aby użyć akcji UE (żółty symbol), widniejących na karcie Akcji Spornego Regionu Armenia (patrz niżej).*

## Specjalne właściwości

Niektóre rosyjskie karty Akcji oraz wszystkie karty Akcji Spornych Regionów mają specjalne właściwości. Mogą to być Akcje, Reakcje lub Efekty (patrz: Karty Akcji, str. 10).

## Symbole Akcji

(UE)

+1

1

+1



(NATO)

1

21


### ZŁOTA ZASADA:

Jeśli tekst na karcie stoi w sprzeczności z niniejszą instrukcją, tekst na karcie ma pierwszeństwo.

Inicjatywa

6

## Specjalne właściwości

**[Reakcja] Wrogość:**  
Jeśli Europa wykonała dowolną akcję z tej karty, w Azerbejdżanie Rosja może umieścić wpływy  za darmo albo **+1**, maksymalnie do **5**.

## Kolor

Armenia



6

## UMIESZCZENIE WPŁYWÓW (koszt: 2 monety)

Gracz płaci 2 monety, aby umieścić kostkę Wpływów w Spornym Regionie, w którym do tej pory nie posiadał kostki (lub kostki w tym kolorze – gracz europejski). Kostkę należy obrócić 1 do góry.



umieść  
Wpływy Rosji



umieść  
Wpływy NATO



umieść  
Wpływy UE


**PRZYKŁAD:** Gracz europejski zagrywa kartę Niemiec, aby umieścić kostkę Wpływów UE w Polsce.



## WZROST WPŁYWÓW (koszt: 0 monet)

Gracz zwiększa wartość wpływów na kostce (znajdującej się już w Spornym Regionie) o wartość wskazaną przez symbol akcji na karcie (maksymalnie do 6).

**Szczególne sytuacje:**

 Kiedy wartość wpływów gracza w Spornym Regionie osiągnie 5 lub 6, bierze on odpowiednią (zgodną kolorem) kartę Akcji tego Spornego Regionu i umieszcza ją na swoim stosie odrzuconych kart Akcji.



Gracz nie może zwiększyć swoich wpływów do 6, jeśli w tym samym Spornym Regionie znajduje się kostka Wpływów przeciwnika o wartości 6 albo Jednostka Wojskowa przeciwnika.



wzrost  
Wpływów Rosji

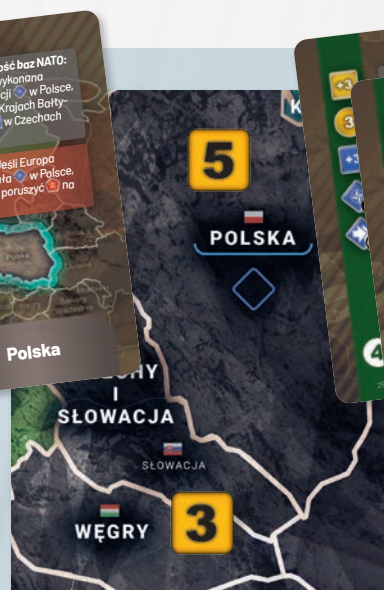
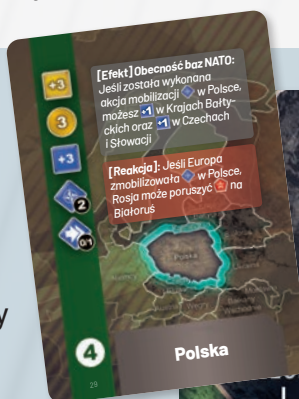


wzrost  
Wpływów NATO



wzrost  
Wpływów UE

**PRZYKŁAD:** Gracz europejski zagrał kartę Akcji Spornego Regionu **Polska**, aby zwiększyć o 3 wartość Wpływów UE na Węgrzech i obrócił kostkę Wpływów w tym regionie 6 do góry. Aby użyć tej akcji, gracz europejski musiał mieć w Polsce wpływy o wartości 5 lub 6. Ponieważ gracz europejski zwiększył wpływy na Węgrzech do wartości 6, bierze kartę Akcji Spornego Regionu **Węgry** i kładzie ją na swoim stosie odrzuconych kart Akcji.



Gracz europejski nie mógłby zwiększyć wpływów UE na Węgrzech do 6, gdyby gracz rosyjski miał tam swoją kostkę Wpływów o wartości 6 lub Jednostkę Wojskową. W takiej sytuacji gracz europejski mógłby podnieść wpływy UE maksymalnie do 5 i tym samym również zdobyć kartę Węgier. Ostatni punkt tej akcji z karty Polski musiałyby jednak przepaść bez możliwości wykorzystania gdziekolwiek indziej.



## DOCHÓD

Gracz zyskuje tyle monet, ile wskazuje symbol akcji Dochodu na karcie.



dochód Rosji



dochód UE

**PRZYKŁAD:** Gracz europejski wykonuje akcję Dochód z karty Węgier o wartości 1. Może teraz pobrać do swojego zasobu jedną monetę. Aby użyć tej akcji, gracz europejski musi mieć na Węgrzech kostkę Wpływów UE o wartości 5 lub 6.



## MOBILIZACJA (koszt: 2 monety)

Gracz płaci 2 monety, aby umieścić Jednostkę Wojskową w regionie, do którego odnosi się karta Akcji wykorzystana do akcji Mobilizacji. W przypadku kart Akcji Europy i Spornych Regionów będzie to zawsze region tożsamy z nazwą karty. W przypadku Rosji miejsce umieszczenia jednostki określone jest w tekście na karcie Akcji.



zmobilizuj  
Jednostkę Rosyjską



zmobilizuj  
Jednostkę NATO

**PRZYKŁAD:** Gracz rosyjski używa karty Prezydent Rosji, aby umieścić Jednostkę Wojskową w Moskwie.






**PRZYKŁAD:** Gracz europejski używa karty **Ukraina**, aby zmobilizować Jednostkę NATO w tym regionie. Aby użyć tej akcji, gracz europejski musi mieć na Ukrainie kostkę Wpływu NATO o wartości 5 lub 6.



**RUCH WOJSK (koszt: 0+ monet)**

Gracz przesuwa pojedynczą Jednostkę Wojskową do sąsiedniego regionu lub na sąsiedni akwen morski za darmo. Przesunięcie jednostki na każdy kolejny region/akwen w ramach tej samej akcji kosztuje każdorazowo 1 monetę.

**Szczególne sytuacje:**

 Gracz nie może przesunąć wojsk do regionu startowego przeciwnika. Gracz europejski nie

może zatem przesunąć jednostki do regionu czerwonego (rosyjskiego), a gracz rosyjski – do regionu zielonego (europejskiego).



ruch Jednostki Rosyjskiej



ruch Jednostki NATO

**PRZYKŁAD:** Gracz europejski używa karty **Węgry**, aby przesunąć wojsko z **A** Gruzji do **B** Kraju Bałtyckiego. Gracz europejski najpierw za darmo przesuwa Jednostkę NATO z Gruzji na **1** Morze Czarne. Następnie z tego akwenu porusza znacznik przez **2** Ukrainę i **3** Białoruś do regionu **4** Kraje Bałtyckie, co kosztuje go łącznie 3 monety, ponieważ jednostka przesunęła się o trzy dodatkowe regiony. Gracz europejski nie mógł przesunąć wojsk do Południowego Okręgu Federalnego, ponieważ jest to startowy region rosyjski. Aby użyć tej akcji, gracz europejski musi mieć na Węgrzech kostkę Wpływu NATO o wartości 5 lub 6.



## AKCJE SPECJALNE

Akcje specjalne pozwalają graczom wykonać akcję z karty **zamiast** realizowania standardowej akcji. Tekst specjalnej akcji jest na karcie oznaczony symbolem **[Akcja]**.



rosyjska  
Akcja Specjalna



europajska  
Akcja Specjalna


**PRZYKŁAD:** Gracz rosyjski używa karty **Telewizja informacyjna**, aby podnieść wartość kostek Wpływu w dwóch różnych Spornych Regionach. Gracz nie może już użyć tej karty do wykonania innej akcji.




## KARTY AKCJI: EFEKTY I REAKCJE


Wykorzystanie niektórych kart powoduje dodatkowe skutki dla graczy: Efekty i Reakcje. O zaistnieniu Efektu decyduje gracz, który zagrał daną kartę Akcji, natomiast o wejściu w życie Reakcji decyduje przeciwnik gracza zagrywającego kartę Akcji. Tekst Efektu jest na karcie oznaczony jako **[Efekt]**. Tekst Reakcji jest oznaczony jako **[Reakcja]**.

### Zasady Efektów i Reakcji:

 Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość zwiększenia wpływów w regionie,

w którym nie ma on jeszcze kostki Wpływu, gracz zamiast tego może umieścić kostkę Wpływu o wartości 1 w tym regionie, ale musi (jak zawsze) zapłacić 2 monety.

 Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość Mobilizacji wojsk, gracz musi (jak zawsze) zapłacić 2 monety.

 Jeśli Efekt/Reakcja daje graczowi możliwość poruszenia Jednostki Wojskowej, gracz musi (jak zawsze) zapłacić za każdy region/akwen poza pierwszym.

**PRZYKŁAD:** Gracz rosyjski używa karty **Białoruś**, żeby wykonać akcję Mobilizacji. Płaci 2 monety i umieszcza rosyjską jednostkę na Białorusi. Jako że w Krajach Bałtyckich nie ma rosyjskiej kostki Wpływu, gracz decyduje się wykorzystać Efekt tej karty: płaci 2 monety i umieszcza kostkę Wpływu o wartości 1 w Krajach Bałtyckich.



Z kolei gracz europejski decyduje się wykorzystać Reakcję z tej karty i przesuwa Jednostkę NATO z Niemiec do Krajów Bałtyckich, co kosztuje go 1 monetę (ruch o dwa obszary).



## STACJONOWANIE WOJSK

Wojska tylko jednego z graczy mogą stacjonować w danym regionie lub na danym akwencie. Do konfliktu dochodzi natychmiast, gdy:

- jednostki obu graczy znalazły się w tym samym regionie/akwencie.
- jednostka gracza znalazła się w regionie, w którym znajduje się kostka Wpływów przeciwnika o wartości 6.

## STARCIĘ ZBROJNE

Gdy dwie wrogie Jednostki Wojskowe miałyby znaleźć się w tym samym regionie/akwencie, dochodzi do Starcia Zbrojnego i oba znaczki są usuwane z planszy, wracając do zasobów graczy. Jednostka nie może być przemieszczana przez Sporny Region lub akwen, na którym znajduje się jednostka przeciwnika.

**PRZYKŁAD:** Gracz rosyjski decyduje się wykorzystać kartę Południowego Okręgu Federalnego, aby przesunąć swoją Jednostkę Wojskową z regionu Centralnego Okręgu Federalnego przez Białoruś do Polski. Tymczasem w Polsce stacjonują dwie Jednostki NATO. Obaj gracze usuwają z Polski po jednej swojej jednostce.



Gracz rosyjski nie mógłby poruszyć swoich wojsk przez Białoruś, jeśli stacjonowałyby tam Jednostki NATO.

**PRZYKŁAD:** Gracz europejski używa karty **Polski**, aby zmobilizować Jednostkę NATO w Polsce. Gracz rosyjski posiada już w Polsce swoją jednostkę. W rezultacie obaj gracze usuwają z tego regionu swoje Jednostki Wojskowe.

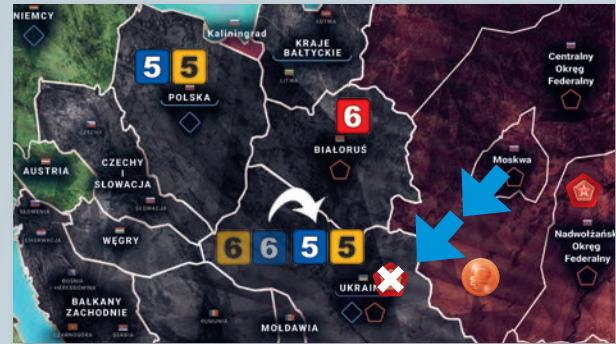


## ROZBICIE WPŁYWÓW

Zachodzi tylko wtedy, gdy w danym regionie przeciwnik nie ma Jednostki Wojskowej. W innym wypadku najpierw dochodzi do Starcia Zbrojnego. Zawsze, gdy Jednostka Wojskowa gracza pojawia się w Spornym Regionie, w którym znajduje się już kostka Wpływów przeciwnika o wartości 6, ta jednostka usuwana jest z planszy, natomiast kostka Wpływów obniża swoją wartość do 5. Wojsko musi

zatrzymać się w pierwszym Spornym Regionie, w którym przeciwnik ma kostkę Wpływów o wartości 6 (nie może przez nie przechodzić). **Rozbicie Wpływów nie działa na kostki o wartości 5 lub niższej.** Jeśli wojsko rosyjskie pojawia się w Spornym Regionie, w którym znajdują się dwie kostki Wpływów gracza europejskiego o wartości 6 każda (żółta UE i niebieska NATO), Jednostka Rosyjska jest usuwana z planszy, a wartości obu kostek Wpływów zostają zmniejszone do 5.

**PRZYKŁAD:** Gracz rosyjski używa karty Armenii, żeby poruszyć jednostkę z Moskwy przez Centralny Okręg Federalny na Ukrainę. Gracz europejski nie ma wojska na Ukrainie. Posiada tam jednak żółtą kostkę Wpływów UE i niebieską kostkę Wpływów NATO – obie o wartości 6. Rosyjska jednostka jest usuwana z planszy, a wartości obu europejskich kostek Wpływów zostają zmniejszone do 5.



Gracz europejski używa karty Ukrainy, aby wykonać akcję Mobilizacji i umieścić Jednostkę NATO na Ukrainie. Gracz rosyjski posiada w tym regionie Wpływy o wartości 6. Gracz europejski usuwa z planszy położoną przed chwilą jednostkę, a gracz rosyjski obniża swoje wpływy na Ukrainie do 5.



Specjalne karty Morza Bałtyckiego i Morza Czarnego dają bonusy graczowi, który posiada największe łączne wpływy w regionach graniczących z danym akwenem.

## MORZE BAŁTYCKIE

Gracz posiadający łącznie największe wpływy w Krajach Bałtyckich i Polsce (minimum 4) otrzymuje kartę Morza Bałtyckiego, zapewniającą specjalny bonus. Gracz europejski nie łączy wpływów UE i NATO – są one rozliczane osobno i tylko jedna z tych organizacji (ta, która ma największe wpływy) zapewnia mu bonus z karty. Podczas rozstrzygnięcia kontroli nad Morzem Bałtyckim remisy są rozstrzygane w kolejności: NATO, UE, Rosja.

**PRZYKŁAD:** Gracz rosyjski zwiększył swoje wpływy w Polsce do 2, a w Krajach Bałtyckich również do 2, co łącznie daje 4, czyli wymagane minimum do zdobycia Kontroli nad Morzem Bałtyckim. Łączne wpływy NATO w tych regionach wynoszą 3. UE nie posiada w tych regionach żadnej kostki. Gracz rosyjski bierze kartę Morza Bałtyckiego i od tej chwili może co turę, za darmo (bez wykonywania akcji i bez płacenia kosztu) przesunąć jednostkę z Północno-Zachodniego Okręgu Federalnego do Krajów Bałtyckich, Polski lub Kaliningradu.

Gracz europejski chciałby odbić kartę **Morza Bałtyckiego** graczowi rosyjskiemu. Zwiększa zatem wpływy NATO w Polsce do 3. NATO wygrywa remisy przy ustalaniu, czyje wpływy są największe, zatem gracz europejski przejmuje kartę Morza Bałtyckiego. Od tego momentu może przesunąć jedną Jednostkę NATO z Niemiec, Danii, Norwegii, Szwecji albo Polski o jedno pole bez wykonywania akcji.

## MORZE CZARNE

Zasady zdobywania Kontroli nad Morzem Czarnym są identyczne jak w przypadku Morza Bałtyckiego, z wyjątkiem tego, że gracz musi posiadać największe wpływy (minimum 5) łącznie na Bałkanach Wschodnich, w Gruzji i na Ukrainie. Podczas rozstrzygnięcia kontroli nad Morzem Czarnym remisy są rozstrzygane w kolejności: Rosja, UE, NATO.



Nieco później gracz europejski zwiększa wpływy UE w Polsce do 2, a w Krajach Bałtyckich do 3, co łącznie daje 5 wpływów. To więcej niż Wpływy NATO, dlatego teraz to UE kontroluje kartę Morza Bałtyckiego. Gracz europejski będzie otrzymywał 2 dodatkowe monety za każdym razem, gdy wykorzysta karty Polski lub Krajów Bałtyckich do zrealizowania akcji UE.



## KARTY ATUTÓW

Karty Atutów mogą zostać wykorzystane na trzy sposoby: jako Akcja Specjalna, jako akcja Dochód lub dla zdobycia Punktów Prestiżu. Karty Atutów zagrywa się w swojej turze dodatkowo, niezależnie od 2 wybranych kart Akcji.

Północno-Zachodni Okręg Federalny



### AKCJA SPECJALNA

Na każdej karcie Atutu znajduje się Akcja Specjalna, której treść określa moment jej zagrania.



### DOCHÓD

Gracz może odrzucić kartę Atutu, aby zyskać monety.



### PRESTIŻ

Każda niewykorzystana karta Atutu zapewnia graczowi 1 Punkt Prestiżu na koniec tury 10. albo 20.

**PRZYKŁAD:** Gracz europejski zagrywa kartę **Amerykańskie Sankcje**, aby zredukować możliwości rosyjskie w tej turze. Gracz europejski może zagrać tę kartę jedynie w swojej turze. Alternatywnie mógłby wykorzystać ją do pozyskania 3 monet, a gdyby zatrzymał ją do końca gry, byłaby warta 1 Punkt Prestiżu.



**PRZYKŁAD:** Gracz rosyjski używa karty **Rozbicie jedności europejskiej**, aby umieścić znacznik Rozbicia w Wielkiej Brytanii i Irlandii. Gracz europejski nie będzie mógł odtąd używać akcji UE z karty Akcji tego regionu. Alternatywnie gracz rosyjski mógłby wykorzystać kartę **Rozbicia** do pozyskania 2 monet, a gdyby zatrzymał ją do końca gry, byłaby warta 1 Punkt Prestiżu.



## WYDARZENIA

Wydarzenia są jednym z głównym sposobów zdobycia Punktów Prestiżu. Każda karta Wydarzenia zawiera oznaczenie okresu, kolor, pole nagrody, region, do którego się odnosi, wymagania do zdobycia punktów oraz tło historyczne.

### OKRES

Wskazanie, czy karta należy do talii 1. Okresu czy 2. Okresu.

### KOLOR

Każda karta Wydarzenia ma dominujący kolor. Karty umożliwiające zdobycie Punktów Prestiżu graczowi europejskiemu są zielone, a karty punktujące dla gracza rosyjskiego – czerwone.

### REGION

Na karcie pokazane są regiony, do których odnoszą się wymagania konieczne do zdobycia nagrody wskazanej na karcie.

## WYMAGANIA

Warunki wymagane do spełnienia, aby gracz mógł zdobyć nagrodę wskazaną w Polu Nagrody.

## POLE NAGRODY

Jeśli wymagania zostały spełnione w momencie rozstrzygnięcia Wydarzenia, gracz wskazany przez kolor karty otrzymuje nagrodę wskazaną na odpowiednim polu. Jeśli nagrodą są Punkty Prestiżu, gracz odpowiednio przesuwa swój znacznik na Torze Prestiżu. Jeśli nagroda dotyczy monet, nale-

ży położyć je w odpowiednim regionie (włączając w to pole Sektor Energetyczny). Za każdym razem, gdy karta Akcji związana z tym regionem wykorzystywana jest przez któregokolwiek z graczy na akcję Dochód, gracz ten otrzymuje z banku dodatkowe monety w liczbie równej liczbie monet leżących w regionie. Nie ma limitu monet, które mogą znajdować się w regionie.

## TŁO HISTORYCZNE

Dodatkowe informacje o przebiegu wydarzeń.



**PRZYKŁAD:** W trakcie rozstrzygnięcia Wydarzeń karta **Gazociąg Nord Stream** jest jedną z dwóch kart Wydarzeń w polu Aktualnych Wydarzeń, których Wymagania są sprawdzane. Jeśli wpływy Rosji są większe od wpływów UE zarówno w Polsce, jak i w Krajach Bałtyckich, kartę Nord Stream otrzymuje gracz rosyjski. Natychmiast dodaje sobie 3 punkty na Torze Prestiżu, zgodnie z informacją na Polu Nagrody. Monety zostają umieszczone na polu Sektor Energetyczny i na polu Niemcy. Do końca gry akcja Dochód, realizowana na podstawie kart Niemcy lub Sektor Energetyczny, przynosi o 1 monetę więcej.



**PRZYKŁAD:** 1 Znacznik Tury przesuwa się na kolejne pole, oznaczając rozpoczęcie 4. tury gry. Polecenia na tym polu wskazują, że w tej turze odbędzie się Faza Wydarzeń. 2 **Rozpatrz Wydarzenie:** gracze sprawdzają, czy spełnione zostały Wymagania na kartach znajdujących się na polach Aktualnych Wydarzeń (patrz: Wydarzenia, str. 14). Jeśli Wymagania zostały spełnione, odpowiedni gracz otrzymuje Nagrodę. Jeśli nie, karta Wydarzenia jest odrzucana 3 **Przesuń Wydarzenie:** gracze przesuwają karty z pól Nadchodzących Wydarzeń na pola Aktualnych Wydarzeń. 4 **Ujawnij Wydarzenie:** każdy z graczy wybiera jedną kartę Wydarzeń ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą na wolnym polu Nadchodzących Wydarzeń. Gdy obie karty zostały położone, należy je odsłonić. **Dobierz Wydarzenie:** każdy z graczy dobiera jedną kartę Wydarzenia z talii Wydarzeń.









## TURY SPECJALNE

### Tura 8

W tej turze gracze, na zakończenie Fazy Wydarzeń, odrzucają z ręki 2 pozostałe karty Wydarzeń 1. Okresu i dobierają 3 nowe karty z talii Wydarzeń (będą już karty z 2. Okresu).

### Tura 10 (zakończenie 1. Okresu)



-  **Punktowanie Dominacji:** Na zakończenie Tury 10 gracze rozpatrują Dominację. Za każdy Sporny Region, w którym gracz posiada kostkę Wpływów o wartości 6, otrzymuje on 1 Punkt Prestiżu. Swoją zdobycz punktową gracz zaznacza na Torze Prestiżu, odpowiednio przesuważąc swój znacznik. Gracz europejski otrzymuje tylko 1 Punkt Prestiżu za dany region, nawet jeśli ma w nim dwie kostki Wpływów o wartości 6 (żółtą UE i niebieską NATO).
-  **Karty Atutów:** każda niewykorzystana do tej pory karta Atutu daje graczowi w tym momencie 1 Punkt Prestiżu i jest usuwana z gry.

Następnie każdy z graczy dobiera 3 nowe karty Atutów ze swojej talii i wybiera 2 z nich na rękę. Może je wykorzystać w drugiej części gry. Pozostałe karty Atutów są usuwane z gry – nie będą już brały udziału w rozgrywce.

### Tura 16

W tej turze gracze, na zakończenie Fazy Wydarzeń, odrzucają z ręki 2 pozostałe karty Wydarzeń i nie dobierają nowych. Do końca gry żadne nowe Wydarzenia nie pojawią się już na planszy.

### Tura 20 (zakończenie gry)

-  **Punktowanie Dominacji:** Na zakończenie Tury 20 gracze rozpatrują Dominację analogicznie jak w Turze 10. Gracz może zdobyć Prestiż za Dominację w Spornym Regionie, nawet jeśli zdobył już punkt za ten region w Turze 10.
-  **Karty Atutów:** każda niewykorzystana do tej pory karta Atutu daje graczowi w tym momencie 1 Punkt Prestiżu i jest usuwana z gry.

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Po rozliczeniu Dominacji i niewykorzystanych kart Atutów gracze sprawdzają swoje wyniki na Torze Prestiżu. **Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.** W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który ma w swojej talii najwięcej kart Akcji Spornych Regionów. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa ten, który posiada najwięcej monet i jednostek na planszy. Jeśli gracze wciąż remisują, wygrywa gracz europejski.

# KARTY WYDARZEŃ: WYMAGANIA

<p>Rosja ma 1 Jednostkę Wojskową w każdym ze wskazanych regionów.</p>	
<p>Rosja ma 2 Jednostki Wojskowe w każdym ze wskazanych regionów.</p>	
<p>Rosja ma wpływy większe niż wpływy UE w każdym ze wskazanych regionów.</p>	
<p>Rosja ma wpływy większe niż wpływy UE oraz wpływy NATO w każdym ze wskazanych regionów.</p>	
<p>W każdym ze wskazanych regionów Rosja ma wpływy większe niż wpływy NATO oraz posiada swoją Jednostkę Wojskową</p>	
<p>Rosja dominuje w każdym ze wskazanych regionów.</p>	
<p>W każdym ze wskazanych regionów NATO ma wpływy większe niż wpływy Rosji oraz posiada swoją Jednostkę Wojskową.</p>	
<p>NATO ma wpływy większe niż wpływy Rosji w każdym ze wskazanych regionów.</p>	
<p>UE ma wpływy większe niż wpływy Rosji w każdym ze wskazanych regionów.</p>	
<p>NATO dominuje w każdym ze wskazanych regionów.</p>	
<p>UE dominuje w każdym ze wskazanych regionów.</p>	

# KARTY WYDARZEŃ

## 1. OKRES – NOWY PORZĄDEK ŚWIATA (1992–2008)

102. Rosyjska Baza Wojskowa	Armenia 	1
Misja Baltic Air Policing	Kraje Bałtyckie 	2
Wojna w Bośni	Bałkany Zachodnie 	2
Ropociąg Baku-Tbilisi-Ceyhan	Azerbejdżan Gruzja 	Azerbejdżan Gruzja +1 3
Podział Morza Kaspijskiego	Azerbejdżan 	Azerbejdżan +1 1
Atak cybernetyczny na Estonię	Kraje Bałtyckie 	1
Sukcesja dynastyczna	Azerbejdżan 6	2
Konflikty zbrojne w Gruzji	Gruzja 	2
Dżinsowa rewolucja	Białoruś 6	2
Wojna w Kosowie	Bałkany Zachodnie 	2
Niepodległość Kosowa	Bałkany Zachodnie 	1

Wojna o Górski Karabach	Armenia 	2
Partnerstwo NATO-Ukraina	Ukraina 	1
Pomarańczowa rewolucja	Ukraina 	1
Rewolucja róż	Gruzja 6	2
Rosyjsko-ukraiński konflikt gazowy	Ukraina 	Sektor Energetyczny +1 1
Wojna rosyjsko-gruzińska	Gruzja 	2
Proces Współpracy w Południowo-Wschodniej Europie	Bałkany Zachodnie Bałkany Wschodnie 	3
Wojna w Naddniestrzu	Mołdawia 	2
Związek Białorusi i Rosji	Białoruś 6	2
Aksamitny rozwój	Czechy i Słowacja 6	2
Grupa Wyszehradzka	Czechy i Słowacja Polska · Węgry 	4

### PODZIĘKOWANIA

Autorzy gry: David Thompson i Chris Marling

Testerzy: Joe Kutner, Christopher Blackford, Paul Hennekes, Roger Tankersley, Trevor Benjamin, Josh Macwan

Opracowanie: Jarosław Andruszkiewicz

Redakcja: Waldemar Gumienny

Szata graficzna: Bartłomiej Jędrzejewski, Grzegorz Ryszko

DTP: Bartłomiej Jędrzejewski, Krzysztof Klemiński

Produkcja: Michał Ozon

Tłumaczenie na język polski: Bartosz Odorowicz

Korekta: Krzysztof Szymczyk

# KARTY WYDARZEŃ

## 2. OKRES – NOWA ZIMNA WOJNA (2009–2019)

<b>Aneksja Krymu przez Rosję</b>	Ukraina 	1
<b>Igor Dodon prezydentem</b>	Mołdawia 	1
<b>Euroazjatycka Unia Gospodarcza</b>	Armenia Białoruś 	Armenia Białoruś +1 3
<b>Twitterowa rewolucja</b>	Mołdawia 	2
<b>Próba zamachu stanu w Czarnogórze</b>	Bałkany Zachodnie 	1
<b>Gazociąg Nabucco</b>	Bałkany Wschodnie Węgry 	Austria - Węgry Bałkany Wsch. +1 3
<b>Grupy integracyjne sił NATO</b>	Czechy i Słowacja 	2
<b>Tarcza antyrakietowa NATO</b>	Bałkany Wschodnie Polska 	4
<b>Nowe centra dowodzenia NATO</b>	Bałkany Wschodnie Polska - Kraje Bałtyckie 	4

<b>Gazociąg Nord Stream</b>	Polska Kraje Bałtyckie 	Sektor Energetyczny Niemcy +1 3
<b>Baza lotnicza Pápa</b>	Węgry 	2
<b>Regionalna Grupa Wojsk</b>	Białoruś 	2
<b>Wzmocnienie obrony Krajów Bałtyckich</b>	Czechy i Słowacja Kraje Bałtyckie 	3
<b>Reaktory jądrowe Rosatomu</b>	Węgry 	Węgry +1 1
<b>Gazociąg South Stream</b>	Bałkany Wschodnie Węgry Bałkany Zachodnie 	Bałkany Wschodnie Sektor Energetyczny Węgry Bałkany Zachodnie +1 4
<b>Euromajdan</b>	Ukraina 	1
<b>Wojna w Donbasie</b>	Ukraina 	2
<b>Kryzys migracyjny w Europie</b>	Czechy i Słowacja Polska - Węgry 	4



PHALANX

PHALANX CO. LTD  
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,  
London, W5 2BS, United Kingdom  
[www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk)