



PAX PAMIR: DRUGA EDYCJA

Zasady gry

W grze *Pax Pamir* gracze wcielają się w role dziewiętnastowiecznych afgańskich przywódców, którzy usiłują ustanowić nowy porządek po upadku dynastii Durrani. Zachodni historycy często nazywają ten okres „Wielką grą” ze względu na rolę, jaką odegrali Europejczycy, którzy próbowali wykorzystać Azję Środkową jako teatr dla własnej rywalizacji. W tej grze europejskie imperia pokazane są z perspektywy Afgańczyków chcących manipulować *farangi* (obcokrajowcami) dla własnych celów.

Pax Pamir opiera się na mechanice budowania stołu (*tableau builder*). Przez większość tur gracze będą kupować karty ze wspólnego rynku, po czym zagrywać je przed sobą w jednym rzędzie zwanym ich dworem. Zagrywanie kart pozwala na dodawanie nowych jednostek na mapę oraz zapewnia dostęp do dodatkowych akcji, które pozwalają na pokrzyżowanie szyków innym graczom i wpłynięcie na przebieg gry. Szczególnie to ostatnie warte jest podkreślenia – choć każdy gracz buduje własny rząd kart, gra oferuje wiele sposobów na wpływanie na siebie nawzajem (bezpośrednio i pośrednio).

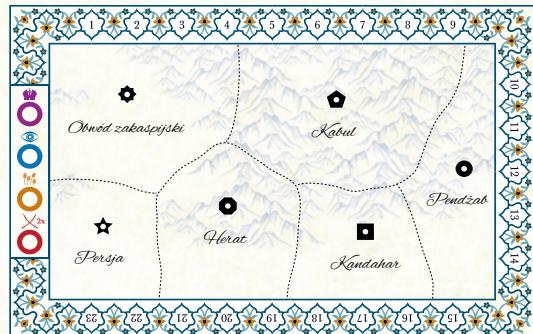
Aby przetrwać, gracze muszą stać się częścią jednego z sojuszy. W grze istnieją trzy sojusze, nazwane na cześć ich głównych mecenasów. Dwa z nich (Brytyjczycy i Rosjanie) są wspierane przez europejskie siły. Trzeci sojusz (Afgańczycy) jest popierany przez lokalne grupy, które chcą zakończyć europejskie zaangażowanie w tym regionie.

W czasie gry siła sojuszy będzie oceniana za każdym razem, gdy rozpatrywana będzie specjalna karta wydarzenia „Sprawdzenie dominacji”. Jeśli podczas takiego sprawdzenia któryś z sojuszy posiada znaczną przewagę, gracze lojalni danemu sojuszowi otrzymają punkty zwycięstwa w oparciu o ich wpływy w danym sojuszu. Jednak jeśli podczas sprawdzania dominacji Afganistan będzie podzielony pomiędzy różne siły, zamiast tego gracze zdobędą punkty w oparciu o ich osobiste wpływy.

Elementy gry

MAPA

Mapa składa się z sześciu regionów. Na danym regionie lub granicy może zostać umieszczona dowolna liczba elementów, które mogą należeć do różnych graczy i sojuszy. Na krawędzi mapy znajduje się tor punktów zwycięstwa, a także pola do zaznaczania preferowanego aspektu.



PIONY SOJUSZY (36)

Każdy sojusz posiada 12 pionów w swoim kolorze. To, co będzie reprezentował dany pion, zależy od tego, gdzie zostanie umieszczony. Pion umieszczony w regionie stanie się **armią**, zaś ten na granicy – **drogą** (sugerujemy, aby piony reprezentujące drogę kłaść poziomo, aby łatwo odróżnić je od armii).

Piony sojuszy pomagają jedynie graczom, którzy w danej chwili są lojalni danemu sojuszowi. Dlatego nawet jeśli przyczynisz się do powiększenia armii jednego z sojuszy, żołnierze nie pójdą za tobą, jeśli zmienisz swoją lojalność.

ZNACZNIKI (55)

Każdy gracz posiada 11 znaczników w swoim kolorze. Znacznik ze złotym nadrukiem używany jest do zaznaczania punktów na torze punktów zwycięstwa. To, co będą reprezentowały pozostałe znaczniki, zależy od tego, gdzie zostaną umieszczone. Znacznik umieszczony w regionie to **plemię**, zaś umieszczony na dworze któregoś z graczy reprezentuje **szpiega**.

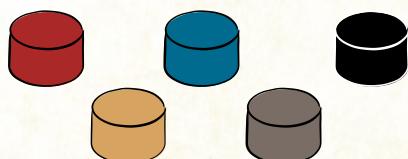
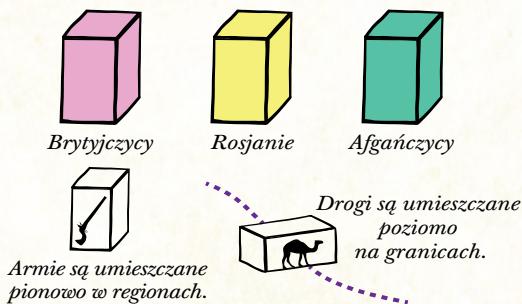
W przeciwnieństwie do pionów sojuszy, znaczniki zawsze będą po twojej stronie, nawet jeśli zmienisz lojalność.

PIENIĄDZE (36)

W grze znajduje się 36 monet. Każda moneta ma wartość 1 rupii. W przeciwnieństwie do innych elementów, liczba monet w grze nie jest ograniczona, ale bardzo rzadko zdarza się, aby potrzebne były dodatkowe monety. W grze rupie reprezentują kapitał polityczny. W czasach „Wielkiej gry” jego strata przez jedną ze stron oznaczała prawie zawsze zysk dla drugiej – i tak samo dzieje się w grze *Pax Pamir*.

POZOSTAŁE ELEMENTY

Do gry wykorzystuje się także wiele innych elementów, pełniących różne funkcje, w tym żetony władzy, plansze graczy, tarcze lojalności i znacznik preferowanego aspektu.



KARTY (142)

W grze istnieją 3 rodzaje kart: karty wydarzeń (16), karty dworu (100) i karty Wachanu (24 karty SI oraz 2 karty pomocy).

Karty wydarzeń działają w dość prosty sposób. Każda z nich ma dwa efekty. Dolny efekt aktywuje się, kiedy karta zostaje kupiona przez gracza. Górnny efekt z kolei aktywuje się, gdy karta zostaje automatycznie odrzucona podczas fazy porządkowania na końcu tury gracza. Cztery z tych kart zawierają tę samą ilustrację sali tronowej w Bala Hissar – są to specjalne karty wydarzeń „Sprawdzenie dominacji”, które określają, kiedy i w jaki sposób przyznawane są punkty zwycięstwa.

Większość kart w grze to karty dworu. Karty dworu zawierają wiele informacji, a zrozumienie ich jest kluczowe podczas gry w *Pax Pamir*. Ich budowa została opisana poniżej.

Karty SI Wachanu są używane tylko podczas gry z Wachanem (strona 16). Karty pomocy Wachanu są używane do przechowywania darów i przypominają o ważnych zasadach.

Budowa podstawowa

Wszystkie karty dworu posiadają te cechy.



Karta wydarzenia



Karta wydarzenia
„Sprawdzenie dominacji”

Budowa zaawansowana

Niektóre karty dworu posiadają te cechy.



Patrioci

Niektóre karty dworu mają dodatkową ważną cechę.



Patrioci będą służyć na twoim dworze, tylko jeśli jesteście lojalni wobec tego samego sojuszu.

Patriota (kolorowa belka)

Karty Wachanu

Zignoruj te karty, jeśli grasz bez Wachanu.



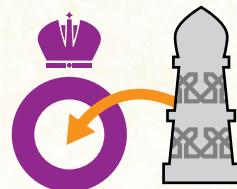
Przygotowanie

Aby użyć Wachanu, automatycznego przeciwnika, w grze z 1 lub 2 „żywymi” gracząmi, użyj zasad opisanych na stronie 16.

POCZĄTKOWY PREFEROWANY ASPEKT

Pax Pamir rozpoczyna się w czasach wielkich wstrząsów politycznych. Ajub Szah, ostatni z dynastii Durrani, właśnie został obalony. Niegdyś zjednoczony region stoi teraz na krawędzi upadku, a inicjatywę przejmują lokalni przywódcy.

Aby zaznaczyć panującą sytuację polityczną, umieść znacznik preferowanego aspektu na polu obok aspektu politycznego.



PRZYGOTOWANIE TALII DOBIERANIA

Przygotuj talię dobierania w następujący sposób:

1. Oddziel karty dworu od kart wydarzeń.
2. Potasuj karty dworu. Stwórz 6 zakrytych stosów kart dworów, każdy składający się z 5 kart plus 1 karta za każdego gracza. Pozostałe karty dworu nie będą wykorzystywane podczas tej rozgrywki.
3. Oddziel 4 karty wydarzenia „Sprawdzenie dominacji” od pozostałych kart wydarzeń. Umieść po 1 karcie „Sprawdzenie dominacji” na czterech stosach od prawej strony.
4. Potasuj pozostałe karty wydarzeń. Umieść 2 karty na drugim stosie od lewej i po 1 karcie na każdym z czterech stosów po prawej. 6 pozostałych kart wydarzeń nie będzie wykorzystywanych podczas tej gry.
5. Następnie potasuj osobno każdy z 6 stosów. Umieść stosy jeden na drugim w taki sposób, aby 4 stosy zawierające karty wydarzeń „Sprawdzenie dominacji” znajdowały się na spodzie talii. Nie tasuj przygotowanej w ten sposób talii.

PRZYGOTOWANIE RYNKU

W grze Pax Pamir karty wchodzą do gry poprzez rynek. Rynek to 12 odkrytych kart ułożonych w dwóch rzędach i sześciu kolumnach. Aby stworzyć rynek podczas przygotowania gry, dobieraj karty z talii dobierania i wypełnij każdą kolumnę rynku (najpierw górny rząd), zaczynając od kolumny po lewej stronie. Następnie położyć talię po prawej stronie rynku.

ROZDANIE ELEMENTÓW GRACZY

Daj każdemu graczowi zestaw 11 znaczników, 1 tarczę lojalności, 1 planszę gracza i 4 rupie. Umieść 1 znacznik każdego gracza na polu „o” toru punktów zwycięstwa, a pozostałe na planszy danego gracza.

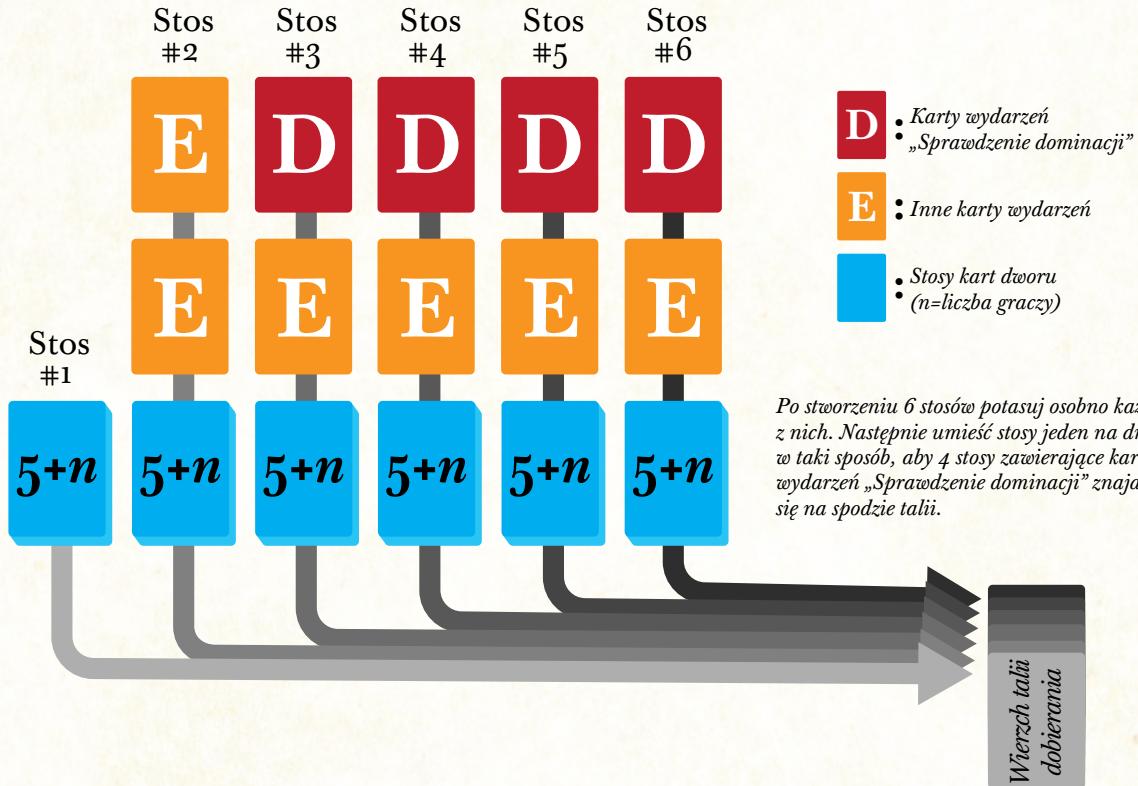
BANK I PIONY SOJUSZY

Umieść pozostałe monety w pobliżu obszaru gry, zaś piony sojuszy na odpowiadających im polach na mapie.

POCZĄTKOWA LOJALNOŚĆ

Zaczynając od losowego gracza i kontynuując w kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz ustawią na swojej tarczy lojalności wybraną przez siebie lojalność. Po tym, jak ostatni gracz wybierze swoją początkową lojalność, dany gracz rozpoczyna swoją pierwszą turę. **Rozgrywka może się teraz rozpocząć.**

PRZYGOTOWANIE TALII DOBIERANIA



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY NA 3 GRACZY



Kluczowe pojęcia i założenia gry

CZTERY ASPEKTY

Większość kart została przyporządkowana do jednego z czterech aspektów: ekonomicznego, militarnego, politycznego i wywiadowczego. Każdy aspekt przynosi inne korzyści:



Aspekt ekonomiczny kontroluje przepływ rupii i ruchy elementów gry. Chroni także dobytek gracza przed opodatkowaniem.



Aspekt polityczny umacnia władzę i określa, które karty można zagrywać.



Aspekt militarny pozwala dowodzić armiami i zabezpieczyć dominację sojuszu.



Aspekt wywiadowczy zapewnia możliwości dyplomatyczne i zdolność skompromitowania przeciwników.

Preferowany aspekt

W każdym momencie gry jeden z aspektów jest preferowanym aspektem. Taki aspekt określa, z których kart można wykonać bonusowe akcje (strona 12). Może on również zwiększyć cenę kart (strona 10). Zagranie niektórych kart może zmienić preferowany aspekt na inny (strona 11).

TWÓJ DWÓR

Podczas rozgrywki każdy gracz buduje własny rzad kart zwany dworem. Na początku gry gracze nie posiadają w swoich dworach żadnych kart, ale stopniowo będą dodawać do nich kolejne karty, a także je usuwać. Kart na dworze **nie wolno** dowolnie przesuwać. Chociaż podczas twojej tury dwór może rozrosnąć się do dowolnej liczby kart, podczas fazy porządkowania musisz odrzucić karty z twojego dworu tak, aby posiadać ich nie więcej niż 3 plus liczba fioletowych gwiazd na kartach na twoim dworze.

TWOJA RĘKA

Każdy gracz posiada także karty na ręce. Chociaż podczas twojej tury twoja ręka może rozrosnąć się do dowolnej liczby kart, podczas fazy porządkowania musisz odrzucić karty z twojej ręki tak, aby posiadać ich nie więcej niż 2 plus liczba niebieskich gwiazd na kartach na twoim dworze.

RANGI I PRZYWILEJE

Każda karta na dworze posiada rangę wynoszącą od 1 do 3 gwiazd. Ranga posiada dwie istotne funkcje. Po pierwsze ranga karty określa siłę niektórych jej akcji. Akcje te są oznaczone dodatkowymi symbolami, aby łatwiej było zapamiętać, które akcje zależą od rangi. Po drugie ranga karty dodawana jest do łącznej liczby gwiazd w danym aspekcie. Suma gwiazd każdego aspektu poszerza odpowiedni przywilej:



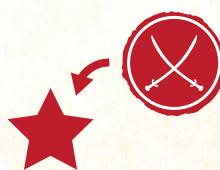
Marsz
rangi 1



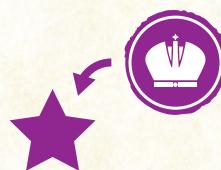
Marsz
rangi 3



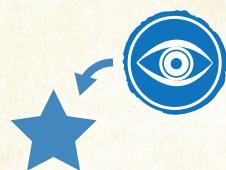
Gwiazdy ekonomiczne chronią twoje rupie przed opodatkowaniem.



Gwiazdy militarne służą do rozstrzygania remisów podczas końcowej punktacji.



Gwiazdy polityczne pozwalają na posiadanie większego dworu.



Gwiazdy wywiadowcze pozwalają na posiadanie większej liczby kart na ręce.

LOJALNOŚĆ I WPŁYWY

Gracze są zawsze lojalni jednemu z trzech sojuszy: brytyjskiemu (różowy), rosyjskiemu (złoty) lub afgańskiemu (zielony). Twoja lojalność określa, który kolor pionów sojuszy będziesz umieszczał na mapie w wyniku zagrania karty lub podczas akcji budowy. Przykładowo gracze lojalni sojuszowi rosyjskiemu umieszczają na mapie żółte piony.

Siła twojej lojalności wobec danego sojuszu mierzona jest w punktach wpływów. Różne sposoby zdobywania tych punktów zostały opisane szczegółowo w dalszej części instrukcji – w skrócie łączne wpływy danego gracza wynoszą 1 plus liczba patriotów na jego dworze, liczba jego **nagród** oraz liczba jego **darów**.

Aby zmienić swoją lojalność, musisz zyskać punkt wpływów związany z innym sojuszem niż twój (poprzez zagranie patriota lub wykonanie akcji zdrady na karcie z nagrodą). Kiedy zmieniasz lojalność, najpierw zwróć do puli twoje dary i odrzuć wszystkie nagrody i patriotów, które masz w swoim obszarze gry. Na końcu zaznacz nową lojalność na swojej tarczy lojalności.

PRZYKŁAD ZMIANY LOJALNOŚCI

Beata jest lojalna sojuszowi afgańskiemu.
Posiada 1 dar, 1 nagrodę i 1 patriota.

Mimo to decyduje się na zmianę sojuszu.
Zagrywa patriota „Sir John Keane”.
Tym samym traci wszystkie swoje
wcześniej sze dary, nagrody i patriotów.



WŁADANIE REGIONEM

Każdy z 6 regionów na mapie posiada odpowiadający mu żeton władzy. Jeśli żaden gracz nie włada danym regionem, jego żeton władzy pozostaje na mapie. Jeśli któryś z graczy włada danym regionem, powinien natychmiast wziąć odpowiadający mu żeton władzy i położyć go w swoim obszarze gry. Analogicznie jeśli gracz straci władzę nad regionem, powinien natychmiast odłożyć odpowiedni żeton władzy z powrotem na mapę.

Aby wziąć z planszy żeton władzy, musisz posiadać w danym regionie **przynajmniej jedno plemię** oraz **większość jednostek kontroli** (więcej niż każdy z pozostałych graczy). Jednostki kontroli to plemiona i lojalne armie. W przypadku remisu żaden gracz nie włada regionem. Armie należące do wrogich sojuszy mogą przeszkodzić ci we wzięciu żetonu władzy, nawet jeśli w danym regionie nie ma żadnych wrogich plemion.

Władza nad regionem daje graczu dostęp do akcji budowy (strona 13), specjalne przywileje podatkowe (strona 13) oraz zdolność otrzymywania łapówek od innych graczy, którzy chcą zagrać karty powiązane z danym regionem (strona 11). Dobrze być królem.

Przykład: Posiadasz 3 jednostki kontroli w Kandaharze (1 plemię i 2 lojalne ci afgańskie armie). Znajdują się tu również 4 armie wrogich sojuszy (2 brytyjskie i 2 rosyjskie). Ponieważ masz w tym regionie przynajmniej jedno plemię i najczęściej jednostek kontroli, bierzesz z planszy żeton władzy odpowiadający Kandaharowi.



Zasady ogólne

NEGOCJACJE

Gracze mogą dowolnie dyskutować podczas gry i jawnie koordynować swoje działania. Jednak żadne uzgodnione uprzednio umowy nie powinny być uznawane za wiążące. Gracze nigdy nie mogą się wymieniać kartami, zaś pieniądze mogą przekazywać sobie tylko w sytuacjach określonych jasno przez instrukcję, np. z podatków, łapówek z akcji na kartach zakładników, zagrywania kart.

OGRANICZENIE LICZBY ELEMENTÓW

Jeśli gra kaze ci umieścić jakiś element, a nie ma już takiego w puli, musisz wziąć element wymaganego kształtu/koloru z dowolnego miejsca w grze (z wyjątkiem elementów, które zostały umieszczone w tej turze). Jeśli w ten sposób bierzesz i umieszczasz jakiś element, możesz zmienić typ reprezentowanej przez niego jednostki na inny.

Przykład: Musisz umieścić szpiega, ale nie masz już w swojej puli żadnych znaczników. Bierzesz wówczas jedno ze swoich plemion z planszy i umieszczasz je jako szpiega według normalnych zasad.

PIERWSZEŃSTWO KART I SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Niektóre karty wydarzeń i karty dworu ze specjalnymi zdolnościami mogą modyfikować zasady gry. Takie karty zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami ogólnymi. Jeśli karta dworu posiada zdolność specjalną, jest ona aktywna, dopóki dana karta pozostaje na twoim dworze.

DOSTĘP DO AKCJI

Zawsze masz dostęp do dwóch akcji podstawowych: zakupu karty i zagrania karty. Dodatkowo karty na twoim dworze dają ci dostęp do dodatkowych akcji wymienionych na danej karcie. **Podczas tury możesz użyć tylko jednej akcji z danej karty.** Oznacza to, że nawet jeśli na karcie wymienione są trzy akcje, w każdej turze możesz użyć tylko jednej z nich.

ODRZUCANIE KARTY Z TWOJEGO DWORU

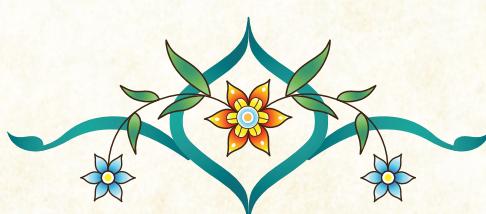
Za każdym razem, gdy odrzucana jest karta z twojego dworu, obowiązują następujące zasady:

- ☛ Zwróć wszystkich szpiegów znajdujących się na danej karcie do puli ich właścicieli.
- ☛ Jeśli na danej karcie znajduje się symbol wagi, musisz zwrócić do puli 2 rupie. Za każdą rupię, której nie możesz zwrócić, musisz odrzucić 1 kartę z twojej ręki lub twojego dworu (oczywiście nie licząc tej karty). Jeśli nie masz już żadnych kart, nie musisz płacić żadnych kolejnych kosztów.



ZASADA OBALENIA

Zasadniczo nie ma stałego połączenia pomiędzy kartami na twoim dworze a regionami na mapie. Jednak jeśli stracisz swoje ostatnie plemię w danym regionie, musisz natychmiast odrzucić ze swojego dworu wszystkie polityczne karty powiązane z danym regionem. Analogicznie, jeśli stracisz z twojego dworu ostatnią polityczną kartę powiązaną z danym regionem, musisz natychmiast usunąć wszystkie swoje plemiona z danego regionu. Ta zasada może całkowicie zmienić wynik gry, więc radzimy dobrze się z nią zapoznać, by o niej nie zapomnieć!



Przebieg gry

Pax Pamir składa się z serii tur. W każdej turze aktywny gracz wykonuje do 2 akcji, które opisane są w dalszej części instrukcji. Akcje bonusowe (strona 12) nie wliczają się do tego limitu. Możesz zdecydować, że wykonasz tylko jedną akcję lub nie wykonasz żadnej. Po zakończeniu swojej tury przeprowadź fazę porządkowania. Następnie swoją turę wykonuje kolejny gracz zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Postępujcie w ten sposób, dopóki gra nie dobiegnie końca.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Faza porządkowania składa się z czterech kroków w podanej kolejności:

1. Jeśli posiadasz na dworze więcej kart niż 3 plus suma fioletowych gwiazd na kartach na twoim dworze, odrzuć z niego tyle kart, aby mieścić się w limicie.
2. Jeśli posiadasz na ręce więcej kart niż 2 plus suma niebieskich gwiazd na kartach na twoim dworze, odrzuć z ręki tyle kart, aby mieścić się w limicie.
3. Odrzuć każdą kartę wydarzenia znajdująjącą się w skrajnej lewej kolumnie rynku. Rupie, które znajdowały się na odrzuconych kartach wydarzeń, pozostają na swoim miejscu (nie odrzucaj ich razem z kartami). Górnego rzędu jest zawsze odrzucany jako pierwszy, a po nim dolny rzęd. Kiedy karta wydarzenia zostanie odrzucona, tekst lub symbol wejścia na górze danej karty oddziaływa na wszystkich graczy.
4. Wypełnij puste pola rynku, przesuwając wszystkie karty w danym rzędzie rynku (razem z leżącymi na nich rupiami) w lewo tak, aby zajęły one wszystkie puste pola. Jeśli karta zostanie przesunięta na pole, na którym znajdują się rupie z odrzuconej przed chwilą karty wydarzenia, umieść te rupie na przesuniętej karcie. Następnie dobierz nowe karty i uzupełnij nimi puste pola, rozpoczynając od tych po lewej stronie, które pojawiły się w wyniku przesuwania kart na początku tego kroku, przywracając tym samym rynek do jego normalnego rozmiaru (o ile to możliwe). W każdej pustej kolumnie uzupełnij najpierw górny rząd.

Niestabilność. Jeśli podczas uzupełniania rynku zostanie odkryta karta „Sprawdzenie dominacji”, a na rynku jest już inna karta „Sprawdzenie dominacji”, natychmiast przeprowadź jedno sprawdzenie dominacji, po czym odrzuć obie te karty i uzupełnij puste pola rynku w opisany powyżej sposób. Jeśli w ten sposób została odrzucona ostatnia karta „Sprawdzenie dominacji”, to sprawdzenie dominacji liczy się jako ostatnie sprawdzenie dominacji.

KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

Rozgrywka w Pax Pamir może zakończyć się na dwa sposoby. Jeśli po dowolnym sprawdzeniu dominacji jeden z graczy ma przynajmniej o 4 punkty zwycięstwa więcej niż każdy z pozostałych graczy, gra kończy się i dany gracz wygrywa. Jeśli tak się nie stanie, po rozpatrzeniu ostatniego sprawdzenia dominacji gra zawsze dobiera końca i gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.

Jeśli w momencie zakończenia gry kilku graczy ma najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który ma najwięcej czerwonych gwiazd na kartach na swoim dworze. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który posiada najwięcej rupii. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który potrafi przyrządzić najlepszego czupan kebabu.

Punktacja podczas sprawdzania dominacji została opisana na stronie 15.



Podstawowe akcje

W tej sekcji opisano dwie podstawowe akcje w grze Pax Pamir. Choć akcja zakupu karty i akcja zagrania karty nie są trudne, są zdecydowanie najbardziej skomplikowanymi akcjami w grze. Podczas pierwszej rozgrywki możecie zdecydować, że chcecie na początku nauczyć się tych dwóch akcji, a następnie stopniowo wprowadzać kolejne akcje podczas kilku pierwszych rund gry.

ZAKUP KARTY

Kup kartę z rynku i dodaj ją do twojej ręki. Jeśli kupujesz kartę, na której znajdują się rupie, otrzymujesz je razem z daną kartą.

Aby kupić kartę, musisz być w stanie zapłacić koszt karty i umieścić go na rynku.

Koszt karty zależy od kolumny na rynku, na której się obecnie znajduje. Karty w kolumnie po lewej stronie są darmowe, te w następnej kosztują 1 rupię, w jeszcze następnej 2 rupie itd. Zapłać koszt karty, kładąc 1 rupię na każdej karcie w tym samym rzędzie, która znajduje się po lewej stronie kupowanej karty. Jeśli miałbyś umieścić rupię na pustym polu rynku, zapłać koszt na kartę znajdującą się w drugim rzędzie tej samej kolumny. **Jeśli z jakiegokolwiek powodu umieszczasz rupię na karcie na rynku, w tej turze nie możesz już kupić danej karty.**

Karty wydarzeń. Karty wydarzeń (w tym także karty „Sprawdzenie dominacji”) nigdy nie trafiają na rękę gracza i są rozpatrywane w momencie ich zakupu z rynku. Wiele kart wydarzeń posiada stały efekt, który trwa do momentu rozpatrzenia następnego sprawdzenia dominacji. Gracz, który weźmie taką kartę wydarzenia, powinien położyć ją poniżej swojego dworu. Karty wydarzeń, które zmieniają ogólny przebieg gry, powinny być umieszczane w pobliżu mapy, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.

Zakup kart, kiedy preferowany jest aspekt militarny. Kiedy preferowany jest aspekt militarny, koszt zakupu karty jest podwójny. Kupując karty z rynku, na każdej karcie na lewo od kupowanej karty umieść 2 rupie zamiast 1.



PRZYKŁAD ZAKUPU KARTY

W ramach pierwszej akcji w swojej turze Tomek kupuje trzecią kartę w górnym rzędzie. W ramach drugiej akcji chciałby zakupić drugą kartę.

Ponieważ położył już monety na każdej z dwóch pierwszych kart w górnym rzędzie, nie może ich kupić. Decyduje się kupić kartę „Arthur Conolly”. Płaci, umieszczając 1 rupię na każdej z dwóch pierwszych kart w górnym rzędzie. Ponieważ trzecie miejsce jest puste, trzecią umieszcza na trzeciej karcie w dolnym rzędzie.

Następnie bierze na swoją rękę zakupioną kartę oraz leżące na niej 2 rupie.



ZAGRANIE KARTY

Zagraj dowolną kartę z twojej ręki do twojego dworu.

Aby zagrać kartę, najpierw pokaż daną kartę pozostałym graczom i odczytaj jej nazwę oraz powiązany z nią region. Jeśli władasz danym regionem lub jeśli nikt nim nie włada, możesz od razu zagrać daną kartę. Jeśli ktoś inny włada tym regionem, musisz zapłacić danemu graczowi łapówkę w rupiach równą liczbie jego plemion w danym regionie. Za zgodą gracza władającego danym regionem część łapówki może zostać uchylona. Jeśli łapówka nie została zapłacona (ani uchylona), gra toczy się dalej tak, jakby dana akcja w ogóle nie została podjęta.

Zagrana karta może zostać dodana do dworu na jego lewym lub prawym końcu.

Jeśli dana karta jest patriotą, który nie pasuje do twojej aktualnej lojalności, odrzuć wszystkich twoich patriotów i nagrody, a także usuń wszystkie dary. Następnie zaznacz na swojej tarczy lojalności nową lojalność, odpowiadającą danemu patrioci.

Po zagraniu karty rozpatrz każdy symbol wejścia znajdujący się po prawej stronie karty, od góry do dołu. Efekty symboli wejścia opisano poniżej:



Umieść 1 pion sojuszu, któremu jesteś lojalny, na dolnej granicy tego regionu. Ten pion jest teraz **drogą**.



Umieść 1 z twoich znaczników na karcie, której region odpowiada zagranej karcie, na dworze dowolnego gracza. Ten pion jest teraz **szpiegiem**.



Umieść 1 pion sojuszu, któremu jesteś lojalny w tym regionie. Ten pion jest teraz **armią**.



Umieść 1 z twoich znaczników w tym regionie. Ten pion jest teraz **plemieniem**.



Karta z symbolem wagi pozwala ci zaciągnąć pożyczkę. Weź 2 rupie z banku.
Pamiętaj: jeśli kiedykolwiek odrzucisz tę kartę, musisz oddać pożyczone rupie (str. 8).



Porusz znacznik preferowanego aspektu na wskazany aspekt. *Pamiętaj: jeśli preferowany jest aspekt militarny, koszt wykonania akcji zakupu jest podwójny.*

PRZYKŁAD ZAGRANIA KARTY

Kasia (niebieski) jest lojalna brytyjskiemu sojuszowi. Chce zagrać kartę „Kupcy sikhijscy w Lahore”.

Karta ta jest powiązana z Pendżabem, więc aby ją zagrać, musi najpierw zapłacić łapówkę graczowi władającemu Pendżabem, czyli Juliui (szary). Ponieważ Julia ma dwa plemiona w tym regionie, może zażądać łapówki wynoszącej 2 rupie i tak też robi.

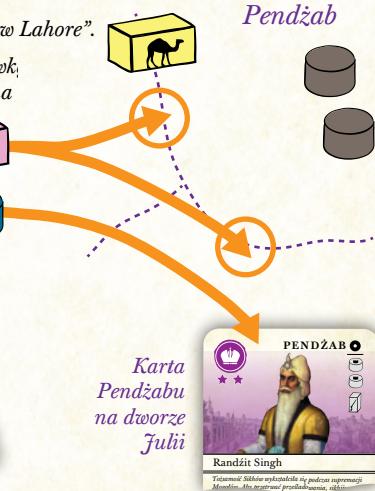
Kasia decyduje, że warto zapłacić. Jednak gdyby odmówiła, nie straciłaby swojej akcji.

Najpierw Kasia umieszcza drogę na dowolnej karcie dworu powiązanej z Pendżabem (nawet jeśli są tam inne drogi!). Ponieważ Kasia jest lojalna sojuszowi brytyjskiemu, umieszcza różową drogę.

Następnie Kasia umieszcza szpiega na dowolnej karcie dworu powiązanej z Pendżabem.

Decyduje się umieścić szpiega na jednej z kart dworu Juliui. Był może będzie ja mogła później szantażować!

Na końcu Kasia bierze 2 rupie z banku, ponieważ na karcie znajduje się symbol wagi.



Brak limitu pojemności

Zasadniczo w grze nie ma limitu elementów, które mogą się znajdować na dowolnym regionie, granicy lub karcie dworu. Mogą się tam znajdować elementy należące do różnych graczy i sojuszy.

Akcje z kart

Pozostałe akcje w grze są powiązane z kartami dworu i mogą zostać wykonane tylko, jeśli posiadasz na swoim dworze kartę pokazującą daną akcję. **Każda karta może zostać użyta do wykonania tylko jednej akcji na turę, niezależnie od tego, ile symboli akcji jest na niej pokazanych.**

Niektóre akcje z kart są modyfikowane w zależności od rangi karty. Im wyższa ranga, tym bardziej efektywna jest dana akcja. Aby o tym pamiętać, akcje modyfikowane przez rangę zostały oznaczone dodatkowymi symbolami.

Akcje bonusowe. Akcje z kart, które odpowiadają obecnemu preferowanemu aspektowi, nie wliczają się do twojego limitu dwóch akcji na turę. *Pamiętaj: każda z takich kart nadal może być użyta tylko do jednej akcji na turę.*

Koszt akcji. Niektóre akcje z kart wymagają od gracza zapłacenia kosztu w rupiach na karty na rynku. Taka zapłata przebiega zawsze w taki sam sposób: **rupie w liczbie równej wymaganemu kosztowi należy położyć na kartach w obu rzędach, zaczynając od kart najbardziej z prawej strony, kładąc po 1 rupii na każdej karcie.** Jeśli pole rynku jest puste, pominь je i zapłać koszt na następną kartę (karty) w rzędzie. *Pamiętaj: jeśli z jakiegokolwiek powodu umieszczasz rupię na karcie na rynku, w tej turze nie możesz już kupić danej karty. Przykład płatienia kosztu akcji można zobaczyć na następnej stronie, w przykładzie dotyczącym akcji budowania.* Jeśli rynek nie zawiera wystarczającej liczby kart, aby umieścić na nich płacone rupie, nadmiarowe monety należą usunąć z gry. *Może się tak wydarzyć na późnym etapie gry, kiedy talia dobierania się wyczerpie.*

Akcje na kartach zakładników. Karty dworu mogą stać się zakładnikami w analogiczny sposób, w jaki gracz włada regionem. Aby karta stała się zakładnikiem, jeden wrogi gracz musi posiadać na niej więcej szpiegów niż jakikolwiek inny gracz. Kiedy karta na dworze gracza jest zakładnikiem, dany gracz może użyć akcji z danej karty tylko, jeśli zapłaci graczowi, który wziął ją na zakładnika, łapówkę równą liczbie szpiegów danego gracza na tej karcie. Za zgodą gracza, który wziął kartę z daną akcją na zakładnika, część łapówki może zostać uchylona. Specjalne zdolności (zapisane na karcie w małej ramce tekowej) nigdy nie mogą być wzięte na zakładnika.

PRZYKŁAD AKCJI NA KARTACH ZAKŁADNIKÓW

Ta karta znajduje się na dworze Julii (szary). Kasia (niebieski) ma na tej karcie 2 szpiegów. Julia ma tylko 1. Z tego powodu obie akcje z tej karty są zakładnikami Kasi.

Aby wykonać dowolną z akcji tej karty, Julia musi zapłacić Kasi łapówkę wynoszącą 2 rupie. Kasia może zgodzić się obniżyć łapówkę lub całkowicie zrezygnować z jej brania.





OPODATKOWANIE

Weź rupie w łącznej liczbie równej maksymalnie randze karty z daną akcją od graczy, którzy posiadają przynajmniej 1 kartę dworu powiązaną z regionem, którym władasz, lub z dowolnej karty (kart) z rynku (niezależnie od powiązanego z nią/nimi regionu). Możesz wziąć rupie z kilku źródeł, ale łącznie nie więcej, niż wynosi ranga karty, z której aktywowałaś akcję.

Ochrona podatkowa. Łączna liczba złotych gwiazd w twoim dworze wskazuje liczbę rupii, które możesz ochronić przed akcją opodatkowania. Jedynie rupie powyżej tej liczby mogą zostać opodatkowane.

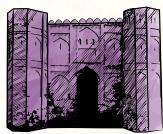


?

DARY

Umieść 1 ze swoich znaczników na 1 ze swoich pustych pól darów na twojej tarczy lojalności. Każdy dar będzie się liczył jako 1 punkt wpływów dla twojego obecnego sojuszu. Koszt tej akcji jest równy cenie wydrukowanej na danym darze (2, 4 lub 6).

Pamiętaj: kiedy zmieniasz lojalność, tracisz wszystkie dary!



②/④/⑥

BUDOWA

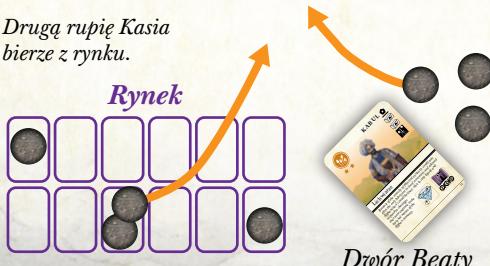
Umieść do trzech armii i/lub dróg w dowolnych regionach, którymi władasz. Drogi mogą zostać umieszczone na dowolnych sąsiadujących z nimi granicach. Możesz kupić dowolną kombinację różnych jednostek. Koszt tej akcji wynosi 2 rupie za każdą umieszczoną na mapie jednostkę.

PRZYKŁAD OPODATKOWANIA

Kasia wykonuje akcję opodatkowania z karty o randze 2.

Ponieważ Kasia włada Kabulem, może wziąć 1 rupię od Beaty, która posiada kartę dworu odpowiadającą temu regionowi. Pozostałe rupie Beaty są chronione przez jej ochronę podatkową (z karty dworu Lichwiarze).

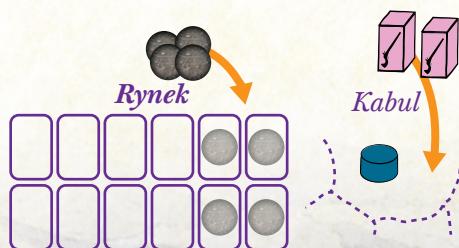
Drugą rupię Kasia bierze z rynku.



PRZYKŁAD BUDOWY

Kasia wykonuje akcję budowy. Właśnie Kabulem i jest lojalna sojuszowi brytyjskiemu.

Ponieważ Kasia włada tylko Kabulem, może zbudować armie w Kabulu lub drogi na dowolnej z jego czterech granic. W ramach swojej akcji może umieścić maksymalnie 3 pieńki, ale postanawia zbudować tylko 2 armie. Łączny koszt wynosi więc 4 rupie, które płaci na rynek.



RUCH

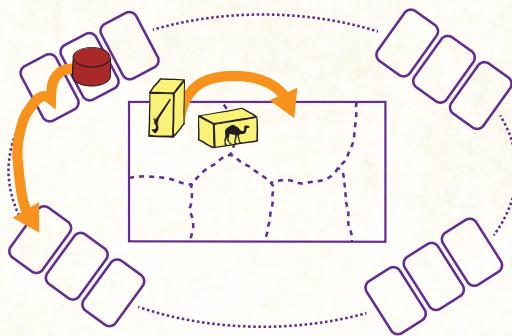
Z każdą rangą karty, z której aktywujesz tę akcję, możesz poruszyć 1 lojalną armię lub szpiega. Ta sama jednostka może zostać poruszona wiele razy podczas jednej turы. Analogicznie, kilka ruchów może zostać rozdzielonych pomiędzy kilku dwóch szpiegów i lojalne armie.

Aby poruszyć armię z jednego regionu na sąsiadujący region, musi istnieć pomiędzy nimi droga należąca do tego samego sojuszu co poruszana armia.

Szpiedy poruszają się wzdłuż kart na dworach graczy (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnym), tak jakby tworzyły one jeden ciągły szlak dookoła obszaru gry.

PRZYKŁAD RUCHU

Artur (czerwony) wykonuje akcję ruchu o randze 3. Jest lojalny sojuszowi rosyjskiemu. W swoich pierwszych dwóch ruchach porusza swojego szpiega o dwie karty w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Następnie w swoim ostatnim ruchu porusza swoją armię do sąsiadującego regionu przy pomocy żółtej drogi.



ZDRADA

Odrzuć 1 kartę, na której posiadasz szpiega (włączając w to także karty na twoim własnym dworze). Zwróć wszystkich szpiegów znajdujących się na danej karcie do puli ich właścicieli. Ta akcja zawsze kosztuje 2 rupie.

Po tym, jak zdradzona karta zostanie odrzucona, **możesz** zachować ją jako nagrodę, wsuwając ją częściowo pod swoją tarczę lojalności. Jeśli nagroda ta należy do innego sojuszu niż Twoja obecna lojalność, najpierw usuń wszystkie dary, nagrody i patriotów z Twojego dworu, którzy odpowiadają Twojej poprzedniej lojalności, po czym zmień lojalność na Twojej tarczy lojalności na lojalność odpowiadającą zachowanej nagrodzie.

Pamiętaj: zdrada może aktywować symbole wag i zasadę obalenia (strona 8).

WALKA

Rozpocznij walkę w regionie lub na karcie dworu. Z pola bitwy usuń dowolną kombinację plemion, szpiegów, dróg lub armii w liczbie równej randze karty, z której aktywowano tę akcję. Istnieją trzy ograniczenia tej zasady:

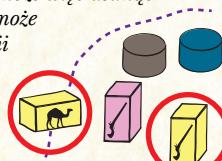
- Nie możesz usunąć więcej jednostek, niż sam posiadasz armii lub szpiegów w danej walce.
- Nie możesz usunąć armii ani dróg, które należą do Twojego sojuszu.
- Nie możesz usunąć plemion należących do graczy, którzy są lojalni wobec tego samego sojuszu co ty. *Możesz jednak usuwać ich szpiegów!*

PRZYKŁAD WALKI

Kasia jest lojalna sojuszowi brytyjskiemu i wykonuje akcję walki z karty o randze 2. Najpierw musi wybrać pole bitwy.

Kasia wybiera region. W danym regionie ma tylko 1 lojalną armię, może więc usunąć tylko 1 jednostkę. **Nie może usunąć plemienia Julii (szary), ponieważ są lojalne temu samemu sojuszowi.**

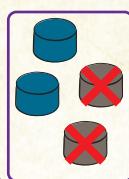
Zamiast tego może usunąć wrogą drogę lub wrogą armię.



W REGIONIE

NA KARCIE DWORU

Kasia (niebieski) wybiera kartę z dworu Julii. Usuwa 2 szpiegów Julii, **mimo że są lojalne temu samemu sojuszowi!**



Teraz Kasia trzyma akcję z tej karty jako zakładników.



Sprawdzenie dominacji

Karty wydarzeń „Sprawdzenie dominacji” są rozpatrywane, kiedy zakupi je któryś z graczy lub gdy zostaną aktywowane podczas fazy porządkowania. Należy wtedy sprawdzić obecny stan gry. Jeśli któryś sojusz posiada najwięcej pionów w grze i jednocześnie przynajmniej o 4 więcej niż każdy inny sojusz osobno, sprawdzenie dominacji jest udane. W przeciwnym razie sprawdzenie jest nieudane. Przykład: Jeśli sojusz brytyjski posiada 8 pionów, a pozostałe dwa sojusze posiadają po 4 piony, sojusz brytyjski dominuje. Wynik tego sprawdzenia określa, co dzieje się dalej.

Wczesny koniec gry

Jeśli po dowolnym sprawdzeniu dominacji jeden gracz z graczy ma przynajmniej o 4 punkty zwycięstwa więcej niż następny w kolejności graczy, gra kończy się i dany gracz wygrywa!

NIEUDANE SPRAWDZENIE

Gracze otrzymają punkty w oparciu o liczbę znaczników, jakie mają w grze. Znacznik znajduje się w grze, jeśli nie ma go na planszy gracza.

- Gracz, który posiada najwięcej znaczników w grze, otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.
- Gracz, który zajmuje drugie miejsce pod względem liczby znaczników w grze, otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

W przypadku remisu należy dodać punkty zwycięstwa przysługujące obu remisującym miejscom i podzielić je przez liczbę remisujących graczy (zaokrąglając w dół). Przykład: Jeśli dwóch graczy remisuje na pierwszym miejscu, obaj otrzymają po 2 punkty ($(3+1) \div 2$).

UDANE SPRAWDZENIE

Gracze lojalni dominującemu sojuszowi otrzymują punkty zwycięstwa w oparciu o ich punkty wpływów (strona 7). Każdy lojalny gracz posiada punkty wpływów w liczbie: 1 plus suma jego darów, nagród i patriotów na jego dworze.

- Gracz, który posiada najwięcej punktów wpływów, otrzymuje 5 punktów zwycięstwa.
- Gracz, który zajmuje drugie miejsce pod względem liczby punktów wpływów, otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.
- Gracz, który zajmuje trzecie miejsce pod względem liczby punktów wpływów, otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.

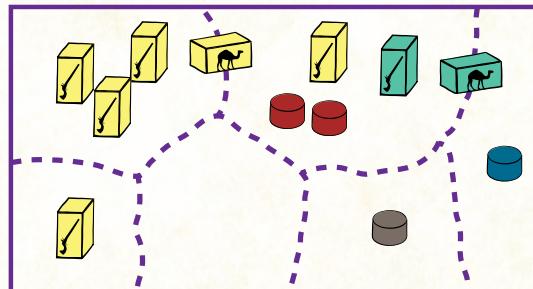
W przypadku remisu należy dodać punkty zwycięstwa przysługujące obu remisującym miejscom i podzielić je przez liczbę remisujących graczy (zaokrąglając w dół).

Po przyznaniu punktów za udane sprawdzenie, region ogarnia chwilowy pokój. Usuń wszystkie piony sojuszy z planszy.

PRZYKŁADY DOMINACJI

Właśnie została zakupiona trzecia karta „Sprawdzenie dominacji”. W grze biorą udział Kasia (niebieski), Artur (czerwony) i Julia (szary).

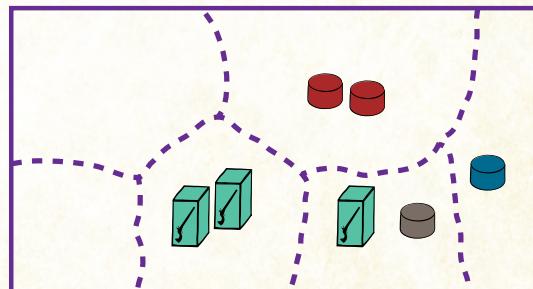
Dominuje sojusz rosyjski. Kasia i Artur są lojalni temu sojuszowi. Kasia ma najwięcej punktów wpływów i otrzymuje 5 punktów, a Artur 3 punkty.



Ponieważ sprawdzenie było udane, należy teraz usunąć z planszy wszystkie piony.

Kilka tur później czwarta karta „Sprawdzenie dominacji” pojawia się na rynku i zostaje kupiona. Na potrzeby tego przykładu w grze nie ma żadnych szpiegów ani darów.

Żaden sojusz nie dominuje. Artur ma w grze najwięcej znaczników, otrzymuje więc 6 punktów (3×2 za ostatnie sprawdzenie dominacji), zaś Kasia i Julia otrzymują po 1 punkcie ($1 \times 2 \div 2$).



OSTATNIE SPRAWDZENIE

Wszystkie punkty otrzymane podczas ostatniego sprawdzenia dominacji są podwojone. To podwojenie należy przeprowadzić przed podzieleniem punktów zwycięstwa w przypadku remisu w liczbie punktów wpływów lub znaczników.

Rozgrywka z Wachanem

Ta część wprowadza automatycznego przeciwnika – Wachan. Tematycznie przeciwnik ten reprezentuje pewne radykalne ideologie (teologiczne i filozoficzne), które zakorzeniły się na tym obszarze i prześcignęły tradycyjną lojalność.

Wachan może zmierzyć się z 1 lub 2 „żywymi” graczami. Nie jest to jednak wariant kooperacyjny i nadal tylko jeden gracz (lub Wachan) może wygrać grę.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowując rozgrywkę przy użycia Wachanu, dokonaj następujących zmian:

- ☛ Ustalając rozmiar talii dobierania, policz Wachan jako gracza.
- ☛ Potasuj talię 24 kart SI i stwórz z nich zakryty stos.
- ☛ Wachan będzie używał niewykorzystywanego zestawu znaczników. Wachan nie otrzymuje tarczy lojalności, a zamiast tego umieszcza swoje dary na karcie pomocy. Umieść elementy Wachan po prawej stronie gracza, który jako ostatni wybrał swoją lojalność. Wachan jako pierwszy wykonuje swoją turę.

ZASADY OGÓLNE

Wachan musi płacić wszystkie koszty (w tym łapówki) jak normalny gracz.

Jeśli karta dworu Wachanu posiada specjalną zdolność, która mówi, że „może” coś zrobić, Wachan zawsze to robi.

Wachan nie jest lojalny jednemu sojuszowi; zamiast tego można powiedzieć, że jest lojalny wszystkim sojuszom. Wachan może posiadać nagrody i patriotów należących do różnych sojuszy. Niezależnie od tego zawsze będzie przyjmować jedną pragmatyczną lojalność.

Pragmatyczna lojalność Wachanu to zawsze oznaczona jako pierwsza z lewej lojalność na karcie SI, która nie jest współdzielona przez żadnego innego gracza. Lojalność ta jest używana do określania rodzaju pionów, które umieszcza, porusza i z którymi walczy. Nie używaj pragmatycznej lojalności Wachanu, aby ustalić, kto włada regionem; zamiast tego podczas sprawdzania, czy Wachan włada jakimś regionem, dodaj liczbę jego plemion oraz najliczniejszych armii jednego sojuszu w danym regionie do jego łącznej liczby jednostek kontroli.

Jeśli Wachan musi wybrać aspekt, zawsze wybierze obecny preferowany aspekt. Jeśli Wachan musi odrzucić kartę z symbolem wagi, a nie ma żadnych monet, nie musi odrzucać wyłóżonych kart (tak jakby miał na ręce tylko 2 karty).

Często Wachan musi wybrać konkretną kartę dworu. Aby określić, która to karta, Wachan zawsze wybiera kartę o najwyższym priorytecie, jak opisano to na liście po prawej stronie.

Przykład: Wachan musi zdradzić kartę. Przede wszystkim, zgodnie z normalnymi zasadami, musi to być karta, gdzie ma przynajmniej jednego szpiega. Wachan najpierw sprawdza, czy posiada swoich szpiegów na kartach na dworze przeciwnika. Jeśli ma więcej niż jedną możliwość, wyższy priorytet będzie mieć karta, która odpowiada preferowanemu aspektowi. Jeśli nadal ma więcej niż jedną możliwość, wyższy priorytet mają patrioci dominującego sojuszu itd.

TURA WACHANU

W turze Wachanu dobierz kartę SI i umieść ją odkrytą zaraz po prawej stronie talii SI, na stosie kart odrzuconych. Ta odkryta karta oraz rewers karty znajdującej się teraz na wierzchu talii dobierania służą do określania decyzji Wachanu. Jeśli talia dobierania jest pusta, przetasuj cały stos kart odrzuconych (w tym właśnie dobraną kartę), aby stworzyć nową talię dobierania, po czym dobierz nową kartę.

Priorytet kart

Wysoki: karta przeciwnika

Odpowiada preferowanemu aspektowi

Patriota dominującego sojuszu

Posiada nagrodę odpowiadającą dominującemu sojuszowi

Inny patriota

Z symbolem wagi

Najwyższa ranga

Niski: karta o najwyższym numerze

Następnie Wachan wykonuje dwie akcje. Aby ustalić, które akcje wykona Wachan, sprawdź środkową część („Akcje”) dobranej karty SI – zacznij od górnej akcji i kontynuuj w dół, wykonując po kolej ka d  mo liw  akcj , dop ki Wachan nie zu yje swojego limitu dw ch akcji. Je li po wykonaniu ostatniej akcji z karty Wachan nadal ma jeszcze do wykorzystania jak s  akcje, zacznij na nowo od g rnej akcji i ponownie kontynuuj w d l, dop ki nie zostan  wykonane dwie (niebonusowe) akcje. *Pami taj: zgodnie z normalnymi zasadami, akcje wykonywane z kart odpowiadaj cych preferowanemu aspektowi s  akcjami bonusowymi i nie wliczaj  si  do limitu dw ch akcji. Pami taj te ,  e ka da z takich kart nadal mo e by  u yta tylko do jednej akcji na tur .*

D zienia Wachanu. Je li Wachan jest w stanie kupi  z rynku kart  „Sprawdzenie dominacji” i otrzyma  najwi cej punkt w zwyci stwa i/lub wygra  gr , u yje swojej akcji, aby to zrob , niezale nie od akcji wymienionych na karcie SI.

Kiedy zostan  wykonane obie akcje (lub kiedy nie ma ju z dost pnych  adnych mo liwych akcji), Wachan wykonuje wszystkie darmowe akcje z kart dworu na swoim obszarze gry, kt re nie zosta y jeszcze w tej turze u yte do wykonania akcji. Podczas wykonywania akcji bonusowych Wachan zawsze rozpocznie od nieu ytej, znajduj cej si  najbardziej po lewej stronie karty na jego dworze i wykona z niej akcje znajduj c  si  najbardziej po lewej stronie, pomijaj c wszystkie akcje, kt re nie mog  zosta  wykonane. *Pami taj,  e ka da z kart na dworze Wachan nadal mo e by  u yta tylko do jednej akcji na tur .*

PODSTAWOWE AKCJE WACHANU

Wachan nie wykonuje dw ch podstawowych akcji dost pnych dla „ ywych” graczy. Zamiast tego ma w lasn  akcję podstawow :

Radykalizacja. Kiedy Wachan wykonuje akcje radykalizacji, kupuje 1 kart  z rynku i pr buje j  natychmiast zagra . Liczy si  to jako jedna akcja.

Podczas akcji radykalizacji Wachan sprawdza nast puj ce rzeczy:

- **Je li s  konkretne polecenia:** Wykonaj je. Remisy s  rozstrzygane przez najta sz  kart  na rynku, a wszelkie dalsze remisy rozstrzyga karta o najwy szym numerze.
- **Je li na rynku znajduje si  karta „Sprawdzenie dominacji”:** Wachan kupuje kart  „Sprawdzenie dominacji” t ko, je li zdob dzie najwi cej punkt w podczas tego sprawdzenia dominacji (i/lub wygra gr ). W przeciwnym przypadku kiedy karta „Sprawdzenie dominacji” znajduje si  na rynku, Wachan wybiera najta szego patriot  lojalnego dominuj cemu sojuszowi, w dalszej kolejno ci najta sz  kart  z najwi ksz  liczb  symboli wej cia armii i/lub dr g, a je li  aden sojusz nie dominuje, wybiera najta sz  kart  z najwi ksz  liczb  symboli wej cia szpieg w i/lub plemion. W przypadku remisu wybiera kart  o najwy szym numerze.
- **W przeciwnym razie:** U yj czerwonych i czarnych strza ek. Czerwona strza ka wskazuje na „G r ” lub „D l” rewers wierzchniej karty stosu dobierania i okre la, z kt rego rz du rynku Wachan kupi kart . Czarna strza ka wskazuje numer mi dzy 0 a 5 na rewersie wierzchniej karty stosu dobierania. Okre la to, z kt rej kolumny Wachan kupi kart . Je li Wachan nie mo e kupi  danej karty, wybiera nast pujn  mo liw  kart  po jej lewej stronie. Je li Wachan nie b dzie móg  dobra   adnej nast puj cej karty z tego rz du, wraca do pierwotnej kolumny, ale w drugim rz edzie rynku. *Pami taj,  e tak jak „ yw ” gracz, Wachan nie mo e kupi  karty, na kt rej w tej turze umie i rupie!*

Po kupieniu karty z rynku Wachan zgrywa dan  kart , je li jest w stanie zapla ci   ap wk  graczowi w ladaj cemu regionem powi zanym z dan  kart . Je li nie mo e zapla ci   ap wki, odrzuca kart .

Wachan powinien zagra  kart  po lewej stronie swojego dworu, je li czerwona strza ka wskazuje na g r , lub po prawej stronie swojego dworu, je li czarna strza ka wskazuje na d l.

Zagrywaj c kart , Wachan rozpatruje symbole wej cia w normalny sposób, z trzema zmianami:

Szpiedzy Wachanu. Umie  szpieg w na kartach o najwy szym priorytecie powi zanych z regionem zgranej karty, na kt rych Wachan nie ma wi kszo ci szpieg w.

Drogi Wachanu. Umie  drogi na nast puj cych po sobie granicach zgodnie z priorytetem regionów na karcie SI (rozpoczynaj c od tych po lewej). Je li po przej ciu przez ca  list  priorytetu regionów nadal pozosta y jak s  drogi do umieszczenia, nale y rozpatrza  list  ponownie.

Patrioci Wachanu. Wachan zawsze umieszcza piony w oparciu o pragmatyczn  lojalno . Ignoruje kolor symboli wej cia armii i dr g na kartach patriot w.

AKCJE Z KART WACHANU

Większość akcji na kartach SI Wachanu to akcje z kart. Jeśli nie zaznaczono inaczej, akcje te zawsze będą miały takie same ograniczenia jak w przypadku akcji wykonywanych przez graczy. Przykładowo *Wachan może wykonać akcję opodatkowania na innym graczu, tylko jeśli włada regionem, którego kartę ma w swoim dworze dany gracz, oraz jeśli dany gracz posiada więcej rupii niż wynosi jego ochrona podatkowa.*

Wybierając, która karta na dworze Wachanu zostanie użyta do wykonania wymienionej akcji, Wachan zawsze używa karty o najwyższym priorytecie spośród tych kart, które pozwalają na legalne wykonanie danej akcji.

Wiele akcji na karcie SI zawiera dodatkowe polecenia i warunki, które muszą zostać spełnione, aby móc wykonać daną akcję. Jeśli warunki te nie mogą zostać spełnione, należy pominąć daną akcję. Jeśli przy akcji nie zostały wymienione żadne dodatkowe warunki, Wachan postąpi według następującego schematu, wykonując akcję.

Dary. Wachan kupuje najtańsze dary, jakie jest w stanie kupić, i kładzie je na swojej karcie pomocy. *Pamiętaj: te dary liczą się jako punkt wpływów dla każdego z trzech sojuszy.*

Budowa. Wachan buduje armie w regionie wymienionym najbardziej po lewej stronie karty SI, którym włada. Wydaje tak dużo swoich monet, jak to możliwe.

Zdrada. Wachan dokonuje zdrady na karcie o najwyższym priorytecie z nagrodą, gdzie posiada szpiega, włączając własne karty. Zawsze przyjmuje nagrodę ze zdrady.

Walka. Wachan walczy w regionie, gdzie inny gracz posiada elementy (plemiona i lojalne drogi/armie) i gdzie Wachan posiada przynajmniej jedną armię. Jeśli kilka regionów spełnia ten warunek, wybiera region wymieniony najbardziej po lewej stronie karty SI. Kiedy region zostanie wybrany, Wachan stara się zniszczyć plemiona, armie i drogi (w tej kolejności). Jeśli nie został wybrany żaden region, Wachan walczy z kartą dworu o najwyższym priorytecie, na której on i inny gracz posiadają szpiegów. Jeśli kilku graczy może stać się celem akcji walki, użyj czerwonej strzałki do określenia, który gracz stanie się celem.

Opodatkowanie. Wachan zawsze opodatkuję graczy zamiast karty na rynku, jeśli to możliwe. Zawsze najpierw wykonuje akcję opodatkowania na graczech posiadających najwięcej rupii. Jeśli obaj gracze remisują pod względem liczby rupii, użyj czerwonej strzałki do określenia, który gracz stanie się celem. Jeśli żaden gracz nie może stać się celem akcji opodatkowania, Wachan pobiera podatek z rynku, zabierając rupie z kart najbardziej po lewej stronie rynku i używając czerwonej strzałki do rozstrzygania remisów.

Ruch. Wachan porusza tylko armie i nie potrzebuje żadnych dróg, które umożliwią ruch. Podczas wykonywania akcji ruchu Wachan próbuje poruszyć swoje armie do sąsiednich regionów, w których inni gracze posiadają plemiona. Używa listy priorytetów regionów na karcie SI, aby rozstrzygnąć wybór pomiędzy spełniającymi wymagania regionami początkowymi i docelowymi. Wachan będzie dążyć do tego, aby posiadać w danym regionie tylko tyle armii, ile znajduje się w niej plemion. Nie porusza armiami, jeśli w wyniku takiego ruchu straciłby żeton władzy.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas odrzucania kart z dworu Wachanu w czasie fazy porządkowania odrzucaj najpierw karty niepolityczne, następnie nie-patriotów, następnie karty bez symbolu wagi, następnie karty, gdzie łączna liczba szpiegów innych graczy najbardziej przewyższa liczbę szpiegów Wachanu, gdzie znajduje się najmniej szpiegów, następnie karty o najniżej randze, niepasujące do preferowanego aspektu, a następnie karty o najniższym numerze.

SPRAWDZANIE DOMINACJI I ZWYCIĘSTWO

Wachan otrzymuje punkty zwycięstwa i wygrywa grę w taki sam sposób jak zwykły gracz. Pamiętaj, że Wachan jest lojalny wszystkim sojuszom, więc będzie brany pod uwagę niezależnie od tego, który sojusz dominuje.

Informacje dodatkowe

TWÓRCY GRY

Projekt gry, projekt graficzny i opracowanie merytoryczne:
Cole Wehrle

Rozwój gry: Drew Wehrle (Druga edycja), Phil Eklund
(Pierwsza edycja)

Projekt trybu Wachan: Richard Wilkins

Redakcja: Travis D. Hill

Kaligrafia na okładce: Josh Berer

Projekt symboli: Abol Bahadori

Moduł w Tabletop Simulator: Josh (AgentElrond)

Główni testerzy: Blake Wehrle, Cati Wehrle, Chas Threlkeld, Graham MacDonald, Corey Porter, Grayson Page i jego grupa (Martin Weeks, Tony Au i Jared Arkin) oraz wielu wspaniałych graczy z First Minnesota.

Tłumaczenie gry: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chełmecki i Łukasz Tkaczyk

Konsultacja merytoryczna: Marek Zajdler

Specjalne podziękowania należą się również Danowi Thurotowi, którego dogłębia krytyka wcześniejszej wersji uczyniła ostateczną grę jeszcze lepszą, Alexowi Singhowi, który napisał i nagrał wspaniałą recenzję w samą porę na naszą premierę, oraz Joe Wigginsowi za zaangażowanie, jakie zespół Pandy włożył w ten projekt.

HISTORIA PROJEKTU I PODZIĘKOWANIA

Praca nad grą *Pax Pamir* rozpoczęła się krótko po wydaniu w 2012 roku gry *Pax Porfiriana* autorstwa Phila Eklunda. Na końcu instrukcji Phil zamieścił niewielką notkę zachęcającą każdego, kto ma pomysł na stworzenie gry o ciekawej tematyce, do przesłania swojego projektu do wydawnictwa Sierra Madre Games. Zaintrygowany tą prośbą, zacząłem pracować nad kilkoma grami, w tym nową adaptacją gry *Lords of the Renaissance* oraz grą o rosyjskiej ekspansji na Kaukazie. Żadnego z tych projektów nie udało się ukończyć, ale dzięki pracy nad nimi miałem bezpośredni kontakt z Philiem i zacząłem poważnie myśleć o projektowaniu gier. Pod koniec 2013 roku, gdy pomagałem Philowi w testowaniu gry *Greenland*, zasugerował mi stworzenie kolejnej z serii gier *Pax*, dotyczącej tym razem okresu Wielkiej gry. Projekt pierwszej edycji gry został złożony do Sierra Madre Games jesienią 2014 roku, a już kolejnego roku, po dopracowaniu przez Phila i Matta Eklundów, gra doczekała się swojej premiery.

Choć *Pax Pamir* zebrał świetne recenzje, moje uczucia względem pierwszej edycji były mieszane. Mówiąc najprościej, czułem, że odszedłem od niektórych moich pierwotnych założeń opierających się na dostępnym modelu gier Pax, który był bardziej strategiczny i kładący większy nacisk na zależności między graczami niż *Pax Porfiriana*. Te odczucia doprowadziły do powstania rozszerzenia do gry *Pax Pamir – Khyber Knives*. Kiedy udało mi się go opracować, niektóre z moich wcześniejszych obaw zniknęły, ale nadal uważałem, że gra zasługuje na pełną zmianę. Zadaniem rozszerzeń jest dodawanie nowych elementów, ale niektóre problemy można rozwiązać tylko poprzez zmianę samych fundamentów. Tak więc, po przesłaniu plików do fabryki, napisałem sobie długą notatkę na temat projektu *Pax Pamir* i schowałem ją na wypadek, gdybym miał okazję kiedyś wrócić do tego tematu.

Rozszerzenie *Khyber Knives* sprzedało się równie dobrze jak gra podstawowa i także zebrało dobre recenzje. Cały nakład sprzedał się szybko. Ponieważ w 2016 i 2017 r. pojawiły się prośby innych wydawców o licencję na *Pax Pamir*, możliwość opracowania nowej, drugiej edycji stała się bardziej prawdopodobna. Nie wiedząc dokładnie, co zrobimy z finalnym produktem, mój brat Drew i ja rozpoczęliśmy pracę nad nową edycją gry *Pax Pamir* w grudniu 2017 roku. Gdy pracowaliśmy nad projektem, coraz bardziej interesował nas ogólny projekt gry, inspirowanej wielkimi produkcjami takich gier jak *Ortus Regni*, *Sol: Last Days of a Star* oraz twórczością Jordana Drapera i Nata'ea Haydена. Kiedy mieliśmy już jasną wizję nowej edycji gry, postanowiliśmy rozpocząć jesienią 2018 roku kampanię na platformie Kickstarter. Gra z sukcesem ufundowała się we wrześniu 2018 roku sumą prawie kwartymiliona dolarów. W grudniu udało nam się ukończyć grę.

Ten projekt nie byłby możliwy bez wsparcia naszych przyjaciół, rodziny i wielu fanów gry, którzy zachęcili nas do podjęcia tego kroku i pomogli zebrać fundusze potrzebne do wyprodukowania tej edycji. Chcielibyśmy zadeklować cały rok naszej pracy wasz wszystkim.

Dodatkowo chciałbym podziękować trzem wyjątkowym mentorom, bez których ta gra nigdy by nie powstała, a są to: Samuel Baker, Phil Eklund i Patrick Leder.

HISTORIA WIELKIEJ GRY

Większość historii dotyczących Wielkiej gry zawiera w sobie więcej zachodnich wyobrażeń na temat tego okresu niż rzeczywistej sytuacji w Azji Środkowej w XIX wieku. Po części jest tak dlatego, że dotyczą one stosunkowo niedawnych wydarzeń. Wiele opowieści o tym okresie powstało podczas zimnej wojny i opierało się na analogiach pomiędzy wydarzeniami z XIX i XX wieku. Film przygodowy *Człowiek, który chciał być królem Johna Hustona* (będący adaptacją powieści Rudyarda Kiplinga) mówi w równym stopniu o niepokojach związanych z wojną w Wietnamie, co o pysze Imperium Brytyjskiego. Nawet *Wielka gra* Petera Hopkirka, choć doskonała i świetnie napisana książka, nie potrafi w pełni uciec przed cieniem półwiecza thrillerów szpiegowskich, czego zresztą nie powinniśmy się spodziewać.

Każde dzieło odzwierciedla wartości jego autora i świata, w jakim powstawało. Być może udało nam się uciec z cienia zimnej wojny, ale nasze czasy są nie mniej kłopotliwe. Nasze historie pełne są niepokoju dotyczącego reprezentacji, ideologii i granic wzajemnego zrozumienia. Na szczęście te trudności dobrze pasują także do rozwijań nad Wielką grą.

Dla wszystkich tych, którzy chcieliby dowiedzieć się więcej na temat tego okresu, polecam rozpoczęć od książki *Powrót króla* Williama Dalrymple'a (2012). Jest ona szczególnie godna uwagi zarówno ze względu na porywający styl narracji, jak i niesamowity zakres archiwalny, który czerpie z ogromnej skarbnicy poezji, historii i relacji z pierwszej ręki. Wiele z tych źródeł nie było wcześniej nigdzie publikowanych.

Dla tych, którzy chcą sięgnąć głębiej, istnieje wiele doskonałych źródeł do dalszej lektury. Niestety, poniższe książki są dość drogie, dlatego zalecamy wizytę w bibliotece. Najważniejsze źródło biografii w grze i jej ogólny sens narracyjny można znaleźć w książce Faiza Muhammada Kateba Hazary „Siradż at-Tawarich” („Lampa Historii”) w tłumaczeniu R.D. McChesneya (2012). Bardziej wyważony i naukowy pogląd na dynamikę polityki afgańskiej w tym okresie można znaleźć w pozycji Christine Noelle *State and Tribe in Nineteenth Century Afghanistan* (1997). We wczesnych etapach projektowania znacznie czerpałem z tej książki i stanowiła ona podstawę do próby uchwycenia w grze, co oznacza wola polityczna w kontekście Afganistanu w tym czasie z systemem ekonomicznym o sumie zerowej.

Dla poszukujących wyczerpującego omówienia europejskiej (zwłaszcza brytyjskiej) polityki zagranicznej w regionie w tym okresie, warto zajrzeć do prac M. E. Yappa, zwłaszcza *Strategies of British India, Britain, Iran and Afghanistan* (1980). Położony w grze nacisk na służby wywiadowcze w dużej mierze zainspirowany był pracą C.A. Bayly'ego *Empire and Information* (2000). Bayly twierdzi, że duża część brytyjskiego sukcesu w Indiach była związana z ich zdolnością do kontrolowania przepływu informacji i udziałem w ekonomii wywiadu wraz z innymi ośrodkami władzy politycznej. Ogólne teorie na temat imperium i dominacji pochodzą z książki Jane Burbank i Fredericka Coopera *Empires in World History: Power and the Politics of Difference* (2011). Burbank i Cooper sugerują, że imperium nie jest w praktyce hegemoniczne, a skuteczność imperialnych operacji wymaga solidnej infrastruktury uwzględniającej tradycyjne centra władzy. Książka ta bardzo dobrze wpłynęła na wykorzystanie teorii politycznych w mojej innej grze *Root* (2018).