

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Imperial Struggle

W *Imperial Struggle* Tura POKOJU przebiega w następujący sposób (→ 4.I):

- Faza Talii Wydarzeń** (tylko Tury 3 i 5)
 - ◇ **Tura 3:** Wtasuj karty Epoki Imperium do talii Wydarzeń.
 - ◇ **Tura 5:** Usuń z gry wszystkie karty Epoki Sukcesji, które znajdują się w talii i na rękach graczy. Następnie wtasuj karty Epoki Rewolucji do talii Wydarzeń.
- Faza Zwiększania Limitu Zadłużenia** (tylko Tury 3 i 5)
Zwiększ Limit Zadłużenia obu graczy o 4.
- Faza Nagród za Dominację**
 - ◇ **Pierwsza Tura Epoki (1, 3, 5):** Rozłóż po 2 losowe żetony Nagrody (zakryte) na każdym polu nagród na planszy. Odkryj wierzchni żeton Nagrody za Dominację na każdym polu nagrody.
 - ◇ **Druga Tura Epoki:** Odkryj pozostałe żetony Nagród za Dominację na każdym polu nagrody.
- Faza Globalnego Popytu:** Potasuj wszystkie 6 żetonów Globalnego Popytu, a następnie wylosuj 3 z nich i umieść odkryte przy tabeli Globalnego Popytu na planszy.
- Faza Porządkowa:** Usuń wszystkie znaczniki Wyczerpania z żetonów Korzyści i kart Ministrów. Przenieś wszystkie żetony Inwestycji z poprzedniej tury z pola Dostępnych Inwestycji na pole Wykorzystanych Inwestycji.
- Faza Przygotowania**
 - ◇ Odkryj 9 nowych żetonów Inwestycji ze stosu i umieść je na polu Dostępnych Inwestycji na arkuszu Inwestycji.
 - ◇ Każdy gracz dobiera po 3 karty Wydarzeń, a następnie odrzuca tyle kart, aby mieć 3 na ręce.
- Faza Ministrów**
 - ◇ **Pierwsza Tura Epoki:** Każdy gracz wybiera 2 karty Ministrów i umieszcza je zakryte na swoim arkuszu gracza.
 - ◇ **Druga Tura Epoki:** Jeżeli którykolwiek z graczy posiada zakrytą kartę Ministra (jedną lub dwie), może ją wymienić na nową kartę Ministra, pasującą do aktualnej Epoki.
- Faza Inicjatywy:** (pominąć w turze 1) Inicjatywę przejmuje gracz, który aktualnie posiada mniej PZ na Rejestrze Głównym (BR, jeżeli PZ > 15; FR, jeżeli PZ < 15; poprzedni posiadacz, jeżeli PZ = 15).
- Faza Akcji:** Gracze naprzemiennie rozgrywają cztery rundy, począwszy od gracza wyznaczonego przez stronę z Inicjatywą.
- Faza Redukcji Punktów Odwetu:** Każdy gracz redukuje liczbę Punktów Odwetu tak, aby miał ich maksymalnie 4.

11. Faza Rozpatrzenia Pozostałych Efektów

12. Faza Punktacji: Gracze otrzymują Nagrody za Dominację, a następnie Nagrodę za Prestiż i Nagrody za Globalny Popyt.

13. Faza Sprawdzenia Warunków Zwycięstwa: Jeżeli jeden gracz zdobył wszystkie Nagrody za Dominację i wszystkie Nagrody za Globalny Popyt, natychmiast zwycięża grę. W przeciwnym wypadku należy sprawdzić aktualny status PZ (→ 4.I.I3). Jeżeli żadna strona nie zwyciężyła, rozgrywka jest kontynuowana.

14. Punktacja Końcowa (tylko tura 6): Aby dowiedzieć się więcej o Punktacji Końcowej → II.O.



W *Imperial Struggle* WOJNA przebiega w następujący sposób:





- Faza Rozstrzygnięcia Wojny (→ 7.I):** Każdą Kampanię danej Wojny należy rozstrzygnąć osobno. Gracze podliczają całkowitą siłę Wojsk (→ 7.I.1), rozpatrują efekty Wojsk (→ 7.I.2), a następnie dodają siłę zapewnianą przez Posiłki (→ 7.I.3). Posiadacz największej całkowitej siły w Kampanii jest jej zwycięzcą i otrzymuje Łupy Wojenne (→ 7.2 oraz 7.3). Dopiero po pełnym rozstrzygnięciu danej Kampanii poprzez wykonanie powyższych czynności można rozpocząć rozstrzygnięcie kolejnej Kampanii.
- Faza Sprawdzenia Warunków Zwycięstwa (→ 7.4):** Jeżeli któryś z graczy zwyciężył wszystkie Kampanie rozstrzyganej Wojny z najwyższym przedziałem przewagi, natychmiast wygrywa grę. W przeciwnym wypadku należy sprawdzić aktualny status PZ (→ 4.I.I3). Jeżeli żadna strona nie zwyciężyła, rozgrywka jest kontynuowana.
- Faza Porządkowa (→ 7.5):** Usuń z planszy wszystkie znaczniki Konfliktów, które były traktowane jako Posiłki w dopiero co rozstrzygniętej Wojnie. Odłóż wszystkie Wojska do odpowiednich stosów. Wymień zestaw Wojsk Elitarnych, aby odpowiadał nadchodzącej Wojnie.
- Faza Nadchodzącej Wojny (→ 7.6):** Odwróć arkusz Wojny, aby przedstawiał nadchodzącą Wojnę, i umieść go obok planszy. Następnie gracze rozmieszczają na nim odpowiednio swoje Wojska Regularne.

OPIS KORZYŚCI




Imperial Struggle

POSIŁKI W WOJNACH



EUROPA

- ♦ **Niemiecka dyplomacja:** Wydadaj 1 , aby opuścić Flagę na Poselstwie w Rosji, Szwecji albo w Bawarii.
- ♦ **Spór o Śląsk:** Wydadaj 1 , aby opuścić Flagę na Poselstwie w Prusach albo w Państwach Niemieckich-Saksonii.
- ♦ **Włoskie wpływy:** Wydadaj 1 , aby opuścić Flagę na Poselstwie w Hiszpanii albo w Austrii.
- ♦ **Intryga śródziemnomorska:** Umieść znacznik Konflikty na Poselstwie w Hiszpanii, Sardynii albo w Austrii.
- ♦ **Handel na Bałtyku:** Zmniejsz swój Dług o 2.
- ♦ **Konflikt w Europie Środkowej:** Umieść znacznik Konflikty na dowolnym polu Sojuszu w Europie.
- ♦ **Skała:** Wydadaj 1 , aby przepędzić Eskadrę przeciwnika z dowolnego Akwenu na planszy.



KARAIBY

- ♦ **Owoce:** Wydajesz o 1  mniej, gdy opuszczasz Flagę na Rynku na Karaibach.
- ♦ **Rum:** Wydajesz o 1  mniej, gdy opuszczasz Flagę na Rynku na Karaibach.
- ♦ **Listy kaperskie:** Umieść znacznik Konflikty na niestrzeżonym Rynku na Karaibach.
- ♦ **Pirackie przystanie:** Umieść znacznik Konflikty na niestrzeżonym Rynku na Karaibach.
- ♦ **Kontrakty niewolnicze:** Wydadaj 2 , aby zbudować nową Eskadrę.

INDIE

- ♦ **Separatyści:** Umieść znacznik Konflikty na Rynku bawełny.
- ♦ **Najazdy:** Umieść znacznik Konflikty na Rynku w Indiach.
- ♦ **Walka o władzę:** Umieść znacznik Konflikty na Rynku w Karnatyku.
- ♦ **Jedwab:** Wydajesz o 1  mniej, gdy opuszczasz Flagę na Rynku w Indiach.
- ♦ **Tkaniny:** Wydajesz o 1  mniej, gdy opuszczasz Flagę na Rynku w Indiach.

AMERYKA PÓŁNOCNA

- ♦ **Futrzarstwo:** Wydadaj 1 , aby opuścić Flagę na Rynku w Ameryce Północnej.
- ♦ **Napady Irokezów:** Umieść znacznik Konflikty na Rynku futrzarskim.
- ♦ **Napady Algonkinów:** Umieść znacznik Konflikty na Rynku futrzarskim.
- ♦ **Agitacja patriotyczna:** Umieść znacznik Konflikty w Ameryce Północnej.
- ♦ **Pszemica:** Wydajesz o 1  mniej, gdy opuszczasz Flagę na Rynku w Ameryce Płn.

Wojna o sukcesję hiszpańską (WSH):

- ♦ **Europa Środkowa:** Austria, Bawaria, Dania-Norwegia, Zjednoczone Prowincje, Państwa Niemieckie-Saksonia, Sabaudia
- ♦ **Hiszpania:** Administracja, Sardynia, Hiszpania, Eskadry
- ♦ **Wojna królowej Anny:** znaczniki Konflikty, Forty, Eskadry
- ♦ **Powstanie jakobickie:** Salony, Irlandia, Szkocja, Zjednoczone Prowincje, znaczniki Konflikty

Wojna o sukcesję austriacką (WSA):

- ♦ **Europa Środkowa:** Austria, Bawaria, Dania-Norwegia, Zjednoczone Prowincje, Państwa Niemieckie-Saksonia, Prusy, Szwecja
- ♦ **Wojna króla Jerzego:** znaczniki Konflikty, Forty, Eskadry
- ♦ **Pierwsza wojna w Karnatyku:** znaczniki Konflikty, Forty, Eskadry
- ♦ **Powstanie jakobickie:** Salony, Irlandia, Szkocja, znaczniki Konflikty

Wojna siedmioletnia (W7L):

- ♦ **Panowanie na Atlantyku:** Eskadry (Karaiby, Europa, Ameryka Północna)
- ♦ **Trzecia wojna w Karnatyku:** znaczniki Konflikty, Forty, Eskadry
- ♦ **Wojna o panowanie w Ameryce Północnej:** Hiszpania, znaczniki Konflikty, Forty, Eskadry (Karaiby, Ameryka Północna)
- ♦ **Trzecia wojna śląska:** Austria, Bawaria, Dania-Norwegia, Zjednoczone Prowincje, Państwa Niemieckie-Saksonia, Prusy, Rosja, Szwecja

Wojna o niepodległość Stanów Zjednoczonych (WON):

- ♦ **Rewolucja amerykańska:** Państwa Niemieckie-Saksonia, Synowie Wolności, Hiszpania, znaczniki Konflikty, Forty, Eskadry
- ♦ **Wojna z Królestwem Majsur:** znaczniki Konflikty, Forty, Eskadry
- ♦ **Walki na Antylach:** Hiszpania, znaczniki Konflikty, Eskadry

