



LORDS  
OF  
HELLAS

KSIEGA KAMPANII



# OMÓWIENIE

Przygodowy tryb dla jednego gracza w Lords of Hellas pozwoli ci poznać z bliska historię legendarnej perskiej inwazji. W pierwszym z dwóch aktów będziesz próbować zebrać jak najwięcej żołnierzy i sprzymierzeńców, starając się powstrzymać awangardę Kserksesa. W drugim akcie sam imperator Persji przybywa do Grecji, prowadząc największą armię, jaką widział antyczny świat. Aby przetrwać, będziesz potrzebować się nie lada sprytu, umiejętności taktycznych, oraz starannych przygotowań w Akcie I.

Wariant solowy korzysta ze specjalnej mapy, która znajduje się na odwrocie planszy do standardowej rozgrywki. Umieszczono na niej strzałki ruchu potworów oraz specjalny tor nastawienia ludności.

Wszystkie rozgrywki są zróżnicowane pod względem zadań, potworów oraz rozpatrywanych scenariuszy.

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



Więcej informacji na temat planszy Kserksesa znajdziesz na stronie 5.

11.



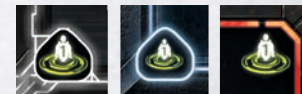
12.



# ZASADY OGÓLNE

## PRZYGOTOWANIE

- Umieść 3 w pełni zbudowane **monumenty** (Zeusa, Ateny oraz Hermesa) na wyznaczonych miejscach na **mapie**. Umieść 3 **boskie artefakty** (Sowa Ateny, Buty Hermesa, Piorun Zeusa) obok **mapy**.
- Umieść Wyrocznię **Delficką** w Fokidzie.
- Umieść 6 świątyń w wyznaczonych miejscach na **mapie**.
- Wybierz karty z symbolem jednego gracza z następujących talii: **karty walki**, **błogosławieństw** oraz **artefaktów**. Odlóż



pozostałe karty z tych talii na bok. Nie będą wykorzystywane w tej grze.

- Wyjmij **karty zadań** z talii **wydarzeń** (odłóż na bok kartę „Schwytaj byka kreteńskiego”, ponieważ nie będzie używana w tym trybie) i umieść je obok **mapy** wraz z odpowiednimi **żetonami zadań**.
- Umieść **figurki** i **arkusze potworów** obok **mapy**. Odlóż na bok Chimere, ponieważ nie będzie używana w tym trybie. Umieść **żetony ran** i **kość potworów** obok **mapy**. Połóż **talie ataku potworów** w wyznaczonym miejscu na **planszy**.
- Weź **planszę Achillesa** i umieść ją przed sobą. Wstaw figurkę Achillesa do niebieskiej podstawki. Weź niebieskich **hoplitów**, **kapłanów**, **znaczniki kontroli** oraz 3 **żetony cech**.
- Umieść wszystkich złotych **hoplitów**, **kapłanów** oraz **znaczniki kontroli** obok **mapy** - podczas gry będą reprezentować twoich **sprzymierzeńców**.
- Zieloni **hoplici** oraz **znaczniki kontroli** przedstawiają perską armię oraz podbite przez nich **regiony**. Umieść je obok **mapy**. Zielone figurki **kapłanów** reprezentują **szpiegów** Kserksesa.
- Umieść **planszę Kserksesa** obok **mapy**. Ustaw jeden zielony **znacznik kontroli** na pierwszym polu **toru perskiej inwazji**, zaś drugi na pierwszym polu **toru mobilizacji**. Ustaw czterech **szpiegów** Kserksesa (zieloni **kapłani**) na **torze dowodzenia Kserksesa**, tak aby zajmowali pola od 2 do 5 (pierwsze pole na tym torze powinno być zawsze puste).
- Weź wszystkie 24 **żetony wykorzystanych akcji**, potasuj je i umieść zakryte obok **mapy**, tak aby nie było widać ich numerów. Stos ten będzie zmniejszał się podczas gry, po każdej **specjalnej akcji**, reprezentując upływ czasu.

**Żetony wykorzystanych akcji** nigdy nie powinny wracać na stos dobierania. Po ich rozpatrzeniu należy je usunąć z danej rozgrywki.

- Umieść **żetony chwały** w kolorach poszczególnych krain na pozycjach neutralnych **toru nastawienia ludności**.

Wszystkie pozostałe elementy nie będą wykorzystywane w tym trybie:

- Karty wydarzeń** (za wyjątkiem wcześniej wybranych zadań)
- Chimera (oraz jej **arkusz**)
- Figurki Perseusza, Heraklesa oraz Heleny, a także ich **żetony** oraz **plansze**
- Hopliti**, **kapłani** i **żetony kontroli** w kolorze czerwonym
- Karty świątyń**



## RODZAJE ARMII



W tym trybie gry na **mapie** obecne będą trzy rodzaje armii i trzy kolory **żetonów kontroli**.

Niebieski reprezentuje **Spartę** oraz twoje najbardziej lojalne wojska. Idąc dalej, niebieskie **regiony** reprezentują miejsca, w których ludność jest oddana twojej sprawie i będzie cię wspierać, bez względu na wszystko. W tym trybie możesz także używać niebieskich **kapłanów** (i tylko takich), wysyłając ich na modły do **monumentów**.

Żółty jest kolorem twoich **sprzymierzeńców**. To siły wysłane przez greckie państwa-miasta, aby wspomóc cię w walce z Kserksesem. Choć są równie sprawni w walce, jak twoje niebieskie wojska, ich lojalność ma swoje granice - mogą opuścić twe szeregi z rozmaitych powodów. Możesz nimi kierować tak samo, jak własnymi jednostkami. To samo dotyczy żółtych **regionów**. Uznają twoją władzę i będą cię wspierać tak długo, jak długo będzie im to przynosić korzyści i jak długo będą wierzyć w szansę pokonania Persów.

Kiedy przejmiesz kontrolę nad jakimś **regionem** w **krajinie**, gdzie **nastawienie ludności** jest inne niż **lojalne**, musisz użyć żółtego **znacznika kontroli**, aby to oznaczyć! Żeton niebieski możesz położyć jedynie wtedy, gdy **region** znajduje się w lojalnej krajinie.

Kolor zielony reprezentuje perską armię. Podbite przez nią **regiony** oznaczają zielonymi **znacznikami kontroli**. Siły Persów są znacznie bardziej liczne i aby to pokazać, każdy zielony **hoplita** jest dwa razy silniejszy od twojego (ma 2 punkty **siły** i jego wartość liczy się jako 2 przy porównywaniu **siły populacji** dowolnego **regionu** na **mapie**). Jak wspomniano wcześniej, zieloni **kapłani** są podstępными **szpiegami** i informatorami Kserksesa.

## PRZEBIEG TURU

Gra rozgrywana jest w **turach**, z których każda podzielona jest na dwie **fazy**.

1. FAZA GRACZA
2. FAZA WYDARZEŃ

Podczas **fazy gracza** możesz wykonać 4 **zwykłe akcje**, tak jak w normalnej grze (**ruch hoplitów**, **ruch bohatera**, **modlitwa** oraz **użycie artefaktu**). Po wykonaniu **zwykłych akcji** musisz wykonać jedną **akcję specjalną**.

## AKCJE SPECJALNE

W tym trybie możesz wybrać 6 spośród 7 **akcji specjalnych**. Oznacz każdą wykonaną akcję **żetonem wykorzystanej akcji**. Siódma **akcja specjalna** - „**Budowa monumentu**” - nie jest używana, ponieważ wszystkie **monumenty** są zbudowane od początku rozgrywki. Zamiast tego dostępna jest nowa akcja, „**Spasowanie**” (zasady poniżej).

Pozostałe akcje działają tak, jak w normalnej grze, z małymi wyjątkami:

- **Werbunek** - ta **akcja specjalna** zapewni ci mniej **hoplitów** niż zwykle: tylko 1 w zwykłych **miastach** oraz 2 w **Sparcie**. Oprócz tego, kolor figurek zależeć będzie od **znacznika kontroli** obecnego w **regionie** werbunku (na przykład: **hoplice** ze **sprzymierzonych regionów** - z żółtym **znacznikiem kontroli** - będą żółci). Ta ostatnia zasada odnosi się także do wszystkich innych działań zapewniających ci jednostki, za wyjątkiem **akcji „Przygotowania”**.
- **Budowa świątyni** - działa tak, jak w normalnej grze. Możesz wznosić **świątynie** zarówno w **regionach**, które kontrolujesz (niebieski **żeton kontroli**), jak i regionach sprzymierzonych (żółty **znacznik kontroli**). Ponieważ w tym trybie gry nie występuje **selekcja błogosławieństw**, **akcja budowy świątyni** nie rozpocznie fazy selekcji. **Błogosławieństwa** można za to zdobyć dzięki zabięciu **potworów**.

Nie zapomnij, że zbudowanie **świątyni** w **sprzymierzonym regionie** (zaznaczonym żółtym **znacznikiem kontroli**) zapewni ci niebieskiego **kapłana**!

- **Polowanie** - działa tak, jak w normalnej grze, ale z jednym wyjątkiem: podczas **fazy ataku potwora** dobierasz tylko wierzchnią kartę z **talii ataku potworów**, ponieważ nie ma wrogiego gracza, który mógłby wybrać jedną z dwóch kart przeciw tobie.
- **Uzurpacja** - działa tak, jak w normalnej grze. Aby dokonać **uzurpacji**, musisz posiadać odpowiedni **żeton chwały**, który przedstawia nastawienie miejscowej ludności względem twojego **bohatera** i jego walki przeciwko Kserksesowi. Dokładne zasady zarządzania żetonami i wpływania na nastawienie greckiej ludności opisane są później (patrz „**Nastawienie ludności**”). Nie możesz **uzurpować** regionów w **krajinie** na samej północy (z czerwoną obwódka).
- **Marsz** działa tak, jak w normalnej grze.
- **Przygotowanie** działa podobnie, jak w normalnej grze, ale jeśli podczas tej **akcji** zdecydujesz się na **werbunek hoplitów**, otrzymujesz jedynie **sprzymierzonych** (żółtych) **hoplitów**.
- **Spasowanie** - usuń z planszy bohatera wszystkie **żetony wykorzystanych akcji**, doładuj swoje **artefakty** i przejdź do **fazy wydarzeń**. Po **spasowaniu** **NIE USUWA SIĘ kapłanów** przy **monumentach**. Nie otrzymujesz także nowych **kapłanów** za kontrolowane **świątynie**. Kiedy pasujesz w **turze**, powinieneś wziąć **żeton wykorzystanej akcji**, w ten sam sposób co przy innych **akcjach specjalnych** (patrz poniżej).

Pamiętaj, że każdy **żeton wykorzystanej akcji** usunięty z **planszy bohatera** nie może być ponownie użyty w tej samej rozgrywce.

## FAZA WYDARZEŃ

Po wykonaniu **akcji specjalnej** przejdź do **fazy wydarzeń**. Aby określić, co się stanie, odwróć na drugą stronę **żeton użyty** właśnie do zakrycia wykorzystanej akcji. Jeśli twoją **akcją specjalną** było **Spasowanie** i wszystkie żetony zostały zdjęte z planszy, weź nieużyty jeszcze żeton ze stosu. Odrzucisz go później, tak jak pozostałe.

Sprawdź numer na rewersie **żetonu** i przeczytaj odpowiadający mu **scenariusz z Księgi Zdarzeń** dla danego aktu. Wprowadź w życie polecenia związane ze **scenariuszem**, a następnie sprawdź, czy spełnione zostały warunki zakończenia obecnego **aktu**. Jeśli nie, rozpocznij kolejną turę.

## KOŚĆ POTWORÓW

Mniej więcej połowa występujących w grze **scenariuszy** będzie wymagać rozegrania **fazy potworów**. Podczas tej **fazy** rzucasz **kością** za każdego obecnego **potwora**, w kolejności widocznej na **mapie** (używając numerów przy regionach - od najniższego do najwyższego). Wynik rzutu rozpatrywany jest odrobinę inaczej niż w standardowej grze.

- - ten wynik oznacza, że **potwór** sterroryzował miejscową ludność, która z kolei obarcza twojego **bohatera** winą za bezczynność. **Nastawienie ludności** w całej **krajinie** spada o 1 (patrz: **Nastawienie ludności**).
- - **potwór** ściera się w walce z miejscowymi obrońcami, zabijając jednego **hoplitę**. Jeśli w regionie nie ma **hoplitów**, **potwór** zamiast tego wykonuje **ruch**.
- - **potwór** porusza się zgodnie ze strzałkami wydrukowanymi na **mapie**, w stronę **monumentu**. Jeśli jest już w **regionie** z **monumentem**, niszczy jeden jego poziom.
- - **potwór** najpierw wykonuje **akcję**, a następnie rusza się. Nie może jednak ruszyć się dwukrotnie, nawet jeśli w regionie nie ma **hoplitów**, których można zabić podczas wykonywania **akcji**.

## ZNISZCZENIE MONUMENTU

W tym trybie **potwory** będą próbowały zburzyć wszystkie **monumenty** bogów na **mapie**. Kiedy **potwór** dotrze do swojego celu, nie będzie się już więcej przemieszczać - zamiast akcji ruchu będzie teraz niszczyć jeden poziom **monumentu**. Kiedy dowolny z **monumentów** zostanie całkowicie zburzony, przegrywasz grę!

## NASTAWIENIE LUDNOŚCI

Podczas gry nastawienie greckich obywateli będzie zmieniać się w zależności od scenariusza lub wykonywanych przez ciebie akcji. Aktualne **nastawienie** zaznaczane jest przez **żeton chwały** na torze **nastawienia ludności**. Mieszkańcy jednej **krajinie** mogą charakteryzować się jedną z czterech postaw:

- **Wrogość** - to najgorsze możliwe nastawienie, bliskie deklaracji otwartego wsparcia dla Kserksesa. **Wrogie nastawienie** zwiększa **siłę populacji** o 2 i dodaje +2 do **siły** perskiej armii w każdej **bitwie**, która toczy się w tej krajinie. Sprawia, że opanowanie **regionów** w takiej **krajinie** jest znacznie trudniejsze.
- **Nieufność** - mieszkańcy są podejrzliwi i niepewni twoich intencji. Masz też wielu hardych oponentów. Podczas rozpatrywania twoich akcji **siła populacji** wszystkich **regionów** w tej **krajinie** jest zwiększona o 1. Dodatkowo, **siła** perskiej armii ma modyfikator +1 w każdej **bitwie**, która toczy się w tej krajinie.
- **Neutralność** - mieszkańcy nie interesują się twoimi poczynaniami i zamierzają samodzielnie walczyć z Persami.
- **Lojalność** - to nastawienie jest możliwe jedynie wtedy, gdy posiadasz **żeton chwały** w kolorze danej **krajinie**. Mieszkańcy stają się lojalni i wspierają twoje działania. Możesz **uzurpować** dowolny **region** w tej krajinie, a w momencie przejścia kontroli nad jakimś **regionem**, możesz umieścić w nim niebieski **żeton kontroli**.



Pamiętaj, że **nastawienie** ludności nie wpływa na **siłę populacji** podczas rozpatrywania wyniku ataku Persów.

**Zeton chwały**, przedstawiający **nastawienie** populacji, będzie przesuwany na torze zależnie od twoich poczynań. Za każdym razem gdy wykonasz **zadanie** lub zabijesz **potwora**, należy przesunąć **zeton** o jedno pole w stronę pozycji „Neutralność”. Jeśli już tam jest, zabierasz **zeton chwały** danej krainy z **toru nastawienia ludności**. Jeśli już posiadasz ten **zeton**, możesz zamienić wszystkie **znaczniki kontroli** w tej krainie z żółtych na niebieskie.

Nastawienie ludności					
Neutralność					
Nieufność					
Wrogość					

**Nastawienie ludności** będzie się pogarszać głównie w wyniku działania **potworów** (spadnie o jeden za każdym razem, gdy **potwór** sterroryzuje **region**) oraz ingerencji Persów. Jeśli **zeton** jest już na pozycji „Wrogość”, a musisz przesunąć go jeszcze dalej, usuń zamiast tego wszystkie żółte **znaczniki kontroli** z każdego **regionu** w danej krainie.

## BITWY

W tym trybie często będziesz ścierać się w walce z perskimi najeźdźcami. **Bitwy** rozgrywane są podobnie jak w standardowej grze, ale jest parę różnic wynikających z braku żywego przeciwnika.

**Bitwa** rozpoczyna się za każdym razem, gdy twoi **hoplici** znajdują się w tym samym **regionie** co perscy **hoplici** LUB perski **zeton kontroli**. Może do tego dojść w wyniku **ruchu** perskiej **armii** lub gdy wkroczą na ich **region**. W przypadku, gdy dojdzie do kilku **bitew** jednocześnie, rozegraj je według numerów wydrukowanych na wszystkich **regionach** na mapie.

Kiedy rozpocznie się **bitwa**, należy najpierw ustalić **siłę** twojej armii - otrzymujesz 1 punkt za każdego **hoplitę** plus premie za **ufortyfikowanie** oraz specjalne zasady **bohatera**. **Siła** perskiej **armii** zależy od tego, czy spotkacie się z nią na polu **bitwy**, czy też wkraczacie do **regionu**, który podbili (**regiony** z zielonymi **znacznikami kontroli**).

- Jeśli w **regionie** obecni są perscy **hoplici**, dodaj 2 do **siły** ich **armii** za każdą zieloną figurkę **hoplity**.
- Jeśli w **regionie** jest zielony **znacznik kontroli**, oznacza to, że Kserkses podporządkował już sobie miejscową ludność i napotkasz gwałtowny opór. **Siła** wrogiej **armii** określona zostaje na podstawie aktualnej wartości na torze perskiej inwazji (od 1 do 10).

Teraz możesz zagrać **kartę walki** ze swojej ręki. Upewnij się, że **liczba symboli strat** nie przekracza liczby **hoplitów** biorących udział w **bitwie**. Zasady widoczne na kartach wciąż obowiązują, ale niektóre trzeba zmodyfikować na potrzeby rozgrywki jednoosobowej (patrz: **Karty walki**). Kiedy skończysz zagrywać swoje karty, dobierz i odsłoń karty wroga, w liczbie równej wartości **dowodzenia** sił perskich. Wybierz najwyższą kartę, zignoruj jej zasady i dodaj jej wartość do **siły** perskiej **armii**.

Aby ustalić obie wartości, postępuj zgodnie z poniższą formułą.

- **TWOJA SIŁA** = 1 (za każdego **hoplitę**) + X (specjalne zdolności, **ufortyfikowanie**) + suma wartości wszystkich zagrzanych przez ciebie **kart walki** oraz ich specjalnych zdolności.
- **SIŁA WROGA** = 2 (za każdego **hoplitę**) lub X (wartość na **torze inwazji**), jeśli w danym **regionie** jest zielony **znacznik kontroli** + wartość najwyższej **karty walki** (zignoruj jej zdolność specjalną oraz symbole strat).

## REZULTATY BITWY I STRATY

Wygrywa strona z największą **siłą armii**. Równa **siła** oznacza remis, co liczy się jako zwycięstwo obrońców.

Tracisz tylu **hoplitów**, ile **symboli strat** widnieje na wszystkich **kartach walki** zagrzanych przez ciebie podczas **bitwy**. Dolicz dodatkowego straconego **hoplitę**, jeśli przegrasz **bitwę**.

Przegrana oznacza także konieczność wycofania się z **regionu**. Nie możesz jednak wycofać się do **regionu** okupowanego przez perskich **hoplitów** lub **znacznik kontroli**. Jeśli nie masz możliwości wycofania się, tracisz wszystkich **hoplitów** w tej armii.

**Straty** Persów rozpatruje się inaczej, w zależności od tego, w którym **akcie** jesteś:

- **Akt I** - każde zwycięstwo nad perską **awangardą** zmniejsza jej liczbę figurek o 1 i zmuszają do wycofania się o jeden etap, zgodnie z poniższą sekwencją:



Jeśli liczebność Persów spadnie do 0 lub ich armia nie będzie miała się gdzie wycofać (została pokonana w Chalkidyce), usuń pozostałe figurki z gry i zacznij **Akt II**.

- **Akt II** - zwycięstwo nad perską armią pozwala na usunięcie z danego regionu wszystkich perskich **hoplitów** lub **znacznika kontroli**. Dodatkowo przesuwasz **znacznik zwycięstwa** o 1 pole w stronę 0 (znacznik ten zostanie umieszczony na torze perskiej inwazji na początku **drugiego aktu**).

## POTWORY

**Potwory** w żaden sposób nie wpływają na perskie jednostki lub **zetyony kontroli**! Zabicie **potwora** daje ci możliwość wybrania 1 z 2 dobranych **błogosławieństw** oraz pozwala na podwyższenie **nastawienia ludności** względem ciebie, poprzez przesunięcie **zetonu** na **torze nastawienia ludności** o jedną pozycję w górę.

Podczas gry w tym trybie zignoruj szczegółowe zasady **ataku potworów na regiony**. Zamiast tego każdy **potwór** atakujący **region** po prostu zabija 1 **hoplitę**.

## ZADANIA

**Zadania** można wykonać jedynie podczas **Aktu I** i nie zapewniają one nagród takich, jak w normalnej grze. Wykonanie **zadania** pozwala ci wybrać w nagrodę 1 z 2 **artefaktów**. Oprócz tego poprawia nastawienie względem ciebie wśród miejscowej ludności. Przesuń **zeton** na odpowiednim **torze nastawienia** o jedno pole w górę. Pamiętaj, że wszystkie niewykonane **zadania z pierwszego aktu** będą miały swoje negatywne konsekwencje w późniejszej części gry.

## ARTEFAKTY

Nie wszystkie **artefakty** pojawiają się rozgrywce solowej. Są w niej dostępne trzy **artefakty** powiązane z **monumentami**. Zdobysz je, kiedy przejmiesz kontrolę nad **regionami** z tymi **monumentami** i możesz z nich korzystać w normalny sposób. Pozostałe **artefakty** można zdobyć za ukończenie **zadań**. Są to: Ambrozja, Strzała Apolla, Nić Ariadny, Oko Graj, Trąbka Feme, Harpe oraz Róg Obfitości. **Artefakty** są ponownie **ładowane** przy każdym **Spasowaniu**.

## KARTY WALKI

W trybie solowym zmodyfikowane zostają zasady niektórych **kart walki**.

- **Atak z flanki** - kiedy atakujesz **region** kontrolowany przez Persów, liczba ich **hoplitów** jest równa wartości na **torze inwazji** podzielonej na pół i zaokrąglonej w górę. Na przykład **siła armii** 7 oznacza 4 **hoplitów**.
- **Manewr taktyczny** - wartość **Przywództwa** Kserksesa jest określana przez jego **tor dowodzenia** (im więcej **szpiegów** jest na **mapie**, tym wyższa jest ta wartość).



# PROLOG - PRZYGOTOWANIA

1. Umieść 2 perskich **hoplitów** w regionie Chalkidyki.
2. Ustaw znaczniki perskiej **inwazji** oraz **mobilizacji** na 0.
3. Umieść jeden niebieski **znacznik kontroli** w Lakonii oraz jeden żółty **znacznik kontroli** w Mesenii.
4. Umieść swojego **bohatera** oraz 2 niebieskich **hoplitów** (reprezentujących twoich **spartańskich** wojowników) w Lakonii.
5. Dobierz 1 **kartę walki**.

Teraz wylosuj dwa **żetony wykorzystanych akcji** z numerami i sprawdź ich wartość w tabeli A (patrz niżej), aby określić, jakie **potwory** pojawią się na **mapie**. Jeśli druga wartość wskaże tego samego **potwora**, dodaj zamiast tego jednego perskiego **hoplitę** w Chalkidycy.

Następnie dobierz trzy kolejne **żetony wykorzystanych akcji**. Sprawdź ich wartość w tabeli B (patrz niżej), aby ustalić, jakie **zadania** będą dostępne podczas gry i umieść w odpowiednich miejscach ich żetony. Jeśli druga lub trzecia wartość wskaże to samo **zadanie**, to za każde kolejne wystąpienie tego samego **zadania** dodaj jednego perskiego **hoplitę** w Chalkidycy.

Usun z tej rozgrywki wszystkie **żetony wykorzystanych akcji** dobrane podczas prologu.

## TABELA LOSOWYCH POTWORÓW

1-2	Sfinks (Epir)
3-4	Minotaur (Kreta)
5-6	Cyklop (Arkadia)
7-8	Meduza (Mesenia)
9-10	Hydra (Lakonia)
11-12	Cerber (Fokida)
13-14	Minotaur (Chalkidyka)
15-16	Cyklop (Beocja)
17-18	Sfinks (Lokryda)
19-20	Cerber (Achaja)
21-22	Meduza (Elida)
23-24	Hydra (Argolida)

## TABELA LOSOWYCH ZADAŃ

1-3	<p><b>Na ratunek Prometeuszowi - Macedonia</b> Ten udręczony tytan, uwięziony na dalekiej północy, jest dowodem na to, jak surowa może być kara Zeusa za dar przekazany ludzkości. Jednocześnie Prometeusz pozostaje symbolem nadziei i ofiary dla wielu Greków. Trudno powiedzieć, co zrobią Persowie, kiedy znajdą go przykutego do jego dziwnego, metalowego toża</p>
4-6	<p><b>Woły Geriona - Beocja</b> W przypadku wielkiej armii głód jest równie dużym zagrożeniem, co atak wroga. Powinniśmy zapewnić sobie stały dopływ żywności przemieszczając ogromne stado bydła Geriona w głąb Peloponezu, gdzie będzie bezpieczne przed perskimi najazdami. Zapewni nam to zapasy na długie miesiące nadchodzącej wojny. Sam Gerion nie będzie tym zachwycony, ale w czasie wojny trzeba być przygotowanym na pewne ofiary.</p>
7-9	<p><b>Pomóż Atlasowi - Mesenia</b> Wygląda na to, że te nikczemne perskie psy postanowiły otruć samego Atlasa - tego, który dźwiga na swoich barkach ciężar całego świata! Jeśli ich plan się powiedzie, bardzo ucierpią na tym nasze miasta.</p>
10-12	<p><b>Wyprawa po Złote Runo - Akarnania</b> Imperium Perskie zwycięża nie tylko dzięki sile swoich armii, ale też niezmiernemu bogactwu, które Kserkses chętnie wykorzystuje, by zachęcić ludzi do przyjęcia jego rządów. Może gdybyśmy odnaleźli legendarne Złote Runo, moglibyśmy być równie hojni, co on.</p>
13-15	<p><b>Zabij ptaki stymfalijskie - Koryntia</b> Mięsożerne ptaki stymfalijskie terroryzują Koryntię i pobliskie regiony, porywając zarówno dorosłych jak i dzieci. Ludzie domagają się ochrony, a jeśli jej nie zapewnimy, zwrócą się gdzie indziej.</p>
16-18	<p><b>Królowa Amazonek - Chalkidyka</b> Do niedawna Amazonki ignorowały naszą walkę z Imperium Perskim. Dopiero teraz, gdy bezpośrednio zagraża im inwazja, niektóre plemiona zbuntowały się przeciwko królowej. Jeśli jej nie pomożemy, nie wiadomo, jaką rolę odegra w nadchodzącej wojnie.</p>
19-21	<p><b>Oczyść stajnie Augiasza - Elida</b> Augiasz, król Elidy, jest gotów cię wesprzeć, jeśli oczyścisz jego legendarne stajnie, które jednak stoją zaniedbane od dziesięcioleci. Zdobycie ważnego sprzymierzeńca w zamian za przerwienie łajna wydaje się być dobrą okazją. W końcu dobry przywódca nie powinien bać się ubrudzenia rąk.</p>
22-24	<p><b>Lowy kalidońskie - Etolia</b> Ojneus, król Kalidonu, wierzy, że inwazja Persów jest karą za występki przeciw bogom. Aby ich przebłagać, planuje złożyć ofiarę ze słynnego dzika kalidońskiego. Ojneus może być pobożnym głupcem, ale kto wie? Może bogowie rzeczywiście się rozgniewali? Nie zaszkodzi poprosić o ich wsparcie.</p>





# AKT I

Tak jak się obawialiśmy, pierwsze oddziały perskie przeszły przez góry i zaczęły pojawiać się w Macedonii. Niektórzy wzięli ich za główną armię, ale to tylko awangarda, wysłana aby przygotować grunt pod główną inwazję i zapewnić rozpoznanie.

Perscy zwiadowcy szybko zauważyli, jak bardzo jesteśmy podzieleni. Kserkses chce wykorzystać to na swoją korzyść, wysyłając dziesiątki szpiegów i demagogów na nasze ziemie. Wyznaczył także swoim żołnierzom specjalną misję. Mają dotrzeć do Fokidy i zniszczyć Wyrocznię Delficką - symbol jedności i tradycji całej Grecji.

## MOBILIZACJA

Za każdym razem gdy w **scenariuszu** pojawi się wartość **mobilizacji**, przesun **znacznik mobilizacji** o tyle samo pól w prawo. Kiedy dojdzie do pola „Wymarsz”, przemieść całą perską awangardę o jeden region w następującej kolejności: Chalkidyka -> Macedonia -> Tesalia -> Lokryda -> Fokida. Następnie cofnij **znacznik mobilizacji** na początek **toru**.



## KSIĘGA ZDARZEŃ (AKT I)

Poniżej znajduje się lista możliwych losowych scenariuszy dla **Aktu I** gry. Rozpatrując poszczególne **zdarzenia**, zawsze zaczynaj od góry.

**1.** Perscy najeźdźcy dobili targu z górkimi plemionami północnej Macedonii. Dzięki nim poznali najkrótsze i najbezpieczniejsze górskie szlaki. Mogą teraz łatwiej wesprzeć swoje główne siły.

- ▶ Jeśli awangarda Persów ma na mapie mniej niż 3 **hoplitów**, wzmocnij ich 1 dodatkową figurką **hoplity**. W innym przypadku przesun znacznik na **torze mobilizacji** o jedno pole.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Inwazja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**2.** Epirska wyrocznia w Dodonie przyciągnęła niechcianego gościa. Pielgrzymów zaczął dręczyć Sfinks, zabijając każdego, kto nie zdoła odpowiedzieć na jego zagadki. Wkrótce jego głód wiedzy może skierować go w głąb terytorium Grecji.

- ▶ Umieść Sfinksa na **mapie** (w Epirze). Jeśli Sfinks jest już obecny lub został pokonany, rozegraj zamiast tego **fazę potworów**.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Inwazja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie

**3.** Kserkses wysłał swoich dyplomatów, aby przekonali Ateńczyków do kapitulacji. Misja zakończyła się porażką, ale część posłańców w tajemniczy sposób zniknęła w mieście...

- ▶ Umieść **szpiega** w Attyce.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Inwazja:** +2
- ▶ **Faza potworów:** tak

**4.** Ktoś pomógł uciec z więzienia słynnemu Minotaurowi z Krety. Bestia zmasakrowała króla Minosa, zrujnowała jego pałac i szaleje teraz na wolności.

- ▶ Umieść Minotaura na **mapie** (na Krecie). Jeśli Minotaur jest już obecny lub został pokonany, rozegraj zamiast tego **fazę potworów**.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Inwazja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie

**5.** Persowie nie wahają się wykorzystywać niewolników w walce. Jeśli uznają to za konieczne, mogą zmusić do służby wielu schwytanych Greków. Drżysz na samą myśl o walce z rodakami.

- ▶ Jeśli awangarda Persów ma na mapie mniej niż 3 **hoplitów**, wzmocnij ich 1 dodatkową figurką **hoplity**. W innym przypadku przesun znacznik na **torze mobilizacji** o jedno pole.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Inwazja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**6.** Dochodzą cię niepokojące wieści. Persowie zaczęli rozbijać i obalać wszystkie wspaniałe monumenty, na które się natkną. Zastępują ją posągami Kserksesa Zwycięskiego.

- ▶ Jeśli awangarda Persów jest w Tesalii lub Lokrydzie, zniszcz 1 poziom **monumentu** Zeusa.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Inwazja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie

**7.** Twoi szpiegowie donoszą, że Kserkses zwerbował ostatnio wielu najemników w północnej Afryce. Jeśli jego podbój Grecji nie będzie postępował tak szybko, jak oczekuje, to na pewno wyśle ich przeciwko nam.

- ▶ Jeśli awangarda Persów ma na mapie mniej niż 4 **hoplitów**, wzmocnij ich 1 dodatkową figurką **hoplity**. W innym przypadku przesun znacznik na **torze mobilizacji** o jedno pole.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Inwazja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**8.** Persowie stosują straszliwą karę, znaną jako „skafizm”. Wsadzają skazańców do wydrążonych pni, a następnie polewają ich mlekiem i miodem, aby przyciągnąć owady. Ofiary są powoli pożerane lub gniją żywcem. W rezultacie mieszkańcy okupowanych regionów obawiają się choćby wspomnieć twoje imię.

- ▶ Obniż o jeden **nastawienie ludności** w dwóch najbardziej wysuniętych na północ **krainach** na **mapie** (z czerwoną i żółtą obwódką).
- ▶ **Mobilizacja:** +2
- ▶ **Inwazja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie



**9.** Skrytobójcy w złotych maskach napadli na ciebie w twoim własnym namiocie. Przegnałeś ich, ale jeden z nich zdołał cię zranić. Zaczynasz dochodzenie i szybko odkrywasz, że zostali przemyceni do obozu przez grupę niechętnych ci mieszkańców.

- ▶ Twój bohater otrzymuje 1 obrażenie, jeśli jest w nieufnej krainie, lub 2 obrażenia jeśli jest we wrogiej krainie.
- ▶ Mobilizacja: +2
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: tak

**10.** Rybacy zauważyli dziwny perski statek na wodach Zatoki Meseńskiej. Niedługo potem z morza wynurzyła się olbrzymia Hydra i ruszyła w stronę lojalnej względem ciebie Sparty. Przypadek?

- ▶ Umieść Hydrę na mapie (w Lakonii). Jeśli Hydra jest już obecna lub została pokonana, rozegraj zamiast tego fazę potworów.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: nie

**11.** Zachodnie wybrzeże jest bardzo podatne na infiltrację ze strony Persów. Wysyłasz triremy i wartowników wzdłuż brzegów, ale nie możesz strzec każdej małej zatoczki i każdej ukrytej plaży.

- ▶ Umieść szpiega w Eubei.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +2
- ▶ Faza potworów: tak

**12.** Niektóre sprzymierzone oddziały tracą odwagę, gdy zbliżają się do wroga. Wyczuwając nadchodzącą falę dezercji, prosisz lojalnych weteranów, aby obserwowali resztę.

- ▶ Tracisz połowę (zaokrąglając w górę) swoich sprzymierzonych (żółtych) hoplitów w każdym regionie bez lojalnych (niebieskich) hoplitów.
- ▶ Mobilizacja: +2
- ▶ Inwazja: +0
- ▶ Faza potworów: nie

**13.** Perski dowódca wzenił swoich oficerów w rodziny wszystkich szlacheckich rodów na podbitych terytoriach, przez co rodziny te będą mniej chętne, by cię wspierać.

- ▶ Obniż o jeden nastawienie ludności w dwóch najbardziej wysuniętych na północ krainach na mapie (z czerwoną i żółtą obwódka).
- ▶ Mobilizacja: +2
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: tak

**14.** Podróźni przynoszą wieści o ogromnym, pływającym moście zbudowanym przez Persów na cieśninie bosforskiej. Nowe perskie kohorty są już na pewno w drodze.

- ▶ Jeśli awangarda Persów ma na mapie mniej niż 4 hoplitów, wzmocnij ich 1 dodatkową figurką hoplity. W innym przypadku przesunij znacznik na torze mobilizacji o jedno pole.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: nie

**15.** Wielu władców i bohaterów wątpi, że jesteś właściwą osobą, aby chronić ich ziemię przed Persami. Niektórzy tworzą nawet własne armie i rzucają wyzwanie twojemu zwierzchnictwu.

- ▶ Tracisz 2 wybranych hoplitów w każdej nieufnej krainie oraz 4 wybranych hoplitów w każdej wrogiej krainie.
- ▶ Mobilizacja: +2
- ▶ Inwazja: +0
- ▶ Faza potworów: tak

**16.** Po przebudzeniu mieszkańcy Beocji zobaczyli coś niezwykłego. Wydawało się, że nad horyzontem unoszą się dwa słońca. Kilka minut później miastem wstrząsnęły okrzyki przerażenia ludzie zrozumieli, że drugim słońcem było tak naprawdę wielkie, metalowe ciało Cyklopa.

- ▶ Umieść Cyklopa na mapie (w Beocji). Jeśli Cyklop jest już obecny lub został pokonany, rozegraj zamiast tego fazę potworów.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: nie

**17.** Persowie wysłali bandy przepatrywaczy, którzy przemierzają się po całej krainie, podpalając wszystko na swej drodze. Wiele miast odwołuje wojska, które wcześniej wysłali ci ze wsparciem, aby móc chronić swe wioski i uprawy.

- ▶ Tracisz połowę (zaokrąglając w górę) swoich sprzymierzonych (żółtych) hoplitów w każdym regionie bez lojalnych (niebieskich) hoplitów.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +0
- ▶ Faza potworów: tak

**18.** Perscy agenci zdołali uwolnić słynnego miejscowego bandytę, który czekał na egzekucję w Akarnanii. W zamian, wraz ze swymi ludźmi, zaczął przekazywać Persom różne informacje.

- ▶ Umieść szpiega w Akarnanii.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +2
- ▶ Faza potworów: nie

**19.** Wiele osób zaczęło rozsiewać plotki o twojej śmierci w ostatniej bitwie. Aby udowodnić, że się mylą, szybko piszesz odezwę do wszystkich sprzymierzonych dowódców. Nim jednak otrzymają wieści, wielu z nich przysięga lojalność komuś innemu.

- ▶ Tracisz kontrolę nad wszystkimi sprzymierzonymi regionami w nieufnych lub wrogich krainach.
- ▶ Mobilizacja: +2
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: tak

**20.** Ktoś zapomniał zatrzęsnać wrota Hadesu i na wolność wydostał się Cerber, który grasuje teraz na naszej ziemi.

- ▶ Umieść Cerbera na mapie (w Beocji). Jeśli Cerber jest już obecny lub został pokonany, rozegraj zamiast tego fazę potworów.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: nie

**21.** Zbliża się czas inwazji, więc dobrzy wojownicy szybko stają się wręcz bezcenni. Przekonujesz się o tym na własnej skórze, gdy część twoich wojsk zostaje przekupiona i dołącza do innych królów i szlachty.

- ▶ Tracisz 2 wybranych hoplitów w każdej nieufnej krainie oraz 4 wybranych hoplitów w każdej wrogiej krainie.
- ▶ Mobilizacja: +2
- ▶ Inwazja: +0
- ▶ Faza potworów: tak

**22.** Przedziwny, metalowy statek rzucił kotwicę u wybrzeży Etolii. Ponoć z pokładu zesła Meduza, zamrażając wodę i ziemię pod swoimi stopami.

- ▶ Umieść Meduzę na mapie (w Etolii). Jeśli Meduza jest już obecna lub została pokonana, rozegraj zamiast tego fazę potworów.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: nie

**23.** Twój szpieg w Persepolis donosi, że Kserkses publicznie stracił kilku dowódców, których uważał za zbyt wolnych lub nieskutecznych. Jego oficerowie w Grecji zrobią wszystko, by nie zawieść swego pana.

- ▶ Jeśli awangarda Persów ma na mapie mniej niż 3 hoplitów, wzmocnij ich 1 dodatkową figurką hoplity. W innym przypadku przesunij znacznik na torze mobilizacji o jedno pole.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +1
- ▶ Faza potworów: tak

**24.** Trzeba było nie ufać artystom! Słynny meseński poeta publicznie wychwala Kserksesa i popiera perskie rządy! Niestety ma zbyt wielu naśladowców i jest zbyt popularny, by go zabić.

- ▶ Umieść szpiega w Elidzie.
- ▶ Mobilizacja: +1
- ▶ Inwazja: +2
- ▶ Faza potworów: nie





## ZAKOŃCZENIE AKTU I

**Akt I** dobiega końca (gracz musi rozegrać całą **fazę wydarzeń**), gdy dojdzie do jednego z poniższych zdarzeń:

- **Awangarda** Persów dotrze do Fokidy, niszcząc **Wyrocznię Delficką**, a z nią wszelkie marzenia o zjednoczonej Grecji.



- Wszyscy perscy **hoplici** zostaną usunięci z **mapy**. Oznacza to, że udało ci się zdławić pierwszą falę wrogiej inwazji.



- Kiedy **znacznik perskiej inwazji** dojdzie do 10, pokazując, że Kserkses jest już w pełni gotów do ataku.



## POKŁOSIE AKTU I

Przed rozpoczęciem **Aktu II**, wykonaj wszystkie następujące czynności:

1. Usuń wszystkich **hoplitów z mapy** (sprzymierzonych, lojalnych i perskich), a także usuń wszystkich **kapłanów z monumentów**. Pozostaw jedynie **znaczniki kontroli, potwory, żetony chwały, oraz szpiegów**.
2. Jeśli **Akt I** zakończył się wejściem perskiej **awangardy** do Fokidy, usuń **Wyrocznię Delficką z mapy** i umieść 1 żółtego **kapłana** na każdym **monumencie**. Każdy zablokuje jedno miejsce, zmniejszając liczbę **kapłanów**, których można tam wstawić. Jeśli uda ci się uratować Wyrocznię, otrzymujesz 1 niebieskiego **kapłana**.
3. Jeśli **Akt I** zakończył się militarną dominacją Imperium Perskiego (**znacznik inwazji** osiągnął pole 10), Persowie będą mieć inicjatywę na początku **Aktu II**. Rozpocznij kolejną część gry od **fazy wydarzeń** przez dobranie nowego żetonu z liczbą i realizację odpowiedniego **scenariusza**.
4. Zdejmij wszystkie **żetony wykorzystanych akcji** z twojej planszy gracza.
5. Umieść **żeton mobilizacji** na pierwszym polu **toru mobilizacji**, a twój niebieski **żeton kontroli** na tym samym polu co zielony **żeton kontroli** na **torze inwazji**. To będzie twój **znacznik zwycięstwa**.
6. Sprawdź, czy na mapie są jakieś niedokończone **zadania** (wliczając w to **zadanie**, które aktualnie wykonujesz). Zajrzyj poniżej do sekcji NIEUDANE ZADANIA i wprowadź odpowiednie konsekwencje.
7. Umieść perski **żeton kontroli** w Macedonii. Usuń każdy swój **żeton kontroli** w czerwonej **krainie**.
8. Umieść żółtego **hoplitę** w każdym **sprzymierzonym** (żółtym) **regionie**.
9. Umieść niebieskiego **hoplitę** w każdym **lojalnym** (niebieskim) **regionie**.
10. Jeśli kontrolujesz Lakonię niebieskim **żetonem**, umieść w tym **regionie** 2 **hoplitów** zamiast 1.

## NIEUDANE ZADANIA

Jeśli twój **bohater** wykonywał **zadanie** w momencie zakończenia **Aktu I**, przestaw go do odpowiedniego **regionu** oraz usuń z gry **kartę i żeton zadania**. **Zadanie** traktowane jest jako zaliczone, ale nie wpływa na **nastawienie** ludności, ani nie zapewnia żadnych nagród.

Wszystkie **zadania**, których nie udało się wypełnić, będą miały negatywne konsekwencje. Zapoznaj się z opisami poniżej i wprowadź je w życie, jeśli to konieczne.

- **Woły Geriona** - nie udało ci się ochronić stada przed nadejściem wojny. Z twojej straty skorzystała perska armia i będzie teraz mogła szybciej rozpocząć inwazję. Umieść **żeton mobilizacji** na trzecim polu **toru mobilizacji**.
- **Pomóż Atlasowi** - Atlas chwiewie się, gdy perski jad wypala jego żyły. W całej Grecji trzęsie się ziemia, a mężczyźni potrzebni są do odbudowy zniszczonych murów i wykopywania ofiar spod gruzów. Werbunek nowych żołnierzy jest przez to znacznie trudniejszy. Rozpoczynasz **Akt II** z zasłoniętą **akcją „Werbunku”** na twojej **planszy bohaterów** (użyj tym celu żetonu wykorzystanej akcji, który został odrzucony w fazie przygotowania **Aktu I**).
- **Zabij ptaki stymfalijskie** - te skrzydlate monstra znalazły łatwy żer na twoich ziemiach, a mieszkańcy zaczęli w ciebie wątpić. Niektórzy mają nawet nadzieję, że to tyran Kserkses zapewni im bezpieczeństwo. Przesuń żetony na wszystkich **torach nastawienia** o 1 w dół.
- **Oczyść stajnie Augiasza** - ostatecznie nie udało ci się spełnić prośby króla Augiasza. W zamian postanowił zachować neutralność w wojnie przeciwko perskiemu imperium. Uważnie obserwuj obie strony i nie wykona ruchu, dopóki nie będzie przekonany o czyjejs przewadze. Umieść perskiego **szpiega** w Elidzie. Jeśli **szpieg** już tam był, umieść w tym **regionie** perski **znacznik kontroli**.
- **Łowy kalidońskie** - Ojneus nie zdołał schwytać dzika. Co gorsze, powszechne wzburzenie wywołały pogłoski, że to bogowie sprowokowali perską inwazję. Rozwścieczone tłumy zaczęły oblegać świątynie i monumenty. Nim udało ci się odzyskać kontrolę, zburzono lub zbezczeszczono wiele posągów. Zniszcz 1 poziom każdego **monumentu** na **mapie**, chyba że jest to ich ostatni poziom.
- **Królowa Amazonek** - perscy podlegacze umiejętnie wykorzystali Amazonki przeciwko ich królowej. Upadła, a wkrótce potem Kserkses bez większego wysiłku przejął Chalkidykę. Umieść w tym **regionie** perski **znacznik kontroli**.
- **Wyprawa po Złote Runo** - wspaniałe prezenty i ogromne łapówki pozwoliły Persom przekonać wiele miast, by ich wsparły. Umożliwiły także Kserksesowi zakup floty tak wielkiej, że odebrał ci prawie całe morze. Nie możesz przemieszczać swoich jednostek żadnymi **szlakami morskimi**, za wyjątkiem dwóch: Beocja-Eubea, Kreta-Argolida.
- **Na ratunek Prometeuszowi** - kiedy Kserkses odnalazł Prometeusza, wykorzystał wiedzę perskich mędrców i czarowników, aby go uwolnić. Następnie przekonał tytana, że Grecy są niewdzięczni i niegodni jego daru, jako że tak długo pozwolili na jego zniewolenie. Spragniony zemsty Prometeusz wrócił do Grecji. Musiałeś stanąć z nim do pojedynku. Udało ci się przeżyć, ale zostałeś ciężko ranny (otrzymujesz 2 **obrażenia**).



# AKT II

Ziemia drży pod butami największej armii, jaką widziała antyczna Grecja. Główne siły Persów, prowadzone przez samego Kserksesa przekroczyły już naszą granicę. Podbiją wszystkie regiony, jeden po drugim, chyba że znajdziesz sposób, aby ich powstrzymać.

## MOBILIZACJA PERSÓW

Za każdym razem, gdy perska armia ruszy naprzód dzięki dojściu do końca **toru mobilizacji**, wykonaj następujące czynności:

1. Sprawdź każdy **region** kontrolowany przez Persów (w kolejności zgodnej z numerami na **mapie**). Umieść 1 perskiego **hoplitę** w każdym sąsiednim **regionie**, oprócz tych już podbitych przez wroga. Po zakończeniu rozstawiania jednostek, przejdź do rozpatrywania **bitew**.



2. **Bitwy** toczone są na normalnych zasadach, w każdym **regionie**, w którym znajdują się jednocześnie twoi oraz perscy **hoplici**. Rozpatrz je w kolejności zgodnej z numerami na **mapie**.



3. Usuń swój **znacznik kontroli** z każdego **regionu**, w którym pozostają perscy **hoplici**.
4. Jeśli siła Persów w dowolnym **regionie** jest równa lub wyższa od **siły populacji**, usuń wszystkich perskich **hoplitów** i zamiast nich umieść w tym regionie zielony **znacznik kontroli**. Porównując **siłę** pamiętaj, że każdy perski **hoplita** ma wartość 2.

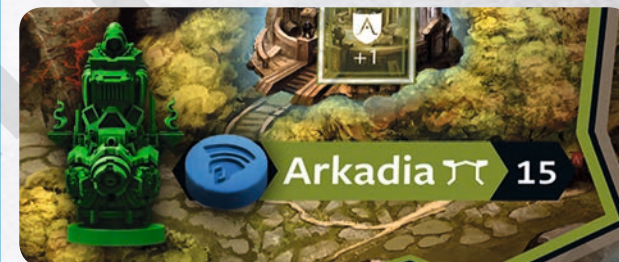


## FAZA SZPIEGÓW

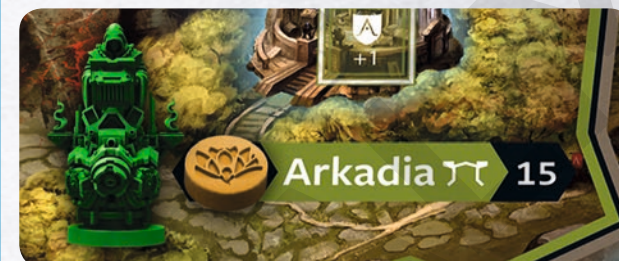
W rozgrywce solowej Kserkses będzie często korzystał ze swoich **szpiegów**. Zaczęli pojawiać się na **mapie** w **Akcie I**, choć nie odgrywali żadnej roli (oprócz zwiększania wartości **dowodzenia Kserksesa**) aż do rozpoczęcia **Aktu II**. Niektóre **scenariusze** w drugiej części gry będą prowadziły do rozpatrzenia **fazy szpiegów** i dołożenia nowego **szpiega**.

Rozgrywając **fazę szpiegów** należy sprawdzić każdy **region**, w którym znajduje się jeden ze **szpiegów** Kserksesa. W zależności od koloru **znacznika kontroli** w tym regionie, sytuacja rozwija się następująco:

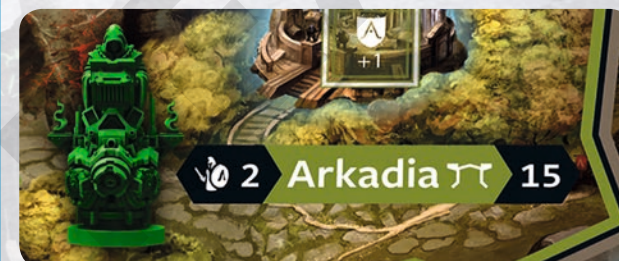
- Jeśli **żeton kontroli** jest niebieski (**region lojalny**), zamień go na żółty (**sprzymierzony**).



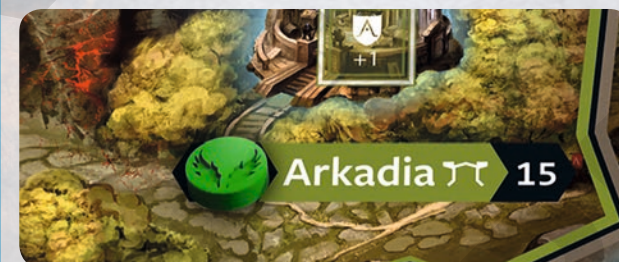
- Jeśli **żeton kontroli** jest żółty (**region sprzymierzony**), usuń go i wycofaj swoją **armię** z tego **regionu**.



- Jeśli nie ma **żetonu kontroli**, umieść w tym **regionie** zielony **żeton kontroli** i wycofaj stąd swoją **armię**.



- Jeśli **żeton kontroli** jest zielony, usuń **szpiega** z gry.



## USUWANIE SZPIEGÓW

Podczas **Aktu II**, twój **bohater** może usuwać perskich **szpiegów**. By tego dokonać, musi być w **regionie**, w którym znajduje się **szpieg** i poświęcić na to całą **akcję ruchu bohatera**. Usuń wtedy **szpiega** z tego **regionu** i umieść go na **torze dowodzenia Kserksesa** (na pierwszym wolnym polu od prawej).



# KSIĘGA ZDARZEŃ (AKT II)

Poniżej znajduje się lista możliwych losowych scenariuszy dla **Aktu II** gry. Rozpatrując poszczególne **zdarzenia**, zawsze zaczynaj od góry.

**1.** *Wbrew opinii wielu Greków, Kserkses nie jest brutalnym dzikusem. Potrafi być bardzo przekonujący, przeciągając na swoją stronę wielu słynnych ateńskich filozofów.*

- ▶ Rozegraj **fazę szpiegów**. Umieść **szpiega** w Attyce.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**2.** *Imperium Perskie ma wieloletnie doświadczenie w poskramianiu podbitych terenów. Szybko wymieni-li lub przekupili miejscową arystokrację we wszystkich okupowanych regionach, przez co znacznie trudniej jest uzyskać ci wsparcie.*

- ▶ Obniż o jeden **nastawienie ludności** w każdej **krainie**, w której Persowie mają choć jeden **żeton kontroli**.
- ▶ **Mobilizacja:** +2
- ▶ **Faza potworów:** nie

**3.** *Miałeś nadzieję, że znajomość terenu zapewni przewagę twojej armii. Niestety, Persowie sprowadzili miejscowych przewodników, których wiedza o tajnych przejściach i ukrytych wąwozach zaskoczyła nawet ciebie.*

- ▶ Tracisz 1 **hoplitę** w każdym **regionie** każdej **niefnej krainy** oraz 2 **hoplitów** w każdym **regionie** każdej **wrogiej krainy**.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**4.** *Imperium Perskie jest rozległe, a Kserkses prowadzi wiele wojen. Jeśli będzie pewien szybkiego zwycięstwa w Grecji, przeniesie część swoich wojsk na inne fronty.*

- ▶ Jeśli twój **znacznik zwycięstwa** jest po lewej stronie znacznika perskiej **inwazji**, cofnij **znacznik perskiej inwazji** o 1.
- ▶ **Mobilizacja:** +3
- ▶ **Faza potworów:** nie

**5.** *Szpiedzy Kserksesa wiedzą, jak zaszkodzić twojej reputacji. We wszystkich kontrolowanych przez Persów regionach pojawili się fałszywi świadkowie, oskarżający cię o niekompetencję, tchórzostwo, pijaństwo i praktykowanie czarnej magii.*

- ▶ Obniż o jeden **nastawienie ludności** w każdej **krainie**, w której Persowie mają choć jeden **żeton kontroli**.
- ▶ **Mobilizacja:** +2
- ▶ **Faza potworów:** tak

**6.** *W tak niesprzyjających okolicznościach nawet najdzielniejsi królowie tracą odwagę. Wiele miast odwołuje wojska, które oddali wcześniej pod twoją komendę, aby teraz samodzielnie przygotować się do obrony. Twoi oficerowie robią co w ich mocy, aby ograniczyć straty, ale nie mogą być wszędzie.*

- ▶ Tracisz połowę (zaokrąglając w górę) swoich **sprzymierzonych** (żółtych) **hoplitów** w każdym **regionie** bez **lojalnych** (niebieskich) **hoplitów**.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie

**7.** *Chodzą pogłoski, że kilku sabotażystów Kserksesa obeszło góry i pojawiło się w Akarnanii. Czas pokaże, jakie szkody zdołają wyrządzić.*

- ▶ Rozegraj **fazę szpiegów**. Umieść **szpiega** w Akarnanii.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**8.** *Twoje dążenie do zmobilizowania mieszkańców Grecji czasami naraża cię na niebezpieczeństwo. Miasto, do którego przybyłeś, okazuje się szczególnie wrogie. Gdy tylko przekraczasz bramę, zostajesz obrzucony kamieniami i głośnymi przekleństwami. Odchodzisz, mając posiniaczone zarówno ciało, jak i godność.*

- ▶ Twój **bohater** otrzymuje 1 **obrażenie**, jeśli jest w **niefnym regionie**, lub 2 **obrażenia** jeśli jest we **wrogim regionie**.
- ▶ **Mobilizacja:** +2
- ▶ **Faza potworów:** nie

**9.** *Zamieszki podżegane przez prowokatorów Kserksesa rozprzestrzeniają się niczym błyskawica. Otrzymujesz doniesienia o gromadach chłopów, którzy atakują twoich żołnierzy w całym kraju.*

- ▶ Tracisz 1 **hoplitę** w każdym **regionie** każdej **niefnej krainy** oraz 2 **hoplitów** w każdym **regionie** każdej **wrogiej krainy**.
- ▶ **Mobilizacja:** +2
- ▶ **Faza potworów:** tak

**10.** *Kserkses zdołał przemycić drogą morską kilku swych najlepszych szpiegów i umieścił ich tuż pod twoim nosem, daleko od linii frontu.*

- ▶ Rozegraj **fazę szpiegów**. Umieść **szpiega** w Elidzie.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie

**11.** *Persowie nie interesują się naszymi bogami. Interesuje ich jednak budulec, który mogą wykorzystać do wznoszenia fortec, strażnic i mostów.*

- ▶ Zniszcz 1 poziom najwyższego **monumentu** w **regionach** kontrolowanych przez Perskie Imperium.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**12.** *Żołnierzy Kserksesa bawiło odtupywanie marmurowych fallusów z posągów Dionizosa rozsianych po całym kraju. Greccy rolnicy nie byli tym zachwyceni.*

- ▶ Jeśli twój **znacznik zwycięstwa** jest po lewej stronie **znacznika** perskiej **inwazji**, cofnij **znacznik perskiej inwazji** o 1.
- ▶ **Mobilizacja:** +3
- ▶ **Faza potworów:** nie

**13.** *Okazuje się, że młoda żona króla Akarnanii pochodzi ze szlacheckiej perskiej rodziny. Jesteś pewien, że potajemnie pracuje dla Kserksesa, ale mimo to nie możesz ryzykować jej usunięcia.*

- ▶ Rozegraj **fazę szpiegów**. Umieść **szpiega** w Akarnanii.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**14.** *Kiedy Persowie podbili pierwsze prowincje, więszość Greków spodziewała się rzezi i grabieży. Kserkses był jednak na to zbyt mądry. Zamiast tego obniżył podatki, przeciągając wielu obywateli na swoją stronę.*

- ▶ Obniż o jeden **nastawienie ludności** w każdej **krainie**, w której Persowie mają choć jeden **żeton kontroli**.
- ▶ **Mobilizacja:** +2
- ▶ **Faza potworów:** nie

**15.** *W armii perskiej służą żołnierze z wielu egzotycznych krain. Kserkses wysłał do walki kohorty konnych łuczników z dalekiego wschodu, którzy sięgają spustoszenie wszędzie tam, gdzie twoja obecność nie jest wystarczająco silna.*

- ▶ Tracisz 1 **hoplitę** w każdym **regionie** każdej **niefnej krainy** oraz 2 **hoplitów** w każdym **regionie** każdej **wrogiej krainy**.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**16.** *Podobno w Eubei pojawił się tajemniczy, zakapturzony nieznajomy. Lokalna milicja próbowała go schwycić, a ten zamienił ich w kamień. To na pewno jeden z magów Kserksesa.*

- ▶ Rozegraj **fazę szpiegów**. Umieść **szpiega** w Eubei.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie

**17.** *W twojej armii wzbiera panika. Żołnierze opowiadają przerażające historie o Nieśmiertelnych - osobistych strażnikach Kserksesa, którzy ponoć piją ludzką krew i których nie ma się żadna broń. Doprowadzasz do schwytania i publicznej egzekucji jednego z Nieśmiertelnych, ale jest już za późno.*

- ▶ Tracisz połowę (zaokrąglając w górę) swoich **sprzymierzonych** (żółtych) **hoplitów** w każdym **regionie** bez **lojalnych** (niebieskich) **hoplitów**.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**18.** *Wygląda na to, że sami bogowie nie chcieliby widzieć Grecji w rękach Kserksesa. Klęski żywiołowe uderzają w jego armie. Nie jesteś pewien, czy powinieneś się radować, czy też wstydzić, że bogowie wątpią w twoją samodzielną wygraną.*

- ▶ Jeśli twój **znacznik zwycięstwa** jest po lewej stronie **znacznika** perskiej **inwazji**, cofnij **znacznik perskiej inwazji** o 1.
- ▶ **Mobilizacja:** +3
- ▶ **Faza potworów:** nie

**19.** *W Mesenii często można było spotkać egipskich handlarzy zbożem. Zaskoczyło cię, ilu z nich okazało się perskimi szpiegami.*

- ▶ Rozegraj **fazę szpiegów**. Umieść **szpiega** w Elidzie.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** tak

**20.** *Twój najlepszy szpieg niedawno wrócił z Persepolis z interesującymi wiadomościami. Teraz jego konkubina donosi, że zaczął się podejrzenie zachowywać. Czyżby został podwójnym agentem?*

- ▶ Rozegraj **fazę szpiegów**. Umieść **szpiega** w Eubei.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie



**21.** Niedawne zwycięstwa spowolniły postępy Persów. Ich dowódcy są zbyt zajęci ucztowaniem, pićm i grabieżą, by zwracać uwagę na twoje manewry. Powinieneś to wykorzystać.

- ▶ Jeśli twój **znacznik zwycięstwa** jest po lewej stronie **znacznika perskiej inwazji**, cofnij **znacznik perskiej inwazji** o 1.
- ▶ **Mobilizacja:** +3
- ▶ **Faza potworów:** tak

**22.** Pewna znana wyrocznia zaczęła niedawno przepowiadać zwycięstwo Persów, a następnie nadejście ery pokoju i dobrobytu. Jesteś pewien, że została przekupiona przez Kserksesa.

- ▶ Rozegraj **fazę szpiegów**. Umieść **szpiega** w Attyce.
- ▶ **Mobilizacja:** +1
- ▶ **Faza potworów:** nie

**23.** Wojna spustoszyła krajobraz Grecji i wielu niewinnych ludzi straciło życie podczas walk twoich żołnierzy z Persami. Zaskoczyła cię więc delegacja mieszkańców podbitych regionów, którzy poprosili cię, byś nie odbijał ich ziemi. Wolą pozostać pod rządami wroga, niż ponownie doświadczyć wojny. Tchórze!

- ▶ Obniż o jeden **nastawienie ludności** w każdej **krainie**, w której Persowie mają choć jeden **żeton kontroli**.
- ▶ **Mobilizacja:** +2
- ▶ **Faza potworów:** tak

**24.** Perscy urzędnicy zabrali się za dysydentów na podbitych terytoriach. To dobra wiadomość! Im więcej żołnierzy wyślą na rebeliantów, tym mniej będzie walczyć z tobą na linii frontu.

- ▶ Jeśli twój **znacznik zwycięstwa** jest po lewej stronie **znacznika perskiej inwazji**, cofnij **znacznik perskiej inwazji** o 1.
- ▶ **Mobilizacja:** +3
- ▶ **Faza potworów:** nie

## ZAKOŃCZENIE AKTU II

Akt II - jak i cała gra - kończą się porażką, gdy dojdzie do dowolnej z poniższych sytuacji:

- Persowie kontrolują w pełni 2 **krainy**.



- Jeden z **monumentów** jest całkowicie zniszczony.



- Persowie umieszczają 13 **żeton kontroli** na planszy (ich ostatni, wliczając w to dwa zielone żetony używane jako **znaczniki inwazji** oraz **mobilizacji**).



Wygrasz, gdy spełnisz jeden z następujących warunków:

- Twój **znacznik zwycięstwa** na torze perskiej inwazji dojdzie do 0.



- Po ostatniej turze gry (i odsłonięciu ostatniego **żetonu wykorzystanej akcji**) masz więcej kontrolowanych **regionów** (zarówno niebieskich jak i żółtych) niż Persowie.



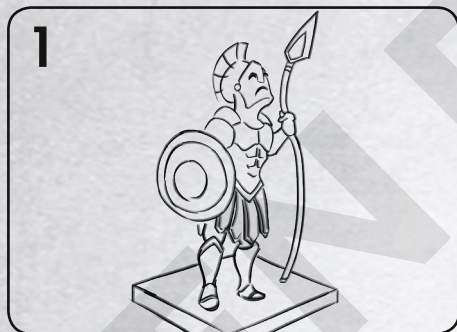
- Wszystkie perskie **żetony kontroli** zostaną usunięte z mapy.





# KRÓTKA INSTRUKCJA NAPRAWIANIA WYGIĘTYCH/POŁAMANYCH FIGUREK!

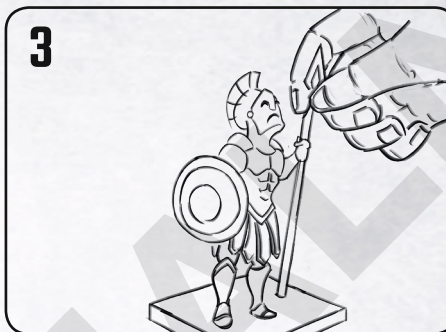
Plastikowe figurki mogą się odkształcić pod wpływem wysokiej temperatury. Po schłodzeniu utrzymają dany kształt. Niektóre elementy mogą być powyginane, ale w łatwy sposób można to naprawić.



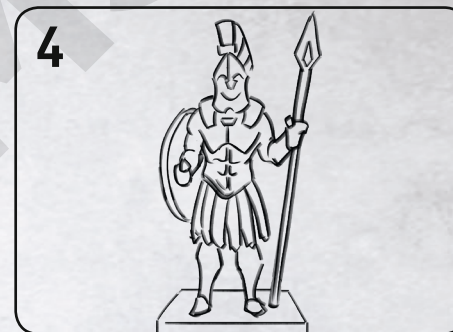
1 Weź wygięty element.



2 Wystaw go na działanie wyższej temperatury (gorące powietrze z suszarki włosów albo ciepła woda).



3 Nagnij element do odpowiedniej pozycji.

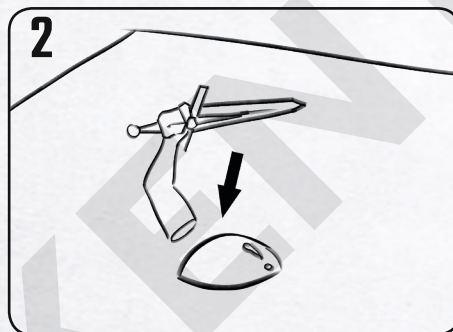


4 Po wystudzeniu figurka pozostanie we właściwej pozycji.

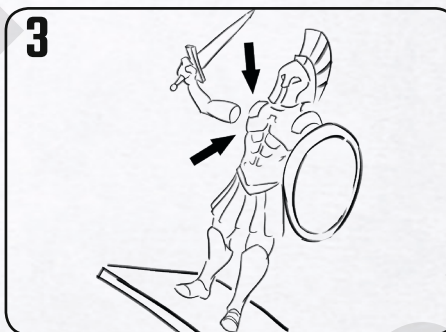
Niektóre elementy mogą być odłamane. Zdarza się to co prawda bardzo rzadko, ale jest możliwe. Jeśli chcesz naprawić taką figurkę, wystarczy odrobina kleju typu SuperGlue i postępowanie zgodnie z poniższymi wskazówkami.



1 Wyciśnij kroplę kleju na twardą powierzchnię, której nie będziesz później potrzebować.



2 Włóż złamany element w miejscu pęknięcia do kropli kleju - będzie to punkt styżny.



3 Dopasuj złamany element do figurki w miejscu złamania i przytrzymaj go przez 1-2 minuty, do chwili wyschnięcia kleju.

**W przypadku pojawienia się problemu możesz także zwrócić się do nas!**

**Wyślij wiadomość ze strony <http://www.phalanxgames.pl/kontakt/>**

**Chętnie pomożemy/ wyślemy zastępcze elementy!**



**PHALANX**

**EDYCJA POLSKA  
VERTIMA Sp. z o.o.**

**Rynek 23/7, 45-015 Opole  
[www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)**