

1.0 Wstęp

- Assyrian Wars jest grą dla od jednego do pięciu graczy, która symuluje starcie pomiędzy Asyrią i sąsiednimi narodami w latach 722-650 pne. Gracze grają jednym lub kilkoma mocarstwami (spośród pięciu) uczestniczącymi w rozgrywce. Twórca gry rekomenduje grę w trzech lub więcej graczy

1.1 Nacje

- Assyrian Wars dzieli kraje uczestniczące w grze na mocarstwa, państwa drugorzędne, miasta handlowe oraz koczowników.
- Mocarstwami [Powers] są: 1) Assyria (AS), 2) Media (ME), 3) Egipt (EG), 4) Babilonia (BA), 5) Elam (EL)
- Kontrola Graczy. O tym kto gra którym mocarstwem decyduje liczba graczy oraz scenariusz. Początkowy *POZIOM ECO* i inne informacje zawarte w scenariuszu mogą być inne od tego co wynika z mechaniki gry, lecz te modyfikacje są wykonane na poczet działań mających miejsce przed rozpoczęciem scenariusza.

Players	AS	ME	EG	BA	EL
Campaign					
5	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	3
3	1	3	2	2	3
2	1	2	2	2	2
Rise and Fall					
4	1	2	-	3	4
3	1	2	-	2	3
2	1	2	-	2	2
The Two Rivers					
3	1	-	-	2	3
2	1	-	-	2	2

- Jeśli gracze nie są w stanie ustalić kto gra którym mocarstwem/-ami, każdy z nich rzuca jedną kością. Ten, który wyrzuci najwięcej oczek wybiera jako pierwszy itd. W punkcie 8.4 opisane zostały specjalne zasady dla dwóch graczy.
- Państwami drugorzędnymi [Minor Countries (Minors)] są: 1) Fenicja, 2) Judea, Izrael, 3) Syria, 4) Urartu, 5) Frygia oraz 6) Persja.
- Miastami handlowymi są [Minor Cities] Cypr, Petra, Adana, Malatia, Dilmun, oraz Zirkitia
- Koczownicy [Nomad Tribes (Nomads)]. Arabowie i Aramejczycy są specjalnymi najemnikami. Scytowie i Kimmerowie są niezależnymi plemionami.
- Obozy. Obóz Asyryjski to Assyria oraz jej sojusznicy. Obóz Rebeliancki to wszystkie kraje które sprzeciwiają się rządowi asyryjskiego Króla Świata. „Pozostałe kraje” to te które nie należą do żadnego z powyższych obozów.
- Sprawdź w scenariuszu status polityczny każdego z krajów na początku gry.

1.2 Plansza

- Plansza podzielona jest na pola.
- Okrągłe pola nie dają wpływów.
- Połączone dwa kwadraty przedstawiają miasto lub fortecę.
- Kwadratowe pola używane są dla krajów o stałych wpływach (Persja).
- Pola z liczbą nad miastem [POZIOM ECO] przedstawiają bogate miasta o silnej ekonomii.
- Stolice mają wieże a ich nazwy podkreślone są na czerwono.
- Wszystkie pola mają szlaki, które wskazują, pomiędzy którymi polami jest dozwolony ruch. Morze podzielone jest na *strefy morskie*. Te pooddzielane są przez ciemne niebieskie linie. Strefy morskie nie mają nazw – identyfikujemy je przez przyległe do nich przybrzeżne pola.

1.3 Teren

- Pola na własnym terytorium danego państwa mają nadrukowany na nim kolor danego państwa i zwane są polami rodzimymi (home areas). Wszystkie pola z dwoma kolorami (kolor właściciela na górze, biały na dole) zwane są polami powiązanymi (associated areas). Jednakże terytoria powiązane liczą się jako miasta przy obliczaniu wpływów.
- Pola powiązane mogą zostać przejęte przez inne państwa, licząc się jako terytoria powiązane dla nowego właściciela tak długo jak długo utrzymuje on tam swój garnizon.
- W strefy morskie nie mogą wkraczać lub przekraczać ich oddziały lądowe.
- Kraj Nadmorski [Sealand] jest jednocześnie lądem i morzem. Mogą tam wkraczać i oddziały lądowe i okręty. Wejście do lub wyjście z Kraju Nadmorskiego kosztuje 2AP oraz powoduje zmęczenie dla nie-babilońskich oddziałów.
- Od twórcy gry: w starożytności linia brzegowa Zatoki Perskiej (znanej wtedy jako Gorzka Rzeka) była inna od dzisiejszej.*
- Nie można wchodzić lub przekraczać dużej strefy morskiej na środku morza chyba, że przemieszczasz się do Strefy Handlowej. Jeśli chcesz przesunąć się do innej strefy morskiej musisz poruszać się przez strefy morskie wzdłuż wybrzeża.
- Na oddziały lądowe wpływa teren, przez który przechodzi szlak, wykorzystywany przez atakującego do wejścia na pole bitwy.
- Cyfra wydrukowana na mieście zwana jest poziomem obrony miasta. Jest to liczba kostek bitewnych przewidzianych przeciwko atakującym miasto wojskom oblężniczym.
- Fortece. „Atakujący –1” obniża o jeden wszystkie współczynniki bitewne atakujących fortecę wojsk oblężniczych. Fortece są miastami o potężnych murach miejskich. Forteca różni się od innych miast wyższymi murami, ciemnymi wieżami i umieszczonym w bramie poziomem obrony miasta.
- Oddziaływanie szlaków oraz granic. Przepisy wydrukowane są w wersji czarno-białej. Jeśli jest potrzebny kolor do identyfikacji wpływu jest on określony. W innym razie kolor nie jest określony.
- Zwykłe szlaki (czarne). Nie ma żadnych kar za przechodzenie zwykłymi szlakami.

- Pustynie (pomarańczowa linia na białym tle). Sprawdź zmęczenie natychmiast po przejściu pustyni. Także sprawdź zmęczenie na początku impulsu dla pola, które posiada tylko szlaki pustynne.
- Rzeki (niebieskie). obrońca rzuca dodatkową jedną kostką bitewną. Tylko jedna kostka bitewna jest używana nawet, jeśli przekroczona zostanie większa ilość rzek.
- Szlaki górskie (przerywane czarne). obrońca rzuca dwiema dodatkowymi kostkami bitewnymi
- Media (białe). Oddziały inne niż regularne wojska medyjskie muszą sprawdzić zmęczenie natychmiast po ich przejściu. Broniące się regularne wojska medyjskie używają jednej dodatkowej kostki bitewnej.
- Tylko Medowie (czerwone). Tylko regularne wojska medyjskie mogą przekraczać te szlaki oraz wchodzić na Pole „Medyjski Daleki Wschód”

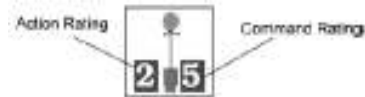
2.0 **Żetony.** W większości przypadków ta sama ikona jest wykorzystana dla tego samego typu oddziałów wszystkich państw. Czasami zastosowane są osobne ikony dla poszczególnych krajów. Jeśli tak się dzieje jest to podpisane pod ikoną

2.1 Oddziały

2.1.1 **Oddziały lądowe:** Ciężka Piechota (HI), Lekka Piechota (LI), Ciężka Kawaleria (HC), Lekka Kawaleria (LC), Łucznicy Konni (HB), Łucznicy (B), Rydwany (CH).

- Każdy oddział ma wydrukowaną cyfrę oraz symbol. Cyfra jest równa współczynnikowi bojowemu tego oddziału. Symbol identyfikuje zaś klasę jednostki
- Część typów oddziałów używa różnych symboli (patrz wyżej)
- Tylko grając ze specjalnymi zasadami z rozdziału 9.7 (od tłumacza – ZALECAM!!!) rozróżniamy typy oddziałów. W innym przypadku są one traktowane tak samo i jedyną istotną informacją jest współczynnik bojowy

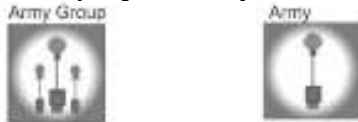
2.1.2 Dowódcy.



- Współczynnik Dowodzenia (Command Rating) dowódcy jest to maksymalna liczba regularnych oddziałów którymi może dowodzić. Współczynnik Bitewny (Action Rating) jest używany jako modyfikator w bitwach, rzutach na przechwycenie oraz w czasie uciezek. Jeśli gra nie jest prowadzona ze specjalnymi zasadami (rozdział 9.2) dowódcy zawsze używają swojej silniejszej strony (awersu).

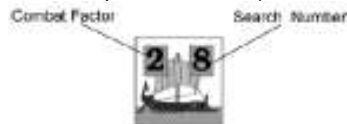


- Królowie. Królowie działają jak dowódcy ale nie mają rewersu (strony ze zredukowaną siłą). Rewers przedstawia innego króla. Ogólny żeton króla (w przeciwieństwie do nazwanych władców) promuje zwykłego dowódcę na króla oraz podnosi w ten sposób jego współczynniki. (patrz 6.3)



- Armia i Zgrupowanie Armii. Żetony te mogą być używane do zredukowania bałaganu na planszy, kiedy jest tam za dużo oddziałów na tym samym polu. Żeton ten wędruje na dane pole zaś oddziały umieszczone są na Karcie Zgrupowanie Armii danego gracza.

2.1.3 **Okrety.** Okrety może transportować jeden oddział oraz posiada współczynnik bojowy oraz współczynnik poszukiwania (Search Number)



Awers i rewers.

- Prawie wszystkie żetony są zadrukowane na awersie i rewersie.
- Rewers jest płaski. Awers ma lekko zaokrąglone krawędzie.
- Współczynniki bojowe na rewersie są zawsze mniejsze niż na awersie
- Cyfry na awersie są czarne, cyfry na rewersie (stronie zredukowanej) są białe.

Powers

Assyria	Black (with spotlight)
Babylon	Dark Green (with spotlight)
Egypt	Yellow (with spotlight)
Mede	Red (with spotlight)
Elam	Dark Grey (with spotlight)

Minors

Phoenicia	Brown (with spotlight)
Syria	Light Green (with spotlight)
Israel	Dark Blue (with spotlight)
Judah	Blue (with spotlight)
Persia	Light Brown (with spotlight)

Phrygia	spotlight
Urartu	Light Blue
Nomads	
Cimmerians	Light Yellow
Scythians	Light Grey with orange bars
Nomad Mercenaries	
Arameans	Light Grey with inverse spotlight
Arabs	White
Mercenaries	Orange (with spotlight)



- Miasta handlowe nie mają własnych sił za wyjątkiem poziomu obrony miasta. Ich pola mają kolor biały. Miastami tymi są: Cypr, Petra, Adana, Malatia, Dilmun oraz Zirkitia. Każde z miast ma swój żeton do zaznaczania jego politycznego statusu na torze dyplomatycznym.
- Okrągłe pola w białym kolorze są ziemią niczyją bez statusu dyplomatycznego. Nie należą do nikogo oraz mogą zostać zajęte przez każdego z graczy.

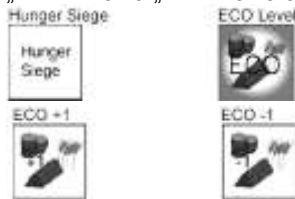
2.2 Inne żetony



- Żetony do
- Tło dla wszystkich poniższych żetonów wskazuje do którego państwa należą. Część żetonów nie ma oznaczonej przynależności.



- Znaczniki z cyframi mogą być używane do zaznaczania czasu trwania oblężenia poprzez wzięcie głodem, odznaczania liczby AP zużytych w danym impulsie lub podnoszenia wartości innych żetonów. Przestrzeń na torach jest ograniczona. Przez to, jeśli żeton osiągnie na nim maksimum to żeton taki obracany jest na jego „plusową” stronę, co oznacza że liczy się on jako maksymalna liczba na torze + cyfra na której znajduje się obecnie.
- Żeton z cyframi na torze wskazuje ile razy żeton osiągnął maksimum na tym torze i rozpoczął ponowne naliczanie.
- Przykład: Asyria ma „PZ+” żeton na cyfrze 5 oraz żeton „2” pod nim. Asyria ma $3 \times 15 + 5 = 50$ PZs. 2×15 za żeton „2” + 1×15 za „PZ+” i 5 za aktualną pozycję na torze.



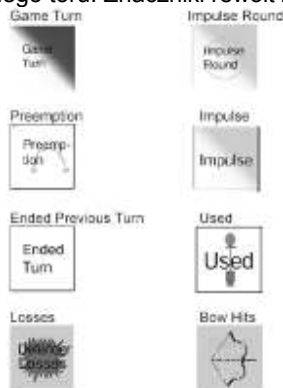
- Żeton *ECO Level* oznacza poziom wpływów danego państwa
- Żeton *ECO+* oznacza pola z dodatkowym wpływem ECO (jeden pełen *ECO Level* za żeton); żeton *ECO-* oznacza pole z ujemnym wpływem ECO (patrz 7.3.1)



- Z czarnym tłem dla państw drugorzędnych które odmówiły płacenia w tej turze (przy sprawdzeniu płacenia trybutu), z białym tłem (rewers) dla tych, które odmówiły płacenia trybutu w zeszłej turze i zyskały dodatkową kostkę do kolejnego testu



- Żeton trybutu wskazuje kraje z dodatkowym (tylko mocarstwa) lub ujemnym przychodem z tytułu trybutu. Użyj toru „Minor Tribute Track” na planszy dla państw drugorzędnych, mocarstwa używają własnego toru. Znaczniki rewolt znajdują się na rewersie niektórych żetonów „spładrowanie 1”

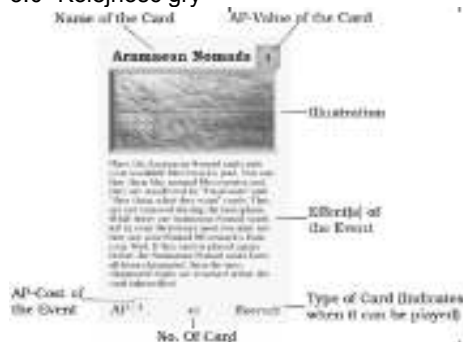


- Inne znaczniki

2.3 Karty. Lista wszystkich kart znajduje się w specjalnym dodatku na końcu tutorialu. Karty oraz AP z wpływów „napędzają” grę. Bez nich nic nie można zrobić.

- Większość kart pobieranych jest ze wspólnej talii oraz zostają odrzucone po ich wykorzystaniu awerssem do góry do wspólnej talii kart zgranych (zwane są „zwykłymi kartami”). Jednakże Home Cards (Karty Narodowe) należą do poszczególnych państw. Zostają odłożone na bok po zagranii i wracają do „ręki” właściciela podczas każdego „międzyfazia”. Karty Zgrupowań Armii są jedynie miejscem przechowywania oddziałów tworzących zgrupowania armii oraz dowódców.
- Karty Narodowe (Home Cards). Karta/y każdego z krajów, które są w kolorze danej nacji to Karty Narodowe. Karty Narodowe, które są zachowane w ciągu gry nie mogą być usunięte z „ręki” gracza przez innego gracza oraz nie liczą się podczas określania minimalnej oraz maksymalnej ilości kart na rękę. Kiedy Karta Narodowa zostaje użyta odłóż ją na górze osobnego stosu.
- Każde z aktywnych krajów trzyma swój stos użytych Kart Narodowych. Rewers tych kart w przypadku mocarstw posiada rozrysowaną *Tabliczkę Tajnej Dyplomacji* oraz esencję informacji o specjalnych właściwościach danego mocarstwa (jako „przypomiacz”)
- Rewers Kart Narodowych może być używany do tych celów nawet jeśli Karta Narodowa została już zagrana w tym etapie.
- W tzw. „międzyfaziu” (Interphase) wszystkie Karty Narodowe wracają do swych właścicieli.

3.0 Kolejność gry



- Gra składa się z pięciu tur, z których każda przedstawia czasy rządów jednego Króla Asyrii.
- Każda z tur podzielona jest na Rundy Impulsów. Każda z Rund Impulsów podzielona jest na impulsy.

3.1 Impuls. Kraj z żetonem impulsów znajdującym się na jego polu na torze impulsów (w scenariuszach Asyria jest na początku) wykonuje impuls.

- By wykonać impuls państwo posiadające inicjatywę MUSI zagrać jedną kartę w trakcie trwania impulsu.
- Karta może być zagrana bądź jako wydarzenie (wykonujemy wtedy to, co każe tekst) lub jako punkty akcji (Action Points – APs) w ilości równej liczbie na karcie.
- Niezależnie od tego jak karta jest zagrana, czy jako wydarzenie czy jako AP, kraj/gracz może korzystać AP z jego wpływów AP należnych w danym impulsie. Liczba AP zużyta z „wpływów” nie może być większa niż wpływ AP dla tego impulsu (+ zaoszczędzone AP, jeśli są).
- Maksimum 4 AP mogą być zachowane do użycia w późniejszym impulsie. Zaznacz to przy pomocy żetonu z liczbami.
- Zachowanie więcej niż 4 AP jest niedozwolone. AP zachowane ponad tę liczbę z własnej woli lub przypadkowo zostają utracone.
- Szczegółowe informacje co można zrobić podczas impulsu – patrz rozdział 6
- Po tym jak dane państwo zakończy swój impuls państwo po jego prawej stronie na Torze Impulsów wykonuje swój impuls.
- Po tym jak żeton impulsów przejdzie przez cały tor i wróci do kraju początkowego jedna Runda Impulsów zostaje zakończona. Przesuń żeton rund impulsów jedno pole do przodu. Użyj toru Asyrii do zaznaczenia tury gry oraz rundy impulsów.

3.2 Zagranie kilku kart.

- Zazwyczaj tylko jedna karta może być zagrana w jednym impulsie. Pewne karty pozwalają na zagranie dwóch kart w czasie impulsu. Są to „karty plusowe” (+Cards), którymi najczęściej są Karty Narodowe. Nie jest konieczna wcześniejsza deklaracja takiego zagrania. Karta plusowa może być pierwszą lub drugą kartą zagrana w danym impulsie.
- Nie można zagrać więcej niż dwóch kart w impulsie.
- Wyjątek: Karty Reakcji oraz Karty Bitewne grane jako wydarzenia nie liczą się do tego limitu, lecz do ich zagrania wymagane jest zaistnienie odpowiedniej sytuacji w grze (patrz 6.11).

3.3 Upředzenie

- Państwo z największą ilością kart w rękę (łącznie z kartami narodowymi) może „upředzić” inne państwo, po prostu ogłaszając, że to zrobi zanim inne państwo wykona swój impuls. Upředzające państwo wykonuje impuls. Następnie państwo, które zostało upředzone kontynuuje swoje działania.
- Państwo ze zdolnością do upředzania innych państw (najczęściej jest to Asyria) ma swoim polu na torze impulsów położony żeton upředzenia. Jeśli dwa lub więcej kraje remisuje pod względem największej ilości kart w rękę żadne z nich nie może upředzać.
- **Kiedy upředzać?**
 - Upředzenie odbywa się POMIĘDZY impulsami, nigdy podczas nich.

- Przed wykonaniem impulsu gracz posiadający zdolność do wykonania uprzedzenia musi być spytany czy ma ochotę wykonać impuls uprzedzający. Jeśli odpowiedź brzmi „nie”, to gra toczy się normalnie.
- **Kto może być uprzedzany?**
 - Państwo bez możliwości zagrania kart na rękę nie może być uprzedzone. Jest to sprawdzane w momencie zgłoszenia uprzedzenia. Jeśli w czasie impulsu uprzedzającego państwo, które zostało uprzedzone straci wszystkie swoje karty nie powoduje to unieważnienia uprzedzenia.
 - Powyższe działa także, jeśli takie państwo tylko kontynuuje trwające oblężenie lub dodaje znacznik liczbowy na kartę międzynarodowej wojny.
 - Jeśli państwo bez kart ma wystarczająco dużo AP do kupienia karty (5 lub więcej, włączając wpływy z bieżącego impulsu), musi to zrobić. Jeśli państwo ma wystarczająco dużo AP do kupienia karty może być uprzedzone.
 - Posiadający inicjatywę koczownicy zdolni do pobrania zwykłej karty z talii mogą zostać uprzedzeni.
 - Nieaktywne państwo drugorzędne pozbawione sojuszu może zostać uprzedzone.
 - **W pierwszej rundzie impulsów każdej tury gry niedozwolone jest wykonywanie uprzedzenia.**
 - Żadne z krajów nie może wykonać dwóch następujących po sobie impulsów.
 - Po tym jak państwo posiadające możliwość uprzedzenia wykonało impuls inne państwo musi wykonać planowany impuls; przedtem nie jest możliwe wykonanie żadnego innego uprzedzenia.
- **Uprzedzenie i wpływy**
 - Impuls uprzedzający nie generuje AP z wpływów. (patrz 6.18).
 - Pamiętaj: Wpływy naliczane są na Rundę Impulsów, a nie na impuls.
 - Tak więc dla impulsu uprzedzającego tylko AP z kart oraz wydarzeń mogą być wykorzystane. Jednakże, Jednakże jeśli są jakiegokolwiek zachowane AP z poprzednich impulsów – mogą one zostać wykorzystane.
 - Nie jest możliwe pożyczanie AP by zapłacić je w późniejszych impulsach.

3.4 Zagrywanie kart państw drugorzędnych

- Karty za państwa drugorzędne zagrywają mocarstwa będące z nimi w sojuszu.
- Jeśli takie państwo nie jest w sojuszu z mocarstwem lecz jest w stanie wojny dowolny z graczy wykonuje działania za takie państwo.
- **Państwo drugorzędne nie będące w sojuszu oraz nie będące w stanie wojny jest nieaktywne i nic nie robi.**

3.5 Koniec tury

- Tura kończy się po tym jak zostanie zagrana ostatnia karta i wszystkie akcje tego impulsu zostały wykonane.
- Jeśli państwo jest ostatnim, które posiada karty do zagrania, lecz zagranie karty spowodowałoby rozpoczęcie kolejnego impulsu – tura się kończy. Nadwyżkowe karty są zatrzymywane do 7.3.2.
- Możliwość pobrania karty we własnym impulsie przez posiadających inicjatywę koczowników oraz możliwość wykupienia karty przez państwa za 5 AP są ignorowane.

3.6 **Przedłużenie tury.** To co wydaje się być ostatnim impulsem może być przedłużone przez inne państwo otrzymujące kartę lub przez nieaktywne państwo drugorzędne nie zgranymi kartami które staną się dostępne w wyniku sojuszu lub wypowiedzenia wojny.

3.7 Międzyfazie I koniec tury

- Między turami ma miejsce „międzyfazie”
- Gra zaczyna się od pierwszego asyryjskiego impulsu (w czasach Sargona II) a kończy się międzyfaziem po 5ej turze.
- Gra może zakończyć się wcześniej, zazwyczaj z powodu pokonania jednego z obozów (*Nagła Śmierć* patrz 9.1).

4.0 **Początek.** Najlepszym sposobem nauczenia się gry jest przewertowanie zasad, przejście do scenariusza „Dwie Rzeki” oraz przejścia przez tutorial. Podczas grania tutorialu, używaj zasad jako słownika by sprawdzać te informacje których nie rozumiesz. Nie staraj się zapamiętać całych zasad przed grą. Mechanika gry jest prosta. Kompleksowość daje wiele opcji które masz do wyboru podobnie z decyzjami które musisz podjąć. Doświadczeni gracze znający system point-to-point rozpoznają wiele znanych mechanizmów gry.

4.1 Przygotowanie

- Wszystkie kraje rozstawiają swoje siły w tym samym momencie zgodnie z ustawieniami ze scenariusza.
- Początkowe ustawienie handlu, ECO, znaczniki trybutu i dyplomacji dla każdego z państw są określone w instrukcjach do scenariuszy.
- Państwa drugorzędne nie będące w stanie wojny oraz nie będące w sojuszu nie rozstawiają swoich oddziałów na planszy. Ustawiają jedynie znaczniki trybutu, ECO i statusu dyplomatycznego.
- Mocarstwa używają swojego toru dla oznaczenia PZ oraz trybutu. Państwa drugorzędne używają Minor Tribute Track dla oznaczenia trybutu.
- Znaczniki impulsu oraz uprzedzenia zostają umieszczone na torze impulsów na polu asyryjskim.
- Znaczniki tury gry oraz rundy impulsów umieszczone zostają na torze dyplomacji (tor asyryjski).
- Karty (początkowa ilość zostaje określona w scenariuszu) zostają rozdane pomiędzy aktywne państwa:
- Każdy z graczy ma w ręku karty wśród których znajdują się: ich Karty Narodowe oraz karty pobrane z talii. Karty te są ukryte przed innymi graczami.
- Karty Narodowe oraz Karty Zgrupowań Armii nie są umieszczone wraz ze zwykłymi kartami lecz zostają rozdysponowane pomiędzy ich właścicieli.
- Pozostałe karty są tasowane oraz umieszczone awerssem do dołu w formie ogólnodostępnej talii.
- Karty Narodowe zostają użyte do oznaczenia należących do każdego z państw kart przychodzących „na rękę” gracza.

- Wszystkie karty z wyjątkiem kart narodowych po zagraniu zostają umieszczone awerssem do góry w formie osobnego stosu.
- Jednym wyjątkiem od powyższego są karty „międzynarodowych wojen” oraz karty o długotrwałym działaniu lub działaniu dłuższym niż jeden impuls, które pozostają odkryte do czasu wygaśnięcia ich efektu a następnie wracają do talii kart odrzuconych.
- Każdy z graczy ma swoją własną talię kart zgranych gdzie trzyma awersami do góry zgrane Karty Narodowe. Karty te wracają „na rękę” w międzyfaziu.
- Wszystkie talie kart zgranych mogą być przeglądane przez wszystkich graczy.
- Jeśli wszystkie karty zostały pobrane ze wspólnej talii, przetasować należy karty zgrane oraz należy stworzyć z nich nową talię. W innym przypadku wspólna talia nie jest tasowana.

4.2 Pula wojsk.

- Pula wojsk danego państwa obejmuje wszystkie oddziały tego państwa, które są możliwe do stworzenia a które nie zostały jeszcze zbudowane.
- Znaczniki oraz najemnicy, którzy nie znaleźli się w pulach poszczególnych krajów należą do puli gry.
- Umieść wszystkie dostępne regularne oddziały danego państwa w jego puli wojsk. Niektóre oddziały nie są dostępne na początku, lecz pojawiają się w puli dzięki pewnym kartom.
- Dodaj poniższą liczbę losowo wybranych najemników w osobnych pulach wojsk dla poszczególnych krajów: Asyria - 8, mocarstwa – 4, pozostałe – 1.
- Koczownicy nie otrzymują najemników. Nieaktywne państwa drugorzędne nie otrzymują najemników na początku gry, lecz otrzymają ich w momencie stania się aktywnymi (patrz 6.17).
- Przeprowadź Fazę Tajnej Dyplomacji jak zostało to opisane w 7.5.

5.0 Kolejność gry

Działania podejmowane są w ściśle określonej kolejności poniżej.

- **5.0 Początek tury gry wszystkie kraje w tym samym czasie**
- **5.1 Tura początkowa**
- **5.2 Trybut**
- **6.0 Faza Akcji (patrz 6.0).**
 - o 6.1 Wystawianie oddziałów i okrętów
 - o 6.2 Wynajem najemników
 - o 6.3 Zakup dowódców
 - o 6.4 Wzmacnianie
 - o 6.5 Zakup oddziałów ze strefy przegrupowań
 - o 6.6 Ruch
 - o 6.7 Walka
 - o 6.8 Oblężenia
 - o 6.9 Polityka
 - o 6.10 Zaopatrywanie oddziałów na obcym terytorium
 - o 6.11 Zagrywanie wydarzeń
 - o 6.12 Zmiana kontroli
 - o 6.13 Podbój
 - o 6.14 Plądrowanie
 - o 6.15 Podjazdy na szlakach handlowych
 - o 6.16 Działania morskie
 - o 6.17 Niesprzysiężone państwa drugorzędne
 - o 6.18 Wpływy AP
- Działania z punktów 6.1-6.18 powtarzane są aż pozostanie tylko jedno państwo z kartami w ręku. Działania 6.1-6.18 mogą być wykonywane w dowolnej kolejności. Państwo to zagrywa ostatnią kartę (lub dwie jeśli jedną z nich jest „karta plusowa”).
 - **6.19 Koniec Tury.** Po zakończeniu ostatniego impulsu tura kończy się a gra przechodzi do „międzyfazia”.
 - **7.0 Międzyfазie**
 - o 7.1 Podbój
 - o 7.2 Awanse dowódców
 - o 7.3 Obliczanie wpływów
 - o 7.4 Polityka
 - o 7.5 Faza Tajnej Dyplomacji
 - o 7.6 Wprowadzanie stałych wydarzeń z Tabeli Czasu
 - o 7.7 Relokacja Armii
 - o 7.8 Wznowienie gry

5.1 Tura początkowa.

- Wszystkie kraje usuwają swoich najemników będących na planszy, w strefie przegrupowań, w puli wojsk oraz na Kartach Narodowych nieaktywnych państw drugorzędnych.
- Tylko Asyria może wybrać opłacanie najemników na planszy. Wszyscy asyryjscy najemnicy pozostają na planszy dopóki Asyria nie zdecyduje, których opłacić ponownie w swym pierwszym impulsie. Najemnicy nie przeznaczeni do ponownego opłacenia są usuwani.
- Jeśli Asyria ma więcej niż ośmiu najemników na planszy, to może utrzymać opłacanie więcej niż ośmiu lub wszystkich z nich.

- Najemnicy dodawani do puli wojsk: Asyria – otrzymuje ośmiu nowych losowych najemników w swym pierwszym impulsie (minus ci, których zatrzymała z poprzedniej tury), mocarstwa – 4, państwa drugorzędne – 1.
- Pomiń krok 5.1 w turze pierwszej (ponieważ było to wykonane podczas rozstawienia).

5.2 Trybut. „Pokój nie jest stanem pomiędzy niepodległymi państwami. Pokój to zasługa, która może być kupiona... za trybut dla Króla Asyrii”

- Scenariusze określają kto już zapłacił trybut Asyrii a kto odmówił płacenia trybutu na początku gry.
- Gracz kontrolujący mocarstwo decyduje czy mocarstwo to i każde z państw drugorzędnych będące z nim w sojuszu zapłaci trybut Asyrii.
- Państwa, które zostały podbite przez kogokolwiek lub w inny sposób zmuszone do zapłacenia trybutu Asyrii płacą go w „międzyfazie” i nie są sprawdzane ponownie w tej fazie.
- Wszystkie pozostałe nie będące w sojuszu państwa drugorzędne sprawdzają czy będą płacić trybut, czyniąc to zgodnie z torem impulsów. Te, które „nie zaliczyły” testu na płacenie trybutu oznaczone są znacznikiem „odmowa trybutu”
- Tylko mocarstwa mogą otrzymywać trybut, państwa drugorzędne mogą tylko płacić trybut. Jeśli tylko oddziały państwa drugorzędnego zostały użyte do podboju jakiegoś kraju wtedy mocarstwo będące z nim w sojuszu otrzymuje trybut.
- Państwa drugorzędne mające status „PRO” lub lepszy wobec Asyrii uznawane są za państwa, które pozytywnie przeszły test trybutu w tej turze gry nawet, jeśli spadną poniżej poziomu „PRO” wobec Asyrii dalej płacą trybut w tej turze gry chyba że staną się sojusznikami kogoś innego.
- Koczownicy nie płacą trybutu.

5.2.1 Sprawdzenie trybutu

- Znajdź stolice państwa. Poziom obrony tego miasta oznacza liczbę kostek, którymi należy rzucić.
- Jeśli wyrzucona zostanie „6” państwo to odmawia płacenia trybutu. Umieść znacznik „nie płacony trybut” z czarnym tłem na polu tego państwa na torze impulsów.
- Państwa z białym znacznikiem „nie płacony trybut” na swoim polu otrzymują dodatkową kostkę przy sprawdzeniu płacenia trybutu.
- Wyjątek: Jako, że Persja nie ma miast, uznaje się że zawsze płaci trybut Asyrii chyba że jest w sojuszu z innym państwem.
- Jeśli nie wyrzucono „6” dane państwo płaci trybutu.

5.2.2 Płacenie trybutu

- Trybut płacony jest z dochodów danego państwa.
- Obniż poziom ekonomii płatnika trybutu o jeden i podwyższ poziom ekonomii mocarstwa, które otrzymuje trybut.
- Jeśli mocarstwo musi zapłacić trybut, płaci dwa poziomy ekonomiczne (ECO levels)
- Miasta handlowe nie są sprawdzane; płacą trybut swemu zdobywcy lub państwu, które je kontroluje na zasadzie paktu. Jeśli miasto handlowe nie jest podbite lub nie zawarło paktu to nie płaci trybutu.
- Miasta handlowe nie mają znaczników ekonomicznych ani wojsk i podnoszą poziom ekonomiczny mocarstwa, któremu się opłacają o jeden.
- Jeśli status trybutu państwa drugorzędnego lub miasta handlowego zmieni się, natychmiast zmienić należy znaczniki ekonomiczne oraz trybutu.
- Przykład: Syria płaci trybut tak Asyrii (pozytywnie zakończone sprawdzenie płatności trybutu) jak i Babilonii (z powodu statusu „PRO” na torze dyplomacji). Rozłóż znaczniki jak poniżej opisano: syryjski znacznik trybutu rewersem do góry (trybut+) na polu -1 toru trybutów państw drugorzędnych. Podnieś znacznik trybutów Asyrii i Babilonii o jeden na obydwu torach. Tor ekonomiczny: Syria -2, Asyria +1, Babilon +1.

5.2.3 Konsekwencje trybutu

- Państwa, które płacą trybut Asyrii są zobowiązane do utrzymywania z nią oraz jej sojusznikami pokoju.
- Jeśli Asyria zawrze sojusz z jakimś państwem to kończą się wszystkie wojny pomiędzy tym państwem a państwami płacącymi trybut Asyrii.
- Asyria może wypowiedzieć wojnę płatnikowi trybutu kosztem 10AP w przypadku państw drugorzędnych oraz kosztem 15AP w przypadku mocarstw. Państwo to przestaje natychmiast płacić trybut Asyrii.
- Państwo, które odmówiło płacenia trybutu może zostać zaatakowane przez Asyrię za darmo. Działa to także w sytuacji, jeśli państwo w fazie 5.1 zapłaciło trybut lecz w późniejszych impulsach odmówiło płacenia.
- Asyria musi ukarać tych, którzy odmówili (w fazie sprawdzania) płacenia trybutu. Jeśli Asyria nie ukarze takiego państwa w czasie tury gry, państwo to otrzymuje dodatkową kostkę następnym razem przy sprawdzaniu płacenia trybutu. Asyria nie musi karać tych, którzy odmówili płacenia trybutu na podstawie decyzji gracza.
- Asyria traci 2PZ za każde państwo drugorzędne, które nie zostało ukarane do „międzyfazia”.

6.0 Faza akcji

- Tor impulsów wymienia wszystkie kraje, poczynając od Asyrii a kończąc na Scytach. Miasta handlowe nie posiadają impulsów.
- Na początku gry znacznik impulsów kładziony jest na polu asyryjskim.
- Państwo, które na swym polu posiada znacznik impulsów zwane jest państwem posiadającym inicjatywę (phasing country).

- Po tym jak państwo zakończy swój impuls znacznik impulsów jest przesuwany w prawo i następne państwo przejmuje impuls. Nieaktywne państwa są pomijane.
- Punkty akcji można wykorzystać na
 - 6.1 Wystawianie oddziałów i okrętów
 - 6.2 Wynajem najemników
 - 6.3 Zakup dowódców
 - 6.4 Wzmacnianie
 - 6.5 Zakup jednostek ze strefy przegrupowań
 - 6.6 Ruch
 - 6.7 Walka
 - 6.8 Oblężenia
 - 6.9 Polityka
 - 6.10 Zaopatrywanie oddziałów na obcym terytorium
 - 6.11 Zagrywanie wydarzeń
 - 6.12 Zmiana kontroli
 - 6.13 Podbój
 - 6.14 Plądrowanie
 - 6.15 Podjazdy na szlakach handlowych
 - 6.16 Działania morskie
 - 6.17 Niesprzysiężone państwa drugorzędne
 - 6.18 Wpływy AP
- Powyższe działania mogą być wykonane w dowolnej kolejności. W ramach tych punktów pewien porządek lub procedury mogą być wymagane. Jeśli tak się dzieje – jest to określone.
- Ilość działań jest ograniczona przez AP oraz zagrane karty.
- Podczas bitwy niedozwolone jest budowanie, odbudowywanie oraz opłacanie najemników.
- Po tym jak skończy państwo posiadające inicjatywę następny gracz na torze impulsów zagrywa kartę oraz wykonuje powyższe działania.
- Po tym jak każdy z graczy wykona swój impuls zaczyna się nowa runda impulsów. Runda Impulsów jest zaznaczana na torze asyryjskim.
- Państwo, które ma inicjatywę, lecz jest pozbawione kart oraz ma mniej niż 5AP (łącznie z wpływem z tego impulsu oraz zachowanymi APs) nie może wykonać impulsu oraz musi spasować.
- Wyjątki:
 - Rozpoczęte oblężenia mogą być kontynuowane (patrz 6.8.3.D)
 - Nie zaopatrzone oddziały sprawdzają zmęczenie (patrz 6.6.1)
 - Czas trwania międzynarodowych wojen jest redukowany o jeden (patrz 6.11.B)
 - Jeśli gracz nie może wykonać impulsu, zachowuje APs z wpływów do następnej rundy
- Ułamki. By określić całkowity koszt impulsu, dodaj koszt wszystkich działań zachowując ułamki. Następnie zaokrąglaj całość do góry by otrzymać całkowity koszt AP. Niewykorzystane AP są stracone. Przykład: patrz 6.5.

6.1 Wystawianie oddziałów oraz okrętów. Gracz może wystawić oddział lub okręt biorąc je z puli wojsk oraz umieszczając je na rodzimych polach w mieście wolnym od oddziałów przeciwnika. Okręty muszą być budowane w strefie morskiej, do której przylega własny port.

- Jeśli nie ma takiego miasta żaden oddział nie może zostać wystawiony.
- Wystawiane oddziały zawsze są w pełnej sile.



- Koszt wystawienia oddziału wynosi 2AP za punkt siły. np. Koszt wystawienia oddziału regularnego o sile 4 wynosi 8AP.
- Specjalne oddziały mogą kosztować więcej, jeśli gra się z zasadami opcjonalnymi (patrz 9.7).
- Wystawać można tylko wojska regularne. Jednakże najemników można wynajmować (patrz 6.2).
- Koszt budowy okrętu wynosi 2AP.

6.2 Wynajem najemników.

- Gracz może opłacać najemników poprzez pobranie ich z własnej puli najemników posiadanych w danej turze oraz umieszczenie ich z jakimkolwiek własnymi siłami lub w pustym własnym lub powiązonym terytorium. Nie mogą być umieszczane na sojusznicznym terytorium.



- Najemnicy kosztują ½ AP za punkt siły. Nawet, jeśli używa się zasad opcjonalnych 9.7, koszt opłacenia najemników wynosi 1/2AP niezależnie od typu oddziału. Np. najemnik o sile 3 kosztuje 1,5AP.
- Gracze mogą tylko opłacać najemników, którzy są w ich aktualnej puli wojsk. Dodatkowi najemnicy mogą być dostępni jedynie z Kart Wydarzeń.

6.3 Zakup dowódców.

- W jednym impulsie kosztem 2AP może zostać zakupiony przez państwo jeden dowódca. Dowódca jest wybierany losowo spośród wszystkich dostępnych w puli wojsk.
- Nowego dowódcę umieszcza się na polu rodzimym wolnym od oddziałów przeciwnika.
- Królowie nie mogą być kupowani. Wchodzą do gry na podstawie tabeli czasu lub poprzez koronowanie dowódcy przy pomocy karty Koronacja Księcia.

- Jeśli dowódca zostanie zabity może zostać wykupiony ponownie. Jednakże, król jeśli zostanie zabity jest na stałe usuwany z gry. Dowódcy ze znacznikami królewskimi mogą być kupieni ponownie, lecz bez znacznika królewskiego.

6.4 Wzmocnienie

- Osłabione oddziały można wzmocniać przez odwrócenie ich na stronę o pełnej sile.
- Wzmocnienie oddziału regularnego kosztuje 2AP za każdy punkt siły, który zostaje odtworzony.



- Wzmocnienie osłabionego oddziału o sile 2 do siły 4 kosztuje 4AP.
- Wzmocnienie oddziału najemników kosztuje tylko ½ AP za każdy punkt siły, który zostaje odtworzony.
- Jeśli gra toczy się z wykorzystaniem zasad 9.7 koszt oddziałów specjalnych nie jest ponoszony podczas wzmocniania.
- Regularny oddział może być wzmocniony, jeśli może przeprowadzić nieprzerwaną linię przyjaznych terytoriów do rodzimego pola. Linia ta może obejmować strefy morskie, tak długo, jak długo nie ma w nich więcej okrętów przeciwnika niż własnych.
- Najemników nie obowiązuje powyższe ograniczenie.
- Gracz może usunąć znaczniki splądrowania, które są umieszczone na polach powiązanych, polu rodzimym lub prowincji kontrolowanej przez tego gracza. Kosztem 1AP można usunąć znacznik splądrowania poziomu pierwszego lub zredukować splądrowanie z poziomu drugiego na pierwszy. Kosztem 2AP można usunąć splądrowanie poziomu drugiego.
- Przywracanie stanu murów (poziomu obrony miasta) kosztuje 1AP za każdy poziom obrony. Oblężone miasta nie mogą być reperowane. Miasta kontrolowane przez zdobywcę mogą być naprawiane tylko przez zdobywcę.

6.5 Zakup oddziałów ze Strefy Przegrupowań

- Dowódcy oraz oddziały mogą być wykupione ze strefy przegrupowań oraz umieszczane z powrotem na planszy zgodnie z tymi samymi zasadami co nowe oddziały regularne, najemnicy oraz dowódcy.
- Jeśli oddział znajdujący się w strefie przegrupowań jest w pełnej sile to na planszy pojawia się jako pełnosprawny. Jeśli jest osłabiony to pojawia się jako osłabiony.
- Koszt za oddział jest taki sam niezależnie od aktualnej siły oddziału.
- Oddziały regularne oraz dowódcy kosztują 1AP.
- Najemnicy kosztują ½ AP i mogą być wykupieni ze strefy przegrupowań niezależnie od tego, do kogo oryginalnie należeli.
- Wzmocnianie najemników może być łączone z wykupieniem najemników ze strefy przegrupowań. Przykład: kosztem 1AP można wzmocnić najemnika o sile 1 do siły 2 oraz wykupić jednego najemnika ze strefy przegrupowań.

6.6 Ruch.

- Cały ruch wykonywany jest przez przesuwanie oddziałów wzdłuż połączonych pól i/lub stref morskich.
- By przesunąć oddziały lądowe bez dowódcy trzeba zapłacić 1AP za każdy oddział przesunięty o jedno pole. Wyjątki: Kraj Nadmorski oraz Media kosztują 2AP (patrz 1.3).
- Bardziej efektywnym sposobem poruszania oddziałów jest wykorzystywanie dowódców. Dowódca może przemieszczać wraz ze sobą armię kosztem 1AP za każde pole, na które wkracza (2AP za Kraj Nadmorski oraz Medię). Armie i Zgrupowania Armii są zdefiniowane w 6.6.2 i 6.6.3.
- Najemnicy nie mogą poruszać się samodzielnie, lecz potrzebują do tego dowódcy z kraju właściciela.
- Wszystkie przyjazne okręty w strefie morskiej tworzą flotę. Przesunięcie floty z jednej strefy morskiej do przyległej strefy kosztuje ½ AP.
- Przesunięcie floty ze strefy morskiej do Strefy Handlowej lub ze Strefy Handlowej do strefy morskiej kosztuje 1AP. Jednakże nie można użyć Strefy Handlowej do skrócenia drogi morskiej.
- Można przesunąć własne jednostki tak daleko jak się chce i jak długo można płacić wymaganą liczbę AP.
- Jeśli oddziały lądowe poruszają się o więcej niż cztery pola w jednym impulsie to każdy oddział to czyniący musi sprawdzić zmęczenie za każde dodatkowe pole, na które wkracza.

6.6.1 Zmęczenie. Następujące działania mogą spowodować zmęczenie

- Przemarsz oddziału o więcej niż cztery pola w jednym impulsie.
- Nie płacenie lub plądrowanie w celu utrzymania wojska.
- Specyficzne ucieczki.
- Podjazdy na szlakach handlowych.
- Rozpoczynanie na polu pustynnym, przechodzenie przez szlaki pustynne lub Medię, wkraczanie do Kraju Nadmorskiego.
- Pewne wydarzenia.
- Ruch morski nie powoduje zmęczenia.
- Dowódcy nie sprawdzają zmęczenia.
- By sprawdzić zmęczenie za każdą jednostkę wykonuje się rzut K6. „6” oznacza jedno trafienie. Inne rezultaty nie mają znaczenia.



6.6.2 Armia

- Ugrupowanie składające się z dowódcy i oddziałów nazywane jest armią.

- Współczynnik dowodzenia dowódcy jest to maksymalna liczba regularnych oddziałów które mogą być w armii. Armia może również obejmować najemników w liczbie nie większej niż współczynnik dowodzenia.
- Armia może obejmować tylko najemników oraz oddziały regularne tej samej narodowości co dowódca. Armia nie może obejmować oddziałów z różnych państw.
- Armia nie może mieć więcej niż jednego dowódcy.
- Armia może dowolnie zbierać i zostawiać oddziały podczas swego przemarszu tak długo jak nie przekroczy ich liczba współczynnika dowodzenia dowódcy armii.
- Jeśli pole z kilkoma dowódcami lecz bez zgrupowania armii zostanie zaatakowane oddziały są rozdzielane tak by każdy z dowódców miał przynajmniej jeden oddział, który jest przez to częścią armii. (Do gracza należy decyzja który oddział należy do której armii).



6.6.3 Zgrupowanie Armii

- Dwie lub trzy armie z tego samego obozu będące na tym samym polu mogą sformować „zgrupowanie armii”, niezależnie od tego, w jaki sposób zajęły to pole.
- Jeden dowódca jest głównodowodzącym. Połóż go na środku pola dowodzenia na karcie zgrupowania armii. Umieść wszystkie oddziały zgrupowania armii oraz dowódców na polach tej karty oraz zaznacz pozycję zgrupowania armii na planszy za pomocą odpowiedniego znacznika.
- W zgrupowaniu armii wszyscy dowódcy, którzy dowodzą armią wspierają ją kostkami bojowymi w liczbie równej sumie ich współczynników dowodzenia, lecz tylko głównodowodzący wykorzystywany jest do sprawdzania przechwyceń oraz ucieczek.
- Zazwyczaj tylko gracz posiadający inicjatywę może sformować zgrupowanie armii. Jednakże udane przechwycenie może powodować sformowanie ad hoc zgrupowania armii przed bitwą.
- Zgrupowanie armii może składać się z maksimum trzech armii pochodzących z maksimum trzech krajów oraz najemników.
- Jeśli w zgrupowaniu armii znajduje się król, automatycznie jest od głównodowodzącym.
- W zgrupowaniu armii może znajdować się tylko jeden król. Jeśli dwie armie, każda z własnym królem, dzielą jedno pole to nie mogą stworzyć zgrupowania armii. Jeśli dowódca w już istniejącym zgrupowaniu armii zostanie koronowany a więc tym samym będzie dwóch królów w zgrupowaniu to ów nowy król musi natychmiast opuścić zgrupowanie.
- Zgrupowanie armii może dowolnie zbierać i zostawiać oddziały, dowódców oraz armie podczas ruchu, tak długo jak liczba oddziałów nie przekroczy w żadnej ze swych armii współczynnika dowodzenia głównodowodzącego oraz nie przekroczy liczby trzech armii w zgrupowaniu.
- Rewers znacznika zgrupowania armii może zostać wykorzystany do zaznaczenia pojedynczej armii umieszczonej na karcie zgrupowania armii.
- Formowanie Zgrupowania Armii. Zgrupowanie armii nie musi, ale może być sformowane, jeśli przyjacielska armia przechodzi przez inną przyjacielską armię.
- Jeśli tak się dzieje armia nieruchoma dołącza do armii będącej w ruchu oraz wybiera się dowódcę na głównodowodzącego.
- Sformowanie zgrupowania armii nie wymaga wydania AP.
- Każde zgrupowanie armii wymaga własnej Karty Zgrupowania Armii. Jeśli żadne z państw będących na danym polu nie ma dostępnej Karty Zgrupowania Armii to zgrupowanie armii nie może zostać sformowane.
- **UWAGA! Choć nie jest to powiedziane wprost i jednoznacznie to wszelkie wątpliwości rozwiewa Tutorial. Koszt ruch Zgrupowania Armii = ilość armii x ilość pul. Sformowanie zgrupowania armii umożliwia wkroczenie jednocześnie kilku armii na dane pole. Bez tego (co będzie powiedziane w części o walce) taki ruch nie jest możliwy...**

6.6.4 Wielonarodowe zgrupowania armii.

- Zgrupowanie armii składające się z armii dwóch lub trzech państw nazywa się „wielonarodowym zgrupowaniem armii”. Przynajmniej jedna z tych armii musi pochodzić z mocarstwa, które posiada Kartę Zgrupowania Armii. Sformowanie takiego zgrupowania wymaga zgody wszystkich uczestniczących w nim graczy. Brak takiej zgody chroni stosowną armię przed jej przyłączeniem.
- W innym razie, po raz wyrażonej zgodzie, głównodowodzący pozostaje nim tak długo dopóki inny dowódca nie będzie kwalifikował się do przejścia jego roli (np. jeśli do zgrupowania armii dołączy król to on staje się głównodowodzącym).
- Wielonarodowe zgrupowanie armii może być aktywowane w dowolnym momencie, gdy gracz mający w nim swoją armię przejmuje impuls. W tym wypadku dowodzenie przejmuje dowódca z państwa posiadającego inicjatywę.
- Państwo posiadające inicjatywę może zastąpić własnego głównodowodzącego zgrupowaniem armii innym dowódcą.
- Jeśli król jest obecny w wielonarodowym zgrupowaniu armii, zgrupowanie to może być aktywowane przez innego gracza, lecz król ten pozostaje głównodowodzącym.
- Jeśli w rezultacie bitwy wojska właściciela Karty Zgrupowania Armii zostaną całkowicie wyeliminowane zaś sojusznicze siły przetrwają zgrupowanie armii zostaje rozwiązane.
- Sojusznicze mocarstwo może potem użyć własnej (nieużytej) Karty Zgrupowania Armii do natychmiastowego sformowania nowego zgrupowania armii.
- Państwo bez Karty Zgrupowania Armii nie może sformować zgrupowania armii, lecz wciąż może przyłączyć się do zgrupowania armii innego państwa.

- Wojska różnych narodowości nie mogą się połączyć w celu sformowania armii. Jeśli się połączą to muszą stworzyć wielonarodowe zgrupowanie armii.

6.6.5 Wiele armii na jednym polu

- Na tym samym polu może znajdować się kilka armii z różnych państw. Jeśli nie sformowały zgrupowania armii w swym własnym impulsive to będą odczuwać kilka niedogodności.
- NIE mogą sformować zgrupowania armii w reakcji na atak przeciwnika.
- Dezorganizacja: wspólnie może bronić się do trzech sojusznicznych armii, lecz ich dowódcy nie mogą używać swych współczynników dowodzenia w celu uzyskania dodatkowych kostek bitewnych. Jeśli znajdują się tam cztery lub więcej armii obrońca musi je rozdzielić. Obrońcy ustalają, które trzy armie bronią się jako pierwsze. Jeśli nie są w stanie ustalić które armie będą walczyć pierwsze są one wybierane losowo.
- Jeśli atakujący wygra to wojska, które nie brały udziału w pierwszej walce są wyznaczane do drugiej walki itd. Atakujący może wybrać czy podtrzymać atak na następną grupę czy też wycofać się na pole z którego nadeszły jego siły.
- Jeżeli nie sformowano zgrupowania armii, armie pozostające na tym samym polu nie mogą uciekać oraz przechwytywać wspólnie, lecz muszą rozstrzygać takie próby jako niezależne (różne) armie.
- Kilka różnych armii nie może wspólnie atakować. Może być to uczynione tylko przez zgrupowanie armii.
- Wyjątek: garnizon w oblężonym mieście może natychmiast przyłączyć się do wojsk które przeprowadzają atak w celu jego oswobodzenia. Tak długo jak nie ma w garnizonie więcej niż jednego dowódcy to nie powoduje to dezorganizacji.
- Cały garnizon może organizować wypad nawet jeśli przekroczony zostanie limit dowódców (patrz 6.9.3)
- Jednakże, więcej niż jeden dowódca w garnizonie powoduje dezorganizację (patrz 6.7.5) tak więc garnizon nie dodaje kostek bitewnych za dowódców.

6.6.6 Sprzedaż Karty Zgrupowania Armii

- Mocarstwo może w swym pierwszym impulsive każdej tury zdecydować o sprzedaży swej Karty Zgrupowania Armii za 4AP by wykorzystać je jako dodatkowy wpływ w tym impulsive.
- Sprzedaż Karty Zgrupowania Armii oznacza utratę możliwości sformowania zgrupowania armii przez całą turę. Jednakże, nie chroni to armii gracza przed przyłączeniem do sojusznicznego zgrupowania armii sformowanego przez inne państwo.
- W następnym „międzyfaziu” Karta Zgrupowania Armii wraca do swego właściciela.
- Asyria ze względu na swą zawodową armię nie może nigdy sprzedawać swych Kart Zgrupowania Armii
- Medowie nie mogą sformować zgrupowania armii przed czwartą turą. W swych pierwszych impulsach tur 1-3 muszą sprzedać Kartę Zgrupowania Armii.

6.6.7 **Przemieszczenie dowódcy.** Kosztem 1AP gracz który ma jednego ze swych dowódców na polu pozbawionym własnych wojsk może przemieścić dowódcę na inne przyjazne pole w odległości 8 pól. Dowódca ten kończy swój ruch. Nie więcej niż jeden dowódca może być przemieszony w ten sposób w jednym impulsive.

6.6.8 Marsz forsowny.

- Zagraj przynajmniej jedną kartę w kombinacji z AP pochodzącymi z twojego wpływu lub z kartą „plusową”. Za 10AP **jedna armia** może być przeniesiona łądem, przez przyjazne terytoria, na nieograniczoną liczbę połączonych ze sobą pól. Marsz forsowny jest podobny do przenoszenia w „międzyfaziu”. Oddziały nie odczuwają zmęczenia. W czasie przemarszu jednostki mogą być przyłączane (do poziomu współczynnika dowodzenia dowódcy), ale żadna jednostka nie może być pozostawiona na trasie przemarszu. Armia po takim marszu kończy swoją aktywność do końca impulsu.

6.6.9 **Przechwycenie.** Jeśli własne wojska wejdą na pole przyległe do wojsk przeciwnika, wojska te mogą próbować wykonać przechwycenie.

- Wojska przeciwnika mogą próbować wykonać przechwycenie oddziałów pojawiających się na planszy jako posiłki lub zagranych jako wydarzenie.
- Przechwycenie nie jest możliwe na polu, na którym znajdują się oddziały chyba, że jednostki te są przyjazne wobec przechwytywanych oddziałów.
- Dowódca bez oddziałów nie może przechwytywać.
- Armia lub zgrupowanie armii wykorzystuje współczynniki dowódcy, który jest głównodowodzącym. Jednostki bez dowódcy muszą każda z osobna przeprowadzać próby przechwycenia.
- Jeśli więcej niż jedno z państw może przechwytywać, to państwa te w kolejności, w jakiej wykonują impulsy deklarują czy będą wykonywać próbę przechwycenia czy też nie. Jednakże, podległe armie w zgrupowaniu armii deklarują swoje zamiary tak szybko jak głównodowodzący zgrupowaniem określi czy to zgrupowanie będzie przechwytywać czy też nie. Gracz nie może być zmieniać raz podjętej decyzji o przechwytywaniu lub o nie przechwytywaniu.
- Po zadeklarowaniu wszelkich prób przechwycenia, lecz przed ich sprawdzeniem, wszyscy gracze – w kolejności impulsów – mogą zagrać karty mające wpływ na przechwycenia.
- Jeśli państwa będące w stanie wojny mogą wykonywać próbę przechwycenia na tym samym polu (przechwytywać oddziały gracza wrogiemu wobec jednego i drugiego) to państwo z dowódcą o lepszym współczynnikiem bitewnym jako pierwsze wykonuje swoją próbę. W razie remisu należy rzucić kostkami. Jeśli pierwsze państwo wykona próbę pomyślnie kolejne nie może przechwytywać.

- Przechwytyjące państwo rzuca 2K6. Jeśli zmodyfikowany wynik wynosi 7 lub więcej to przechwycenie jest udane.
- Przykład: Armia na polu A nie może przechwytywać na polu 1 (ponieważ jest już tam jednostka przeciwnika) oraz na polu 4 (gdyż nie ma z nim połączenia). Może przechwytywać na polach 2,3 oraz 5. Samotny dowódca na polu 3 nie może przeszkodzić przechwyceniu
- Modyfikatory:
 - -2 przechwytyjące oddziały nie mają dowódcy
 - -1 przechwytywanie na terytorium przeciwnika
 - + współczynnik bitewny przechwytyjącego dowódcy
- Zaawansowane modyfikatory (przy użyciu 9.7). Modyfikatory te są dodawane lub odejmowane by ukarać stronę z mniejszą ilością kawalerii
 - +3 dla oddziałów jazdy przeciwko oddziałom bez jazdy
 - +2 dla oddziałów jazdy przeciwko oddziałom mieszanym
 - +1 dla oddziałów mieszanych przeciwko oddziałom bez jazdy
 - +1 dla strony z większą mobilnością jeśli obydwie strony mają oddziały mieszane.
- Każdy oddział¹ może przechwytywać tylko raz jednostki przeciwnika wchodzące na przyległe pola
- Każdy oddział, który nie wykonał pomyślnie próby przechwycenia może próbować ponownie, jeśli jednostki przeciwnika, nawet te same jednostki, wejdą na inne przyległe pole. Mogą nawet próbować przechwytywać ponownie na tym samym polu, jeśli pierwsze jednostki opuszczą je a kolejne wejdą na nie.
- W przypadku udanego przechwycenia żadna ze stron nie otrzymuje żadnego dodatkowego modyfikatora za teren na którym będzie toczyć się bitwa.
- Jeśli bitwa, będąca wynikiem przechwycenia, zakończy się remisem po dwóch rundach walki żadna ze stron nie wygrywa. Żadna ze stron nie może użyć dowódców do zredukowania strat wynikających z ucieczek. Obydwie strony muszą się wycofać. Przechwytyjący wycofuje się jako pierwszy.
- Jeśli gra toczy się z użyciem przepisów 9.7 strona z większą mobilnością jest traktowana jako obrońca w czasie bitwy wynikającej z przechwycenia.



- Armia, która stoczyła bitwę w tym impulsie nie może przechwytywać. Taki oddział należy zaznaczyć znacznikiem „użyty”. Po tym jak skończy się impuls usuń znaczniki „użyty”. Wyjątek: po miażdżącym zwycięstwie zwycięskie oddziały nie są oznaczone znacznikiem „użyty”.
- Udane przechwycenie wymaga wykonania sprawdzenia zmęczenia, jeśli następuje w Medii lub Kraju Nadmorskim. Straty wynikające ze zmęczenia są wprowadzane przed rozstrzygnięciem bitwy.
- Nieudane przechwycenie nigdy nie powoduje zmęczenia, ponieważ nie został wykonany żaden ruch.
- Przechwycenie nie może powstrzymać² innego przechwycenia.
- Wycofanie się przed walką lub odwrót mogą powstrzymać przechwycenie.
- **Zgrupowanie Armii i przechwycenie.** Zgrupowanie armii może przechwytywać jako całość (wykorzystując współczynnik bitewny głównodowodzącego zgrupowaniem) lub każda z armii go tworzących może próbować przechwytywać samodzielnie. W tym drugim przypadku niektóre z armii mogą zdecydować o nie przechwytywaniu w ogóle.
- Jeśli armie przechwytyją samodzielnie wykorzystywane są współczynniki bitewne różnych dowódców.
- Podporządkowane armie różnych graczy nie mogą być zmuszone do przechwycenia przez głównodowodzącego zgrupowaniem armii. W tym przypadku, jeśli przechwycenie powiedzie się, armie które wybrały opcję nie przechwytywania pozostają na miejscu i nie są już częścią zgrupowania armii.
- Z drugiej strony żadna z armii innego gracza nie może przechwytywać samotnie bez pozwolenia głównodowodzącego zgrupowania armii.

6.6.10 Wycofanie się przed walką

- Jeśli wojska przeciwnika wejdą na pole z sojusznicznymi wojskami, to mogą one wycofać się przed bitwą przez ruch do miasta (jeśli jest na tym polu sojusznicze lub własne miasta) lub przez ruch na przyległe przyjazne pole.
- Jeśli nie jest dostępne żadne przyjazne pole wojsko może wycofać się na pole kontrolowane przez przeciwnika, ale nie na niesojusznicze pola ani do przyjaznego miasta lub kontrolowanego przez przeciwnika.
- Wojsko wycofujące się na wrogie pole musi natychmiast sprawdzić zmęczenie.
- Wojska nie mogą wycofywać się na pola z nieoblężonymi jednostkami przeciwnika. Mogą wycofywać się tylko na obszary z okrętami i/lub dowódcami przeciwnika
- Wojska przechwycone nie mogą się wycofywać.

¹ Jednostka, armia, grupa armii

² trigger

- Wszystkie wojska z tego samego państwa muszą wycofać się razem na to samo pole lub do tego samego miasta. Co więcej, nie można zdecydować o wycofaniu części sił oraz pozostawieniu reszty do walki.
- Jeśli wojska kontrolowane przez różne państwa są obecne na danym polu, każde z państw według kolejności wykonywanych impulsów ogłasza czy jego wojska będą próbować wycofywać się.
- Jednakże, zgrupowanie armii nie może się rozdzielić. Do decyzji głównodowodzącego zgrupowania należy decyzja czy całe zgrupowanie będzie próbować wycofywać się.
- Wszystkie wojska muszą zadeklarować czy podejmują próbę wycofania się czy nie zanim jakkolwiek z nich wykona rzut na wycofanie. Gracze nie mogą zmienić swej decyzji po tym jak ją zadeklarują.
- Po tym jak wszelkie próby wycofania zostaną zadeklarowane, lecz przed jakimkolwiek rzutem, wszyscy gracze – w kolejności wykonywania impulsów – mogą zagrać karty, które umożliwią lub utrudnią wycofanie.
- Każde z wojsk próbujących wycofać się przed walką wykonuje rzut 2K6. Jeśli zmodyfikowany wynik wynosi 9 lub więcej wycofanie jest udane.
- Modyfikatory:
 - +1 wycofanie się na przyległe przyjazne pole
 - +3 wycofanie się do przyjaznego miasta na tym samym polu
 - -2 wycofujące się wojska nie mają dowódcy
 - + współczynnik bitewny wycofującego się dowódcy
 - – współczynnik bitewny atakującego dowódcy
 - +2 za pośpieszne wycofanie (musi być to zgłoszone przed rzutem) i zawsze powoduje natychmiastowe sprawdzenie zmęczenia, jeden lub wielu dowódców bez jednostek może to uczynić bez sprawdzenia zmęczenia.
- Pośpieszne wycofanie. Zwykłe wycofanie jest przeprowadzane przy zachowaniu porządku w szeregach wojsk. Gracz może zdecydować się na pośpieszne wycofanie by zwiększyć szansę na wycofanie kosztem ryzyka zmęczenia.
- Zaawansowane modyfikatory (przy użyciu 9.7) Modyfikatory te są dodawane lub odejmowane by ukarać stronę z mniejszą ilością kawalerii
 - +3 dla oddziałów jazdy przeciwko oddziałom bez jazdy
 - +2 dla oddziałów jazdy przeciwko oddziałom mieszanym
 - +1 dla oddziałów mieszanych przeciwko oddziałom bez jazdy
 - +1 dla strony z większą mobilnością jeśli obydwie strony mają oddziały mieszane.
- Wszystkie modyfikatory sumują się.
- Wszystkie wojska tylko raz mogą próbować wycofać się na jeden atak przeciwnika.
- Jeśli wojsko nie przejdzie pomyślnie próby wycofania to dla tych wojsk w następnej bitwie przy wyznaczaniu ilości uciekających oddziałów przyjmuje się że ucieczkę powoduje jedno trafienie, zamiast zwyczajowych dwóch trafień.
- Jeśli obrońca wycofa się bez przeszkód, atakujący może natychmiast rozpocząć oblężenie na tym samym polu bez wydawania kolejnego AP.
- **Automatyczne wycofanie.** Pojedyncza jednostka lub dowódca na polu z przyjaznym miastem mogą wycofać się automatycznie do tego miasta.
- Wojsko także może wycofać się automatycznie do miasta jeśli atakujące siły są trzy lub więcej razy silniejsze. Dla tego celu siła każdej ze stron jest po prostu liczbą jednostek oraz dowódców.
- **Pościg.** Posiadając odpowiednią liczbę AP gracz posiadający inicjatywę może ścigać wycofujące się na sąsiednie pola wojsko/a lub poruszyć się w innym kierunku. Jeśli wejdą na to samo pole co wycofujące się wojska to mogą one próbować wycofać się ponownie. Może to prowadzić do sprawdzenia zmęczenia przez atakującego atakującego/lub przez obrońcę (patrz 6.6.1).

6.7 Walka

- Przemieszczenie własnych (przyjaznych) wojsk na pole z wojskami przeciwnika powoduje rozpoczęcie bitwy (chyba, że przeciwnik skutecznie wycofa się przed walką).
- Za inicjację walki lądowej nie ponosi się kosztów AP.
- Bitwa nie może być wstrzymana w celu poczekania na inne przyjazne wojska, które wejdą na pole walki nawet jeśli wojska te startują z tego samego pola co wojska które wykonały ruch.
- Jak tylko atakujące wojska wejdą na pole walki wszystkie inne akcje zostają wstrzymane (z wyjątkiem prób przechwyceń oraz wycofania przed bitwą). Gracz posiadający inicjatywę nie może zagrywać innych kart mających wpływ na bitwę niż karty bitewne oraz karty reakcji.
- Jeśli tak się złoży, że są tam dwa lub więcej niezależne wojska, patrz 6.6.5 by określić czy mogą bronić się razem a jeśli nie to które z nich walczy jako pierwsze. Inicjacja bitwy lądowej nie wymaga AP niezależnie od ilości wojsk biorących w niej udział.
- Tylko przez jednoczesny ruch jako zgrupowanie armii lub przez wielokrotne przechwycenie lub przez skoordynowany atak (z karty wydarzeń) wiele armii może przyłączyć się do bitwy jako strona atakująca.

6.7.1 Karty bitewne

- Zanim zostanie stoczona bitwa wszystkie państwa w niej uczestniczące decydują, w kolejności impulsów, które z Kart Bitewnych zostaną przez nie użyte w celu wpłynięcia na nadchodzące starcie. Może być wykorzystana dowolna ilość lub żadna z kart. Wybrane karty są trzymane awerssem do dołu do momentu podjęcia przez wszystkich decyzji. Następnie wszystkie zostają ujawnione (patrz 6.11.d).

- Natychmiast po ujawnieniu kart bitewnych uczestniczące w starciu państwa mogą zagrać „Kontrmanewr” (Counter Maneuver) lub, jak są czasami nazywane, Karty „Bitewnego Kontrataku” (Battle Counter Measures) zgodnie z powyższą procedurą.
- Kiedy wszystkie karty bitewnego kontrataku zostaną ujawnione, państwa uczestniczące mogą zagrać karty kontrataku (Counter Measures) w celu anulowania wcześniej zagranych kart, znów według tej samej procedury.

6.7.2 Przebieg walki

- **Rzuć jedną kostką za każdą uczestniczącą w starciu jednostkę. Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy niż zmodyfikowana siła jednostki zadaje ona trafienie.**
- Zmodyfikowana siła jednostki jest to liczba wydrukowana na atakującej jednostce plus lub minus modyfikatory za teren lub wydarzenia.
- Zauważ, że okręty nie mają żadnych modyfikatorów z wyjątkiem pochodzących z fenickiej karty narodowej.
- Jednostki lądowe nie mogą walczyć przeciwko okrętom i vice versa.
- Przed rzutem każda kostka musi zostać przypisana, przez rzucającego gracza, do konkretnej jednostki. *Uwaga autora: Najlepiej jest rzucać kostkami za wszystkie jednostki o tej samej sile (i klasie jeśli gra się toczy z przepisami 9.7). Wystarczy ogłosić za którą grupę jednostek wykonywany jest rzut.*
- Wszystkie walki są rozstrzygane jednocześnie. Jednakże dla potrzeb grywalności gracz posiadający inicjatywę jako pierwszy wykonuje rzuty za wszystkie swoje jednostki. Zaznacz wszystkie **trafienia** przy pomocy znacznika strat na torze strat. Następnie, przed wprowadzeniem wszelkich strat, gracz nie posiadający inicjatywy rzuca za wszystkie swoje jednostki.
- *Doświadczeni gracze mogą przyspieszyć grę przez wykonywanie walk równocześnie.*
- Po tym jak zostaną wykonane wszystkie rzuty przez obydwie strony wprowadzane są straty (6.7.4).

6.7.3 Kostka Bitewna.

- Dowódcy, miasta oraz pewne sytuacje w grze dają dodatkową kostkę bitewną. Kostka bitewna ma zawsze siłę 3 i jest modyfikowana w ten sam sposób jak kostki za jednostki bojowe.
- **Dowódcy.** Dowódcy dają kostki bitewne w liczbie równej ich współczynnikowi bitewnemu.
- Dowódca daje kostkę bitewną tylko jeśli stoi razem w jednostkami bojowymi lub umieszczony jest w mieście, które może dać kostkę bitewną (patrz 6.8).
- Trafienia w bitwach mogą być przypisywane dobrowolnie dowódcom. Jeśli dowódca otrzyma jedno trafienie to zostaje wyeliminowany.
- Jeśli wszystkie pozostałe jednostki zostają wyeliminowane i występują dalej trafienia do przyjęcia, muszą one zostać zadane dowódcy/om.
- Jeśli dowódca zostanie wyeliminowany wraca do puli wojsk. Jeśli król zostaje wyeliminowany jest usuwany z gry na stałe.
- **Teren.** Jeśli jakkolwiek atakująca jednostka wchodzi do bitwy przekraczając rzekę, obrońca zyskuje jedną dodatkową kostkę bitewną.
- Jeśli jakkolwiek atakująca jednostka wchodzi do bitwy przekraczając szlak górski obrońca zyskuje dwie dodatkowe kostki bitewne.
- Powyższe kostki kumulują się lecz liczone są jeden raz w czasie bitwy.
- Kostki bitewne wynikające z terenu są używane jedynie w pierwszej rundzie walki.
- Jeśli bitwa była zainicjowana w wyniku przechwycenia, żadna ze stron nie otrzymuje kostek bitewnych za teren.
- **Oddziały elitarne.** Każdy stos z jedną lub więcej regularną lądową jednostką asyryjską (nie najemną) otrzymuje dodatkowo jedną kostkę bitewną.
- Samotny asyryjski dowódca nie daje dodatkowej kostki bitewnej.

6.7.4 Trafienia.

- Dowódcy i królowie są eliminowani po otrzymaniu jednego trafienia.
- Każda inna jednostka może przyjąć dwa trafienia.
- Pierwsze trafienie osłabia jednostkę i redukuje jej siłę bojową. Jest to oddane przez odwrócenie jednostki na zredukowaną stronę (rewers).
- Drugie trafienie eliminuje jednostkę.
- Wyeliminowane jednostki regularne wracają do puli wojsk.
- Wyeliminowani najemnicy wracają puli gry.
- Wyeliminowani dowódcy wracają do puli wojsk. Jeśli król jest wyeliminowany to jest on usuwany z gry na stałe.
- Właściciel jednostek sam decyduje jak rozdysponować straty pośród uczestniczących w starciu jednostek, zgodnie z poniższymi zasadami:
 - Połowa trafień musi być przyjęta przez najemników, druga połowa przez oddziały regularne. Jeśli jest nieparzysta liczba trafień, właściciel sam decyduje który z rodzajów wojsk otrzyma dodatkowe trafienie.
 - Jeśli wszystkie oddziały (łącznie z dowódcami) zostaną wyeliminowane wszystkie pozostałe trafienia nie mają efektu.

6.7.4.a Ucieczki.

- **Za każde dwa przyjęte trafienia inna jednostka, która przetrwa musi uciekać. Zaokrąglaj ułamki w górę.**

- *Przykład: trzy trafienia powodują dwie ucieczki.*
- Jeśli jest więcej ucieczek niż dostępnych jednostek pozostałe ucieczki są stosowane wobec dowódców.
- Zwycięzca bitwy sumuje współczynniki bitewne wszystkich swoich dowódców biorących udział w bitwie i odejmuje tę liczbę od ilości ucieczek jakie ponosi.
- Jeśli jest więcej broniących się armii niż jedna i nie są one zorganizowane w zgrupowanie armii to nie mogą one użyć swych dowódców do zapobiegnięcia ucieczkom.
- Połowa ucieczek musi zostać wykonana przez najemników, druga połowa przez jednostki regularne. Jeśli jest nieparzysta liczba ucieczek, właściciel sam decyduje, który z rodzajów wojsk ją ucierpi.
- Jednostki oraz dowódcy, którzy uciekną są umieszczani w Strefie Przegrupowań w ich aktualnej sile. Wykupienie jednostek z powrotem ze Strefy Przegrupowań jest tańsze niż wystawienie ich z puli wojsk.
- *Przykład: Twoje wojska wygrały bitwę, w której otrzymały 9 trafień. To powoduje 5 ucieczek dla tych, które przeżyły. Ponieważ wygrałeś bitwę to, jeśli masz dowódcę ze współczynnikiem bitewnym 2 i drugiego ze współczynnikiem 1 możesz zebrać 3 jednostki. Tylko dwie trafią do strefy przegrupowań. Uwaga autora: Ucieczki odzwierciedlają rozproszenie i dezorganizację jednostek wskutek bitwy.*

6.7.5 Wielonarodowe wojska.

- Jeśli w bitwie po tej samej stronie bierze udział więcej niż jedno państwo to trafienia oraz ucieczki są rozdzielane pomiędzy nie po równo. Rozdzielenie trafień oraz ucieczek pomiędzy państwa następuje przed rozdzieleniem ich między wojska regularne i najemników (6.7.4. i 6.7.5)
- Jeśli trafienia nie mogą być rozdzielone po równo to głównodowodzący zgrupowaniem armii decyduje o tym, kto otrzyma ich nadmiar. Jeśli wojska nie są w zgrupowaniu armii, decyzję podejmuje właściciel najsilniejszych wojsk po tej stronie (stan na początku bitwy).
- Jeśli dane państwo nie ma wystarczająco dużo jednostek by przyjąć na nie rozdzielone trafienia oraz ucieczki, pozostałe państwa muszą je przejąć zgodnie z powyższymi wytycznymi.
- *Uwaga autora: Pomimo, że termin „wielonarodowe” nie jest właściwy dla starożytności, jest on pomimo to używany w tych przepisach do jednoznacznego oznaczania wojsk obejmujących jednostki z więcej niż jednego państwa*
- Modyfikacja do „0”. Z powodu terenu siła bojowa jednostki może być zredukowana do zera. Jednostki takie w ogóle nie mogą walczyć, ale mogą przyjmować straty.

6.7.6 Wygranie bitwy

- **Strona która zada więcej strat zostaje zwycięzcą. Jednakże, jeśli jedna ze stron zostaje w pełni wyeliminowana przez trafienie, ucieczki lub zagrane karty to druga strona zwycięża.**
- Jeśli żadna ze stron nie wygrała, to po wprowadzeniu strat oraz ucieczek, staczana jest druga tura walki.
- Jeśli po drugiej turze walki liczba zadanych trafień po obydwu stronach jest taka sama, to obrońca jest zwycięzcą.
- Jednakże jeśli bitwa, będąca następstwem przechwycenia, jest remisowa po dwóch rundach to żadna ze stron nie jest zwycięzcą. Obydwie strony ponoszą straty w wyniku ucieczek bez wykorzystania dowódców redukujących te straty. Obydwie strony muszą się wycofać. Przechwytyjący wycofuje się jako pierwszy.

6.7.7 Zmiażdżenie

- Zmiażdżenie ma miejsce kiedy jedna ze stron całkowicie usunie obce wojska z planszy przez trafienia, ucieczki lub zagrane karty.
- Jednakże, jeśli obce wojska są wciąż na danym polu nie ma zmiażdżenia.
- Za zmiażdżenie uznaje się wzięcie miasta szturmem (patrz 6.8.2) lub w wyniku jednej rundy oblężenia (patrz 6.8.3)
- Jeśli bitwa nie skończy się zmiażdżeniem, wszyscy jej uczestnicy kończą swą aktywność w tym impulsive.
- Jeśli gracz posiadający inicjatywę doprowadzi do zmiażdżenia przeciwnika to może kontynuować ruch, pładrowanie pola bitwy lub może rozpocząć oblężenie miasta będącego na polu bitwy bez kosztów AP.

6.7.8 Wycofanie po walce

- **Wszystkie** jednostki strony przegranej w bitwie muszą się wycofać. Zwycięzca pozostaje na polu bitwy.
- Wycofanie może nastąpić na dowolne pole należące do państwa z którym masz status „MARSZ” lub lepszy i z którym występuje połączenie lub do miasta o ile pole zawiera sojusznicze miasto.
- Jeśli nie ma dostępnego takiego pola to wycofanie może zostać przeprowadzone na pole kontrolowane przez wroga. Jeśli tak się stanie to wycofujące się wojska sprawdzają zmęczenie.
- **Wycofanie nie jest dozwolone** na pola z wrogimi wojskami lub pola państw, z którymi jest się w stanie pokoju, lecz poniżej statusu „MARSZ”, na okręty, do stref morskich lub do wrogich lub nie będących w sojuszu miast.
- Jeśli chcesz się wycofać na pole które należy do państwa z którym jesteś w stanie pokoju lecz poniżej statusu „MARSZ” to możesz opłacić koszty wypowiedzenia wojny przed wycofaniem, zamieniając to pole na pole kontrolowane przez wroga. Jeśli nie ma na tym polu wrogich wojsk to możesz wycofać się na to pole na powyższych zasadach.

- Wycofanie jest zakazane na pole(a) z których przybyły zwycięskie wojska.
- Wycofujące się wojska mogą zostać przechwycone przez wrogie wojska, będące w kontakcie z polem, na które następuje wycofanie, z wyjątkiem wojsk z pola, na którym miała miejsce bitwa.
- Wojska mogą wycofywać się na pole, na którym mogą być przechwycone jeśli żadna inna droga wycofania nie jest możliwa.
- Jeśli nie jest możliwe jakiegokolwiek wycofanie, wojska sprawdzają zmęczenie a te które pozostaną trafiają do strefy przegrupowania.
- Wycofujące się wojska nie mogą rozdzielać swoich sił, lecz wojska z różnych państw mogą wycofywać się na różne pola.

6.8 Zakładanie oblężenia

- By rozpocząć oblężenie armia lub zgrupowanie armii musi zakończyć swój ruch na polu z miastem przeciwnika i na tym polu nie może być żadnych wojsk przeciwnika pozostających poza miastem.
- Wojska mogą rozpocząć oblężenie w tym samym impulsie w którym weszły na pole z miastem. Nie kosztuje to żadnych AP.
- By kontynuować oblężenie rozpoczęte we wcześniejszym impulsie należy wydać 1AP niezależnie od tego ile armii bierze w nim udział.
- Tylko armie z tego samego zgrupowania armii mogą wspólnie założyć oblężenie. Wszystkie pozostałe muszą przeprowadzać inne próby oblężenia.
- Miasta uznaje się za „będące oblężone”, jeśli wojska przeciwnika rozpoczną jeden z trzech rodzajów oblężenia. Zajmowanie danego pola nie skutkuje oblężeniem.
- Oblężenie jest zwinione, jeśli wszystkie wojska przeciwnika opuszczą pole z miastem.



- **Obrona miasta.** Każde miasto ma na swojej ikonie wydrukowaną liczbę zwaną wartością poziomu obrony miasta. Jest to liczba kostek bitewnych, jakie posiada miasto w każdej rundzie walki reprezentując tym samym jego obronę oraz wewnętrzny garnizon.
- Poziom obrony miasta zostaje zredukowany przez liczbę znaczników zniszczenia miasta umieszczonych na mieście w danym momencie.
- Ilość kostek bitewnych miasta jest równa wydrukowanemu poziomowi obrony miasta minus liczba znaczników zniszczenia miasta. Poziom obrony miasta nie ma wpływu na bitwy w polu, w tym na wycieczki.
- **Walka w czasie oblężenia.** W czasie jakiegokolwiek walki w czasie oblężenia nie mają miejsca jakiegokolwiek ucieczki.
- Specjalne właściwości wojsk opisane w 9.7 są ignorowane w czasie walk podczas oblężenia, z wyjątkiem tego, że jednostki łucznicze otrzymują modyfikator +1 podczas szturmów oraz zwykłego oblężenia.
- Asyryjczycy zyskują dwie dodatkowe kostki bitewne jeśli w jakikolwiek sposób biorą udział w walce w czasie oblężenia. Jest to odpowiednik ich jednej dodatkowej kostki bitewnej jaką mają w czasie bitwy lądowej.
- W przypadku wielonarodowej obsady miasta straty obrońcy są rozdzielane równo pomiędzy wszystkie nacje. Właściciel miasta decyduje o tym kto przyjmuje nadmiarowe straty także w przypadku wycieczek.
- **Wycieczki.** Wycieczki mogą być przeprowadzane przez garnizon tak w czasie impulsu wojsk oblegających jako odpowiedź na próbę podniesienia poziomu głodu w mieście na skutek oblężenia jak i w czasie impulsu obrońców a kosztuje to 1AP
- Poziom obrony miasta nie pomaga jednostką biorącym udział w wycieczce. Staczana jest tylko jedna runda walki. Jest jak zwykła bitwa lądowa lecz nie ma w niej ucieczek. Jeśli obrońca zada tyle samo lub więcej trafień niż oblegający to oblężenie jest zwiniane i oblegający musi się wycofać. Wycieczka przeciwko oblężeniu liczy się jako bitwa polowa przy wyliczaniu PZ (Punktów Zwycięstwa)
- **Wielonarodowa wycieczka.** Wielonarodowa wycieczka działa jak zwykła wycieczka przeprowadzana w czasie impulsu wojsk oblegających przez garnizon tak jako odpowiedź na próbę podniesienia poziomu głodu w mieście podczas oblężenia jak i w czasie własnego impulsu a kosztuje to 1AP (liczba nacji biorących udział nie liczy się).
- Właściciel miasta ma prawo posiadania dowódcy zgrupowania armii i wszystkie wojska w mieście muszą wziąć udział w wycieczce. Wciąż więcej niż jeden dowódca powoduje dezorganizację (6.7.5) chyba że garnizonem jest zgrupowanie armii.
- Armia innej narodowości niż właściciel miasta może przeprowadzić wycieczkę w swym własnym impulsie, lecz bez współdziałania innych narodowości.

Rodzaje oblężeń:

6.8.1 Wzięcie głodem (Hunger Siege)

- Pojęcie „wzięcia głodem” jest wykorzystywane w tej grze do opisanego oblężenia podczas którego oblegający stara się zagłodzić miasto i zmusić je do poddania się. Nie ma wtedy żadnych walk chyba że z powodu wycieczek broniącego się garnizonu.
- Rozpocznij oblężenie poprzez umieszczenie znacznika „1” na oblegających wojskach oraz znacznika „wzięcie głodem” na mieście. W następnym impulsie połóż znacznik „1” na mieście. Za każdym razem gdy oblegający rozpocznie impuls podwyższ tę liczbę o jeden.
- Jak tylko poziom oblężenia jest o dwa większy niż aktualny poziom obrony miasta to miasto poddaje się a wszystkie pozostające w mieście wojska są wyeliminowane. Nie kładź znacznika zniszczenia miasta. Dla stolicy poziom oblężenia musi być o trzy większy niż *aktualny poziom obrony miasta*.
- *Aktualny poziom obrony miasta* jest to liczba wydrukowana na mieście pomniejszona o wartość znaczników zniszczenia na tym mieście.
- Nie można przeprowadzić procedury wzięcia głodem wobec miasta portowego chyba, że port jest zablokowany. Port jest zablokowany jeśli, z punktu widzenia oblegającego, jest więcej przyjaznych (własnych) okrętów niż okrętów przeciwnika w strefie morskiej przyległej do tego portu.

6.8.2 Szturm

- Szturm jest to gwałtowny atak prowadzący do wzięcia miasta siłą.
- W czasie swojego impulsu atakujący może zainicjować szturm kosztem 1AP.
- Szturm jest rozstrzygany tak jak to opisano powyżej w procedurze walki w czasie oblężenia, z wyjątkiem takim iż obrońca używa dwa razy większej niż zwykle ilości kostek.
- Jeśli atakujący zada więcej strat niż obrońca to miasto jest zdobyte. Wszystkie jednostki obrońcy które przetrwają są w stanie ucieczki. To ostatnie jest wyjątkiem od zasady, iż nie ma ucieczek podczas walki w trakcie oblężenia. Nie kładzie się żadnych znaczników zniszczenia miasta.
- Nie ma drugiej rundy walki.

6.8.3 Zwykłe oblężenie

- Zwykłe oblężenie polega na redukowaniu krok po kroku poziomu obrony miasta.
- W swoim impulsie oblegający może rozpocząć zwykłe oblężenie kosztem 1AP. Przeprowadzana jest jedna runda *walki w oblężeniu* zgodnie z procedurą opisaną powyżej.
- Jeśli atakujący wyrzuci liczbę trafień równą poziomowi oblężenia miasta to zostaje on zredukowany o jeden. Mniejsza liczba trafień nie ma wpływu na obrońcę, niemniej jednak atakujący wciąż ponosi straty.
- Miasto może stracić więcej niż jeden poziom obrony miasta w pojedynczym ataku.
- Połóż znacznik zniszczenia miasta w celu zaznaczenia o ile poziomów została zredukowana obrona miasta.
- Kiedy wartość zniszczeń na znaczniku jest równa wydrukowanemu poziomowi obrony miasta miasto uznaje się za zdobyte. Nadmiarowe trafienia ponoszą obrońcy. Wszystkie jednostki obrońcy które przeżyły trafiają do strefy przegrupowań.
- Zamiast przyjmowania trafień „na miasto”, obrońca może wybrać kilka lub wszystkie spośród trafień i zadać je garnizonowi (jeśli tam jest). Obrońca decyduje, które spośród jednostek przyjmą trafienia.
- Przykład: Asyria oblega miasto o poziomie „3” z sześcioma obrońcami jako garnizonem. Asyria zadaje sześć trafień. Jeśli nie byłoby garnizonu to trzy trafienia zredukowałyby miasto do poziomu „dwa”, dwa dalsze do poziomu „1”, zaś szóste trafienie spowodowałoby zdobycie miasta. Jednakże obrońca decyduje, że dwa trafienia przyjmie garnizon, redukując całkowitą liczbę trafień wobec miasta do czterech. Trzy trafienia redukują poziom obrony z „3” do „2”, zaś ostatnie trafienie nie daje żadnego efektu, ponieważ jedno trafienie nie wystarcza by zniszczyć miasto o poziomie obrony „2”. Na mieście kładziony jest znacznik „zniszczenie miasta 1”.
- **Wielokrotne rundy oblężenia.** Wojska mogą kontynuować już rozpoczęte oblężenia poprzez zapłacenie 1AP z wpływów. Dla oblężenia poprzez zagłodzenie po prostu zwiększ znacznik oblężenia.
- Jeśli nie zostanie zapłacony AP to oblężenie nie jest zwijane, lecz nie następuje jego postęp. Oblegający musi sprawdzić zmęczenie jeśli nie może utrzymać swoich sił poprzez plądrowanie lub wydanie AP.
- Państwa które mają inicjatywę a są bez wpływów AP i bez kart nie mogą wykonać tego impulsu i nie mogą kontynuować swoich oblężeń, lecz muszą sprawdzić zmęczenie jeśli nie mogą utrzymać swoich wojsk.
- Oblężenia mogą być kontynuowane w kolejnych turach. Zdobycie miasta w jednej rundzie oblężenia lub w wyniku szturmie uznawane jest za zmiążdżenie (6.7.7).

6.8.4 Deportacja ECO

- Kiedy pole zostanie zajęte znaczniki ECO+ mogą zostać deportowane (usunięte przez zdobywcę z tego pola i umieszczone na innym polu). Jeśli nieasyryjskie państwo przejmie pole ze znacznikiem ECO+ musi zostać umieszczony na najbliższym polu ze znacznikiem ECO-. Jeśli nie ma na planszy żadnego znacznika ECO- to deportujące państwo może umieścić znacznik ECO+ dowolnie na swym rodzimym polu.
- Koczownicy nie mają pól rodzimych. Otrzymują 7AP za każdy znacznik ECO+ na wystawienie, wzmocnienie lub wykupienie jednostek ze strefy przegrupowań. Znacznik ECO+ wraca do puli znaczników.
- **Asyria** może przesunąć znacznik ECO+ na pole według własnego wyboru niezależnie od znaczników ECO-.
- Asyria posiada także Kartę Narodową „Deportacja”, której może użyć do deportowania znaczników ECO nawet, jeśli nie ma znaczników ECO+ na danym mieście. Asyria umieszcza znacznik ECO- na wybranym mieście i znacznik ECO+ na rodzimym mieście wedle własnego uznania.
- Nie więcej niż dwa znaczniki ECO+ mogą być deportowane w jednym momencie, żadne wybrane pole nie może mieć więcej niż jeden znacznik ECO-, i żadne pole przeznaczenia nie może mieć więcej niż dwa znaczniki ECO+ (ignorowany jest poziom ECO wydrukowany na planszy)
- Medowie umieszczają znaczniki ECO+ otrzymane z wydarzenia Zwoływanie Plemion na polu Medyjski Daleki Wschód. Jest to jedyny sposób by umieścić tam znaczniki ECO+. Nie ma ograniczenia liczby znaczników ECO+ na tym polu. Raz tam umieszczone – nie mogą być deportowane.

6.9 Prowadzenie polityki.

- Mocarstwo może wpływać na państwa drugorzędne tak by osłabić ich sojusze z innymi mocarstwami lub by wzmocnić własne sojusze.
- By pokazać, że państwo drugorzędne jest w sojuszu z innym mocarstwem, znacznik tego państwa drugorzędnego jest umieszczany na torze dyplomatycznym danego mocarstwa. Stopień tego sojuszu jest wskazany przez pozycję znacznika na tym torze.

- Mocarstwo może wydawać AP na oddziaływanie na państwa drugorzędne. Przesunięcie znacznika dyplomatycznego o jedno pole na torze dyplomatycznym kosztuje 1AP. Wyjątek: na Izrael i Judę można wpływać kosztem ½ AP za jedno pole na torze dyplomatycznym.
- Zazwyczaj mocarstwo może tylko przesunąć znacznik w dół toru innego mocarstwa lub w górę własnego toru. Jednakże, wydarzenie Zerwanie Sojuszu pozwala mocarstwu przesunąć znacznik na torze innego mocarstwa w górę.
- Mocarstwo nie może wpływać na państwo, z którym jest w stanie wojny. **Wyjątek:** mocarstwo może wpływać na koczowników nawet, jeśli toczy z nimi wojnę.
- Na koczowników, którzy nie mają wojsk na planszy nie można oddziaływać dyplomacją. Jednostki w strefie przegrupowań nie liczą się jako jednostki na planszy.
- Dane państwo nie może użyć więcej niż 6AP w ciągu impulsu na działania dyplomatyczne. Wydarzenie Zerwanie Sojuszu może przesunąć znacznik dyplomatyczny o więcej niż 6 pól lecz nie można wydawać więcej AP na dyplomację w tym impulsie.
- Status Dyplomatyczny:
 - NEUTRALNE (0-3). Państwo jest po prostu neutralne. Na torze dyplomatycznym na planszy umieść znacznik dyplomatyczny na „0” w obrębie białej, „neutralnej” części.
 - HANDEL (4-6). Państwo zarabia *punkt handlowy* (trade point) za każde państwo drugorzędne, które ma z nim taki status w czasie międzyfazia.
 - PRO (7-9). Mocarstwo otrzymuje korzyści ze statusu HANDEL, oraz państwo drugorzędne musi płacić trybut mocarstwu. Jeśli mocarstwem nie jest Asyria to państwo drugorzędne wciąż musi sprawdzać płacenie trybutu Asyrii w czasie międzyfazia. Może to prowadzić do płacenia trybutu obydwu stronom – tak Asyrii jak i temu mocarstwu.
 - MARSZ (10-12). Mocarstwo otrzymuje korzyści ze statusu PRO oraz mocarstwo nie ponosi kosztów utrzymania swoich wojsk na terytorium państwa drugorzędnego. Status MARSZ pozwala ci na wejście na terytorium państwa drugorzędnego bez konieczności wypowiedzenia wojny a terytorium tego państwa jest traktowane jako **przyjazne** terytorium i vice versa. Jednakże status MARSZ nie pozwala na wchodzenie do miast państwa drugorzędnego w żadnym momencie. **Wolne przejście.** Na wolne przejście może być wyrażona zgoda przez dwa mocarstwa nie będących w stanie wojny lub w sojuszu między sobą. Obydwa mocarstwa zgadzają się na posiadanie przyjaznego statusu między sobą.
 - SOJUSZ (13-15).
 - Mocarstwo otrzymuje korzyści ze statusów MARSZ, PRO oraz HANDEL a wszelkie działania państwa drugorzędnego są całkowicie kontrolowane przez mocarstwo. Partnerzy sojuszu mogą wchodzić wzajemnie do swych miast oraz bronić się wspólnie i być częścią wzajemnych zgrupowań armii.
 - Jeśli mocarstwo ma wyżej opisaną zgodę obejmuje ona także jego sojusznicze państwa drugorzędne. Obejmuje to zgodę na „wolne przejście” pomiędzy mocarstwami.
 - Jednak mocarstwo nie może zmusić państwa drugorzędnego do przekazywania dodatkowego trybutu, oddziałów, AP lub kart.
 - Mocarstwo może ruszać sojusznicze wojska tylko przy pomocy własnych AP, jeśli te wojska są z jego własnymi w wielonarodowym zgrupowaniu armii lub wielonarodowej flocie.
 - Państwo drugorzędne jest aktywowane w momencie, gdy stanie się sojusznikiem mocarstwa. Jego wojska są rozstawiane na planszy oraz otrzymuje ono karty zgodnie ze swoim poziomem ECO na planszy. W innym wypadku państwo drugorzędne zostaje aktywne, jeśli zostanie mu wypowiedziana wojna.
 - Od momentu gdy państwo jest w sojuszu z mocarstwem jego poziom sojuszu nie może zostać zredukowany przez inne mocarstwo przy użyciu AP. Sojusz może być zerwany jedynie przez odpowiednią kartę „Zerwania Sojuszu”.
 - Wypowiedzenie wojny **sojuszniczemu państwu drugorzędnemu** wypowiedziana przez inne państwo **pozwała** sojuszniczemu mocarstwu wypowiedzieć wojnę agresorowi bez ponoszenia kosztów w AP (**ale mocarstwo nie jest zmuszone do robienia tego**) (patrz 7.4.6).
 - Wypowiedzenie wojny mocarstwu jest równocześnie wojny wszystkim państwom drugorzędnym będącym z nim sojuszu i wszystkim mocarstwom z tego samego obozu i ich sojuszniczym państwom drugorzędnym. (patrz również 7.4.2).
 - Sojusznicze państwa mogą być częścią wielonarodowej floty lub wielonarodowego zgrupowania armii. Wielonarodowe armie nie są dozwolone.
 - **Obozy.** Wszystkie mocarstwa będące ze sobą w sojuszu i wszystkie będące z nimi w sojuszu państwa drugorzędne tworzą obóz. Istnieją dwa obozy – asyryjski i rebeliancki. Neutralne mocarstwa mogą mieć mniejszych sojuszników lecz nie tworzą one obozu. Mocarstwa nie mają „podpoziomów” na torze dyplomacji, są albo neutralne albo w sojuszu. (Patrz więcej 7.4.1 i 7.4.2)
 - **Zerwanie sojuszu.** Zerwanie sojuszu między mocarstwem oraz państwem drugorzędnym/ plemieniem koczowników może być dokonane przez: 1) zagranie Alliance Breaker Event, lub 2) podbój (patrz 7.1)
 - **Sojusznicze państwa drugorzędne stają się niesojusznicze.**
 - Jeśli wcześniej sojusznicze państwo drugorzędne stanie się niesojusznicze to natychmiast staje się nieaktywne (każdy status niższy niż sojusz oznacza tu „niesojuszniczy”)
 - Wojska państwa drugorzędnego zostają usunięte z planszy i są umieszczane na karcie narodowej państwa drugorzędnego w tym stanie w jakim się znajdują. Jednostki przeznaczone do podjazdów na szlakach handlowych trafiają do strefy przegrupowań. Jednostki już się tam znajdujące pozostają tam. Wszystkie zwykłe karty będące w ręku państwa drugorzędnego zostają odrzucone.
 - Jeśli to państwo drugorzędne zostanie aktywowane ponownie to rozstawienie początkowe zostaje pominięte. Jednostki z karty narodowej trafiają na terytorium tego państwa zgodnie z decyzją mocarstwa go kontrolującego oraz zostają pobrane nowe karty.

6.10 Zaopatrzenie jednostek na obcym terytorium

- Na początku impulsu za każde wojsko na obcym terytorium musi być opłacone 1AP w ramach aprowizacji lub musi ono plądrować to pole.
- Jeśli wojsku nie może być zapewniona aprowizacja lub nie może plądrować to każda z jego jednostek musi przeprowadzić test na zmęczenie.

6.11 Zagrywanie wydarzeń

- Zamiast używania wartości AP z karty można zagrać wymienione na niej wydarzenie zgodnie z danymi instrukcjami. Jeśli wydarzenie nie może zostać zagrane z powodu sytuacji w grze to karta ta może być zagrana jedynie jako AP.
- Niektóre wydarzenia wymagają opłacenia AP z wpływów. Koszt AP jest wydrukowany dole karty. Jeśli wpływy w tym impulsie są niewystarczające to państwo może zagrać to wydarzenie przez:
 - użycie swych zaoszczędzonych AP,
 - lub przez użycie AP z karty plusowej,
 - lub przez pożyczanie AP z następnego impulsu. Jeśli to uczyniono, umieść znaczniki plądrowania na karcie narodowej by zaznaczyć ile AP zostało pożyczonych. Jeśli pożyczka nie może być spłacona w następnym impulsie to państwo musi umieścić znacznik ECO-1 na jednym ze swych miast (wedle własnego wyboru). Jeśli państwo ma znacznik ECO+1 to ma on zostać usunięty.
- Jeśli żadne z powyższych nie może zostać spełnione to karta nie może być zagrana jako wydarzenie. Mocarstwo nie może zmusić sojuszniczego państwa drugorzędnego do zagrania wydarzenia które nie może być opłacone i może to skutkować otrzymaniem znacznika ECO-1 jak to wyżej opisano.
- Wydarzenie może zostać zagrane przeciwko sojusznikowi niezależnie od statusu sojusznika.
- Pewne wydarzenia mogą zagrywać tylko określone państwa. Jeśli taka karta daje możliwość wykonania działań w ramach tajnej dyplomacji to jest ona dostępna dla wszystkich państw.
- Pewne karty wykorzystują określenia „ty” lub „twojego”. „Ty” oznacza właściciela karty a nie gracza. Nie możesz jej użyć na rzecz innego państwa chyba, że karta określa to wyraźnie.
- Jeśli dwa wydarzenia wykluczają się wzajemnie to w mocy utrzymane zostaje to, które zostało zagrane jako ostatnie.
- Pewne wydarzenia mogą anulować inne. Jeśli wydarzenie jest anulowane to karta wydarzenia oraz karta anulowania zostają umieszczone na stosie kart odrzuconych. Jeśli wydarzenie zostaje anulowane to nie opłacasz kosztów AP które są wydrukowane na karcie.
- **Typy kart.** Typ karty jest wydrukowany u dołu karty po prawej stronie. Niektóre karty są więcej niż jednego typu. Oznacza to, że możesz ją zagrać w jeden lub w drugi sposób. Przykład: Kartę Faraon przejmuje dowodzenie można użyć jako kartę ruchu oraz jako kartę talii.

a. Katastrofa.

- Katastrofa (Piraci lub Zaraza) może dotknąć każde państwo chyba, że zostaje zagrana karta wydarzenia blokującego (Counter Measures Event). Karta ta musi być zagrana **przed** określeniem efektów katastrofy.

b. Międzynarodowa wojna (Foreign War).

- Obydwie strony wymienione na karcie muszą odesłać 2+D3 jednostek na międzynarodową wojnę (wedle własnego uznania). K3 = wynik rzutu K6 podzielony na dwa i zaokrąglony w górę.
- Obydwie strony muszą wydzielić wojska wymienione powyżej³. W wojnie Medowie vs. Medowie muszą oni wyznaczyć wojska dla obydwu stron.
- Jedną z jednostek po każdej ze stron może być dowódca.
- Obydwie strony umieszczają swoje wojska, które zostały zaangażowane w wojnę na Kartę Wojny Międzynarodowej. Pozostaną tam do końca wojny.
- Jeśli jedną ze stron jest państwo niewystępujące w grze np. Libia, Nubia czy też koczownicy, ich wojska nie są rozstawiane lecz przyjmuje się że są one w tej samej liczbie oraz tego samego rodzaju jak wojska drugiej strony. Jeśli państwo występujące na planszy wystawia na Karcie dowódcę uważa się państwo spoza planszy wystawia dowódcę o takich samych współczynnikach.
- Jak tylko wojska zostają umieszczone na Karcie Międzynarodowej Wojny długość wojny zostaje określona rzutem K6. Umieść kostkę na karcie. Zredukuj liczbę oczek o jeden w każdej rundzie impulsów. Zrób to za każdym razem, gdy znacznik na Torze Impulsów dojdzie do pierwszego państwa wymienionego na karcie. Gdy czas trwania osiągnie zero wojna kończy się.
- **Na koniec międzynarodowej wojny, wykonaj rzut K6 dla każdej jednostki, włącznie z dowódcami, znajdującej się na Karcie Międzynarodowej Wojny. Jednostka ponosi stratę dla każdego parzystego wyniku. Jeśli jednostka jest w ten sposób wyeliminowana to trafia do puli wojsk.**
- **Wszystkie jednostki, które przetrwają zostają umieszczone w strefie przegrupowań.**
- Jeśli nie ma wystarczająco dużo jednostek na planszy lub w polu podjazdów na szlakach handlowych do spełnienia warunków międzynarodowej wojny to dotknięte nią mocarstwo musi użyć zaoszczędzonych AP, wykorzystać karty jako AP lub pożyczyć AP kosztem kolejnego impulsu. Jeśli wciąż warunki nie są spełnione to czas trwania wojny nie jest redukowany do momentu jak wszystkie potrzebne jednostki do wypełnienia warunków wojny nie są umieszczone na karcie międzynarodowej wojny.
- Zamiast tego państwo to może oddać jeden PZ za każdą brakującą jednostkę.
- Międzynarodowa wojna kończy się wcześniej gdy spełniony jest jeden z dwóch warunków:
 - Zagrana zostanie karta *Zakończenie Międzynarodowej Wojny*
 - **Wygranie bitwy.** Zagraj 1AP i umieść dowódcę na karcie wojny lub aktywuj będącego już tam dowódcę. Stocz bitwę lądową zgodnie z ogólnymi zasadami. Jeśli wygrasz – wojna kończy się. Jeśli przegrasz to czas trwania wojny podwaja się.

³ Both sides have to bring in the amount of forces stated above
AWRules1.2POL1.2

- Jeśli państwo jest zaangażowane w jedną międzynarodową wojnę to nie może przeciw niemu być zagrana inna wojna.
- Wojna nie może być zagrana jeśli obydwa państwa związane są ze sobą sojuszem.

c. Zerwanie Sojuszu (Alliance Breaker)

- Karta zerwania sojuszu może być użyta do ustanowienia lub zerwania sojuszu pomiędzy mocarstwem a państwem drugorzędnym lub mocarstwem a plemieniem koczowników lub by po prostu przesunąć znacznik na torze dyplomatycznym. *Definicja: bitwa w wyniku której zwycięzca otrzymuje przynajmniej 1PZ zwana jest dalej „bitwą z PZ”*
- Tak samo jak może być zagrywana we własnym impulsive Karta Zerwania Sojuszu może być zagrywana jako karta reakcji. Przy zagranie jej jako kartę reakcji ponosi się połowę normalnych kosztów zagrania oraz podwaja się jej efekt. Jako kartę reakcji można ją zagrywać tylko w następujących przypadkach:
 - W celu zerwania sojuszu, jeśli jedna z jego stron przegra „bitwą z PZ”. Dowolne państwo może zagrać kartę zerwania sojuszu dla tego celu.
 - W celu utworzenia sojuszu pomiędzy dowolnym państwem oraz państwem zagrywającym kartę po tym jak **państwo zagrywające kartę** wygra „bitwą z PZ”
 - Jeśli „bitwa z PZ” jest stoczona z wielonarodowymi wojskami, to karta może być użyta przez wszystkich zwycięzców oraz przegranych jak podano w dwóch powyższych przypadkach.
- W rezultacie można przesunąć znacznik statusu dyplomatycznego w dół toru dyplomatycznego innego mocarstwa i/lub w górę toru mocarstwa zagrywającego kartę.
- Jeśli kartę zagrywa państwo drugorzędne, to może przesunąć znacznik statusu dyplomatycznego w imieniu mocarstwa z którym jest w sojuszu.
- Jeśli państwo drugorzędne jest w stanie wojny z tobą z powodu bycia w sojuszu z mocarstwem będącym w stanie wojny z tobą to możesz zagrać Kartę Zerwania Sojuszu przeciw temu państwu drugorzędnemu. Jest to wyjątek od 6.9
- Nie możesz zagrać karty Zerwania Sojuszu przeciwko państwu będącemu w stanie wojny z tobą z innego powodu.
 - *Przykład: Fenicja jest na asyryjskim torze dyplomatycznym na poziomie 9. Asyria właśnie przegrała „bitwą z PZ” (nie ważne z kim). Urartu (sojusznik Elamu) zagrywa Fenicki Sojusz jako „reakcję” i płaci 2AP zamiast zwykłych 4. Urartu rzuca 2K6. Wypada 3 i 4 co daje razem 7. Rezultat jest podwojony do 14. Znacznik fenicki jest przesuwany o 9 w dół na torze asyryjskim oraz o 5 w górę na torze elamickim (Urartu jest państwem drugorzędnym, więc nie ma własnego toru dyplomatycznego, lecz może działać na rzecz mocarstwa będącego z nim w sojuszu).*
 - *W powyższym przykładzie karta zerwania sojuszu może być zagrana w reakcji na przegranie bitwy przez Fenicję lub w reakcji na wygranie bitwy przez Urartu. Nie może być zagrana w reakcji na wygranie bitwy przez Elam ponieważ nie jest on państwem zagrywającym kartę. Jeśli nie przydarzy się bitwa z PZ Urartu może cały czas zagrać zerwania sojuszu po normalnym koszcie podczas własnego impulsu*
 - *Media jest w stanie wojny z Persją jak to zostało opisane w rozstawieniu (z historycznych powodów). Media nie może zagrać zerwania sojuszu przeciwko Persji, ponieważ Persja nie jest w sojuszu z mocarstwem będącym w stanie wojny z Media*
 - *Asyria nie może zagrać zerwania sojuszu przeciwko państwom które odmówiły płacenia trybutu, które Asyria właśnie ukarała.*
 - **Sojusz z miastami handlowymi.** Miasta handlowe nie podlegają łamaniu sojuszy. Ich pakt sojusznicze nie mają poziomów pośrednich na torze dyplomatycznym. Miasto handlowe może być w polu „neutralnym”, podbite lub w sojuszu z mocarstwem.

d. Karty Bitewne

- Karta bitewna może być zagrana przez każde z państw które ma wojska uczestniczące w bitwie i dotyczy wojsk uczestniczących w tej konkretnej bitwie. Wszystkie karty bitewne są zagrywane przed rzutem kostką. Efekty z kart podlegają kumulacji. Niektóre karty mogą anulować się wzajemnie.
- Karty bitewne są zagrywane przez graczy zgodnie z kolejnością w ramach tury, lecz trzymane są rewersem do góry dopóki wszyscy gracze nie zdecydują które karty zostają zagrane. Następnie są one odsłaniane. Nie można potem zagrywać żadnych dodatkowych kart bitewnych, lecz można zagrywać karty reakcji.
- Jako, że przechwycenia oraz ucieczki mają miejsce przed bitwą to karty bitewne nie mają na nie żadnego wpływu.

e. Karty Reakcji

- Karty reakcji są zagrywane przez dowolne państwo jako natychmiastowa reakcja na spełnienie warunków opisanych na karcie.
- Zagranie karty reakcji może przeszkodzić w działaniach państwa posiadającego inicjatywę. Efekt z karty reakcji ma miejsce przed kontynuowaniem działań przez to państwo.
- Karty kontrataku (Counter Measures) wypierają karty bitewnego kontrataku, tzn. wydarzenie które kasowałaby karta bitewnego kontrataku ma miejsce.

f. Karty Polityczne

- Karty polityczne dotyczą statusu politycznego. Cześć z nich, jak np. „Asyryjscy Czciociele Marduka⁴” pozostają odsłonięte na stole tak długo jak trwa ich działanie.

⁴ Marduk's Assyrian Followers
AWRules1.2POL1.2

g. Karty Tali (Draw Pile Cards).

- Karta talii pozwala jej właścicielowi zabrać kartę od innego gracza lub pobrać kartę z talii. W zamian za to jedna lub więcej kart są odrzucane lub wymieniane.
- Zagranie karty talii liczy się jako akcja i nie wymaga zagrywania innej karty w celu zakończenia impulsu. Można zagrać kartę plusową lub wydać AP jako dodatkowe działanie po zagranie karty talii. Wyjątek: Nie można zagrywać karty plusowej oraz wydawać AP po zagranie „Starannych Przygotowań” lub „Spasowania”, gdyż te karty wstrzymują twoje działania w tym impulsie by w następnym nadać im dodatkowej siły.

h. Karty Ruchu

- Karty ruchu pozwalają ruszyć się w sposób, który w innym razie nie jest dozwolony np. dłuższy ruch, ruch z większą ilością wojsk niż zwykle, uniknięcie przechwycenia, uzyskanie automatycznego efektu bez potrzeby wykonywania rzutu kostką. Część kart ruchu może zmusić przeciwnika do ruchu. Karty ruchu mogą spowodować przechwycenie lub ucieczkę.

i. Karty Ekonomiczne

- Karty ekonomiczne wpływają na handel lub na wpływy. Część z nich ma stały efekt.

j. Karty Rekrutacji

- Karty rekrutacji mogą być wykorzystane do dodatkowego wykupienia najemników, oddziałów regularnych lub okrętów. Elamicka karta narodowa pozwala zamieniać najemników na oddziały regularne. Część kart wprowadza najemników.

k. Karty Sabotażu

- Karty sabotażu mogą powodować sprawdzenie zmęczenia lub sprawdzenia innych strat wśród wybranym wojsk.

l. Karty Stałe

- Karty stałe są zagrywane awersem do góry tak by były widoczne dla wszystkich. Działają tak długo jak występują warunki wymienione na karcie lub będą miały miejsce warunki do zakończenia ich działania.

m. Tajna Dyplomacja

- Pewne karty pozwalają na wykonanie tajnej dyplomacji jako alternatywnego wydarzenia. Takie karty mają ograniczenia co do tego kto może zagrać pierwsze wydarzenie na karcie, lecz nie ma ograniczeń kto może przeprowadzić tajną dyplomację.
- Działania w ramach tajnej dyplomacji są przeprowadzane tak jak to opisano w 7.5, z wyjątkiem takim, że działanie jest wykonywane natychmiast i nie może być anulowane przez inne mocarstwo. Zamiast możliwości anulowania jej przez inne mocarstwo (jak w 7.5) rzuć 2K6. Jeśli wynik jest 9+ to działanie nie przynosi efektu.

6.12 Zmiana kontroli

- Na początku gry, każde państwo kontroluje wszystkie pola rodzime i wszystkie powiązane pola na własnym terytorium chyba, że określono to inaczej w opisie scenariusza.
- Kontrola zmienia się natychmiast jeśli pole zajmowane jest wyłącznie przez wojska lądowe przeciwnika.
- Na początku i na końcu impulsu jednostki wrogich państw nigdy nie mogą przebywać wspólnie na tym samym polu, chyba, że jedna ze stron znajduje się wewnątrz miasta a druga na zewnątrz miasta
- Jeśli na polu jest miasto to musi być ono zdobyte by została przejęta kontrola nad polem.
- Jeśli państwo kontrolujące miasto jest w stanie wojny z państwem kontrolującym przyległe pole to jest ono zwane **spornym polem (contested area)**
- Podbite własne i powiązane pola a których nie ma wrogich wojsk lądowych na końcu impulsu wracają pod kontrolę pierwotnego właściciela, określonego kolorem wydrukowanym na danym polu.
- Pole nie zmienia kontroli kiedy wejdą na nie sojusznice wojska.

a. Konsekwencje zmiany kontroli.

- **Pola rodzime.** Jeśli państwo straci kontrolę nad rodzimym polem, to traci ono wpływy z tego miasta. Jednakże państwo które dokonało podboju nie otrzymuje wpływów z tego polu, chyba, że przekształci je w swoją prowincję w wyniku podboju. (patrz 7.1)
- **Powiązane pola.** Jeśli państwo straci kontrolę nad takim powiązonym polem, to traci ono wpływy z tego miasta, otrzymuje je zaś zdobywca.
- By zaznaczyć iż państwo podbijające jest właścicielem miasta, i że nie jest ono pod oblężeniem, umieść jedną lub więcej jednostek na mieście. Jednakże te jednostki nie uznaje się za przebywające w mieście. Jeśli wojska przeciwnika wejdą na to pole, to te jednostki muszą wykonać rzut jeśli chcą uciec do miasta (patrz 6.6.10)
- **Sporne pola.** Miasto na spornym polu nie liczy się przy obliczaniu wpływów w czasie międzyfazia. Jednakże, pierwotny właściciel liczy wartość ECO miasta (tak tę wydrukowaną, jak i pochodzącą ze znaczników) dzieląc ją na połowę.
- Zmiana przynależności pola (z wyjątkiem miast handlowych) nie ma wpływu na aktualny stan wpływów ECO z wyjątkiem końca tury gry. (patrz 7.3)
- **Strefy morskie.** Państwo kontroluje strefę morską, jeśli tylko jego okręty w niej przebywają.
- Niezajęte strefy morskie nie są zależne od kogokolwiek i nikt ich nie kontroluje.
- Strefy morskie z okrętami z dwóch lub więcej państw są sporne i nikt nich nie posiada. Posiadanie stref morskich nie ma wpływu na ekonomię.

- **Wielostronna okupacja.** Jeśli pole pierwotnie kontrolowane przez przeciwnika zostało podbite lub zajęte przez różne mocarstwa to decydują one między sobą o kontroli tego pola. Jeśli nie ma między nimi zgody to decyduje o tym mocarstwo z najsilniejszymi wojskami na danym polu (włączając sojusznicze państwa drugorzędne).
- Jeśli pole zajmuje jedynie mocarstwo i jego sojusznicze państwo drugorzędne to o tym kto posiada dane pole decyduje mocarstwo.

6.13 Podbój. Możesz próbować podbić państwo w czasie swego impulsu. Procedura jest taka sama jak w czasie międzyfazii (patrz 7.1). Dla każdego państwa podbój może być sprawdzony tylko raz w czasie tury gry. Kolejna próba może być przeprowadzona w międzyfazii.

6.14 Płądrowanie

- Zamiast płacenia AP za aprowizację wojsk, mogą one płądrować dane pole. Oddziały mogą płądrować pole w celu pozyskania zaopatrzenia. Umieść znacznik „płądrowanie 1” na danym polu, lub jeśli jest tam już znacznik „płądrowanie 1” należy go odwrócić na „płądrowanie 2”.
- Pole na którym znajduje się znacznik „płądrowanie 2” nie może być płądrowane
- Płądrowanie pola nie powoduje wydawania AP
- Płądrowanie pola państwa z którym utrzymujesz pokój może być wykonane jedynie po wypowiedzeniu wojny przez płądrującego państwa które płądrujący będzie płądrował.
- Tylko jedno płądrowanie na danym polu w ciągu jednego impulsu jest dozwolone.
- Dozwolone jest płądrowanie bez zaopatrywania wojska w celu uszkodzenia przeciwnikowi

6.15 Podjazdy na szlakach handlowych.

- Podjazdy są sposobem na zwiększenie swoich wpływów oraz zredukowanie wpływów innych mocarstw. Udany podjazd usuwa znacznik handlowy innego mocarstwa ze Strefy Handlowej i może pozwolić ci przywrócić znacznik handlowy który utraciłeś wcześniej. Znaczniki handlowe zamieniane są na wpływy podczas międzyfazii, tak więc podjazdy oznaczają wojnę handlową.
- **Strefy Podjazdów.** Na „Głębokim Morzu” znajduje się duża Strefa Handlowa. Tu umieszczane są na czas gry znaczniki handlowe wszystkich mocarstw. Jeśli znaczniki handlowe są wciąż w Strefie Handlowej w międzyfazii to generują wpływy. Tak więc celem podjazdów jest usuwanie znaczników handlowych innych mocarstw i umieszczanie tu własnych.
- Duża Strefa Handlowa umieszczona jest na „Głębokim Morzu” tylko dla wygody. Reprezentuje ona handel śródlądowy i podjazdy wykonywane przeciwko niemu przez jednostki lądowe. Handel morski odbywa się w mniejszych Strefach Handlowych z wizerunkiem okrętu.
- W dolnej części Strefy Handlowej znajduje się pięć Stref Podjazdów. Zanim będziesz mógł wykonać podjazd na znaczniki handlowe przeciwnika musisz mieć jednostkę lądową przynajmniej w jednej ze Strefy Podjazdów.
- Kosztem 1AP możesz usunąć dowolną nieobłożoną jednostkę lądową z planszy lub ze Strefy Przegrupowań i umieścić ją w Strefie Podjazdów.
- Nie więcej niż jedna jednostka w ciągu impulsu z jednego państwa może być przemieszczona do Strefy Podjazdów.
- Najemnicy nie mogą być wykorzystywani do podjazdów, lecz mogą być do tego wykorzystywane sojusznicze państwa drugorzędne lub nomadowie, włączając w to Arabów i Aramejczyków.
- Jeśli wszystkie strefy podjazdów są zajęte to możesz spróbować wyprzeć jeden z tych oddziałów.
- By to zrobić rzuć K6. Jeśli wynik wynosi 6 to próba jest od razu nieudana. Na 1-5 staczasz jedną turę walki z jednostką zajmującą wylosowane pole.
- Obydwe strony przyjmują trafienia oraz ponoszą ucieczki jak w zwykłej bitwie lądowej.
- Jeśli jedna ze stron zostanie wyeliminowana to druga zostaje w Strefie Podjazdów
- Jeśli zadasz stratę a twój przeciwnik nie to zostajesz w Strefie Podjazdów a jednostka zajmująca dotychczas to pole jest umieszczana w Strefie Przegrupowań.
- W innym razie próbę uznaje się za nieudaną. Twoja jednostka wraca na pole z którego została zabrana.
- **Specjalne przypadki.** Jeśli wylosujesz Strefę Handlową⁵ (błąd: powinno być - **Strefę Podjazdów**), którą zajmujesz ty lub państwo drugorzędne będące z tobą w sojuszu to możesz wybrać, którą ze Stref Podjazdów zaatakujesz.
- Jednostki sojuszniczych państw drugorzędnych traktowane są jak własne w czasie podjazdów.
- **Podjazdy.** Kosztem 1AP aktywuj wszystkich „rabusi”, własnych i sojuszniczych państw drugorzędnych lub sojuszniczych koczowników, znajdujących się w Strefie Handlowej. „Rabusie”, którzy weszli do Strefy Podjazdów w czasie impulsu, nie mogą być aktywowani w tym samym impulsie.
- **Rzuć K6. Jeśli wypadnie 6 podjazd się nie udał. Jeśli rzucisz 1-5 możesz spróbować usunąć znacznik handlowy należący do mocarstwa z wylosowanym numerem.**
- Jeśli wylosujesz swoje własne mocarstwo lub wylosujesz mocarstwo bez znaczników handlowych to możesz wybrać inne mocarstwo do zaatakowania.
- **Przeprowadź atak przeciwko znacznikom handlowym. Jeśli zadasz stratę to znacznik handlowy jest usuwany ze Strefy Handlowej.**
- Jeśli grasz z opcjonalnymi zasadami 9.7 jednostki kawalerii mogą przeprowadzić drugą próbę podjazdu o ile pierwszy podjazd był udany.
- **Za każdy znacznik handlowy który usuniesz możesz spróbować przywrócić jeden ze swoich usuniętych znaczników handlowych. Rzuć K6. Jeśli wypadnie parzysty wynik umieść jeden ze swoich usuniętych znaczników w Strefie Handlowej.**
- Podjazdy nie mają wpływu na status sojuszu. Możesz napadać sojusznicze lub neutralne mocarstwa bez wpływu na status sojuszu lub bez konieczności wypowiedzenia wojny.

⁵ w instrukcji jest „Trade Box”. Według mnie jest to błąd. Powinno być Raid Box, gdyż do tego odnosi się druga część tego punktu.

- Jeśli „rabuś” opuszcza Strefę Handlową to musi sprawdzić zmęczenie i jeśli przetrwa to trafia do strefy przegrupowań.

6.16 Działania Morskie.

- Okręty mogą być używane do prowadzenia handlu morskiego, transportu jednostek lądowych, blokady portów oraz do zwalczania okrętów przeciwnika.
- Okręty nigdy nie mogą wchodzić na pola lądowe, nawet do portów. Jedynym wyjątkiem jest Kraj Nadmorski, który jest jednocześnie polem lądowym jak i strefą morską.

a. Budowania i naprawa

- Wybudowanie okrętu kosztuje 2AP.
- Nowo wybudowany okręt może być umieszczony w dowolnej strefie morskiej, przyległej do przyjaznego własnego portu, w której nie ma wrogich okrętów.
- Jeśli nie jest dostępna taka strefa morska to strefa morska z wrogimi okrętami może być wybrana, lecz wciąż musi ona przylegać do przyjaznego własnego portu.
- Naprawa okrętu kosztuje 1AP
- By naprawić okręt przemieść go do strefy morskiej z przyjaznym portem.
- Jeśli nie jest dostępny przyjazny własny port nowe okręty nie mogą być budowane. Jeśli nie jest dostępny jakikolwiek przyjazny port nie można naprawiać jakichkolwiek okrętów.

b. Ruch Morski

- Wszystkie przyjazne okręty w strefie morskiej formują flotę.
- Floty mogą zawierać okręty więcej niż jednego sojuszniczego państwa. Taka wielonarodowa flota może być przemieszczana przez państwo posiadające inicjatywę tak długo jak wyrazi na to zgodę państwo nie posiadające inicjatywy.
- Państwa nie będące ze sobą w sojuszu nie mogą sformować wspólnej floty.
- Ruch morski jest ograniczony do przybrzeżnych stref morskich i do małych Stref Handlowych.
- Zapłać ½ AP za przesunięcie floty z jednej strefy morskiej do drugiej.
- Zapłać 1AP za przesunięcie floty ze strefy morskiej do lub ze Strefy Handlowej. Wejście lub wyjście do dwóch różnych Stref Handlowych kosztuje 2AP.
- Jeśli okręt wejdzie lub wyjdzie do/ze Strefy Handlowej jest to jedyna czynność, jaką może wykonać impulsie tym impulsie
- W żadnym momencie gry nie przyjmuje się że okręty przebywają w porcie. Nigdy nie mogą wycofać się do portu by uniknąć bitwy.

c. Transport Morski

- Każdy pełnosprawny okręt może transportować jedną pełnosprawną jednostkę lub dwie osłabione i dowolną liczbę dowódców z własnego lub sojuszniczego państwa.
- Osłabiony okręt może transportować jedną osłabioną jednostkę i dowolną liczbę dowódców.
- Okręt może przetransportować jedno zgrupowanie w ciągu impulsu, w wyjątkiem wycofania (patrz 6.16.e)
- Okręt z jednostkami lądowymi nie może wejść do Strefy Handlowej

d. Okrętowanie i wyokrętowanie

- Okrętowanie i wyokrętowanie jednostek lądowych nie powoduje wydatkowania AP.
- Jednostki lądowe nie mogą ruszać się lądem ani przed okrętowaniem ani po wyokrętowaniu.
- Okrętowanie i wyokrętowanie jest możliwe jedynie na polach z portami.

e. Desant Morski

- Wyokrętowanie na polu, na którym znajdują się wojska przeciwnika to desant morski. Taka bitwa jest przeprowadzana dokładnie tak jak bitwa lądowa z następującymi wyjątkami:
- Okręty nie biorą udziału w bitwie
- Jeśli atakujące jednostki przegrają bitwę to ci którzy przetrwali mogą wycofać się na okręty z których wylądowały. Zauważ, że jedynie jednostki które atakowały z morza mogą wycofać się na morze.
- Nie-kawalerskie oddziały biorące udział w desancie morskim mają swoje współczynniki bojowe obniżone o jeden. Rydwany, Łucznicy Konni, Ciężka Kawaleria i Lekka Kawaleria mają je zredukowane o dwa.

f. Procedura Poszukiwania

- W przeciwieństwie do jednostek lądowych, wrogie floty mogą przebywać w tej samej strefie morskiej bez uczestniczenia w bitwie. W celu stoczenia bitwy państwo posiadające inicjatywę musi najpierw znaleźć wrogą flotę.
- Posiadające inicjatywę państwo może wykonać w trakcie impulsu jeden rzut na poszukiwanie dla każdej strefy morskiej w której ma swoją flotę.
- Nieaktywna flota może przeprowadzić poszukiwanie każdej wrogiej floty która wchodzi do jej strefy morskiej niezależnie czy czyni to poprzez ruch, wybudowanie okrętów czy też jako posiłki.
- Każde poszukiwanie kosztuje 1AP niezależnie czy jest to impuls państwa poszukującego czy też nie.
- Jeśli zamierzasz zaatakować floty z różnych państw w bitwie morskiej, to wciąż musisz zapłacić 1AP, lecz wykonujesz oddzielne rzuty dla poszczególnych flot.
- Różne floty z tej samej strony nie mogą walczyć wspólnie w jednej bitwie.
- **By wykręcić flotę przeciwnika rzuć 2K6. Jeśli wyrzucona liczba jest wyższa lub równa najniższemu współczynnikowi poszukiwania wydrukowanemu na dowolnym poszukującym okręcie to okręty przeciwnika są wykryte i ma miejsce bitwa morska.**

- Jeśli wyrzucona jest niższa liczba to flota przeciwnika nie jest wykryta i bitwa nie ma miejsca. Flota państwa z inicjatywą może kontynuować ruch.
- Nie ma możliwości wycofania się przed bitwą.
- Jeśli przyjazna flota wpłynie do strefy morskiej w której są już tak przyjazne jak i wrogie okręty to przyjazne okręty już tam będące nie mogą pomóc nowej flocie jeśli ta jest zaangażowana w bitwę morską. Po udanej bitwie morskiej lub jeśli nie ma tam żadnych wrogich flot te dwie floty mogą się połączyć
- Procedura w czasie bitwy morskiej jest taka sama jak w czasie bitwy lądowej z wyjątkiem takim, że nie ma tu dodatkowych kostek bitewnych. Zwycięzca pozostaje w strefie morskiej a pozostałe jednostki przegranego uciekają do przyległej strefy morskiej.
- Okręty przewożące wojska lądowe mogą brać udział w bitwie morskiej, lecz jednostki lądowe nie biorą w niej udziału. Ma to zastosowanie także w Kraju Nadmorskim.
- Jeśli okręt z wojskami lądowymi na pokładzie otrzymuje trafienie to te wojska automatycznie ponoszą tę samą liczbę trafień jak ten okręt

g. Strefy Handlowe

- Pierwsze państwo które wejdzie do Strefy Handlowej może ją zajmować czterema (maksymalnie) okrętami. Państwa które wejdą później do tej strefy handlowej mogą zajmować nie używane pola lub próbować uczynić część z nich dostępnym poprzez pokonanie ich aktualnych posiadaczy w bitwie morskiej.
- By zacząć taką bitwę trzeba wydać 1AP (dodatkowo do 1AP potrzebnego do wejścia do Strefy Handlowej) i wykonać pomyślnie rzut na poszukiwanie. Jeśli znajduje się tam więcej niż jedna flota to rzut na poszukiwanie może być wykonany dla każdej z nich. Jeśli wszystkie rzuty nie dadzą powodzenia to państwo posiadające inicjatywę musi wycofać flotę do strefy morskiej z której przybyła i oznacza to koniec jej aktywności w tym impulsie.
- Zapłacić 1AP by przesunąć flotę ze strefy morskiej do Strefy Handlowej i 1AP za poszukiwanie każdej floty innego państwa w Strefie Handlowej.
- Kiedy flota wygra bitwę morską w Strefie Handlowej to może umieścić do czterech swych własnych okrętów w tej Strefie. Jeśli nie ma w tym momencie wystarczająco dużo przestrzeni dla okrętów przegranego to musi on wycofać wszystkie pozostałe okręty i umieścić je w najbliższej strefie morskiej z przyjaznym portem.
- Nie jest potrzebne wypowiedzenie wojny by stoczyć bitwę morską w Strefie Handlowej. Sojusznicy mogą walczyć ze sobą w Strefach Handlowych bez konsekwencji dyplomatycznych.

6.17 Niesojusznice państwa drugorzędne

- Jeśli niesojusznice państwa drugorzędne nie są kontrolowane przez gracza to pozostają nieaktywne.
- Ich wojska nie są rozstawiane lecz ich znaczniki ECO, trybutu oraz dyplomacji są rozstawione i są podlegają zmianą jeśli następują modyfikacje.
- Jeśli państwo drugorzędne zostanie zaatakowane lub stanie się sojusznice wobec mocarstwa to owo państwo drugorzędne staje się od razu aktywne. Jego wojska są rozstawiane, otrzymuje losowo wybranych najemników, otrzymuje swoją kartę narodową oraz karty na rękę ze wspólnej talii – wszystko zgodnie z instrukcjami z rozstawienia dla tego państwa.

6.18 Wpływy AP

- Każde z państw posiadających inicjatywę otrzymuje wpływy AP raz na rundę impulsów na początku własnego impulsu. Ten wpływ jest dodatkiem do tego generowanego przez zagrywanie kart.
- Państwo może używać tych AP w czasie impulsu lub może je zachowywać by wykorzystać je w późniejszych impulsach.
- Maksimum 4AP mogą zostać zachowane. By zaznaczyć ilość zachowanych AP wykorzystaj znaczniki liczbowe.
- Jeśli zdarzy się tak, że będzie zachowane więcej niż 4AP to nadliczbowe AP są tracone.
- Kiedy państwo nie ma kart zostawionych na początku swojego impulsu to **MUSI** użyć 5AP do zakupu nowej karty.
- Jeśli wpływ państwa plus zaoszczędzone AP jest mniejszy niż 5 to **może** ono spasować i kupić kartę w późniejszym impulsie w którym będzie mieć 5AP. Alternatywnie takie państwo **może**:
 - Kontynuować oblężenie rozpoczęte w poprzednim impulsie.
 - Zapłacić za utrzymanie swoich wojsk
 - Zredukować czas trwania zagranicznej wojny.
- Możesz wykorzystać 3AP do przekształcenia dowolnej karty w kartę plusową.
- Uwaga dla gracza: wykorzystaj znaczniki z liczbami oznaczenia ile AP zostawiłeś w tym impulsie.

6.19 Międzyfazie

- Procedura impulsów jest powtarzana do czasu jak zostanie tylko jedno państwo z kartami w rękę.
- Państwo to wykonuje swój impuls, włącznie z zagraniam jednej karty lub dwóch kart jeśli jedną z nich jest karta plusowa. Kiedy skończy się ten impuls to kończy się tura gry.
- Karty nie zagrane zatrzymywane są w rękę gracza
- Karty narodowe oraz wszystkie karty zgrupowań armii które zostały sprzedane w czasie tej tury wracają do swych właścicieli.

7.0 Międzyfazie

- 7.1 Podbój
- 7.2 Awanse dowódców
- 7.3 Obliczanie wpływów
- 7.4 Polityka
- 7.5 Faza Tajnej Dyplomacji
- 7.6 Wprowadzanie stałych wydarzeń z Tabeli Czasu

- 7.7 Relokacja Armii
- 7.8 Wznowienie gry
- Jeśli obóz został pobity to należy sprawdzić „nagłą śmierć” gry (patrz 9.1)

7.1 Podbój

- **Miasto Handlowe** jest podbite kiedy to miasto zostanie zajęte
- Państwo jest podbite jeśli wszystkie **kwadratowe rodzime pola**, włącznie z własnymi miastami, są pod kontrolą przeciwnika.
- Jeśli najeżdżające państwo nie kontroluje wszystkich kwadratowych pól rodzimych podbijanego to wciąż może próbować podbić to państwo przez przeprowadzenie sprawdzenia podboju (*conquest check*).
- By przeprowadzić sprawdzenie podboju **państwa drugorzędnego** najeżdźca musi kontrolować przynajmniej jedno kwadratowe rodzime pole podbijanego.
- By przeprowadzić sprawdzenie podboju **Asyrii** najeżdźca musi kontrolować Niniwę i przynajmniej pięć innych miast asyryjskich.
- By przeprowadzić sprawdzenie podboju **każdego innego mocarstwa** najeżdźca musi kontrolować przynajmniej pięć miast podbijanego lub stolicę i przynajmniej trzy inne miasta podbijanego.
- Sprawdzenie podboju nie może być nigdy przeprowadzone wobec Medii. **Media** może być podbita jeśli siedem medyjskich miast (włącznie ze stolicą) są pod kontrolą przeciwnika w jednym momencie.
- Plemię **koczowników**, np. Scytów, nie może być podbite. Jednakże, jeśli wszystkie jego wojska na planszy zostaną wyeliminowane lub są w Strefie Przegrupowań to kończą się wszystkie sojusze tego plemienia. Jego znacznik dyplomatyczny umieszczany jest w strefie neutralnej i staje się ono neutralne do końca tej tury.
- Kimmerowie i Scytowie mogą pojawić się z powrotem po ich „podboju” w pełnej sile, zgodnie z wydarzeniami opisanymi na osi czasu.

a. Sprawdzenie Podboju (Conquest Check)

- Najeżdźca zlicza zajmowane miasta podbijanego państwa licząc stolicę za dwa.
- **Rzuć K6. Jeśli wyrzucona liczba jest mniejsza lub równa liczbie miast wyliczonych jak powyżej to państwo to jest podbite.**
- Dodaj 6 do rzutu kostką jeśli próbujesz podbić Asyrię.
- Dodaj 2 do rzutu kostką jeśli próbujesz podbić każde inne mocarstwo.
- *Przykłady: 1) Asyria kontroluje trzy miasta, lecz bez stolicy, w Syrii (państwo drugorzędne). By podbić Syrię, Asyria musi rzucić 1-3 na K6. 2) Asyria kontroluje cztery miasta w Elamie (mocarstwo). Asyria potrzebuje wyniku 1-5 by podbić Elam. Asyria rzuca 4, następnie dodaje 2 ponieważ Elam jest mocarstwem, co daje łączny wynik – sześć. Asyria nie podbija Elamu. 3) Asyria zajmuje wszystkie trzy kwadratowe rodzime pola w Persji, tak więc podbija ją bez rzucania K6.*

b. Poddanie.

- Jeśli gracz czuje że opór jest daremny to może on poddać państwo potencjalnemu zdobywcy w celu uniknięcia dalszego spustoszenia.
- Państwo może zaoferować swe poddanie jeśli straci przynajmniej trzy własne miasta lub zostało pokonane w bitwie która zakończyła się zdobyciem 3PZ.
- Kiedy państwo podda się to uznaje się go za podbite i ponosi wszelkie negatywne konsekwencje bycia podbitym.
- Jeśli państwo jest w stanie wojny z więcej niż z jednym mocarstwem to nie może poddać się tylko jednemu z mocarstw, lecz musi poddać się wszystkim z nich.
- Potencjalny zdobywca może odrzucić ofertę poddania (by spowodować więcej spustoszeń). Jeśli oferta poddania jest odrzucona to państwo je czyniące zarabia 1PZ
- Asyria nie może się poddać.

c. Wspólna/Sporna Kontrola (Joint/Disputed Control)

- Jeśli więcej niż jedna inwazyjna narodowość okupuje terytorium, to muszą one zdecydować między sobą kto będzie zdobywcą. Jeśli nie ma osiągniętej zgody to mocarstwo które zajmuje największą liczbę kwadratowych pól rodzimych podbijanego podejmuje decyzję. Jeśli jest równowaga w ilości zajmowanych pól decyzja jest podejmowana przez państwo z największą ilością wojsk (łącznie z sojusznicznymi państwami drugorzędnymi) w podbijanym państwie.
- Jeśli niezbędne jest sprawdzenie podboju, to będzie on wykonany przez państwo wybrane na zdobywcę. Tylko jeden rzut jest wykonywany, lecz wszystkie pola kontrolowane przez wszystkie państwa okupacyjne liczą się do sprawdzenia podboju.

d. Efekty podboju.

- Jeśli państwo zostanie podbite to pola, które kontroluje **poza** własnym terytorium wracają do swych oryginalnych właścicieli. Wszystkie wojska podbitej narodowości będące na tych polach natychmiast przemieszczane są na najbliższe rodzime pole.
- Podbite państwo musi natychmiast zapłacić trybut zdobywcy.
- Jeśli zostanie podbite miasto handlowe lub państwo drugorzędne to jego znacznik statusu politycznego umieszczany jest w Strefie Podbojów mocarstwa-zdobycy. Wygasają wszelkie relacje jakie miało ono ze wszystkimi mocarstwami.
- Jeśli zostaje podbite aktywne państwo drugorzędne to staje się ono nieaktywne. Jego pozostałe wojska są usuwane z planszy i umieszczone są na własnej karcie narodowej w aktualnej sile. Jego „rabusie” trafiają do Strefy Przegrupowań. Oddziały regularne już będące w Strefie Przegrupowań pozostają tam. Wszystkie karty, z wyjątkiem kart narodowych, trafiają do talii kart zgranych.

- Jeśli państwo to zostanie ponownie aktywowane, to rozstawienie jest ignorowane. W zamian za to gracz kontrolujący je zdejmuje jednostki z karty narodowej i wedle własnego uznania umieszcza je w aktualnej sile na nie okupowanych polach państwa.
- Podbicie mocarstwa kończy wszystkie jego sojusze. Rzuć 2K6 dla każdego znacznika państwa drugorzędного znajdującego się na torze podbitego państwa. Przesuń znacznik dyplomatyczny państwa drugorzędного w kierunku „0” o wyrzuconą liczbę oczek. Znacznik zatrzymuje się jeśli osiągnie „0” nawet jeśli są jeszcze punkty do wydania. Każde wyrzucenie „2” jest traktowane jako „3”.
- Miasta handlowe będące na torze mocarstwa stają się neutralne.
- Mocarstwo i wszystkie państwa drugorzędne będące z nim w sojuszu kończą swoje wojny z mocarstwem będącym zdobywcą i wszystkimi państwami drugorzędnymi będącymi z nim w sojuszu.
- Jeśli zostaje podbite państwo drugorzędne następuje okres „wytchnienia” (*Grace Period*), podczas którego nikt prócz zdobywcy nie może używać AP lub wydarzeń z kart w celu wpływania na niego na torze dyplomatycznym (patrz poniżej: *Okres Wytchnienia*).
- Zdobywca może zajmować swoimi własnymi wojskami jedno pole, przekształcając je w „prowincję” własnego państwa. Prowincja generuje wpływy dla nowego właściciela w czasie międzyfazia. Pole będzie pozostawać prowincją zdobywcy tak długo jak długo będzie zajmował je przynajmniej jedną jednostką.
- Jeśli jednostka ta zostanie wyeliminowana, usunięta lub wycofana to prowincja przechodzi pod kontrolę nowego właściciela lub jeśli nie jest zajmowana to wraca do pierwotnego właściciela. Co więcej natychmiast przestaje być prowincją. Może stać się prowincją tylko gdy państwo zostanie ponownie podbite.
- **Stolice** oraz miasta z niebieskimi poziomami ECO wydrukowanymi na planszy nie mogą być przejęte jako prowincje.
- Jak tylko jedno pole zostanie przekształcone w prowincję to wszystkie jednostki zdobywcy znajdujące się na pozostałych polach podbitego państwa natychmiast są przemieszczane na najbliższe przyjazne pole. Ma to miejsce przed wprowadzeniem w życie nowego „przyjaznego statusu” wobec zdobywcy wynikającego z podboju, patrz poniżej -> okres wytchnienia.
- **Państwo pozostaje podbite i płaci trybut swemu zdobywcy dopóki zdobywca nie wpłynie na niego do poziomu SOJUSZ poprzez dyplomację lub dopóki nie skończy się okres wytchnienia.** (patrz poniżej), patrz 10.4.c dla wielonarodowego podboju.
- Podbite miasto handlowe bez garnizonu staje się z powrotem neutralne jeśli wojsk przeciwnika wejdą na jego pole.
- Innym sposobem na zdobycie miasta handlowego jest zagranie Karty „Sojuszu z Miastem Handlowym”. Jeśli taki pakt jest zagrany to miasto handlowe broni się bez garnizonu.
- **Okres Wytchnienia.** Podbite państwo i jego zdobywca są związani okresem wytchnienia w czasie którego zdobywca traktuje wszystkie pola podbitego państwa jako pola przyjazne, lecz nie vice versa.
- W czasie okresu wytchnienia tylko państwo będące zdobywcą może wpływać na podbite państwo na torze dyplomatycznym
- Ten okres wytchnienia kończy się przynajmniej pełną turę gry. Jeśli podbój będzie miał miejsce w czasie międzyfazia to okres wytchnienia trwa do początku następnego międzyfazia.
- Jeśli podbój będzie miał miejsce w czasie tury gry to okres wytchnienia trwa do końca tej tury gry oraz przez następną turę gry.
- Tak zdobywca jak i podbity nie mogą atakować się wzajemnie lub też plądrować sobie nawzajem terenów w czasie okresu wytchnienia. To samo tyczy się ich sojuszniczych państw drugorzędnych, miast handlowych oraz koczowników.
- Niemniej jednak te dwa państwa mogą zagrywać przeciwko sobie karty wydarzeń, z wyjątkiem kart bitewnych.
- Akcje polityczne, dyplomatyczne i handlowe nie podlegają okresowi wytchnienia.
- Okres wytchnienia jest wiążący, ale karty „Opozycja Przejmuje Władzę” oraz „Kapłani Marduka” mogą je anulować.
- Także wydarzenie „Wrogie Podburzenie” może anulować okres wytchnienia między Elamem i Persją.
- Po tym jak skończy się okres wytchnienia znacznik dyplomatyczny podbitego państwa drugorzędного umieszczany jest z powrotem w pozycji „neutralny”. Jeśli podbite państwo drugorzędne było poddawane wpływom dyplomatycznym przez zdobywcę w czasie okresu wytchnienia to osiągnięty status zostaje utrzymany i znacznik państwa drugorzędного nie jest przesuwany na poziom neutralny na końcu okresu wytchnienia. Z drugiej strony mocarstwo może przyłączyć się do obozu i/lub wypowiedzieć wojnę swemu przeciwnikowi zdobywcy.
- Podczas okresu wytchnienia podbite mocarstwo może przyłączyć się do obozu zdobywcy, lecz jedynie za zgodą zdobywcy.
- **Podbój Asyrii.** Jeśli będące w sojuszu mocarstwa zdobędą Asyrię, każde z nich otrzymuje prowincję a 12PZ dzielone jest równo pomiędzy nie.
- Jeśli Asyria zostanie podbita to wszystkie zwykłe sprawdzenia trybutu uznawane są za nieistniejące. Państwa dalej płacą trybut mocarstwa. Państwa drugorzędne płacą trybut sojuszniczym mocarstwom.
- Asyria nie traci już więcej PZ za nie ukaranie nie płacących trybutu.
- Asyria płaci trybut każdemu ze zdobywców w takim wymiarze jaki miałby miejsce gdyby zdobywca płacił jej trybut.
- **Wieliminowanie.** Przed grą uczestnicy mogą uznać zasady dotyczące wieliminowania za zasady opcjonalne.
- Mocarstwo może zostać wieliminowane przez zredukowanie jego stanu posiadania do 2 lub mniej przyjaznych miast a żadne z nich jest stolicą.
- Tylko mocarstwa które były wcześniej podbite mogą być wieliminowane. Poddanie się nie jest zaliczane w tym przypadku jako podbój.
- Wyjątek: W ostatnim etapie każde z mocarstw może być wieliminowane nawet jeśli nie było wcześniej podbite.
- Wieliminowanie mocarstwa daje dwa razy więcej PZ niż by to wynikało z punktacji za podbój.
- Jeśli mocarstwo zostanie wieliminowane to wszystkie jego pozostałe wojska oraz znaczniki (z wyjątkiem PZ) są usuwane z gry.
- Z wyjątkiem prowincji przejętych przez zdobywcę/ów pola podbitego państwa nie będą do końca gry generować wpływów. Wszystkie plądrowania, zniszczenia miast i znaczniki ECO są usuwane z tych pól.
- Wieliminowane państwo nie może handlować ani płacić trybutu

- Karty domowe wyeliminowanego mocarstwa pozostają w grze i by być w użyciu jako substytut państwa zgodnie z poniższym opisem. Jego właściciel pozostaje w grze i przejmuje Scytów niezależnie od ich aktualnego statusu.
- Jeśli zostanie wyeliminowane więcej niż jedno mocarstwo to właściciel drugiego przejmuje kontrolę nad Kimmerami i państwem drugorzędnym wedle własnego uznania.
- Jeśli trzecie i czwarte mocarstwo zostanie wyeliminowane to ich właściciele przejmują po dwa państwa drugorzędne.
- PZ zdobyte przez gracza w grze substytutami jego państwa są dodawane do wcześniejszych zdobyczy.
- Państwa drugorzędne (z wyjątkiem Urartu) nie mogą być wyeliminowane.
- Scytowie i Kimmerowie mogą wyeliminować Urartu, lecz nie muszą najpierw go podbijać.
- Jeśli Medowie są wyeliminowani to ich właściciel otrzymuje zastępcze państwo(a) tak jak wymieniono to powyżej. Ale grający Medią może także wykorzystać Kartę „Zwoływanie Plemion” by wskrzesić Medów, tak więc to mocarstwo nigdy nie zostaje wyeliminowane. Jeśli Medowie wykorzystają Kartę „Zwoływanie Plemion” do wskrzeszenia to nie mogą już więcej otrzymywać znaczników ECO+ do Strefy Dalekiego Wschodu. Jeśli Medowie są przywróceny do gry to ich posiadacz cały czas kontroluje zastępcze państwo oraz Medię.
- Jeśli mocarstwo zostanie wyeliminowane z gry a jego posiadacz otrzymuje plemię koczowników lub dwa państwa drugorzędne jako uzupełnienie do kontynuowania nimi gry, to uzupełnienia te traktowane są jakby były mocarstwem. Jeśli cokolwiek jest niedozwolone dla koczowników/państw drugorzędnych lub jest dozwolone tylko dla mocarstw to tego uzupełniania są traktowane jako mocarstwa.

7.2 Awansowanie Dowódców.

- Każdy osłabiony dowódca będący na planszy może teraz wykonać rzut na awans (patrz 9.2). Rzut na awans dowódcy: jeśli dowódca zwyciężył w bitwie lub przeprowadził udane oblężenie lub przeprowadził bitwę w ramach oblężenia w której jego strona zadała więcej trafień niż strona przeciwna to należy rzucić K6. Jeśli wypadnie parzysta liczba oczek to dowódca jest awansowany - przekręć jego żeton na silniejszą stronę.

7.3 Obliczanie Wpływów.

7.3.1 Wpływy z planszy.

- Oblicz wpływy oddzielnie dla każdego państwa.
- Dodaj punkty ECO z kontrolowanych miast, włączając w to wartości ECO wydrukowane na planszy oraz znaczniki ECO na miastach.
- Policz miasta. Policz stolicę jako dwa miasta.
- Nie licz:
 - Miast w kolorze innego państwa chyba, że są prowincjami przejętymi w wyniku podboju.
 - Miast handlowych. Generują one trybut a nie wpływy.
- Podziel obliczoną liczbę miast przez 3 i dodaj punkty ECO. Jest to poziom ekonomiczny (ECO level) dla tego państwa na następną turę gry. Państwo otrzyma tyle AP podczas każdego impulsu następnej tury ponad to co mogą uzyskać z zagranich kart.
- Pozostaw ułamki by zsumować je z wpływami z handlu (patrz 7.4.3). Przepadają wszystkie ułamki które pozostaną po zsumowaniu z punktami handlowymi.
- Jednakże państwa drugorzędne z tylko dwoma punktami z miast (to jest własną stolicę) zaokrąglają poziom ECO do poziomu „1”.
- Znaczniki plądrowania muszą być, jeśli to możliwe, usunięte po zapłaceniu za to w czasie własnego impulsu. Za każde siedem punktów plądrowania (znacznik „plądrowanie 2” = 2 punkty plądrowania) na rodzimych polach w czasie międzyfazia zredukuj poziom ECO o jeden. Wszystkie punkty plądrowania poniżej siedmiu nie powodują jakichkolwiek efektów.
- Miasta handlowe automatycznie naprawiają wszystkie **uszkodzenia miasta** i usuwają wszystkie poziomy plądrowania w czasie międzyfazia bez ponoszenia kosztów w AP.
- Persja nie ma miast i zawsze ma ECO na poziomie 2.
- Uwaga dla graczy: Liczba miast (ze stolicą liczoną za dwa) dla każdego z państw jest wydrukowana na planszy pod nazwą państwa. Ta liczba nie obejmuje punktów ECO na planszy.

7.3.2 Karty

- Każdemu państwu rozdawane są karty ze wspólnej talii w ilości równej jego nowemu poziomowi ECO minus jeden.
- Rozdaj karty w kolejności z toru impulsów.
- W pierwszej turze Asyria pierwsza otrzymuje karty. W następnych rozpocznij rozdawanie kart od państwa które jest następne po państwie które jako ostatnie zagrało kartę w poprzedniej turze.
- poza kartami otrzymanymi ze wspólnej talii wszystkie państwa otrzymują z powrotem swoje karty narodowe.
- **Rozmiar „ręki”**. Każde z państw musi mieć minimalną liczbę kart w swoim ręku w tym momencie, nawet jeśli państwo nie ma wystarczającego poziomu ECO.
- Podobnie, po rozdaniu każde państwo ma maksymalną liczbę kart którą może zatrzymać w ręku.
- Kart domowych nie wliczą się do tych limitów.
- **Minimalny i maksymalny rozmiar „ręki”**: państwa drugorzędne 1-3, mocarstwa 2-6, Asyria 4-10.
- **Gracze mogą przejrzeć karty**. Teraz wszyscy gracze mogą przejrzeć nowe karty, które otrzymali. Dotyczy to także wszystkich kart wszystkich państw będących pod kontrolą gracza.
- Jeśli państwo ma przekroczony rozmiar „ręki” z powodu wpływów ECO czy też kart pozostawionych z poprzedniej tury, to państwo to odrzuca nadmiarowe karty wedle własnego uznania.
- Za każde odrzucone pełne 10AP właściciel otrzymuje 1PZ.
- Jeśli masz mniej niż 10AP, za każde odrzucone pełne 5AP otrzymujesz jedną dodatkową akcję w ramach tajnej dyplomacji w 7.5.

- Obydwie wymiany opisane powyżej są wymienne.
- Po wykorzystaniu AP zgodnie w powyższym, przepadają wszystkie dodatkowe AP z nadmiarowych kart.
- Jeśli aktywne państwo drugorzędne ma za dużo kart to mocarstwo będące z nim w sojuszu otrzymuje akcje w ramach tajnej dyplomacji i/lub PZ.
- **Osiółek.** Zgodnie z kolejnością na torze impulsów każdy z graczy kontrolujący dane państwo może zatrzymać lub odrzucić wszystkie otrzymane karty.
- Jeśli zdecydujesz się na wykorzystanie „osiółka” (tzn. odrzucasz wszystkie karty z ręki i pobierasz nowe) to otrzymujesz jedną kartę mniej niż odrzuciłeś
- Możesz skorzystać z „osiółka” zanim odrzucisz karty redukując ich liczbę do przysługującej maksymalnej ilości kart w ręku”.
- Nie możesz wykorzystać „osiółka” jeśli masz w ręku minimalną liczbę kart jak ci przysługuje.
- Dane państwo może skorzystać tylko z jednego „osiółka” w ciągu całej gry.

7.3.3 Handel. Pochodzi z trzech źródeł – znaczników handlowych, handlu morskiego oraz statusu HANDEL z państwami drugorzędnymi. Punkty handlowe pochodzące z tych źródeł sumują się ze sobą.

7.3.3.a Handel morski

- Zdobywasz jeden punkt handlowy za każdy nieuszkodzony okręt w Strefie Handlowej.
- Zdobywasz ½ punktu handlowego za każdy uszkodzony okręt w Strefie Handlowej.
- Okręty ze Stref Handlowych wracają do stref morskich z przyjaznymi portami. Port musi być na tej samym akwenie jak Strefa Handlowa. Jeśli nie ma przyjaznego portu okręty wracają do puli wojsk

7.3.3.b Znaczniki handlowe

- Za każdy znacznik handlowy pozostający w Strefie Handlowej w Fazie Handlowej w czasie „międzyfazia” jego właściciel otrzymuje jeden punkt handlowy

7.3.3.c Status handlowy

- Za każde państwo drugorzędne, którego znacznik dyplomatyczny znajduje się na torze dyplomatycznym mocarstwa na poziomie HANDEL lub lepszym mocarstwo to otrzymuje jeden punkt handlowy

7.3.3.d Wpływy z handlu

- Każdy punkt handlowy zarobiony w powyższy sposób liczy się jako jedno miasto przy obliczaniu wpływów. Tak więc trzy punkty handlowe wytwarzają jeden punkt ECO.
- Wszystkie pozostające ułamki mogą być dodane do ułamków „miejskich” by dać w ten sposób pełen punkt ECO.
- W tym momencie sprawdź kto zajmuje 1. i 2. miejsce w rankingu handlowym i przyznaj za to PZ (8.3)
- Po tym jak obliczono wszystkie wpływy z handlu:
 - Okręty ze Stref Handlowych wracają do Stref Morskich z przyjaznymi portami.
 - „Rabusie” uczestniczący w podjazdach na szlakach handlowych mają sprawdzane zmęczenie a następnie umieszczani są w Strefie Przegrupowań.
 - Usunięte znaczniki handlowe umieszczane są ponownie w Strefach Handlowych
 - Znaczniki handlowe już znajdujące się w Strefie Handlowej pozostają na miejscu.

7.3.3.e Poziom ECO

- **Punkty ECO z handlu oraz z mapy są sumowane by wyznaczyć nowy poziom ECO na następną turę gry. Ten poziom ECO nie jest ponownie sprawdzany aż do następnego „międzyfazia” niezależnie od tego co się zdarzy w czasie tury włączając w to zmianę kontroli.**
- Jedynym wyjątkiem od powyższego jest to, że zmiana statusu w trybutach daje natychmiastowy efekt (patrz 5.2)
- Państwa drugorzędne nie uzyskują wpływów ze znaczników handlowych ale mogą je otrzymać z handlu morskiego.
- Państwa drugorzędne które były nieaktywne przez całą turę gry podnoszą swój poziom ECO o jeden (o trzy w przypadku Fenicji)
- Nieaktywne państwa drugorzędne które mają na swoim terytorium znaczniki płańdrowania oraz zniszczenia miasta usuwają je automatycznie w „międzyfaziu” lecz nie zyskują wzrostu poziomowi ECO.

7.3.3.f Ujemne wpływy

- Jeśli dane państwo wytworzy ujemne wpływy (np. przez trybuty i deportacje) to otrzymuje jeden punkt płańdrowania za każdy ujemny poziom wpływów w każdej rundzie impulsów w której płaci trybut.
- Jeśli to państwo nie ma wolnego pola na którym może umieścić znacznik płańdrowania lub nie może podnieść poziomu płańdrowania do „2” to staje się bankrutem i natychmiast przestaje płacić trybut.
- Powyższa sytuacja nie liczy się jako „odmówienie trybutu” i trwa do następnego „międzyfazia”

7.4 Polityka.

7.4.1 Zmiana sojuszy

- Zmianie obozów (z rebelianckiego na asyryjski i vice versa) może następować jedynie w „międzyfaziu”. Innymi słowy nie możesz wypowiedzieć wojny mocarstwu z własnego obozu w czasie

trwania tury gry. Wyjątki są dopuszczalne jedynie dzięki kartom „Opozycja przejmuje władzę” oraz „Kapłani Marduka”. Jeśli mocarstwo stało się neutralne w wyniku podboju lub płacenia trybutu Asyrii to nie może wypowiedzieć wojny przeciwko obozowi w którym było na początku tury gry.

- Przyłączenie się do obozu (z neutralnego do rebelianckiego lub z neutralnego do asyryjskiego) może być wykonane w międzyfazie za darmo, lub za 10AP w czasie tury gry poprzez wypowiedzenie wojny mocarstwu z przeciwnego obozu. Jeśli mocarstwo będące w obozie wypowiada wojnę neutralnemu mocarstwu to te mocarstwo automatycznie przyłącza się do przeciwnego obozu bez ponoszenia kosztów w AP, chyba że ten przeciwny obóz go odrzuci (patrz niżej)
- Jeśli wszyscy członkowie danego obozu zostaną podbici lub wyeliminowani a w rezultacie sprawdzenia „nagłej śmierci” (9.1) gra nie zakończy się, to można za darmo, bezpośrednio po tym sprawdzeniu, zgodnie z torem impulsów wypowiadać wojny oraz zmieniać obozy.
- Państwo przyłączając się do obozu automatycznie wchodzi w sojusz ze wszystkimi mocarstwami w tym obozie oraz wypowiada wojnę wszystkim państwom z obozu przeciwnego.
- By przyłączyć się do obozu asyryjskiego zawsze niezbędna jest zgoda Asyrii
- By przyłączyć się do obozu rebelianckiego nie potrzeba uzyskiwać czyjejkolwiek zgody. Wyjątek: podbite mocarstwo potrzebuje zgody swego zdobywcy by przyłączyć się do jego obozu. Jeśli przyłączające się państwo jest w stanie wojny z jakimś mocarstwem, które jest już w obozie rebelianckim, to te mocarstwo może odrzucić przyłączające się państwo.
- Jeśli starania mocarstwa o przyłączenie się do obozu zostaną odrzucone to te mocarstwo otrzymuje 1PZ. Dane państwo może tylko raz na turę podejmować takie starania.
- Jeśli masz status „MARSZ” lub lepszy z jakimkolwiek innym państwem oraz posiadasz jednostki na terenie tego państwa a status dyplomatyczny spadnie poniżej statusu „MARSZ” to twoje jednostki z terenu tego państwa muszą zostać przemieszczone na najbliższe przyjazne pole.

7.4.2 Wypowiedzenie Wojny

- Wojna może być wypowiedzana w czasie „międzyfazia” bez konieczności wydawania AP. Jednakże musisz wydać AP by wypowiedzieć wojnę w czasie tury:
 - Państwa drugorzędne płacą 5AP za wypowiedzenie wojny komukolwiek
 - Mocarstwa wypowiadają wojnę państwom drugorzędnym kosztem 5AP
 - Mocarstwa wypowiadają wojnę innym mocarstwom, lub przyłączają się do obozu, za 10AP
 - Wypowiedzenie wojny miastom handlowym nie powoduje konieczności wydawania AP
- W celu wypowiedzenia wojny miastu handlowemu, które jest podbite przez mocarstwo lub które zawarło pakt sojuszniczy z mocarstwem, musi zostać wypowiedziana wojna temu mocarstwu.
- Dodatkowo, po za kosztami w AP, ma miejsce co następuje:
 - Jeśli mocarstwo ma na swoim torze dyplomatycznym punkty zaangażowane dla danego państwa drugorzędnego i wypowiada temu państwu wojnę to te punkty przepadają. Znacznik tego państwa przenoszony jest do Strefy Wojny tego mocarstwa.
 - Jeśli inne mocarstwo B wypowiada wojnę państwu drugorzędnemu, będącego w związku dyplomatycznym z mocarstwem A, to jego znacznik dyplomatyczny pozostaje na torze mocarstwa A. W strefie wojny atakującego mocarstwa B należy umieścić jednostkę państwa drugorzędnego z jego puli wojsk.
 - Każda akcja zaczepna, którą mocarstwo przeprowadzi wobec państwa, z którym miał zawarty pokój oznacza wypowiedzenie wojny temu państwu. Muszą zostać wydane punkty zgodnie z powyższym opisem.
 - Jeśli dane państwo ma wojska na polach rodzimych państwa a w „międzyfazii” lub w czasie tury zostanie wypowiedziana wojna pomiędzy dwoma państwami to wszystkie wojska na tych obcych terytoriach muszą być natychmiast przemieszczone na najbliższe przyjazne terytorium⁶ (przepis w oryginale w przypisie. Klarowniej jest to wyjaśnione w 10.4.f)
 - Wypowiedzenie wojny sojuszniczemu państwu drugorzędnemu przez inne państwo pozwala sojuszniczemu mocarstwu natychmiast wypowiedzieć wojnę agresorowi bez ponoszenia kosztów w AP (lecz mocarstwo nie jest do tego zobowiązane) (patrz również 7.4.6 i 6.9)
 - Wypowiedzenie wojny mocarstwu jest również wypowiedzeniem wojny wszystkim państwom drugorzędnym będącym z nim w sojuszu oraz wszystkim mocarstwom z tego samego obozu oraz ich drugorzędnych sojuszników.

7.4.3 Pokój

- Jeśli państwo drugorzędne jest w stanie wojny z mocarstwem z powodu sojuszu z innym mocarstwem to wojna ta kończy się w momencie, gdy skończy się sojusz.
- Jeśli państwo drugorzędne jest w stanie wojny z mocarstwem nie z powodu sojuszu to wojna ta kończy się, gdy państwo drugorzędne (lub mocarstwo) zostanie podbite. Wojna kończy się automatycznie w następnym „międzyfazii”, jeśli jest na to wyrażona zgoda mocarstwa.
- Pokój między państwami kontrolowanymi przez graczy może być w negocjowany w dowolny sposób. Jako alternatywa dla poddania się lub podboju (patrz 7.1) mocarstwo może ustanowić pokój ze zwycięskim przeciwnikiem kosztem zapłacenia trybutu w wysokości 2ECO lub przekazując przeciwnikowi kartę narodową jako trybut.
- Karta Narodowa jest zwracana pierwotnemu właścicielowi (niezależnie czy przeciwnik jej użył czy nie) w następnym segmencie rozdawania nowych kart.

⁶ If a country has forces in the home area of a country, and in the Interphase or during the game turn war has been declared between the two countries, then all forces in each other's territory immediately relocate to the nearest friendly area.

- Asyria i jej sojusznicy mogą wkraczać do dowolnego państwa które płaci trybut Asyrii bez wypowiedzania wojny (patrz 5.2.3).

7.4.4 Ukazanie odmawiającego płacenia trybutu

- 1) Odmawiający płacenia trybutu karany jest podbojem
- 2) Innymi sposobami ukarania odmawiającego płacenia trybutu są pokonanie go w bitwie lub zdobycie jednego z jego miast. Każda z tych sytuacji skutkuje natychmiastowym sprawdzeniem trybutu. Jeśli sprawdzenie trybutu wypadnie pozytywnie to owo państwo drugorzędne płaci trybut. Uznaje się je za ukarane a tym samym kończy się wojna.
- Jeśli odmawiający płacenia trybutu zostanie ukarany to znacznik „odmowa trybutu” jest usuwany. Asyria nie straci karnie 2PZ za państwo drugorzędne które nie płaci trybutu.
- Asyria może ukarać odmawiającego płacenia trybutu przy pomocy wojsk asyryjskich lub wojsk sojuszniczych
- Jeśli odmawiający płacenia trybutu stanie się sojusznikiem mocarstwa, to Asyria nadal musi ukarać tego odmawiającego by pozbyć się kary w PZ. Jeśli państwo drugorzędne zostało udanie ukarane jak w 2) punkcie opisanym powyżej odmawiającego płacenia trybutu uznaje się za ukaranego a znacznik „odmowa trybutu” jest usuwany. To czy państwo drugorzędne będzie płacić trybut Asyrii zależy od sojuszniczego mocarstwa. Jeśli to mocarstwo jest w stanie wojny z Asyrią to nie kończy się wojna ani nie jest płacony trybut, ale uznaje się że państwo drugorzędne jest ukarane.
- To co zostało rozpoczęte jako działanie w celu ukarania odmawiającego płacenia trybutu może być zamienione w każdym momencie w kampanię zmierzającą do podboju państwa drugorzędnego. Nie powoduje to dodatkowych kosztów AP lecz powoduje odtąd utratę możliwości sprawdzenia trybutu.

7.4.5 Gracz kontrolujący nie będące w sojuszu państwo drugorzędne w stanie wojny

- Jeśli **państwo drugorzędne zostanie zaatakowane przez obóz asyryjski** to grę tym państwem będzie prowadził gracz dowolnie wybrany spośród mocarstw rebelianckich.
- Jeśli **państwo drugorzędne zostanie zaatakowane przez obóz rebeliancki** to grę tym państwem będzie prowadziła Asyria
- Państwo drugorzędne zaatakowane przez nie będących w sojuszu koczowników jest na przemian kontrolowane przez obydwie obozy. Odtąd kontrola zmienia się w każdym nowym impulsie.
- Państwo drugorzędne będące w stanie wojny z obydwoma obozami (lub z neutralnym mocarstwem) są na przemian kontrolowane przez obydwie obozy
- Dowodzące mocarstwo nie powinno być tym (o ile to możliwe) które jest w stanie wojny z państwem drugorzędnym.
- Należy losowo ustalić który obóz będzie grał państwem drugorzędnym w pierwszym impulsie.
- Gracz tymczasowo kontrolujący państwo drugorzędne na podstawie powyższych zasad nie może modyfikować statusu trybutu lub za państwo drugorzędne wypowiadać wojny lub negocjować pokoju.
- Kontrola nad państwem drugorzędnym zostaje utrzymana przez tego samego gracza dopóki nowy gracz nie przejmie kontroli w nowym impulsie. To oznacza, że gracz kontrolujący podejmuje do tego czasu decyzje odnośnie pasywnego zachowania (np. przechwycenia, ucieczki czy taktyki bitewnej)
- Przykład: Persja jest w stanie wojny z Medią. Media przyłącza się do obozu asyryjskiego a Elam (obóz rebeliancki) wypowiada wojnę Persji. Odkąd Persja jest w stanie wojny z obydwoma obozami, kontrola nad Persją wymienia się pomiędzy obozem asyryjskim a obozem rebelianckim. Odkąd Media i Elam są w stanie wojny z Persją to inne mocarstwa z poszczególnych obozów grają Persami.

7.4.6 Państwo drugorzędne w stanie wojny zostaje sojusznikiem

- Jeśli państwo drugorzędne będące w stanie wojny staje się sojusznikiem mocarstwa, to te mocarstwo **może** wypowiedzieć wojnę każdemu państwu będącemu w stanie wojny z państwem drugorzędnym bez ponoszenia kosztów w AP (patrz 6.9, sojusz)
- Alternatywnie, wszyscy zaangażowani w wojnę mogą, za zgodą wszystkich zaangażowanych **graczy**, wynegocjować pokój (który ma natychmiastowe skutki)

7.5 Tajna Dyplomacja. Nowi gracze nie powinni używać tajnej dyplomacji, są to zasady opcjonalne.

- Na rewersie jednej (dwóch w przypadku Asyrii) z Kart Narodowych każdego z mocarstw znajduje się *Tabliczka Tajnej Dyplomacji*.
- Każde mocarstwo używa jednego znacznika (Asyria – dwóch) i w tajemnicy umieszcza go na jednym z celów na karcie. Wszyscy gracze wykonują to równocześnie i mają maksimum jedną minutę na umieszczenie swoich znaczników.
- Po tym jak wszyscy gracze umieszczą swoje znaczniki zostają one równocześnie ujawnione.

7.5.1 Anulowanie

- Jeśli dany cel został wybrany więcej niż jeden raz to te znaczniki anulują się wzajemnie i nie dają żadnego efektu (to samo ma miejsce jeśli Asyria umieści obydwie znaczniki na tym samym celu)
- Wyjątek: więcej niż jeden znacznik może zostać umieszczony na celu handlowym bez wzajemnego kasowania się.
- Jeśli tylko jedno mocarstwo wybrało dany cel to wybiera teraz jedną z opcji dla danego celu oraz ją wykonuje

7.5.2 Możliwe cele. Każde z mocarstw ma na swojej karcie różne możliwe do wyboru cele: wszystkie mocarstwa (włącznie ze sobą), wszystkie państwa drugorzędne, Kimmerów, Scytów, miasta handlowe oraz handel. Są

one reprezentowane przez symbole narodowe (które znajdują się na torze impulsów) oraz poniższe



symbole. Niedozwolone cele, jak wyeliminowane państwa czy jeszcze nie aktywowani z tabeli upływu czasu koczołownicy, nie mogą być wybierane.

Możliwe efekty – jeśli jest wymieniono więcej niż jedna opcja to wybierz jedna z nich

7.5.2.a Cel handlowy. Wyrzuć jeden dowolny znacznik handlowy lub umieść „rabusia” za darmo [w Strefie Handlowej] i przeprowadź jeden podjazd za darmo

7.5.2.b Cel: własne mocarstwo lub państwo drugorzędne będące z tobą w sojuszu

- Pobierz jedną dodatkową kartę dla wybranego celu – wciąż ma zastosowanie limit maksymalnej liczby kart w ręku (patrz 7.3.2)
- Lub wybierz specjalny uprzedzający impuls, bez dodatkowej karty, który jest wykonywany przed pierwszym impulsem w następnej turze. Jeśli więcej niż jedno mocarstwo wybierze tę opcję to impulsy uprzedzające są wykonywane zgodnie z kolejnością na torze impulsów zaczynając od państwa, które miało zaczynać następną turę gry

7.5.2.c Cel: drugorzędne państwo pozbawione sojusznika lub koczołownicy

- Rzuć K6 i przesuń na torze dyplomatycznym znacznik państwa drugorzędnego o liczbę wyrzuconych oczek.
- Lub to państwo drugorzędne nie płaci trybutu Asyrii i jest oznaczane jako odmawiający płacenia trybutu. Niemniej jednak przeprowadź sprawdzenie trybutu. Jeśli wynik rzutu kostką wskazuje na odmowę trybutu to te państwo drugorzędne płaci trybut mocarstwu które umieściło znacznik na tym celu
- Opcja trybutu może zostać wybrana przez Asyrię by zabezpieczyć płatność ze strony tego państwa drugorzędnego, nawet jeśli to państwo ma status „PRO” lub wyższy na torze innego mocarstwa
- Umieść znacznik **rewolty** na dowolnym mieście tego państwa (szczegóły – patrz niżej)

7.5.2.d Cel: mocarstwo inne niż twoje lub drugorzędny sojusznik innego mocarstwa

- Umieść znacznik rewolty na mieście wybranego państwa. Nie możesz umieszczać znacznika rewolty na zajętych miastach lub na stolicy, ale może być on umieszczony na mieście będącym w zasięgu pozwalającym na przechwycenie przez dowolne wojska. Znacznik rewolty neguje wszelką kontrolę nad tym miastem i przyległym do niego polem. O ile nie zostanie usunięty wcześniej znacznik rewolty zostaje usunięty, , na początku fazy tajnej dyplomacji następnego „międzyzafia”
- Pierwsze wojska dowolnego państwa które wkroczą na pole z takim miastem przejmują kontrolę tak nad miastem jak i nad tym polem. Jeśli będzie miało miejsce przechwycenie, staczana jest bitwa a nowym właścicielem pola zostaje jej zwycięzca.
- Po tym jak zostanie określony nowy właściciel pola znacznik rewolty zostaje usunięty
- Miasto zdobyte z pomocą rewolty nie pozwala na zdobycie PZ
- Alternatywnie, pierwotny właściciel rodzimego pola może zagrać rewoltę przeciwko miastu będącemu aktualnie pod kontrolą innego niesojuszniczego państwa. Jeśli garnizon okupacyjny (włącznie z dowódcami) ma mniej jednostek niż aktualny poziom obrony miasta to garnizon ten zostaje umieszczony w Strefie Przegrupowań oraz zostaje umieszczony [na jego miejscu] znacznik rewolty.
- Jeśli celem jest mocarstwo to możesz zredukować jego szansę na zdobycie króla poprzez podniesienie o jeden wyniku rzutu kostką kandydata mocarstwa na króla.

7.5.2.e Cel: miasta handlowe

- Zdobywasz za darmo jeden pakt z dowolnym miastem handlowym, które nie zostało podbite lub nie jest już związane innym paktem.

7.5.2.f Zasady ogólne

- Tajna dyplomacja odbywa się bez dodatkowych kosztów i nie jest ograniczona statusem sojuszniczym, statusem podboju lub żadnymi innymi ustaleniami dyplomatycznymi.
- Nie dozwolone są uzgodnienia między graczami jak umieszczać znaczniki dyplomatyczne
- Jeśli gracz pogwałci powyższą zasadę to wszyscy w tym uczestniczące mocarstwa tracą 1PZ oraz tracą akcję w ramach tajnej dyplomacji.

7.5.2.g Tajna dyplomacja jako wydarzenie z karty

- Działania w ramach tajnej dyplomacji mogą zostać przeprowadzone jako wydarzenie „z karty” wykonane w czasie impulsu a nie w fazie tajnej dyplomacji.
- W tym przypadku żadne z mocarstw nie może anulować takiego wydarzenia przez umieszczenie znacznika na tym samym celu
- Nie mniej jednak wykonaj rzut 2K6. Jeśli wynik rzutu wynosi 9 lub więcej akcja w ramach tajnej dyplomacji nie ma powodzenia.

7.6 Wprowadzanie stałych wydarzeń z Tabeli Czasu

- Tabelę Czasu można znaleźć na rewersie Karty Kampanii.
- Sprawdź Tabelę Czasu. Jeśli jedno z wymienionych wydarzeń ma mieć miejsce to postępuj zgodnie z instrukcją
- Wszystkie wydarzenia z Tabeli Czasu są uznawane za część przepisów i nie są tu powtórzone

7.7 Relokacja Armii

- W „międzyfazie” jeden dowódca na aktywne państwo (włącznie z królami) może przemieścić się łądem w dowolny sposób na nieograniczoną liczbę przyjaznych pól. Na swej drodze może zabierać (ale nie może zostawiać) jednostki do osiągnięcia limitu współczynnika dowodzenia.
- Przemieszczający się dowódca nie może wkraczać na pola na których mógłby być teoretycznie przechwycony lub wkraczać na pola ze zrewoltowanymi miastami
- Żaden dowódca nie może przemieszczać się więcej niż jeden raz w czasie „międzyfazia”

7.8 Powrót do gry. Przesuń znacznik tury gry na następną turę i rozpocznij grę od 5.1

8.0 Zasady Specjalne

8.1 Państwa nie będące w sojuszu i pokój

- Nie możesz wkraczać bez wypowiedzenia wojny na żadne z pól nie będącego z tobą w sojuszu państwa z którym posiadasz status mniejszy niż „MARSZ”
- Powyższe dotyczy także wycofania się przed walką (6.6.10) i wycofania po walce (6.7.8) na teren państwa utrzymującego z tobą pokój. Koszt w AP za wypowiedzenie wojny ponoszony jest przez wykonujące ruch państwo. Wykonujący ruch gracz decyduje czy deklaruować wojnę czy też ponosić konsekwencje niemożności wycofania się przed lub po bitwie
- Asyria i jej sojusznicy opuszczają pozostałe paragrafy 8.1 dotyczące państw płacących trybut Asyrii i mogą wkraczać do dowolnego państwa płacącego trybut Asyrii bez wypowiedzania mu wojny oraz traktuje terytorium takiego państwa jako przyjazne. Płacenie trybutu Asyrii nie pozwala płacącemu trybut na wkraczanie na asyryjskie terytorium lub terytorium asyryjskich sojuszników.
- Jeśli masz już wojska w państwie z którym ustanawiasz pokój lub jego status dyplomatyczny spada poniżej statusu „MARSZ” musisz je przemieścić zgodnie z poniższym opisem.
- Wszelkie naruszenie terytorium z powodu wcześniejszego statusu wojennego są natychmiast korygowane poprzez przemieszczenie poszczególnych jednostek na najbliższe przyjazne pole. Jeśli nie ma dostępnego lądowego połączenia z przyjaznym terytorium (nie licząc terytorium państwa które opuszczasz) to przemieszczane jednostki są umieszczane w Strefie Przegrupowań. Jeśli więcej niż jedno przyjazne pole można traktować jako „najbliższe” to przemieszczające wojska państwo wybiera jedno z nich.

8.2 Przystąpienie do wojny. Po tym jak państwo przystąpi do wojny staje się ono **źródłem zaopatrzenia** dla swych własnych wojsk oraz wojsk sojuszników.

8.3 Zwycięstwo. Punkty Zwycięstwa (PZ) przyznawane są natychmiast za:

- 1PZ za zwycięstwo w bitwie lądowej przeciwko 5-9 jednostkom wroga lub za zdobycie miasta o poziomie obrony 3 lub większym
- 2PZ za zwycięstwo w bitwie lądowej przeciwko 10-14 jednostkom wroga
- 3PZ za zwycięstwo w bitwie lądowej przeciwko 15+ jednostkom wroga
- 1PZ za zwycięstwo w bitwie morskiej przeciwko 3+ okrętom wroga
- 1PZ za zdobycie miasta o poziomie obrony 2 z garnizonem składającym się z przynajmniej jednej jednostki
- 1PZ za zdobycie miasta o poziomie obrony 3 lub większym
- 3PZ za zdobycie fortecy o sile 4 (zamiast powyższego)
- 4PZ za zdobycie Niniwy (zamiast powyższego)
- 1PZ za zdobycie miasta z garnizonem złożonym z minimum 5 jednostek (dodatkowo do powyższego)
- 1PZ za zdobycie stolicy (dodatkowo do powyższego)
- W przypadku gdy skuteczne oblężenie zajmuje więcej niż jeden impuls policz siłę obrony miasta z początku oblężenia by ustalić ilość PZ
- PZ nie przyznaje się za zadanie większej liczby trafień przeciwnikowi niż on zadał naszym wojskom, chyba że miasto zostaje zdobyte.
- 1PZ dla obrońcy miasta jeśli wygra szturm
- Za pokonanie koczowników poprzez wyeliminowanie ich lub zmuszenie do przegrupowania państwo niszczące ostatnią jednostkę(i) na mapie otrzymuje następującą liczbę PZ:
 - Arabowie i Aramejczycy – 1PZ
 - Kimmerowie – 2PZ
 - Scytowie – 2PZ
- 1PZ za zakończenie międzynarodowej wojny dzięki wygranej bitwie
- Za ustanowiony sojusz i/lub udany podbój:
 - Państwo drugorzędne – 1PZ
 - Mocarstwo – 3PZ
 - Asyria – 12PZ (tylko podbój)
- Za pokonanie całego obozu 4PZ (dodatkowo do powyższego)
- 1PZ jeśli twoja próba poddania zostanie odrzucona (patrz 7.1.B)
- 1PZ jeśli chcesz dołączyć się do obozu ale mocarstwa w nim będące odmawiają zgody. Tylko jedna próba w ciągu jednej tury jest dozwolona dla danego państwa.
- Jeśli siły międzynarodowe zdobędą wspólnie PZ to dzielą się nimi po równo pomiędzy uczestniczącymi mocarstwami
- Jeśli nie mogą być rozdzielone po równo to dowódca zgrupowania armii decyduje kto uzyskuje dodatkowe punkty. Jeśli wojska nie są w zgrupowaniu armii decyzje podejmuje właściciel najsilniejszych wojsk z momentu przed rozstrzygnięciem bitwy.
- **Policz w fazie handlowej:**

- 3PZ dla mocarstwa z największą liczbą punktów handlowych (za bycie potentatem handlowym). Mocarstwo z drugim wynikiem handlowym otrzymuje 1PZ.
- Jeśli więcej niż jedno mocarstwo ma największą liczbę punktów handlowych każde z nich otrzymuje po 2PZ (a drugi w rankingu nie otrzymuje żadnego punktu). Jeśli zanotowano remis na drugim miejscu to każdy z jego zdobywców otrzymuje po 1PZ.
- **Policz tylko na koniec gry**
 - Wszystkie mocarstwa z wyjątkiem Asyrii otrzymują 1PZ za każdą turę gry w której nie zostali podbici
 - Jeśli mocarstwo nie będzie podbite przez całą grę to powyższe PZ ulegają podwojeniu.
 - Dla każdego z mocarstw zsumuj cały poziom ECO włącznie z handlem i trybutami. Odejmij od tego początkowy podstawowy poziom ECO (bez trybutów) podany w scenariuszu. Podwój ten ostateczny „wzrost ECO” i dodaj go do wszystkich zdobytych PZ
- **Mocarstwo które zdobędzie największą liczbę PZ na koniec gry – wygrywa ją.** Jeśli państwo drugorzędne zdobędzie PZ to przejmuje je mocarstwo będące z nim w sojuszu. Jeśli państwo drugorzędne nie jest w sojuszu z mocarstwem to wszystkie PZ które to państwo zdobędzie – przepadają.
- **Zwycięstwo jeśli gra skończy się wcześniej.** Wykorzystaj tę procedurę jeśli gra skończy się przed końcem piątej tury (z powodu „nagłej śmierci”, lub gdy większość graczy zgodzi się na to przed grą). Sprawdzaj zwycięstwo w każdej turze po tym jak zostanie wyliczony wpływ z handlu w „międzyfaziu”. Dla gier kończących się po lub w trakcie pierwszej tury Asyria musi spełnić ostre (karne?) warunki zwycięstwa. Jeśli Asyria ma więcej PZ niż zsumowany najlepszy i najgorszy wynik pozostałych mocarstw to Asyria wygrywa. Jeśli nie, a jedno z mocarstw ma więcej PZ niż inne mocarstwo, z wyjątkiem Asyrii, to ono wygrywa. W innym razie – gra kończy się remisem.

8.3.1 Karne PZ (KPZ)

- Asyria otrzymuje 2KPZ za każde nie ukarane państwo, które odmówiło płacenia trybutu a na jego terytorium w „międzyfaziu” znajduje się znacznik odmowy płacenia trybutu. (patrz 7.4.4 by sprawdzić jak ukarać odmawiającego płacenia trybutu)
- Stracenie króla w wyniku eliminacji powoduje utratę 1KPZ.
- Nie możność usunięcia znaczników zniszczenia miasta lub znaczników plądrowania kosztuje 1KPZ za każdy z nich. Sprawdzane jest to w momencie gdy skończy się zasób stosownych znaczników
- Mocarstwa są odpowiedzialne za stracone PZ przez państwa drugorzędne będące z nimi w sojuszu. Ma to zastosowanie także dla państw drugorzędnych będących pod czasową kontrolą na podstawie zasady 7.4.5. *Uwaga twórców – pozostawienie uszkodzeń murów miejskich oraz nie naprawionych szkód po plądrowaniu obniża lojalność twoich poddanych.*
- Oszukiwanie w fazie tajnej dyplomacji (patrz 7.5)
- Mocarstwo może mieć ujemną ilość PZ

8.4 Kampania dla dwóch graczy. Po tym jak Asyria podbije jedno lub dwa mocarstwa może użyć Karty Dowolny Sojusz i dodatkowych AP by ustanowić sojusz z jednym z tych mocarstw na okres jednej tury w celu przejścia całkowitej kontroli nad tym mocarstwem w czasie trwania sojuszu. Po okresie wytchnienia kontrola nad tym mocarstwem wraca do obozu rebelianckiego. Medowie nie mogą stać się w ten sposób sojusznikami Assyrii.

9.0 Zasady opcjonalne. Zasady opcjonalne są rekomendowane; mają zastosowanie chyba, że wszyscy gracze zgodzą się **przed** rozpoczęciem gry, by nie używać wszystkich lub części z nich. Początkujący powinni zaczynać bez zasad 9.7

9.1 „Nagła śmierć”. „Nagła śmierć” gry **może** mieć miejsce jeśli jeden z obozów zostanie całkowicie pokonany. Ma to miejsce jeśli wszystkie tworzące go mocarstwa zostaną podbite, wyeliminowane lub poddadzą się. **Procedura:**

- Rzuć 10 lub więcej przy pomocy 2K6 dodając numer tury jako bonus do rzutu kostką.
- Jeśli rzut na „nagłą śmierć” powiedzie się, gra kończy się natychmiast a zwycięstwo jest obliczane na podstawie aktualnej sytuacji w grze.
- Przejdź do „międzyfazia” i oblicz poziom ECO, handel i trybut w danym momencie by wskazać zwycięzcę.
- Wszelkie polityczne i wynikające z tabeli czasu zmiany z tego ostatniego „międzyfazia” są pomijane.
- Jeśli „nagła śmierć” wydarzy się w czasie tury gry to wszystkie nie zagrane karty oraz wynikające z tego impulsy przepadają.
- **Bonus:** Dodaj liczbę pokonanych mocarstw do wyniku rzutu. Jeśli Asyria zostanie podbita dodaj 3 do wyniku rzutu.
- „Nagła śmierć” ma miejsce również gdy jedno z mocarstw ma wyższą ilość PZ (w segmencie obliczania PZ w każdej turze) niż wszystkie inne razem wzięte
- Lub gdy nie-asyryjskie mocarstwo ma więcej PZ niż razem wzięci: najgorsze i drugie w rankingu mocarstwo.
- W obydwu przypadkach mocarstwo to wygrywa a gra jest zakończona. *Uwaga dla graczy: pomocne jest użycie karty PZ po każdej turze.*
- Jeśli wszyscy członkowie jednego z obozów zostaną podbici lub wyeliminowani a w rezultacie sprawdzenia „nagłej śmierci” gra nie zakończy się to w reakcji na taką sytuację mogą mieć miejsce darmowe wypowiedzenia wojen oraz zmiany obozów

9.2 Osłabieni dowódcy

- Nowo wprowadzani do gry dowódcy pojawiają się w postaci żetonu w osłabionej „wersji”. Królowie nie posiadają słabszej strony żetonu. Taki żeton króla na rewersie przedstawia innego króla.
- Rzut kością na awans dowódcy: jeśli dowódca zwycięża w bitwie lub przeprowadził udane oblężenie lub przeprowadził bitwę w czasie oblężenia w której strona po której walczył zadała więcej trafień przeciwnikowi niż sama poniosła to należy wykonać rzut K6. Jeśli wypadnie parzysta liczba oczek dowódca jest awansowany – należy jego żeton obrócić na silniejszą stronę.
- W czasie „międzyfazia” wszyscy dowódcy którzy występują na planszy w „wersji” osłabionej mają możliwość awansowania dzięki darmowemu rzutowi K6 (patrz 7.2)

9.3 Łączenie osłabionych jednostek

- W czasie pierwszego impulsu dwie jednostki z tego samego państwa będące na tym samym polu (lub strefie morskiej) które są **dokładnie tego samego rodzaju oraz o takiej samej sile bojowej**, i które są obydwie osłabione mogą być zamienione przez jedną jednostkę umieszczoną w pełnej sile. W tym celu po prostu odwróć jeden z żetonów by przedstawiał jednostkę w pełnej sile oraz usuń drugi z żetonów. Może to być wykonane w dowolnym miejscu.
- Jednostka w pełnej sile **nigdy** nie może być „rozmieniona” na dwie osłabione jednostki

9.4 Regularna armia. Asyria była pierwszym w historii mocarstwem na świecie, które utrzymywało regularną, stałą armię. By to oddać:

- Asyria może wykonać rzut dwoma kostkami przy sprawdzaniu awansu wszystkich swoich dowódców.
- Gracz dowodzący Asyrią może zdecydować się na nie rozpuszczanie najemników (patrz zasada 5.1)
- Asyryjscy najemnicy będący na planszy mogą być ponownie wynajęci w czasie pierwszego impulsu Asyrii następczej tury gry. Do tego momentu pozostają na planszy.
- Mocarstwa (inne niż Asyria) mogą rozwiązać jedną regularną jednostkę o sile 2 oraz zapłacić 4AP by przekształcić tę jednostkę w jeden stały punkt wpływu ECO. Musi to być wykonane w pierwszym impulsie tury gry. Umieść znacznik ECO+ na dowolnym własnym mieście.

9.5 Utajnienie

- Gracze nie mogą sprawdzać wrogich stosów, z wyjątkiem górnej jednostki, którą musi być najlepszy dowódca. Jeśli nie ma dowódcy, to na szczycie musi zostać umieszczona jednostka o najlepszym współczynniku bojowym.
- Na polu lub w strefie morskiej może znajdować się nieograniczona liczba jednostek lecz pojedynczy stos nie może obejmować więcej niż jednej armii lub 10 jednostek. Jeśli więcej niż jedna armia lub 10 jednostek znajduje się na jednym polu to musi zostać stworzony dodatkowy stos.

9.6 Sprzedaż najemników

- Zamiast wynajmować najemników ze swojej puli wojsk, **mocarstwo** może zaoferować sprzedaż wszystkich (lub części) z nich ze swej puli wojsk innemu państwu. Najemnicy ci wchodzi na planszę na zwykłych zasadach.
- Cena jest niezmienna. AP nie są płacone do „skarbu” gry, lecz mocarstwu, z którego pochodzą najemnicy.
- Państwo otrzymujące AP otrzymuje znaczniki liczbowe o wartości równej uzyskanym AP. Liczba ta dodawana jest następnie do AP mocarstwa dostępnych dla niego w następczej rundzie.
- Maksymalny limit zaoszczędzonych 4AP nie może być w ten sposób zwiększony..
- Cena najemników jest stała; nie są dozwolone jakiegokolwiek negocjacje. Ułamki są zaokrąglane w górę. Państwo kupujące może zdecydować tylko czy kupuje czy nie kupuje najemników na zasadach określonych powyżej.
- Jeśli mocarstwo sprzedaje najemników innemu państwu to samo nie ma możliwości zakupu najemników od innych.
- Arabscy i aramejscy najemnicy nie mogą być sprzedawani.

9.7 Specjalne Zdolności Jednostek

- **Ciężkie Oddziały.**
 - Oddziałami „ciężkimi” są: Ciężka Piechota (HI), Ciężka Kawaleria (HC) oraz Rydwany (CH).
 - Ciężkie oddziały mogą powodować „zglądzenie” przez rzucenie niezmodyfikowanej „2” w czasie walki. **„Zglądzeniem” są dwa trafienia** zamiast zwykłego jednego.
 - Jeśli ciężkie jednostki podlegają modyfikacjom terenowym, to niezmodyfikowany wynik rzutu kostką „2” wciąż powoduje „zglądzenie”. Jednakże, jeśli ciężka jednostka ma zmodyfikowaną siłę „1” lub mniejszą, to traci zdolność do powodowania „zglądzenia”.
 - Ciężkie oddziały anulują dwa trafienia wynikające z wrogiego ostrzału łuczniczego, jeśli w walce uczestniczą pięć lub więcej przyjaznych ciężkich jednostek. Jeśli tylko dwie ciężkie jednostki uczestniczą w walce to tylko jedno trafienie może być zaabsorbowane. Nie więcej niż dwa trafienia z ostrzału łuczniczego mogą być anulowane.
 - Ciężkie jednostki posiadają swoje specjalne zdolności jedynie w bitwach lądowych, lecz tracą je w czasie oblężeń.
- **Kawaleria**
 - Kawalerią są: Lekka Kawaleria (LC), Ciężka Kawaleria (HC), Rydwany (CH) oraz Łucznicy Konni (HB)
 - Kawaleria może przemieścić się o dwa pola kosztem 1AP.
 - Wejście na pierwsze pole kosztuje ½AP. Jednakże, jeśli jednostki kawalerii zostaną zaangażowane w bitwę lub oblężenie po wydaniu ½AP to drugie ½AP przepada i nie może być wykorzystane do kontynuowania ruchu po bitwie. Dowódca dowodzący armią składającą się tylko z jednostek kawalerii ma takie same zdolności ruchu jak kawaleria.
 - Obecność choćby jednej nie-kawaleryjskiej jednostki uniemożliwia powyższe zdolności.
 - Jednostki kawalerii, tak jak wojska innych rodzajów, muszą sprawdzić zmęczenie jeśli przemieszczają się na odległość większą niż 4 pola. W czasie oblężenia kawaleria ma swoje współczynniki bojowe zredukowane o jeden w impulsie w którym użyła swojej zdolności do szybkiego przemieszczania. Jeśli poruszają się normalnie to uczestniczą normalnie w oblężeniach.
- **Łucznicy**
 - Jednostkami wyposażonymi w łuki są: Łucznicy (B), Łucznicy Konni (HB) oraz Rydwany (CH)
 - W czasie pierwszej rundy walki przeprowadza się ostrzał z łuków a zadane w wyniku ostrzału straty nanosi się przed walką innych oddziałów. Jest to **faza ostrzału łuczniczego**. Następną fazą jest **faza walki wręcz**.
 - W drugiej rundzie walk jednostki łucznicze nie wykonują ostrzału lecz walczą w zwykły sposób. Wszystkie dodatkowe rzuty kostką z powodu terenu, obecności dowódców, Asyrii lub kart traktuje się jako rzuty „lekkiej piechoty” i wykonuje się je w fazie walki wręcz.

- o Jeśli jeden lub więcej z dowódców zostanie bez jednostek po fazie ostrzału łuczniczego to w następnej fazie tracą oni swoje rzuty kostką.
- o Jeśli ostrzał łuczniczy kompletnie wyeliminuje jedną ze stron (włącznie z dowódcami) to przepadają wszystkie dodatkowe rzuty kostką za teren, dowódców, Asyrię lub karty.
- o Część jednostek ma więcej niż jedną specjalną zdolność. Rydwany mają wszystkie trzy!
- **Inne zdolności:**
 - o **Ciężka Piechota:** redukuje o 1 współczynniki bojowe jeśli atakuje przez rzekę
 - o **Lekka Kawaleria:** nie ponosi zmęczenia na pustyni
 - o **Łucznicy Konni oraz Rydwany** mogą robić **zasadzki**. Oznacza to, że mogą strzelać w fazie ostrzału łuczniczego a potem próbować ucieczki przed walką. Rydwany mogą to wykonać, jeśli wśród przyjaznych wojsk znajduje się przynajmniej jedna jednostka łuczników konnych. Jeśli wśród przyjaznych wojsk są inne jednostki kawaleryjskie to także i one mogą uciekać nawet, jeśli nie brały udziału w fazie ostrzału łuczniczego
 - o Udana zasadzka nie daje PZ
 - o Zasadzki są niedozwolone przeciwko wojskom przeciwnika które wykonały skuteczne przechwycenie przed bitwą
 - o **Rydwany:** mogą robić zasadzki razem z HB. Współczynnik bojowy spada o jeden jeśli atakują w górach, przez rzekę oraz w Kraju Nadmorskim.
 - o **Rydwany** nie mogą mieć obydwu specjalnych zdolności (ciężkich oddziałów i ostrzału łuczniczego) w tej samym starciu. Przed nim trzeba zadeklarować jak wszystkie przyjazne rydwany będą walczyć. Jeśli walczą jako jednostki łucznicze to wykonają ostrzał w fazie ostrzału łuczniczego ale nie będą mogły powodować „zglądzeń” oraz nie będą chronione przed wrogim ostrzałem łuczniczym. Jeśli walczą jako ciężkie oddziały to mogą powodować „zglądzenia” oraz będą miały ochronę przed wrogim ostrzałem łuczniczym ale same nie będą strzelały w fazie ostrzału łuczniczego.
- **Współczynnik ruchliwości wojska.** Współczynnik ruchliwości jest to ilość jednostek kawaleryjskich pomniejszona o ilość jednostek nie-kawaleryjskich. Armia o najwyższym współczynniku ruchliwości jest obrońcą w czasie bitwy wynikłej z przechwycenia.

- **Koszty Jednostek**

Units	AP Cost	Special Ability Cost
Light Infantry	2 x Combat Str	0
Heavy Infantry	2 x Combat Str	1
Bowmen	2 x Combat Str	1
Light Cavalry	2 x Combat Str	1
Horsebowmen	2 x Combat Str	1
Heavy Cavalry	2 x Combat Str	1
Chariots	2 x Combat Str	2

- Wzmacnianie jednostek odbywa się kosztem zdublowanej różnicy pomiędzy siłą na awersie i rewersie żetonu. Wzmocnienie jednostki nie pociąga za sobą kosztów w AP za zdolności specjalne.
- Jeśli gra toczy się bez zasad specjalnych 9.7 po prostu policz podstawowy koszt zakupu jednostki i zignoruj koszt zdolności specjalnych
- **Oblężenie.** W czasie oblężenia (z wyjątkiem wycieczek podczas brania głodem (patrz 6.8)) nie mają zastosowania żadne ze specjalnych zdolności z wyjątkiem tego że broniąca się jednostka łucznicza ma zwiększony o jeden swój współczynnik bojowy.

10.0 Zasady zaawansowane. Wszystkie te zasady są obowiązkowe. Nie są często potrzebne, więc możesz je przeczytać, gdy wystąpi dana sytuacja.

10.1 Zachowanie koczowników

- Arabscy i aramejscy koczownicy pojawiają się po zagranu karty. Nie mają żadnego statusu dyplomatycznego. Traktowani są jako najemnicy na pewnych szczególnych warunkach wymienionych na Karcie Koczowników Arabskich lub Aramejskich.
- Wyeliminowani Aramejczycy lub Arabowie, podobnie jak inni najemnicy, wracają do ogólnej puli wojsk. Osłabieni **nie mogą** być wzmacniani
- Scytowie i Kimmerowie pojawiają się na planszy jako wydarzenie z tabeli czasu
- **Występujące poniżej określenie „koczownicy” tyczy się Scytów i Kimmerów.**
- Uznaje się że koczownicy są w stanie wojny ze wszystkimi państwami i innymi koczownikami, chyba że są w sojuszu z mocarstwem.
- Koczownicy ignorują status dyplomatyczny, z wyjątkiem tego, że koczownicy nie plądrują terytorium mocarstwa (i jego sojuszników), które ma jego znacznik dyplomatyczny na statusie „MARSZ”. Koczowników na takim terytorium uznaje się za zaopatrzonych.
- Koczownicy zawsze plądrują niesojusznice pola, kiedy zaczynają na nich impuls, niezależnie od gracza ich kontrolującego. To samo ma miejsce na niesojusznicy polu na które właśnie wkroczyli
- Koczownicy zawsze opuszczają pole które jest splądrowane do poziomu „drugiego” nawet jeśli miałyby to oznaczać przerwanie trwającego oblężenia. Jeśli koczownicy są sojusznikami to kontrolujące je mocarstwo może wybrać zapłacenie 1AP jako aprowizację by powstrzymać koczowników przed przemieszczeniem się.
- Koczownicy nie mogą sformować zgrupowania armii lecz mogą być częścią zgrupowania armii sojuszniczego mocarstwa.
- Koczownicy nie mają własnego poziomu ECO i wpływów na daną rundę impulsów, lecz ciągną losowo kartę za każdym razem, gdy dotrze do nich znacznik impulsu.

- Koczownicy nie mogą wynajmować najemników ze wspólnej puli wojsk lub ze Strefy Przegrupowań.
- W „międzyfaziu” wszystkim plemionom koczowników włącznie z jednostkami na planszy zostaje przywrócona pełna siła. Obejmuje to jednostki na planszy, które zostały obrócone na swą słabszą stronę, jednostki w Strefie Przegrupowań oraz wyeliminowane jednostki. Całkowicie wyeliminowane plemię koczowników zostaje przywrócone w pełnej sile i zostaje wystawione w początkowej lokalizacji wskazanej przez Tabelę Czasu. Jeśli tylko część plemienia koczowników zostanie wyeliminowane to koczownicy zostają przywrócony w pełnej sile w miejscu gdzie znajdują się pozostali koczownicy w czasie „międzyfazia”
- Koczownicy otrzymują swoje uzupełnienia w miejscu gdzie się znajdują, co oznacza że mogą się uzupełniać gdziekolwiek, nawet na terytorium wroga. Jeśli to możliwe to uzupełniają się do armii w pełnej sile.
- Koczownicy nie mogą zagrywać wydarzeń lub przeprowadzać działań dyplomatycznych lecz wydają AP na ruch, pładrowanie, podjazdy na szlakach handlowych i zakładanie obłążeń.
- Jeśli koczownicy zdobędą miasto ze znacznikiem ECO+, to usuwają go z planszy i natychmiast wykorzystują do 7AP na wystawianie nowych jednostek lub wzmocnianie osłabionych jednostek na tym polu.

10.1.1 Kontrola nad nie sojuszniczymi koczownikami

- W celu ustalenia kto kontroluje **Scytów** i/lub **Kimmerów** każdy z obozów rzuca kostką
- Obóz który rzuci więcej przejmuje kontrolę nad nimi.
- W obozie asyryjskim, o tym które z państw kontroluje koczowników decyduje Asyria. Mocarstwa z obozu rebelianckiego w kolejności zgodnej z torem impulsów na przemian kontrolują koczowników. Ta decyzja jest wykonywana w każdej rundzie impulsów. Jeśli jeden z obozów zostanie pokonany to neutralne mocarstwa przejmują kontrolę nad koczownikami.
- W każdym z impulsów kontrola jest sprawdzana osobno. Jeśli nie wszystkie AP zostaną przeznaczone na działania zaczepne to zostają one przeznaczone na wzmocnienia (jeśli są możliwe).
- Kontrola nad koczownikami pozostaje w rękach tego gracza do momentu aż zostanie wyznaczony nowy gracz w kolejnym impulsie. To oznacza że gracz kontrolujący podejmuje decyzję za pasywne zachowania koczowników do tego momentu (np. przechycenia, ucieczki przed bitwą, taktykę bitewną oraz umieszczanie wracających do gry jednostek w „międzyfaziu”
- Koczownicy nie mogą wykonywać bezsensownych, samobójczych ataków jedną jednostką ani wykonywać ataków siłą mniejszą niż pełnej armii jeśli taka armia jest dostępna. Innymi słowy niedozwolone jest nadużywanie kontroli nad koczownikami mające na celu danie przewagi innym państwom.

10.1.2 Sojuszniczy koczownicy

- Jeśli plemię koczowników jest sojusznikiem mocarstwa to jest traktowane jak drugorzędny sojusznik. Wyjątek: koczownicy nie dezaktywują się kiedy przestają być sojusznikami, lecz traktowani są jak w 10.1.1.
- Ograniczenie z 10.1 ma cały czas zastosowanie. Jeśli Kimmerowie lub Scytowie są zobowiązani (przez wydarzenie z Tabeli Czasu) do dręczenia tylko i wyłącznie jednego z państw drugorzędnych to ten specjalny warunek przestaje obowiązywać jeśli mocarstwo wejdzie z nimi w sojusz.

10.2 Medowie. Mówimy o Medach a nie o Medii ponieważ Medowie w tym czasie nie funkcjonowali jako byt polityczny, lecz byli niczym innym jak związkiem rywalizujących plemion. To zmienia się w czwartej turze kiedy Kasztaritu zostaje królem.

- Medowie nie mogą formować zgrupowania armii przed czwartą turą.
- Medowie nie mogą operować poza rodzimym medyjskim terytorium więcej niż jedną armią w tym samym czasie przed czwartą turą.
- Medowie mogą cały czas pozostawiać jednostki z armii w celu zapewnienia sobie kontroli nad polami. Ogólna liczba regularnych jednostek medyjskich poza rodzimym medyjskim terytorium nie może przekraczać współczynnika dowodzenia dowódcy armii.
- Jedna z armii medyjskich może być cały czas częścią wielonarodowego zgrupowania armii innego sojuszniczego mocarstwa tak długo jak powyższe warunki są spełnione.

10.3 Sukcesja. Każde z mocarstw które chce dokonać koronacji króla lub utrzymać innego, rzuca K6. Jeśli wyrzucono zmodyfikowaną „6” lub więcej, to kandydat na króla notuje niepowodzenie i w tej turze mocarstwo nie otrzymuje króla.

- **Modyfikatory:**
 - Mocarstwo kandydata zostało podbite: +2
 - Mocarstwo kandydata podbiło inne mocarstwo: -1 za mocarstwo
 - Mocarstwo kandydata podbiło trzy państwa drugorzędne: -1 za trzy państwa drugorzędne.
 - Mocarstwo kandydata poświęciło kartę z następnej tury: -1 (może być użyte tylko raz)
- **Asyryjskie modyfikatory**
 - 1. międzyfazie: nic
 - 2. międzyfazie: +2
 - 3. międzyfazie: +1
 - 4. międzyfazie: +5
- Wydarzenie Koronacja Księcia może spowodować automatyczną sukcesję na tronie bez rzutu kostką.
- **Zamieszki.** Jeśli kandydat na króla nie zostanie koronowany lub są dwaj kandydaci z jednego państwa to wszystkie „nie-najemnicze” wojska tego mocarstwa sprawdzają zmęczenie. Jeśli mają miejsce obydwa te przypadki to mają miejsce dwa sprawdzenia zmęczenia. Mocarstwo które zostało wyeliminowane nie może koronować króla.

10.4 Rzadkie sytuacje w grze. Przeczytaj ten rozdział tylko jeśli ma miejsce jedna z poniższych sytuacji.

a. Wyczerpanie znaczników

- Jeśli wyczerpią się znaczniki pądrowania lub znaczniki uszkodzeń miasta to wszystkie państwa które mają na kontrolowanych przez siebie przyjaznych polach znaczniki pądrowania lub znaczniki uszkodzeń miasta muszą natychmiast naprawić po jednym ze znaczników za AP z wpływów i/lub z kart. W ten sposób uzupełnia się zasoby znaczników. Jeśli mocarstwo nie może tego zrobić z powodu braku AP lub kart to traci 1PZ.
- Dodatkowe AP z kart wykorzystanych w ten sposób mogą zostać zachowane do następnego impulsu tego państwa. Umieść znacznik liczbowy na karcie narodowej odpowiadający liczbie zachowanych AP. Maksymalny limit 4AP nie może zostać w ten sposób przekroczony.

b. Sprawdzanie zmęczenia stosów po różnym ruchu

- Jeśli zbierasz jednostki w czasie ruchu to trzymaj je osobno w czasie tego ruchu by widzieć, że nie ponoszą tego samego zmęczenia jak główny stos (jeśli wykonuje ruch na odległość większą niż 4 pola) (**patrz 6.6.1**)

c. Wielokrotny podbój

- Państwo które zostało już podbite może zostać podbite ponownie przez inne państwo.
- Jeśli tak się stanie, to stary i nowy zdobywca utrzymują swoje prowincje a podbite państwo musi płacić trybut wszystkim zdobywcą (zgodnie z podbojem)
- Może to prowadzić do tego że państwo będzie niezdolne do płacenia trybutu (**patrz 7.3.3.f**)
- Jeśli znacznik dyplomatyczny danego państwa jest już w Strefie Podboju pierwszego zdobywcy to wykorzystaj nie wykupioną jednostkę by zaznaczyć podbój w Strefie Podboju nowego zdobywcy.
- Ustanowiony zostaje nowy okres wytchnienia dla podbitego państwa z nowym zdobywcą. Ten okres wytchnienia może zachodzić na okres wytchnienia z poprzednim zdobywcą. W czasie tego „zachodzenia” obydwu mocarstwa mogą wpływać na podbite państwa drugorzędne przy pomocy dyplomacji.
- By został spełniony warunek „podbicia wszystkich miast” nie muszą zostać przejęte prowincje (tj. terytoria będące w posiadaniu innego państwa) (**patrz 7.1**)

d. Równoczesny podbój

- Równoczesny podbój jest niedozwolony. W „międzyfaziu” może zdarzyć się sytuacja kiedy dwa państwa oddzielnie spełnią warunki dla podboju. W tym wypadku następne państwo według kolejności z toru impulsów (licząc od państwa które ostatnie zagrało kartę) może wykonać swój rzut na podbój jako pierwsze. Jeśli ten rzut nie powiedzie się to swoją szansę dostaje drugie państwo. Jeśli obydwu rzutu nie powiodą się to żadne z nich nie jest zdobywcą.

- e. **Zmiana stron w mieście.** Wydarzenia „Zmiana stron” oraz „Daj im czego chcą” zagrane przeciwko najemnikom w mieście jest tak samo rozwiązywane jak w czasie bitwy lądowej, z wyjątkiem tego że najemnicy w fortecy nie cierpią z powodu modyfikatora „-1” (uznaje się ich za obecnych „w” fortecy)

- f. **Współwystępowanie na polu.** Wojska różnych państw nie będących ze sobą w stanie wojny mogą pokojowo współwystępować na tym samym polu, jeśli spełnią warunki by móc wejść na takie pole (**patrz 6.9; 5.2.3; 8.1**). Wojska te nie wpływają na siebie nawzajem ani nie wpływają na stan pola należącego do państwa będącego z nimi w stanie pokoju. Nie wtrącają się do bitwy mającej miejsce na tym samym polu tak długo jak jej uczestnicy utrzymują z nim pokój. Jeśli takie państwo, z którym uprzednio utrzymywałeś pokój stanie się wrogiem (poprzez nowe sojusze lub wypowiedzenie wojny) mogą mieć miejsce przemieszczenia wojsk. Państwo do którego należy dane pole może na nim pozostać ze swoimi wojskami, zaś nowy przeciwnik musi przemieścić się na najbliższe przyjazne pole. Jeśli takie przemieszczenie nie jest wymagane to dochodzi do bitwy pomiędzy nowymi przeciwnikami. *Przykład: Syria płaci trybut Asyrii w wyniku udanego sprawdzenia trybutu. Syria na torze dyplomatycznym Babilonii ma status „MARSZ”. Tak Asyria jak i Babilonia może wkraczać na syryjskie terytorium oraz walczyć tam ze sobą bez wpływu na syryjskie terytorium. Teraz: neutralny Egipt wypowiada wojnę Syrii i syryjskie wojska zostają rozstawione na planszy. Wojska syryjskie mogą współwystępować z wojskami asyryjskimi lub babilońskimi na tym samym polu. Jeśli Asyria lub Babilonia staczą bitwę na tym samym polu na którym są wojska syryjskie to wojska syryjskie nie są poszkodowane ani nie wtrącają się do walki. Babilońskie i asyryjskie wojska mogą także współwystępować z oddziałami egipskimi. Później Egipt wypowiada wojnę Babilonii (płacąc 10AP lub w czasie „międzyfazia”) podczas gdy wojska obydwu państw są na tym samym syryjskim polu. Nikt się nie przemieszcza – zostaje stoczona bitwa. Po chwili Babilonia postanawia ustanowić sojusz z Syrią. Ta ostatnia automatycznie wypowiada wojnę Asyrii, asyryjskie wojska w Syrii muszą się przemieścić. Wojska egipskie pozostają na miejscu. Przyjmijmy teraz że Egipt nie wypowiedział wcześniej wojny Babilonii. Po ustanowieniu sojuszu z Syrią Babilonia może wypowiedzieć wojnę Egipcjom za darmo, bez kosztów w AP, lecz nie jest do tego zobligowana.*