

ROZSTAWIENIA INSPIROWANE SŁYNNYMI BITWAMI

Bitwa pod Bosworth, 1485

Bitwa ta stanowi jedno z najbardziej ikonicznych starć epoki średniowiecza. Stoczona 22 sierpnia batalia przez wielu postrzegana jest jako finał tzw. Wojny Dwóch Róż o władzę w Anglii. Frakcja Yorków pod wodzą Ryszarda III rozmieszczona w długiej linii na wzgórzu Ambion stanęła naprzeciw mniejszych sił Lancasterów Henryka Tudora, prowadzonych przez przebiegłego lorda Oxford. Widząc rozstawienie sił Yorków, Oxford zdecydował się na umieszczenie całości sił razem, sprzecznie z obowiązującymi ówczesnie zasadami, zgodnie z którymi armie uszykowane były w trzech „bataliach”. Owa taktyka spowodowała, że w trakcie bitwy oddziały Norfolk i Ryszarda zostały poddane dużemu naciskowi zmasowanych wojsk Lancasterów. Orientując się w przewadze wroga, Ryszard wydał rozkaz trzeciemu rzutowi dowodzonemu przez Northumberland, by ruszył mu z pomocą, lecz wojska te ani drgnęły. W tym momencie Ryszard dostrzegł Henryka na pozycji za swoimi siłami głównymi i zdecydował się na kluczowy ruch mający na celu zabicie dowódcy przeciwnika. W otoczeniu garstki swoich wasali i najbliższych przyjaciół ruszył do szarży. Henryk zszedł z konia, chroniąc się wśród niewielkiej rezerwy pikinierów pozostawionej mu przez Oxforda.

Przez całą bitwę duże siły dowodzone przez Williama Stanleya obserwowały jej przebieg w oczekiwaniu na podjęcie decyzji, której ze stron udzielić wsparcia. Szarża Ryszarda spowodowała reakcję Stanleya, który ruszył Henrykowi z pomocą. Otoczony przez przeważające siły Ryszard wraz ze swoją grupą został zmuszony do odwrotu. W trakcie walki jeden z jego wasali, sir Percival Thirlwall, stracił obie nogi, jednak nie wypuścił z rąk sztandaru Yorków do chwili, kiedy został zabity. Ostatecznie ten sam los spotkał Ryszarda, który padł na polu bitwy, a jego oddziały, na wieść o śmierci swojego dowódcy, uległy dezintegracji.

Oddziały Lancasterów: Lord, Herold, Najemnik, Pikinier

Oddziały Yorków: Wasal, Kawaleria, Rycerz, Szermierz

TWÓRCY

Autorzy: Trevor Benjamin, David Thompson

Dyrektor projektów: Nicolas Bongiu

Produkcja: David Lepore

Developer: Mark Wootton

Opracowanie graficzne: Brigitte Indelicato

Instrukcja: Mark Wootton

Korekta: John Goodenough, Erik-Jason Yaple

Testerzy: Ryan S. Dancey, Kyle Huibers, David Lepore, Lorenzo Mastropaolo, Mike McDonald, Andrew Rosenberg, Erik-Jason Yaple, John Zinser

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie: Cezary Domalski

Korekta: Marta Kania

Skład/DTP: Marek Baranowski

Redakcja: Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman

Marketing: Tomasz Siwek

Obsługa klienta: Daria Stachurska

© 2020 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521 Henderson, NV 89052, USA. Marka War Chest i wszystkie powiązane z nią symbole są TM lub [®] oraz © Alderac Entertainment Group, Inc. albo Trevor Benjamin & David Thompson. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach.

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com

WAR CHESTTM

SZLACHTA – ROZSZERZENIE

Rozszerzenie do gry „War Chest” autorstwa Trevora Benjamin i Davida Thompsona dla 2-4 graczy w wieku powyżej 14 lat.

ELEMENTY GRY

16 znaczników kontroli

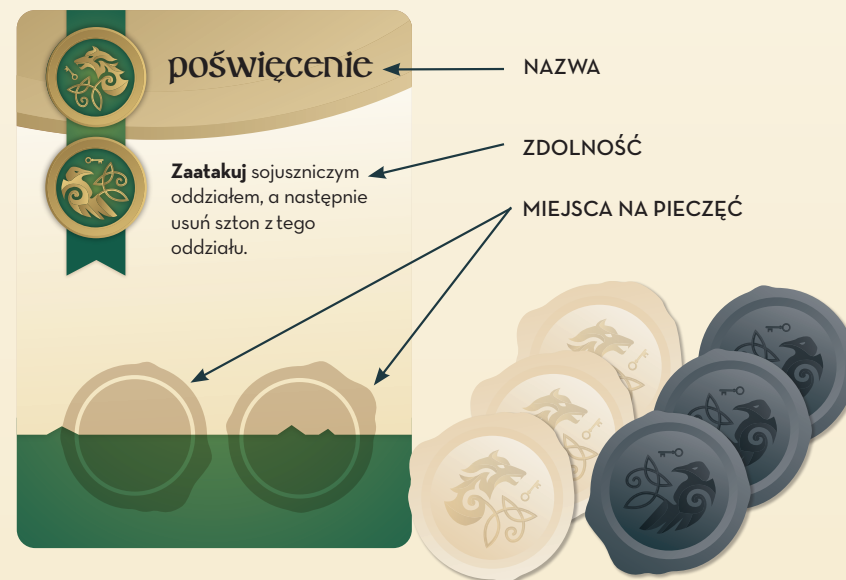
7 kart dekretów koronnych

19 sztonów oddziału

6 pieczęci

4 karty oddziału

KARTA DEKRETU KORONNEGO



Oprócz nowych oddziałów rozszerzenie wprowadza zmienioną kartę Gwardzisty, który pojawił się w podstawowej wersji gry. W drugim druku podstawowej gry karta Gwardzisty jest już zaktualizowana – także w tym przypadku nie ma potrzeby jej podmiany.

Rozszerzenie „Szlachta” wprowadza nowy rodzaj akcji, nowy typ karty oraz nowe oddziały do gry „War Chest”. Poniżej przedstawione są zasady dla tego rozszerzenia.

ROZSTAWIENIE GRY

Przetasuj 7 kart dekretów koronnych i wylosuj 3 z nich, kładąc je odkryte, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Pozostałe 4 karty nie będą brały udziału w rozgrywce i należy je odłożyć do pudełka. Dekrety są losowane przed losowaniem kart oddziałów. Każda ze stron otrzymuje po 3 pieczęcie oznaczone symbolem danej frakcji.

Dodaj 4 nowe karty oddziałów do talii i przetasuj ją. Następnie wylosuj 8 kart i połóż je odkryte na stole (w wersji dla 4 graczy losuje się 12 kart).

Każdy gracz dobiera swoją armię zgodnie z zasadami wybierania armii (patrz podstawowa instrukcja, Rozstawienie dla zaawansowanych, str. 12).

JAK UŻYWAĆ NINIEJSZEGO ROZSZERZENIA

Niniejsze rozszerzenie wprowadza nowy, czwarty rodzaj **akcji** do trzech występujących w podstawowej grze.

4. Odrzuć odkryty szton koronny, by wykonać akcję proklamacji (użyć karty dekretu koronnego).

Akcja ta będzie dalej nazywana **proklamacją**. Wykonanie tej akcji wymaga odrzucenia odkrytego sztonu koronnego.

Proklamacja

- ◆ Zagraj odkryty szton koronny z ręki i umieść go w stosie sztonów odrzuconych.
- ◆ Wybierz jedną z kart dekretów koronnych i umieść na niej jedną ze swoich pieczęci. Nie możesz wybrać dekretu, na którym znajduje się już twoja pieczęć. Możesz natomiast wybrać dekret z pieczęcią przeciwnika. Każdy dekret może być więc użyty tylko jeden raz przez daną frakcję (wyjątkiem jest taktyka Lorda).
- ◆ Użyj zdolności opisanej na wybranej karcie dekretu koronnego. Nie możesz wybrać dekretu, jeśli nie jesteś w stanie w całości użyć jego zdolności.
- ◆ Wyłuszczone kwestie na kartach dekretów – **ruch, atak, rozstawienie** itp. są traktowane jako normalne akcje i mogą wchodzić w interakcje z taktyką danego oddziału, jego atrybutami lub restrykcjami (patrz poniżej, najczęściej zadawane pytania).
- ◆ W grze czteroosobowej 3 pieczęcie stanowią wspólną pulę każdego zespołu, dlatego też gracze w jednym zespole muszą ustalić między sobą sposób ich wykorzystania.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Jeśli dysponuję oddziałem, który może poruszyć się o więcej niż jedno pole, to czy może on przemieścić się przez pole zajmowane przez inny oddział na wolne pole docelowe? Nie. Każde pole, przez które porusza się dany oddział, musi być wolne.

Czy atrybuty Kapłana-Wojownika, Berserkera czy też Szermierza aktywują się w przypadku wykonania akcji ataku z użyciem dekretu Poświęcenie lub dekretu Straż? Tak. Jeśli po użyciu dekretu na planszy nadal znajduje się szton atakującego, jest to zwykły **atak**. Na przykład, jeśli celem takiego **ataku** jest Pikinier, **atrybut** Pikiniera aktywuje się. **Atrybut** ten jednak nie zadziała przy **ataku** oddziału dysponującego jednym sztonem na oddział Pikiniera, bo po prostu nie będzie już celu do kolejnego usunięcia sztonu.

Czy mogę użyć dekretu Poświęcenie lub dekretu Straż na Łuczniku lub Kopijniku? Nie. Te oddziały **atakują** wyłącznie z użyciem swojej **taktyki**.

Czy mogę użyć dekretu Poświęcenie na oddziale z tylko jednym sztonem? Tak. Oddział **atakuje** normalnie, a następnie szton jest usuwany z gry. Oddział jest traktowany jako zniszczony i musi być ponownie rozstawiony.

Czy atrybut Najemnika aktywuje się, kiedy zostanie on zrekrutowany przy użyciu dekretu Zaciąg? Tak.

Czy atrybut Lorda aktywuje się, kiedy Lord jest rozmieszczany przy użyciu dekretu Rozwinięcie? Tak.

Jeśli przeciwnik poruszy mój oddział, wykorzystując atrybut Wasala, to czy oddział poruszany wykonuje akcję ruchu, która jest manewrem? Ruch dzięki **atrybutowi** Wasala nie jest **manewrem**, dlatego nie jest wyłuszczone jak inne **manewry**. Obowiązują jednak normalne zasady dotyczące ruchu.

Czy atrybut Herolda aktywuje się po użyciu taktyki Lorda? Tak. **Taktyka** Lorda generuje akcję **proklamacji**, więc Herold ma możliwość wykonania darmowego **manewru**.

Który szton jest używany podczas użycia taktyki Herolda? Jest to szton wybranego oddziału, a nie Herolda. Nie możesz w ten sposób **wzmocnić** oddziału, który nie ma sztonów w puli.

Czy Herold może wzmocnić sam siebie? Nie. Oddział nigdy nie sąsiaduje z samym sobą, tylko z oddziałami na sąsiednich polach.

Jeśli pojedyncze zdarzenie aktywuje więcej niż jeden atrybut, w jakiej kolejności zachodzą? Aktywny gracz wybiera kolejność ich zachodzenia. Należy jednak wykonać daną akcję w całości, zanim zostanie wykonana kolejna. Nie można przerywać wykonywania akcji, by wykonać inną.