

MARIA

(Wersja: 2.1)

Autor: Richard Sivél

Wydawnictwo: Histogame



Tłumaczenie: Koshiash, Sarkiel, Adam

1 WPROWADZENIE

- ♥ MARIA to gra dla 2 lub 3 graczy osadzona w realiach wojny o austriacką sukcesję (1740–1748). Gra może przebiegać w dwóch wariantach: wprowadzającym (9 tur, około 90 minut, uproszczone zasady) lub pełnej rozgrywce (12 tur, 3 do 5 godzin).
- ♥ Rozdziały od 1 do 13 opisują zasady gry 3-osobowej obowiązujące w obu wariantach. Rozdziały 15 do 23 wprowadzają reguły rozszerzone, które wcześniej odnaleźć można także w szarych ramkach. W ostatnim rozdziale opisano zasady gry 2-osobowej.
- ♥ Warunki zwycięstwa dla wariantu wprowadzającego zamieszczono w rozdziale 14, a dla pełnej rozgrywki w rozdziale 23.

2 GRACZE

- ♥ Trzej gracze wcielają się w role Marii Teresy, Fryderyka II i Ludwika XV, kontrolujących następujące frakcje:
 - **Maria Teresa:** Austria (biały)
 - **Fryderyk II:** Prusy (niebieski), Saksonia (zielony), Armia Pragmatyczna (szary)
 - **Ludwik XV:** Francja (czerwony), Bawaria (pomarańczowy)

W skład Armii Pragmatycznej wchodziły oddziały Wielkiej Brytanii, Niderlandów oraz Elektoratu Hanoweru.

- ♥ Austria, Francja, Prusy i Armia Pragmatyczna to frakcje główne. Bawaria i Saksonia to frakcje pomniejsze.

- ♥ Następujące frakcje tworzą sojusze:
 - Francja, Bawaria, Prusy i Saksonia
 - Austria i Armia Pragmatyczna
- ♥ Frakcje niebędące sojusznikami są wobec siebie wrogie.
- ♥ Niektórzy sojusznicy współpracują ze sobą:
 - Francja i Bawaria
 - Prusy i Saksonia
 - Austria i Armia Pragmatyczna

Rola Fryderyka jest nieco schizofreniczna: Prusy i Saksonia są wrogiem Austrii, będącej równocześnie sojusznikiem dowodzonej przez niego Armii Pragmatycznej.

3 KOMPONENTY GRY

3.1 Pionki i żetony

- ♥ Każda frakcja posiada dwa rodzaje pionków: generałów i tabory. Austria posiada dodatkowo dwóch huzarów, jednak nie są oni uznawani za pionki.
- ♥ Każdy generał posiada nazwisko i oznaczenie rangi.
- ♥ Żetony występujące w grze:



Znaczniki zwycięstwa



Znaczniki elektorów



Znaczniki polityki



Znaczniki zmiany przychodów



Znaczniki subsydiów



Znacznik tury

3.2 Plansza główna i plansza polityki

- ♥ Plansza główna składa się z dwóch map: Flandrii i Bohemii.
- ♥ 44 Kwadratowe sektory oznaczone kolorami kart określają, które karty taktyczne mogą zostać wykorzystane do rozstrzygnięcia bitew przez przebywających w danym sektorze generalów.
- ♥ Terytorium każdej frakcji zostało oznaczone odpowiadającym jej kolorem. Śląsk na początku gry jest terytorium neutralnym, jednak w trakcie gry może zostać włączony do Prus.
- ♥ Na mapach Flandrii i Bohemii znajdują się miasta połączone drogami: zwykłymi oraz głównymi (grubsze linie). Dwa miasta połączone drogą uznaje się za sąsiadujące. Zgodnie z legendą na mapie, miasta mogą posiadać status mniejszej lub większej twierdzy.
- ♥ Kontrolowanie twierdz. Frakcja kontroluje wszystkie twierdze na własnym terytorium (o ile nie znalazł się na nich wrogi znacznik zwycięstwa) oraz wszystkie twierdze poza granicami, na których umieszczony jest jej znacznik zwycięstwa lub znacznik elektora.
- ♥ 9 twierdz elektorskich zapewnia kontrolującym je frakcjom głosy w wyborach cesarskich w 1742 roku.
- ♥ W lewym górnym rogu planszy głównej znajdują się pola dodatkowych punktów zwycięstwa: po 2 dla każdej głównej frakcji za wygrane bitwy oraz 4 za spełnienie dodatkowych warunków zwycięstwa.
- ♥ W pobliżu krawędzi planszy głównej każda główna frakcja ma wskazane pole do umieszczenia puli znaczników zwycięstwa.
- ♥ Plansza polityki opisana jest w rozdziale 17.

3.3 Karty

- ♥ W grze występują trzy rodzaje kart:



Karty taktyczne
(4 talie)



Karty polityki



Karty frakcji

4 PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ♥ Gracze wedle uznania wybierają swoje frakcje.
- ♥ Znacznik tury należy umieścić na pierwszym polu toru czasu w prawym górnym rogu planszy.
- ♥ Każdy gracz otrzymuje swój arkusz armii, czyli odpowiednią ćwiartkę kartki, na której je nadrukowano. Ostatnia ćwiartka dotyczy zimowego punktowania i zostanie opisana później.
- ♥ Gracze umieszczają wszystkie pionki na pozycjach startowych (opisanych na arkuszach armii oraz oznaczonych na planszy cyfrą w przypadku generalów lub literą T w przypadku taborów). Huzarzy pozostają poza planszą.
 - Jeden z pruskich generalów oraz jeden pruski tabor rozpoczynają grę poza planszą.
 - Po rozpoczęciu gry miasta startowe są traktowane jak zwykłe miasta.
- ♥ Gracze umieszczają znaczniki zwycięstwa w odpowiednich pulach: 13 znaczników Prus, 11 znaczników Francji, 8 znaczników Armii Pragmatycznej, 8 znaczników Austrii.

- ♥ Cztery talie kart taktycznych należy przetasować i umieścić obok planszy. Jedna z nich będzie talią początkową, a kolejne zostaną wykorzystane po zużyciu poprzednich tali.
- ♥ Prusy umieszczają dwa znaczniki zwycięstwa w kontrolowanych twierdzach śląskich (Liegnitz i Glogau). Austria umieszcza znaczniki zwycięstwa w pozostałych 5 twierdzach na Śląsku. Uwaga: w pełnej rozgrywce znaczniki te pochodzą spoza puli znaczników obu graczy.
- ♥ Każda frakcja dobiera do ręki następującą liczbę kart taktycznych: Prusy 9, Saksonia 3, Francja 2, Bawaria 5, Armia Pragmatyczna 3, Austria 5.
- ♥ Na arkuszach armii znajduje się informacja o dostępnej liczbie armii dla każdej z frakcji. Gracze w tajemnicy rozdzielają je pomiędzy swoich generalów, zapisując cyfry w odpowiednich rubrykach. Każdy generał dowodzi nie mniej niż 1 i nie więcej niż 8 armiami. Niektórzy generalowie mają oznaczone na arkuszu minimalne liczebności początkowych armii.

Przykład: Prusy posiadają 22 armie. Zgodnie z wymogiem zachowania minimalnej liczebności armii, gracz decyduje o następującym przydziale wojsk: Friedrich 8, Schwerin 4, Leopold 4, Dessauer 6.

- ♥ Na twierdzach Köln i Mannheim należy umieścić francuskie znaczniki elektorów, a na twierdzach Mainz i Trier znaczniki austriacko-pragmatyczne.
- ♥ Umieść odpowiednie znaczniki elektorów na torze elektorów przy dolnej krawędzi planszy.
- ♥ Podziel karty polityki na 4 talie wg roku (1741 do 1744), przetasuj każdą z nich, a następnie umieść je jedną na drugiej tak, aby rok 1744 znalazł się na dole, a rok 1741 na górze połączonej tali.
- ♥ Umieść po 1 znaczniku polityki na trzech torach planszy polityki. Pozycje początkowe zostały oznaczone gwiazdką.

5 SEKWENCJA GRY

- ♥ Gra przebiega w turach. Każda z tur rozgrywana jest według ściśle określonej kolejności etapów:
 - I. **Etap polityki (tylko w grze pełnej).**
 - II. **Austria umieszcza Huzarów na mapie Bohemii.**
 - III. **Etap Francji i Bawarii.**
 - IV. **Etap Prus i Saksonii.**
 - V. **Etap Austrii i Armii Pragmatycznej.**
- ♥ Etapy 3, 4 i 5 podzielone są na 5 faz, w ramach których aktywne w danym etapie frakcje wykonują swoje działania równocześnie:
 1. **Faza kart taktycznych** – aktywne frakcje dobierają do ręki odpowiednią liczbę kart z tali.
 2. **Faza zaopatrzenia** – należy sprawdzić, czy generalowie mają dostęp do zaopatrzenia.
 3. **Faza ruchu** – aktywne frakcje przemieszczają swoje pionki (mogą także przywrócić utracone tabor).
 4. **Faza walki** – generalowie aktywnej frakcji muszą zaatakować wrogich generalów w sąsiadujących miastach.
 5. **Faza opóźnionego podboju** – wyjaśniona później.
- ♥ Gdy rozegrane zostaną wszystkie etapy, należy przesunąć znacznik tury na kolejne pole.
- ♥ **Zima.** Po każdym 3 turach następuje przerwa, w trakcie której gracze mogą uzupełnić swoje armie i przywrócić do gry utraconych generalów.
- ♥ Podczas zimy należy odnotować na arkuszu zimowego punktowania liczbę znaczników zwycięstwa znajdujących się w puli każdej frakcji.

6 ARMIE I ZGRUPOWANIA

- ♥ **W każdym mieście może przebywać wyłącznie jeden pionek.** Wyjątek: dwóch generałów tej samej lub współpracujących frakcji może utworzyć zgrupowanie. Zgrupowanie armii współpracujących nazywane jest mieszanym. W obu przypadkach generał rangi niższej staje się dowódcą i jest umieszczany na generale rangi wyższej. Jeżeli ranga dwóch generałów tworzących zgrupowanie jest taka sama, gracz określa dowódcę w momencie utworzenia zgrupowania.



- ♥ **Każdy generał musi dowodzić przynajmniej 1 armią.**
- ♥ **Żaden generał nie może dowodzić więcej niż 8 armiami.**
- ♥ W zgrupowaniu mogą znaleźć się nie mniej niż 2 i nie więcej niż 16 armii.
- ♥ Aktualna liczebność armii dowodzonych przez każdego z generałów jest zapisywana na arkuszach armii i utrzymywana przez graczy w tajemnicy. Ujawnienie liczebności armii jest wymagane wyłącznie w trakcie bitwy.
- ♥ Gracz może przenosić armie pomiędzy zgrupowanymi generałami tej samej frakcji. Jest to dopuszczalne również podczas etapów innych graczy. Nie ma możliwości przenoszenia armii pomiędzy generałami różnych frakcji. Nie można przenosić armii pomiędzy generałami nietworzącymi zgrupowania.
- ♥ Generał, który utracił wszystkie armie, zostaje usunięty z planszy. Jeżeli istnieje możliwość ocalenia go poprzez przeniesienie armii w obrębie zgrupowania, należy tak zrobić.

Przykład: Friedrich i Schwerin tworzą zgrupowanie. Posiadają odpowiednio 4 i 5 armii, czyli łącznie 9 armii. Gracz przenosi armie pomiędzy nimi. Friedrich otrzymuje 7 armii, a Schwerin 2 armie. Nowe wartości zostają odnotowane w arkuszu armii.

Przykład: Friedrich i Schwerin utracili w bitwie 8 armii. Jedyna ocalała armia pozostała przy Friedrichu. Pozbawiony wojsk Schwerin zostaje usunięty z planszy. Gdyby generałowie utracili 7 armii, obaj mogliby pozostać na planszy z 1 armią każdy.

7 HUZARZY

- ♥ Austria dysponuje 2 huzarami, których umieszcza w wybranych miastach w celu odcięcia zaopatrzenia wrogich generałów (rozdział 9).
- ♥ Huzarzy mogą zostać umieszczeni w dowolnym mieście, z następującymi ograniczeniami:
 - Miasta muszą znajdować się na mapie Bohemii (prawa część planszy głównej)
 - Nie można umieścić huzarów dalej niż w odległości 4 miast od najbliższego generała austriackiego
 - Nie można umieścić huzarów w mieście zajętym przez inny pionek.
- ♥ Jeżeli huzarzy pozostali na mapie po poprzedniej turze, grający Austrią może ich pozostawić na miejscu, albo przenieść do innego miasta.
- ♥ Huzarzy nigdy nie blokują ruchu innych pionków (również w trakcie wycofywania). Jeżeli jakkolwiek pionek przemieści się przez pole z huzarem, huzar zostaje zdjęty z planszy (może zostać ponownie umieszczony na mapie w kolejnej turze)

8 FAZA KART TAKTYCZNYCH

- ♥ Na początku swojej rundy aktywna frakcja dobiera do ręki określoną liczbę kart taktycznych (TC) z talii:

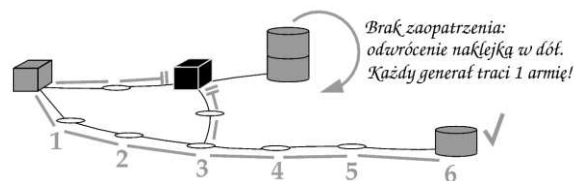
Francja	4 (5) TC	Bawaria	2 (1) TC
Prusy	3 TC	Saksonia	1 TC
Armia Pragm.	3 TC	Austria	5 TC

Uwaga: w turach od 1 do 3 obowiązują subsydia, w ramach których Francja dobiera 4 karty, a Bawaria 2 karty. Począwszy od tury 4 subsydia te stają się opcjonalne. W każdej turze, w której Francja odmówi ich udzielenia Bawarii, Francja dobiera 5 kart, a Bawaria 1 kartę.

- ♥ **Pomniejsze frakcje nie otrzymują kart taktycznych (również w postaci subsydiów), jeżeli ich stolica jest kontrolowana przez wroga.**
- ♥ Frakcje nie mogą wymieniać między sobą kart taktycznych. Nie obowiązuje limit kart zgromadzonych w ręce. Nie można ujawniać innym graczom posiadanych przez siebie kart, dopóki nie zostaną one zagrane. Karty mają wartość od 2 do 10. Karta „Reserve” może przyjąć wartość od 1 do 8, zgodnie z wyborem zagrywającego ją gracza. Wskazówka: użyj karty frakcji, aby nie zapomnieć, które karty taktyczne należą do której frakcji.
- ♥ Wykorzystane karty taktyczne każdego z 4 kolorów tworzą odrębny stos kart odrzuconych. Po zużyciu pierwszej talii należy użyć drugiej, następnie trzeciej i czwartej. Gdy ostatnia talia zostanie zużyta, należy przetasować dwa najliczniejsze stosy kart odrzuconych i utworzyć z nich nowe talie.
- ♥ W niektórych sytuacjach gracze używają kart taktycznych jako zapłaty (rozdział 9). Nie ma wtedy znaczenia kolor karty, a jedynie jej wartość. Nadpłata nie podlega zwrotowi.

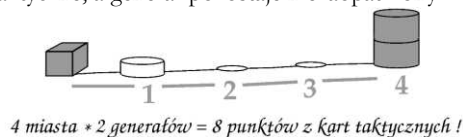
9 FAZA ZAOPATRZENIA

- ♥ Generałowie potrzebują zaopatrzenia. Status zasobów jest weryfikowany w fazie zaopatrzenia aktywnej frakcji.
- ♥ Generałowie przebywający na własnym terytorium są zawsze zaopatrzeni. Przypomnienie: na początku gry Śląsk należy do żadnej z frakcji.
- ♥ Poza granicami generałowie potrzebują dostępu do taborów w swoim kolorze. Tabory zaopatrują generałów, jeżeli znajdują się w odległości nie większej niż 6 miast. Droga zaopatrzenia nie może przebiegać przez miasta, na których znajdują się wrogie pionki (generałowie lub tabory).
- ♥ Generał, który w tej fazie nie ma dostępu do zaopatrzenia zostaje odwrócony naklejką w dół i traci 1 armię. Jeżeli został odwrócony wcześniej i wciąż nie ma dostępu do zaopatrzenia, traci 2 armie. Jeżeli został odwrócony wcześniej, ale odzyskał dostęp do zaopatrzenia, wraca do normalnej pozycji.
- ♥ **Generałowie odwrócony naklejką w dół nie mogą zdobywać twierdz.**



- ♥ **Huzarzy.** Każdy generał należący do frakcji wrogiej wobec Austrii, którego droga zaopatrzenia przebiega przez miasto z huzarem musi zapłacić za zaopatrzenie. Koszt jest równy odległości pomiędzy generałem i taborom: 1 punkt

za każde miasto (obecność dwóch huzarów na jednej drodze nie powoduje zwiększenia kosztu). Gracz musi zapłacić kartami taktycznymi (odrzucając je), jeżeli posiada wymaganą do zapłaty wartość. Jeżeli nie może zapłacić całego kosztu, musi odrzucić wszystkie posiadane karty taktyczne, a generał pozostaje niezaopatrzony.



10 FAZA RUCHU

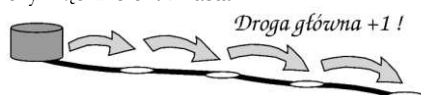
10.1 Ruch

♥ W swojej fazie ruchu aktywne frakcje mogą przemieścić dowolną liczbę generałów i taborów. Ruch odbywa się od miasta do miasta, wzdłuż istniejących dróg. Każdy pionek może poruszyć się tylko raz. Należy zakończyć ruch jednym pionkiem przed przemieszczeniem kolejnego.

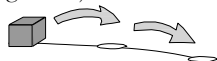
♥ Generał może poruszyć się maksymalnie o 3 miasta, nawet tam i z powrotem.



♥ Jeżeli cały ruch jest wykonywany na drodze głównej, generał może przemieścić się o jedno dodatkowe miasto, czyli łącznie o 4 miasta.



♥ Tabor ruszają się o 1 miasto wolniej niż generałowie, czyli 2 miasta po drodze zwykłej i 3 miasta wzdłuż drogi głównej.



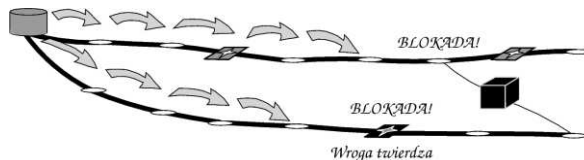
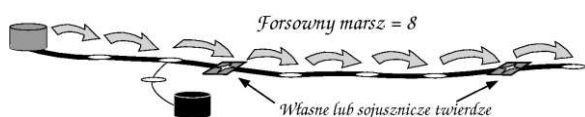
♥ W mieście może znajdować się tylko jeden pionek. Nie jest możliwe przeskoczenie innego pionka (również własnego). WYJĄTEK: Zgrupowanie. Jeżeli w wyniku ruchu generała powstanie zgrupowanie, obaj generałowie pozostają na miejscu do końca fazy ruchu. Generałowie w zgrupowaniu zachowują dotychczasową orientację (tj. naklejką w górę albo w dół).

♥ Generał może wejść do miasta, w którym znajduje się wrogi tabor. W tej sytuacji tabor zostaje zniszczony (usunięty z planszy), a generał kontynuuje ruch.



♥ **Forsowny marsz.** Generał może wykonać forsowny marsz przemieszczając się maksymalnie o 8 miast, z następującymi ograniczeniami:

- musi w całości odbywać się po głównych drogach,
- nie może wejść do twierdzy kontrolowanej przez wroga, ani zdobyć twierdzy, na której rozpoczął swój ruch,
- nie może wejść do miasta sąsiadującego z wrogiem generałem lub taborem.



- ♥ Wyłącznie pionki Francji i Austrii mogą przechodzić z jednej części mapy na drugą.
- ♥ Generalowie Austrii i Armii Pragmatycznej mogą tworzyć zgrupowania wyłącznie za zgodą obu graczy.
- ♥ W przypadku sporu dotyczącego kolejności ruchów Austrii i Armii Pragmatycznej, gracze poruszają naprzemiennie po jednym pionkiem, zaczynając od grającego Armią Pragmatyczną.

10.2 Przywracanie utraconych taborów

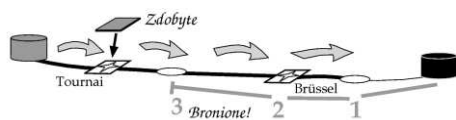
- ♥ Podczas swojej fazy ruchu frakcja może:
 - Przywrócić utracone tabor
 - Usunąć tabor z mapy i natychmiast go przywrócić. Wyjątek: tabor znajdujący się w polu Silesia nie może zostać w ten sposób wprowadzony do gry.
- ♥ W obu przypadkach:
 - Przywrócenie taboru kosztuje 4 punkty z kart taktycznych (TC).
 - Tabor może zostać umieszczony w głównej twierdzy frakcji i nie może poruszyć się w tej fazie. Główna frakcja może umieścić tabor również w głównej twierdzy pomniejszej, współpracującej frakcji.
 - Wybrana twierdza musi być pusta i kontrolowana przez frakcję lub jej sojusznika. Jeżeli żadna twierdza nie spełnia tych warunków, tabor nie może być przywrócony.

Przykład: Francuski tabor zostaje przywrócony w München. Jest to możliwe, ponieważ Bawaria jako pomniejsza frakcja współpracuje z Francją. Przywrócenie kosztuje 4 punkty z kart taktycznych, więc Francja płaci kartą o wartości 5 punktów (gdyż taką kartę posiada).

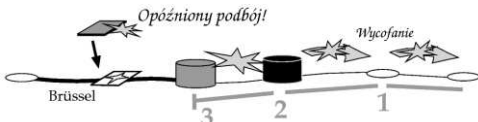
10.3 Zdobywanie twierdz

- ♥ Kontrola nad twierdzami może ulec zmianie w drodze podboju. Zdobywać można wyłącznie twierdze należące do wrogich frakcji (np. Prusy nie mogą podbić twierdz Francji). Twierdza zostaje zdobyta, gdy:
 - zaopatrzonego generała (tj. z naklejką u góry) wyjdzie z twierdzy (przechodząc przez lub rozpoczynając ruch w twierdzy),
 - twierdza nie jest w danym momencie broniona.
- ♥ Twierdza jest broniona, gdy generał kontrolujący ją frakcji albo frakcji współpracującej (np. generał Armii Pragmatycznej broni miast austriackich) znajduje się w odległości nie większej niż 3 miasta od niej (nie ma znaczenia, czy pomiędzy twierdzą i generałem są inne pionki, czy nie).
- ♥ Generał nie może zdobyć twierdzy, jeżeli wykonuje forsowny marsz (rozdział 10.1). Podczas zwykłego ruchu możliwe jest zdobycie kilku twierdz.
- ♥ **Opóźniony podbój.** Gdy generał wychodzi z bronionej twierdzy, należy umieścić na niej znacznik z pytajnikiem. Po fazie walki należy sprawdzić, czy twierdza ta wciąż jest broniona. Jeżeli nie, to twierdza zostaje zdobyta. Jeżeli pozostaje broniona, znacznik z pytajnikiem zostaje usunięty.
- ♥ W pełnej grze pytajnik dobiera się spoza puli znaczników zwycięstwa. Jeżeli twierdza nie zostanie zdobyta, znacznik przechodzi do puli frakcji, która nie dokonała podboju.

Przykład:



Francuski generał przechodzi przez Tournai i Brüssel. Niebronione Tournai zostaje zdobyte. Austriacka twierdza Brüssel jest broniona przez generała Armii Pragmatycznej.



Gracząc Francją umieścił w Brüssel znacznik z pytajnikiem w fazie ruchu. W fazie walki dochodzi do bitwy, w wyniku której generał Armii Pragmatycznej jest zmuszony do wycofania się. Pozbawione obrony Brüssel zostaje zdobyte w wyniku opóźnionego podboju.

Po zdobyciu twierdzy:

- ♥ Jeżeli znajdował się na niej wcześniej znacznik zwycięstwa innej frakcji, wraca on do puli znaczników tej frakcji.
- ♥ Jeżeli zdobyta twierdza to Trier, Mainz, Köln lub Mannheim, należy odwrócić znacznik elektora na drugą stronę (francuską lub austriacko-pragmatyczną).
- ♥ Frakcja, której generał zdobył twierdzę, umieszcza na niej własny znacznik zwycięstwa, gdy:
 - znajduje się na terytorium wroga,
 - znajduje się na terytorium sojuszniczej pomniejszej frakcji, która została wcześniej zdobyta przez wroga,
 - znajduje się na Śląsku (twierdze w regionie Silesia zawsze posiadają znacznik zwycięstwa któreś frakcji).
- ♥ W pozostałych przypadkach na twierdzy nie umieszcza się znaczników zwycięstwa.
- ♥ Podboje dokonywane przez pomniejsze frakcje są oznaczane przez znaczniki zwycięstwa frakcji głównej, z którą współpracują.

Należy pamiętać, że znaczniki zwycięstwa umieszczają się na odbijanych twierdzach tylko wtedy, gdy znajdują się na terytorium własnym pomniejszej frakcji, a nie frakcji głównej.

Przykłady: a) Austria podbija twierdzę w Bawarii i umieszcza w niej znacznik zwycięstwa; b) Bawaria odbija twierdzę i usuwa znacznik Austrii. Ponieważ Bawaria jest frakcją pomniejszą, Francja umieszcza swój znacznik na odbitej twierdzy; c) Armia Pragmatyczna odbija kontrolowaną przez Francję twierdzę na terytorium Austrii. Znacznik Francji zostaje usunięty, jednak Armia Pragmatyczna nie dokłada własnego znacznika.

11 FAZA WALKI

11.1 Walka

- ♥ Każdy generał, który przebywa w mieście sąsiadującym z wrogiem generałem na początku fazy walki musi zaatakować. Zasada ta obowiązuje również w przypadku sąsiadujących ze sobą miast znajdujących się na dwóch różnych mapach. Jeżeli dochodzi równocześnie do kilku bitew, atakujący gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygnięcia.



- ♥ Atak jest rozstrzygany z wykorzystaniem kart taktycznych (TC). Gracz może wykorzystywać wyłącznie te karty, których kolor odpowiada kolorowi sektora, w którym przebywa jego generał.
- ♥ Na początku obaj gracze podają liczebność armii

dowodzonych przez uczestniczących w bitwie generałów. Różnica pomiędzy wartościami stanowi **przewagę początkową**. Wartość jest dodatnia dla gracza posiadającego liczebniejszą armię i ujemna dla gracza posiadającego armię mniej liczną.

- ♥ Następnie, gracz z ujemną wartością przewagi może zagrać jedną kartę taktyczną. Dodaje jej wartość do wartości przewagi. Jeżeli pomimo zagrania karty wartość przewagi dla gracza wciąż jest ujemna, może on zagrać kolejną kartę.
- ♥ Jeżeli gracz uzyskał wartość **dodatnią lub równą zero**, to prawo do zagrywania kart przechodzi na przeciwnika. Za każdym razem karty są zagrywane przez słabszą stronę do chwili, gdy jeden z generałów zrezygnuje, lub nie będzie w stanie zagrać karty i zostanie pokonany.
- ♥ Pokonany generał traci tyle armii, ile wynosi końcowa wartość przewagi przeciwnika i zostaje wycofany o dokładnie taką liczbę miast.
- ♥ Zwycięzca nie traci żadnych armii i pozostaje na swoim miejscu.
- ♥ **Remis**. Jeżeli gracz zyskuje prawo do zagrywania kart przy przewadze równej zero, musi on zagrać kartę odpowiedniego koloru (nie ma obowiązku zagrywania karty „Reserve”). Jeżeli nie posiada żadnej karty tego koloru i nie chce użyć „Reserve”, bitwa kończy się remisem. Żaden z generałów nie traci armii, ani się nie wycofuje.
- ♥ **Przypadki szczególne:**
 - Jeżeli bitwa rozpoczyna się z wartością przewagi równą zero, jako pierwszy zagrywa kartę taktyczną gracz atakujący.
 - Austria wykonuje ataki przed Armią Pragmatyczną.
 - Zgrupowani generałowie zawsze walczą razem.
 - W zgrupowaniu mieszanym używa się wyłącznie kart frakcji, do której należy dowodzący (znajdujący się u góry) generał. Pomimo tego, straty ponosi w pierwszej kolejności generał drugiej frakcji (znajdujący się u dołu).
 - Jeżeli wrodzy generałowie przebywają w więcej niż jednym sąsiadującym mieście, gracz atakujący musi rozstrzygnąć po kolei wszystkie walki (chyba, że wcześniej przegra bitwę i zostanie wycofany). Jeżeli więcej niż jeden generał/zgrupowanie atakuje tego samego przeciwnika, gracz atakujący decyduje o kolejności bitew.
 - Pokonany generał nie może atakować, ani być atakowany kolejny raz w tej samej fazie walki.

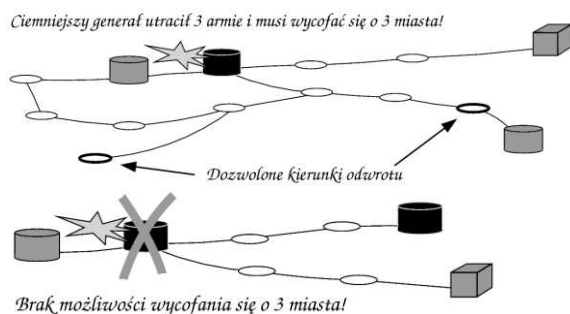
Przykład: Generał austriacki posiadający 2 armie atakuje generała pruskiego posiadającego 4 armie. Początkowa przewaga wynosi $4-2=2$ na korzyść Prus. Austria, jako strona z ujemną wartością przewagi, zagrywa kartę taktyczną o wartości 10 punktów ($-2+10=8$). Prawo zagrywania kart przechodzi na Prusy, które zagrywają kartę taktyczną o wartości 5 punktów ($-8+5=-3$). Ujemna wartość pozostaje po stronie Prus, które zagrywają jeszcze jedną kartę o wartości 3. Aktualna przewaga wynosi $-3+3=0$. W tej sytuacji Austria musi zagrać kartę taktyczną, jeżeli posiada jakąkolwiek we właściwym kolorze. Austria zagrywa kartę o wartości 7 punktów ($0+7=7$). Prusy, jako strona z wartością ujemną, zagrywają kartę o wartości 4 punktów ($-7+4=-3$) i wycofują się z bitwy tracąc 3 armie. Gracząc Austrią przesunął pokonanego generała o 3 miasta.

11.2 Wycofanie

- ♥ Pokonany generał musi zostać wycofany przed rozstrzygnięciem kolejnej bitwy. Odległość, na jaką się wycofuje, jest równa liczbie utraconych armii. Generałowie wycofującego się zgrupowania nie mogą zostać rozdzieleni.
- ♥ Zwycięski gracz decyduje o kierunku wycofania pokonanego generała, przestrzegając następujących reguł:
 - Wycofywany generał musi pokonać pełny dystans i musi zakończyć wycofywanie tak daleko od

zwycięskiego generała tak daleko, jak to tylko możliwe (nie ma znaczenia odległość od innych generałów).

- Wycofywany generał nie może przemieścić się dwukrotnie przez to samo miasto.
 - Wycofywany generał nie może wejść do miasta zajętego przez jakikolwiek inny pionek (generała lub tabor). Może przechodzić przez twierdze, ale ich nie zdobywa.
 - Wylącznie austriacy i francuscy generałowie mogą przejść z jednej mapy do drugiej – również podczas wycofywania.
- ♥ Jeżeli pokonany generał nie ma możliwości wycofania się zgodnie z powyższymi warunkami o pełną odległość, traci wszystkie armie i zostaje usunięty z mapy.



12 FAZA OPÓŹNIONYCH PODBOJÓW

- ♥ Opóźnione podboje są weryfikowane po rozstrzygnięciu wszystkich bitew. Zasady zostały opisane w rozdziale 10.3.

13 ZIMA

- ♥ Po każdym trzech turach następuje zima. Podczas zimy można rekrutować armie i przywracać usuniętych z mapy generałów.
- ♥ **Zrekrutowanie każdej armii kosztuje 4 punkty** z kart taktycznych (TC).
- ♥ **Generałowie są przywracani za darmo**, przy czym każdy generał powinien mieć zrekrutowaną przynajmniej 1 armie.
- ♥ Zrekrutowane armie mogą zostać dodane do generałów znajdujących się na mapie lub generałów przywracanych. Gracz deklaruje liczbę rekrutowanych armii i płaci za nie kartami, nie musi jednak ujawniać, którzy generałowie te armie otrzymują.
- ♥ Generał może zostać przywrócony w głównej twierdzy swojej frakcji, pod warunkiem, że jest ona kontrolowana przez własną lub sojuszniczą frakcję oraz: a) nie ma w niej żadnego innego pionka, lub b) znajduje się tam generał, z którym możliwe jest utworzenie zgrupowania. Jeżeli nie ma twierdzy spełniającej te warunki, nie można przywrócić generała. W odróżnieniu od taborów, nie można przywracać generałów w twierdzach współpracującej frakcji. Wyjątek: w pełnej grze francuscy generałowie mogą być przywracani w München.
- ♥ Wrogi tabor znajdujący się w twierdzy nie blokuje możliwości przywrócenia generała. Jeżeli taka sytuacja ma miejsce, tabor zostaje wyeliminowany.

- ♥ W trakcie zimy odbywa się zimowe punktowanie. Należy zliczyć i odnotować na arkuszu zimowego punktowania liczbę znaczników zwycięstwa znajdujących się w puli każdej z głównych frakcji. Po zapisaniu wartości należy zagiąć arkusz punktowania tak, aby żaden gracz nie mógł sprawdzić zapisanych wcześniej wartości przed końcem gry.

14 GRA WPROWADZAJĄCA

- ♥ W trakcie gry wprowadzającej nie wykorzystuje się mapy Flandrii. Pionki, których pozycje startowe znajdują się we Flandrii, nie są wykorzystywane. Nie używa się także pruskiego generała i taboru, którzy powinni rozpoczynać grę poza mapą.
- ♥ Prusy, Saksonia, Bawaria i Austria uzyskują w każdej turze normalną liczbę kart taktycznych. Liczba kart otrzymywanych przez Francję zostaje pomniejszona o 2 TC. Armia Pragmatyczna nie bierze udziału w grze.
- ♥ Gra kończy się w momencie, gdy jedna z frakcji spełni warunek zwycięstwa:
- Ludwik XV – kontrola 9 twierdz w Austrii,
 - Fryderyk – kontrola 12 twierdz w Austrii i/lub Śląsku (2 śląskie twierdze są kontrolowane od początku),
 - Maria Teresa – po 9 turze pozostali gracze nie spełnią swoich warunków zwycięstwa.

PEŁNA GRA

15 OGÓLNE ZASADY

- ♥ W pełnej grze wykorzystywane są obie mapy.
- ♥ Główny cel każdej frakcji: wykorzystanie wszystkich znaczników zwycięstwa ze swojej puli.
- ♥ Do oznaczenia zdobytych twierdz używa się znaczników zwycięstwa pochodzących z puli. Jeżeli twierdza zmieni właściciela, należy zwrócić znacznik do puli. Dotyczy to również Śląska, w którym na początku gry umieszcza się znaczniki spoza puli Prus i Austrii.

16 DODATKOWE PUNKTY ZWYCIĘSTWA

- ♥ Znaczniki zwycięstwa mogą być umieszczane również w polach znajdujących się w lewym górnym rogu planszy głównej:

Wygrane bitwy

- Frakcja umieszcza w (jednym lub dwóch) dostępnych polach 1 znacznik zwycięstwa z własnej puli za każde 3 armie wyeliminowane podczas jednej bitwy lub za pokonanie w bitwie przynajmniej 1 wrogiego generała (niezależnie do liczby pokonanych armii). Pokonana w bitwie frakcja traci tyle punktów za wygrane bitwy, ile punktów uzyskała zwycięzca (o ile posiada punkty, które może utracić).
- Za każdego generała, który został usunięty z powodu braku zaopatrzenia, frakcja traci jeden punkt zwycięstwa.
- Punkty zdobyte lub utracone przez pomniejsze frakcje liczone są na konto współpracującej głównej frakcji; punkty zdobyte lub utracone w bitwie przez mieszane zgrupowanie liczone są dla frakcji dowodzącego nim generała.

Przykład: Bawaria pokonała Austrię z wynikiem +1. Austria nie może się wycofać, więc traci generała oraz 10 armii. Francja otrzymuje dzięki Bawarii 3 punkty za wyeliminowane armie. Możliwe jest uzyskanie wyłącznie 2 punktów zwycięstwa za wygrane bitwy, więc Francja umieszcza na swoich polach dwa znaczniki. Austria, która zdobyła wcześniej 1 punkt zwycięstwa, odkłada znacznik do swojej puli

3 elektorzy

- Za przejście kontroli nad 3 z 4 twierdz elektorskich (Mainz, Trier, Köln, Mannheim), Francja lub Armia Pragmatyczna umieszcza w tym polu 1 znacznik zwycięstwa z własnej puli. W momencie, gdy frakcja

utraci kontrolę nad jedną z tych twierdz, znacznik zwycięstwa wraca do puli

Cesarz

- Zależnie od wyniku wyborów, Austria lub Francja umieszcza na tym polu 1 znacznik zwycięstwa z puli (rozdział 18).

Włochy

- Gdy znacznik polityki na torze Italia znajduje się na odpowiednim polu, Austria lub Francja umieszcza na tu znacznik zwycięstwa ze swojej puli (rozdział 17.5).

Śląsk

- Po zaanektowaniu Śląska, Prusy umieszczają na tym polu znacznik zwycięstwa z puli oraz otrzymują znajdujący się dotychczas poza mapą tabor (rozdział 19.1).

17 POLITYKA

- ♥ Na początku każdej tury przeprowadzany jest etap polityki, w którym uczestniczą **wyłącznie cztery główne frakcje** (zatem pojęcie „frakcja” używane w tym rozdziale jest tożsame z pojęciem „główna frakcja”). Przebiega on według następującego schematu:

1. Odkrycie 2 kart polityki
2. Określenie koloru atutowego
3. Wybór kart taktycznych
4. Określenie kolejności wyboru
5. Wybór kart polityki

17.1 Odkrycie 2 kart polityki

- ♥ Odkryte zostają 2 karty znajdujące się na wierzchu talii polityki

17.2 Określenie koloru atutowego

- ♥ Gracz, który wygrał ostatnią stoczoną bitwę, wskazuje kolor atutowy dla tego etapu polityki
- ♥ Jeżeli nikt nie wygrał do tej pory bitwy, kolor atutowy określa się przez odkrycie karty z talii kart taktycznych (jeżeli jest to „Reserve”, należy dobrą kolejną kartę). Odkryta karta zostaje odrzucona.

17.3 Wybór kart taktycznych

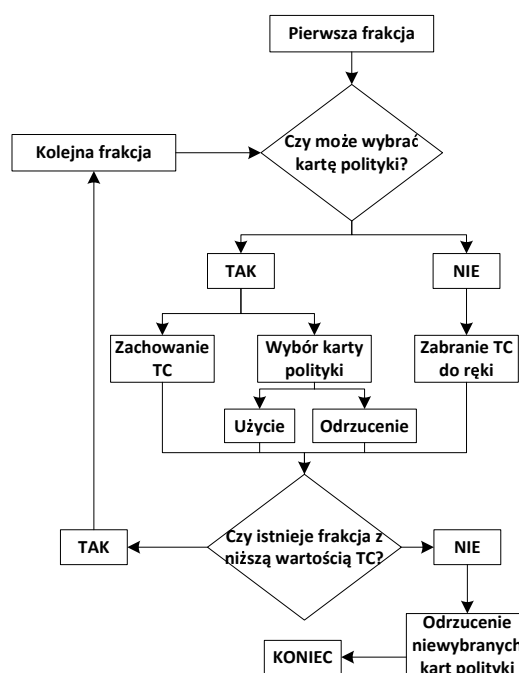
- ♥ Każda główna frakcja może umieścić jedną kartę taktyczną na planszy polityki. Kartę układa się zakrytą na oznaczonym polu. Gracz może zdecydować o umieszczeniu karty w kolorze atutowym, karty w kolorze innym niż atutowy (blef) lub zrezygnować z wyboru karty.

17.4 Określenie kolejności wyboru

- ♥ Po zadeklarowaniu przez wszystkich graczy wyboru kart taktycznych, zostają one odkryte. Karty w kolorze innym niż atutowy wracają do ręki właściwej frakcji. Uwaga: karty zachowane na planszy polityki we wcześniejszych turach nie są zwracane (niezależnie od ich koloru).
- ♥ Karta „Reserve” jest liczona jako 16 punktów w kolorze atutowym.
- ♥ Każda frakcja sprawdza wartość kart umieszczonych na planszy polityki (sumując wartość karty w kolorze atutowym wyłożonej w tej turze oraz wartość wszystkich kart zachowanych w turach wcześniejszych). Począwszy od frakcji z najwyższą wartością, gracze decydują po kolei o wyborze kart polityki. W przypadku remisu pierwszeństwo ma frakcja znajdująca się po prawej stronie na planszy polityki.





17.5 Wybór kart polityki

- ♥ Frakcja, która uzyskała najwyższą wartość punktową, jako pierwsza podejmuje decyzję o:
 - wyborze jednej z dwóch odkrytych kart polityki (warunek: na karcie musi znajdować się symbol tej frakcji),
 - zachowaniu kart taktycznych na planszy polityki.
- ♥ Niezależnie od decyzji innych graczy, nie uczestniczy w wyborze kart polityki frakcja, która nie posiada na planszy polityki żadnej karty taktycznej.
- ♥ Frakcja, która zdecydowała się na zachowanie kart taktycznych, odkłada je na planszę polityki. Frakcja, która zdecydowała się na wybór karty polityki, odrzuca wykorzystane karty taktyczne. Następnie podejmuje decyzję o użyciu lub odrzuceniu wybranej karty polityki
- ♥ Kolejna frakcja podejmuje decyzję o wyborze karty polityki lub zachowaniu kart taktycznych. Jeżeli obie karty polityczne odkryte w tej turze zostały wcześniej wybrane, pozostałe frakcje zabierają wszystkie swoje karty taktyczne (włącznie z zachowanymi w poprzednich turach) z planszy polityki do ręki.
- ♥ Po podjęciu decyzji przez wszystkie frakcje, niewybrane karty polityki zostają odrzucone.
- ♥ Przebieg fazy wyboru kart polityki jest zilustrowany przez poniższy schemat.



Zagrywanie kart polityki

- ♥ Karta polityki może zostać zagrana w całości lub częściowo. Gracz wykonuje instrukcję i/lub przemieszcza o wskazaną na karcie liczbę pól znacznik Saksonii, Rosji i/lub Włoch.
- ♥ Niektóre karty pozwalają na przesunięcie znacznika w lewo lub prawo o określoną liczbę pól – do gracza należy decyzja o kierunku, jednak liczba pól musi być równa wskazanej na karcie. Jeżeli możliwe jest przesunięcie znaczników na dwóch torach, gracz może wybrać oba, jeden, lub żaden.
- ♥ Jeżeli dwie zagrywane w tej turze karty polityki powodują przesunięcie znacznika na tym samym torze, uznaje się je za rozstrzygane równocześnie (w tym znaczeniu pierwszy gracz może zadeklarować przesunięcie znacznika „poza tor”, co niweluje przeciwstawne działanie drugiego gracza).

- ♥ Gdy znacznik na torze znajdzie się na polu z symbolem, frakcja w odpowiadającym kolorze uzyskuje nagrodę lub karę. Trwa ona tak długo, jak długo znacznik nie zostanie przesunięty na inną pozycję. Symbole oznaczają:
 - Zmniejszenie liczby dobieranych kart taktycznych  - frakcja dobiera mniejszą liczbę kart w swoim etapie tury.
 - Zwiększenie liczby dobieranych kart taktycznych  - frakcja dobiera większą liczbę kart w swoim etapie tury.
 - Korpus ekspedycyjny  - frakcja musi zdjąć generała z planszy i umieścić go w polu „off-map” (nie traci on armii) albo przenieść tam generała znajdującego się poza planszą (należy natychmiast zapłacić 8 TC za zrekrutowanie mu 2 armii).
 - Punkt zwycięstwa  - frakcja umieszcza znacznik zwycięstwa w polu „Italia”. Pozostaje on tam do momentu, gdy znacznik Włoch przesunie się na pole z gwiazdką.
- ♥ Znaczniki przychodów przypominają o karze lub nagrodzie dla frakcji.
- ♥ Niektóre karty polityki pozwalają na natychmiastowe zrekrutowanie armii. Mogą one zostać przydzielone generalom znajdującym się na planszy lub poza planszą. W drugim przypadku możliwe jest przywrócenie generała zgodnie z opisanymi w rozdziale 13 zasadami.
- ♥ Jeżeli po przesunięciu znacznika na torze przestaje obowiązywać korpus ekspedycyjny, gracz umieszcza powracającego do gry generała w mieście wskazanym strzałką. Jeżeli znajduje się tam inny pionek, właściciel przesuwa go do sąsiedniego miasta. Dotyczy to również pruskiego generała, który od początku gry przebywa w polu „off-map”.

18 WYBORY CESARSKIE

- ♥ Wśród kart polityki dla roku 1742 znajduje się dodatkowa karta: „Imperial Election”. Gdy zostanie odkryta, należy:
 - odkryć jeszcze jedną kartę z talii polityki,
 - umieścić kartę „Imperial Election” odkrytą na wierzchu talii,
 - na końcu bieżącej tury przeprowadzić wybory cesarza.
- ♥ W wyborach uczestniczy 9 elektorów. Gracz kontrolujący miasto elektorskie oddaje głos na jednego z dwóch kandydatów: austriackiego lub francuskiego (nie ma możliwości wstrzymania się od głosu). Uzyskanie większej liczby głosów oznacza wygraną kandydata oraz umieszczenie znacznika zwycięstwa w polu „Cesarz” przez Austrię lub Francję.
- ♥ Po rozstrzygnięciu, karta „Imperial Election” zostaje odrzucona.

19 POLITYCZNE ROSZADY

19.1 Zaanektowanie Śląska przez Prusy

- ♥ Jeżeli Prusy kontrolują wszystkie twierdze na Śląsku, mogą na końcu swojego etapu zaofiarować Austrii pokój. Jeżeli gracz austriacki zaakceptuje ofertę:
 1. Śląsk staje się terytorium własnym Prus (z możliwością przywracania generalów i taborów w Breslau).
 2. Jeżeli Saksonia jest sojusznikiem Prus, należy przesunąć jej znacznik na planszy polityki na pole z literą „S”. Saksonia zmienia status na neutralny.
 3. Wszystkie znaczniki zwycięstwa umieszczone przez Austrię na terytorium Prus wracają do austriackiej puli.

Półowa (zaokrąglając w górę) znaczników zwycięstwa umieszczonych przez Prusy na terytorium Austrii zostaje odłożona poza planszą, a pozostałe wracają do pruskiej puli.

4. Wszystkie pionki Austrii znajdujące się na terytorium Prus lub Polski zostają przeniesione do najbliższego możliwego miasta na terytorium Austrii. Wszystkie pionki Prus znajdujące się poza granicami zostają przeniesione do najbliższego możliwego miasta na terytorium Prus (w tym Śląska).
5. Prusy umieszczają znacznik zwycięstwa w polu „Śląsk” oraz umieszczają za darmo drugi tabor w wybranej głównej twierdzy. Aneksja Śląska to jedyny sposób na uzyskanie przez Prusy drugiego taboru.
6. Prusy uzyskują status frakcji neutralnej (rozdział 19.4), który obowiązuje do końca obecnej i przez całą kolejną turę, aż do następującego po niej etapu Prus.
7. W chwili, gdy jakkolwiek pruski pionek opuści terytorium własne Prus, znaczniki zwycięstwa odłożone w kroku 3 wracają do puli Prus.

19.2 Redukcja celów militarnych Francji

- ♥ Jeżeli na końcu swojego etapu Francja nie posiada żadnego generała na terytorium Austrii (dotyczy to wyłącznie terytorium Austrii na mapie Bohemii), gracz francuski może zdjąć wszystkie znaczniki zwycięstwa umieszczone na austriackich twierdzach. Półowa z nich (zaokrąglając w górę) zostaje odłożona poza planszę. Pozostałe znaczniki wracają do puli.
- ♥ W chwili, gdy Francja lub Bawaria umieści znacznik zwycięstwa na zdobytej lub odbitej twierdzy, odłożone wcześniej znaczniki powracają do puli. Nie ma możliwości zredukowania celów militarnych po raz drugi.

19.3 Saksońska zdrada

- ♥ Znacznik na torze Saksonii może zostać przesunięty w wyniku:
 - zagrania karty polityki,
 - zaanektowania Śląska przez Prusy,
 - o 1 pole w prawo za każdym razem, gdy Prusy usuną (lub powinny usunąć) znacznik zwycięstwa z pola wygranych bitew (rozdział 16). Austria może w takiej sytuacji zdecydować o przesunięciu lub nieprzesunięciu znacznika na torze Saksonii. Uwaga: znacznik na torze Saksonii może zostać przesunięty dopiero po wycofaniu pokonanych pruskich generalów).
- ♥ Gdy znacznik na torze Saksonii znajdzie się na pozycji neutralnej:
 - Saksonia uzyskuje status neutralny (rozdział 19.4).
 - Znajdujące się na terytorium Saksonii pionki innych frakcji należy przenieść do najbliższego możliwego miasta na własnym terytorium (pionki Francuskie można przenieść również do Bawarii).
 - Znaczniki zwycięstwa znajdujące się na twierdzach saksońskich wracają do puli frakcji.
- ♥ Gdy znacznik na torze Saksonii znajdzie się na pozycji sojusznika Austrii:
 - Austria i Saksonia stają się współpracującymi sojusznikami.
 - Saksońskie pionki pozostają tam, gdzie są (wyjątek: jeżeli generał uczestniczy w mieszanym zgrupowaniu, gracz austriacki przenosi go do najbliższego pustego miasta). Jeżeli saksoński generał jest poza planszą, może zostać natychmiast przywrócony zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 13.
 - Znaczniki zwycięstwa znajdujące się na twierdzach saksońskich pozostają tam, gdzie są.
 - Austria i Saksonia współpracują. Austriackie tabory

mogą być przywracane w Dresden. Punkty zwycięstwa uzyskiwane lub tracone przez Saksonię liczone są na konto Austrii. Saksonia na początku swojego etapu dobiera 2 karty taktyczne.

- ♥ Od momentu, gdy Saksonia przestaje być sojusznikiem Prus, o jej ruchach decyduje grający Austrią. Etap Saksonii rozgrywany jest równocześnie z etapem Austrii, a nie Prus (to oznacza, że jest możliwe rozegranie dwóch etapów Saksonii w turze, w której przestaje ona być sojusznikiem Prus, przy czym nawet w takiej sytuacji karty taktyczne dobierane są wyłącznie raz).

19.4 Neutralność

- ♥ Prusy oraz Saksonia mogą uzyskać w trakcie gry status neutralny. Neutralna frakcja uczestniczy w grze: otrzymuje karty taktyczne, może rekrutować armie, przywracać generałów i tabor. Jedyne ograniczenia, to:
 - neutralne pionki nie mogą opuszczać własnego terytorium,
 - neutralni generałowie nie mogą uczestniczyć w bitwach,
 - pionki innych frakcji nie mogą wejść na terytorium neutralnej frakcji, ani wytyczać przez nie dróg zaopatrzenia generałów.

20 SUBSYDIA

- ♥ Subsydia oznaczają zrezygnowanie na rzecz sojusznika z jednej spośród dobieranych w turze kart taktycznych (TC). Subsydia mogą być przekazywane wyłącznie przez główne frakcje oraz wyłącznie na rzecz sojusznika (główniej lub pomniejszej frakcji).
- ♥ Frakcje muszą zawrzeć kontrakt obejmujący wysokość oraz czas obowiązywania subsydiów. Nie jest dozwolone zawieranie w tym samym czasie więcej niż jednego kontraktu pomiędzy dwoma frakcjami. Przedterminowe zerwanie kontraktu jest możliwe wyłącznie za zgodą obu stron. Wyjątek: początkowe subsydia Francji na rzecz Bawarii nie mogą zostać zerwane przed końcem 3 tury.
- ♥ W trakcie obowiązywania kontraktu główna frakcja przekazuje sojusznikowi **dokładnie 1 kartę taktyczną**. Przekazujący subsydia dobiera w swojej fazie o jedną kartę mniej. W tym samym czasie otrzymujący subsydia dobiera jedną kartę z talii do własnej ręki. Znaczniki subsydiów przypominają o obowiązujących kontraktach.

Przykład: Francja nie może przekazywać subsydiów Austrii, która jest wroga frakcją. Może natomiast zawrzeć kontrakt z Prusami. Obie strony zgadzają się na trwające 3 tury subsydia Francji na rzecz Prus. W każdej z tych tur Francja będzie przekazywać Prusom 1 z dobieranych kart taktycznych (przed ich obejrzeniem).

21 NEGOCJACJE

- ♥ Wszystkie frakcje, również wrogie, mogą negocjować porozumienia dotyczące swoich działań. Negocjacje mogą dotyczyć koordynowania strategii, zawieszenia broni, głosowania w wyborach cesarskich, kontraktów subsydyjnych, itp. W przypadku zawarcia porozumienia, **wszystkie deklaracje stron są wiążące** i muszą zostać dotrzymane. Gracze muszą negocjować jawnie. Ze względu na płynność rozgrywki wskazane jest składanie klarownych i rzeczowych ofert.
- ♥ Efektem porozumienia **nie może być** wymiana lub przekazanie kart taktycznych. Jedyńm sposobem przekazania swoich kart innej frakcji są subsydia. Porozumienie nie może również prowadzić do zmiany sojuszy lub naruszenia zasad gry (np. nie można zrezygnować z obrony twierdzy przez generała).

Przykłady: a) Armia Pragmatyczna oferuje Austrii subsydia przez 2 tury oczekując w zamian wycofania austriackich generałów ze Śląska; b) Prusy oferują Austrii zawieszenie broni na 2 tury oczekując w zamian przemieszczenia generałów broniących twierdz Neisse i Cosel.

22 GENERAL ARENBERG

- ♥ Austriacki generał Arenberg posiada specjalne właściwości:
 - Jest zaopatrzony zawsze, gdy przebywa na obszarze Niderlandów lub w zasięgu taboru Armii Pragmatycznej.
 - Może zostać przywrócony w jednej z głównych twierdz Armii Pragmatycznej.

23 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

- ♥ Główna frakcja zwycięża, gdy jej pula znaczników zwycięstwa jest pusta:
 - na końcu dowolnej fazy tury,
 - po wyborach cesarskich
- ♥ Jeżeli więcej niż jedna frakcja spełnia powyższy warunek (tj. opróżni pulę znaczników zwycięstwa), wygrywa ta, która mogłaby użyć większej liczby znaczników zwycięstwa, gdyby je posiadała w puli. Jeżeli nie rozstrzyga to remisu, stroną wygrywającą jest zawsze Maria Teresa, a stroną przegrywającą jest zawsze Ludwik XV.
- ♥ Jeżeli zaden z graczy nie wygrał przed końcem ostatniej zimy, gra się kończy, a gracze sprawdzają wyniki zapisane w arkuszu zimowego punktowania. Wygrywa frakcja, która uzyskała najniższy wynik sumy czterech punktowań. W przypadku remisu stroną wygrywającą jest zawsze Maria Teresa, a stroną przegrywającą jest zawsze Ludwik XV.

24 ZASADY GRY 2-OSOBOWEJ

MARIA to gra 3-osobowa, którą można zmodyfikować na potrzeby gry 2-osobowej korzystając z poniższych zasad.

- ♥ W grze wprowadzającej obowiązują wszystkie zasady gry 3-osobowej z wyjątkiem:
 - Gracz A kontroluje Francję, Prusy, Saksonię i Bawarię. Gracz B kontroluje Austrię.
 - Warunki zwycięstwa. Gracz A wygrywa w chwili, gdy obie główne frakcje spełniają swoje warunki zwycięstwa (tj. Francja kontroluje 9 twierdz w Austrii oraz Prusy kontrolują 12 twierdz w Austrii lub Śląsku). Gracz B wygrywa, jeżeli ani Francja, ani Prusy nie spełniają warunków zwycięstwa na końcu 9 tury. W pozostałych przypadkach gra kończy się remisem.
- ♥ W grze pełnej obowiązują wszystkie zasady gry 3-osobowej z wyjątkiem:
 - Gracz A kontroluje Francję, Prusy, Saksonię i Bawarię. Gracz B kontroluje Austrię i Armię Pragmatyczną.
 - Subsydia mogą być przekazywane wyłącznie pomniejszym frakcjom.
 - Jeżeli jeden gracz wybiera obie dostępne w tej turze karty polityki, może użyć wyłącznie jednej z nich, a drugą musi odrzucić.
 - Znacznik Saksonii przesuwają się w prawo za każdym razem, gdy Francja lub Prusy utracą punkt zwycięstwa za wygrane bitwy w efekcie wydarzeń rozegranych na mapie Bohemii.
 - W fazie walki nie obowiązuje wymóg rozpatrywania ataków Austrii przed atakami Armii Pragmatycznej.
 - Warunki zwycięstwa nie ulegają zmianie z wyjątkiem remisów, które wygrywa zawsze gracz B.

25 POLITYKA: ZASADY OPCJONALNE

Zasady opcjonalne sprawiają, że blefowanie w fazie polityki przestaje być całkowicie darmowe.

- ♥ Zmienione zostają niektóre zasady opisane w rozdziale 17. Do jej przebiegu włączona zostaje dodatkowa faza:
 1. **Odzyskanie zakrytych kart taktycznych**
 2. Odkrycie 2 kart polityki
 3. Określenie koloru atutowego
 4. Wybór kart taktycznych
 5. Określenie kolejności wyboru
 6. Wybór kart polityki

25.1 Odzyskanie zakrytych kart taktycznych

- ♥ Znajdujące się na planszy polityki zakryte karty taktyczne wracają do ręki frakcji.

25.2 Odkrycie 2 kart polityki

- ♥ Bez zmian.

25.3 Określenie koloru atutowego

- ♥ Bez zmian.

25.4 Wybór kart taktycznych

- ♥ Bez zmian.

25.5 Określenie kolejności wyboru

- ♥ Zagrane karty, których kolor jest inny niż kolor atutowy, nie wracają do ręki frakcji. Zamiast tego należy ułożyć je zakryte na planszy polityki. Nie są one uwzględniane podczas określania kolejności wyboru. Właściciele odzyskują zakryte karty dopiero w następnej turze.

25.6 Wybór kart polityki

- ♥ Frakcja może wybrać kartę polityki pod warunkiem, że posiada przynajmniej jedną odkrytą kartę taktyczną (karty zakryte nie są uwzględniane).
- ♥ Po wybraniu karty polityki frakcja odrzuca wyłącznie odkryte karty taktyczne.
- ♥ Jeżeli obie karty polityczne odkryte w tej turze zostały już wybrane, pozostałe frakcje odkładają swoje karty taktyczne zakryte, zamiast zabierać je do ręki. Właściciele odzyskują je dopiero w następnej turze.

Uwaga: Powyższe tłumaczenie ma charakter amatorski i nie zostało zweryfikowane przez autora gry. Ewentualne wątpliwości dotyczące zasad należy rozstrzygać na korzyść oryginalnej wersji instrukcji.