

CEZAR

Autor gry: Paolo Mori • Ilustracje: Mariusz Gandzel
 Autorzy wariantu jednoosobowego: Dávid Turczy i Nick Shaw

CEZAR to polska edycja gry CAESAR! Seize Rome in 20 minutes! Polskie wydanie zawiera podstawową wersję gry, warianty Trucizna, Wsparcie, Kontrola granic oraz wariant jednoosobowy.

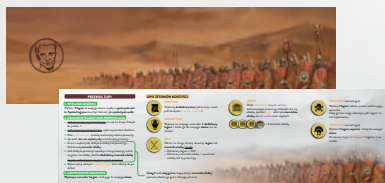
ELEMENTY GRY

Plansza



2 zasłonki

(ze ściągawką dla graczy)



2 woreczki



32 legiony:

16 legionów Cezara



16 legionów Pompejusza



18 żetonów korzyści:

4 × Taktyka



4 × Bogactwo



4 × Siła



6 × Senat



24 znaczniki władzy:

12 znaczników władzy Cezara



12 znaczników władzy Pompejusza



Elementy używane w wariantach **Trucizna**, **Wsparcie**, **Kontrola granic**:

6 żetonów korzyści:

3 × Trucizna



3 × Wsparcie



6 legionów wsparcia (z białą linią na środku):

3 legiony wsparcia Cezara

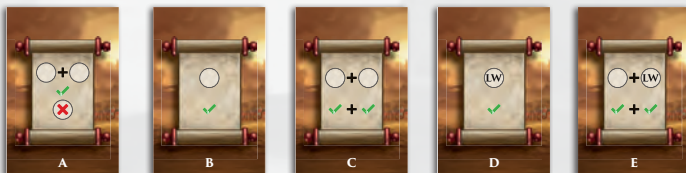


3 legiony wsparcia Pompejusza



Elementy wykorzystywane w wariantcie **jednoosobowym**:

10 płytek rozkazów



Poniżej znajdują się zasady **podstawowej wersji gry**. Na końcu instrukcji są zasady **wariantów**.

CEL GRY

Gra przenosi was do republiki rzymskiej, w której od 49 roku p.n.e. Juliusz Cezar i Pompeusz Wielki toczyli wojnę domową. Dwaj genialni wodzowie, którzy przy wsparciu wiernych legionów odnieśli wielkie zwycięstwa poza granicami republiki, postanowili wystąpić przeciwko sobie w walce o panowanie nad Rzymem.

Wcielacie się w **Cezara** i **Pompejusza**. Podczas rozgrywki staracie się:

- **zdobyć władzę nad jak największą liczbą prowincji,**
- **zdobyć poparcie senatu.**

W każdej turze wysyłacie swoje **legiony** na granice wybranych przez siebie **prowincji** – staracie się zdobyć nad nimi władzę. Prowincje dostarczają różnych **korzyści**.

Rozgrywka zakończy się, gdy któryś z graczy:

- **wykorzysta wszystkie znaczniki władzy**
- **lub nie ma możliwości wystania legionu na planszę.**



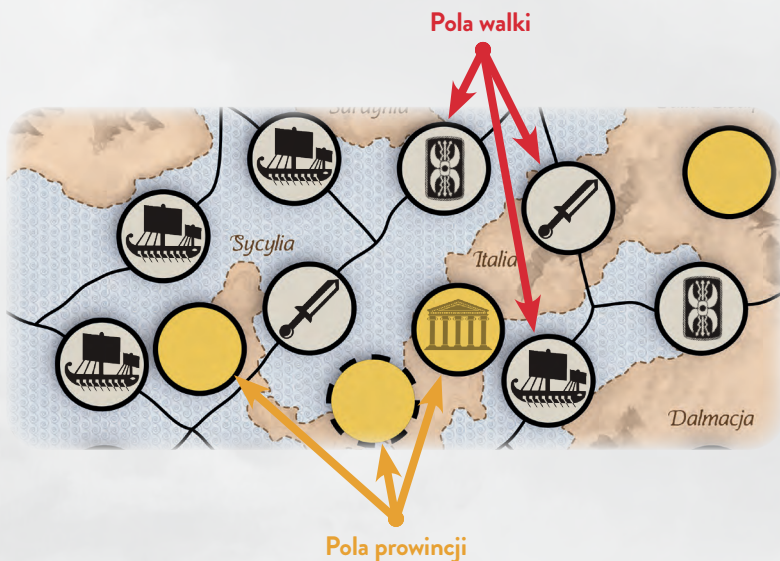
PLANSZA

Na potrzeby gry mapa została nieco zmieniona i nie oddaje w pełni historycznych granic przedstawionych na niej obszarów.

Obszary na mapie będziemy umownie nazywać **provincjami**. Każda z nich oznaczona jest **żółtym polem prowincji** (wyjątkiem jest Italia – ma 2 żółte pola).

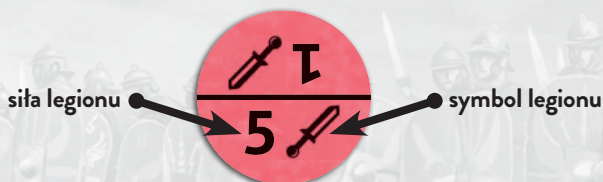
Na **żółtych polach prowincji** leżeć będą **żółte żetony korzyści**, o które będziecie rywalizować.

Na granicach prowincji znajdują się **pola walki**. Symbol na tych polach informuje was, jaki legion można położyć na takim polu.



LEGIONY

Każdy gracz ma zestaw **legionów** w swoim kolorze: **legiony Cezara** lub **legiony Pompejusza**. Oba zestawy są takie same, różnią się jedynie kolorem i rewersem. Każdy żeton legionu **podzielony jest na 2 części** – ma to ogromne znaczenie podczas umieszczania legionów na planszy (wyjaśnimy to w dalszej części instrukcji).



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Na środku stołu połóżcie **planszę**.
- B** W **Italii** na polu z symbolem senatu połóżcie **żeton Senat**.
- C** Pozostałe **żetony korzyści** rozłóżcie w losowy sposób na wszystkich **polach prowincji z wyjątkiem pola z przerywaną linią w Italii**. Pole to musi pozostać puste.
- D** Weźcie **po 1 zasłonce**.
- E** Wybierzcie, którą stronę konfliktu gracie: jako **Cezar** czy **Pompejusz**. Weźcie **po 1 woreczku** i włożcie do niego wszystkie swoje **legiony**: **Cezara (czerwone)** lub **Pompejusza (niebieskie)**.
- F** Wylosujcie ze swoich woreczków **po 2 legiony** i połóżcie je odkryte **za swoją zasłonką**. Nie ujawniajcie ich rywalowi! Legiony leżące za zasłonką będziemy nazywać **obozem gracza**.
- G** Weźcie **znaczniki władzy** w swoim kolorze i rozłóżcie je obok planszy po swojej stronie. Znaczniki leżące tu nazywać będziemy **pułą władzy**.
- H** Obok podobizn Cezara i Pompejusza znajdują się **4 pola z symbolami senatu**. Pola te będziemy nazywać **polami senatu**. Na początku gry pola te pozostają puste.



Pozostałe elementy odłóżcie do pudełka.



Swoje туры rozgrywacie na zmianę, rozpoczyna **Cezar**. W swojej turze gracz wykonuje działania w następującej kolejności:

1. WYSŁANIE LEGIONU

2. USTALENIE WŁADZY NAD PROWINCJAMI

3. UZUPEŁNIENIE LEGIONÓW

Uwaga! Pamiętajcie, że legiony w obozie gracza (za jego zasłonką) leżą zawsze odkryte (awersem do góry). Jeśli więc w instrukcji jest napisane „dodajesz legion do swojego obozu”, oznacza to, że kładziesz go za swoją zasłonką awersem do góry.

1. WYSŁANIE LEGIONU

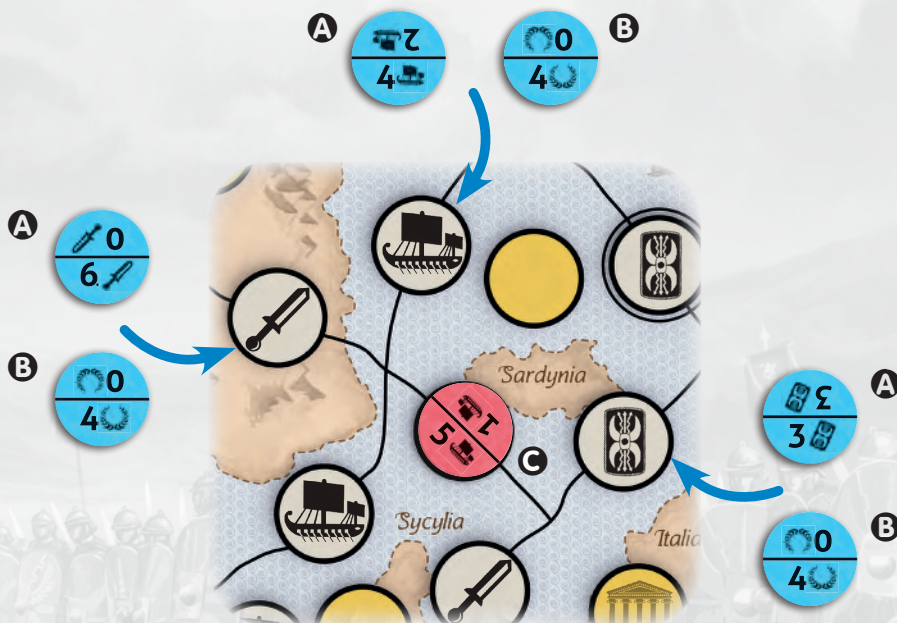
Wybierz (nie losuj!) **1 legion ze swojego obozu** i wyślij go na wybrane przez siebie **pole walki** zgodnie z poniższymi zasadami:

- **Pole walki**, na które wysyłasz legion, musi być **puste**.
- **Legion** wysyłany na **pole walki** musi odpowiadać symbolowi na tym polu **A**.

Uwaga! Legion z wieńcem laurowym można położyć na każdym pustym polu walki niezależnie od symbolu na nim **B**.

- **Legion** należy położyć w taki sposób, aby linia znajdująca się na nim pokrywała się z granicą prowincji. Dzięki temu 2 cyfry oznaczające siłę legionu będą dotyczyć 2 różnych prowincji 🍀.

Przykład: Cezar wysłał legion o sile 5/1. Położył go w taki sposób, aby jego siła w Sycylii zwiększyła się o 5, a w Sardynii o 1.



2. USTALENIE WŁADZY NAD PROWINCJAMI

Po wysłaniu legionu sprawdź, **czy wszystkie pola walki wokół którejś prowincji są zajęte**:

- Jeśli przynajmniej 1 pole walki jest jeszcze puste, nic się nie dzieje. Wykonujesz następne działanie: **UZUPEŁNIENIE LEGIONÓW**.
- Jeśli wszystkie pola walki są zajęte, **prowincja taka jest zamknięta** i wykonuje się poniższe działania **A–E**.

Uwaga! Jeśli wysłany legion sprawił, że w obu prowincjach, w których leży legion, wszystkie pola walki są zajęte, **obie te prowincje są zamknięte**.

- A** Gracz, który właśnie wysłał legion, zdobywa **żeton korzyści** z zamkniętej właśnie prowincji. Kładzie go przed swoją zastonką (będzie mógł go wykorzystać na koniec tej tury – patrz: punkt **E**).

Jeśli zamknięte zostały obie prowincje, gracz zdobywa **żetony korzyści** z każdej z nich.

- B** Sprawdźcie, **kto ma większą siłę** w zamkniętej prowincji (dodajcie siłę swoich legionów w tej prowincji).

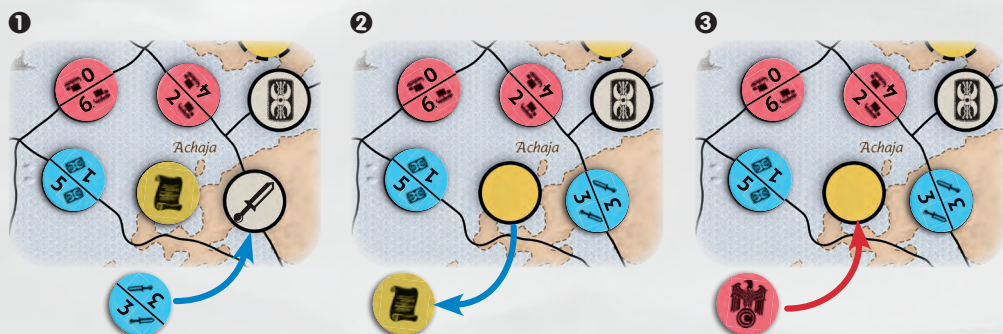
Jeśli zamknięte zostały obie prowincje, sprawdźcie, kto ma większą siłę w każdej z nich osobno.

- C** Gracz z większą siłą legionów zdobywa władzę nad daną prowincją. Na **żółtym** polu tej prowincji kładzie swój **znacznik władzy** (bierze go ze swojej **puli władzy**).

Uwaga! W **Italii** gracz kładzie 2 znaczniki władzy na 2 żółte pola prowincji.

Jeśli obaj gracze mają taką samą siłę w prowincji, żaden z nich nie zdobywa władzy nad tą prowincją. Pole tej prowincji pozostaje puste.

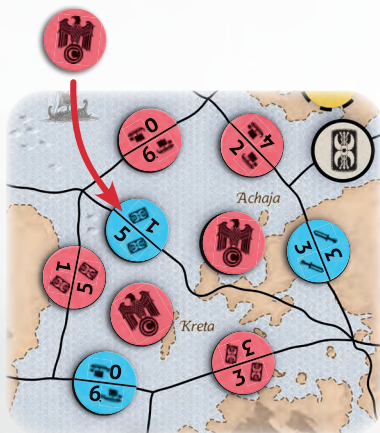
Przykład A: **Pompejusz** wysłał legion o sile 3/3, zamykając prowincję Achaja **1**. Za zamknięcie prowincji zdobywa **żeton Taktyka** leżący w tej prowincji **2**. Siła **Pompejusza** w tej prowincji = **4** (1 + 3), a siła **Cezara** = **8** (6 + 2). **Cezar** jest silniejszy, kładzie więc swój znacznik władzy (wzięty z **puli władzy**) na polu tej prowincji **3**.



- D** Sprawdźcie czy prowincja, w której gracz właśnie **zdołał władzę**, sąsiaduje z jedną lub więcej prowincjami, w których sprawuje on już władzę. Jeśli tak, gracz ten swoje dodatkowe **znaczniki władzy** kładzie na polach walki leżących na granicy z każdą z tych sąsiadujących prowincji. Przykrywany legion (swój lub rywala) pozostaje na planszy, nie wraca do graczy.

Przykład B: W przykładzie **A** **Cezar** zdobył władzę nad prowincją Achaja. Prowincja ta sąsiaduje z Kretą, w której władzę również sprawuje **Cezar**. Kładzie więc **dodatkowy znacznik władzy** (bierz go z **puli władzy**) na polu walki między Achają i Kretą (przykrywa łączący tam legion o sile 1/5 należący do Pompejusza).

Uwaga! Jeśli **obaj gracze** mają położyć **znaczniki władzy** (zamknięte zostały 2 prowincje i w każdej z nich władzę zdobył inny gracz), pierwszy kładzie go gracz, którego jest tura. Po nim znacznik władzy kładzie rywal.

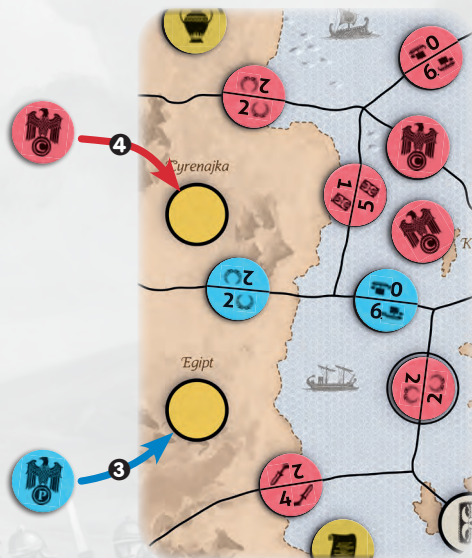
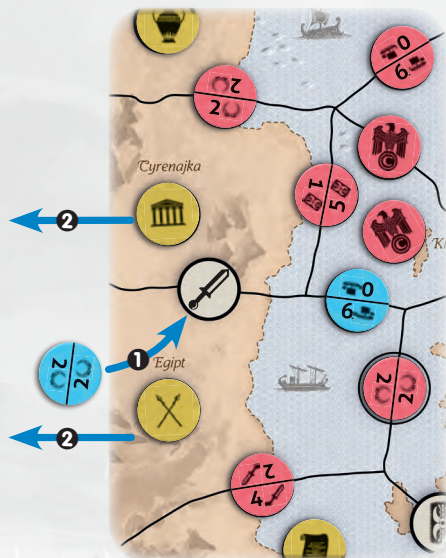


Przykład C: **Pompejusz** wysłał legion o sile 2/2, zamykając 2 prowincje: Egipt i Cyrenajka ❶. Za zamknięcie prowincji zdobywa leżące w nich **żetony korzyści: Senat i Siła** ❷.

W każdej z tych prowincji władzę zdobywa inny gracz:

- w Egipcie siła **Pompejusza** = 8 ($6 + 2$), a siła **Cezara** = 4 ($2 + 2$),
- w Cyrenajce siła **Cezara** = 3 ($2 + 1$), a siła **Pompejusza** = 2.

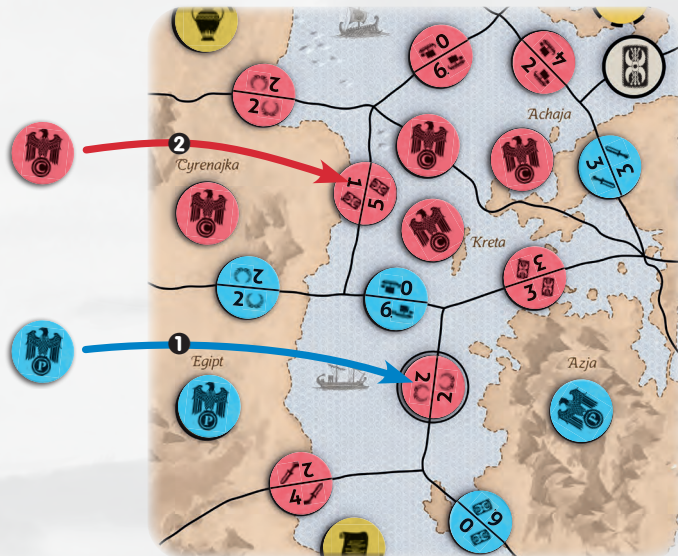
Jest to tura **Pompejusza**, on więc jako pierwszy kładzie **znacznik władzy** – kładzie go na **żółtym** polu Egiptu ❸. Po nim swój **znacznik władzy** kładzie **Cezar** – na **żółtym** polu Cyrenajki ❹.



Przykład D: W przykładzie **C** zamknięte zostały 2 prowincje i w każdej z nich władzę zdobył inny gracz. Każdy z nich sprawdza więc, czy prowincja, w której właśnie zdobył władzę, sąsiaduje z inną prowincją, w której sprawują władzę:

- Egipt **Pompejusza** sąsiaduje z kontrolowaną przez niego Azją,
- Cyrenajka **Cezara** sąsiaduje z kontrolowaną przez niego Kretą.

Jest to tura **Pompejusza**, on więc jako pierwszy kładzie **dodatkowy znacznik władzy** na polu walki między Egiptem i Azją (przykrywa leżący tam legion **Cezara**) **1**. Po nim swój **dodatkowy znacznik władzy** kładzie **Cezar** – na polu walki między Cyrenajką i Kretą (przykrywa leżący tam swój legion) **2**.



E Gracz, który podczas tej tury zdobył **żeton korzyści**, może go teraz wykorzystać. Jeśli gracz zdobył 2 **żetony korzyści**, może wykorzystać je w dowolnej kolejności. Opis tych żetonów znajduje się poniżej.

Uwaga! Gracz może (ale nie musi) wykorzystać zdobyte **żetony korzyści**. Nie może ich jednak zostawić na dalszą część gry. Niewykorzystane **żetony korzyści** będzie musiał odłożyć do pudełka.

3. UZUPEŁNIENIE LEGIONÓW

Na koniec swojej tury **wylosuj z woreczka 1 legion** i dodaj go do swojego **obozu** (za zastłonkę). Jeśli w woreczku zabraknie legionów, gra przebiega dalej z pominięciem tego punktu.

OPIS ŻETONÓW KORZYŚCI

Uwaga! Po wykorzystaniu **żetony korzyści** należy odłożyć do pudełka. Wyjątkiem jest **żeton Senat** – szczegóły poniżej.

TAKTYKA



Po zakończeniu obecnej tury wykonaj od razu **kolejną turę**.

Jeśli zdobyłeś **2 żetony Taktyka** w tej samej turze, wykonujesz tylko **1 dodatkową turę** (drugi żeton odkładasz do pudełka).

BOGACTWO



Wylusuj ze swojego woreczka **1 dodatkowy legion** i dołóż go do swojego **obozu** (za zastłonkę).

SIŁA



Obróć na drugą stronę dowolny **legion** lub **znacznik władzy rywala** leżący na planszy.

- Obrócony legion traktowany jest jako legion o sile 0/0.
- Obrócony znacznik władzy oznacza, że rywal na stałe traci władzę nad tą prowincją.

Uwaga! Jeśli gracz obróci 1 z 2 znaczników władzy rywala w **Italii**, rywal nadal kontroluje tę prowincję.

Uwaga! Obróconego legionu lub znacznika władzy nie można obrócić ponownie w wyniku wykonywania efektu kolejnego **żetonu Siła**.

SENAT



Położ **żeton Senat** na wolnym **polu senatu** po swojej stronie planszy.



Uwaga! Jeśli zamknąłeś prowincję, na której leżał **żeton Senat**, i zdobyłeś nad nią władzę (położyłeś w tej prowincji znacznik władzy), wykonaj poniższe działania:

- **żeton Senat** zdobyty w tej prowincji połącz na wolnym **polu senatu** po swojej stronie planszy,
- pod **żetonem Senat** połącz tyle znaczników władzy, ile zdobyłeś do tej pory żetonów Senat (włącznie z tym, który właśnie zdobyłeś).

Przykład:

- **Cezar** zamknął prowincję i zdobył w niej władzę:
 - bierze leżący w niej **żeton Senat** i kładzie go na wolnym **polu senatu**,
 - to jego **pierwszy żeton Senat**, kładzie więc pod nim 1 znacznik władzy.
- W dalszej części gry **Cezar** zdobył **drugi żeton Senat** – zamknął kolejną prowincję, ale nie zdobył w niej władzy (legiony rywala były silniejsze):
 - zdobyty **żeton Senat** kładzie na wolnym **polu senatu**,
 - nie kładzie pod nim 2 znaczników władzy (nie zdobył władzy w tej prowincji).
- W jednej z kolejnych rund **Cezar** zamknął kolejną prowincję, w której leżał **żeton Senat**, oraz zdobył w niej władzę:
 - zdobyty **żeton Senat** kładzie na wolnym **polu senatu**,
 - to jego **trzeci żeton Senat**, kładzie więc pod nim 3 znaczniki władzy.

Żetony korzyści z wariantów Trucizna i Wsparcie:

TRUCIZNA



Wylusuj **1 legion z obozu rywala** (za jego zastłonki) i włóż do woreczka rywala.

Obaj gracze mogą zobaczyć, jaki legion został wylusowany.

WSPARCIE



Wybierz **1 legion wsparcia** i dodaj do swojego obozu (za swoją zastłonkę).



Uwaga! Legion wsparcia zastępuje legion losowany na koniec tury gracza (w ramach działania **UZUPEŁNIENIE LEGIONÓW**). Biorąc legion wsparcia, **nie losujesz więc** 1 legionu z woreczka na koniec swojej tury.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy dojdzie do którejś z poniższych sytuacji:

- Gracz **wykorzystał swój ostatni znacznik władzy** (wszystkie jego znaczniki z **puli władzy** leżą na planszy – na polach prowincji lub pod zdobytymi **żetonami Senat**). Jego tura od razu kończy się i **zostaje zwycięzcą**.
- Na początku swojej tury gracz **nie ma możliwości wysłania legionu na planszę** (nie ma już żadnego legionu w obozie lub nie ma legionu z odpowiednim symbolem). Jego rywal zostaje zwycięzcą.

Po kilku rozgrywkach w podstawową wersję gry sprawdźcie 3 warianty: *Trucizna*, *Wsparcie* i *Kontrola granic*.

WARIANT TRUCIZNA

ELEMENTY GRY

Do elementów z podstawowej wersji gry dołączcie 3 **żetony korzyści Trucizna**.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie wariantu przebiega tak samo jak podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniższych punktów:

- Żetony korzyści Trucizna** dodajcie do pozostałych **żetonów korzyści**. Następnie rozłóżcie je w losowy sposób na polach prowincji z wyjątkiem pola z przerywaną linią w Italii. Pole to musi pozostać puste. Niewykorzystane **żetony korzyści** odłóżcie do pudełka.
- Wylusujcie ze swoich woreczków **po 3 legiony** i połóżcie je odkryte w swoim **obozie** (za zastłonką).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Jeśli w wyniku działania **żetonu Trucizna** gracz na początku swojej tury nie ma możliwości wysłania legionu na planszę, gracz ten przegrywa, a rywal zostaje zwycięzcą.

WARIANT WSPARCIE

ELEMENTY GRY

Do elementów z podstawowej wersji gry dołączcie:

3 **żetony korzyści Wsparcie**

6 legionów wsparcia (3 **legiony wsparcia**

Cezara i 3 **legiony wsparcia Pompejusza**)



PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie wariantu przebiega tak samo jak podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniższych punktów:

🎲 **Żetony korzyści Wsparcie** dodajcie do pozostałych **żetonów korzyści**. Następnie rozłóżcie je w losowy sposób na polach prowincji z wyjątkiem pola z przerywaną linią w Italii. Pole to musi pozostać puste. Niewykorzystane **żetony korzyści** odłóżcie do pudełka.

❶ Weźcie **po 3 legiony wsparcia** w swoim kolorze i połóżcie je odkryte **obok swoich zastonek**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Jeśli w wyniku zamknięcia prowincji gracz zdobędzie **żeton korzyści Wsparcie**, to zamiast losować na koniec tury 1 legion z woreczka, wybiera 1 z dostępnych **legionów wsparcia** i dokłada do swojego **obozu** (za zastonkę).

Uwaga! Legion wsparcia zastępuje legion losowany na koniec tury gracza (w ramach działania **UZUPEŁNIENIE LEGIONÓW**). Biorąc legion wsparcia, **nie losujesz więc** 1 legionu z woreczka na koniec swojej tury.

WARIANT KONTROLA GRANIC

ELEMENTY GRY

Do elementów z podstawowej wersji gry dołóżcie:

3 żetony korzyści Trucizna

3 żetony korzyści Wsparcie

6 legionów wsparcia (3 legiony wsparcia Cezara

i 3 legiony wsparcia Pompejusza)



PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie wariantu przebiega tak samo jak podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniższych punktów:

- **Żetony korzyści Trucizna** i **Wsparcie** dodajcie do pozostałych **żetonów korzyści**. Następnie rozłóżcie je w losowy sposób na polach prowincji z wyjątkiem pola z przerywaną linią w Italii. Pole to musi pozostać puste. Niewykorzystane **żetony korzyści** połóżcie **obok planszy** (obrazkiem do dołu).
- Wylosujcie ze swoich woreczków **po 3 legiony** i połóżcie je odkryte w swoim **obozie** (za zastonką).
- Weźcie **po 3 legiony wsparcia** w swoim kolorze i połóżcie je odkryte **obok swoich zastonek**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Na planszy znajdują się **3 pola walki z podwójną linią**. Dają one nowe możliwości:

- Gracz może położyć **dowolny legion** (wartościami do dołu) na 1 z tych pól, ignorując znajdujący się na nim symbol.
- Legion położony na polu walki wartościami do dołu ma siłę „0/0”.
- Po położeniu legionu gracz wybiera 1 z **żetonów korzyści** leżących obok planszy i od razu wykonuje jego działanie.



WARIANT JEDNOOSOBOWY

W wariantcie tym rywalizujesz jako **Cezar** z wirtualnym graczem – Auto-Brutusem (Marek Juniusz Brutus).

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Planszę** rozłóż przed sobą.
- W **Italii** na polu z symbolem senatu połóż **żeton Senat**.
- Pozostałe **żetony korzyści** rozłóż w losowy sposób na wszystkich **polach prowincji z wyjątkiem pola z przerywaną linią w Italii**. Pole to musi pozostać puste.



- D** Grasz jako **Cezar**. Do swojego **woreczka** włóż wszystkie **legiony Cezara**. Do drugiego **woreczka** włóż wszystkie **legiony Auto-Brutusa**.
- E** Ze swojego woreczka wylosuj **2 legiony** i połącz je w swoim **obozie**.
- F** Z woreczka Auto-Brutusa wylosuj **3 legiony** i połącz je odkryte w rzędzie „przed” Auto-Brutusem. Jest to **obóz Auto-Brutusa**.
- G** Weź **czerwone znaczniki władzy** i rozłóż je obok planszy po swojej stronie. To twoja **pula władzy**.
- H** Weź **niebieskie znaczniki władzy** Auto-Brutusa i rozłóż je obok planszy po przeciwnej stronie. To **pula władzy Auto-Brutusa**.

Masz do wyboru **3 poziomy trudności**: **łatwy**, **średni**, **trudny**. Przed rozpoczęciem gry wykonaj poniższe działania:

Wybierz poziom trudności i przygotuj płytki rozkazów:

- **łatwy**: 4 płytki A, 2 płytki B;
- **średni**: 3 płytki A, 2 płytki B, 1 płytkę C;
- **trudny**: 4 płytki A, 2 płytki C.



Przygotowane płytki rozkazów potasuj i stwórz z nich **stos rozkazów** (płytki leżą rewersem do góry). Pozostałe płytki rozkazów odłóż do pudełka. Nie będą brały udziału w rozgrywce.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Swoje tury rozgrywacie na zmianę, rozpoczyna Auto-Brutus.

- **Tvoja тура** przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry.
- **Podczas tury Auto-Brutusa** wykonujesz poniższe działania:

1. ODKRYCIE PŁYTKI ROZKAZÓW

2. WYKONANIE ROZKAZÓW

TURA AUTO-BRUTUSA

1. Odkrycie płytki rozkazów

Odkryj płytkę z góry stosu rozkazów. Jeśli stos się wyczerpał, potasuj wykorzystane płytki rozkazów i stwórz z nich nowy stos.

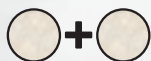
2 Wykonanie rozkazów

Wykonaj rozkazy przedstawione na odkrytej płytce. Wykonujesz je **od góry do dołu**.



WYLOSUJ LEGION

Wylosuj legion z woreczka Auto-Brutusa i połóż go z prawej strony rzędu jego legionów.



WYLOSUJ 2 LEGIONY

Wylosuj (po kolei) 2 legiony z woreczka Auto-Brutusa i połóż je z prawej strony rzędu jego legionów.

Uwaga! Jeśli zabraknie legionów w woreczku Auto-Brutusa, wylosuj tyle, ile jest możliwe. Jeśli w dalszej części gry pojawi się rozkaz **ODŁÓŻ LEGION**, zignoruj go.



ODŁÓŻ LEGION

Legion Auto-Brutusa leżący z lewej strony rzędu odłóż do jego woreczka.



WYŚLIJ LEGION

Wyślij legion Auto-Brutusa na **pole walki**, korzystając z **PRIORYTETÓW AUTO-BRUTUSA** (na następnej stronie).



WYŚLIJ 2 LEGIONY

Wyślij (po kolei) 2 legiony Auto-Brutusa na **pole walki**, korzystając z **PRIORYTETÓW AUTO-BRUTUSA** (na następnej stronie).

Uwaga! Jeśli po wysłaniu legionu na pole walki prowincja lub prowincje zostały zamknięte, Auto-Brutus wygrywa wszystkie remisy wynikłe z ustalania władzy na tych prowincjach.

Uwaga! Jeśli Auto-Brutus zdobędzie 1 z poniższych **żetonów korzyści**, wykonaj odpowiednie działanie:

- **Senat, Trucizna** – wykonaj działanie zgodnie z **OPISEM ŻETONÓW KORZYŚCI**.
- **Siła, Bogactwo, Taktyka** – odłóż **żeton korzyści** do pudełka.

Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności, zastosuj poniższą zasadę.

Gdy Auto-Brutus zamyka prowincję:

- zdobywa nad nią władzę,
- odrzuca do pudełka **żeton korzyści** z tej prowincji,
- odrzuca do pudełka 1 znacznik władzy (leżący obok planszy).

PRIORYTETY AUTO-BRUTUSA

Priorytety służą do ustalania, jakie decyzje podejmuje Auto-Brutus podczas gry. W jego turze wykonaj pierwsze możliwe działanie z poniższej listy:

1. Jeśli Auto-Brutus może zdobyć władzę nad prowincją:

- Na wybranym polu walki połów legion z najmniejszą wartością, która zapewni zdobycie władzy nad tą prowincją.
- Auto-Brutus zdobywa **żeton korzyści** i wykonuje jego działanie.

2. Jeśli Auto-Brutus może zamknąć prowincję, nie przegrywając gry:

- Na wybranym polu walki połów legion z najmniejszą wartością, która zapewni zamknięcie tej prowincji.
- Auto-Brutus zdobywa **żeton korzyści** i wykonuje jego działanie.

3. Jeśli Auto-Brutus może zwiększyć swoją siłę w prowincji, w której przegrywa:

- Wybierz prowincję, w której Auto-Brutus przegrywa największą różnicą, i na wybranym polu walki połów legion z największą wartością.

4. Jeśli Auto-Brutus może zwiększyć swoją siłę w prowincji, w której jest najbliżej zdobycia władzy:

- Wybierz prowincję i na wybranym polu walki połów legion z największą wartością.

5. Jeśli Auto-Brutus może położyć legion w prowincji przylegającej do prowincji, nad którą ma władzę:

- Wybierz prowincję i na wybranym polu walki połów legion z największą wartością.

6. Jeśli Auto-Brutus może położyć legion w centralnej prowincji (otoczonej ze wszystkich stron innymi prowincjami):

- Jeśli to możliwe, wybierz Italię i na wybranym polu walki połów legion z największą wartością.
- Jeśli nie można wybrać Italii, wybierz inną prowincję, korzystając ze **SZCZEGÓŁOWYCH PRIORYTETÓW AUTO-BRUTUSA**.

7. Jeśli Auto-Brutus może położyć legion w prowincji:

- Wybierz prowincję, w której możesz położyć legion z największą wartością.

SZCZEGÓŁOWE PRIORYTETY AUTO-BRUTUSA

Jeśli nadal masz wątpliwości, jaką decyzję podejmuje Auto-Brutus, skorzystaj z poniższej listy.

WYBÓR PROWINCJI

1. Prowincja przylegająca do prowincji, w której Auto-Brutus ma władzę.
2. Prowincja z **żetonem Senatu**.
3. Prowincja z **żetonem Trucizna** (wariant *Trucizna*).

4. Prowincja centralna.
5. Prowincja przylegająca do prowincji centralnej.
6. Losowy wybór prowincji.

WYBÓR POLA WALKI

1. Pole walki przylegające do prowincji, w której Auto-Brutus przegrywa największą różnicą.
2. Pole walki przylegające do prowincji centralnej.
3. Losowy wybór pola walki.

WYBÓR LEGIONU

1. Legion bez wieńca laurowego przed legionem z wieńcem.
2. Legion o najwyższej lub najniższej sumarycznej wartości (w zależności od tego, co jest korzystniejsze dla Auto-Brutusa).
3. Legion leżący z lewej strony rzędu legionów Auto-Brutusa.

WARIANT TRUCIZNA

Rozgrywka przebiega zgodnie z podstawowymi zasadami wariantu *Truczna* oraz zasadami wariantu jednoosobowego.

WARIANT WSPARCIE

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie wariantu przebiega tak samo jak podstawowej wersji wariantu *Wsparcie* oraz wariantu jednoosobowego, z poniższymi zmianami.

3 legiony wsparcia Auto-Brutusa połów „przed nim” w zakrytym stosie.

Wybierz poziom trudności, wykorzystując **płytki rozkazów**:

- **łatwy**: 4 płytki A, 1 płytki B, 1 płytki D;
- **średni**: 2 płytki A, 2 płytki B, 1 płytki C, 1 płytki D;
- **trudny**: 4 płytki A, 1 płytki C, 1 płytki E.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

POLECENIA Z PŁYTEK ROZKAZÓW



WEŹ 1 LEGION WSPARCIA

Weź 1 legion wsparcia z zakrytego stosu i połów po prawej stronie rzędu legionów Auto-Brutusa.

Jeśli Auto-Brutus zdobędzie **żeton wsparcia**, odłów go do pudełka.

WARIANT KONTROLA GRANIC

Rozgrywka przebiega zgodnie z podstawowymi zasadami wariantu *Kontrola granic* oraz zasadami wariantu jednoosobowego.

Auto-Brutus, **wysyłając legiony na granicę**, nigdy nie połów **zakrytego legionu** na 1 z pustych pól granic otoczonych podwójną linią.

Wojna domowa Juliusza Cezara z Pompejuszem Wielkim

Wojna Cezara z Pompejuszem wybuchła w przeżywającej poważny kryzys polityczny republikańskiej w 49 roku p.n.e. Konflikt, kontynuowany później przez stronników Pompejusza, trwał do 45 roku p.n.e. i na stałe zapisał się w annałach historii. Dwaj genialni wodzowie, którzy przy wsparciu wiernych legionów odnieśli wielkie zwycięstwa poza granicami republiki, postanowili wystąpić przeciwko sobie w decydującej walce o panowanie nad Wiecznym Miastem.

Scena polityczna republikańskiego Rzymu w I wieku p.n.e. była niezwykle podzielona, obowiązujące od stuleci zasady funkcjonowania instytucji coraz częściej łamano, a podejmujący nielegalne działania politycy pozostawali bezkarni. W Rzymie dominowały dwa stronnictwa polityczne: optymaci (reprezentanci interesów arystokracji), na czele których w połowie I wieku p.n.e. stał Gnejusz Pompejusz, oraz popularzy (działający na rzecz osób z niższych warstw społecznych), których reprezentował Juliusz Cezar. Obaj politycy mieli olbrzymie wpływy i regularnie korumpowali innych polityków, aby umocnić swoją pozycję względem przeciwnika.

Jeszcze w roku 60 p.n.e. we trzech, wraz z Markiem Krassusem, najbogatszym Rzymianinem, zawięzali tzw. triumwirat (co oznacza dosłownie „trzech mężów”), nieoficjalne porozumienie polityczne, które w praktyce decydowało o wyborze urzędników i losach państwa rzymskiego. To właśnie dzięki temu sojuszowi Pompejusz umocnił swoją władzę w Rzymie, a Cezar mógł w latach 58–51 p.n.e. prowadzić genialne kampanie wojenne w Galii, Germanii i Brytanii. Porozumienie umocowane zostało dodatkowo związkiem małżeńskim córki Cezara Julii i Pompejusza.

Nieoczekiwanie jednak Julia zmarła, co doprowadziło ostatecznie do zerwania przyjacielskich stosunków. Co więcej, w roku 53 p.n.e. pod Carrhae (w obecnej południowej Turcji) Marek Krassus poległ w starciu z Partami, co finalnie przekreśliło sojusz polityczny i coraz bardziej oddalało od siebie Cezara i Pompejusza.

Coraz zacieklejsza rywalizacja o władzę dwóch najbardziej ambitnych oraz wpływowych Rzymian tamtych czasów musiała wprowadzić ich na kurs kolizyjny. W roku 50 p.n.e. Cezarowi wygasła mandat namiestnictwa w prowincjach galijskich, co próbowali wykorzystać wrogo do niego nastawieni konserwatywni optymaci. Z obawy o degradację do rangi zwykłego obywatela rzymskiego Cezar chciał objąć urząd konsula.

Pompejusz starał się za wszelką cenę odebrać Cezarowi jego największą siłę – wierne i doświadczone legiony. W tym celu wprowadzono prawo, które ustalało obowiązkowy okres pięciu lat przerwy pomiędzy sprawowaniem urzędu w Rzymie a sprawowaniem urzędu namiestnika. Co więcej, aby wziąć udział w wyborach, Cezar musiał wrócić do Rzymu, co umożliwiałoby rozprawienie się z nim na scenie politycznej i w sądach.

Cezar delegował swoich przedstawicieli do senatu, senat kazał ich jednak odsyłać bez wysłuchania. Cezar wykorzystał to, żeby przekonać swoich żołnierzy do dokonania przewrotu wojskowego w Rzymie. Ponieważ zdawał sobie sprawę ze swojego beznadziejnego położenia, podjął zdecydowane działania.

7 stycznia 49 roku p.n.e. senat nakazał Juliuszowi Cezarowi przekazanie swojego wojska pod dowództwo nowego zarządcy Galii. Cezar dowiedział się o tym w Rawennie i 10 lub 11 stycznia na czele

wiernych żołnierzy przekroczył Rubikon, rzekę wyznaczającą granicę pomiędzy Galią Przedalpejską (Gallia Cisalpina) a Italią. Wówczas też Cezar wypowiedział słynne słowa: *Alea iacta est* („Kości zostały rzucone”), zwiastujące początek wojny. Miejsce, w którym zapewne Cezar przekroczył rzekę, jest obecny most w mieście Savignano. Prawdopodobnie to tędy prowadziła starożytna Via Aemilia.

Według prawa rzymskiego okresu republiki namiestnicy prowincji byli urzędnikami z mocą imperium (prawem do dowodzenia armią) w ramach swoich prowincji. Nie mogli więc operować wojskami poza swoją strefą wpływów; to mieli prawo robić jedynie konsulowie i pretorzy. Jeśli generał nie miał uprawnień, aby wstąpić na włoskie ziemie, wprawdzie musiał rozwiązać armię. Osoba, która nie przestrzegała tego prawa i wkraczała do Italii na czele wojska, traciła imperium i dowództwo nad armią oraz skazywana była na śmierć. Co więcej, żołnierzy, którzy pozostawali posłuszni dowódcy bez uprawnień, także zabijano. Cezar postawił wszystko na jedną kartę.

Szybki marsz i pełne zaskoczenie, jakie wywołał Cezar, spowodowały, że kolejne miasta w Italii padały lub otwierały bramy przed legionistami. Panika, jaka zapanowała w Rzymie, zmusiła większość optymatów oraz wrogów Cezara (w tym Pompejusza) do ucieczki do Grecji. Tam też zdecydowano się zebrać siły i postawić wojskom Cezara. Ten z kolei natychmiast wkroczył do stolicy, otworzył skarbiec i uzyskał pieniądze potrzebne na dalszą kampanię wojenną.

Cezar po opanowaniu Półwyspu Apenińskiego wybrał się na czele legionów do Massalii (obecna Marsylia w południowej Francji), a potem Hiszpanii, gdzie pokonał wojsko Afranusza i Petrejusza, zwolenników senatu, i zajął Hiszpanię Dalszą. Przeciwników jednak nie ukarał, kazał tylko rozwiązać ich armię.

Po powrocie do Rzymu, w grudniu 49 roku p.n.e., Cezar został ogłoszony dyktatorem przez zastraszonego senat i wyruszył przeciwko głównemu wrogowi w Grecji. Nie miał przewagi na morzu, postanowił więc zaskoczyć Pompejusza przebywającego w Grecji od czasu zmiany władzy w Rzymie. Zebrał szybko siedem legionów i bez wielkiej eskorty okrętów wojennych przepłynął na tereny dzisiejszej Albanii. Miał znacznie mniejsze siły na Półwyspie Bałkańskim, a przez niekorzystne warunki pogodowe – problemy z zaopatrzeniem. Zdobywca Galii po kilkumiesięcznych manewrach zmierzył się z Pompejuszem pod Dyrrachium w roku 48 p.n.e. Duża przewaga liczebna armii Pompejusza sprawiła, że Cezar musiał się wycofać.

Wobec ogromnych strat i trudności zaopatrzeniowych Cezar postanowił ruszyć na wschód, w kierunku nadchodzącej armii Kwintusa Metellusa Scypiona, mającej wzmocnić siły Pompejusza. Cezar rozbił obóz na wzgórzu nad rzeką Enipeus obok Farsalos. Jego śladem cały czas podążał Pompejusz, któremu zarzucano, że boi się cezarian.

Do decydującego starcia pomiędzy Cezarem a Pompejuszem doszło 9 sierpnia 48 roku p.n.e. pod Farsalos. Tam też znacznie liczniejsze legiony Pompejusza ustąpiły niezwykle zdyscyplinowanej machinie wojennej Cezara, która zmusiła wroga do ucieczki. Decydujące znaczenie miał podstęp Cezara, który wykorzystał na zapleczu swojego prawego skrzydła kilka kohort do zmniejszenia przewagi jazdy Pompejusza. Załamanie się lewej flanki Pompejusza spowodowało, że wojska Cezara mogły ją obejść i zaatakować oddziały pompejańczyków od tyłu. Uciekającą piechotę Pompejusza masakrowały oddziały Cezara. Dogoniwszy legionistów Pompejusza w obozie, Cezar ogłosił, że ich nie ukarze, pod warunkiem że przyłączą się do jego zwycięskiej armii. Na jego propozycję żołnierze przystali z ulgą. Wyżsi oficerowie w zamian za poddanie się Cezarowi mogli liczyć także na zacho-

wanie majątku. Od osób puszczanych wolno Cezar żądał tylko przyrzeczenia nieprzyłączenia się do Pompejusza i jednocześnie hojnie obdarowywał wszystkich, którzy zdecydowali się zmienić front. Strategia ta spowodowała, że większość senatorów przeniosła się w końcu do obozu Cezara i Pompejusz nie mógł już głosić, że jest obrońcą republiki i senatu.

Opuszczony przez oddziały Pompejusz zdecydował się zbiec do Egiptu, gdzie liczył na wsparcie – jak sądził – swoich sojuszników. Jednak kilkunastoletni król Ptolemeusz XIII za namową doradców kazał go zabić, aby w ten sposób przypodobać się Cezarowi. Śmierć rywala w takich okolicznościach bardziej rozwścieczyła Cezara, niż go uradowała. Grecki historyk Plutarch relacjonował, że Cezar nie chciał spojrzeć na twarz Pompejusza, ale wziął jego sygnet i uronił łzy. Cezar utracił głównego rywala, jednak Pompejusz zostawił po sobie dwóch synów: Gnejusza i Sekstusa, których wspierali zwolennicy Pompejusza, ze Scypionem Metellusem i Katonem Młodszym na czele.

Pokonanie Pompejusza i jego śmierć nie oznaczały końca wojny domowej w Rzymie. Optymaci skupieni wokół Katona Młodszego i Scypiona w Afryce dalej stawiali opór. Cezar finalnie pokonał ich w bitwie pod Tapsus w 46 roku p.n.e.

Po ostatnich zwycięstwach Cezar mógł sobie wreszcie pozwolić na triumf w samym Rzymie latem 46 roku p.n.e. Była to ogromna uroczystość opiewająca jego zwycięstwa w Galii, Egipcie, Poncie i Afryce. Odbyły się kilkudniowe uczty, zabawy i turnieje, a sam Cezar, żeby zyskać przychyłność ludu, hojnie rozdawał łupy wojenne.

Po załatwieniu spraw w Rzymie Cezar postanowił ostatecznie rozgromić stronników nieżyjącego już Pompejusza. W listopadzie 46 roku p.n.e. Cezar wyruszył do Hiszpanii, żeby rozprawić się ze swymi jedyymi przeciwnikami, synami Pompejusza – Sekstusem Pompejuszem i Gnejuszem Pompejuszem. Do decydującej bitwy doszło 17 marca 45 roku p.n.e. pod Mundą, w której armia Cezara pomimo przewagi wroga pokonała pompejańczyków.

Po bitwie pod Mundą nikt już nie był w stanie zagrozić jedynowładztwu Cezara. W 44 roku p.n.e. senat obwołał Cezara dyktatorem wieczystym (dictator in perpetuum), najwyższym kapłanem, imperatorem i „ojcem ojczyzny”. Próbowano go ogłosić królem Rzymu, ale Cezar odmówił, gdyż lud od czasów Tarkwiniusza nienawidził tej funkcji; ponadto Cezar nadal starał się zachowywać pozory republikańskiej legalności.

Nieskrępowana niczym władza Cezara skłoniła optymatów do podjęcia decyzji o zamordowaniu dyktatora. Na czele opozycji wobec Cezara stanęli Gajusz Kasjusz Longinus i Marek Juniusz Brutus. Wcześniej byli oni związani z obozem Pompejusza, ale po klęsce pod Farsalos poddali się Cezarowi i otrzymali jego wybaczenie; nadal jednak żywili do niego niechęć. Cezar o mały włos nie pokrzyżował jednak planów skrytobójców. Żona błagała go, aby pozostał w domu, tej nocy męczyły ją bowiem krwawe koszmary. Cezar, choć niechętnie, chciał się przychylić do jej prośb, jednak wystannicy zamachowców przekonali go do wyjścia na obrady senatu.

Ostatecznie, na posiedzeniu senatu 15 marca 44 roku p.n.e., w dniu id marcowych, spiskowcy zaszyteli Cezara u stóp posągu Pompejusza. Według Plutarcha łącznie zadano mu 23 ciosy sztyletami.

Jak się okazało, śmierć Cezara dała początek kolejnym niepokojom w Rzymie i następnej wojnie domowej, w której pierwsze skrzypce grali jego adoptowany syn Gajusz Oktawian oraz dowódca i stronnik Cezara Marek Antoniusz.

Finalne zmagania z mordercami, a potem Markiem Antoniuszem wygrał Oktawian, który jako cesarz Oktawian August rozpoczął rządy nowej dynastii julijsko-klaudyjskiej i utworzył nowy ustrój – pryncypat.

Jakub Jasiński / IMPERIUM ROMANUM (Imperiumromanum.pl)

Źródła:

- Plutarch, *Juliusz Cezar*
- Swetoniusz, *Boski Cezar*
- Juliusz Cezar, *O wojnie domowej*
- Beard Mary, *SPQR. Historia starożytnego Rzymu*, Poznań 2016
- Bocheński Jacek, *Boski Juliusz*, Warszawa 2009
- Cary Max, Scullard Howard Hayes, *Dzieje Rzymu. Od czasów najdawniejszych do Konstantyna*. t. I, Warszawa 1992
- Gallo Max, *Cezar*, Poznań 2004
- Holland Tom, *Juliusz Cezar kontra Rzym*, Warszawa 2005
- Krawczuk Aleksander, *Gajusz Juliusz Cezar*, Warszawa 1972
- Zieliński Tadeusz, *Rzeczpospolita rzymska*, Katowice 1989
- Treści IMPERIUM ROMANUM



POZNAJ NASZE GRY PLANSZOWE!

GRY.NK.COM.PL •  /NASZAKSIEGARNIA •  NASZA _ KSIEGARNIA _ GRY



Wydawnictwo NASZA KSIEGARNIA
ul. Apcieczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIEGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig, Marta Kania
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Gry polecają:



© Floodgate Games, LLC
All rights reserved.

