

WOJNA SZEPTÓW

INSTRUKCJA



Pięć potężnych imperiów walczy o dominację nad światem.
Sztandary ich wojsk dumnie powiewają w marszu ku chwale.
Zaciekłość Niedźwiedzia. Duma Lwa. Wytrzymałość Konia.

Dalekowzroczność Orła. Siła Słonia.

Gdy nadejdzie świt, świat zmieni się na zawsze
i tylko jedno imperium będzie władać wszystkimi pozostałymi...



Ale to pośród cieni kryją się prawdziwe siły... Wąż, Pająk, Kruk i Szczur.
Nie jest to rozstrzygana na polach bitwy wojna potężnych mocarstw.
To wojna toczona przez ukryte imperia - wojna szeptów.



BLADY KRUK

Mocarstwa powstają i upadają, ale ciągle gromadzona wiedza Błatego Kruka trwa wiecznie. Władca, który zasięga tak pewnych porad, zaiste wykazuje się mądrością. Błady Kruk nie oczekuje nagrody, a jedynie tego, by jego wiedza przetrwała i rosła.



POKORNY PAJĄK

Przemykają wśród królewskich komnat z opuszczoną głową jako uniżeni słudzy, nie wzbudzający ni strachu ni miłości. Niczym pająki ukryte w ciemnych zakamarkach, wiją misterną sieć – nie w interesie żadnego pana i władcy, lecz uciskanych i porzuconych.



KULT SZCZURA

Tajemnicza nowa religia zyskała na popularności wśród rodzin królewskich pięciu wielkich imperiów. Kult Szczura kusi bogatych i potężnych, aby przyłączyli się do ich wielkiej uczty, oczywiście w zamian za dobra doczesne i wpływy.



NIESKOŃCZONY WĄŻ

Oddani Nieskończonemu Wężowi są rozsiani po całym świecie i często sięgają po bardziej bezpośrednie i brutalne metody perswazji. Wężowi przyświecają liczne cele i pozornie nie wszystkie z nich są nikczemne – jednak nikt z zewnątrz nie jest w stanie się w nich rozeznąć.





OPIS GRY

Wojna Szeptów to rywalizacyjna gra planszowa dla od 2 do 4 graczy. Pięć potężnych imperiów toczy wojnę o władzę nad światem, jednak nie wcielisz się we władcę żadnego z nich. Zamiast tego poprowadzisz jedną z tajnych organizacji stawiających na zwycięzcę, manipulując tokiem działań wojennych. *Wojna Szeptów* to gra oparta na strategicznym działaniu, ukrytych celach i zmiennej lojalności.

CEL GRY

Twoim głównym celem jest zapewnienie, by na koniec gry imperia, względem której jesteś najbardziej lojalny, kontrolowały jak najwięcej miast.

TWÓRCY GRY

Projekt gry oraz dodatków
Jeremy Stoltzfus

Opracowanie gry oraz dodatków
Dann May, Brenna Noonan

Ilustracje
Tomasz Jędruszek, Dann May

Kierownictwo artystyczne i opracowanie graficzne
Dann May

Figurki i modele 3D
Greg May

Redakcja i korekta instrukcji
Petra Schlunk, Charlotte Jones

Koordinacja działań marketingowych
Avery Freniere

Zarządzanie produkcją
Tim Schuetz

Producent
Skye Walker

Producent wykonawczy
Dan Yarrington

Wydawca: Starling Games

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie
Łukasz Chełmecki

Korekta
Aleksandra Miszta

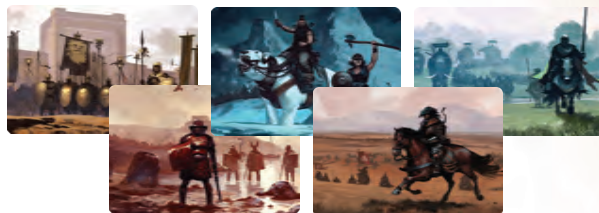
Opracowanie graficzne
Krzysztof Bernacki

Wersja polska: Galakta

ELEMENTY GRY



1 plansza główna



40 kart imperiów
(po 8 na imperium)



100 znaczników oddziałów
(po 20 znaczników w 5 kolorach)



36 żetonów agentów
(po 9 na organizację)



4 znaczniki rund



1 znacznik pierwszego gracza



4 plansze gracza



20 żetonów lojalności
(po 5 na gracza)

PRZYGOTOWANIE GRY

Żetony i plansze graczy

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy wybiera **planszę gracza** (A) wraz z pasującym zestawem **żetonów agentów** (B) oraz **lojalności** (C) i odkłada je na bok. Umieść znacznik rundy z numerem „1” obok pola „Start” na planszy (D), a pozostałe trzy znaczniki obok toru rund (E).

Pięć imperiów

W grze występuje 5 **imperii**, każde wyróżnione innym kolorem i zwierzęciem: Imperium Niedźwiedzia (niebieski), Imperium Lwa (żółty), Imperium Konia (brązowy), Imperium Słonia (zielony) i Imperium Orła (czerwony).

Wszystkie **znaczniki oddziałów** w kolorze danego imperium umieść obok planszy, przy odpowiednim symbolu imperium, tworząc w ten sposób rezerwę (F).

Podziel **karty imperiów** na 5 osobnych **talii imperiów**. Każdą z nich potasuj i umieść obok planszy, przy odpowiednim symbolu imperium (G).

Mapa

Na mapie na planszy głównej odpowiednimi kolorami wyznaczone są granice wszystkich **imperii**, a każde z nich składa się z kilku regionów. Jeżeli jakiś region jest oznaczony symbolem sztandaru, umieść w nim znacznik oddziału danego imperium. Na przykład w regionie oznaczonym dwoma żółtymi symbolami sztandarów należy umieścić dwa żółte znaczniki Imperium Lwa.

Pierwszy gracz

Gracze w dowolny sposób określają, kto z nich otrzyma **znacznik pierwszego gracza** (H). Znacznik pierwszego gracza będzie w trakcie gry przekazywany dalej, a jego posiadacz będzie zostawał nowym **pierwszym graczem**.

Lojalność

Każdy z graczy tasuje swoje pięć żetonów lojalności, a następnie umieszcza je zakryte na pięciu polach lojalności (I) swojej planszy gracza. Swoje żetony lojalności można podejrzeć w dowolnym momencie gry.

SYMBOLE NA MAPIE



Farma: Podnosi pojemność garnizonów w danym regionie do 6.



Fort: Zabij 1 z atakujących oddziałów, kiedy wroga armia wkracza do danego regionu.



Miasto: Wpływa na wynik końcowy. Patrz „Żetony lojalności oraz punktacja” na str. 8.



Sztandar: Oznacza umiejscowienie początkowych oddziałów.



ŻETONY LOJALNOŚCI ORAZ PUNKTACJA

Żetony lojalności służą do wyłonienia zwycięzcy gry.

Każdy z graczy posiada pięć żetonów lojalności, po jednym na każde imperium. Na planszy każdego gracza znajduje się również pięć pól lojalności: Oddany (x4), Posłuszny (x3), Powiązany (x2), Obojętny (x0) oraz Przeciwny (x-1).

Żetony lojalności określają liczbę punktów zdobywanych na koniec gry. Gracze mnożą liczbę miast kontrolowanych przez dane imperium razy swój poziom lojalności względem tego imperium.

Przykład: Na koniec gry odwracasz wszystkie swoje żetony lojalności na stronę z symbolem imperium. Jeżeli twój żeton lojalności z symbolem Słonia znajduje się na polu „Posłuszny”, a Imperium Słonia kontroluje 3 miasta, zdobywasz 9 punktów (3 miasta x poziom lojalności 3 = 9 punktów).

W zilustrowanym poniżej przykładzie punktacja za każdy żeton lojalności byłaby następująca:

Lew: poziom lojalności 4 x 2 miasta = 8 punktów
Słoń: poziom lojalności 3 x 3 miasta = 9 punktów
Niedźwiedź: poziom lojalności 2 x 1 miasto = 2 punkty
Orzeł: poziom lojalności 0 x 4 miasta = 0 punktów
Koń: poziom lojalności -1 x 2 miasta = -2 punkty

Wynik końcowy wynosi zatem 17 (8 + 9 + 2 + 0 - 2).



PRZEBIEG GRY

Gra jest podzielona na rundy, z których każda składa się z czterech faz:

1. Faza agentów: Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz odwołuje i deleguje agentów do **rad imperialnych**. Stanowiska w radzie są oznaczone na planszy głównej jako Szeryf, Namiestnik, Marszałek oraz Kanclerz.

2. Faza imperiów: Każde **stanowisko w radzie** wykonuje akcję.

3. Faza porządkowania: Umieść znacznik rundy na kolejnym polu toru rund. Następnie każdy gracz odrzuca z ręki karty do limitu 5 kart na ręce.

4. Faza lojalności: Zgodnie z kolejnością graczy, każdy gracz może zamienić miejscami 2 ze swoich nieodkrytych żetonów lojalności. Jeśli gracz skorzysta z tej możliwości, musi odkryć oba zamienione żetony. Pozostają one odkryte do końca gry.

Kolejność rozgrywania powyższych faz jest oznaczona strzałkami na obwodzie planszy głównej. Biegą one od pola „Odwołaj i deleguj agentów” przez kolejne pola członków rady aż do toru rund oraz pola „Możesz odkryć i zamienić żetony lojalności”. Możesz przesuwać znacznik rundy po obwodzie planszy, aby zaznaczyć, która faza i krok są obecnie rozpatrywane.

Gra składa się z 4 rund. Na końcu każdej z nich należy przekazać znacznik pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po zakończeniu czwartej rundy gra dobiega końca i należy przejść do podliczenia punktacji.

FAZA AGENTÓW

Rada każdego imperium składa się z 4 stanowisk (Szeryf, Namiestnik, Marszałek oraz Kanclerz), na które gracze mogą delegować swoich agentów.

Krok 1 (Odwołaj agentów): Z wyjątkiem pierwszej rundy, zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz usuwa 1 ze swoich agentów z planszy (jeśli jakiś się na niej znajduje).

Krok 2 (Deleguj agentów): Zaczynając od pierwszego gracza, gracze kolejno umieszczają po 1 agencie na dowolnym wolnym stanowisku w radzie, do momentu aż każdy gracz umieścił 2 agentów. Zdolności powiązane ze stanowiskami w radzie są opisane w dalszej części instrukcji.

Tryb dla 2 graczy: W rozgrywce dwuosobowej każdy z graczy deleguje po 3 agentów zamiast 2.



Agenci delegowani na stanowiska Namiestnika oraz Kanclerza Imperium Niedźwiedzia.

FAZA IMPERIÓW

Faza imperiów rozpoczyna się od Imperium Niedźwiedzia i toczy się dalej zgodnie kolejnością oznaczoną na obwodzie planszy. Podczas fazy imperiów każde **stanowisko w radzie** aktywnego imperium wykonuje jedną z dostępnych akcji wybraną przez gracza kontrolującego dane stanowisko. Stanowiska są rozpatrywane w kolejności oznaczonej na planszy głównej – zaczynając od Szeryfa i podążając za strzałką aż do Kanclerza. Opis dostępnych akcji znajduje się na następnej stronie, w sekcji Stanowiska w radzie.

Gracza kontrolującego dane stanowisko określa się w następujący sposób:

- Jeżeli stanowisko zajmuje agent któregoś z graczy, to dany gracz kontroluje to stanowisko w radzie.
- Jeżeli stanowiska nie zajmuje żaden agent, to kontroluje je gracz, do którego należy następny agent (po prawej, zgodnie ze strzałkami) w tej samej radzie. Jeżeli po jego prawej nie ma już żadnych agentów, to nikt go nie kontroluje i nie wykonuje ono w tej rundzie akcji.



Przykład: Błady Kruk delegował agenta na stanowisko Kanclerza tej rady, natomiast Nieskończony Wąż delegował swojego agenta jako Szeryfa. Podczas tury tego imperium najpierw Nieskończony Wąż skorzysta z akcji Szeryfa, którego kontroluje. Ponieważ pola Namiestnika i Marszałka są puste, a następny po prawej agent należy do Błędego Kruka (Kanclerz), to Błady Kruk kontroluje wszystkie te stanowiska.

Kontrolowanie regionów

Region jest kontrolowany przez dane imperium, jeżeli znajduje się w nim co najmniej 1 jego oddział lub jeżeli to jego **region macierzysty** i nie znajduje się w nim żaden wrogi oddział. Region macierzysty to region w kolorze danego imperium.



Przykład: Brązowe regiony są regionami macierzystymi Imperium Konia. Z tego powodu brązowe regiony bez żadnych oddziałów są kontrolowane przez Imperium Konia. Jednak jeśli na brązowym regionie znalazłby się niebieski znacznik oddziałów, byłyby on pod kontrolą Imperium Niedźwiedzia.



Kontrolowanie miast

Kiedy imperium kontroluje region, kontroluje również wszystkie miasta w jego granicach. Na koniec gry liczba miast kontrolowanych przez dane imperium pomnożona przez poziom lojalności gracza względem tego imperium określa liczbę zdobytych punktów.



Przykład: Ten region oraz znajdujące się w nim miasto są pod kontrolą Imperium Niedźwiedzia.

Stanowiska w radzie

Z każdym stanowiskiem w radzie powiązana jest jedna lub większa liczba akcji do wyboru, co oznaczono na planszy głównej. Poniżej znajduje się opis wszystkich akcji.


Dokładanie oddziałów

Jeżeli imperium nie posiada już znaczników oddziałów w swojej rezerwie, nie można wybrać tej akcji. Jeżeli w rezerwie znajdują się znaczniki umożliwiające częściowe wykonanie tej akcji, gracz może się na nią zdecydować i umieścić tylko tyle oddziałów, ile jest dostępnych.




Dodaj 2 oddziały do dowolnego regionu lub regionów kontrolowanych przez to imperium.




Za każdy symbol  w regionach kontrolowanych przez to imperium dodaj 1 oddział do dowolnego regionu lub regionów kontrolowanych przez to imperium.

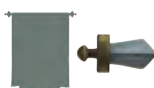


Za każdy symbol  w regionach kontrolowanych przez to imperium dodaj 1 oddział do dowolnego regionu lub regionów kontrolowanych przez to imperium.



Za każdy symbol  w regionach kontrolowanych przez to imperium dodaj 2 oddziały do dowolnego regionu lub regionów kontrolowanych przez to imperium.

Atak




Zaatakuj jeden wrogi region sąsiadujący z regionem kontrolowanym przez aktywne imperium (patrz „Atak” na str. 12).

Dobieranie kart imperiów




Dobierz na rękę 1 kartę z talii tego imperium.




Za każde 2 symbole  w regionach kontrolowanych przez to imperium dobierz na rękę 1 kartę z talii tego imperium.




Za każde 3 symbole  w regionach kontrolowanych przez to imperium dobierz na rękę 1 kartę z talii tego imperium.



Za każde 2 symbole  w regionach kontrolowanych przez to imperium dobierz na rękę 1 kartę z talii tego imperium.



Za każde 3 symbole  w regionach kontrolowanych przez to imperium dobierz na rękę 1 kartę z talii tego imperium.

Zmiana stanowiska



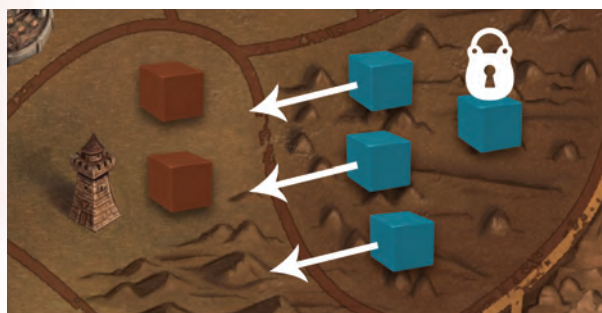
Zamień tego agenta miejscami z innym lub przenieś na wolne stanowisko w tej radzie

i natychmiast wykonaj powiązaną z nim akcję. *(Nie powoduje to przesunięcia znacznika rundy. Faza jest rozpatrywana dalej zgodnie z oznaczeniami na planszy).*

Atak

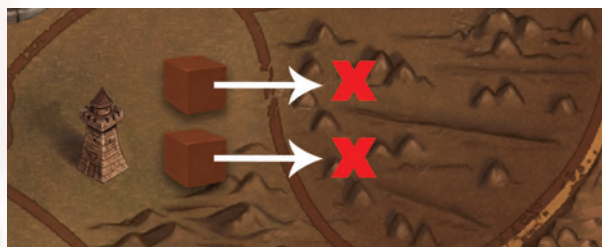
Wybierz sąsiedni region kontrolowany przez inne imperium. Porusz do wybranego regionu dowolną liczbę oddziałów z jednego sąsiedniego regionu kontrolowanego przez aktywne imperium. Nie można atakować regionów oddzielonych morzem czy oceanem.

Jeśli poruszasz jakiegokolwiek oddziały z podbitego regionu (tzn. regionu zawierającego oddziały aktywnego imperium, który nie jest jego regionem macierzystym), musisz zostawić co najmniej 1 oddział. **Nie możesz całkowicie opuścić podbitego regionu.**



Przykład: Atakująca armia Niedźwiedzia musi pozostawić za sobą jeden oddział, by zachować kontrolę nad regionem macierzystym Imperium Konia.

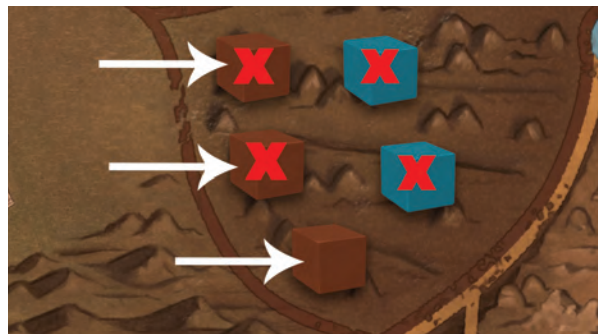
Nie można korzystać z akcji ataku do poruszenia oddziałów pomiędzy regionami kontrolowanymi przez imperium, musi ona zostać użyta do zaatakowania wrogiego regionu.




Przykład: Armia Konia nie może wykorzystać akcji ataku, by poruszyć się do innego swojego regionu.

Walka

Do walki dochodzi, gdy oddziały jednego imperium wkraczają do regionu pod kontrolą innego imperium. Straty rozpatruje się, zabijając (usuwając) oddziały w stosunku 1:1, do momentu usunięcia wszystkich oddziałów jednego lub obu imperiów. Bitwę zwycięża strona, której na koniec zostały jakieś oddziały.



Przykład: Koń atakuje 3 oddziałami, a Niedźwiedź broni się 2. Koń wygrywa bitwę, a wszystkie zabite oddziały wracają do rezerwy.

Jeżeli atakująca armia wkracza do regionu z fortem , należy usunąć 1 z jej oddziałów.



Przykład: Niedźwiedź atakuje 3 oddziałami, a Koń broni się 2 oddziałami i fortem. Jeden z atakujących oddziałów ginie z uwagi na fort, pozostawiając obie strony z 2 oddziałami. Wszystkie oddziały giną i wracają do rezerwy. Ponieważ jest to jego region macierzysty, Imperium Konia zachowuje kontrolę nad tym regionem.

Sprawdzanie pojemności garnizonów

Na końcu tury aktywnego imperium w regionie mogą znajdować się tylko 4 oddziały. Jeżeli jest ich więcej, nadmiarowe oddziały należy odłożyć do rezerwy. Jeżeli w regionie znajduje się farma, jego limit wynosi 6 oddziałów.



Przykład: Na końcu tury Imperium Konia należy usunąć z regionu po lewej dwa z jego oddziałów. W regionie po prawej znajduje się farma, więc na końcu tury Imperium Niedźwiedzia może w nim pozostać 6 oddziałów.

OZNACZENIE RUNDY

Umieść odpowiedni znacznik rundy na następnym wolnym polu toru. Pierwszy gracz przekazuje swój znacznik zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli na torze znalazł się ostatni znacznik rundy, gra dobiega końca (faza lojalności i porządkowania jest pomijana) i gracze przechodzą do podliczania wyniku końcowego (patrz str. 15).



FAZA LOJALNOŚCI

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może zamienić miejscami dwa ze swoich *nieodkrytych* żetonów lojalności. Aby to zrobić, wystarczy zamienić miejscami dwa żetony znajdujące się na polach lojalności na planszy gracza, po czym obrócić oba na stronę z symbolem imperium. Pozostają one odkryte i nie mogą zostać zamienione w kolejnych rundach.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Każdy z graczy musi odrzucić karty do limitu 5 kart na ręce.

Następnie kolejna runda rozpoczyna się od fazy agentów.



KARTY IMPERIÓW

W trakcie gry gracze będą dobierali na rękę karty imperiów. Można je zagrywać z ręki, by wpływać na grę na wiele różnych sposobów. Każda z kart imperium jest w górnej części oznaczona symbolem danego imperium.



Uwaga: Efekty kart często modyfikują zasady gry. Dlatego w przypadku konfliktu zasad należy kierować się poleceniami na karcie.

Limit 5 kart

Gracze mogą dobierać na rękę dowolną liczbę kart, jednak podczas fazy porządkowania (patrz str. 13) muszą odrzucić ich nadmiar do limitu 5 kart.

Zagrywanie kart

Gracze mogą zagrywać karty bezpośrednio przed, po lub w trakcie wykonywania akcji powiązanej ze stanowiskiem, które kontrolują. Symbol na karcie nie musi odpowiadać stanowisku w radzie ani regionowi należącemu do aktywnego imperium. Kartę należy w pełni rozpatrzyć przed zagranie i rozpatrzeniem kolejnej. Po zagranie lub odrzuceniu karty należy ją z powrotem wtasować do talii danego imperium.

Gracz zagrywający kartę musi wybrać, z którego efektu korzysta. Każdy z efektów posiada swój koszt. Symbole obok efektów wskazują, jakie karty imperiów należy odrzucić w ramach opłacania kosztu. Zagrywana przez gracza karta liczy się jako „odrzucona” na potrzeby kosztu. Z tego powodu gracze mogą korzystać z pierwszego efektu każdej karty bez potrzeby odrzucania dodatkowych kart.



Przykład: Aby skorzystać z zaznaczonego efektu karty imperium, należy odrzucić 2 karty imperiów: zagraną kartę niebieskiego Imperium Niedźwiedzia oraz dodatkowo kartę żółtego Imperium Lwa. Gracz nie odrzuca żadnych innych kart – łącznie straci z ręki jedynie dwie karty.

WYNIK KOŃCOWY

Gra dobiega końca po umieszczeniu na torze czwartego znacznika rundy. Gracze odkrywają wszystkie swoje żetony lojalności i podliczają punkty zgodnie z opisem na str. 8.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zamienił miejscami najmniej żetonów lojalności. W przypadku dalszego remisu wygrywa gracz posiadający na ręce najwięcej kart imperiów.

SŁOWNIK POJĘĆ

Armia: Oddziały tego samego koloru w jednym regionie.

Aktywny agent: Kiedy dane stanowisko w radzie jest aktywne i pod czyjąś kontrolą, żeton agenta, który zapewnia tę kontrolę, jest aktywnym agentem. Agent pozostaje aktywny do momentu wykorzystania akcji wszystkich stanowisk, które kontroluje. Ma to znaczenie w przypadku zagrywania i rozpatrywania niektórych kart.

Aktywne stanowisko: Kiedy przychodzi kolej rozpatrzenia danego stanowiska, jest ono uważane za aktywne do momentu wykonania swojej akcji. Ma to znaczenie w przypadku zagrywania i rozpatrywania niektórych kart.

Oddział: Kolorowy znacznik reprezentujący jedną jednostkę danego imperium.

Pusty: Odnosi się do regionu, w którym nie znajdują się żadne oddziały.

Zaprzysiężnione: Odnosi się do oddziałów należących do imperium kontrolującego dany region. Przykładowo kiedy gra każe dodać zaprzysiężnione armie do żółtego regionu, który jest kontrolowany przez niebieskie imperium, należy dodać tam niebieskie oddziały.

Region macierzysty: Region, który jeżeli jest pusty, znajduje się pod kontrolą imperium w odpowiadającym mu kolorze.

Zabij: Usuń oddział z mapy i odłóż go do rezerwy danego imperium.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Wysyłanie agentów do regionów

Kiedy podczas fazy agentów gracz deleguje swojego agenta na stanowisko w radzie, może zamiast tego delegować go do dowolnego regionu na mapie, nawet jeśli jest on zajęty.


Agent w regionie liczy się jako miasto na potrzeby podliczania punktów danego gracza. Każdy gracz może mieć na mapie maksymalnie dwóch agentów. W danym regionie może się znajdować kilku agentów, o ile nie należą do jednego gracza.


Agentów delegowanych do regionu można odwołać na początku fazy agentów według normalnych zasad. Agentów nie można umieszczać ani usuwać z mapy w żaden inny sposób.





Przykład: *Blady Kruk wysłał do tego brązowego regionu swojego agenta. Na końcu gry gracz zdobędzie punkty w oparciu o swoją lojalność względem imperium kontrolującego ten region. Na przykład, jeżeli na koniec gry ten region kontroluje Imperium Niedźwiedzia, a Blady Kruk jest mu Oddany, gracz zdobędzie za tego agenta 4 punkty.*


OBJAŚNIENIE KART


: Wszystkie atakujące i broniące się w tej walce oddziały giną. Tym sposobem można poświęcić pojedynczy atakujący oddział, by zabić całą armię obrońcy, nawet jeżeli w atakowanym regionie znajduje się fort.

 *Odwrót*: Jeżeli dane imperium nie kontroluje żadnych sąsiednich regionów, oddziały należy odłożyć do rezerwy.

: Z tego efektu można skorzystać wyłącznie przed wykonaniem akcji, wymieniając dostępną akcję na inną. Jeżeli nowe stanowisko należy do rady innego imperium, wykonuje akcję w oparciu o swoje imperium. Gra następnie toczy się dalej, kontynuując od porzuconego stanowiska zgodnie z oznaczeniami na planszy. Jeżeli nie ma wolnego stanowiska w radzie, nie można skorzystać z tego efektu.

 *Wsparcie*: Oddziały należy poruszyć z jednego dowolnego regionu kontrolowanego przez aktywne imperium do atakowanego regionu, po czym dochodzi do walki. Nie można w ten sposób dopuścić do opuszczenia podbitego regionu. Pojemność garnizonów rozpatruje się później według normalnych zasad.

: Z tego efektu można skorzystać wyłącznie przed wykonaniem akcji, wymieniając dostępną akcję na inną. Jeżeli nowe stanowisko należy do rady innego imperium, wykonuje akcję w oparciu o swoje imperium. Na żadnym z tych stanowisk nie musi znajdować się agent, o ile gracz kontroluje je oba. Gra następnie toczy się dalej, kontynuując od pominiętego stanowiska zgodnie z oznaczeniami na planszy.

: Gracz może poruszyć dowolną liczbę oddziałów z danego regionu. Nie można w ten sposób dopuścić do opuszczenia podbitego regionu.