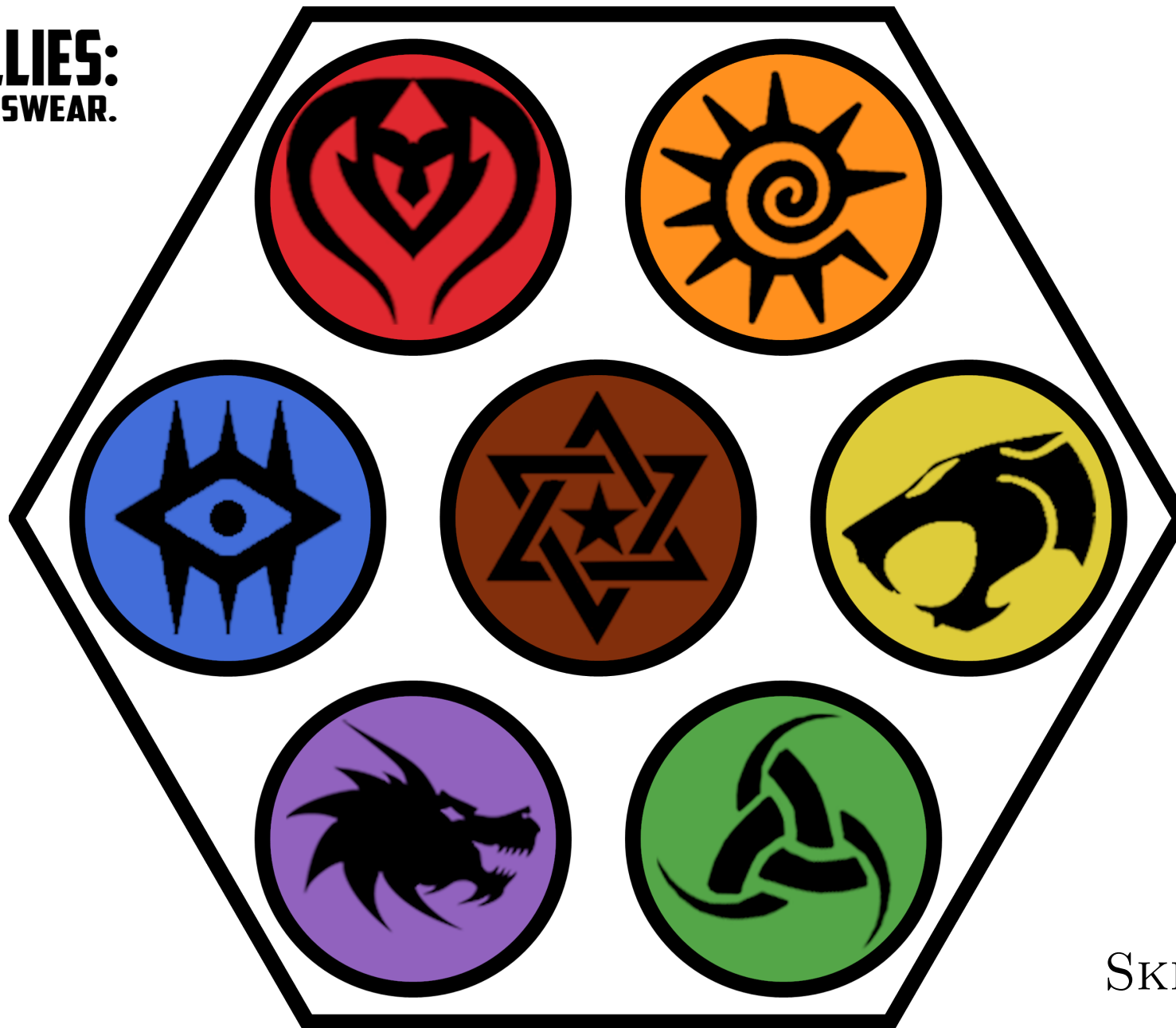


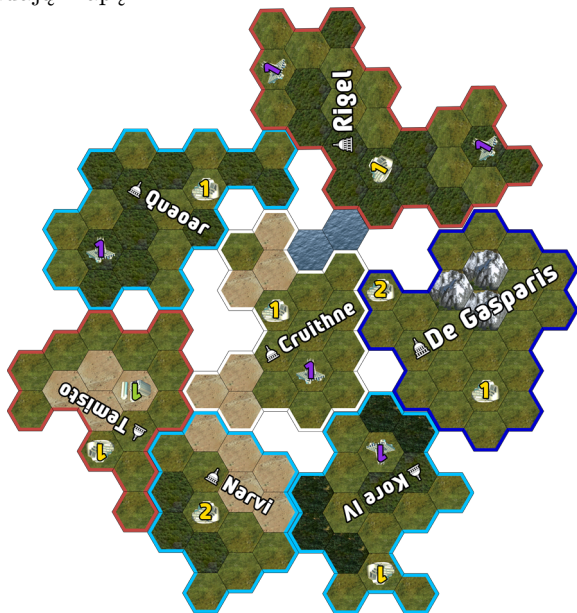
SECRET ALLIES:
COMMAND, BET, SWEAR.



SKRÓT ZASAD
v. 7+

Copyright © 2014
Jakub Kowalski, Marcin Stokwisz
All rights reserved. Wszelkie prawa zastrzeżone.

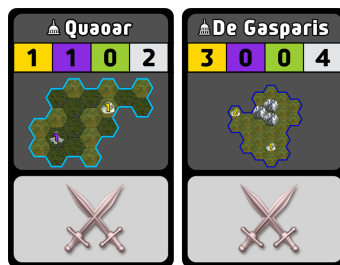
SECRET ALLIES to strategiczna, turowa gra planszowa z elementami licytacyjnymi. Plansza jest podzielona na obszary państw, każdy będący oddzielną płytką. Liczba państw na planszy zależy od liczby graczy oraz oczekiwanej długości rozgrywki. Państwa które mają wziąć udział w rozgrywce są losowane, po czym wszyscy gracze wspólnie układają mapę.



Rys 1. Przykładowy fragment mapy składający się z kilku państw.

1 Państwa

Istnieją dwa rodzaje państw: małe – dające dwa żetony surowców na turę i duże – dające trzy żetony na turę. Żetony surowców podzielone są na złoto (żółty), uran (zielony) i tytan (fioletowy). W każdej sytuacji uran i tytan można traktować jak złoto, nie można natomiast zamieniać typów surowców w żaden inny sposób. Teren państwa jest ograniczony kolorową granicą, której kolor wskazuje na tzw. prestiżową wartość państwa. Żetony prestiżu, również zyskiwane z państw, są walutą służącą do licytacji. Państwo o granicy w kolorze białym daje 1 punkt prestiżu na turę, jasnoniebieskim – 2, czerwonym – 3, granatowym/czarnym – 4.



Rys 2. Karty państw, na górze od lewej dochód: złoto, tytan, uran, prestiż.

Państwo daje graczowi dochód jeśli jest on właścicielem wszystkich kopalń w obszarze tego państwa i w granicach państwa nie ma żadnej wrogiej jednostki. Każde z państw generuje dochód maksymalnie przez 5 tur. Jeśli żaden z graczy nie panuje nad państwem, nie generuje ono dochodu.

1.1 Tajni sojusznicy i państwa neutralne, partyzanci

Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę posiadając pewne państwa, zwane tajnymi sojusznikami, o których pozostali gracze nie wiedzą. Każdy posiada taką samą liczbę sojuszników. Gracz może ujawnić swojego tajnego sojusznika. Daje mu to w tym państwie dochód równy czterokrotności dochodu ze standardowej tury (8 żetonów w przypadku małych państw, 12 w przypadku dużych). Odkrywanie sojuszników nie daje punktów prestiżu. Dochód ten można przeznaczyć na zakup jednostek na terenie tego państwa lub zostawić surowce na później. Jeśli inny gracz przejmie kontrolę nad ujawnionym sojusznikiem dostaje on dodatkowo jednorazową bonifikatę wysokości $2 \times$ dochód (tylko surowce, bez prestiżu).

Państwa neutralne są to państwa, które nie są tajnym sojusznikiem żadnego z graczy (przy standardowym ułożeniu mapy takich państw jest 50%).

1.2 Partyzantka

Każde państwo które nie zostało nigdy najechane posiada fundusze na wystawienie partyzantów, wielkości $2 \times$ swój dochód. Przywilej wystawienia partyzantki zdobywa gracz który wygra licytację. Musi on wydać całe fundusze na kupno jednostek na terenie bronionego państwa. Jednostki te

ruszają się od razu i w ciągu najbliższej tury nie mogą opuścić granic tego państwa. Każde państwo może wystawić partyzantów tylko raz.

2 Jednostki

Każda jednostka w grze opisana jest czterema parametrami: na czerwonym tle obrażenia, na zielonym zasięg strzału, na niebieskim wielkość pancerza, na szarym zasięg ruchu. Są cztery typy jednostek z czego trzy naziemne (lekkie pojazdy, czołgi, działa samobieżne) oraz helikoptery, które poruszając się mogą przelatywać nad jednostkami naziemnymi.



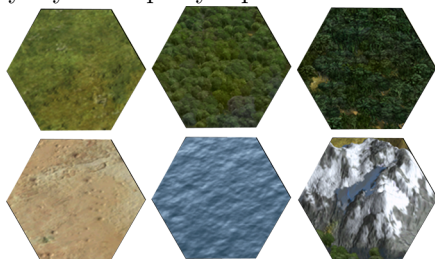
Rys 3. W górnym rzędzie jednostki podstawowe: R.V., tank, mortar, dron. W dolnym rzędzie przykładowe jednostki zaawansowane.

Każda rasa dysponuje takimi samymi jednostkami podstawowymi w takiej samej cenie: R.V jeden żeton złota, wszystkie pozostałe 2 żetony złota. Aby uzyskać dostęp do zaawansowanych jednostek o wyższych współczynnikach należy rozwinąć swoją rasę kupując odpowiednie technologie.

2.1 Ruch i tereny

Robiąc ruch jednostką gracz może ją przesunąć maksymalnie o tyle pól ile wskazuje ostatni parametr (wartość ruchu na szarym polu), a następnie zaatakować. Po wykonaniu ataku nie można ruszyć jednostki. Żeton jednostki którą wykonano ruch należy odwrócić na drugą stronę (czarny/biały kolor obwódki wskazuje czy w danej turze jednost-

ka została ruszona czy też nie). Przemieszczając jednostkę lądową nie można przejść przez pole zajmowane przez inne jednostki. Przemieszczając jednostkę latającą można przemieszczać się ponad innymi jednostkami, jednak ruch można zakończyć tylko na pustym polu.



Rys 4. Tereny. Od prawej, górny rząd: równina, las, dżungla. Dolny rząd: pustyna, woda, góry.

Tereny działają następująco:

- Równina – brak specjalnych efektów.
- Las – jednostka lądowa która chce wejść na las, musi zużyć dwa punkty ruchu (chyba, że został jej tylko jeden, wtedy może wejść na pole z lasem).
- Dżungla – jednostka lądowa która weszła na dżunglę musi się zatrzymać. Zasięg każdej jednostki znajdującej się w dżungli wynosi 1 (na jednostkę należy położyć odpowiedni żeton).
- Pustynia – jednostka lądowa która stoi na pustyni ma o 1 punkt pancerza mniej (na jednostkę należy położyć odpowiedni żeton).
- Woda – jednostka lądowa nie może wejść na to pole.
- Góry – jednostka lądowa nie może wejść na to pole. Dla jednostek latających pole to zachowuje się jak las dla lądowych.

2.2 Walka

Atak jednostki polega na zadaniu obrażeń (pierwszy parametr – czerwone pole) na dowolnym polu w zasięgu rażenia (drugi parametr jednostki – pole zielone). Gdy gracz ruchami swoich jednostek skupi na pewnej jednostce przeciwnika obrażenia równe co najmniej wartości pancerza (trzeci parametr – niebieskie tło) tej jednostki, udaje mu się ją zniszczyć. Zniszczona jednostka nie jest usuwana z planszy od razu – zostaje na nią położony wskaźnik zniszczenia i staje

się wrakiem. Wraki blokują marszrutę innym jednostkom tak jakby były jednostkami lądowymi.

Niektóre jednostki posiadają rozdzielane obrażenia, czyli dwie lub trzy liczby wpisane na czerwonym polu. W takim przypadku jednostka może zaatakować dwie lub więcej jednostek przeciwnych rozdzielając obrażenia zgodnie z tym jak podano w jej parametrach, może też standardowo skupić cały swój ogień na jednym przeciwniku. W sytuacji gdy w polu zasięgu strzału również znajdują się dwie liczby, pierwsza z nich oznacza zasięg ataku wpisanego jako pierwszy, zaś druga ataku wpisanego jako drugi.



Rys 5. Jednostki Elfów niszczą obie jednostki Orków. Szybki czołg rozdziela swoje obrażenia, Moździerz atakuje lekki pojazd, a pozostałe jednostki skupiają swój ogień na wrogim czołgu.

3 Licytacje

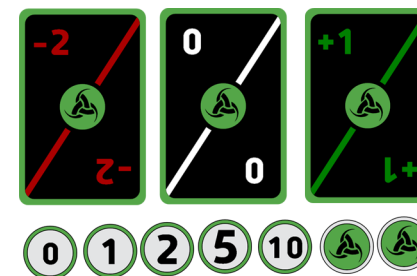
Podczas każdej z licytacji, każdy gracz ma pewien bonus/karę (czasem równe 0) wynikające z jego poziomu technologicznego lub sytuacji na planszy. Gracze wybierają pewną ilość punktów prestiżu ze swoich żetonów i kładą (zakryte przed innymi graczami) na swojej karcie bonusu. Gdy wszyscy skończą obstawiać, żetony są ujawniane. Po zsumowaniu wyniku z żetonów i modyfikatora (bonusu/kary) wyznacza się wynik licytacji, przy czym jeśli gracz obstawił 0, to jego bonusy się nie liczą. Jeśli wynik jest niejednoznaczny (wystąpiły remisy), następują dogrywki.

W zależności od tego czy celem licytacji jest ustalenie porządku między graczami czy tylko wyłonienie zwycięzcy, rozgrywa się tylko dogrywki istotne dla ostatecznego wyniku. Gracze którzy dysponują technologią dyplomacja

wygrywają remisy jeśli postawili więcej niż 0.

W dogrywce biorą udział wszyscy gracze którzy osiągnęli ten sam rezultat (a więc w grze pomiędzy czterema graczami mogą wystąpić dwie niezależne dogrywki). Ponownie obstawiają swój prestiż, przy czym tym razem bonusy nie są doliczane przy obliczaniu rezultatu (dyplomacja również nie działa). Jeśli po dogrywce wciąż jest remis, decyduje aktualna kolejność graczy.

Postawiony prestiż przepada bez względu na ostatecznie uzyskany rezultat.



Rys 6. Przykładowe karty bonusów/kar do licytacji oraz żetony prestiżu.

4 Rozgrywka: Tura zerowa

Zerowa tura rozgrywki polega na stworzeniu planszy, wyboorze ras i przypisaniu graczom ich tajnych sojuszników. Najpier gracze (po wybraniu wielkości mapy na której chcą grać) losują państwa które będą brały udział w grze i wspólnymi siłami tworzą planszę, na każdym państwie kładąc żeton partyzantów. Następnie każdy losuje rasę (można też umówić się na wybór ras lub losowanie dwóch i odrzucenie niepasującej) i bierze żetony prestiżu warte 10 punktów.

W tym momencie kończą się kroki przygotowawcze i następuje licytacja o kolejność, podczas której musi zostać ustalony ścisły porządek między wszystkimi graczami (modyfikator każdego z graczy wynosi 0). Ponieważ nie istnieje żadna wcześniej ustalona kolejność, dogrywki przeprowadza się do skutku (można przyjąć zasadę, że po trzeciej dogrywce między tymi samymi graczami kolejność jest losowana, tzn. każdy rzuca kostką).

4.1 Wybór sojuszników

Po ustaleniu kolejności następuje przyznanie graczom ich sojuszniczych państw. Rozpoczyna się od pierwszego gracza i dużych państw. Gracz ten z kart tajnych sojuszników dużych państw losuje dwie karty. Jedną z nich zachowuje (będzie to jego pierwszy tajny sojusznik), natomiast drugą wtasowuje z powrotem. Gracz ma możliwość dokupienia dodatkowych kart (maksymalnie dwóch) do wyboru za 2 punkty prestiżu sztuka. Następnie tak samo postępują kolejni gracze. Jeśli przy wybranych ustawieniach gracze mają więcej niż jednego dużego sojusznika, proces ten się powtarza. W momencie w którym ostatni z graczy ma otrzymać ostatnie duże państwo – losuje tylko jedną kartę – nie ma możliwości wyboru i nie ma możliwości dokupienia dodatkowej. Po zakończeniu rozdysponowywania dużych państw sojuszniczych, proces ten powtarza się dla małych państw, dokładnie ten sam sposób z tą różnicą, że zwiększenie możliwości wyboru kosztuje 1 punkt prestiżu za każde państwo.



Rys 7. Przykładowe karty tajnych sojuszników.

4.2 Ujawnianie sojuszników

Gracz który przegrał kolejność musi wybrać dowolną kartę sojuszniczego państwa i ujawnić ją przed innymi graczami. W tym momencie otrzymuje on kartę danego państwa, którą kładzie przed sobą (stroną z mieczami do góry). Na karcie kładzie kostkę dochodu tak, aby na górze znajdowała się cyfra 5. Następnie bierze z banku czterokrotność surowców wydobywanych przez to państwo (złoto, uran, tytan – bez prestiżu) i kładzie je na karcie państwa lub pod nią.

W tym momencie gracz może wydać dowolną część posiadanych na państwie surowców na zakup jednostek podstawowych. Jednostki podstawowe są dostępne od początku rozgrywki i wspólne dla wszystkich ras. Ich statystyki oraz koszty znajdują się powyżej drzewka technologii każdej z ras. Zakup jednostki oznacza oddanie do banku jej kosz-

tu i położenie odpowiedniego żetonu (białą stroną do góry) na dowolnym obszarze w granicach państwa (z wyjątkiem tego, że na górach można postawić jedynie jednostki latające). Jeśli jednostka została postawiona na pustyni lub dżungli należy położyć na niej odpowiedni znacznik. Wszystkie jednostki podstawowe kosztują jedynie złoto, co oznacza, że można za nie płacić żetonami wszystkich surowców.

Po skończeniu zakupów, gracz kończy proces odkrywania państwa. Teraz odkryć swoje państwo gracz musi który jest przedostatni, itd. aż do pierwszego gracza. Gdy wszyscy gracze odkryją swoje państwa następuje pierwsza tura standardowej rozgrywki.

5 Rozgrywka: Faza walki

Na początku każdej nowej tury (rozpoczynającej się fazą walki) następuje licytacja o kolejność między graczami. W przypadku remisu, o dogrywce decyduje kolejność z poprzednie tury.

5.1 Subtury

Gracz który jest pierwszy nie wykonuje od razu ruchu wszystkimi swoimi jednostkami. Tura walki podzielona jest na tzw. subtury i na początku każdej rozgrywki gracze dysponują dwoma subturami po 6 ruchów każda. Oznacza to, że w rozgrywce na trzech najpierw pierwszy gracz wykona swoje sześć ruchów, później drugi, później trzeci, później znów pierwszy, drugi i trzeci. Liczba subtur oraz ruchów w każdej subturze może w późniejszych fazach ulec zmianie z powodu technologii zwiększających te wartości.

Aby zniszczyć jednostkę przeciwnika należy zadać jej obrażenia równe co najmniej wartości jej pancerza w ciągu jednej subtury.

5.2 Atak na państwo

Atak na państwo następuje gdy jednostki jednego z graczy wjadą na teren państwa (które nie jest jego ujawnionym sojusznikiem) na którym znajduje się żeton partyzantów. W jednej subturze można zaatakować tylko jedno państwo, pod warunkiem, że nie jest to ostatnia subtura w czasie tej

fazy walki (w ostatniej subturze ostatniego gracza nie może on zaatakować żadnego państwa). W momencie ataku żeton partyzantów zostaje ściągnięty z planszy i następuje licytacja o partyzantów. W tej licytacji ważne jest tylko to, kto wygra.

Atakujący na państwo dające n prestiżu otrzymuje bazową karę równą $-n - 2$. Jeśli zaatakowane jest państwo neutralne, pozostali gracze otrzymują bazowy modyfikator zero. Jeśli zaatakowane zostało państwo innego gracza, dostaje on bonus $+1$, zaś wszyscy inni „obrońcy” karę $-n - 1$. Do tych modyfikatorów dochodzą modyfikatory wynikające z technologii. Jeśli nikt nie przekroczył zera nie następuje dogrywka, a partyznaci się nie pojawiają.

Jeśli zwycięzca został wyłoniony, to wystawia on jako partyzantkę swoje jednostki i ma możliwość wykonania nimi ruchu od razu w momencie wystawienia (z czego nie musi skorzystać wszystkimi wystawionymi jednostkami), przy czym bez względu na to czy ruch zostaje wykonany od razu czy nie, jednostki partyzantów nie mogą w tej turze opuścić granic bronionego przez siebie państwa.

6 Rozgrywka: Faza ekonomiczna

Faza ekonomii przebiega w kolejności odwrotnej od zaliczowanej, tzn. od ostatniego gracza do pierwszego. Dzięki temu gracze, którzy wygrali kolejność, posiadają większą wiedzę o poczynaniach przeciwników. Faza ekonomii pozwala graczom na wydawanie zasobów poprzez kupowanie jednostek i technologii oraz transfer surowców pomiędzy państwami.

6.1 Podsumowanie tury walki i warunek zwycięstwa

Najpierw ściągnięte zostają żetony wraków i następuje aktualizacja stanu posiadanych państw. Jeśli gracz zdobył państwo to otrzymuje jego kartę, jeśli stracił nad nim jednoznaczne panowanie to karta jest odsuwana na bok. Na torze zwycięstwa gracz kładzie żeton swojej rasy na polu odpowiadającym sumie prestiżu wszystkich jego państw. Jeśli wartość ta jest równa co najmniej wartości na polu z żetonem zwycięstwa (zależne od ustawień planszy) – gracz

wygrał, zaś pozostałe miejsca wyznaczone są kolejnością na torze.

Jeśli część państw graczy przestała już generować dochód, na torze umieszcza się drugi żeton rasy, na polu w którym znajduje się obecny dochód. Gracz otrzymuje tyle punktów prestiżu ile wskazuje jego obecny dochód pomniejszony o marnotrawstwo (które jest tym wyższe im więc prestiżu na turę zyskuje gracz) – co jest wskazywane przez liczbę po prawej stronie pola. Następnie każde państwo, które generuje dochód otrzymuje surowce (takie jak ma wyszczególnione na karcie). Surowce generowane przez państwo są dostępne tylko na terenie tego państwa. Po pobraniu żetonów należy obrócić kostki dochodu znajdujące się na państwach i wskazujące pozostałe tury wydobywania, na liczbę o 1 mniejszą (X jeśli była to ostatnia tura wydobywania).

15	12	14	11	12	10	11	9	8	7	6	5	4
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Rys 8. Tor zwycięstwa z zaznaczonym dochodem prestiżowym trzech graczy (częściowe wyczerpanie w przypadku Elfów i Orków).

Gracze wykonują zakupy po kolei, w kolejności odwrotnej od zaliczowanej, tzn. zaczyna gracz ostatni. Gracz którego jest kolejka wykonuje następujące kroki:

Zakup technologii W każdym państwie można kupić jedną technologię. Więcej o technologiach w rozdziale 8 *Technologie*.

Zakup jednostek Gracz może kupować wszystkie jednostki dla których spełnia wymagania technologiczne, tzn. posiada technologię umożliwiającą produkcję danej jednostki i posiada w puli wolny żeton. Jeżeli wszystkie żetony danej jednostki znajdują się już na mapie, nie można jej kupić do czasu aż któraś z tych jednostek nie zostanie zniszczona i jej żeton wróci do puli.

Jednostkę kupuje się zawsze w określonym państwie co oznacza, że jej koszt należy w całości zapłacić z surowców zgromadzonych w skarbcu tego państwa. Po uiszczeniu opłaty jednostkę można postawić na dowolne niezajęte pole

w granicach danego państwa.

Transfer surowców Gracz który nabył technologię *Trade* może przemieszczać surowce pomiędzy swoimi państwami, przekładając żeton do skarbcza innego państwa. Transport surowców nie jest natychmiastowy – jest to ostatni krok fazy ekonomicznej co oznacza, że przemieszczony surowiec można wykorzystać dopiero w następnej turze. Państwo które przynosi sumaryczny dochód n (suma pozyskiwanego złota, tytanu i uranu) może w każdej turze wysłać $n - 1$ sztuk dowolnych posiadanych w skarbcu surowców (niekoniecznie do jednego państwa) i przyjąć n sztuk surowców od innych państw.

7 Rozgrywka: Faza Odkrywania

Ostatnią fazą tury jest faza odkrywania sojuszników. Faza ta, podobnie jak poprzednia, rozgrywana jest w kolejności odwrotnej do zaliczowanej. W trakcie tej fazy każdy z graczy może odsłonić jednego ze swoich tajnych sojuszników, nie jest to jednak obowiązkowe.

Odkrywanie państw przebiega tak samo jak opisano w punkcie 4.2 *Ujawnianie sojuszników* z tą różnicą, że ujawniając państwo w późniejszych etapach rozgrywki gracz ma dostęp do bardziej zaawansowanych jednostek które może wystawić.

8 Technologie













Każda z ras ma przypisane drzewo rozwoju technologicznego. W trakcie rozgrywki, gracze mogą rozwijać swoją rasę kupując technologie.

W każdym ze swoich państw (swoich, tzn. takich nad którymi gracz posiada pełną kontrolę) gracz może kupić maksymalnie jedną technologię, dla której, w momencie zakupu spełnia wszystkie wymagania. Aby kupić technologię gracz musi zapłacić jej koszt w surowcach z banku tego państwa oraz koszt w prestiżu z puli ogólnej. Jeśli technologia kosztuje wyłącznie prestiż, w dalszym ciągu należy jednoznacznie określić państwo w którym jest ona kupowana.

Aby spełnić wymagania technologii należy posiadać wszystkie technologie, które w drzewku technologicznym rasy, wskazują ją strzałkami. Jeśli do tej technologii nie do-

chodzą żadne strzałki, to należy mieć kupionych tyle (dowolnych) technologii ile wskazują kolbki nad daną technologią. Technologie w pierwszym rzędzie, do których nie dochodzą żadne strzałki i nie mają żadnych kolbek, można kupować od początku rozgrywki.

Po zakupie technologii należy umieścić jej płytkę w odpowiednim miejscu drzewka, od tego momentu technologia zaczyna działać. Oznacza to, że można kupować dalsze technologie zależne od tej właśnie nabytej, oraz jednostki przez nią udostępniane. Jeśli z technologią wiąże się jednorazowa akcja (np. podejrzenie państw neutralnych), należy ją wykonać od razu.

-  +1 do licytacji o kolejność
-  +1 do licytacji o partyzantów jeśli gracz jest agresorem
-  +1 do licytacji o partyzantów jeśli gracz nie jest agresorem
-  W przypadku remisu, gracz z wyższym poziomem dyplomacji wygrywa (bez dogrywki)
-  Dodaje +1 złota na zakup partyzantów
-  Dodaje kolejną subturę
-  Zwiększa ilość ruchów w każdej subturze o 2
-  Pozwala na odłożenie realizacji subtury na późniejszą kolejke gracza
-  Pozwala podejrzyć losową połowę (zaokrąglone w dół) neutralnych kart państw.
-  Po zakończeniu wszystkich zakupów pozwala podejrzyć prestiż jednego z graczy.
-  Daje dwa punkty prestiżu.
-  Pozwala na transport surowców pomiędzy państwami.