

FOR WM  
COMMUNIST





**REGULAMENT**

**v1.0**





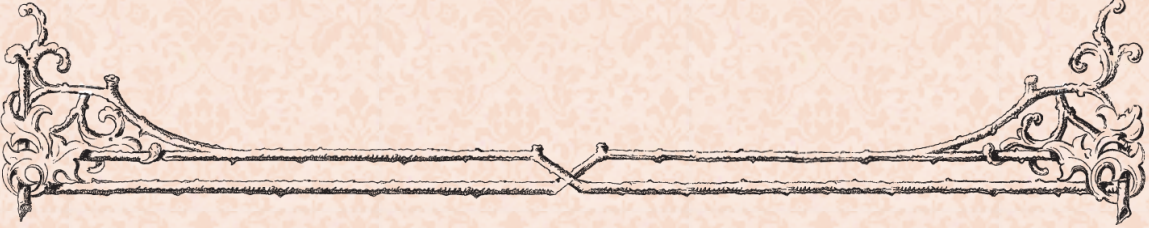
## Cuvânt înainte

**FORUM CONQUEST (FCQ)** este un joc de strategie pe ture asemănător cu Risk, în care minim 6 jucători se vor lupta pe o hartă folosind armate (unități/pioni) pentru cucerirea unor teritorii, mutând pe rând prin scrierea ordinelor pe forum (de unde și numele jocului). Piesele jocului cuprind o hartă, câte o unitate de atac și apărare, bani și cărți speciale cu diverse efecte. Teritoriile cucerite produc bani în fiecare tură, cu care pot fi cumpărate unități ce pot fi folosite pentru cucerirea altor teritorii. Luptele sunt guvernate de o matematică simplă, fără variabile, rezultatul fiind obținut doar prin diferență, în baza numărului și caracteristicilor unităților.

Elementele aleatorii sunt reduse, iar toate piesele și mutările jucătorilor sunt la vedere, astfel încât să nu existe posibilitatea de a trișa. Jocul este condus de un Game Master (ale cărui responsabilități sunt legate numai de organizare), rol îndeplinit pe rând de fiecare dintre jucători pe toată durata jocului.

Tematica jocului este, în acest regulament, una medievală, familiară, dar, prin specificul jocului, poate fi schimbată ușor de la joc la joc, în funcție de preferințele jucătorilor, prin schimbarea denumirilor și designul hărții. Astfel, pot exista jocuri FCQ desfășurate pe hărți inspirate din realitate (istorie, astronomie, biologie etc.) sau din alte jocuri și universuri fictive (Warcraft, Dune, Game of Thrones, Dacii și Romanii, cowboy și indieni, Star Wars, etc.). Totodată, unele opțiuni și reguli ale jocului pot fi personalizate de către jucători înaintea începerii fiecărui joc.

– *Cristan (forumul Level.ro)*





## Cuprins

Cuvânt înainte .....	5
Cuprins.....	6
<b>I. ÎN CARE ESTE DESCRIS PROCESUL DE ÎNSCRIERE ȘI SE STABILESC DETALIILE DE ÎNCEPUT .....</b>	<b>8</b>
<b>II. ÎN CARE NE SUNT PREZENTATE PIESELE DE ÎNCEPUT ȘI HARTA JOCULUI.....</b>	<b>9</b>
Harta jocului.....	9
<b>III. ÎN CARE ESTE DESCRISĂ DESFĂȘURAREA GENERALĂ A JOCULUI .....</b>	<b>11</b>
Tragerea la sorți .....	12
<b>IV. ÎN CARE AFLĂM SCOPUL JOCULUI ȘI CUM SE POATE CÂȘTIGA .....</b>	<b>13</b>
Condițiile de victorie .....	13
Pierderea jocului.....	14
Victoria în cadrul unei alianțe .....	14
<b>V. ÎN CARE SUNT PREZENTATE TERITORIILE, RESURSELE ȘI CUMPĂRAREA DE UNITĂȚI .....</b>	<b>15</b>
Abandonarea teritoriilor.....	15
Capitala .....	15
Alipirea teritoriilor .....	16
<b>VI. ÎN CARE SUNT DETALIAȚE ACȚIUNILE ȘI ORDINELE POSIBILE .....</b>	<b>18</b>
<b>FAZA 1 .....</b>	<b>18</b>
Cumpărarea de unități .....	18
Alipire teritorii .....	18
Jucare Cărți-Bonus .....	18
Conversia de cărți-bonus .....	19
Trimiterea de resurse către alți jucători (galbeni) .....	19
Trimiterea de resurse către alți jucători (cărți-bonus) .....	19
Cumpărarea de teritorii de la alți jucători .....	19
Producție Intensivă .....	20
<b>FAZA 2 .....</b>	<b>20</b>
Deplasarea unităților în interiorul granițelor (proprie sau ale unui aliat) .....	20
Traversarea unei granițe .....	21
Atacarea unui teritoriu .....	21
Abandonarea unui teritoriu.....	21
Întărirea unui teritoriu cucerit în aceeași tură.....	22
Sprrijinirea unui aliat în apărare .....	22
Sprrijinirea unui aliat în atac .....	22
<b>VII. ÎN CARE SUNT EXPLICATE LUPTELE ȘI CALCULAREA REZULTATULUI ACESTORA..</b>	<b>23</b>
Calcularea rezultatului unei lupte .....	23
Luptele între mai mulți jucători.....	24
Castelul .....	25
Posesia Temporară .....	25

**VIII. ÎN CARE AFLĂM MAI MULTE DESPRE ALIANȚE..... 26**

**IX. ÎN CARE CUNOAȘTEM RECOMPENSELE PRIMITE LA ÎNDEPLINIREA UNOR  
OBIECTIVE..... 27**

- Obiective premiate cu bani..... 27
- Obiective premiate cu cărți-bonus..... 28

**X. ÎN CARE DESCOPERIM CĂRȚILE-BONUS..... 30**

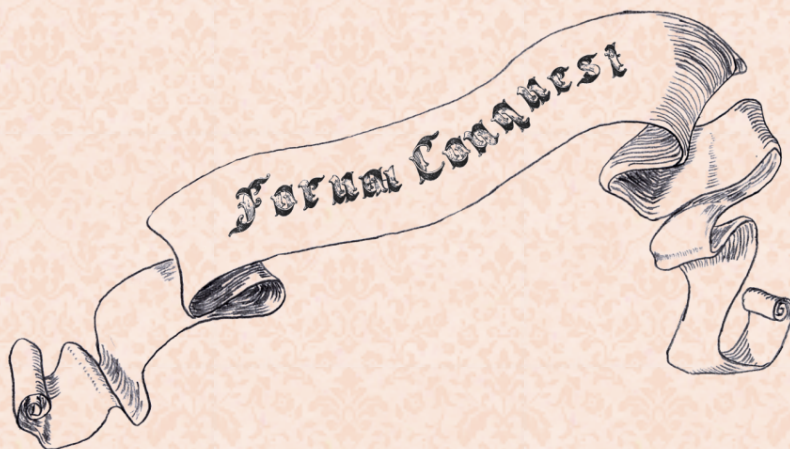
- Cărți-bonus minore ..... 30
- Cărți-bonus majore ..... 31

**XI. ÎN CARE SUNTEM OBLIGAȚI SĂ CUNOAȘTEM REGULILE DE POSTARE..... 33**

- Timpul de postare ..... 33
- Perioada de noapte ..... 34
- Eliminarea din joc ..... 34

**XII. ÎN CARE DOMNIILE VOASTRE POT SCHIMBA REGULILE JOCULUI DUPĂ VOIE..... 35**

- Detalii generale ..... 35
- Harta, teritorii, deplasare și staționare unități..... 36
- Producție, resurse și schimburi..... 37
- Obiective și premii ..... 38
- Lupte și alianțe..... 40
- Evenimente globale..... 41
- Modul de joc „Cutthroat” ..... 42



## I. În care este descris procesul de înscriere și se stabilesc detaliile de început

Cel care inițiază jocul va deschide un thread pentru discuții referitoare la joc. Aici se vor înscrie și jucătorii.

Inițiatorul jocului va deveni GM (Game Master/arbitru/organizator) pentru începutul jocului și tura preliminară, după care toți jucătorii vor îndeplini rolul de GM pe rând, câte o tură prin rotație, în ordinea stabilită inițial pentru alegerea teritoriilor (dacă un jucător este eliminat, este scutit de la această îndatorire). Opțional, dacă GM-ul inițiator își exprimă disponibilitatea, sau dacă nu va participa efectiv la joc, el se poate ocupa singur de joc până la sfârșitul acestuia. Responsabilitățile GM-ului în timpul jocului includ tragerea la sorți a ordinii jucătorilor, sumarizarea mutărilor și actualizarea hărții după fiecare tură.

Jucătorii vor discuta și modifica de comun acord anumite detalii: număr de jucători, timp de postare, harta, folosirea cărților speciale, condiții de victorie etc. ([vezi Cap. XII](#)).

Jocul începe în momentul în care se înscriu un număr (par) suficient de jucători (minim 6, preferabil 8 sau mai mulți). Condițiile de victorie se stabilesc în funcție de numărul acestora.

Se va crea un alt thread dedicat desfășurării jocului, în al cărui prim post vor fi postate regulile (cele generale și cele specifice jocului respectiv, cu detaliile agreeate de jucători) și harta. În acest thread se vor posta exclusiv mutările jucătorilor și rezumatele turelor. Pentru discuții, comentarii, obiecții sau solicitări pentru corectarea unor informații postate greșit, se va folosi threadul principal.

**Atenție! Cine se înscrie trebuie să aibă posibilitatea de a verifica jocul și posta măcar o dată pe zi până la sfârșitul jocului. Cine nu postează în timpul permis își pierde mutarea, iar după 3 ture consecutive este eliminat din joc.**



## II. În care ne sunt prezentate piesele de început și harta jocului

Fiecare jucător va începe jocul cu:

- 4 teritorii;
- 1 unitate de atac (Atac +2, Defensivă +1) – *Cavaler*;
- 1 unitate de apărare (Atac +1, Defensivă +2) – *Lăncier*;
- 1 unitate suplimentară la alegere (*Cavaler* sau *Lăncier*);
- 1 clădire de apărare (Defensivă +3) – *Castel* – care va fi plasată pe unul dintre teritorii, ce va deveni astfel Capitală;
- 1 Carte-Bonus aleasă aleatoriu.

### Harta jocului

Jocul se desfășoară pe o hartă este împărțită în teritorii hexagonale și, în funcție de opțiunile stabilite la începutul jocului, în regiuni mai mari, ce cuprind mai multe teritorii. Aceste regiuni vor oferi diferite bonusuri la cucerirea completă.

GM-ul inițiator va propune o hartă ce va fi discutată ulterior sau aceasta va fi creată în urma discuțiilor între jucători. După ce toți jucătorii au căzut de acord, va fi afișată harta goală, pe care se va desfășura apoi jocul.

Nu există o hartă prestabilită, aceasta putând fi personalizată în orice fel de către jucători, singura cerință fiind ca aceasta să fie împărțită în teritorii. De la joc la joc se pot concepe hărți total diferite, de la tematică (SF, fantasy, istorică, modernă) până la configurația teritoriilor și regiunilor, putând fi incluse chiar și câteva elemente adiționale care să ofere diverse bonusuri sau penalizări sau chiar pot constitui obstacole de netrecut. Câteva exemple:

- **Munți:** aceste teritorii nu pot fi traversate și nu pot fi cucerite.
- **Ape (oceane, lacuri):** aceste teritorii nu pot fi cucerite, dar pot fi traversate, câte o căsuță pe rând. Costul oricărei acțiuni în și din aceste teritorii crește cu +1 AP.
- **Dealuri:** costul oricărei acțiuni în și din aceste teritorii crește cu +1 AP. Orice jucător care se apără în aceste teritorii beneficiază de bonus Def. +2. Orice atac din acest teritoriu beneficiază de un bonus Atac +2.



## Regulament Forum Conquest

- **Mlaștini:** Costul oricărei acțiuni în și din aceste teritorii crește cu +2 AP. Orice jucător care se apără aici primește bonus Def. +4. Orice atac din acest teritoriu suferă o penalizare Atac -2.
- **Ferme:** acest teritoriu produce +1 galben în fiecare tură.
- **Păduri:** oferă un bonus de apărare Def. +3.
- **Poduri, trecători:** oferă un bonus de apărare Def. +4.
- **Drumuri:** costul oricărui atac în și din aceste teritorii scade cu -1 AP.

Harta va fi actualizată de GM după fiecare fază cu numărul de unități din fiecare teritoriu și posesia lor, cu culori distincte pentru fiecare jucător. Harta va fi afișată pe forum și de asemenea va fi pusă la dispoziție pentru download într-un format editabil de toată lumea (Photoshop, Excel).

Jucătorii sunt responsabili cu urmărirea jocului și eventual să-și întocmească propria hartă pe durata unei faze, până la rezumatul și harta actualizată întocmite de GM la sfârșitul fiecărei faze.

### III. În care este descrisă desfășurarea generală a jocului

Jocul este structurat pe ture, fiecare împărțită la rândul ei în două faze. Jucătorii își vor efectua mutările pe rând, în fiecare fază, scriind pur și simplu ordinele pe forum. Ordinea de mutare, dacă nu se stabilește altceva înainte de începutul jocului, se schimbă o dată la două ture; aceste două ture se desfășoară în sistem „tur-retur”, adică ordinea se menține și în a doua tură, dar în sens invers (ultimul jucător din prima tură devine primul jucător din a doua tură).

Înainte de începerea jocului, va avea loc o etapă preliminară cu două faze:

- **Stabilirea ordinii pentru alegerea teritoriilor** – GM-ul inițiator trage la sorți ordinea jucătorilor pentru alegerea teritoriilor și culoarea cu care va fi reprezentat fiecare pe hartă (aleatoriu). De asemenea, se distribuie cărțile-speciale, fie tot prin tragere la sorți de către GM, fie prin **sistemul de fișiere parolate** – în acest caz, jucătorii vor alege cartea fără să vadă lista de opțiuni, atunci când le vine rândul să aleagă teritoriile, urmând ca la sfârșit, GM-ul să afișeze parola, iar toți jucătorii vor afla cartea ce le revine conform alegerii făcute.
- **Alegerea teritoriilor în două ture** – jucătorii își aleg teritoriile de început, pe rând, în sistem tur-retur, câte două teritorii în prima tură, apoi ultimele două teritorii în ordine inversă în cea de-a doua tură. În orice moment pe durata turelor pentru alegerea teritoriilor, jucătorii își pot desemna Capitala prin plasarea Castelului și își pot alege un număr din lista de cărți-bonus. De asemenea, își vor plasa unitățile de început în teritoriile alese, cu excepția Capitalei.

După ce toți jucătorii și-au ales teritoriile și Capitala, începe jocul propriu-zis. GM-ul trage la sorți ordinea jucătorilor pentru primele două ture (tur-retur) și anunță începutul jocului. Fiecare tură va fi împărțită în două faze astfel:

- **Faza 1** – sunt generate resursele (galbeni), se cumpără unități, sunt unite teritorii, se joacă Cărțile-Bonus, se cumpără teritorii, se trimit resurse altor jucători; fiecare jucător își calculează și postează singur toate resursele și unitățile.
- **Faza 2** – se dau ordine unităților (deplasare, atac, sprijin, inactivitate) și își fac efectul Cărțile-Bonus jucate în Faza 1.

La sfârșitul fiecărei faze, GM-ul face rezumatul mutărilor și actualizează harta. În plus, la sfârșitul unei ture, GM-ul stabilește ordinea pentru următoarele două ture (dacă este cazul) și se premiază eventualele obiective atinse de jucători în acea tură (vezi paragraful următor).

### **Tragerea la sorți**

Pentru diferitele momente ale jocului în care trebuie să se folosească un element aleatoriu (cum ar fi stabilirea ordinii pentru mutare, sau decernarea unui premiu – bani, cărți-bonus –, conversia cărților-bonus sau chiar și alegerea culorilor și teritoriilor de început), GM-ul poate folosi fie un site de randomizare (random.org), fie un sistem ce permite jucătorilor să facă singuri alegerea, dar fără a cunoaște opțiunile dinainte.

Pentru acest lucru, GM-ul scrie opțiunile disponibile într-un fișier .txt pe care îl parolează și-l distribuie tuturor jucătorilor. Apoi, jucătorul (sau jucătorii, după caz) alege un număr corespunzător opțiunilor din fișier, după care GM-ul afișează parola și jucătorul poate vedea exact ce opțiune a ales. În felul acesta, se elimină complet orice posibilitate de influențare a rezultatului.

În funcție de preferințe, pot fi pregătite fișiere parolate încă de la începutul jocului pentru majoritatea evenimentelor posibile (ordinea la mutare, premiarea diferitelor obiective etc.), urmând ca la momentul potrivit să fie afișată doar parola fișierului adecvat, sau pot fi pregătite pe loc, la momentul alegerii.

## IV. În care aflăm scopul jocului și cum se poate câștiga

Scopul jocului este cucerirea unui anumit număr de teritorii prin orice mijloace. Victoria poate fi obținută atât individual, cât și în cadrul unei alianțe formată în timpul jocului ([vezi Cap. VIII](#)). Se pot organiza și jocuri exclusiv pe echipe sau exclusiv individuale, iar unele jocuri se pot desfășura având ca unic scop eliminarea adversarilor ([vezi Cap. XII](#)).

### Condițiile de victorie

Condițiile de victorie pot fi una sau mai multe din următoarele:

- **Cucerirea unui număr de teritorii**, care se stabilește în funcție de mărimea hărții și numărul de jucători. Numărul de teritorii necesar se calculează (rotunjit) astfel:

$$\text{Nr. teritorii victorie solo} = (\text{Nr. total teritorii} \div \text{Nr. jucători}) \times 1.6$$

Pentru victoria în echipă se stabilește un număr total de teritorii astfel încât, presupunând un număr egal de teritorii pentru fiecare jucător din echipă, fiecărui jucător să-i revină cu 5 teritorii mai puțin decât în cazul victoriei individuale.

$$\text{Nr. teritorii victorie în echipă} = (\text{Nr. teritorii victorie solo} - 5) \times \text{Nr. jucători din echipă}$$

*De exemplu, pentru un joc cu 6 jucători pe o hartă cu 96 teritorii, victoria individuală se obține cu 26 de teritorii ( $96 \div 6 \times 1.6$ ), iar o echipă de doi jucători va obține victoria cucerind în total 42 de teritorii.*

- Dacă niciun jucător nu a cucerit numărul necesar de teritorii pentru victorie, **jocul se oprește după curgerea a 30 de ture**, moment în care este declarat câștigător jucătorul care deține cel mai mare număr de teritorii. În caz de egalitate, se iau în considerare următoarele criterii, pe rând, pentru departajare: numărul unităților rămase, numărul de atacuri inițiate împotriva altor jucători, numărul de unități inamice distruse în atac, numărul de jucători eliminați, numărul de trupe de atac deținute).
- Dacă toți jucătorii sunt de acord la început, jocul se poate desfășura până la **eliminarea tuturor adversarilor**, fără limită de ture.

## **Pierderea jocului**

Jucătorii care nu îndeplinesc condițiile de victorie, descrise mai sus, pierd jocul. În plus, un jucător poate fi eliminat din joc înainte de sfârșitul jocului în oricare din următoarele situații:

- **Își pierde toate teritoriile**, fie prin abandon, fie prin cucerirea lor de alți jucători. Galbenii rămași și cărțile-bonus nefolosite se pierd.
- **Nu postează la timp în 3 ture consecutive**. În această situație, toate teritoriile deținute de jucător devin neutre, galbenii și cărțile-bonus rămase se pierd, Castelul este dărâmat și Capitala devine un teritoriu oarecare. Unitățile jucătorului rămân însă în teritoriile pe care le ocupă până când sunt distruse de un alt jucător.

## **Victoria în cadrul unei alianțe**

Este posibil ca jocul să fie câștigat de o alianță formată din mai mulți jucători, în următoarele condiții:

- Numărul jucătorilor din alianța câștigătoare nu poate avea mai mult de 1/4 din numărul total al jucătorilor (rotunjit în minus).
- Să nu existe o diferență semnificativă între numărul teritoriilor deținute de fiecare jucător. Astfel, raportul dintre jucătorul cu cele mai multe teritorii și cel cu cele mai puține teritorii trebuie să fie egal sau mai mic de 2:1.
- Între oricare doi jucători din alianță să fi existat, de-a lungul întregului joc, cel puțin 5 acțiuni de sprijin, de cel puțin două tipuri. Acestea pot fi: trimiterea de resurse (bani, cărți), traversarea/staționarea de trupe în teritoriul aliatului, sprijinirea atacului sau apărării, atacarea separată a unui inamic comun în cadrul unei singure ture, jucarea unei cărți-bonus de al cărei efect beneficiază aliatul.
- Oricare doi jucători din alianță să nu fi fost în război (inclusiv acțiuni de trădare care să ducă la ruperea vreunei alianțe) de mai mult de două ori de-a lungul întregului joc.

## V. În care sunt prezentate teritoriile, resursele și cumpărarea de unități

Harta este împărțită în teritorii și, opțional, în regiuni. O regiune reprezintă un grup de teritorii ce poate oferi un bonus la cucerirea completă, în funcție de opțiunile stabilite la începutul jocului.

Fiecare teritoriu deținut de jucători generează câte un 1 galben în fiecare tură, resursă cu care se pot cumpăra unități. Fiecare unitate (Cavaler sau Lăncier) costă 2 galbeni (deci practic fiecare două teritorii „produc” o unitate în fiecare tură).

Teritoriile cucerite vor fi deținute de către jucători câtă vreme în acel teritoriu este menținută cel puțin o unitate proprie.

### Abandonarea teritoriilor

Retragerea tuturor trupelor dintr-un teritoriu (*vezi Cap...VI*), fie prin deplasarea lor într-un alt teritoriu propriu, fie prin atacarea unui teritoriu vecin, are ca rezultat abandonarea teritoriului respectiv, ce va deveni neutru începând cu tura următoare.

Dacă în teritoriul părăsit este prezentă o unitate aliată, teritoriul respectiv va intra în posesia aliatului începând cu tura următoare.

### Capitala

Capitala este un teritoriu cu statut special. Beneficiază de prezența Castelului (+3 Defensivă) și produce 2 galbeni pe tură. Nu se poate uni cu alte teritorii, dar nici nu este necesară menținerea permanentă a unei unități. Aici vor fi plasate inițial toate unitățile noi.

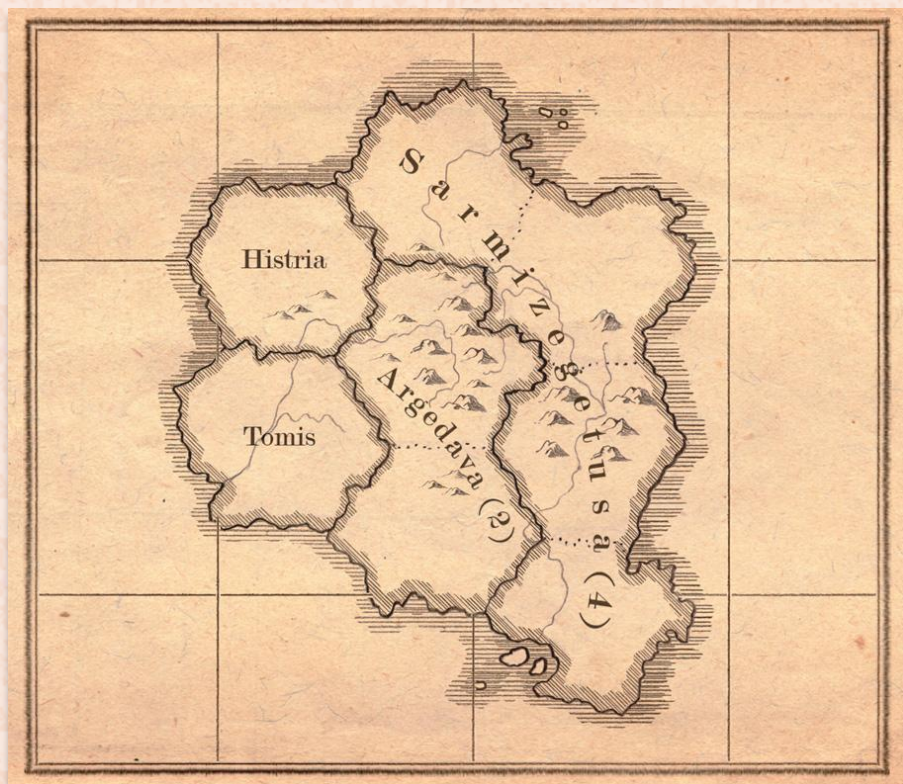
Castelul, o dată distrus, nu poate fi reconstruit. Dacă este cucerită, Capitala își pierde acest titlu și devine un teritoriu oarecare: producția de galbeni scade la 1, o unitate trebuie menținută în permanență aici, în schimb va putea fi alipit altui teritoriu de mărime identică.

Jucătorul care își pierde Capitala nu pierde jocul, cata vreme mai are și alte teritorii. El își va desemna un alt teritoriu drept Capitală, unde vor fi plasate

unitățile noi, care însă nu va mai beneficia de celelalte avantaje ale Capitalei inițiale.

### Alipirea teritoriilor

Două teritorii de aceeași mărime (cu excepția Capitalei) pot fi unite într-un singur teritoriu mai mare, la atingerea anumitor praguri de teritorii deținute, fără ca producția de galbeni să fie influențată. Astfel, un teritoriu de bază ce produce 1 galben va putea fi unit cu altul de aceeași mărime într-un singur teritoriu mai mare ce produce 2 galbeni. Două astfel de teritorii pot fi unite într-un teritoriu și mai mare, ce produce 4 galbeni, și așa mai departe, dublându-se de fiecare dată numărul de galbeni produși. Acest număr va fi menționat într-o paranteză lângă denumirea teritoriului respectiv (pentru o citire mai ușoară) și va reprezenta practic nivelul teritoriului, ca în exemplul de mai jos: Nivel 1 – *Histria, Tomis* – teritoriul de bază, Nivel 2 – *Argedava* – produce 2 galbeni, Nivel 4 – *Sarmizegetusa* – produce 4 galbeni, Nivel 8 – *toate teritoriile, dacă ar fi unite* – produce 8 galbeni.





Alipirea teritoriilor la un nivel superior este permisă la fiecare 10 teritorii de bază deținute. Astfel, teritoriile de bază pot fi unite într-un teritoriu de nivel 2 odată ce un jucător deține 10 teritorii, care pot fi unite, la rândul lor, în teritorii de nivel 4 după pragul de 20 de teritorii de bază și, în final, teritoriile de nivel 8 pot fi create la 30 de teritorii deținute.

Avantajele acestui procedeu sunt că teritoriul nou creat poate fi menținut cu o singură unitate, în loc de câte una pentru fiecare din teritoriile ce existau anterior alipirii (în exemplul de mai sus, inițial, în fiecare teritoriu ar fi trebuit menținută o unitate, deci în total 8 unități; în schimb, după unirea tuturor teritoriilor într-unul singur, este necesară una singură, celelalte 7 putând fi mutate oriunde). Totodată, pentru deplasarea și atacul unităților, toată zona va fi considerată un singur teritoriu și, astfel, din acest teritoriu se pot ataca mult mai multe teritorii decât ar fi fost posibil din oricare din teritoriile de bază existente inițial.

Dezavantajul evident este că același teritoriu poate fi atacat din mai multe direcții decât înainte și că poate fi cucerit într-un singur atac, față de câte un atac pentru fiecare din teritoriile componente, dacă nu ar fi fost alipite.

Odată alipit, un teritoriu nu mai poate fi separat în teritoriile inițiale, schimbarea este permanentă.

## VI. În care sunt detaliate acțiunile și ordinele posibile

Fiecare tură a jocului este împărțită în două faze, în cadrul cărora se pot efectua diferite acțiuni, distincte pentru fiecare fază în parte. Numărul acestora este limitat în fiecare tură, iar majoritatea acestora se efectuează în baza unor Action Points (AP). Fiecare jucător dispune de 5 AP în fiecare tură, număr ce poate fi modificat temporar prin acțiunea unor cărți speciale.

### FAZA 1

La începutul acestei faze sunt generate automat resursele (galbenii) fiecărui jucător, în funcție de numărul teritoriilor deținute. În Faza 1, jucătorii efectuează în general acțiuni administrative și pot juca cărțile speciale, după cum urmează:

#### Cumpărarea de unități

- Cost: 0 AP.
- O unitate costă 2 galbeni, indiferent de tipul acesteia.
- Toate unitățile noi apar în Capitală, putând fi deplasate în orice alt teritoriu cu ordine date în Faza 2.

#### Alipire teritorii

- Cost: 1 AP. Costul se aplică pentru fiecare alipire în parte.
- Condițiile pentru alipirea teritoriilor sunt descrise în [Cap.V](#).

#### Jucare Cărți-Bonus

- Cost: 0 AP. Se poate juca o singură carte pe tură.
- Efectul cărților se produce în Faza 2. Excepție fac anumite cărți ce își pot face efectul începând chiar din Faza 1, după cum se menționează în descrierea acestora.
- Jucătorul nu este obligat să menționeze ce teritorii sau unități sunt afectate de cărțile jucate decât în Faza 2, când îi vine rândul la mutare.

### **Conversia de cărți-bonus**

- Cost: 1 AP pentru fiecare conversie.
- Oricare trei cărți-bonus minore ([vezi Cap. X](#)) pot fi preschimbate într-o carte majoră, aleasă la întâmplare. Cartea nou obținută poate fi folosită începând cu tura următoare.

### **Trimiterea de resurse către alți jucători (galbeni)**

- Cost: 1 AP pentru fiecare transfer. Se pot efectua oricâte transferuri către oricâți jucători, în limita galbenilor și AP disponibile.
- Suma minimă ce poate fi transferată este de 5 galbeni.
- Suma maximă ce poate fi trimisă unui singur jucător într-o tură nu poate depăși 2/3 din producția totală de galbeni din acea tură a jucătorului care trimite.
- Suma de bani trimisă nu poate fi folosită de către jucătorul care o primește decât din tura următoare.

### **Trimiterea de resurse către alți jucători (cărți-bonus)**

- Cost: 2 AP pentru fiecare transfer. Se poate trimite maxim o carte unui singur jucător. Se pot efectua transferuri către mai mulți jucători, în limita cărților și AP disponibile.
- Cartea trimisă nu poate fi folosită de către jucătorul care o primește decât din tura următoare.

### **Cumpărarea de teritorii de la alți jucători**

- *Opțiunea este posibilă doar în jocurile în care nu este obligatorie staționarea permanentă a unei unități pentru deținerea teritoriilor.*
- Cost: 2 AP pentru fiecare tranzacție. Costul este suportat de fiecare din cei doi jucători implicați în tranzacție.
- Teritoriile și sumele tranzacționate nu pot fi folosite de către noii lor posesori decât din tura următoare. Dacă teritoriul tranzacționat este cucerit între timp (Faza 2) de un alt jucător, tranzacția este anulată.
- Costul unui teritoriu va fi stabilit doar de către jucătorii implicați, dar prețul trebuie să fie de minim 5 galbeni.

## **Producție Intensivă**

- Cost: 5 AP.
- Acest ordin presupune ca jucătorul să nu mai efectueze nicio altă acțiune în tura respectivă. Totodată, jucătorul primește bonus +1 Defensivă, aplicabil la orice atac suferit în Faza 2.
- După două ture consecutive în care se dă acest ordin, jucătorul primește, la începutul celei de-a treia ture, un bonus de 3 galbeni.
- Bonusul poate fi acordat de maxim 3 ori consecutiv (6 ture consecutive), după care, chiar dacă jucătorul dă acest ordin, bonusul nu mai poate fi acordat. Interdicția poate fi anulată prin efectuarea de către jucător a altor ordine în cel puțin o tură.
- Dacă jucătorul nu postează în timpul regulamentar, ordinul nu este activat implicit (chiar dacă efectele sunt aceleași – neefectuarea vreunei alte acțiuni), ceea ce poate duce la întreruperea șirului de ture consecutive necesar pentru primirea bonusului.

## **FAZA 2**

În această fază se produce efectul cărților jucate în Faza 1 (jucătorul anunță ce unități și/sau teritorii sunt afectate) și se dau ordine unităților, în funcție de AP disponibile.

- Un ordin poate fi dat unei singure unități sau unui grup de unități din același teritoriu (stack).
- Orice unitate sau grup de unități nu poate primi decât un singur ordin pe tură, așadar un jucător nu poate muta de două ori aceeași unitate într-o singură tură (ex: deplasare și atac, sau două atacuri succesive).

Ordinele posibile în această fază sunt:

### **Deplasarea unităților în interiorul granițelor (proprie sau ale unui aliat)**

- Cost: 1 AP pentru fiecare ordin.
- Se aplică atât deplasărilor interne (între granițele proprii) cât și deplasării în interiorul granițelor unui aliat.
- Nu există limită de căsuțe ce pot fi traversate.

- Pot fi mutate mai multe unități cu un singur ordin, dacă unitățile formează un grup în același teritoriu.
- Orice altă acțiune a unităților respective (trecere graniță, atac) va reprezenta un ordin separat și nu mai poate fi efectuat în aceeași tură.

### **Traversarea unei granițe**

- Cost: 2 AP.
- Se aplică deplasărilor de unități peste o graniță, indiferent dacă se intră într-un teritoriu aliat sau se revine în teritoriul propriu.
- Traversarea se poate face doar dintr-un teritoriu de graniță (adiacent) și doar pe distanța de o căsuță. Practic, pentru o unitate oarecare, deplasarea într-un teritoriu aflat dincolo de o graniță poate dura și trei ture: deplasarea până la graniță, traversarea graniței, continuarea deplasării.

### **Atacarea unui teritoriu**

- Cost 2: AP.
- Se aplică atât atacării unui teritoriu neutru, cât și în cazul unui teritoriu deținut de alt jucător.
- Atacul se poate face doar dintr-un teritoriu adiacent teritoriului atacat. Practic, o unitate nu poate ataca un teritoriu aflat la o distanță mai mare de o căsuță.

### **Abandonarea unui teritoriu**

- Cost: 1 AP adăugat la costul acțiunii ce are ca rezultat abandonarea teritoriului.
- Abandonarea teritoriului reprezintă mutarea tuturor unităților din acel teritoriu, lăsând teritoriul neocupat; acesta va deveni neutru începând cu tura următoare.
- În cazul în care unitățile sunt mutate într-un alt teritoriu propriu, costul total al ordinului devine 2 AP.
- În situația unui teritoriu aflat la graniță, costul total al ordinului este de 3 AP, în cazul în care unitățile sunt deplasate peste graniță (atac, deplasare într-un teritoriu aliat).

### Întărirea unui teritoriu cucerit în aceeași tură

- Cost: 1 AP adăugat la costul deplasării (Cost total: 2 AP).
- Se aplică în cazul deplasării de trupe într-un teritoriu cucerit în aceeași tură, fie de către jucător, fie de către un aliat.

### Sprijinirea unui aliat în apărare

- Cost: 1 AP (costul deplasării).
- Trupele proprii staționate într-un teritoriu aliat (fie într-o tură anterioară, fie prin mutarea lor în aceeași tură, dar **înainte** de atacul inamic) participă automat la luptă pentru apărarea teritoriului respectiv, împreună cu trupele aliatului, fără a fi necesar un ordin explicit.
- Nu este permisă deplasarea trupelor într-un teritoriu al unui jucător aliat în care sunt deja staționate trupe ale unui alt aliat.

### Sprijinirea unui aliat în atac

- Cost: 2 AP (costul atacului).
- Presupune atacarea unui teritoriu pentru întărirea atacului unui alt jucător în acel teritoriu, prin menționarea explicită a sprijinului la momentul postării mutării pe forum. În acest caz, trupele proprii vor fi luate în considerare împreună cu trupele aliatului la calcularea rezultatului luptei.
- Atenție: această acțiune este posibilă doar dacă jucătorul atacat nu ocupă o poziție în ordinea la mutare între cei doi atacatori (practic, cei doi aliați trebuie să ocupe o poziție pe listă de aceeași parte în raport cu poziția apărătorului, fie înainte, fie după rândul acestuia).
- Dacă ordinul nu menționează explicit sprijinirea trupelor aliatului sau ordinea la mutare nu le permite celor doi atacatori să atace împreună, conform paragrafului de mai sus, mutarea jucătorului va fi luată în calcul separat, fie ca ordin de întărire a apărării aliatului din teritoriul proaspăt cucerit, fie ca atac împotriva trupelor rămase în acel teritoriu după prima luptă. Dacă trupele astfel atacate aparțin aliatului, alianța va fi ruptă automat.
- Un jucător nu poate primi sprijin de la mai mult de un aliat.

## VII. În care sunt explicate luptele și calcularea rezultatului acestora

Mutarea unităților proprii într-un teritoriu ocupat de unități inamice are ca rezultat o luptă ce se încheie prin eliminarea completă a trupelor unuia dintre (sau chiar ambilor) jucători.

La lupte pot participa toate unitățile, chiar dacă au roluri diferite. Se poate ataca și cu trupele de apărare (Lăncieri) și se poate apăra cu trupele de atac (Cavaleri), dar eficacitatea lor va fi redusă. În continuare, vor fi denumite „trupe specializate” cele care sunt folosite conform specializării lor (Cavaler în atac, respectiv Lăncier în apărare) și „trupe auxiliare” cele care nu sunt folosite conform specializării lor (Lăncier în atac vs. Cavaler în apărare).

### Calcularea rezultatului unei lupte

Rezultatul unei lupte se obține calculând forța totală de atac (viața) a unităților atacatorului (inclusiv a aliatului, dacă este cazul), respectiv forța totală de apărare a unităților apărătorului, și scăderea lor. Sunt eliminate unități de ambele părți până când unul din jucători își pierde toate unitățile din acel teritoriu, celălalt jucător devenind câștigător cu unitățile rămase.

Practic, luând în considerare caracteristicile unităților, trupele de valori egale (Cavaler în atac vs. Lăncier în apărare, respectiv Lăncier în atac vs. Cavaler în apărare) se anihilează reciproc. În cazul trupelor de valori diferite (Cavaler în atac vs. Cavaler în apărare, respectiv Lăncier în atac vs. Lăncier în apărare), forța trupelor auxiliare va fi de doar jumătate din cea a trupelor specializate.

*Exemplu 1: Jucătorul 1 atacă cu 3 Cavaleri un teritoriu apărat de 2 Lăncieri:*

**Atac 6 - Defensivă 4 = Jucătorul 1 câștigă, păstrând 1 singur Cavaler**

*Exemplu 2: Jucătorul 2 este atacat cu 2 Cavaleri într-un teritoriu în care are 4 Lăncieri:*

**Atac 4 - Def. 8 = Jucătorul 2 câștigă, rămânând cu 2 Lăncieri**

*Exemplu 3: 3 Lăncieri atacă un teritoriu apărat de 2 Cavaleri și 1 Lăncier:*

**Atac 3 - Def. 4 = apărătorul câștigă, rămânând cu un Cavaler**

O unitate poate fi distrusă complet, sau deloc. Astfel, în situații 1 vs. 1 între unități de același fel (Cavaler vs. Cavaler, respectiv Lăncier vs. Lăncier), unitatea specializată va câștiga întotdeauna, fără alte pierderi sau penalități.

*Exemplu:* 1 Cavaler atacă un teritoriu apărat de 1 Cavaler:

**Atac 2 - Def. 1 = atacatorul câștigă fără pierderi**

În caz de egalitate, toate unitățile sunt distruse, iar teritoriul rămâne temporar în posesia apărătorului (vezi paragraful despre Posesia Temporară de mai jos).

În cazul luptelor între doi jucători ce au trupe mixte (atât trupe specializate cât și auxiliare), se va lua în calcul valoarea totală a forței acestora, iar unitățile ucise vor fi eliminate în următoarea ordine:

- Trupele specializate (Cavalerii în atac, Lăncierii în apărare);
- Trupele auxiliare.

*Exemplu:* Jucătorul 1 atacă cu 7 Cavaleri și 4 Lăncieri, iar Jucătorul 2 se apără cu 8 Lăncieri și 2 Cavaleri. Se vor elimina întâi 7 Cavaleri ai atacatorului (Atac +14) și 7 Lăncieri ai apărătorului (Def. +14), după care vor fi eliminați 2 Lăncieri ai atacatorului (Atac +2) și ultimul Lăncier al apărătorului (Def. +2), iar apoi ultimii 2 Lăncieri ai atacatorului (Atac +2) și cei 2 Cavaleri ai apărătorului (Def. +2).

*Rezultatul luptei este de egalitate, toate trupele fiind distruse, dar teritoriul rămâne în posesia apărătorului.*

### **Luptele între mai mulți jucători**

În cazul în care trupele jucătorilor sunt susținute de aliați, trupele combatanților direcți (primul atacator, respectiv apărătorul) nu vor mai putea fi distruse complet, ci doar până la ultima unitate (cea care va ocupa teritoriul atacat în caz de victorie), după care pierderile vor fi calculate aliaților. Astfel, unitățile ucise vor fi eliminate în următoarea ordine, după cum este cazul:

- Trupele specializate ale combatanților direcți (primul atacator, respectiv proprietarul teritoriului atacat);
- Trupele auxiliare ale combatanților direcți, exceptând ultima unitate a fiecăruia;
- Trupele specializate ale aliaților;



- Trupele auxiliare ale aliatului; trupele aliaților pot fi distruse complet.
- Ultima unitate a combatanților direcți.

Combatantul direct care câștigă lupta păstrează teritoriul. Dacă este cazul, trupele aliate care au supraviețuit rămân în acel teritoriu până la primirea unui nou ordin.

## **Castelul**

Dacă teritoriul atacat este Capitala unui jucător, Castelul (Def. +3), acesta va fi distrus înaintea oricărui altor trupe ale apărătorului. Ca și în cazul unităților, Castelul poate fi distrus complet sau deloc. Astfel, sunt necesare unități atacatoare de o forță cel puțin egală cu cea a Castelului pentru a-l distruge, după care se vor calcula pierderile unităților în mod normal pentru cucerirea Capitalei.

## **Posesia Temporară**

În cazul unei lupte între unități cu forță egală, toate unitățile sunt distruse, iar teritoriul rămâne în posesia temporară a apărătorului timp de încă o tură (spre deosebire de abandonarea unui teritoriu, survenită în urma părăsirii lui voluntare – [vezi Cap. VI](#)), în care apărătorul își poate aduce o unitate pentru a staționa permanent.

Pe durata turei de Posesie Temporară, trupele unui aliat pot staționa în teritoriu, dar nu pot păstra posesia pentru apărător dacă acesta nu-și aduce o unitate proprie. De asemenea, teritoriul poate fi atacat de un alt jucător la fel ca orice alt teritoriu.

După trecerea acestei ture, dacă apărătorul n-a mutat cel puțin o unitate înapoi în teritoriu, acel teritoriu va deveni neutru sau va reveni aliatului care a păstrat o unitate acolo, după caz.

## VIII. În care aflăm mai multe despre alianțe

Un jucător poate stabili o alianță cu orice alt jucător sau jucători. Aceste înțelegeri se stabilesc în privat (PM), nefiind obligatorie anunțarea lor prealabilă. Ele devin cunoscute tuturor jucătorilor și intra în vigoare din momentul în care are loc prima acțiune de colaborare.

O alianță presupune că trupele unui jucător vor fi luate în calcul de partea aliatului în orice luptă comună și, de asemenea, că vor avea drept de liberă trecere pe toate teritoriile aliatului. Jucătorul menționează în postarea sa, în momentul în care dă ordinul, că trupele pe care le mută sau cu care atacă sunt în sprijinul altui jucător și vor fi luate în considerare ca atare, acceptându-se implicit existența unei înțelegeri între acești jucători.

Dacă jucătorul care trebuie să primească sprijin sau în teritoriul căruia intră trupele primului jucător nu este de acord cu acest lucru (fie jucătorii nu s-au înțeles înainte, fie nu respectă înțelegerea anterioară), este suficient să menționeze acest lucru pe thread-ul de discuții al jocului, iar mutarea primului jucător va fi considerată ostilă. Astfel, o alianță „cu forța” nu este posibilă.

De asemenea, sunt permise schimburile sau donarea de resurse între jucători (galbeni sau Cărți-Bonus), care vor avea loc în Faza 1 a unei ture ([vezi Cap. VI](#)). Resursele trimise vor putea fi folosite de jucătorul care le primește începând din tura următoare. Un jucător poate fi aliat cu mai mulți jucători și poate primi trupele acestora în propriile teritorii, dar, pentru ușurința calculului și pentru a evita supraaglomerarea hărții, într-un teritoriu dat nu se pot afla decât trupele unui singur aliat (pe lângă cele ale jucătorului).

**Important:** un jucător care a primit acceptul de a sprijini sau de a traversa cu unități teritoriul altui jucător **nu are nicio limitare sau obligație din punctul de vedere al mecanicilor de joc** în aceeași privință, el putând întoarce armele oricând împotriva aliatului, fără acțiuni sau avertismente prelabile. Astfel, este posibil ca un jucător care traversează teritoriile unui jucător aliat să atace orice teritoriu la care are acces, inclusiv Capitala. Sau ca un jucător care a sprijinit un alt jucător pentru cucerirea sau apărarea unui teritoriu să întoarcă armele împotriva aliatului în tura următoare pentru însușirea respectivului teritoriu. Trebuie ținut însă cont de faptul că orice act ostil împotriva aliatului rupe automat alianța, deci dispare posibilitatea de deplasare nelimitată pe teritoriul acestuia.

## **IX. În care cunoaștem recompensele primite la îndeplinirea unor obiective**

Pe parcursul jocului, un jucător poate primi diferite bonusuri la îndeplinirea unuia sau mai multor obiective, fără limită. Bonusul va fi acordat începând cu tura următoare celei în care a fost îndeplinit obiectivul, premiile constând în bani, cărți-bonus sau chiar ambele.

### **Obiective premiate cu bani**

- **Cucerirea Capitalei unui alt jucător**
  - Premiu: 1 galben pentru fiecare teritoriu pe care îl mai deține jucătorul care și-a pierdut capitala plus 1 galben pentru fiecare 2 unități pe care le mai deține peste numărul minim necesar pentru menținerea acestor teritorii
  - Se acordă doar pentru Capitala inițială.
- **Cucerirea de teritorii în trei ture consecutive de la același jucător**
  - Premiu: 1 galben pentru fiecare unitate auxiliară și 1 galben pentru fiecare două unități specializate (rotunjit în minus) pierdute în atacurile respective.
- **Cucerirea de teritorii de la doi jucatori diferiți într-o singură tură**
  - Premiu: 1 galben pentru fiecare unitate auxiliară și 1 galben pentru fiecare două unități specializate (rotunjit în minus) pierdute în atacurile respective.
- **Uciderea unui anumit număr de unități inamice prin atacare**
  - Premiu: 1 galben pentru fiecare 4 unități inamice ucise.
  - Nu se iau în considerare unitățile inamice distruse în apărare.
- **Pierderea unui anumit număr de unități proprii în apărare**
  - Premiu: 1 galben pentru fiecare 6 unități inamice ucise.
  - Nu se iau în considerare unitățile inamice distruse în atac.

## Obiective premiate cu cărți-bonus

- **Primul jucător care atacă un alt jucător („first blood”)**
  - Premiu: o carte minoră
- **Primul jucător care își trădează un aliat**
  - Premiu: o carte minoră
  - Se acordă doar dacă trădarea s-a produs printr-un act ostil împotriva aliatului, respectiv lupte între trupele celor doi jucători.
- **Primul jucător care atinge pragul de 12 teritorii**
  - Premiu: 1 carte minoră
- **Cucerirea tuturor teritoriilor dintr-o regiune (în funcție de hartă)**
  - Premiu: 1 carte minoră plus câte 1 galben pentru fiecare teritoriu al regiunii respective (nu se iau în considerare teritoriile alese la începutul jocului).
- **Purtarea de lupte cu 2 jucători simultan timp de 3 ture consecutive.**
  - Premiu: 1 carte minoră
- **Pierderea de teritorii timp de 5 ture consecutive**
  - Premiu: 1 carte minoră
- **Cucerirea de teritorii de la alți jucători timp de 5 ture consecutive („conquest spree”)**
  - Premiu: 1 carte minoră
- **Pierderea a 10 teritorii în ture consecutive**
  - Premiu: 1 carte majoră
- **Primul jucător care atinge pragul de 25 teritorii**
  - Premiu: 1 carte majoră
- **Eliminarea unui jucător**
  - Premiu: o carte majoră
  - Se acordă jucătorului care cucerește ultimul teritoriu al unui jucător, cu condiția să îi mai fi cucerit cel puțin alte 3 teritorii înaintea.

- **Două trădări pe parcursul jocului**

- Premiu: 1 carte majoră
- Se acordă jucătorului care trădează de două ori pe parcursul jocului, indiferent dacă este vorba de același jucător sau de jucători diferiți.
- Atenție: trădarea aceluiași jucător de două ori pe parcursul unui joc duce la imposibilitatea de a mai forma o alianță câștigătoare cu acel jucător (vezi Cap. III).

Cu excepția obiectivelor de genul „*Primul jucător care...*”, celelalte se pot premia de mai multe ori pe parcursul jocului. Totuși, un jucător nu poate fi premiat pentru același obiectiv de mai multe ori (excepție fac cucerirea unei Capitale, eliminarea unui jucător, cucerirea unei regiuni).

Premiile se acordă unui singur jucător, indiferent dacă a fost sprijinit de trupe aliate pentru obținerea lor.

Pentru obiectivele de genul „*Primul jucător care...*” se ia în considerare și ordinea la mutare, în cazul în care doi jucători ating obiectivul în aceeași tură.

În cazul unui jucător eliminat pentru nepostare, teritoriile neutre rămase de la acesta nu mai pot fi luate în considerare pentru obiectivele ce presupun cucerirea unui anumit număr de teritorii de la alți jucători, respectiv starea de război. Unitățile rămase în acele teritorii pot fi luate în considerare pentru obiectivele ce presupun uciderea unor unități adverse.

Trădarea unui jucător după ce acesta și-a pierdut mutarea din cauza nepostării în timpul regulamentar (deci când cresc șansele să fie eliminat) nu poate fi luată în considerare pentru un eventual bonus.

## X. În care descoperim cărțile-bonus

Cărțile-bonus reprezintă un tip de acțiune specială care duce la modificarea temporară a regulilor jocului. Se poate juca o singură carte-bonus pe tură, în Faza 1. Efectul cărților se produce în general la începutul Fazei 2, dacă nu se menționează altceva în descrierea cărții respective. Odată folosită, cartea se pierde.

În joc există două tipuri de cărți, minore și majore, diferențiate în funcție de efectele lor. Ele se distribuie jucătorilor, aleatoriu, astfel:

- La începutul jocului – câte o carte minoră fiecărui jucător.
- La începutul rundei 11 – câte o carte minoră fiecărui jucător.
- La începutul rundei 21 – câte o carte majoră fiecărui jucător.
- Pe parcursul jocului, ca premiu pentru jucătorul care îndeplinește anumite obiective ([vezi Cap. IX](#)).

### Cărți-bonus minore

- **(Comandant)** Atac +4. Se aplică la primul atac al jucătorului.
- **(Tranșee)** Defensivă +2. Se aplică pe durata întregii ture, în toate teritoriile jucătorului care a folosit cartea, indiferent de numărul atacurilor suferite.
- **(Fortificații)** Defensivă +4. Se aplică pe durata întregii ture, într-un singur teritoriu, indiferent de numărul atacurilor suferite.
- **(Superproducție)** Jucarea cărții activează automat ordinul Producție Intensivă. Bonusul acestuia se triplează (9 galbeni), dar se acordă după 3 ture consecutive, în loc de 2.
- **(Infiltrare)** Permite atacarea unui teritoriu la distanță de 2 căsuțe, indiferent dacă teritoriul peste care se sare este ocupat sau nu de trupele altui jucător.
- **(Logistică)** +1 AP în tura respectivă.
- **(Diplomat)** Jucătorul care folosește cartea poate schimba locul cu orice alt jucător pe lista cu ordinea mutărilor, în limita a 3 poziții. Se aplică doar în tura respectivă, ordinea revinind la normal în tura următoare, dacă este vorba de tura cu ordine inversă („retur”).

- **(Marș forțat)** Permite unei unități/grup de unități să primească 2 ordine într-o singură tură (ex: deplasare și atac, sau 2 atacuri succesive). Costul de AP se calculează separat pentru fiecare ordin în parte.
- **(Asasin)** Omoară jumătate din unitățile adverse dintr-un teritoriu aflat la distanță de 2 căsuțe față de orice unitate proprie. Pierderile se calculează separat pentru fiecare tip de unitate și se rotunjesc în minus. Nu se aplică decât trupelor ce aparțin posesorului teritoriului – eventualele trupe aliate staționate în acel teritoriu nu sunt afectate.
- **(Catapultă)** Distruge un Castel inamic aflat la maxim 4 căsuțe distanță de orice unitate a jucătorului care folosește cartea. Teritoriul respectiv nu-și pierde statutul de Capitală, ci doar bonusul de apărare dat de Castel.
- **(Permis de liberă trecere)** Pe durata turei în care se joacă cartea, teritoriul oricărui aliat se consideră teritoriu propriu, astfel încât trecerea graniței nu se ia în considerare pentru deplasarea unităților proprii.
- **(Fântâni otrăvite)** Toate trupele inamice care atacă teritoriile jucătorului care joacă cartea sunt considerate trupe auxiliare pe toată durata turei, indiferent de numărul atacurilor.
- **(Rezistență)** Se aplică doar în cazul unui atac pentru recucerirea unui teritoriu pierdut în tura anterioară. Pentru acest atac, unitățile jucătorului sunt suplimentate cu jumătate din numărul fiecărui tip de unitate, rotunjindu-se în minus (ex: pentru 6 Cavaleri și 2 Lăncieri se vor adăuga 3 Cavaleri și 1 Lăncier; pentru 7 Lăncieri și 1 Cavaler se vor adăuga doar 3 Lăncieri); unitățile suplimentare sunt valabile doar pentru acest atac și vor fi distruse primele.

### Cărți-bonus majore

- **(General)** Atac +10. Se aplică la primul atac din tura respectivă.
- **(Buncăre)** Defensivă +6. Se aplică pe durata întregii ture, în toate teritoriile jucătorului care a folosit cartea, indiferent de numărul atacurilor suferite.
- **(Fortăreață)** Defensivă +10. Se aplică pe durata întregii ture, într-un singur teritoriu, indiferent de numărul atacurilor suferite.
- **(Gherilă)** Forța trupelor auxiliare (Cavaleri în apărare, Lăncieri în atac) este egală cu cea a trupelor specializate pe durata unei ture, indiferent de numărul luptelor în care sunt implicate.

- **(Logistică superioară)** +3 AP în tura respectivă.
- **(Asasini)** Omoară jumătate din unitățile adverse dintr-un teritoriu aflat la distanță de 1 căsuță (adiacentă) față de orice unitate proprie. Pierderile se calculează separat pentru fiecare tip de unitate și se rotunjesc în minus. Nu se aplică decât trupelor ce aparțin posesorului teritoriului – eventualele trupe aliate staționate în acel teritoriu nu sunt afectate.
- **(Pact de liberă trecere)** Pe durata turei în care se joacă cartea, toate teritoriile jucătorilor dintr-o alianță se consideră unite, astfel încât trupele tuturor jucătorilor din alianță se pot mișca liber, fără a se lua în considerare trecerea granițelor.
- **(Berserk)** Toate unitățile auxiliare ale jucătorului care joacă cartea sunt considerate trupe specializate pentru primul atac din tura respectivă.
- **(Mercenari)** Pentru primul atac al jucătorului din tura respectivă, unitățile jucătorului sunt suplimentate cu o forță alcătuită din 1/3 din numărul fiecărui tip de unitate, rotunjindu-se la cel mai apropiat număr întreg (*ex: pentru 6 Cavaleri și 2 Lăncieri se vor adăuga 2 Cavaleri și 1 Lăncier; pentru 7 Lăncieri și 1 Cavaler se vor adăuga doar 2 Lăncieri*). Unitățile suplimentare sunt valabile doar pentru primul atac și vor fi distruse primele.

Cărțile care dau bonusuri de atac sau apărare se aplică prin eliminarea de unități adverse corespunzătoare valorii bonusului, automat, după care rezultatul luptei se va calcula normal.

Orice jucător poate schimba 3 cărți minore într-una majoră. Conversia se va face în Faza 1 a unei ture, cu un cost de 1 AP ([vezi Cap. VI](#)).



## **XI. În care suntem obligați să cunoaștem regulile de postare**

Fiecare post trebuie să fie astfel alcătuit și formulat încât să fie citit și înțeles cât mai ușor, fără a lăsa loc de interpretări sau de calcule suplimentare, pentru a ușura atât munca GM-ului care trebuie să facă rezumatul turei, cât și a celorlalți jucători și spectatori care urmăresc jocul.

**Pentru Faza 1**, se va posta, după cum este cazul, numărul de teritorii deținute, numărul de galbeni generați, ce unități se cumpără și câți galbeni rămân, ce cărți bonus are jucătorul și care din ele este jucată în tura respectivă, ce resurse sunt trimise și cui, etc.

**Pentru Faza 2**, se menționează în detaliu unde își vor face efectul cărțile jucate în Faza 1, dacă este cazul, ce trupe sunt mutate, de unde sunt mutate și în ce teritoriu vor ajunge, câte unități au rămas în teritoriul inițial și câte va avea teritoriul de destinație; dacă sunt mutate într-un teritoriu deținut de alt jucător, se specifică dacă este vorba de deplasare pe teritoriu aliat sau de atac, eventual de sprijin pentru un jucător care a atacat anterior și se calculează și rezultatul anticipat al eventualei lupte.

În plus, este recomandat ca diferitele elemente ale jocului (nume unități, ordine, nume teritorii, nume jucători) să fie scrise distinct, folosind culori și/sau litere îngroșate.

### **Timpul de postare**

Este important ca timpul de postare să fie respectat și cât mai redus pentru a preveni lungirea exagerată a jocului, mai ales atunci când participă mulți jucători.

**Timpul de postare este de 8 ore**, exceptând Perioada de Noapte (*vezi mai jos*). Timpul se calculează de la ora postării jucătorului anterior, respectiv de la data postării rezumatului fazei anterioare de către GM, după caz.

Cine nu poate posta, poate ruga pe altcineva să posteze în locul lui sau își poate posta mutarea anticipat, dacă aceasta nu îi influențează pe alți jucători.

Jucătorul care nu postează la timp își pierde mutarea din faza respectivă (nu poate recupera mai târziu sau la sfârșitul listei). Galbenii aferenți teritoriilor se acumulează, dar nicio altă acțiune nu este dusă la îndeplinire implicit.

De asemenea, o tură în care nu s-a postat nu poate fi considerată ca făcând parte din șirul de ture de inactivitate consecutive necesare pentru acordarea bonusului de Producție Intensivă ([vezi Cap. VI](#)).

Dacă cel care nu postează la timp este GM-ul din tura respectivă, poate ruga pe altcineva să îi preia atribuțiile pentru tura respectivă, altfel acestea vor fi preluate de următorul GM, urmând ca cel care și-a pierdut tura să recupereze în prima tură în care este posibil.

### **Perioada de noapte**

Reprezintă intervalul dintre ora 24 și 8 (dar poate fi schimbat de comun acord la începutul jocului de către jucători) care nu se ia în considerare pentru calcularea timpului regulamentar de postare pentru un jucător.

*Exemplu: în cazul în care un jucător își postează mutarea la ora 22, limita de postare pentru următorul jucător este a doua zi la ora 14.*

Postarea mutărilor nu este interzisă în acest interval, dar calcularea limitei de postare pentru următorul jucător va începe doar de la ora 8 dimineața.

### **Eliminarea din joc**

Jucătorul care **își pierde rândul timp de 3 ture consecutive**, complete (ambele faze), va fi eliminat din joc. Teritoriile deținute de acesta devin neutre, însă toate trupele care le ocupă vor rămâne în joc până la distrugerea lor de către alți jucători. Castelul este dărâmat și Capitala devine un teritoriu neutru. Eventualele resurse nefolosite (galbeni/cărți-bonus) se pierd.

## **XII. În care domniile voastre pot schimba regulile jocului după voie**

În continuare sunt prezentate diferitele opțiuni și reguli ale jocului care pot fi discutate și modificate de jucători înainte de începutul jocului pentru a-și personaliza jocul, în funcție de stilul de joc dorit.

La modificarea unei reguli, trebuie avute în vedere și analizate și celelalte elemente ale jocului care pot fi afectate (de exemplu, dacă se scoate obligativitatea menținerii teritoriilor prin staționarea unei unități, alipirea teritoriilor nu mai poate fi opțională, căci dispăre una din principalele motivații).

### **Detalii generale**

- Câți jucători participă. În funcție de acest număr se va alege și configurația hărții, sau, dacă GM-ul inițiator propune o hartă de la început, va specifica și câți jucători vor putea juca.
- Timpul de postare. Trebuie ținut cont că o durată mare de postare, împreună cu un număr mare de jucători, poate mări considerabil durata jocului în timp. Pentru un timp de postare mai mare de 12 ore, nu se mai ia în considerare Perioada de Noapte.
- Dacă există o taxă de participare și/sau sponsor și care este premiul.
- Dacă GM-ul inițiator va rămâne singurul GM pentru tot restul jocului.
- Dacă se va folosi tragerea la sorți pe loc de către GM (random.org) sau sistemul de fișiere parolate.
- Condiții de victorie:
  - Dacă se modifică numărul de teritorii cucerite necesare pentru victorie.
  - Dacă se modifică limita de ture după care se oprește jocul.
  - Dacă victoria se obține prin eliminarea tuturor adversarilor, nu prin cucerirea unui număr de teritorii teritoriilor.
- Numărul de teritorii, unități și resurse care se acordă la începutul jocului.

- Dacă teritoriile de început (pozițiile de start) să fie stabilite încă de la conceperea hărții, urmând ca acestea să fie distribuite aleatoriu.
- Dacă se joacă în echipă sau nu:
  - *Joc liber (sistemul implicit)*. Sunt permise atât victoriile individuale, cât și în cadrul unei alianțe (cu condiția să existe cel puțin 5 acțiuni de sprijin între oricare doi jucători pe parcursul jocului – [vezi Cap. III](#)).
  - *Joc individual*. Nu este permisă victoria în echipă. Sunt permise alianțe temporare pe parcursul jocului, dar numai un singur jucător poate câștiga jocul.
  - *Joc pe echipe*. Echipele de jucători se stabilesc înainte de începutul jocului și nu se mai schimbă pe parcurs. În acest caz nu mai sunt obligatorii acțiunile de sprijin între membrii echipei pentru obținerea victoriei.
- Ordinea la mutare:
  - *Ordinea se schimbă aleatoriu la fiecare două ture*, desfășurate în sistem tur-retur (sistemul implicit).
  - *Ordinea se schimbă aleatoriu după fiecare tură*.
  - *Ordinea este fixă pe toată durata jocului*, alternându-se doar sensul listei (tur-retur) la fiecare tură (posibilă doar în jocurile individuale, fără alianțe).

Pentru primele două opțiuni, ordinea se poate fixa încă de la începutul jocului. Se vor crea și distribui fișiere parolate cu ordinea pentru fiecare tură în parte, stabilită aleatoriu, urmând ca la sfârșitul unei ture să se distribuie doar parola pentru fișierul ce cuprinde ordinea pentru tura următoare.

### **Harta, teritorii, deplasare și staționare unități**

- Dacă teritoriul de bază va avea altă formă (pătrat, pentagon, neregulată). Forma teritoriului va influența direcții de deplasare și de apărare.
- Configurația hărții (continent-bloc, continent fragmentat, insulițe legate de canale, insule separate complet între ele, etc). Aceasta trebuie concepută cu grijă pentru a nu crea dezavantaje pentru unii jucători, mai ales în cazul hărților cu teritorii de formă neregulată.

- Dacă harta va fi împărțită în regiuni alcătuite din mai multe teritorii, la a căror cucerire completă să se acorde un premiu.
- Opțiuni legate de alipirea teritoriilor:
  - Să nu fie posibile atacurile dintr-un teritoriu rezultat printr-o alipire în aceeași tură.
  - Costul de AP să fie fix, indiferent de numărul teritoriilor alipite într-o tură.
  - Dacă alipirea teritoriilor devine obligatorie de la un anumit prag de teritorii deținute de un jucător (caz în care va fi eliminat costul AP asociat acțiunii).
  - Dacă alipirea teritoriilor nu este permisă – toate teritoriile rămân neschimbate până la sfârșitul jocului.
  - Dacă alipirea teritoriilor să nu fie condiționată de anumite praguri – jucătorii pot să-și unească oricând două teritorii de mărime identică.
- Dacă bonusul de apărare dat de Castel să se dubleze la fiecare 10 ture (Def. +6 începând cu Tura 11, Def. +12 începând cu Tura 21).
- Dacă unitățile noi să fie plasate direct în teritoriile dorite încă de la cumpărare, în loc să apară mai întâi în Capitală.
- Dacă deplasarea unităților să fie limitată la maxim 4 teritorii, în loc să fie nelimitată în interiorul granițelor.
- Dacă numărul total de unități ce pot staționa într-un teritoriu să fie limitat la 15 (sau alt număr stabilit de comun acord).

### **Producție, resurse și schimburi**

- Dacă producția de galbeni în teritoriile nou cucerite (toate sau numai cele cucerite de la alți jucători) să aibă o întârziere de o tură („tură de asimilare”). Astfel, teritoriile vor produce galbeni doar din a doua tură după ce au fost cucerite, prima tură fiind rezervată „asimilării”. De menționat că de la această restricție vor face excepție teritoriile care sunt recucerite după ce au fost pierdute în tura precedentă – astfel, acestea vor produce galbeni din tura imediat următoare recuceririi.

- Dacă producția de galbeni a teritoriilor în fiecare tură să se dubleze. Această opțiune va va duce la accelerarea diferențelor financiare între jucători create de pierderea unor teritorii, dar vor face pierderile de unități mai suportabile, acestea fiind mai ieftine.
- Dacă sunt interzise schimburile de resurse între jucători.
- În cazul în care teritoriile nu se mențin prin staționarea unei unități, dacă să fie permisă vânzarea-cumpărarea de teritorii între jucători.
- Trimiterea de galbeni – costul unui transfer să depindă de suma trimisă. În acest caz, suma maximă ce poate fi trimisă este 100% din producția din tura respectivă, iar costurile vor fi: 1 AP pentru un transfer de până la 50% din producție și 2 AP pentru ce depășește 50%.

### **Obiective și premii**

- Dacă alegerea cărților bonus să aibă un un element suplimentar de noroc, referitor la proporția opțiunilor prezente în fișierul în baza căruia se va face alegerea. Se va organiza o a doua alegere, cu un al doilea fișier, după cum este cazul.
  - Fișierele pentru obiectivele premiate cu bani: 70% premiul în bani, 20% carte-bonus, 10% nimic.
  - Fișierele pentru obiectivele premiate cu cărți minore: 60% carte minoră, 10% carte majoră, 10% nimic, 20% bani – 4 galbeni.
  - Fișierele pentru obiectivele premiate cu cărți majore: 70% carte majoră, 20% carte minoră, 10% bani - 10 galbeni.

*De exemplu, pentru alegerea premiului pentru pierderea de unități în atac, fișierul parolat va avea următoarea componență: 7 linii cu premiul aferent de bani, 2 linii cu mențiunea „carte-bonus” și 1 linie cu mențiunea „nimic”, aranjate la întâmplare. În funcție de alegerea jucătorului, acesta va primi fie suma de bani (șansă 70%), fie nu va primi nimic (șansă 10%), fie va avea dreptul să-și aleagă o carte-bonus minoră (șansă 20%).*

- Dacă se va introduce un obiectiv suplimentar, respectiv primirea a câte 20 de voturi în poll-ul de pe threadul jocului, și care va fi premiul aferent.

- Dacă cartea-bonus de la început să fie aleasă direct, nu aleatoriu, din câteva prestabilite.
- Dacă se joacă fără cărți-bonus majore; în locul lor se vor distribui două cărți minore.
- Dacă se joacă fără niciun fel de cărți-bonus, obiectivele fiind premiate exclusiv cu bani (5 galbeni – echivalentul unei cărți minore, 11 galbeni – echivalentul uneia majore).
- Dacă se joacă fără orice fel de obiective și premii (bani, cărți-bonus).
- Dacă se stabilesc premii fixe pentru fiecare obiectiv în parte, eliminându-se elementul aleatoriu al alegerii cărților.
- Dacă se vor introduce unele cărți-bonus minore suplimentare:
  - **Blocadă:** împiedică un jucător să beneficieze de sprijin aliat în tura respectivă; jucătorul afectat va fi specificat înca din Faza 1, astfel încât aliații acestuia să nu-l poată sprijini în cazul unui eventual atac. În cazul unei apărări, trupele aliate deja staționate în acel teritoriu nu sunt afectate.
  - **Blitzkrieg:** la sfârșitul unui atac victorios, pierderile atacatorului se reduc la jumătate, rotunjindu-se în minus (exemplu: 9 Cavaleri vs. 6 Lăncieri = atacator victorios, rămâne cu 2 Cavaleri, dar cu ajutorul cărții, pierderea de 7 Cavaleri se reduce la 3).
  - **Luck favours the bold:** primul atac al unui jucător are o șansă din 5 să aibă pierderile reduse la zero (se creează un fișier parolat cu 5 intrări, din care numai una va activa efectul cărții). Cartea se pierde indiferent dacă efectul este activat sau nu. Alegerea se face după ce se dă ordinul de atac. Pierderile de unități ale jucătorului advers se calculează normal. Nu este obligatoriu ca atacul să fie câștigat (ex: în cazul în care jucătorul atacă cu trupe mai puține doar ca să-și slăbească inamicul). Astfel, dacă trupele jucătorului supraviețuiesc cu ajutorul cărții, ele se vor lupta în continuare cu eventualele trupe ale apărătorului care au supraviețuit.

- **Luck favours the prepared:** același tip de carte ca mai sus și pentru apărare, dar șansele de a te apăra fără pierderi cresc la 2 din 5. Jucătorul va avea dreptul la două alegeri în tura respectiva pentru activarea cărții, fie deodată, fie separat, la alegere, în funcție de numărul de atacuri suferite.

## Lupte și alianțe

- Dacă jucătorul care pierde Capitala este eliminat din joc, indiferent de numărul teritoriilor pe care le mai deține.
- Dacă să fie reintrodusă opțiunea de a sprijini apărarea unui jucător **după** ce acesta a fost atacat anterior de un alt jucător. În acest caz, **Cap. VI** va fi suplimentat cu următoarele prevederi:
  - Trupele proprii pot fi mutate în zona de conflict în sprijinul aliatului, ele fiind luate în considerare pentru calcularea rezultatului luptei. În acest caz, ordinul trebuie dat explicit (Cost 2 AP).
  - Sprijinirea apărării unui aliat este posibilă doar dacă ordinea la mutare a jucătorului este de aceeași parte cu jucătorul/-ii care atacă, în raport cu jucătorul atacat (aliatul). Practic, dacă mutarea aliatului se inter pune între mutarea atacatorului și mutarea proprie, participarea trupelor proprii la lupta aliatului nu este posibilă. În acest caz, mutarea trupelor în teritoriul respectiv este posibilă, dar se va face în funcție de rezultatul luptei (deplasare, dacă aliatul a ieșit victorios, sau atac, dacă atacatorul a cucerit teritoriul de la aliat).
  - În cazul în care o unitate ce urmează a fi trimisă ca sprijin pentru apărarea dintr-o căsuță alăturată, este atacată înainte ca jucătorul să dea efectiv ordinul, se va calcula întâi rezultatul acestei lupte, iar ordinul de sprijin nu va putea fi dat decât unităților supraviețuitoare.

*Exemplu: Jucătorul Roșu îl atacă pe Jucătorul Albastru. Jucătorul Verde are trupe în apropiere pe care vrea să le trimită lui Albastru, dar este atacat de Jucătorul Negru, care mută înaintea lui. Astfel, se calculează mai întâi lupta Negru vs. Verde, iar, când îi vine rândul, Verde nu va putea trimite ca sprijin lui Albastru decât trupele care i-au supraviețuit.*

- Trupele trimise ca sprijin într-un teritoriu în care s-au dat cel puțin două lupte nu va lua parte decât la ultima dintre ele.



*Exemplu: Astfel, dacă într-un teritoriu s-au dat mai multe lupte separate (Roșu vs. Albastru, apoi Verde vs. Roșu, Galben nu poate să trimită sprijin lui Albastru care să-l sprijine contra lui Roșu în prima luptă, ci, doar să atace trupele victorioase din a doua luptă (Verde vs. Roșu).*

- Sprijinirea apărării dintr-un teritoriu atacat este posibilă și cu trupe proprii dintr-un teritoriu învecinat (Cost: 2 AP).

## Evenimente globale

Înainte de începutul jocului, jucătorii au posibilitatea să activeze opțiunea „Evenimente globale” – un set de evenimente care se petrec periodic și care îi afectează pe toți jucătorii în egală măsură. Ce presupune această opțiune: înainte de începerea jocului se vor stabili câteva ture în care vor avea loc evenimentele (ex: tura 7, tura 18, tura 27), iar GM-ul va pregăti o listă (fișier parolat) separată pentru fiecare tură în parte. La momentul potrivit, cu o tură înainte de producerea evenimentului, toții jucători vor vota o opțiune, iar după afișarea parolei fișierului pentru tura respectivă, opțiunea cu cele mai multe voturi va fi activată. Efectul este valabil doar pentru tura respectivă și se va produce înaintea oricăror alte acțiuni din acea tură.

Câteva exemple de astfel de evenimente, deși lista poate fi completată oricând de jucători:

- **Invazie barbară:** toți jucătorii pierd 30% din unitățile de pe hartă, rotunjit în minus. Se pierde minim o unitate din fiecare grup (fiecare tip de unitate este calculat separat), dar va rămâne întotdeauna o ultimă unitate (la alegere) care să mențină teritoriul. Această ultimă prevedere nu mai este valabilă în jocurile în care menținerea teritoriilor se face liber, fără staționarea de unități.
- **Recolte bogate:** toate teritoriile jucătorilor produc +1 galben.
- **Zei generoși:** toți jucătorii primesc o carte-bonus minoră (suplimentar față de turele de distribuție obișnuite).
- **Secetă:** producția totală de galbeni a jucătorilor din tura respectivă este redusă la jumătate (rotunjit în minus).
- **Foamete:** toți jucătorii au 2 AP mai puțin.
- **Moral ridicat:** toți jucătorii primesc 1 AP în plus.
- **Dobânzi:** toți jucătorii primesc 50% bonus (rotunjit în minus) la toți banii necheltuiți pe care îi aveau la sfârșitul turei precedente.

- **Tâlhari:** jucătorii pierd toți banii pe care îi aveau necheltuiți la sfârșitul turei precedente.
- **Reforma cadastrală:** jucătorii își pot alipi oricâte teritorii doresc, fără cost de AP, chiar dacă nu îndeplinesc pragul necesar de teritorii.
- **Focurile revoluției:** jucătorii pierd toate teritoriile pe care le-au cucerit în tura anterioară. Teritoriile devin neutre, iar unitățile jucătorilor sunt distruse.

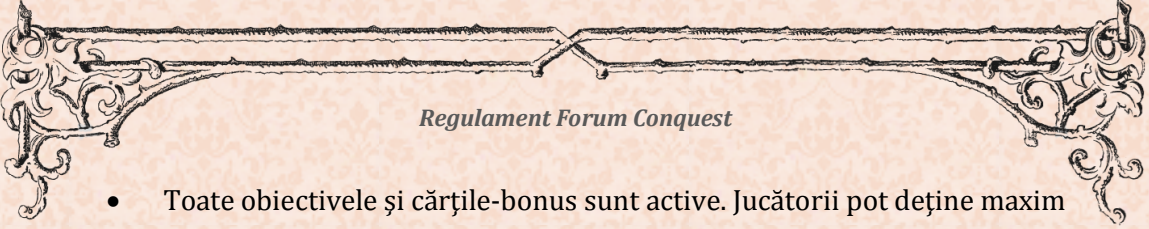
### **Modul de joc „Cutthroat”**

Acest mod de joc reprezintă doar un exemplu pentru un set de reguli ce pot fi alese pentru a crea o experiență de joc semnificativ diferită față de regulile standard. În mod similar pot fi create altele sau se poate modifica cel ce urmează.

În Cutthroat, jocul este mai rapid și mai ostil, dezechilibrele dintre jucători putând apărea mai rapid. De asemenea, eliminarea din joc înainte de sfârșitul turelor regulamentare este mult mai posibilă.

Schimbările aduse de Cutthroat:

- Jocul este individual. Victoria în echipă nu este posibilă. Alianțele temporare sunt permise.
- Teritoriile nu se mențin prin staționarea unei unități. Odată cucerite, trupele pot fi mutate în altă parte fără probleme. Abandonarea unui teritoriu nu mai este posibilă, în schimb se pot ceda către alți jucători contra cost. Devine inutil conceptul de Posesie Temporară.
- Alipirea teritoriilor nu mai este opțională, ci devine obligatorie la aceleași praguri. Alipirea nu consumă AP. Este permis atacul din orice teritoriu rezultat din alipire în aceeași tură.
- Ordinea la mutare este aleatorie și se schimbă la fiecare tură.
- Pierderea Capitalei înseamnă eliminarea din joc.
- Producția de galbeni în teritorii este dublă (2 galbeni/teritoriu).
- Puterea defensivă a Castelului se dublează după fiecare 10 ture.



*Regulament Forum Conquest*

- Toate obiectivele și cărțile-bonus sunt active. Jucătorii pot deține maxim 3 cărți, indiferent de tipul lor. Dacă o obțin și pe a 4-a, sunt obligați să renunțe la una din ele sau, dacă e vorba de cărți minore, să le convertească într-una majoră.

~ SFÂRȘIT ~

