

Planszówka tak prosta,
że aż nie do skończenia!

Zaprojektowana i wykonana w Polsce,
kiedy Światem rządili Bogowie...



Czym jest Pagania?

Pagania to innowacyjna, stołowa gra strategiczna, która powstała na podstawie wielu lat doświadczeń i autorskiego pomysłu. Głównymi cechami, które wyróżniają ją spośród konkurencji, są:

- 1 Historia**, jako podstawa Świata gry. Zero fantastyki, czarów i nieistniejących stworów. Wszelkie postaci i realia występujące w grze, mają oparcie zarówno w źródłach historycznych, etnologii, lingwistyce, oraz archeologii.
- Nieszablonowa, prosta w zasadach, a skomplikowana w praktyce, mechanika gry oparta na logice autorskiego silnika **"Rounded Strategy TM"**, który do prowadzenia skomplikowanych batalii, nie stosuje ani kratek, ani tzw. hexów. Wymienialne Mapy Terenu używają nieregularnie rozmieszczonych okręgów i linii je łączących, dzięki którym możliwe są manewry i strategiczne sztuczki, niedostępne gdzie indziej.
- Najwyższej próby, autentyczna... surowa wręcz szata graficzna wykonana przez prawdziwych artystów, **bez użycia** przytłaczającego i powszechnie stosowanego dzisiaj **Generative AI**.
- Wykonanie oparte o **rzemiosło**, a nie masową i powtarzalną produkcję w Chinach. Wszystkie elementy gry są zrobione w Polsce przy użyciu drewna, żywicy, tuszu i papieru.
- Misja edukacyjna** to jeden z zaplanowanych "efektów ubocznych" Paganii, który przyświecał twórcom. Pragniemy zachęcić zarówno młodych, jak i dorosłych do zapoznania się z bogactwem kulturowym i materialnym przełomu epok **Starożytności i Wczesnego Średniowiecza**, w trakcie których kształtowała się **Europa** narodów, która w mniejszym, bądź większym stopniu, ma nadal związek z granicami dzisiejszych państw i regionów.
- Trzymana przez Ciebie gra taktyczna, to tylko geneza dla całego **Uniwersum** opartego o prastare wierzenia, estetykę, legendy, kulturę i historię, które pragniemy rozwijać na coraz to nowych polach. Poza grą planszową, pracujemy też intensywnie nad segmentem odzieżowym i rękodzielniczym, o których możesz przeczytać więcej na ostatniej stronie tejże instrukcji.

◆ Cel gry

Celem tej dwuosobowej gry, jest pokonanie armii przeciwnika przy użyciu **Skrzyni Gry**.

Zwycięstwo można osiągnąć poprzez:

- 1 Zniszczenie**, wszystkich wrogich jednostek na Polu Bitwy
- 2 Pojmanie** lub zgładzenie **Przywódców** przeciwnika
- Kontrolę **Lokcji Kluczowej** przez 4 Tury z rządu
- Zablokowanie **Lokcji Startowych** przeciwnika
- Wykrycie oszustwa w doborze kart do **Talii Ikon**
- Dobrowolnej **Kapitulacji** jednego z graczy





Pełni dwie, kluczowe funkcje. Służy do mierzenia **Zasięgu** jednostek strzelających, a na dodatek pełni funkcję sformnia Skrzyni do Gry, który zapobiega też przypadkowemu otwarciu.



To specjalne miejsca po obydwu stronach **Skrzyni**, gdzie spoczywają, obrócone rewersem Talie Ikon, z których gracze ciągną kolejne karty, aż do ich wyczerpania. Dzięki kieszeniom, pozwalają utrzymać pudełka z Taliami, gdy Skrzynia jest zamykana.



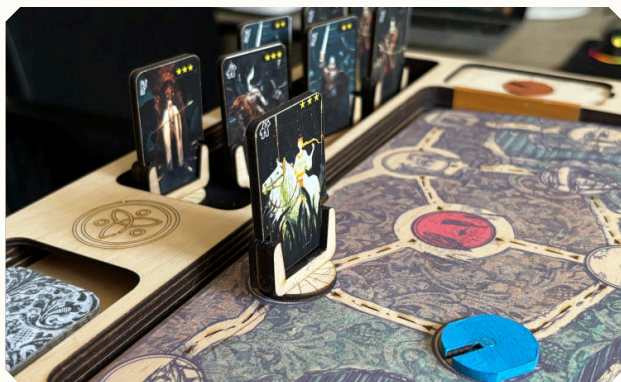
Karty Ikon to główne paliwo gry. Znajdziesz tam niezbędne **Zasoby** do rekrutowania Jednostek, ale również inne efekty, jak **Aury**, **Pułapki**, **Hazardy**, czy ikony **Wsparcia**, które mogą mieć kluczowy wpływ na losy każdej bitwy.



Poza główną Instrukcją gry, którą właśnie trzymasz w rękach, w **Zestawie Startowym** znajdziesz też dwa Skorowidze ARMii (Wendów oraz Rzymian), gdzie znajdziesz statystyki i opis wszystkich specjalnych zasady dotyczących każdej **Jednostki**.



To miejsce startowe wszystkich **Jednostek**, które oczekują na **Werbunek** przy pomocy **Zasobów** i wprowadzenie ich, w ten sposób, na **Pole Bitwy**.



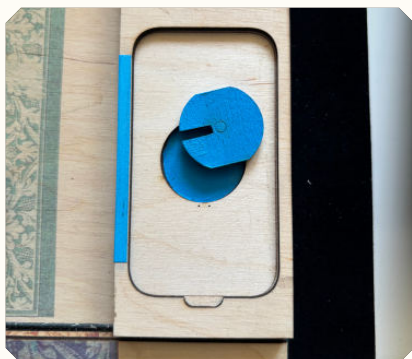
◆ Zwerbowane Jednostki

Aby jakaś **Jednostka** mogła zostać wprowadzona na **Pole Bitwy** z **Koszar**, musi zostać najpierw **Zrekrutowana** w zamian za **Ikony Zasobów**, lub za darmo, gdy są to **Przywódcy**.



◆ Skorowidz ARmii

Tylna okładka podręczników armii posiada poręczny skorowidz statystyk i **Zdolności Specjalnych** wszystkich **Jednostek**



◆ Szczeliny na Ikony

To miejsce, które pozwala na zagranie Kart Ikon **Pozostających w Grze**. Każdy gracz posiada 4 takie Szczeliny na swojej połowie, rozróżnione kolorami. Każda z nich posiada magnetyczny **Żeton**, który może być użyty w dwojaki sposób. Karty **Pułapek** są umieszczane w Szczelinach zakryte i pozwalają graczom na położenie Żetonu na lokacji, na którą zakładana jest dana pułapka.

Ikony **Wsparcia** i **Hazardów**, które Pozostają w Grze, kładziemy odkryte, a odpowiadający **Żeton** nakładamy na **Pionek Jednostki**, która ma być dotknięta ich efektem. Dzięki kolorom można w łatwy sposób zorientować się, która Ikona gdzie i jak działa.



◆ Pułapki

Najbardziej emocjonującym wykorzystaniem **Szczelin Ikon** są **Pułapki**, które można rozstawiać na **Polu Bitwy** w prosty i intuicyjny sposób. Wystarczy położyć kartę Ikony zasłoniętą i umieścić odpowiadający jej Żeton w miejsce docelowej **Lokacji**



◆ Mapy Terenu

Jedną z kluczowych, unikalnych cech gry, jest sposób tworzenia **Pola Bitwy**, które zawsze składa się z trzech elementów. Aby rozegrać bitwę, niezbędne są dwie Mapy Terenu, które gracze wybierają i układają na zielonkawym dywaniku, a po środku jest **Wiązanie Skrzynki**, które zawsze pasuje do dowolnie dobranych Map. W ten sposób można tworzyć bardzo wiele wariantów ułożenia strategicznego **Pola Bitwy**.

Mapy Terenu odzwierciedlają również różnice w **Wysokości Terenu**, dzięki 3mm warstwom drewnianej sklejkі, które mają wpływ na określanie **Zasięgu Wzroku Jednostek, Szarżowania z Góry i Pod Górę**, a także ruchów **Kawalerii**.

[UWAGA] - w wersji **0.9.0** żadna z trzech Map dołączonych do **Skrzyni**, nie posiada warstw i jest uważana za płaską na potrzeby Szarżowania z Góry, czy Ruchów Kawalerii



Armie

Okres pomiędzy umownym **Upadkiem Cesarstwa Zachodniorzymskiego** w 476 roku, a ukształtowaniem się pełnoskalowego feudalizmu to ponad 500 lat, który nosi obecnie kilka nazw w historiografii europejskiej. Podczas gdy my nazywamy go **Wczesnym Średniowieczem**, lub okresem **Wędrowek Ludów**, na zachodzie dominuje termin "**Dark Ages**", czyli **Mroczne Wieki**.

Według naszych badań, ten ostatni termin, o wiele celniej definiuje te, najskąpiej udokumentowane, pół tysiąca lat europejskiej historii. To okres, który w dużej mierze, zdefiniował dzisiejsze mapy, kultury i skład etniczny współczesnej Europy. Aby odzwierciedlić tę mozaikę ludów, kultur i wierzeń w grze Pagania, postanowiliśmy wyodrębnić poszczególne nacje i podzielić je na Armie, które stanowią rdzeń gry.

Zaczęliśmy od dwóch, czyli **Rzymian i Wendów**, przyjmując cezurę "bogactwa faktograficznego". Z jednej strony mamy późnoantyczne Cesarstwo Rzymskie, którego dzieje i realia życia są dobrze udokumentowane w kronikach i zabytkach materialnych, o tyle Wendowie stoją pod tym kątem, w przeciwieństwie. Zachowały się tylko strzępy informacji na ich temat, ale ostatnie badania archeologiczne i genetyczne, rzucają zupełnie nowe światło, na ich temat.

Następnymi armiami, które będziemy wprowadzać będą: **Celtowie**, **Hunowie**,

Teutonowie

Bizancjum

Armie Pustyni



Jednostki



To podstawowe elementy gry, przedstawiające regimenty i przywódców, których można wprowadzić na **Pole Bitwy**, z obszaru **Koszar** w procesie **Rekrutacji**. Wszystkie z nich posiadają szereg cech, które określają ich charakter i potencjał bojowy. Każda armia posiada unikalną stylistykę, różne formacje i **Przywódców**, którzy definiują charakter ich działań na **Polu Bitwy**.

Pionki (termin używany zamiennie z **Jednostką**) służą także jako przejrzyste instrukcje do obliczeń możliwych manewrów i **Wyników Walki**. Każdy z nich, posiada na spodzie **Kątomierz** z zaznaczonym polem widzenia danej Jednostki, co ma kluczowe znaczenie w trakcie strzelania, szarżowania i **Testów na Panikę**.



Anatomia Pionka



Gwiazdki to najważniejsza statystyka w grze określająca **Poziom** danej jednostki, jej **Cenę Rekrutacji** oraz wartość bojową. Występują 3 poziomy:



Szeregowcy

To najliczniejsze i najtańsze w rekrutacji Jednostki każdej Armii. Może być ich maksymalnie 3, w wariantcie po 8 Pionków na stronę.



Weterani

Dobrowolne Jednostki do zadań specjalnych. W wariantcie po 8 Pionków na stronę, może ich być maksymalnie 2.



Elita i Przywódcy

Najważniejsze regimenty i głównodowodzący. W wariantcie, po 8 Pionków na stronę, na całą armię przypada tylko jedna Jednostka Elitarna oraz dwa Pionki **Przywódców**



4+

Ikona tarczy symbolizuje **Pancerz** danej Jednostki. Oznacza minimalną ilość oczek na kostce **K6**, która jest niezbędna do wyparowania **Trafionego i Skutecznego** uderzenia.



8

Symbol flagi określa **Odagę** danej Jednostki, która ma kluczowe znaczenie na polu bitwy, szczególnie podczas **Testów na Panikę**. Aby zdać taki test, łączna liczba oczek przy rzucie 2. kostkami **K6**, musi być mniejsza, lub równa temu parametrowi



1

Grafika łuku pokazuje **Celność** i **Zasięg** broni dystansowej. "X" oznacza jej brak, podczas gry 1 symbolizuje broń krótkodystansową używaną tylko jako **Reakcja na Szarżę** wroga. Wszystko powyżej 1, oznacza zasięg dalekodystansowy liczony **MiARKą**.

Na przodzie każdego Pionka znajduje się **Kątomierz**, używany do determinowania **Zasięgu Wzroku**



Typy Jednostek



Wszystkie dostępne w grze **Jednostki** można podzielić na 3 kategorie, które odzwierciedlają rodzaj i cechy szczególne każdego typu formacji. Podział ten ilustruje ich mobilność i zastosowanie. **Typ Jednostki** jest widoczny na przedniej stronie każdego **Pionka** i jest reprezentowany przez adekwatną ikonę. Jednostki dzielą się na 3 kategorie, które definiują ich zachowanie na Polu Bitwy:



Piechota, jak sama nazwa wskazuje, to wszystkie Jednostki, które poruszają się na własnych nogach. Mają tylko 1 **Punkt Ruchu**, czyli trakcie jednej **Tury**, mogą się poruszyć tylko o jedną Lokację. Piechota może też strzelać (zależnie od wartości **Celność**) oraz **Walczyć Wręcz**. Tak, jak Kawaleria, w trakcie **Szarży w Dół** otrzymuje +1 do **Rzutu na Zranienie**



Kawaleria to jednostki poruszające się wierzchem. Ich **Szarże i Ruchy** mają większy zasięg ponieważ posiadają 2 **Punkty Ruchu**, a nie 1. Wyjątkiem jest wchodzenie **Pod Górę**, gdzie ich Punkty Ruchu spadają do 1., za to w trakcie **Szarży w Dół** otrzymują też +1 do **Rzutu na Zranienie**. Najskuteczniejsi w trakcie zaganiania wystraszonych wojów.



Machiny to nieodzowna część armii o wysokiej wiedzy technicznej. Mają 1 Punkt Ruchu i poza swoimi właściwościami rażenia wroga z dystansu, opisanymi w odpowiednim **Podręczniku Armii**, maszyny nie mogą ani uciekać, ani strzelać w trakcie **Reakcji na Szarżę** (o ile ich zasady tego nie przewidują), ani rejtować w wypadku nieskutecznego Testu na Panikę. W obydwu przypadkach takie maszyny zostają od razu **Zniszczone**.



Tabela Rzutów



POZIOM PRZECIWNIKA	TRAFIA	RANI
★★★	5+	5+
★★	4+	4+
★	4+	4+

Na rewersie każdego pionka znajduje się tabela, która w prosty sposób ilustruje skuteczność ataków danej **Jednostki** i jest zależna od **Poziomu** Jednostki przeciwnika.

Tabela podzielona jest na 3 kolumny i 3 rzędy. Pierwsza kolumna reprezentuje Poziom atakowanej jednostki. Druga i trzecia zawiera minimalny wynik na kostce **K6**, niezbędny do, najpierw **Rzutu na Trafienie**, a potem **Rzutu na Zranienie**.

Pewne manewry wymagają rzutu dwoma kostkami K6 i wybrania tylko jednego z wyników. Gdy jednostka w trakcie walki ma **Wsparcie**, wybieramy lepszy wynik w trakcie Rzutu Na Trafienie, a gdy jest **Otoczona**, wybieramy gorszy.

[PRZYKŁAD] - Rzymski Legion atakuje Królową Królów, której poziom wynosi 3 gwiazdki. Pierwszy **Rzut na Trafienie** wymaga, co najmniej 5. oczek. To samo dotyczy **Rzutu na Zranienie**.

[WAŻNE] - do rozstrzygania skuteczności ataków dystansowych używa się tej samej tabeli



Cechy Szczególne



Każda nacja, biorąca udział w okresie „Wędrówek Ludów”, wykształciła swój unikalny system władzy i wierzeń, a także własną kulturę materialną oraz język, które świadczą o wyjątkowości danego ludu, jego k-RAJ-u czy regionu.



Aby to podkreślić, powstał prosty w interpretacji, system **Cech Szczególnych**, które delikatnie, bądź drastycznie, modyfikują lub rozszerzają zasady podstawowe rozgrywki, zawarte w tym Podręczniku. Wszystkie z nich są dokładnie opisane w Skorowidzach każdej Armii.



Werbowanie Jednostek



Jednostka może być wprowadzona na **Pole Bitwy z Koszar** tylko i wyłącznie z trakcie **Fazy Ikon**. Aby tego dokonać, gracz musi wyrzucić Ikony **Zasobów** o ilości równej Poziomowi rekrutowanej Jednostki i umieścić jej Pionek w jednej z dostępnych na mapie, po Twojej stronie **Lokacji Startowych**, zaznaczonych żółtym kolorem. Do rekrutacji można używać kombinacji **Zasobów**, byle wymagana suma się zgadzała. Wyjątkiem od tej zasady są **Przywódcy**, o czym poniżej.

Można łączyć sumę pieniędzy, czyli np. mając 2 Ikony Worków Złota, czyli łącznie 4 Zasoby, możemy wystawić zarówno jednostkę Elitarną i Szeregowców, natomiast gdy mamy np. Skrzynię Złota o wartości 3 i mamy w Koszarach tylko Szeregowców, możemy ich też zrekrutować, ale tracimy na tym aż 2 Zasoby.



Przywódcy



Żadna, licząca się armia, nie przetrwa długo bez przywódcy, o zwycięstwie nawet nie wspominając. To oni prowadzą i inspirują regimenty wojowników do walki w obronie swojej ziemi, wiARY, czy interesów. Są też głównym celem ataków, ponieważ jest to podstawowy sposób na zwycięstwo w grze, tak jak król w szachach.

W momencie zabicia lub **Wzięcia do Niewoli** (usunięcia z **Pola Bitwy**), ostatniego Przywódcy, bitwa dobiega końca.

Przywódcy posiadają dodatkowe, poniższe zasady:

Głównodowodzący

Zachowanie dyscypliny w armii, to bardzo trudne zadanie i nie ma tu miejsca na prywatne konflikty między Przywódcami. Każda Armia może wystawić w **Koszarach** maksymalnie 2. Przywódców i co najważniejsze, nie mogą oni dowodzić małą ilością wojsk, jednocześnie, aby nie spowodować konfliktu. Z tego powodu, rekrutacja drugiego Przywódcy na Polu Bitwy, jest możliwe tylko, gdy wszystkie inne Jednostki zostały już **Zwerbowane**.

Inspiracja

Gdy przywódca znajduje się w walce o tę samą Lokację, każda Jednostka może (nie musi) użyć jego **Odwagi** w trakcie **Testów na Panikę**.

Unikalni

Przywódcy to wybitne jednostki, które nie mogą zostać zastąpione, dlatego po **Zniszczeniu** lub **Wzięciu do Niewoli**, nigdy nie wracają do **Koszar**.

Wspólny Interes

Przywódcy nie potrzebują żołdu, aby stanąć do walki, ponieważ reprezentują wspólny interes armii. Z tego powodu, aby **Zrekrutować** Przywódcę z Koszar i wystawić go na **Polu Bitwy**, nie potrzebne są **Ikony Zasobów**, jak w przypadku innych Jednostek.





Aby stoczyć jakąkolwiek bitwę, każdy szanujący się wódz, musi poznać najpierw teren i zasady na nim panujące, aby w pełni wykorzystać zalety swojej armii i przewagę terenu, na którym przyszło mu stoczyć epicką walkę na śmierć i życie.

Mapy

Pole Bitwy w Paganii, to całkowicie autorski pomysł, który odróżnia ją od wszystkich innych, stołowych gier strategicznych, oferując niezapomniane doznania estetyczne, jak i taktyczne. Każda bitwa toczy się przy wykorzystaniu trzech elementów, które można różnie konfigurować. Pierwsze dwa, to Mapy, których wybór jest opisany w rozdziale **Przygotowanie do gry**, a trzecim jest Wiązanie, które jest tak zaprojektowane, aby zawsze pasowało do dowolnych konfiguracji Map.



1

Lokacja Kluczowa

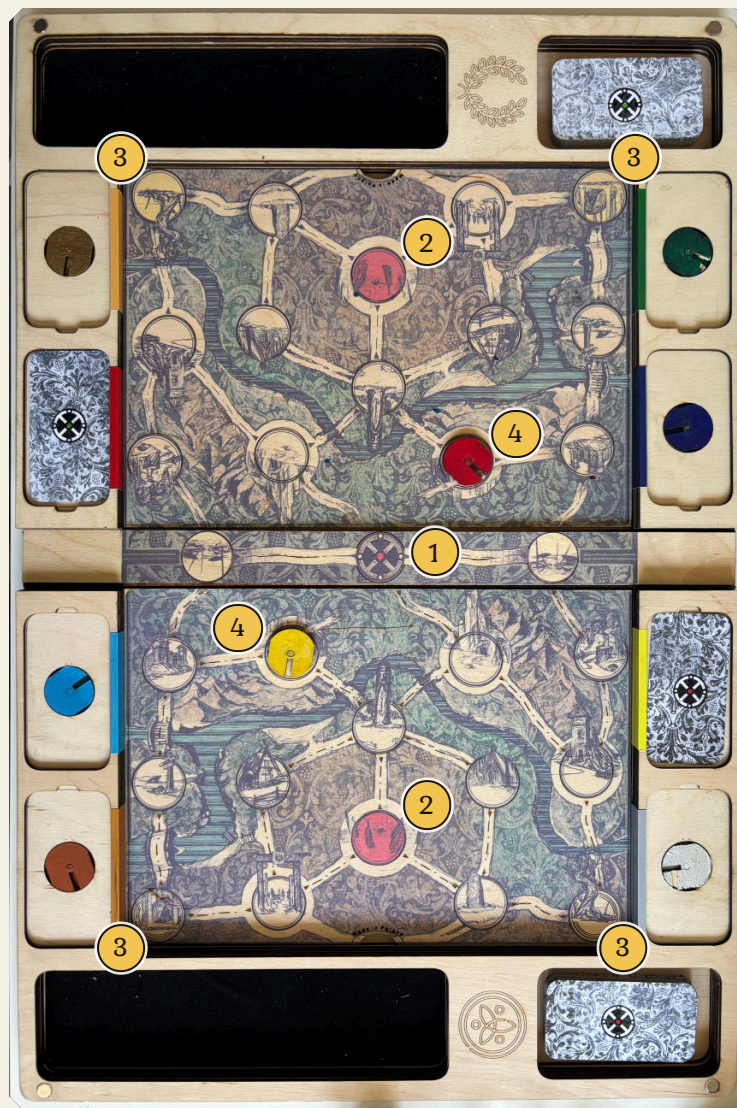
To strategicznie najważniejsza Lokacja na całym Polu Bitwy, której kontrola przez 4 Tury daje Zwycięstwo. Na dodatek pozwala na pozyskanie ekstra **Karty Ikon** w każdej **Fazie Ikon**, tylko gdy znajduje się tam **Niezwiązana Walka** Jednostki.



3

Lokacje Startowe

Zaznaczone żółtym wypełnieniem Lokacje znajdujące się na dole każdej Mapy, to miejsca, w których można wyłożyć **Zrekrutowane** z Koszar Jednostki.



2

Lokacje Mocy

To najważniejsze miejsce na każdej mapie zaznaczone czerwonym kolorem, które pozwala używać specjalnych umiejętności Jednostek (głównie Przywódców) opisanych dokładnie w Podręcznikach Armii



4

Zastawiona Pułapka

Zastawianie Pułapek wymaga użycia **Żetonów** umieszczonych domyślnie w **Szczelinach Ikon**, które są kładzione na danej Lokacji, w zamian za zakrytą Kartę. Do identyfikacji, która, jest która, korzystamy z Kolorów.



Zestaw Startowy gry, posiada 3 różne Mapy, które pozwalają na ułożenie 6 różnych wariantów **Pola Bitwy**. Dodatkowe mapy mogą zostać zakupione osobno, dzięki czemu ilość wariantów terenu rośnie geometrycznie.

Trzecim elementem, łączącym zarówno Skrzynię z Polem Bitwy, jest tzw. **Wiązanie**, czyli centralnie ulokowany pas terenu, który pasuje do każdej konfiguracji Map Terenu. Jego centralna Lokacja oznaczona jest logotypem Paganii i jest to tzw. **Lokacja Kluczowa**, której kontrolowanie jest bardzo ważne, ponieważ pozwala armii ją kontrolującej, na generowanie dodatkowej **Ikony** w każdej **Turze** gry.

Ikony



Pagania to niecodzienne połączenie różnych, sprawdzonych form, stołowej, gry towarzyskiej. Z racji strategicznego charakteru rozgrywki, podstawą są opisane wcześniej, **Pionki** i **Mapy**, ale wzniesiliśmy poprzeczkę jeszcze wyżej i postanowiliśmy zasilić całą mechanikę rozgrywki, autorskim systemem **Kart Ikon**, które są podstawowym "paliwem" prowadzenia epickich bitew.

W każdym **Zestawie Startowym** znajdują się dwie, jednakowe, podstawowe talie kart, które napędzają całą mechanikę rozgrywki. Żeby zapobiec omyłkowemu pomieszaniu się Kart, obie talie różnią się tylko kolorem centralnej kropki na rewersie. Mamy do dyspozycji talię Zieloną i Czerwoną.

Kategorie Ikon

Zasoby

Nie da się prowadzić wojny bez zasobów. Nie da się **Rekrutować** wojsk bez złota. Ich cena zależy od poziomu Jednostki. Im większy Poziom Jednostki, tym większa cena za ich służbę.



Aury

To Ikony o zasięgu globalnym, których efekty dotyczą wszystkich Jednostek na **Polu Bitwy**. Umieść kartę przodem w wolnej **Szczelinie** po swojej stronie Skrzyni.

Nie mogą być na raz na Planszy dwie takie same Aury (włączając w to Aury przeciwnika)

Wsparcie

Ikony wzmacniające możesz użyć tylko na swoje Jednostki. W wypadku Ikon **Wsparcia Pozostających w Grze** umieść ją odkrytą w wolnej **Szczelinie**, a Żeton przypnij do wspieranego **Pionka**.



Hazardy

To Ikony ofensywne, które można rzucić tylko na Jednostki przeciwnika, a ich działanie jest zawsze opisane na Karcie



W wypadku Hazardów **Pozostających w Grze** umieść odkrytą kartę w wolnej **Szczelinie**, a Żeton przypnij do **Pionka**.

Pułapki

To Ikony, które można rzucić tylko na wolne Lokacje poza **Miejscami Mocy** i **Lokacjami Startowymi**.



Pułapka zawsze **Pozostaje w Grze**, do momentu aż jakaś Jednostka nie wejdzie na taką Lokację i ją aktywuje.

Zastosowanie

- Wybierz jedną z wolnych **Szczelin** po swojej stronie
- Zabierz **Żeton**
- Położ przykrytą Kartę w **Szczelinie**
- Umieść **Żeton** na wybranej Lokacji

Czas działania



Błyskawiczne

To Ikony, których efekt działania jest jednorazowy i natychmiastowy, po wykonaniu którego, Ikona trafia do **Wysypisko**.



Pozostające w Grze

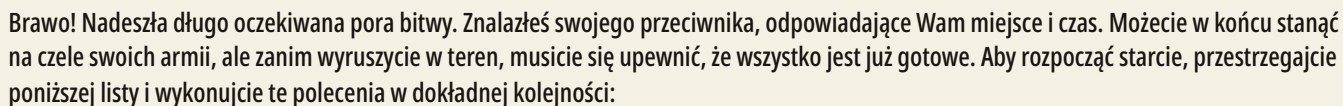
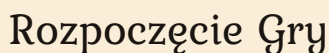
To Ikony, których efekt działania jest długotrwały, a zasady usuwania ich z Pola Bitwy, są zawsze opisane na danej Karcie

Zasady budowania Talii

Aby poprawnie przygotować swoją **Talię Ikon** do gry, musi ona spełniać szereg wymagań:

- Nie może liczyć mniej niż 26 kart i nie więcej niż 123
- Musi się składać co najmniej w jednej, trzeciej z kart **Zwykłych** (minimum 12)
- Nie może zawierać więcej niż 40% kart o randze **Niezwykłych**
- Nie może zawierać więcej kart **Rzadkich** niż ilość rozpoczętych dziesiątek Kart w Talii (przy 26., mamy 3, a przy 40, tylko 4.)
- Wszelkie powyższe obliczenia zaokrąglane są w dół (np. 4.8 = 4)

Nieprzestrzeganie powyższych wytycznych, oznacza stworzenie **Fałszywej Talii**, a jeśli przeciwnik odkryje ten fakt, to automatycznie wygrywa bitwę, nawet jeśli jego **Przywódca** już poległ, lub został **Wzięty do Niewoli**.



- 1 Przygotujcie **Talie Ikon**, wedle wymagań formalnych, potasujcie je dokładnie i umieście w swoich **Dziurach**.
 - 2 Obydwaj gracze rzucają do skutku kostką **K6**. Zaczyna gracz z większym wynikiem.
 - 3 Każdy z graczy wybiera teren z dostępnych **Map Terenu** i kładzie ją po swojej stronie **Pola Bitwy**.
 - 4 Gracze ciągną po 3 karty z własnej **Talii Ikon**.
 - 5 Dobór Jednostek w **Koszarach** jest zależny od graczy i umówionej wielkości bitwy.
Standardem jest 8 Pionków: 2 x Przywódca, 1x Elita, 2x Weterani i 3x Szeregowi, choć można też powiększyć **Koszary** i zagrać po tuzinie Pionków na armię: 2 x Przywódca, 2x Elita, 3x Weterani i 6x Szeregowych.
 - 6 Jeżeli dysponujecie więcej niż standardowym zestawem Pionków, skład zakoszarowanych wojów też może mieć znaczenie. Wtedy gracz zaczynający wystawia pierwszą Jednostkę, a po nim, na zmianę wystawiana jest reszta armii. Dopuszczalna jest Armia składająca się z samych Pionków Szeregowych w miejsce Weteranów lub Elity, czyli na przykład same Legiony w wypadku Armii Rzymu, czy kompozycja 4 Łowczych i Dzikiego Gonu dla Wendów. Cecha ta, otwiera nieskończone możliwości taktyczne.
 - 7 Rzucacie ponownie (do skutku) kością **K6**, a bitwę zaczyna ten, który wyrzuci większą ilość oczek.

Niech Bogowie mają Was w swojej opiece...

Podstawowe Zasady i przebieg gry



Bitwa dzieli się na **Tury**, które gracze wykonują naprzemiennie, a każda z Tur dzieli się na poniższe **Fazy**:

I Faza Ikon

- ◆ Na samym początku swojej Tury, gracz musi pociągnąć jedną kartę ze swojej **Talii Ikon**, pod warunkiem, że jeszcze jakieś posiada. Jeżeli posiada w tym momencie **Niezwiązany Walką Pionek** okupujący **Lokację Kluczową**, może pociągnąć dodatkową Kartę.
- ◆ W jednej Fazie można zagrać maksymalnie 3 Karty Ikon z ręki, wliczając w to **Rekrutowanie** Jednostek za **Zasoby** (limit nie dotyczy Rekrutowania Przywódców, ponieważ nie kosztują Zasobów. Oni pragną zwycięstwa, nie zółdu!).
- ◆ W razie potrzeby, można raz na Turę wyrzucić 2 karty Ikon z ręki, aby dobrać jedną z Tali.
- ◆ Na zakończenie Fazy Ikon, gracz nie może posiadać w ręce, więcej niż 7 Ikon, a nadmiar musi wyrzucić na **Wysypisko**.

II Faza Deklaracji Szarż

- ◆ To pierwszy krok do zaatakowania Jednostek wroga, które znajdują się w zasięgu szarży. W wypadku **Piechoty i Machiny** jest to sąsiednia Lokacja, a w wypadku **Kawalerii**, są to dwie Lokacje, pod warunkiem, że nie robi tego **Pod Górę**.
- ◆ Aby manewr był możliwy do wykonania, **Pionek** szarżujący musi mieć swoją ofiarę **W Zasięgu Wzroku**, czyli być obrócony przodem do kierunku szarży, nie mniej niż 45°. Do obliczeń wymaganego kierunku, użyj wygrawerowanego na każdym Pionku **Kątomierza**. Liczy się docelowa lokacja, a nie droga do niej prowadząca.
- ◆ **Reakcja na Szarżę**. Jeżeli Deklaracja Szarży jest możliwa, gracz atakowanej Jednostki, może na nią zareagować w trojaki sposób:
 - (A) Może wydać **Rozkaz Odwrotu**, który działa jak **Niezdany Test na Panikę**
 - (B) Jeżeli wartość **Celności** Jednostki, jest większa od zera i na dodatek obrońcy posiadają szarżujących **W Zasięgu Wzroku**, mogą wtedy oddać strzał w szarżującą Jednostkę. Rzuć na Trafienie, Zranienie i Pancerny natychmiast, ponieważ nie jest to zwyczajny strzał.
 - (C) Może nie robić nic, oczekując na bezpośrednie starcie.
- ◆ Jeśli atak nie został powstrzymany, obydwie jednostki zostają **Związane Walką**, która zostanie rozegrana dopiero w **Fazie Walki Wręcz**.
- ◆ Jeżeli jakiś Pionek w poprzedniej Turze był **Uśpiony**, a któraś Lokacja w jego otoczeniu została właśnie zwolniona, musi on natychmiast tam pójść, jak w przypadku **Ruchów Wymuszonych**. Może on już wtedy wykonać swój Ruch, Obrót lub **Zadeklarować Szarżę**.

Uproszczony schemat:

- A** Deklarujemy Szarżę danym Pionkiem i od razu, do końca ustalamy, czy była dla niego skuteczna.
- B** Ustalamy Reakcję na Szarżę. Gdy jest Strzał w Zasięgu Wzroku, to rzucamy od razu na Trafinie i Zranienie. Jeżeli szarżujący przetrwał, Szarża jest **skuteczna**. Jeżeli został wydany **Rozkaz Odwrotu**, to obrońca ucieka do losowej **Lokacji**, a szarżujący Pionek zajmuje swój cel. Gdy ma jeszcze pozostały jeden Punkt Ruchu, może **Zadeklarować kolejną szarżę**, ale tylko jako pogoń za Jednostką, która właśnie uciekła (o ile jest w Zasięgu Wzroku, po losowym wyborze bezpiecznego miejsca rejterady).
- C** Jeżeli są w grze Uśpione Jednostki, a jedna z Lokacji zostanie zwolniona w trakcie szarży, to automatycznie, zajmują zwolnioną Lokację
- D** Przechodzimy do kolejnego Pionka i powtarzamy wszystkie powyższe kroki.

V Faza Walki Wręcz

- ◆ Odbywa się zawsze, gdy jakiegokolwiek 2 jednostki są **Związane Walką**. Składa się z jednej lub dwóch **Rund Walki**, po jednej dla każdej ze stron, o ile obrońca przetrwa do swojej Rundy.
- ◆ Kolejność ataków jest definiowana poprzez **Poziom** każdej J jednostki. Zaczyna ta o wyższym Poziomie, a gdy są one równe, pierwszy uderza regiment gracza, którego jest w tym momencie **Tura**.
- ◆ **Szarżujące** w tej **Turze** J jednostki atakują zawsze jako pierwsze, niezależnie od ich **Poziomu**.
- ◆ Skuteczność ataku jest określona w tabeli, na odwrocie każdego **Pionka** i pokazuje minimalną wartość **Rzutu na Trafienie** i **Rzutu na Zranienie**, przeciwnika o danym Poziomie.
- ◆ Jednostki posiadające **Wsparcie**, czyli sojuszników Pionek stojący za nimi, rzucają dwoma kostkami K6 **Na Trafienie** i wybierają lepszy wynik, a J jednostki, które są **Otoczone**, czyli wrogi Pionek jest za nimi, rzucają dwoma kostkami K6 **Na Trafienie** i muszą wybrać gorszy wynik.
- ◆ Gdy cios trafi w cel, należy dokonać kolejnego rzutu, tym razem **Na Zranienie**. Obydwa są wyrażone jako minimalna ilość oczek na kostce **K6**.
- ◆ Ostatnim wynikiem mającym wpływ na wynik Rundy Walki, jest współczynnik **Opancerzenia** broniącej się jednostki, który jest minimalną ilością oczek na kostce **K6**, która chroni go przed niechybną śmiercią. J jednostki zaatakowane **Z Tyłu**, lub **Z boku** muszą rzucić 2 kostkami K6 i wybrać gorszy wynik.
- ◆ Jeżeli atakowana J jednostka przetrwała, może oddać cios w ramach swojej **Rundy Walki**, stosując się do tych samych zasad, jak wyżej. Jeżeli jednocześnie walczy w mnogą ilość J jednostek, może oddawać ciosy, każdej z nich, a kolejność ataków (Kolejek) ustalana jest, jak wyżej opisane.



Walka z mnogą ilością przeciwników, która daje **+1** do Punktów Zwycięstwa za **Przewagę Liczebną**



Walka ze **Wsparciem**, czyli sojuszniczą Jednostką stojącą za walczącym Pionkiem. Rzucają 2 kostkami K6 **Na Trafienie** i wybierają lepszy wynik.



Otoczenie, czyli wroga Jednostka za plecami. W razie Paniki, następuje **Wzięcie Do Niewoli**. Rzucają dwoma kostkami K6 **Na Trafienie** i wybierają gorszy wynik



Szarża z Boku lub **Z Tyłu** to manewry, które mogą wywołać **Panikę** nawet wśród **Elitarnych** Jednostek. Dodatkowo ich rzuty na **Opancerzenie** wykonują 2 kostkami **K6** i wybierają gorszy wynik



◆ Test na Panikę

Gdy walczące Jednostki nadal żyją po wymianie ciosów, a ich wyniki **Punktów Zwycięstwa** są różne, **Pionek** o mniejszej ilości punktów jest zmuszony wykonać Test na Panikę, który liczymy według poniższej formuły:



Od parametru **Odwaga** odejmujemy różnicę z wyliczonych **Punktów Zwycięstwa**, a to co nam zostanie, jest ilością oczek na 2. kostkach **K6**, które zapewniają zachowanie zimnej krwi. Wszystko powyżej, oznacza **Ucieczkę**.

- ◆ Jeżeli spanikowana Jednostka była stroną atakującą, czyli została "przyklejona" do jednej z Lokacji, po prostu robi odwrót do Lokacji, z której szarżowała i pozostaje tam skierowana tyłem do miejsca walki.
- ◆ Jeżeli spanikowana jednostka była stroną broniącą danej Lokacji, musi uciec w losowym kierunku. Użyj kostki K6, aby to określić. Jak to zrobić, jak są np 4 możliwe kierunki ucieczki, patrz Przykład 2. poniżej.
- ◆ Spanikowana Jednostka, która nie ma gdzie uciec, bo sąsiednie Lokacje są zajęte, jest traktowana jako **Wzięta do Niewoli**. Jej Pionek jest uważany za Zniszczony, ale zamiast do **Koszar** właściciela trafia do Koszar zwycięzcy i pozostaje tam do końca gry, jako trofeum!

Przykład 1

Przykład 1 Regiment Warjagów zaszarżował od boku regiment Ekwitów, ale nikt nie zadał skutecznego ciosu. Mimo to, Warjagowie otrzymali +1 za **Szarżę** oraz dodatkowe +1 za **Szarżę z Boku**. Ekwici pomimo, że nie zostali zniszczeni i tak przegrywają tę rundę o 2 Punkty Zwycięstwa i są zmuszeni do zmodyfikowanego **Testu na Panikę**. Ich bazowa **Odwaga** wynosi 8, a obliczone powyżej punkty Zwycięstwa, 2, czyli tyle odejmujemy. Żeby zdać Test Paniki, gracz musi wyrzucić łącznie mniej, lub równo 6, dwoma kostkami K6. Wszystko powyżej oznacza panikę i sygnał do ucieczki.



Przykład 2

Przykład 2 Jednostka Pretorian zaszarżowała skutecznie regiment łowczych **(A)**. Z racji, że łowczy mieli atakujących **W Zasięgu Wzroku**, mogli oddać strzał w ramach **Reakcji Na Szarżę**, ale chybili, więc nie pozostało im nic innego jak walczyć. Pomimo przewagi, Pretorianie nie byli w stanie zadać śmiertelnego ciosu, tak samo jak i łowczy. Mimo to, obliczając **Wyniki Walki**, łowczy byli zmuszeni do wykonania **Testu Na Panikę** z modyfikatorem -1 (bonus za Szarżę Pretorian), czyli w ich wypadku, musieliby rzucić dwoma kostkami K6, mniej lub równo 6, żeby zachować zminą krew. Nie udało im się to, więc zostali zmuszeni do ucieczki do jednej z 4 dostępnych Lokacji. Aby zdecydować dokładnie do której, numerujemy roboczo wszystkie możliwe Lokacje (w tym wypadku od 1 do 4) i rzucaamy kostką K6. Wyniki 5 i 6 ignorujemy i powtarzamy rzut do skutku. W tej sytuacji rzucili 3.





Świat Paganii to coś znacznie więcej niż oryginalna, historyczna gra bitewna dla dwóch graczy. To próba rzucenia nowego światła na dzieje pomiędzy końcem Starożytności, a narodzinami i krystalizacją feudalizmu na Starym Kontynencie. Jest komercyjną inicjatywą mającą na celu udowodnienie, że możemy nadal czerpać inspiracje z dawnych, prawd, estetyki, czy etyki i się przy tym dobrze bawić.



Pagan ARt

Wraz z premierą niniejszej gry, uruchomiliśmy także sklep, gdzie będziemy tworzyć i sprzedawać dzieła sztuki w postaci obrazów i **Kaset Ikonicznych** oraz wszelkich form artystycznych z naciskiem na pogańską estetykę i przekaz. Zapraszamy do współpracy wszystkich **Artystów**, którym gra w sercu ta sama, pierwotna i nieokiełznana melodia.



Bogańskie ubRAnia



Mamy również w zanadrzu coś, co może zinteresować wszystkie pokolenia i **obydwie** płci.

W odpowiedzi na panującą dominację plastiku i krzykliwych kolorów, przygotowaliśmy nową linię odzieży wysokiej jakości, w której nie uświadczysz sztucznych włókien i nic nie znaczących grafik, czy haseł.

Wszystkie nasze produkty odzieżowe charakteryzują się materiałami pochodzenia roślinnego i estetyką wymykającą się współczesnym trendom w modzie.

◆ Podziękowania

Żeby powstało coś tak unikalnego, jak **Uniwersum Paganii**, z jej flagowym produktem, jakim jest niniejsza gra strategiczna, musiało być zaangażowanych wiele osób, które w mniejszym, lub większym stopniu, przyczyniły się do jej ostatecznego kształtu, a także kierunku na kolejne lata. Chwała Wam za to! Bez Was, nie udałooby się osiągnąć tego trudnego celu. Dziękujemy!

Kuba Bładek

Wojciech Bładek

Maciej Sysło

Andrzej Sysło

Ilia Popov

Robert Siekanka

Łukasz Szywała

Marcin Wierchowski

Mikołaj Rejs

FraneK Bładek

Aleksandra Romańska

Wiesław Romański

Hubert Harabasz

Tomasz Kosiński

Marta Zuska

Sebastian Lipka

Kahina

Żywiolak



Dowiedz się więcej na **www.Pagania.world**

Zaprojektowane i Wykonane w Polsce (en. **Made in Poland**), przez B1X sp. z o.o.