

INSTRUKCJA GRY

FRIEDRICH

LOS PONOWNIE ROZDAJE SWOJE KARTY

DLA 3 LUB 4 GRACZY W WIEKU OD 12 LAT

AUTOR: RICHARD SIVÉL

LATO 1756. *W jakim celu pół Europy zawarło przymierze – zastanawia się Fryderyk Wielki w swej rezydencji w Sanssouci. Chyba tylko po to, żeby roznieść Prusy na szablach?!*

Aby uprzedzić działania swoich potencjalnych wrogów, Fryderyk rozkazuje wykonać prewencyjne uderzenie na Saksonię i po niespodziewanym ataku zajmuje ją w ciągu tygodnia. Ale to tylko pierwszy rozdział wydarzeń, które mają nastąpić, a które są nam znane jako Wojna Siedmioletnia. Prusy są całkowicie otoczone przez wrogie państwa, największe potęgi kontynentalnej Europy. Po stronie Fryderyka stają tylko Anglia i Hanower. Stawką jest „Być albo nie być” pruskiego państwa.

Wkrótce wojenna pożoga ogarnia posiadłości Domu Pruskiego. Francja podbija północne Niemcy, Austria najeżdża ziemie śląskie, a rosyjskie wojska przekraczają Odrę i znajdują się tylko o 5 dni marszu od Berlina!

Fryderyk nie poddaje się. Zdesperowany miota się w strategicznym trójkącie, od jednego punktu zapalnego do drugiego, starając się pobić jednego wroga, zanim kolejny będzie w stanie mu zagrozić. Po sześciu nieskończonej długich latach wyczerpują się jednak pruskie siły. Koniec wydaje się bliski...

I wówczas, w ciągu jednej nocy los się odmienia. Rosyjska caryca Elżbieta umiera. Jej następcą cześć Fryderyka niemal jak boga i natychmiast zawiera pokój. Szwecja szybko idzie w ślady Rosji, a rok później potulnieje też stojąca na krawędzi bankructwa Francja.

Prusy zostały uratowane.

ELEMENTY GRY :

- 24 Generałów z imiennymi etykietami	- 11 Taborów w 7 kolorach
- znacznik etapów	- 18 Kart Losu
- 4 talie Kart Taktycznych, po 50 kart w każdej	- 2 Karty Pomocnicze
- plansza do gry	- 1 Karta Gry zawierająca także Tor Losu
- 5 Kart Podziału Wojsk	- niniejsza instrukcja
- 1 pocztówka	

Pionki są nierówno podzielone na siedem kolorów.

Pokonaj Prusy zanim umrze Caryca! Albo wejdź w rolę Fryderyka Wielkiego i walcz stanowczo i odważnie o przetrwanie znosząc jednocześnie ze spokojem przeciwności Losu

1. CEL GRY

Gra strategiczna FRIEDRICH została zainspirowana cudowną odmianą losu (tzw. „cud domu brandenburskiego”) w trakcie Wojny Siedmioletniej. Siedem walczących państw jest podzielonych pomiędzy graczy w następujący sposób:

Fryderyk	(jasno)niebieski	Prusy	Hanower
Elżbieta	(jasno) zielony	Rosja	Szwecja
Maria Teresa	biały / żółty	Austria	Armia Rzeszy
Pompadour	czerwony	Francja	

W przypadku gry trzyosobowej, *Elżbieta* i *Pompadour* to ten sam gracz.

♠ JEDEN PRZECIW WSZYSTKIM. *Fryderyk* gra przeciwko związanym sojuszem *Elżbiecie*, *Marii Teresie* i *Madame Pompadour*. Sojusznicy nie mogą się nawzajem atakować.



Miasta-cele pierwszo i drugorzędne

♠ Gracz należący do sojuszu wygrywa, jeżeli JEDNO z jego państw podbije wszystkie miasta-cele oznaczone na mapie odpowiednim dla niego kolorem (szary w przypadku Austrii). Drugorzędne miasta-cele nie zawsze muszą być podbijane, patrz: Reguła 11.

♠ Gracz reprezentujący *Fryderyka* wygrywa, jeśli piasek w Klepsydrze Losu przesybie się do końca, a żaden z sojuszników nie osiągnie swojego zwycięstwa. Piasek przesybie się do końca, gdy trzy atakujące państwa zostaną wyłączone z gry z powodów historycznych (np. śmierć Carycy).

UWAGA: Pruskie miasta-cele (oznaczone na ciemnoniebiesko) odgrywają rolę tylko w grze zaawansowanej (patrz: Reguła 13).

2. MAPA I SEKWENCJA GRY

Mapa obejmuje obszar Europy Środkowej w roku 1756. Państwa są przydzielane losowo poszczególnym graczom przy użyciu kart ♠13, ♣13, ♦13, ♥13. Po zakończonym losowaniu, karty należy ponownie umieścić w talii. Następnie, pionki są rozkładane zgodnie z kartą „Start”, znajdującą się w środku niniejszej instrukcji (skąd można ją wyjąć). Początkowo ustawienie pionków Generalów i Taborów oznaczono także na planszy poprzez umieszczenie obok odpowiednich miast kolejnych numerów Generalów oraz liter „T” w odniesieniu do Taborów.

♠ Obszary zaznaczone kolorem ciemnoniebieskim (włącznie z enklawami) to terytorium Prus, obszary jasnoniebieskie to terytorium Hanoweru, itd. **UWAGA:** Rosja i Francja nie mają swojego terytorium zaznaczonego na mapie. Terytorium dla Armii Rzeszy są wszystkie obszary zaznaczone na żółto, w szczególności Saksonia („Sachsen”).

♠ Gra jest rozgrywana w etapach. Każdy etap składa się z posunięć siedmiu państw, wykonywanych w ściśle określonej kolejności:

1. Prusy
2. Hanower
3. (Rosja)
4. (Szwecja)
5. Austria
6. Armia Rzeszy
7. (Francja)

♠ Państwo wykonujące posunięcie, jest „aktywne”. Jego posunięcie dzieli się na 5 faz, w następującym porządku:

1. Losowanie **Kart Taktycznych**.
2. **Ruch:** Można wykonać ruch wszystkimi aktywnymi pionkami, czyli Generalami oraz Taborami. Podczas ruchu można także podbijać miasta-cele, odtwarzać utracone regimenty oraz umożliwiać pionkom powrót do gry.
3. **Walka:** Wszyscy aktywni Generalowie muszą zaatakować przeciwników znajdujących się w przylegających miastach.
4. Po zakończeniu ruchu i walki możliwe są **Opóźnione Podboje** (patrz: Reguła 5).
5. **Sprawdzanie zaopatrzenia** dla wszystkich aktywnych Generalów.

♠ **Koniec etapu.** Kiedy wszystkie państwa wykonały posunięcie, znacznik etapu przesuwa się na następne pole. Na końcu 6-tego etapu zaczyna działać Klepsydra Losu: od tej chwili (natychmiast) na zakończenie każdego etapu odkrywa się Kartę Losu znajdującą się na wierzchu talii i wprowadza się jej efekty. Jeżeli wyciągnięta karta jest zapisana wyłącznie po niemiecku, należy przeczytać wersję pik znajdującą się wewnątrz Karty Gry (wartość karty odpowiada numerowi pola). Po przeczytaniu, Kartę Losu należy odłożyć pod spód talii Klepsydry Losu tak, aby gracze nie byli pewni, kiedy piasek w Klepsydrze Losu się przesybie (tzn. kiedy talia się skończy).

3. KARTY TAKTYCZNE (KT)

Na początku własnego posunięcia każde państwo otrzymuje określoną liczbę Kart Taktycznych (KT):

Prusy	4+3 KT	Hanower	1+1 KT
Rosja	4 KT	Szwecja	1 KT
Austria	4+1 KT	Armia Rzeszy	1 KT
Francja	4-1 KT		

Uwagi:

1. Początkowo Prusy otrzymują 7 KT, Hanower 2 i Austria 5. Na skutek wydarzeń opisanych na Kartach Losu wartości te mogą być zredukowane do (odpowiednio) 4, 1, 4.
2. Początkowo Francja otrzymuje 4 KT, ale musi NATYCHMIAST i nie ujawniając jej wartości odłożyć jedną z nich (ten mechanizm odzwierciedla francuskie zaangażowanie w wojnie zamorskiej z

Anglią). Później Francja otrzymuje – jako efekt Karty Losu – tylko 3 KT, ale nie musi odkładać żadnej z nich.

♠ KT są zbierane według uznania, dopóki nie są potrzebne do walki lub poboru wojsk. KT różnych państw nie mogą być mieszane lub wymieniane. Zabronione jest pokazywanie przez graczy zebranych KT, nawet pomiędzy sojusznikami. Każda KT zawiera symbol (♠ ♣ ♦ ♥) i wartość od 2 do 13. KT „RESERVE” może oznaczać dowolny symbol i wartość od 1 do 10 (w zależności od deklaracji zagrywającego kartę gracza). Zarówno symbol jak i wartość tej KT muszą być zadeklarowane przez gracza w momencie jej zagrywania.

♠ Zagrane KT są odkładane na bok i sortowane według talii (zgodnie z wzorem na „koszulce (rewersie)” karty). Jeśli pierwsza talia KT została zużyta, należy używać drugiej talii, potem trzeciej, a następnie czwartej. Jeśli czwarta talia została zużyta, należy używać tych dwóch talii, których uzbierało się już najwięcej (zagrano najwięcej kart).

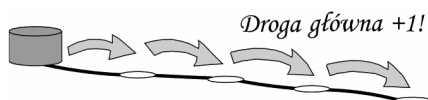
4. RUCH

Pionki, czyli Generalowie i Tabory, poruszają się z miasta do miasta wzdłuż dróg. W jednym posunięciu danego państwa można poruszyć wszystkie pionki tego państwa. Pionek musi zakończyć ruch, zanim rozpocznie go kolejny. W żadnym wypadku pionki nie mogą przeskakiwać nad jakimkolwiek innym pionkiem, w tym także nad Taborami.

♠ General może poruszyć się maksymalnie o 3 miasta, nawet tam i z powrotem.



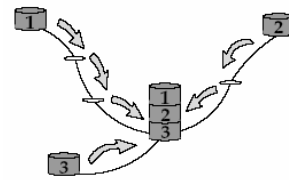
♠ Jeżeli cały ruch jest wykonywany na drodze głównej, General może ruszyć się o jedno dodatkowe miasto, czyli łącznie o 4 miasta.



♠ Tabory ruszają się wolniej o 1 miasto, tj. 2 miasta po drodze zwykłej i 3 miasta wzdłuż drogi głównej.



♠ W mieście może znajdować się tylko jeden pionek. **WYJĄTEK:** Do 3 Generalów danego państwa może stać razem w jednym mieście. Takie Zgrupowanie porusza się jakby było jednym „” dopóki gracz nie zdecyduje się odłączyć Generala. General z najniższym numerem jest dowódcą Zgrupowania i umieszcza się go na wierzchu. Pod nim kładzie się drugiego w kolejności Generala itd.



♠ General, który ruszał się jako część Zgrupowania, nie może w tym samym posunięciu ruszać się indywidualnie. **Jeśli Generalowie łączą się w Zgrupowanie, żaden z nich nie może się dalej poruszać.**

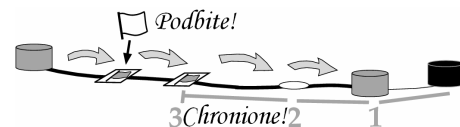
5. PODBIJANIE MIAST-CELÓW

Tylko Generalowie mogą podbijać miasta-cele. Mogą oni podbijać wyłącznie miasta-cele oznaczone ich własnym kolorem (szary w przypadku Austrii).

♠ Podbój miasta-celu następuje, jeżeli:

- ↳ General przemaszeruje przez miasto-cel, lub rozpocznie swój ruch w mieście-celu i ruszy się dalej i **JEDNOCZEŚNIE**
- ↳ miasto-cel jest w tym momencie **NIE CHRONIONE (miasto-cel jest chronione jeśli General BRONIĄCEGO się państwa stoi w odległości 1, 2 lub 3 miast).**

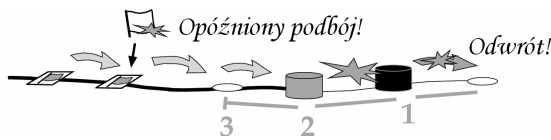
♠ Każde państwo broni tylko swojego terytorium, włącznie z enklawami. Prusy ponadto bronią okupowanej Saksonii (Sachsen). **UWAGA:** Hanower **NIE CHRONI** jakichkolwiek miast-celów w Prusach! Prusy **NIE CHRONIA** jakichkolwiek miast celów w Hanowerze!



♠ General może podbić więcej niż jedno miasto-cel w pojedynczym ruchu. General może chronić dowolną ilość miast-celów znajdujących się 3 pola od niego, niezależnie od obecności innych pionków. Zaleca się zapisywanie lub oznaczanie w inny sposób podbitych miast-celów. Do tego celu można wykorzystać załączone niewielkie kwadratowe żetony. Podbite miasta-cele w żaden sposób nie wpływają na ruch.

♠ **Odbijanie.** Podbite miasta-cele mogą być odbijane. Tylko państwo broniące może odbijać utracone miasta-cele; następuje wtedy odwrócenie ról „podbijających” i „broniących”, np. tylko Hanower może odbijać miasta-cele w Hanowerze i tylko Francja może je chronić.

♠ **Opóźniony podbój.** Jeśli General przemaszeruje przez **CHRONIONE** miasto-cel (lub z takiego miasta) miasto-cel nie jest podbite, ale może zostać podbite później, w następującym przypadku: jeśli uda się zmusić wszystkich chroniących miasto-cel Generalów do odpowiednio dalekiego odwrotu (patrz: Reguła 8) tak, aby miasto-cel nie było już chronione – wówczas jest ono podbite. Nie ma znaczenia, który General wymusił taki odwrót, pod warunkiem, że nastąpiło to w tym samym posunięciu.



♠ **Zakaz nieuczciwej gry.** Zabronione jest zajmowanie miasta-celu sojusznika (lub miasta do niego prowadzącego) w celu zablokowania zwycięskiego ruchu.

♠ Tabory nie mogą ani podbijać, ani chronić miast-celów. WYJĄTEK: Tabory Armii Rzeszy mogą chronić miasta-cele tak jak Generałowie (w promieniu 3 miast).

6. REGIMENTY

Wszystkie państwa rozpoczynają grę z określoną i jednocześnie maksymalną liczbą regimentów (por. Karty Podziału Wojsk oraz karty pomocnicze). Na początku gry należy, przyporządkować regimenty swoim Generalom poprzez skryte zapisanie liczby regimentów na Karcie Podziału Wojsk. Zaznacza się na niej także wszelkie zmiany (straty i przeniesienia). Gracz musi podać aktualną sumę swoich regimentów, jeśli zostanie o to zapytany. Regimenty nie mogą istnieć na mapie bez Generalów, ani też Generalowie bez regimentów.

♠ Każdy Generał musi dowodzić co najmniej 1 regimentem.

♠ Żaden Generał nie może dowodzić więcej niż 8 regimentami.

♠ Zgrupowanie 2 (lub 3) Generalów traktuje sumę swoich regimentów jako wartość wspólną. Muszą dowodzić co najmniej 2 (lub 3) regimentami i nie mogą dowodzić więcej niż 16 (24) regimentami.

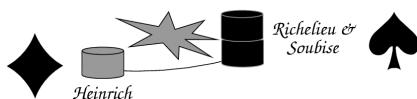
♠ Jeśli liczba regimentów spadnie poniżej minimum (na skutek walki lub braku zaopatrzenia) należy usunąć nadliczbowych Generalów, a jeśli to konieczne, to wszystkich. Usuwanie Generalów z planszy wykonuje się od spodu do wierzchu Zgrupowania. Usunięci Generalowie mogą powrócić do gry (patrz: Reguła).

♠ Dopóki Generalowie są zgrupowani razem, można zmienić rozmieszczenie regimentów pomiędzy nimi, według uznania. Jest to jedyna możliwość reorganizacji regimentów pomiędzy Generalami.

♠ WAŻNE: Żadne państwo nie może posiadać więcej regimentów niż miało na początku gry (por. Reguła 10).

7. WALKA

Na początku fazy walki, jeśli Generał sąsiaduje z nieprzyjacielskim Generaliem, musi go zaatakować. Sąsiedztwo oznacza, że przeciwnicy są ustawieni w dwóch miastach bezpośrednio połączonych ze sobą drogą. Jeśli ma być rozstrzygnięta więcej niż jedna walka, kolejność bitew ustala gracz aktywny.



♠ Każda walka rozpoczyna się od oznajmienia przeciwnikowi iloma regimentami dowodzi Generał. Obaj przeciwnicy oznajmniają to jednocześnie. Różnica

pomiędzy tymi wartościami jest WYNIKIEM POCZĄTKOWYM. Jest ona UJEMNA dla gracza słabszego w liczbie regimentów i DODATNIA dla drugiego gracza.

♠ Następnie, gracz słabszy ma szansę zmiany wyniku bitwy poprzez zagranie JEDNEJ KT. Zagrana w ten sposób KT musi mieć taki sam symbol, jak sektor mapy na którym stoi jego Generał. Dodanie wartości zagranej KT do wyniku początkowego daje WYNIK AKTUALNY, który jest ogłaszany. Dopóki wynik aktualny jest ujemny, dopóty gracz może zagrywać kolejne KT.

♠ Jak tylko wynik aktualny osiągnie wartość ZERO lub dodatnią, prawo zagrywania kart przechodzi na drugiego z graczy. Teraz on jest uznawany za słabszego i może wpływać na rezultat bitwy zgodnie z opisaną powyżej procedurą. Prawo do zagrania KT może następnie przejść z powrotem na pierwszego gracza itd. Walka kończy się, gdy gracz mający prawo zagrywania KT nie jest w stanie albo nie chce zagrywać dalej. Wówczas jego Generał przegrywa bitwę.

♠ Pokonany Generał traci liczbę regimentów równą KOŃCOWEMU WYNIKOWI UJEMNEMU (ale nie więcej niż ta, którą dowodził) i jest wycofywany o taką samą ilość miast (o ile oczywiście pozostał na planszy z chociaż jednym regimentem).

♠ Zwycięzca nie traci żadnych regimentów i pozostaje na swoim miejscu.

♠ Walkę można przerwać tylko wtedy, gdy ma się prawo zagrywania KT. W przypadku przejścia prawa zagrywania KT przy wyniku aktualnym równym ZERO, gracz musi zagrać KT **zawsze**, jeśli posiada choć jedną KT z właściwym symbolem. Jeśli nie posiada żadnej KT z właściwym symbolem, ale ma KT „RESERVE” może wybrać pomiędzy zakończeniem walki albo zagranie KT „RESERVE”. Jeśli wybierze zakończenie walki przy wyniku równym ZERO, bitwa będzie nierozstrzygnięta: nikt nie traci regimentów, a obaj Generałowie zostają na swoich miejscach.

♠ Przypadki szczególne:

☞ Atakujący zagrywa KT jako pierwszy jeśli wynik początkowy jest równy ZERO.

☞ Jeśli walka toczy się w poprzek granicy sektorów, każdy gracz używa KT o takim symbolu jak symbol sektora, w jakim się znajduje.

☞ Zgrupowanie Generalów zawsze walczy jako jeden pionek.

☞ Jeśli Generał/Zgrupowanie rozpoczyna fazę walki przylegając do więcej niż jednego wrogiego Generala/Zgrupowania, musi walczyć z nimi po kolei. Jeśli więcej niż jeden Generał/Zgrupowanie przylega do Generala/Zgrupowań przeciwnika, muszą oni atakować go jeden po drugim.

☞ Generał, który został zmuszony do odwrotu nie może atakować ani być atakowany ponownie w tej samej fazie walki.

Przykład walki:

Ks. Heinrich (Prusy P, 2 regimenty) ruszył się w pobliże Zgrupowania Richelieu i Soubise (Francja F, 4 regimenty). Musi atakować w najbliższej fazie walki.

WYNIK POCZĄTKOWY = różnica w liczbie regimentów = 2 - 4 = -2

P są słabsze o 2 regimenty i mogą teraz zacząć zagrywać KT (Heinrich może również uciec o 2 pola tracąc dwa regimenty – czyli zostanie wyeliminowany, ale może zachować karty).

Heinrich stoi w sektorze karo. Richelieu stoi w sektorze pik.
P mają ♠10 ♠9 ♠7 RESERVE F ma ♣5 ♣4 ♣4 ♣3

P są na -2 i zagrywają ♠10
Nowy wynik -2 + 10 = +8

Teraz P są silniejsze a F jest słabsza. Prawo zagrywania KT przechodzi na F.

F jest na -8 i gra ♣5 → -8+5=-3
F jest na -3 i gra ♣3 → -3+3=0

Wynik równy ZERO! Prawo zagrywania KT przechodzi z powrotem na P.

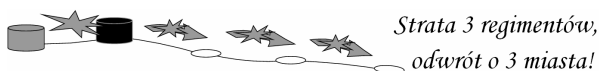
Ponieważ wynik jest zerowy, P mogłyby zakończyć walkę tylko wtedy, gdyby nie posiadały żadnych kart ♠ (karo). Mając na ręku tylko RESERVE mogłyby wybrać czy kontynuować walkę, czy nie (bitwa byłaby wówczas nierozstrzygnięta). Ponieważ P nadal mają karty karo na ręku, muszą zagrywać.

P są na ±0 i grają ♠7 → F jest na -7 i gra ♣4 → -7+4=-3
0+7=7

F ma coraz mniej kart pik, więc decyduje się zakończyć walkę przy WYNIKU KOŃCOWYM równym -3. Rezultat: Richelieu traci 3 regimenty i musi się wycofać o 3 miasta. Pozostał mu tylko 1 regiment, więc niższy rangą Soubise musi zostać usunięty z mapy.

8. ODWRÓT

Pokonany General musi wykonać odwrót zanim zostanie rozstrzygnięta następna walka. Długość drogi odwrotu jest równa liczbie utraconych regimentów. Podczas odwrotu nie można dzielić Zgrupowań.



♠ Zwycięzca bitwy wybiera drogę odwrotu zgodnie z następującymi wytycznymi:

- ↳ Pokonany General musi zakończyć odwrót najdalej jak to możliwe od ZWYCIĘSKIEGO Generala/Zgrupowania (i tylko zwycięski General/Zgrupowanie jest brany pod uwagę).
- ↳ Podczas odwrotu zabronione jest wchodzenie dwa razy do tego samego miasta.
- ↳ Podczas odwrotu nie można niszczyć wrogich Taborów; nie można przeskakiwać przez żadne pionki; nie można łączyć się w Zgrupowania z własnymi Generalami ani podbijać miast-celów.

♠ Jeśli General nie może wycofać się o pełną odległość odwrotu, traci wszystkie swoje regimenty i jest usuwany z planszy.

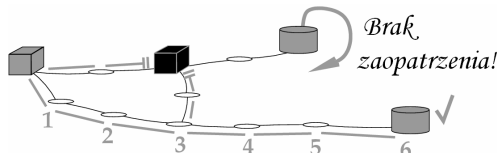


9. ZAOPATRZENIE

Generalowie potrzebują zaopatrzenia, w przeciwnym wypadku ich regimenty zdezerterują. Stan zaopatrzenia własnych Generalów jest sprawdzany wyłącznie w fazie zaopatrzenia własnego posunięcia.

♠ General jest zawsze zaopatrzony, jeśli znajduje się na własnym terytorium. Rosja i Francja nie mają terytorium zaznaczonego na mapie, ale ich Generalowie są zawsze zaopatrzeni stojąc we własnych miastach-magazynach.

♠ Poza własnym terytorium General będzie zaopatrzony jeśli będzie możliwe poprowadzenie linii zaopatrzenia z własnych Taborów. Linia ta może mieć maksymalną długość 6 miast. Linia ta może przebiegać przez miasta zajęte przez zaprzyjaźnione pionki, ale nie przez wrogich Generalów ani wrogie Tabory. Tabory mogą zaopatrywać nieograniczoną liczbę Generalów, ale tylko z własnego państwa (czyli tego samego koloru).



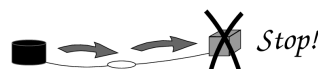
♠ Jeśli General nie ma zaopatrzenia we własnej fazie zaopatrzenia, jego pionek jest odwracany „awersem do dołu”. Jeśli jest zaopatrzony w następnej fazie zaopatrzenia jest z powrotem odwracany „awersem do góry”. Jeśli jednak jest wciąż bez zaopatrzenia, traci on wszystkie regimenty i jest usuwany z planszy.

♠ Jeżeli nieodwrócony General (czyli zaopatrzony i pozostający na awersie) oraz odwrócony (niezaopatrzony, na rewersie) General łączą się w Zgrupowanie, obaj są automatycznie i natychmiast uznani za odwróconych (tzn. obaj muszą być zaopatrzeni w fazie zaopatrzenia obecnego własnego posunięcia, w przeciwnym wypadku utracą oni wszystkie regimenty).

FAUSTOWSKA REGUŁA: Jeżeli General zostanie pozbawiony zaopatrzenia we własnym posunięciu (w tym na skutek odwrotu) masz tylko jeden etap na przywrócenie zaopatrzenia. Natomiast, jeśli General został pozbawiony zaopatrzenia na skutek działań przeciwnika, zostanie on odwrócony pod koniec własnego posunięcia (nigdy wcześniej); masz więc dwa etapy na przywrócenie zaopatrzenia.

♠ Odwrócony Generalowie mogą się poruszać i walczyć bez żadnych ograniczeń.

♠ Tabory nie mogą walczyć. General może zniszczyć wrogie Tabory poprzez wejście do miasta, w którym one stoją. Tabory są usuwane z mapy, ale General musi się natychmiast zatrzymać. Wrogie Tabory nie mogą sobie nawzajem szkodzić.



10. ODTWARZANIE JEDNOSTEK

Podczas ruchu można odtwarzać utracone regimenty; pionki poprzednio usunięte z mapy mogą powrócić do gry. Koszty tych czynności są ponoszone w KT o dowolnym symbolu. Nie otrzymuje się zwrotu nadwyżkowych punktów KT.

♠ Każdy nowy regiment kosztuje 6 punktów KT.

♠ Każde nowe Tabory kosztują 6 punktów KT.

♠ Każdy Generał przywracany jest za darmo, ale musi otrzymać co najmniej jeden nowy regiment (6 punktów z zagranej KT).

♠ Nowe regimenty mogą być użyte do uzupełnienia Generałów znajdujących się na mapie lub zostać przydzielone przywróconemu Generałowi (w tym kombinacja obu powyższych). Gracz ogłasza wyłącznie liczbę odtworzonych regimentów, ale utrzymuje w tajemnicy, który(rzy) Generał(owie) je otrzymują. Gracz skrycie zapisuje przydział nowych regimentów na Karcie Podziału Wojsk.

♠ Żadne państwo nigdy nie może mieć większej liczby regimentów od ilości, z jaką zaczynało grę (np. Francja nie może mieć więcej niż 20 regimentów).

♠ Pionki, czyli Generałowie i Tabory powracają do gry na właściwych miastach-magazynach. Pionki przywrócone do gry nie mogą się poruszać w tym samym posunięciu.

W szczególnych przypadkach może się zdarzyć, że wszystkie miasta-magazyny danego państwa są okupowane przez wrogie pionki. W takim przypadku używa się substytutu miasta-magazynu, którymi są, w przypadku:

- Prus** – dowolne miasto w sektorze pik wokół Berlina;
- Hanoweru** – dowolne miasto w sektorze karo wokół Stade;
- Rosji** - dowolne miasto w sektorze pik wokół Warszawy;
- Szwecji** – dowolne miasto w Szwecji (Sverige) łącznie z enklawami;
- Austrii** – dowolne miasto w sektorze karo wokół Brna (Brünn) na terytorium Austrii;
- Armii Rzeszy** – dowolne miasto w sektorze pik na południe od Hildburghausen;
- Francji** – dowolne miasto w sektorze trefl na południe od Koblenz.

Każde państwo może używać tylko jednego miasta jako substytutu magazynu. Koszt każdych przywróconych Taborów oraz każdego odtworzonego regimentu wzrasta z 6 do 8, jeśli wszystkie własne miasta-magazyny są zajmowane przez wrogie pionki.

11. KLEPSYDRA LOSU

Talia Losu składa się z 18 kart. Począwszy od 6 etapu, ostatnią czynnością wykonywaną w danym etapie jest odczytanie i wykonanie efektów Karty Losu znajdującej się na wierzchu talii. Następnie, karta ta jest odkładana pod spód PEŁNEJ talii tak, aby nie było wiadomo, kiedy zostanie odczytana ostatnia Karta Losu.

♠ 6 Kart to historyczne Wydarzenia Losowe

Tytuł	Wydarzenie	Rezultat
ELZBIETA	Śmierć Carycy	Rosja wyłączona z gry! Pruski Generał Lehwaldt usunięty na stałe z gry.
INDIE	Francja traci kolonie w Indiach	Pierwszy raz: Austria otrzymuje tylko 4 KT a Francja tylko 3 KT. Potem: Francja wyłączona z gry!
AMERYKA	Francja traci Kanadę	Brytyjski Generał Cumberland usunięty na stałe z gry. Hanower otrzymuje tylko 1 KT.
SZWECJA	Szwecja zawiera pokój	Szwecja wyłączona z gry! Dowolny pruski Generał jest usuwany z gry.
LORD BUTE	Anglia redukuje subsydia	Pierwszy raz: Prusy otrzymują 5 KT;
WIERSZE		Potem Prusy otrzymują tylko 4 KT

♠ Pozostałe 12 kart odnosi się do Toru Losu z numerem w prawym dolnym rogu. W standardowej grze zawsze używa się wersji pik. Kiedykolwiek Generał otrzymuje

specjalne „bonusy” lub ograniczenia, używać należy znacznika etapów jako przypomniaczka (podłóż go pod właściwy pionek).

♠ Przydział państw może się zmienić:

- ☞ Jeśli Rosja ORAZ Szwecja zostaną wyłączone z gry gracz *Elzbieta* przejmuje Armię Rzeszy.
- ☞ Jeśli Francja została wyłączona z gry gracz *Pompadour* przejmuje Armię Rzeszy.

UWAGA: 1) Na skutek powyższych zmian wszyscy gracze mogą grać dalej, aż do końca gry.

2) Armia Rzeszy wciąż wykonuje posunięcie po Austrii.

♠ **Łatwiejsze warunki zwycięstwa.** Dla uzyskania zwycięstwa wystarczające będzie podbicie tylko pierwszorzędnymi miast-celów w przypadku:

- ☞ Szwecji, jeśli Rosja została wyłączona z gry.
- ☞ Austrii i/lub Armii Rzeszy, jeśli Armia Rzeszy przeszła pod kontrolę innego gracza.

♠ W grze dla 3 graczy Armia Rzeszy zmienia gracza w taki sam sposób. Łatwiejsze warunki zwycięstwa również mają wtedy zastosowanie.

12. KONIEC GRY

♠ Gra może zakończyć się tylko pod koniec etapu.

♠ Jeżeli dane państwo podbiło wymagane miasta-cele zanim wyciągnięta została kolejna Karta Losu, państwo to wygrywa. W takim przypadku nie ciągnie się już karty. Jeśli państwo kontroluje wymagane miasta-cele po zastosowaniu efektów Karty Losu (na skutek łagodniejszych warunków zwycięstwa) takie państwo wygrywa. W obu przypadkach gra kończy się zwycięstwem gracza aktualnie grającego danym państwem. Jeśli dwa lub więcej państwa osiągną swoje warunki zwycięstwa wszystkie wygrywają jednocześnie. Wszyscy pozostali gracze – zarówno sojusznicy, jak i wrogowie – przegrywają.

♠ Jeśli Rosja, Szwecja i Francja zostały wyłączone z gry, wówczas gra kończy się zwycięstwem Prus.

13. GRA ZAAWANSOWANA

♠ Jeśli wyciągnięta Karta Losu ukazuje 4 wersję, zastosowanie ma wersja oznaczona symbolem właściwym dla sektora w którym znajduje się Generał, który jako ostatni odniósł zwycięstwo.

♠ Jeśli Rosja kontroluje wszystkie miasta-cele w Prusach Wschodnich (Ostpreussen), co najmniej jeden rosyjski Generał musi pozostać w tej prowincji. Jeśli na zakończenie rosyjskiego posunięcia nie ma żadnego rosyjskiego Generała w Prusach Wschodnich, dowolne dwa miasta-cele (wybrane przez gracza *Fryderyka*) są automatycznie odbite przez Prusy.

♠ Prusy mogą wygrać grę stosując Wariant Ofensywny (WO):

- ☞ W 3 etapie Prusy muszą zdecydować (przed wykonaniem jakiegokolwiek ruchu) czy decydują się na WO, czy też nie. Prusy decydujące się na WO

odkładają na bok KT o dowolnym symbolu i wartości co najmniej 10.

- ☞ Austria może zebrać tę KT jak tylko Prusy przegrają bitwę z Austrią z wynikiem -3 lub gorszym albo jeśli pruski Generał został usunięty z planszy na skutek braku zaopatrzenia na południe od linii współrzędnej >5<.
- ☞ Do wygrania gry przy zastosowaniu WO Prusy muszą kontrolować 14 miast-celów w Czechach (Böhmen). Bez WO Prusy nie mogą podbijać miast-celów po 3 etapie.
- ☞ Jeśli nastąpiła pierwsza redukcja subsydiów ORAZ Austria zabrała odłożoną KT, WO się nie powiodła. Wówczas Prusy nie mogą podbijać więcej miast-celów w Czechach, a zwyciężyć mogą jedynie poprzez obronę.
- ☞ Jeśli Prusy zdecydują się na WO, Austria może ogłosić podbój 4 miast-celów w dowolnym momencie (zazwyczaj jest to ogłaszane bezpośrednio przed osiągnięciem zwycięstwa). Co najmniej jedno miastocel w Saksonii (Sachsen) musi być jednak rzeczywistym podbojem.
- ☞ Wszystkie inne państwa wygrywają według normalnych reguł.

14. SCENARIUSZE DLA DWÓCH GRACZY (WPROWADZAJĄCE)

Poniższe scenariusze nie przedstawiają całokształtu Wojny Siedmioletniej, ale koncentrują się na wybranych teatrach działań. Są one zatem tylko scenariuszami wprowadzającymi, dla tych którzy chcą się dopiero grać, albo dla tych którzy bardzo chcieliby zagrać, ale nie mogą znaleźć trzeciego gracza.

Stosowane są wszystkie standardowe zasady, z pewnymi wyjątkami wynikającymi z poniższych reguł.

Scenariusz 1 – Wojna nad Renem

♣ **Gracze:** Jeden z graczy kontroluje Hanower i Prusy. Drugi gracz kontroluje Francję.

♣ **Pionki:** W użyciu są tylko następujące pionki:

- 1) wszystkie pionki hanowerskie;
- 2) wszystkie pionki francuskie;
- 3) pruski Generał Seydlitz (nr 6) i jedne Tabory;
- 4) Prusy zaczynają grę z trzema regimentami, nigdy nie mogą mieć więcej;
- 5) Wszystkie pionki są ustawione na swoich zwykłych pozycjach startowych. Pruskie Tabory zaczynają grę w Jüterborg (F5).

♣ **Karty Taktyczne:** Z wyjątkiem Prus, liczba otrzymywanych KT jest taka sama, jak w standardowej grze, tzn:

Prusy: 2-1 KT **Hanower:** 1+1 KT **Francja** 4-1 KT

Uwagi:

- 1) Prusy otrzymują 2 KT na etap, ale muszą natychmiast odłożyć jedną z nich. Jak tylko nastąpi pierwsza redukcja subsydiów (na skutek Karty Losu „LORD BUTE” lub „WIERSZE”) Prusy otrzymują tylko 1 KT na etap. Druga redukcja subsydiów nie zmniejsza liczby KT otrzymywanych przez Prusy.
- 2) Francja podlega wpływowi Kart Losu jak w standardowej grze.

- 3) Ponadto, co etap należy odłożyć 5 KT dla wirtualnego państwa, bez ich ujawniania.

♣ **Zwycięstwo i koniec gry:** Francja wygrywa, jeśli pod koniec etapu kontroluje wszystkie swoje (tj. zaznaczone na czerwono) miasta-cele. Hanower/Prusy wygrywają, jeśli gra się skończy zanim Francja wygra. Gra kończy się również, gdy Francja jest wyłączona z wojny przez Karty Losu „INDIE” oraz „AMERYKA”.

Scenariusz 2 – Wojna z Austrią

♣ **Gracze:** Jeden z graczy kontroluje Prusy. Drugi gracz kontroluje Austrię oraz Armię Rzeszy.

♣ **Pionki:** W użyciu są tylko następujące pionki:

- 1) wszystkie pionki austriackie;
- 2) wszystkie pionki Armii Rzeszy;
- 3) pruscy Generałowie (nr 1-5) oraz obydwie Tabory;
- 4) Prusy zaczynają grę z 24 regimentami, nigdy nie mogą mieć więcej;
- 5) Wszystkie pionki są ustawione na swoich zwykłych pozycjach startowych.

♣ **Karty Taktyczne:** Z wyjątkiem Prus, liczba otrzymywanych KT jest taka sama, jak w standardowej grze, tzn:

Prusy: 3+2 KT **Austria:** 4+1 KT **Armia Rzeszy** 1 KT

Uwagi:

- 1) Prusy otrzymują 5 KT na etap. Każda kolejna redukcja subsydiów (na skutek Kart Losu „LORD BUTE” lub „WIERSZE”) zmniejsza liczbę otrzymywanych KT o jedną.
- 2) Austria podlega wpływowi Kart Losu jak w standardowej grze.
- 3) Oprócz tego, co etap należy odłożyć 5 KT dla wirtualnego państwa, bez ich ujawniania.

♣ **Zwycięstwo i koniec gry:** Austria wygrywa, jeśli pod koniec etapu kontroluje wszystkie swoje (tj. zaznaczone na szaro) miasta-cele. Podobnie, Armia Rzeszy wygrywa, jeśli kontroluje wszystkie swoje miasta-cele. Prusy wygrywają, jeśli gra się skończy zanim Austria lub Armia Rzeszy wygra. Gra kończy się również, gdy wszystkie trzy wirtualne państwa Francja, Rosja i Szwecja są wyłączone z wojny przez Karty Losu (jak w zwykłej grze).

Nie ma łatwiejszych warunków zwycięstwa dla Austrii lub Armii Rzeszy. Prusy mogą wygrać także poprzez kontrolowanie wszystkich swoich miast-celów. Reguły dotyczącej Wariantu Ofensywnego nie stosuje się.

AUTOR: Richard Sivel

GRAFIKA PORTRETÓW I PUDEŁKA: Andreas Töpfer

POZOSTAŁA GRAFIKA: Richard Stubenvoll

WSKAZÓWKI I STAŁA MOTYWACJA: Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Carmen Berger, Thomas Vömel, Sven Koch, i in.

KONSULTACJA ARTYSTYCZNA: Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer.

TLUMACZENIE: Waldemar Gumienny, Monika Otremba.

KOREKTA: Grzegorz Bakera, Jarosław Andruszkiewicz, Agnieszka Debska.

TESTERZY: Josef Gundel, Bernd Witzany, Birte Wolmeyer, Thomas Vömel, Sven Koch, Andreas Knoth, Peter Tonini, Holger Jank, Stefan Stubenvoll, Hartmut Wziontek, Aureli Soria Frisch, Sandra Kröger, Oli Meier, Frank Reisert, Franz Josef Heiss, Christian Krokowski, Christiane Krellner, Christa Cocciole, Ralf Dieter Schroers, Thomas Theil, Susanne Zanetti, Florian Hülsey, Bernhard Schimpf, Jasmin Röcker, Florian Sautter, Florence Konkel, Gerhard Kuhlmann, Daniela Grünwitzky, Herbert Braun, Björn Kuhlück, Stephan Egey, i in.

Komentarz Autora

Kiedy narodził się pomysł tej gry, istniały dwa państwa niemieckie (RFN i NRD), a komputery nie miały jeszcze twardych dysków. O Prusach wiedziałem tylko tyle, że Bawarczycy ich nie lubią. Pewnego wieczoru oglądałem w telewizji serial pt. „Saksoński blask, pruska chwała” – produkcja NRD emitowana przez telewizję bawarską – i nagle w mojej głowie narodził się pomysł na grę. Był tam od pierwszej chwili, tak dokładny i jasny, że FRIEDRICH nie zmienił się w swoich głównych założeniach od czasu pierwszego prototypu, a jedynie nieznacznie w kwestiach szczegółowych. Skąd zatem tak wyjątkowo długi czas rozwoju? Ponieważ chciałem, aby wszyscy gracze (ale nie wszystkie państwa) miały jednakowe szanse na zwycięstwo bez stosowania wyrafinowanych i ahistorycznych sposobów na wyrównanie szans. Zadanie to mogło być rozwiązane tylko poprzez długotrwałą serię testów i bardzo szczegółową statystykę.

Podstawowy zamysł. Życie pisze najlepsze historie, zatem od samego początku było jasne, że zasada „wszyscy przeciwko *Fryderykowi*” oraz nagła śmierć carycy Elżbiety będą motorem całej gry. Karty Losu narodziły się już w pierwszej minucie – a wraz z nimi możliwość ukazania *en passant* fascynującej postaci Fryderyka Wielkiego oraz całej epoki. Z tej myśli można łatwo wyprowadzić drugą – stworzenie historycznego obrazu, który nie przestanie być grą, ma zwięzłe reguły i unika obliczeniowych koszmarów; ale zawsze oferuje graczom ogrom możliwości i dużą ilość decyzji do podjęcia i opiera się na nowatorskim pomysły. Pomysł ten polega na połączeniu gry planszowej z klasyczną grą karcianą – w wojnę).

Mapa tylko wydaje się być mapą. Granice są maksymalnie uproszczone. Początkowo tuziny niemieckich państewek otrzymały własne kolory. Obecnie mają one wspólne terytorium w żółtym - dla zachowania przejrzystości - kolorze, aczkolwiek istnienie takich państw jak *Waldeck* lub *Anhalt* mogłoby nadać grze dodatkowego smaku. Niektóre miasta zostały przesunięte, aby zapewnić między nimi minimalną, wygodną odległość. Z powodów technicznych niektóre obszary zostały przeniesione setki kilometrów - na skutek ograniczenia w wielkości mapy. Drogi odzwierciedlają topografię: duże przeskokki znajdują się w obrębie gór (Harz-Erze), rzek Oder-Odra, Bober-Bóbr) lub bagien (Wartenbruch, Hanower). Widoczne węzły komunikacyjne znajdują się w dużych miastach (Breslau, Prag, Dresden) lub w ważnych twierdzeniach (Minden, Glatz). Drogi główne odzwierciedlają wewnętrzne linie komunikacyjne wykorzystywane przez Fryderyka z mistrzowską precyzją. To właśnie rozbudowana i nieregularna topografia nadaje grze FRIEDRICH jej atrakcyjność. Można pomyśleć, że po rozegraniu ponad 100 gier znam układ dróg na pamięć – nieprawda! Wciąż zdarza się, że Leopold v. Daun albo jakiś inny General niespodziewanie pojawi się naprzeciw mnie, bo nie umiałem policzyć do trzech!

Karty Taktyczne były częścią gry od samego początku. Podkreślić należy, że:

- 1) tylko cenne karty „RESERVE” mogą być użyte jako 1;
- 2) wpływ układu sektorów na grę jest ogromny, dziwny przeskok w trzech

środkowych rzędach służy utrzymaniu równowagi gry;

- 3) dużo czasu zajęło mi podjęcie decyzji, czy powinienem używać tradycyjnych francuskich symboli (♠ ♣ ♦ ♥), czy też wprowadzić nowe (trójkątny kapelus, szabla, oficerki, podkowy). Wybrałem tradycję. Powody były następujące: a) francuskie symbole zaczęły się kształtować na początku 18 stulecia; b) francuski był językiem epoki, a w szczególności językiem Fryderyka; c) zdania takie jak „teraz wchodzę w podkowy”, albo „ty kapelusze, ja oficerki” brzmią idiotycznie; d) dlaczego mam wymyślać koło na nowo i tworzyć niepotrzebną terminologię i zamieszanie? Nawiasem mówiąc, tradycyjnie piki były symbolem miecza, trefle symbolizowały władzę, kiery – kościół, a karo – pieniądze.

Pionki są figurami historycznymi. Liczba regimontów poszczególnych państw jest proporcjonalna do faktycznej historycznej liczby wojsk, z tym, że liczba Generalów i Taborów musi być widziana jako kompromis pomiędzy historią a równowagą gry. Długo by medytować, czy Francja powinna mieć 3 czy 4 Generalów. Otrzymała 3, ponieważ francuskie szanse na zwycięstwo są nadmiernie wysokie przy 4 Generalach oraz ponieważ 3 Generalów pozwala na eleganckie i manewrowe kampanie w północnych Niemczech, które były tak typowe dla Ferdynanda ks. Brunzwicku.

Wybrani Generalowie byli najwybitniejszymi dowódcami epoki, albo przynajmniej tymi, którzy mieli największy wpływ na przebieg wydarzeń. Niektóre nazwiska zostały pominięte w zestawie Generalów (np. Zieten, Hadik, Rumjancew, Finck); a w przypadku Francji i Szwecji można było podjąć zupełnie inny wybór (w przypadku Francji alternatywami byli d'Estrées, Clermont, Contades, Broglie; w Szwecji naczelnym dowódcą zmieniał się co rok); poza tym, nie powinno się utożsamiać Richelieu z jego sławnym imiennikiem, Kardynałem

Każde z państw jest nieco inne. Gra we FRIEDRICH jest jak odgrywanie ról. Granie Francją jest zupełnie odmienne od grania Prusami, zupełnie różne od grania Austrią; i wcale nie jest mniejszym wyzwaniem tylko dlatego, że Francja ma tak mało pionków. Również w szachach końcówka wcale nie jest łatwiejsza od otwarcia. Będą takie dni, kiedy będziesz chciał zagrać rolę *Fryderyka* z całym jego stresem; a innego dnia będziesz chciał prowadzić kampanię Francuzami, którą można porównać do pojedynku florecistów; będą również takie dni, kiedy będziesz chciał poczuć miecz Damoklesa nad swoją głową i grać Rosją...

Nigdy nie należy śmiać się z małych państewek! To prawda, że ani Szwecja, ani Armia Rzeszy nie są wojskowymi potęgami (podczas pierwszych 10 etapów powinny konsekwentnie unikać walk), ale mogą stać się groźnym niebezpieczeństwem w dłuższym czasie, jeśli będą stosować sprytną taktykę „zajmij i uciekaj”. Szczególnie w przypadku złagodzonych warunków zwycięstwa. Jeśli kontrolują wszystkie swoje pierwszorzędne miasta-cele w chwili, gdy warunki zwycięstwa są łagodzone, natychmiast wygrywają – nie dając Prusom żadnych szans na reakcję. Szczególną perfidią jest to, że Armia Rzeszy zmienia wówczas gracza! *Maria Teresa* wykonała całą pracę, ale to *Madame Pompadour* przypada wieniec laurowy – Czy jest lepszy sposób na oddanie rozdrobnienia niemieckich państewek?

Symulacja? Nie będąc symulacją FRIEDRICH odzwierca naturę Wojny Siedmioletniej całkiem sprawnie. Przez pierwsze cztery etapy Prusy są wyraźnie silniejsze od każdego przeciwnika. Rodzi to dużą pokusę do walki ze wszystkimi naraz w krwawych bitwach – jest to jednak idealna recepta na szybką klęskę Prus. Zamiast tego, kluczem do pruskiego zwycięstwa jest dobrze skierowane użycie ich początkowej przewagi. Pamiętaj, co pisał Fryderyk II do d'Argens na początku 1759 r. „Jak dotąd, moi wrogowie nigdy nie koordynowali swoich działań. W tym roku chcą zaatakować jednocześnie. Jeśli im się uda, możesz zacząć przygotowywać moje epitafium.” Przetłumaczone na język gry, pruskie pryncypium brzmi: „Z każdym państwem walcz za pomocą tylko jednego symbolu KT”. Dotrzymanie go wymaga sporej dyscypliny (zazwyczaj w ten sposób objawia się szczupłość pruskich zasobów). Z drugiej strony, jeśli sojusznicy łączą siły swoich Generalów w jednym sektorze, Prusy są na straconej pozycji. Ale kto będzie wówczas zwycięzcą? No, to jest zupełnie inna kwestia! – podziały wewnątrz koalicji uratowały Fryderyka II 250 lat temu; mogą również sprzyjać *Fryderykowi* w grze (w zależności od charakteru graczy). Ponadto, konieczność utrzymywania zaopatrzenia będzie główną przeszkodą w realizacji strategii połączenia sił w jednym sektorze. Klaniają się tutaj Saltykow i bitwa pod Kunersdorf!

Na pierwszy rzut oka, system KT wygląda na abstrakcyjny i uznaniowy. Ale, w ich prostym mechanizmie można odnaleźć ograniczone pruskie zasoby i ludność (pruski zasób KT będzie się stale zmniejszał, podczas gdy Austria zwykle kończy grę z pełną ręką); zacieśnienie pruskich możliwości ruchu od około 12 etapu (ok. 4 rok wojny), oblężenia (mimo, że w grze nie ma twierdź); stałe umocnienia (Bunzelwitz), zagrożenie linii zaopatrzenia (ruch ks. Henryka do Gorlitz w 1759); utratę zaopatrzenia (Laudon w Domstadt), otoczenie w celu wymuszenia decydującej bitwy (Liegnitz, Torgau, Hochkirch).

Los. Na podstawie wiedzy o własnych Kartach Taktycznych gracze mogą tworzyć swoje plany. Być może się powiedzą, być może nie. Niespodziewany koniec gry jest jednak skutkiem wydarzenia takiego jak śmierć Carycy, lub francuskiego bankructwa; czegoś na co nie ma się wpływu, bo jest to poza grę. Jest to radykalna i brutalna mechanika gry. Z pewnością będzie to irytujące, można nawet pomyśleć że Karty Losu są niczym innym jak czystym szczęściem... Ale działają! Są ciągle i ciągle testowane. A co najważniejsze, dzięki nim FRIEDRICH jest podobny do ludzkiego życia: Dzisiaj jestem pełen życia i mam wspaniałe pomysły na budowę mojego domu, a jutro cegła spada mi na głowę...

Teraz Niemcy są już zjednoczone, a komputery mają gigantyczną pojemność twardych dysków. Po okresie prób, który trwał dwukrotnie dłużej niż wydarzenia, które obrazuje, FRIEDRICH został ukazany światu. Jeżeli grając bawisz się choć w połowie tak dobrze jak ja podczas tworzenia gry, z pewnością pokochasz ją i jej elegancję. Być może przyjdzie Ci na myśl, że świat jest całkiem w porządku skoro pomysł na grę może żyć dłużej niż państwo.

Richard Sinel
Kunowice (Kunersdorf)
Lipiec 2004