KOMENTÁŘ PO HŘE Pokud bychom nyní ukončili hru a shromáždili bohatství, M by získal 80,5 bodu, Č 65, Š 72,5 a Z 73. Po 4 kolech to samozřejmě nemá velký smysl (pokud žádný hráč nevyhraje za jiných podmínek, body se počítají až po 36 kolech). Je vidět, že hra se teprve rozjíždí. Z je ve velmi dobré pozici a daří se mu postavit klíčové město jako prvnímu. S těžkou pěchotou, která je relativně levná a silná a zároveň stejně náročná na výživu, je možné na souši dominovat. Každý hráč je nejzranitelnější při budování. Načasovat stavbu tak, aby ji nikdo neohrozil a zároveň byla dokončena dříve než ostatními hráči, je klíčovou dovedností ve hře. S přístavem je nyní M připraven ovládnout Středomoří a zahájit invazi. Š má poškozenou ekonomiku, ale stále je schopen zasít ve velkém a vybudovat armádu. Č je v dobré pozici, aby zaútočil na Z jako první. Doufám, že vám nyní pomalu začíná docházet zajímavost této hry. Hra má komplexnější pravidla, než jste možná dosud viděli. Funguje s libovolným počtem hráčů. Na různých mapách. Vlastně až od pokročilého režimu platí asymetrické startovní bonusy. Všimli jste si, že hrajete relativně bez čekání na tahy ostatních hráčů? Hra je vlastně nastavena tak, abyste si s ní mohli vyzkoušet své nápady. Proto jsem věnoval velkou pozornost zdokonalení dřevěných komponent. Osobně mě vlastně nejvíce těší možnost hrát na daných mapách jiná časová období a objevovat tak historické souvislosti. Nebo také to, že hráč dokáže překonat skromný začátek (1 vesnice, 5 obilí, 2 stáda ovcí, 3 kohorty). Hra je pak samozřejmě trochu delší. Ale vědomí, že ji můžete hrát sami, třeba i ve dvou na největší mapě jako šachy, mně osobně přináší největší uspokojení. Věřím, že vás design zaujme a užijete si s hrou spoustu vzrušení a objevování.

PŘED PRVNÍ OPRAVDOVOU HROU (ZÁKLADNÍ MÓD)

Myslím, že je dobré si před první opravdovou hrou vyndat každou věc z krabice a pochopit ji samostatně. Když si pak vezmete papírové části - "Vaše první hra Scharz" je nástroj pro rychlým vstup do hry. Pravidla hry jsou strukturovaným popisem všech aspektů. Hráčova (rozkládací) karta je koncentrovaným výtahem celých pravidel pro každého hráče. Věřím, že nyní, když jste si zahráli svou první (ukázkovou) hru Scharz, bude pro vás čtení pravidel daleko jednodušší. Snažil jsem se pravidla hry strukturovat tak, aby se s nimi dalo snadno pracovat. Nejsem však žádný profesionál, proto buďte prosím shovívaví. Struktura pravidel se vám může zdát obtížná, protože je strukturována jinak než je obvyklé. Možná nedokážete udržet všechny nesourodé informace pohromadě a spojit je do smysluplného celku dříve, než zapomenete, co jste četli na začátku. Možná prostě nedokážete hrát podle pravidel napoprvé. Zkusme to tedy jinak.
Po zahrání "Vaše první hra Scharz" si připravte na stůl všechny potřebné věci, pak pravidla odložte stranou a každému dejte jeho rozkládací kartu hráče. Na první stránce najdete vše, co budete nyní potřebovat. Vezměte si to postupně. A pokud něčemu nebudete rozumět, podívejte se do rejstříku v pravidlech. Zkuste hrát podle karty hráče. Napoprvé to možná nebude úplně taková hra, jakou byste si představovali. Ale jakmile to budete mít za sebou a pochopíte, že celá struktura pravidel je založena na tom, že existují tři věci: komponenty - samy o sobě, smysl - sám o sobě, jednotlivé (pod)fáze - samy o sobě. A pak zjistíte, že je to vlastně docela jednoduché. Možná až příliš jednoduché.

POKROČILÝ MÓD

Pokud se vám základní režim zdá příliš jednoduchý, máte pravdu. Je to vlastně mód vytvořený osekáním původní hry. Je dostatečně komplexní, aby fungoval, ale jeho možnosti jsou omezené. Přesto je to dobrý začátek. Pokud ho zvládnete, ale nebude to úplně ono, můžete přejít na pokročilý mód.
Pokročilý mód přidává několik nových věcí. Zpřístupňuje všechny herní komponenty. Skot, koně. Dodatečné opevnění. Nové jednotky a jejich speciální vlastnosti a bonusy/malusy. Žoldnéři a jezdectvo nebo množstevní bonusy u základních jednotek? Není to jednoznačné. To celé poskytuje mnohem více možných strategií a kombinací. Začíná se rozlišovat mezi dvěma typy HPM. Přidává samoregulační mechanismus rovnováhy mezi hráči v podobě rivala. Nyní bude mít každý hráč své vlastní zájmy. Nebude efektivní spolupracovat s někým proti někomu jinému. Přidává vedle peněz druhou měnu, prestiž. Tu lze získat dvěma způsoby (aktivně a pasivně) a lze s ní také dvěma způsoby (aktivně a pasivně) nakládat. To opět vede k více možným strategiím a kombinacím. Kromě toho také odlišná délka roku a možnost hrát za určitých podmínek speciální tahy výrazně proměňují dynamiku celé hry. Ale hlavně - startovní bonusy. Tato jednoduchá asymetrická drobnost zcela zavrhuje hledání nějakého univerzálního přístupu. A opět to celé se násobí s rostoucím počtem hráčů.

KOMPLEXNÍ MÓD

Našli jste ve hře hloubku a krásu? Chcete tvořit? Vyzkoušet jiný letopočet - historickou situaci? Týmy? Nová pravidla? Skvělé, přesně to bylo smyslem celého projektu. Jeden člověk nikdy nemůže předvídat a vyřešit všechny aspekty. Teprve když se jeho výtvor stane kolektivním dílem, může jej to postupně povznést na další významovou úroveň. Přemýšlel jsem také o tom, jak hru ještě více rozšířit. Třetí mód vznikl jako jakýsi náznak toho, jak lze kostru Scharz obalit o další maso. Není to mód v pravém slova smyslu, ale nakonec se jím stal. Berte ho však prosím v tom původním smyslu.
Co tedy přináší? Třetí přehledovou desku, tentokrát s osmi koly za rok. Tedy ještě méně výdělečných kol a více těch manévrovacích. Přidává více charakteristik jednotek. Koncept opotřebení nejen v zimě. Klimatická pásma a dvakrát ročně ovlivnění počasím - pro jednotlivé regiony. Další vlastnost prestiže jako ukazatel morálky armád. Opět otázka, zda ji aktivně utrácet a tlačit, nebo šetřit a hromadit pasivní efekty. Další možnost jak využít peníze a sice pro placení kvality velitelského sboru. Význam to má nezpochybnitelný, ale efekt to má pouze tehdy, když se kvalita (velení) spojí s kvantitou (velikost armády). Ale máte tolik zdrojů? Opět další nejednoznačná volba, jak správně hrát hru. A konečně bitevní deska. Hra ve hře. Vlastně samostatná minihra, ale propojení s původní vojensko-ekonomicko-logistickou hrou je třešničkou na dortu. Vyvrcholení všech snah v jedné velké sebedestruktivní bitvě, která rozhodne.

VAŠE PRVNÍ HRA SCHARZ

PŘÍPRAVA HRY - 4 HRÁČI - ZÁKLADNÍ MÓD

Připravte si mapu Britannia, 4 hráčské desky, všech 5 sáčků s herními komponenty, přehledovou desku pro základní mód a 4 hráčské karty. Všich hráči hodí 6 K1 kostkami k určení začínajícího hráče pro přípravu. Modrý vyhrál. Nyní si všichni hráči připraví startovní komponenty (3 vesnice a na později 1 dok, 2 stáda ovcí, 1 stádo prasat, 10 žetonů obilí, 5 kohort lehké pěchoty a 1 kohortu s transportními loděmi). Každý si nastaví počáteční množství peněz na 5 na hráčově desce (žeton obilí) a všichni si nastaví množství vítězných bodů na stupnici na mapě na 0 (žeton doku).

HERNÍ KOMPONENTY A HERNÍ POJMY

Nejdříve se podívejme na mapu. Se čtyřmi hráči, platí černé, červené a bílé hranice - ty definují herní pole souše (HPS). Na mořích platí silné a tenké nepřerušované hranice a určují tak herní pole moře (HPM). HPS se žlutou barvou poskytují výhodu ve výnosnosti obilí. Čistě hnědé nebo tyrkysové naopak poskytují bonus v obraně sídel. O tom více později. Začněme s předehrou. Začínající hráč (modrý - M) umístí první vesnici do Afriky (1). Jeho soupeř po směru hodinových ručiček (Červený - Č) následuje a umisťuje vesnici do jižního Španělska (2). Následuje Š (3) ve východním Španělsku, Z (4) v Portugalsku. Nyní se pořadí obrací. Z umístí druhou vesnici (5), následuje Š (6), Č (7), M (8). Nyní se pořadí opět obrací. Třetí vesnici umisťuje M (9), Č (10), Š (11), Z (12). Nyní se pořadí obrací naposledy. Každý hráč má možnost přemístit jednu vesnici. Této možnosti využije pouze Č (13). Nyní každý hráč kontroluje 3 HPS a na ně také musí umístit všechny ostatní startovní komponenty (stáda max 2 na 1 HPS, obilí max 5 na vesnici, dok na hranici s HPM, lodě do doku, kohorty lehké pěchoty libovolně). Finální stav je možné vidět na obrázku níže.

PŘEHLEDOVÁ DESKA - ZÁKLADNÍ MÓD

V základním módu, každý rok má čtyři roční období (jaro, léto, podzim, zimu). Každé kolo je rozděleno do fází - speciálních a pravidelné. Speciální nastává jen jednou za rok, a to vždy na začátku nebo konci kola. Pravidelné se naopak opakují každé kolo. A jsou to fáze pohyb, boj a zázemí. Každá pravidelná fáze je navíc rozdělena do tří podfází. To si ukážeme později. Nyní je důležité předeslat, že všichni hráči hrají vždy zároveň, ale pouze v rámci aktuální (pod)fáze (kapacita jejich možností je omezena).

JARO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ZIMA
MLÁĎATA	LÉTO					PODZIM				VERBOVÁNÍ
PŘESUN (KOHORTY, SPECIÁLNÍ, ÚSTUP)	PŘESUN (KOHORTY, SPECIÁLNÍ, ÚSTUP)					PŘESUN (KOHORTY, SPECIÁLNÍ, ÚSTUP)				PŘESUN (KOHORTY, SPECIÁLNÍ, ÚSTUP)
BOJ (STAŽENÍ, BITVA, OBLÉHÁNÍ)	BOJ (STAŽENÍ, BITVA, OBLÉHÁNÍ)					BOJ (STAŽENÍ, BITVA, OBLÉHÁNÍ)				BOJ (STAŽENÍ, BITVA, OBLÉHÁNÍ)
ZÁZEMÍ (VÝSTAVBA, OBCHOD, RYBAŘENÍ)	ZÁZEMÍ (VÝSTAVBA, OBCHOD, RYBAŘENÍ)					ZÁZEMÍ (VÝSTAVBA, OBCHOD, RYBAŘENÍ)				ZÁZEMÍ (VÝSTAVBA, OBCHOD, RYBAŘENÍ)
SETBA, ÚRODA	DANĚ					SKLIZEŇ				KRMENÍ

POZNÁMKY

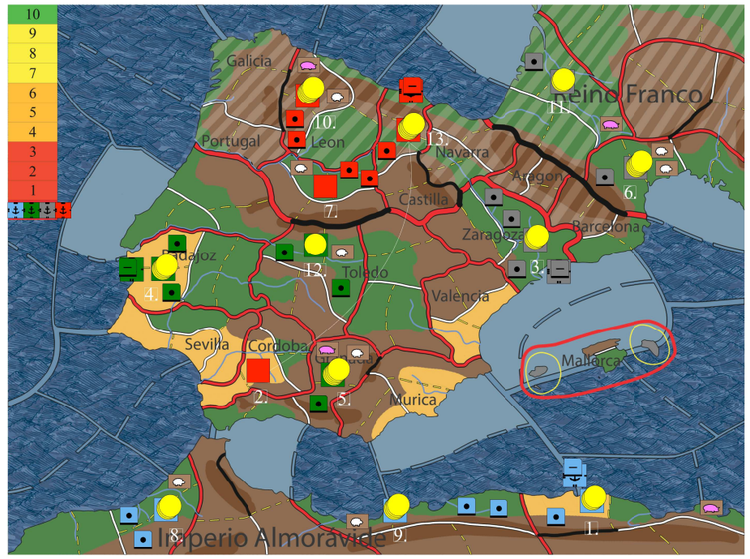
Pokud jste již zkušený hráč, určitě se vyplatí vzít si již nyní také pravidla a pomocí rejstříku sledovat v mezičase také dodatečné informace.

Modrý hráč: 5 peněz (M 05)
zásoba herních komponent
hráčská rozkládací karta

Červený hráč: 5 peněz (Č 05)
zásoba herních komponent
hráčská rozkládací karta

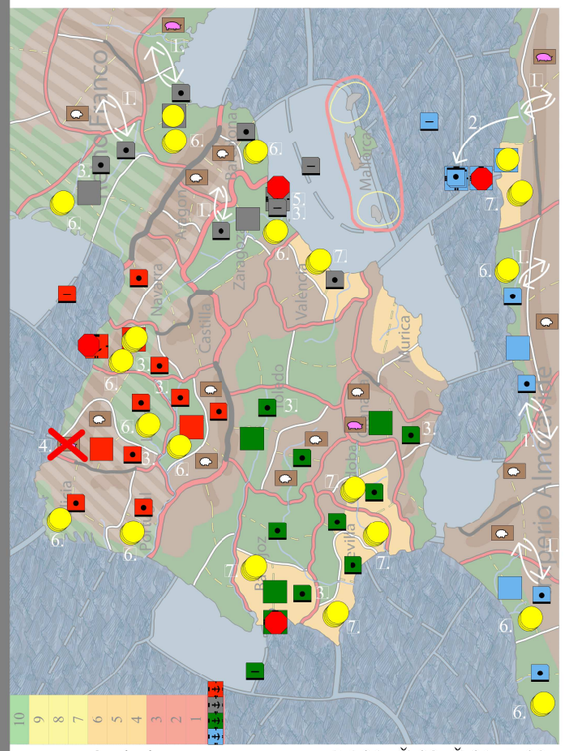
Zelený hráč: 5 peněz (Z 05)
zásoba herních komponent
hráčská rozkládací karta

Šedý hráč: 5 peněz (Š 05)
zásoba herních komponent
hráčská rozkládací karta



Když se podíváme na rozestavení po předehře, můžeme trochu rozebrat, o čem hra Scharz vlastně je. Úplně první verze této hry byla kombinací Hry o trůny a Agricoly, a to je dobré mít na paměti, protože to je základní charakter hry. Hrajete si ekonomickou hru a zároveň hrajete s ostatními válečnou hru. Umění spočívá v rovnováze mezi nimi a v udržení rovnováhy mezi hráči. Čtyři hráči mají k dispozici 52 HPS. Ty jsou hlavním zdrojem ekonomické síly (pro pěstování obilí, chov stád). Moře je zdrojem ryb. Každý začíná se 3 vesnicemi najednou. Ty jsou vojensko-hospodářským prvkem (opěrný a skladovací bod na území). Kohorty slouží k boji, obsazování nových polí, ale také ke stavbě nových budov. Hru lze vyhrát 4 způsoby. Donutit všechny ostatní, aby se vám vzdali. Získejte 10 vítězných bodů (především bojem). Splnit dvě ekonomické podmínky (14 HPS, 7 sídel, 35 bodů v zemědělství nebo postavit 2 města). Nebo být nejbohatší v konečném bodování. V každé hře může být vítězná strategie jiná. Pokusíme se to ukázat na 4 kolech.

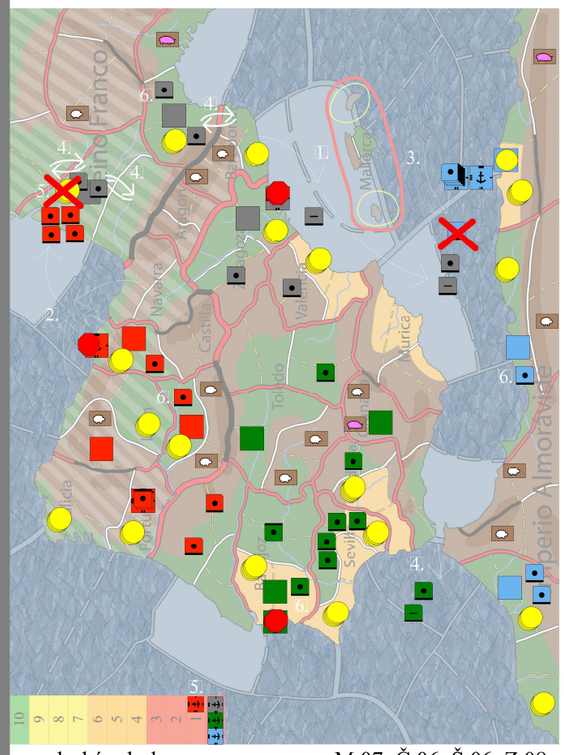
PRVNÍ KOLO - JARO



po prvním kole M 01, Č 02, Š 01, Z 02

MLÁĎATA - Za každé dvě stejná stáda získá hráč zdarma jedno mládě. Každý tedy umístí jedno stádo ovcí.
POHYB: KOHORTY - Nyní má každá kohorta kapacitu 1 pohybu. V prvním kole jde především o zabírání nových území pro následnou setbu. Tentokrát nikdo neplánuje hned útočit.
POHYB: SPECIÁLNÍ - Nyní je možné přerozdělit hlavně neblokovaná stáda do nově získaných HPS (v rámci propojených, tj. ne nutně do sousedních HPS). Nejlépe do chráněných zadních částí nebo do hor.
PŘESUN: ÚSTUP - Nyní se můžeme ustoupit ke svým vesnic (sousední HPS). To je obvykle výhoda pro obránce, ale lze to využít i k přeskupení (1).
BOJ: Na žádném HP nejsou dva hráči, takže se celá tato fáze v tomto kole přeskakuje.
ZÁZEMÍ: STAVĚNÍ - V 1. kole nikdy nejsou žádné stavební práce.
ZÁZEMÍ: OBCHOD - Všichni hráči zvažují svou strategii pro tento rok. M je chráněn mořem, a proto se rozhodne začít stavět přístav (vylepšení doku). To mu kromě výhodnějšího obchodu umožní nákup válečných lodí, které mu zajistí nadvládu na moři. To je v tomto případě klíčové jak pro obranu, tak pro pozdější invazi do Evropy. Prodá 4 kusy obilí za +02. Koupí 1 kohortu a zahájí stavbu přístavu za -04 se 2 kohortami (2). Z prodá 6 kusů obilí za +03 a koupí maximum nových kohort - 3 (po jedné pro každou vesnici) za -06 (3). Č vybíjí jedno stádo prasat na maso (4) a prodává je spolu s 1 obilím za +03, pak také kupuje 3 kohorty (3). Š prodá 4 kusy obilí za +02 a koupí 2 kohorty (3) a jednu rovnou vylepší na transportní lodě (5).
ZÁZEMÍ: RYBOLOV - Za každé ovládané HPM nyní hráči obdrží 1 žeton ryby do propojeného doku.
SETBA, ÚRODA - Na ovládaném HPS bez stád lze konečně zasít uskladněné obilí. Je vyžadováno propojení. Kapacita skladu je zatím 15 pro všechny, má smysl podle toho zasít. Z má výhodu žlutých polí, takže může trochu ušetřit. Čistě hnědá a tyrkysová pole dávají 1 obilí navíc (7), zelená 2 obilí (8) a žlutá dokonce 3 (9). Úroda se okamžitě doplňuje ze zásoby komponentů na již zaseté obilí. Zaseté obilí nelze prodat. Naopak o něj lze přijít ztrátou kontroly nad HPS. Můžete začít plánovat krátkodobé cíle kohort pro daný rok. Kromě zisku vítězných bodů vzniklé škody výrazně ovlivní ekonomiku soupeře.

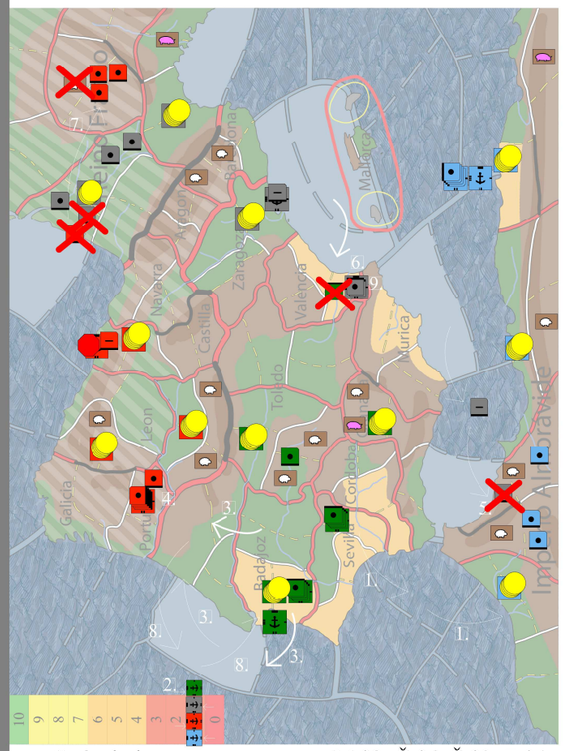
DRUHÉ KOLO - LÉTO



po druhém kole M 07, Č 06, Š 06, Z 08

PŘESUN: KOHORTY - Š si uvědomuje nebezpečí dokončeného přístavu, a proto začíná naloďovat a přesouvat jednu loď do Afriky (1). Zároveň si vezme nový HPS na daně a přesune se do přístavu. V tu chvíli Č naloďuje 3 kohorty a přistává s celou posádkou ve Francii (+01 za ztrátu lodi) (2). M mezitím přesune kohorty do budoucích staveb. Proti hrozbě Š - přesune loď (3). Z hromadí se 4 kohortami na 1 HPS.
POHYB: SPECIÁL - Všichni zůstávají.
POHYB: ÚSTUP - Z se stahuje na loď (4), Š k vesnici (4).
BOJ: STAŽENÍ - Š se stáhne proti dvojnásobné přesile v rámci HPS do opevnění vesnice.
BOJ: BITVA - Na poli ve Francii se tedy žádná bitva nekoná. Námořní bitva má zvláštní pravidlo. V prvním kole bojují pouze lodě, od druhého kola bojují i posádky (pokud se loď nepotopí). Od třetího kola je možné z bitvy uniknout. Š má štěstí a vyhrává (+1 Vb).
BOJ: OBLÉHÁNÍ - Č bez obléhacích strojů neútočí, pouze spaluje obilí (+1/-1 Vb) (5). Dochází k obklíčení.
ZÁZEMÍ: STAVĚNÍ - 2 kohorty postaví 25 % přístavu M (otočte o 90° ve směru hodinových ručiček - ukazatel kohorty ukazuje na "třetí hodinu").
ZÁZEMÍ: OBCHOD - Š prodává 1 ryby a 1 obilí za +01. Poté koupí 1 kohortu do Francie (6). Obklíčenou vesnici nelze použít. M udělá totéž. Z se rozhodl změnit strategii a místo toho, aby postavil vesnici a zvýšil tak kapacitu skladů obilí pro svá bohatá pole, kupuje novou kohortu. Naopak Č je ve výhodné pozici a začíná stavět vesnici z vojenských důvodů. Navíc prodává 4 kusy obilí a kupuje 1 kohortu (6). Č však nekupuje obléhací stroje ve Francii.
ZÁZEMÍ: RYBOLOV - Š loví 2 ryby, Z pouze 1, ostatní nic.
DANĚ - V této hře jsou daně požehnáním. Nemusíte je platit, ale naopak je vybíráte. Konkrétně za vesnice (+01) a kontrolované HPS (+1/2) sousedící však s HPS s dokončenou vesnicí. Nezapomeňte také, že daně nelze vybírat z obklíčených vesnic. Poloviny se zaokrouhlují směrem dolů. Nyní na základě situace po 2. kole zkuste vypočítat daňové příjmy pro každého hráče a poté zkontrolujte výsledek. Před daňovou fází měli všichni hráči 0 peněz. To je:
M 3*1+ 8*1/2 = +07 peněz.
Č 3*1 + 7*1/2 = +06 peněz.
Š 2*1 + 9*1/2 = +06 peněz.
Z 3*1 + 10*1/2 = +08 peněz.

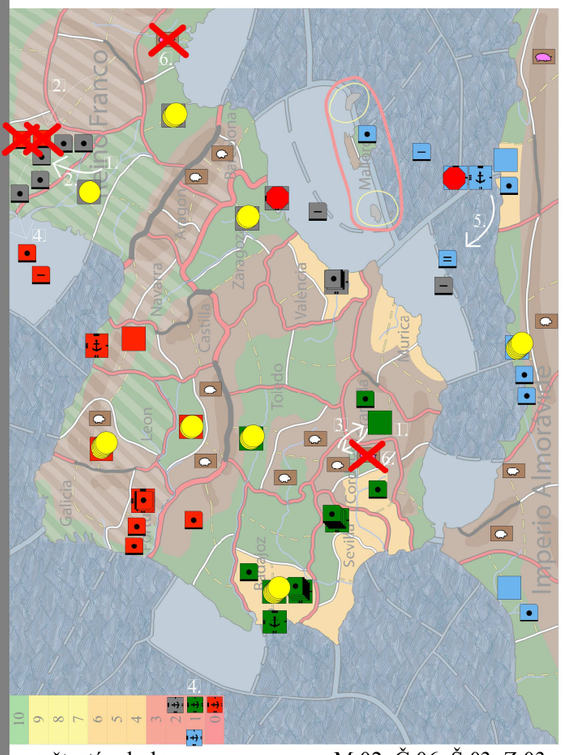
TŘETÍ KOLO - PODZIM



po třetím kole M 02, Č 04, Š 03, Z 04

POHYB: KOHORTY - Nyní se podívejme na trochu diplomacie. Hráč Z oznámí hráči M svůj záměr zaútočit na jeho marockou vesnici se 4 kohortami před sklizní (1), čímž ji fakticky vystaví zničení. M ví, že taková armáda by již nebyla schopna do zimy navázat spojení se Z vesnicemi pro zásobování, ale přesto souhlasí se zaplacením tributu (menší polovina daňového výnosu - 3 peníze) - roční mír na jedné frontě (+2/-1 Vb) (2). Z nyní přesouvá pozornost na Č (3). Č se stahuje na své staveniště (4). Š útočí v Maroku. Z ohrozí hlavní obilné pole Š (6). Č obsadí pole se stádem ovcí, přičemž jedna kohorta nadále blokuje obklíčenou vesnici, čímž znemožňuje Š účinnou obranu stáda (7). Č získává 1 Vb a oslabuje hospodářství Š.
POHYB: SPECIÁLNÍ - Nikdo nevyužívá příležitosti k pohybu.
POHYB: ÚSTUP - Z se stahuje na lodě a do přístavu (8).
BOJ: STAŽENÍ - Tentokrát se nikdo nestahuje.
BOJ: BITVA - V horách vyhrává M první kolo nad Š. Š poráží Z beze ztrát. Ve Francii hodí Š 4 prázdné kostky (3 prázdné = 1 meč), Č má štěstí a zabije jednu z Š kohort (kdyby měl Š pět kohort, tato nepravděpodobná situace by nemohla nastat - bonus za půllegii).
BOJ: OBLÉHÁNÍ - Opět nic. Č vybíjí stádo - bez zisku.
ZÁZEMÍ: STAVĚNÍ - M provede výstavbu přístavu o dvě čtvrtiny na 75 %. Č staví 25 % vesnice.
ZÁZEMÍ: OBCHOD - Z a Š prodávají ryby. Č kupuje vylepšení na transportní lodě. Zároveň pokračuje se dvěma kohortami ve stavbě vesnice. Š začíná se dvěma kohortami stavět vesnici za cenu -03 (9). Š a M vylepšují po 1 kohortě na 1 transportní lodě. Č a Š pak čekají na verbování. Z je nyní ve výjimečné pozici. Přestože se nachází relativně uprostřed herní mapy, situace se vyvinula tak, že je nyní v bezpečí, má spoustu peněz a také shromáždil čtyři kohorty na dvou místech - maximum pro stavby. A tak Z začíná s výstavbou vesnice a vylepšením další vesnice na město za celkem -08. V tuto chvíli musí být všichni hráči ve střehu. Z s dokončeným městem (a tedy levnou těžkou pěchotou) a ekonomickou základnou by pak již nebyl zastavitelný ani aliancí všech zbývajících hráčů.
ZÁZEMÍ: RYBOLOV - Nikdo neloví ryby (ani Š, ten není propojen s dokem).
SKLIZEŇ - Všichni sklízejí zaseté obilí z HP, které ovládají, do svých propojených a dokončených vesnic. Přebytky se ztrácejí.

ČTVRTÉ KOLO - ZIMA



po čtvrtém kole M 02, Č 06, Š 03, Z 03

VERBOVÁNÍ - Nákup nových rekrutů levněji, ale těsně před jejich krmením, je dvojsečná zbraň. Výhodou je kumulace vojáků ze sousedních ovládaných HPS. Š a Z kupují po 2 kohortách (1). Č nabízí Š tribut (2 peníze), Š odmítá dokonce 3.
POHYB: KOHORTY - Č se snaží prorazit k lodi. Š se mu v tom snaží zabránit (2). M a Z se připravují na jaro a M obsazuje Baleáry.
POHYB: SPECIÁLNÍ - Z přesouvá stáda do vnitrozemí (3).
POHYB: ÚSTUP - Z se stahuje do vesnice (3). Č nemůže ustoupit ze zamčené HPS. Schyluje se k poslední bitvě roku.
BOJ: STAŽENÍ - Nepřipadá v úvahu.
BOJ: BITVA - Š hází 1 meč, Č také. Č ztrácí dvě kohorty, Š žádnou. Č však po prvním kole ustupuje na lodě (4).
BOJ: OBLÉHÁNÍ - Obléhání jsme se ani nedočkali. To je v zimním kole poměrně zásadní. Obránci se musí živit pouze z vnitřních rezerv sídla. Navíc sídla, která nejsou zásobována, se automaticky vzdává obléhatelům (tj. bez boje).
ZÁZEMÍ: STAVĚNÍ - M dokončil přístav, Š 25 % vesnice, Z 50 % vesnice a 25 % města, Č 75 % vesnice.
ZÁZEMÍ: OBCHOD - M díky přístavu prodá 3 kusy obilí za +01 a zároveň nakoupí vylepšení na válečné lodě, které okamžitě vyplouvá a zkazí Š rybolov (5). Ostatní hráči neobchodují a čekají na krmení. Stavba přístavu umožňuje mimo jiné obchodovat se stády, teoreticky by tedy bylo možné, aby M koupil stádo prasat a příští rok získal mláďata prasat. Cena stád se liší podle ročního období. Ani zde není rozhodování snadné.
ZÁZEMÍ: RYBOLOV - Kromě Z ostatní získávají 1 ryby.
KRMENÍ - A nyní každoroční okamžik pravdy, který může způsobit, že někteří nepozorní hráči nebudou mít ani dostatek obilí na další setbu. Hráč musí stáda buď nakrmit obilím (méně získaného masa), nebo stáda vybít (více získaného masa (6)). A pak musí všechny vesnice, města a kohorty nakrmit (nebo rozpustit) rybami, obilím a masem. Teprve nyní může prodat přebytečné maso za lepší cenu. Nyní se podívejme na naše hráče:
M -5 obilí, +9 masa za stáda. -1 obilí, -9 masa pro kohorty a budovy.
Č -3 obilí, +6 masa za stáda. -5 obilí, -6 masa, -2 ryby pro kohorty a budovy. +02 peněz
Š -2 obilí, +9 masa za stáda. -5 obilí, -9 masa pro K&B. +02 peněz
Z -3 obilí, +11 masa za stáda. -4 obilí, -11 masa pro K&B. +01 peněz