

Vaše první hra - modifikovaný bílý mód:

V podstatě hrajete rychlý mód bez rivalů a diplomacie jako takové. V předeře se snažte být co nejdále od sebe. Ve hře je pouze jeden cíl (závěrečné bodování). Nevyužívá se opotřebení, plenění, zkušenosti jednotek a verbování. Města a opevnění se nepoužívají. Těžká pěchota, jezdeckvo a korzáři se nepoužívají. Jednotky a budovy nejsou nijak limitovány.

ZKRATKY

Λ - a zároveň
 X - buď, nebo
 LŽ - lepenkové žetony
 PP - propojená pole
 DN(O) - dokončená neobklíčená (osada)
 D6 - šestistěnné kostky
 HP - herní pole
 HPZ - herní pole země
 LP - lehká pěchota
 b - bod
 SOO - stupeň obrany osady
 HPM - herní pole moře
 VB - vítězný bod

POSLOUPNOST PODFÁZÍ V RÁMCI HERNÍHO KOLA

①	POHYB	②
JEDNOTKY		ÚSTUP
③	BOJ	④
STAŽENÍ, BITVA		OBLÉHÁNÍ
⑤	ZÁZEMÍ	⑥
STAVĚNÍ		OBCHOD
⑦	SPECIALNÍ FÁZE	

HRÁČOVY KOMPONENTY

20 kostek
 30 destiček (budovy a VB)
 10 barevných kostek (žoldáci)
 2 žluté disky (zlato na desce hráče)
 žluté disky, červené disky a LŽ I, II, III (velká armáda)
 Desky hráčů (9-12)

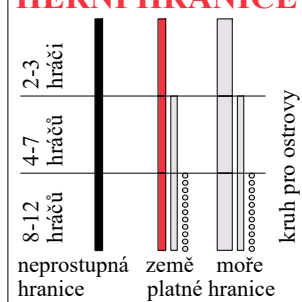
SPOLEČNÉ KOMPONENTY

2 červené bloky (rok, podfáze na přehledové desce)
 18 herních kostek (bez hnědých a červených)
 tyto 2 listy První hra
 Herní mapa a některé LŽ
 Bílý mód - přehledová deska (1)
 Herní deska se stupnicí vítězných bodů (8)

JEDNOTKY žetony:

- LEHKÁ PĚCHOTA
bílá kostka, 1 život, může stavět
- OBLÉHAČÍ STROJE
žádný útok, 1 život, - 4 štíty ze SOO
- PŘEPRAVNÍ LODĚ
bílá kostka, 1 život, přepraví až 3 jednotky
- VÁLEČNÉ LODĚ
modrá kostka, 2 životy, volný pohyb v POHYB-Ústup
- ŽOLDNĚŘI
modrá kostka, 2 životy, stojí 2 zlata ročně

HERNÍ HRANICE



BARVA HPZ

	0
	0
	+1
	+1
	0
	0
	0
	+1

SOO bonus

HRÁČOVY STARTOVNÍ KOMPONENTY

- 3 vesnice
- 5 lehkých pěchot
- 5 zlata
- 1 dok
- 1 přepravní loď
- 0 vítězných bodů

PŘEDEHRA

- Každý hráč hodí 6 bílými kostkami. (nejvíce mečů určuje prvního hráče pro předeheru).
- První hráč umístí 1. destičku vesnice na HPZ. (a pak další hráči po směru hodinových ručiček).
- Poslední hráč umístí 2. destičku vesnice na HPZ. (a pak ostatní hráči proti směru hodinových ručiček).
- První hráč umístí 3. destičku vesnice na HPZ. (a pak ostatní hráči po směru hodinových ručiček).
- Poslední hráč může přemístit jednu destičku vesnice. (a pak ostatní hráči proti směru hodinových ručiček).
- Všichni hráči umístí zbývající komponenty na své tři HPZ. Pokud hráč nemá žádnou pobřežní vesnici, začíná s 2 LP a 2 zlaty navíc namísto doku a lodí.
- Na desku hráče: umístěte disk zlata na pole 5. Na stupnici VB nastavte destičky na 0.
- Umístěte červené bloky na první podfázi a rok 1. na přehledové desce.

BUDOVY žetony:

- VESNICE (osada; SOO 1)
- DOK (loděnice)
- PŘÍSTAV (loděnice)

SKLADOVACÍ KAPACITY A LIMITY BUDOV

BUDOVA	NÁKUP	VYLEPŠENÍ	SKLAD
vesnice	1 jednotka LP	1 jednotka LP	5 jednotek LP
dok	-	1 loď	2 lodě
přístav	-	2 lodě	4 lodě

KAPACITA HPZ

	neomezeně jednotek	aktivně kontrolované HPZ
	1 vesnice	pasivně kontrolované HPZ
	1 dok	rozšíření loděnice
	1 přístav	vylepšení loděnice

VELKÁ ARMÁDA

- +1 červený = +1 jednotka (2 jednotky LP = kostka + 1 červený)
- +1 žlutý = +3 jednotky (10 jednotek LP = kostka + 3 žluté)

POHYB (1) JEDNOTKY

POHYB (2) ÚSTUP

BOJ (3) STAŽENÍ

BOJ (3) BITVA

BOJ (4) OBLÉHÁNÍ

ZÁZEMÍ (5) STAVĚNÍ

ZÁZEMÍ (6) OBCHOD

DANĚ (7)

PLATY (7)

Každá jednotka má kapacitu jednoho pohybu na sousední pole. Kombinací pohybu jednotky a lodí lze dosáhnout pohybu až o dvě pole.

Mimo uzamčené pole: Jednotky se mohou stáhnout na sousední pole s vlastní dokončenou osadou nebo se stáhnout do lodí na neuzamčeném HPM. Lodě se mohou stáhnout do loděnic.

Je možné stáhnout jednotky a komodity do DNO v rámci jednoho herního pole. Dochází k obklíčení (ztrátě propojení).

Útok (hod kostkou), bonusy, ztráty, obnovení životů, možnost útoku. Následují další kola boje. Ztráty určuje útočník (některé jednotky jsou však vpředu / standardně / vzadu). Na konci se počítají VB.

Volitelný útok bez štítů pro útočníky. Útočníci musí nejprve proniknout do osady (prolomit všechny štíty SOO v jednom kole). Obránci útočí přímo s bonusem SOO (za každou SOO: 5 štítů Λ 1 modrá kostka). Po prolomení opevnění obránci ztrácejí bonus SOO a útočníci znovu získávají obranné bonusy. Na konci této fáze se počítají VB.

Znázornění postupu výstavby (práce jednotek LP) od posledního kola (více jednotek LP je rychlejších: maximálně 4).

Můžete si koupit nové jednotky (jednu jednotku na každé herní pole s dokončenou a neobklíčenou vesnicí) nebo můžete základní jednotku vylepšit na jednu ze tří dalších jednotek. Můžete si koupit stavební materiál a začít stavět nové budovy. Jednotky lze také přidávat k budovám ve výstavbě.

Zisk zlata z výběru daní DNO (vesnice +1 zlato, přístav +2) Λ +1/2 za každý HPZ. HPZ musí být připojeno k DNO Λ musí mít přítomnost jednotek nebo DNO.

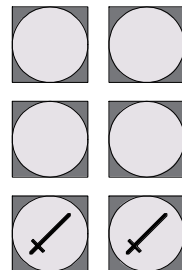
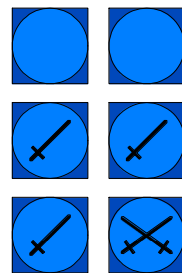
-2 zlata za každé žoldnéře, -1 za každou další jednotku a DN vesnici; dvojnásobek za obklíčené. Jednotky bez propojení s DNO jsou rozpuštěny. Při obklíčení musí útočník zaplatit jako první.

standardní pozemní jednotky

standardní námořní jednotky

speciální jednotka

ZÁZEMÍ OBCHOD JEDNOTKY [●] zlato * v horách, mokřadech, na lodích a útok při obléhání	lehká pěchota	obléhačí stroje vzadu	přepavní lodě vzadu	válečné lodě	žoldnéři
požadavek	vesnice	vesnice	dok	přístav	vesnice
umístění	osada	obklíčená osada	loděnice	přístav	osada
schopnost	umí stavět	nepohybuje se, -4 štítů ze SOO	převáží až 3 jednotky	volný pohyb v POHYB-Ústup	bojuje stejně za všech podmínek
nákup	-2	--	--	--	-4
vylepšením	--	-2	-2	-3	--
degradace mimo umístění	--	0	vylození	vylození	--
degradace v umístění	--	0	+2	+3	--
standardní útok (*)	bílá kostka (obrácená bílá kostka)	--	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka (modrá kostka)
standardní životy (*)	1	1	1	2	2 (2)
velikost pro lodě (platy)	1 (1)	-- (1)	-- (1)	-- (1)	1 (2)

BOJ: HERNÍ KOSTKY**BÍLÁ D6****MODRÁ D6****BOJ - BONUSY**

(také násobky)

3 kostky bez meče = 1 meč.

5 jednotek = +1 štít (vpředu).

6 stejných jednotek = + 7. kostka

1 meč odstraní 1 život nebo 1 štít.

2 volné (nepoužité) meče = 1 štít.

X 2 volné (nepoužité) meče = 1 meč v příštím kole bitvy.

Jednotky, které zůstanou na staveništi:

Vzadu a mají plný počet životů, ale poloviční útok a bonusy (zaokrouhleno dolů).

1 úroveň obrany osady (SOO) = 5 štítů

a 1 modrá kostka v obléhání.

Mokřady (tyrkysová) a hory (hnědá):

+1 SOO k dokončeným osadám.

Zničené jednotky si vybírá útočník počínaje jednotkami vpředu, poté na standardní pozici.

Zničené jednotky vzadu pak vybírá obránce.

Obrácená bílá kostka:

Meč na bílé kostce znamená prázdnou kostku a naopak.

DANĚ

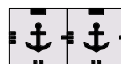
[●] příjem zlata

DN vesnice



+1

DN přístav



+2

každé HPZ

+1/2

(zaokrouhleno dolů)

stav:

propojení s DN osadou

Λ s jednotkou/osadou (kontrolované)

PLATY

[●] příjem zlata

žoldnéři	-2
ostatní jednotky	-1
DN vesnice	-1

Za obklíčenou jednotku nebo osadu se platí dvojnásobek ceny. Jednotka bez propojení (PP) s DNO musí být rozpuštěna.

VÍTĚZSTVÍ

Závěrečné bodování po 5 letech.

Závěrečné bodování:**Vítězné body:**

[VB]

dobytí / ztráta vesnice +4 / -4

bitva výhra/remíza/prohra +1/0/-1

1 vítězný bod 1 bod

1 HPZ 1 bod

1 vesnice (DN) 1 bod

při remíze: zlato

ZÁZEMÍ - OBCHOD

CENA

[●] zlato

BUDOVA

[minimální počet jednotek LP]

ŽETON

ČAS

herní kola
(v ZÁZEMÍ-Stavění)

-3

vesnice [2 jednotky]
osada

2

-2

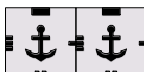
loděnice

dok [1 jednotka]



2

-4

přístav [2 jednotky]
(vylepšení doku)

2

Stavět mohou pouze jednotky lehké pěchoty.

Na HPZ je možná pouze jedna stavba.

Více jednotek se staví rychleji (max. 4).

Zrušení stavby mimo boj = +1 zlato.

ZÁZEMÍ - STAVĚNÍ

Postup výstavby pomocí lehké pěchoty je znázorněn otočením jednotek o 90° ve směru hodinových ručiček za každý minimální počet jednotek za kolo.

Vstup na staveniště:

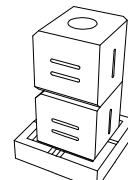
Pouze v ZÁZEMÍ-Obchod.

Výstup ze staveniště:

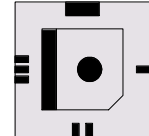
Ve fázi POHYB nebo BOJ.

Všechny budovy:

Max. 4 jednotky na staveništi.

2 jednotky
lehké pěchoty
na staveništi

50%



75%



100%

