

ZKRATKY 1.1

A - a zároveň
 X - buď, nebo
 b - bod (celkové body)
 D6 - šestistěnné kostky
 DN(O) - dokončená neobklíčená (osada)
 HP - herní pole
 HPM - herní pole moře
 HPZ - herní pole země
J - jídlo
 LP - lehká pěchota
 LZ - lepenkové žetony
m - maso
 PP - propojená pole
 SOO - stupeň obrany osady
 VB - vítězný bod

POSLOUPNOST PODFÁZÍ V RÁMCI HERNÍHO KOLA 3.2

① JEDNOTKY	POHYB ② STÁDA	③ PŘESKUPENÍ
④ ÚSTUP	BOJ ⑤ BITVA	⑥ OBLÉHÁNÍ
⑦ STAVĚNÍ	ZÁZEMÍ ⑧ OBCHOD	⑨ RYBOLOV
⑩ SPECIALNÍ FÁZE		

HRÁČOVY KOMPONENTY 2.0

20 kostiček (standardní jednotky a celkové body)
 30 destiček (budovy a VB)
 10 barevných kostek (žoldáci, stáda)
 35 žluté disky (zlato na desce hráče, obilí)
 10 červených žetonů (ryby)
 Desky hráčů (desky číslo 9-12)

SPOLEČNÉ KOMPONENTY

2 červené bloky (rok, podfáze na přehledové desce)
 18 herních kostek (bez hnědých a červených)
 4 hráčské karty a 4 pro přiležitostné hráče
 Herní mapa a některé lepenkové žetony-
 Žluté disky, červené disky a LZ I, II, III velká armáda)
 Přehledová deska (1) - Bílý mód / (2) Zelený mód
 2 Herní desky se stupnicemi VB (d.č. 8) a B (d.č. 14)

JEDNOTKY 10.3.3

LEHKÁ PĚCHOTA
 bílá kostka, 1 život, může stavět

OBLÉHAČÍ STROJE
 žadný 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

BUDOVY 10.3.2

VESNICE (osada; SOO 1)

DOK (loděnice)

PŘÍSTAV (loděnice)

KOMODITY 12.5

OBILÍ

RYBY

STÁDO OVCÍ

STÁDO PRASAT
 bez žetonu MASO

HRÁČOVY STARTOVNÍ KOMPONENTY 4.1

3 vesnice

1 dok

10 obilí

5 lehkých pěchot

1 přepravní loď

2 stáda ovcí

1 stádo prasat

5 zlata

0 VB

VELKÁ ARMÁDA 8.1.1

+1 červený = +1 jednotka (2 jednotky LP = kostka + 1 červený)

+1 žlutý = +3 jednotky (10 jednotek LP = kostka + 3 žluté)

HERNÍ HRANICE 6.1

2-3 hráči

4-7 hráči

8-12 hráči

neprůstupná hranice

plátň hranice

země

moře

kruh pro ostrovy

BARVA HPZ 6.2.1

	+3	0
	+2	0
	+1	+1
	+1	+1
	---	0

+3 0
 +2 0
 +1 +1
 +1 +1

úroda SOO
 obilí bonus

KAPACITA HPZ 6.3

1 vesnice

1 dok

1 zaseté obilí

neomezeně jednotek

1 přístav

1 - 2 stáda

PŘEDEHRA 4.2

- Každý hráč si vylosuje jeden žeton rivala ze zásoby. (Tu tvoří jedna destička diplomacie za každého hráče ve hře výjma losujícího hráče).
- Každý hráč hodí 6 bílými kostkami. (nejvíce mečů určuje prvního hráče pro předebru).
- 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 3 HPZ. Pokud hráč nemá žádnou pobřežní vesnici, začíná s 2 LP a 2 zlata navíc namísto doku a lodí.
- Umístěte žlutý disk na 5 na Hráčské desce (= 5 zlata) a diplomatický žeton na 0 na desce Stupnice VB.
- Na přehledové desce hry umístěte dva červené kvádrčky na první podfázi a na první rok.

SKLADOVACÍ KAPACITY A LIMITY BUDOV 6.3.1

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

KAPACITA POHYBU 8.1.2

nevyčerpaný pohyb

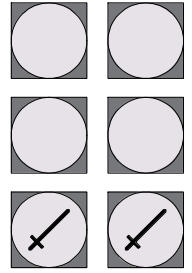
vyčerpaný pohyb v podfázi: ① ③

8.2	POHYB (1) JEDNOTKY	Každá jednotka má kapacitu jednoho pohybu na sousední pole. Kombinací pohybu jednotky a lodí lze dosáhnout pohybu až o dvě pole.
8.5	POHYB (3) PŘESKUPENÍ	Mimo uzamčené pole: Jednotky se mohou přesunout na sousední pole s vlastní dokončenou osadou nebo se přesunout do lodí na neuzamčeném HPM. Lodě se mohou přesunout do loděnice.
9.2	BOJ (4) ÚSTUP	Je možné ustoupit s jednotkami a stády do DNO v rámci jednoho herního pole. Dochází k obklíčení (ztrátě propojení).
9.3	BOJ (5) BITVA	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.
9.4	BOJ (6) OBLÉHÁNÍ	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 A 1 modrá kostka). Po prolomení opevnění obránci ztrácejí bonus SOO a útočníci znovu získávají obranné bonusy. Na konci této fáze se počítají VB.
10.2	ZÁZEMÍ (7) STAVĚNÍ	Znázornění postupu výstavby (práce jednotek LP) od posledního kola (více jednotek LP je rychlejších: maximálně 4).
10.3	ZÁZEMÍ (8) OBCHOD	Můžete nakupovat a prodávat komodity, 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.
11.1	DANĚ (10)	Zisk zlata z výběru daní DNO (vesnice +1 zlato, přístav +2) A +1/2 za každý HPZ. HPZ musí být připojeno k DNO A musí mít přítomnost jednotek nebo DNO.
11.2	PLATY (10)	-2 zlata za každé žoldněře, -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. Kontrola vítězství.
12.2	POHYB (2) STÁDA	Mimo uzamčené pole: Stáda, uskladněné obilí a ryby lze přesouvat v rámci propojení (ale pouze o 1 HPZ přes moře).
10.4	ZÁZEMÍ (8) PLATY	Pokud se objeví bílý text platy (jednou ročně), musíte zaplatit žoldáky (kromě těch, kteří byli zakoupeni v aktuálním kole).
12.3	ZÁZEMÍ (9) RYBOLOV	Z každého HPM, které ovládáte, vezmete 1 rybu do připojených loděnic, pokud máte kapacitu na jejich uskladnění (dok 2 ryby, přístav 4).
12.6	MLÁDATA	Za každé dvě stejná stáda umístěte ze zásoby nové stádo na kontrolované HPZ. Pro liché stádo hodte hnědou kostkou: 1,2 = úspěch.
12.7	SETBA	Na každém volném HPZ (pokud není obsazen stádem), které kontrolujete a které má propojení s DN osadou, můžete zasít 1 uskladněné obilí. Nemůžete zasít na šedém HPZ.
12.8	ÚRODA	Umístěte žetony obilí ze zásoby na každé zaseté obilí: 3 na žluté pole; 2 na zelené; 1 na hnědé nebo tyrkysové pole.
12.9	SKLIZEŇ	Zaseté obilí z kontrolovaného HPZ můžete sklízet do propojeného dokončené neobklíčené vesnice, pokud máte kapacitu na jeho uskladnění (vesnice 5 obilí).
12.10	KRMENÍ	Nakrmte stáda obilím X poražte je - získáte maso. Zároveň krmte jednotky a osady rybami / obilím / masem. Potřebné PP. Nenakrmená ztracena. Přebytké maso lze prodat. Někrmené a obklíčené osady se vzdávají útočníkovi. Při obklíčení musí útočník krmít jako první. Kontrola vítězství.

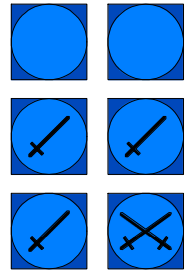
ZÁZEMÍ OBCHOD JEDNOTKY ^{10.3.3}	lehká pěchota	obléhačí stroje vzadu	přeppravní loď vzadu	válečné loď	žoldnéři
ceny ve [●] zlatě					
požadavek	vesnice	vesnice	dok	přístav	vesnice
umístění	vesnice	oblíčená vesnice	loděnice	přístav	vesnice
schopnost	umí stavět, lze vylepšit	nepohybuje se, -4 štíty ze SOO	převáží až 3 jednotky	volný pohyb v POHYB-Přeskupení	neumí stavět, nelze vylepšit
nákup	-2	--	--	--	-4
vylepšením	--	-2	-2	-3	--
degradace mimo umístění	--	0	vylodění: +1	vylodění: +2	--
degradace v umístění	--	0	vylodění: +2	vylodění: +3	--
standardní útok	bílá kostka	--	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka
standardní životy	1	1	1	2	2
velikost pro loď (platy)	1 (1)	-- (1)	-- (1)	-- (1)	1 (2)
velikost v krmení	1	1	1	1	2 zlata ročně

BOJ: HERNÍ KOSTKY ^{9.7}

BÍLÁ D6



MODRÁ D6



ZÁZEMÍ - OBCHOD ^{10.3.2}

CENA BUDOVA ŽETON ČAS
[●] zlatě [minimální počet jednotek LP] herní kola (v ZÁZEMÍ-Stavění)

-3 osada	vesnice [2 jednotky]		2	3
-2 loděnice	dok [1 jednotka] (rozšíření vesnice)		2	3
-4 loděnice	přístav [2 jednotky] (vylepšení doku)		2	3

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 zlatě.

BOJ - BONUSY ^{9.3.5, 9.3.6}
(také násobky)

- ° Proti RIVÁLOVI: 4 jednotky = +1 meč
- ° 3 kostky bez meče = 1 meč.
- ° 1 meč odstraní buď 1 život, nebo 1 štít.
- ° Jednotky, které zůstanou na staveništi: Vzadu a mají plný počet životů, ale poloviční útok a bonusy (zaokrouhlo dolů).
- ° 1 stupeň obrany osady (SOO) = 5 štítů vepředu a 1 modrá kostka v obléhání.
- ° Mokřady (tyrkysová) a hory (hnědá): +1 SOO k dokončeným osadám.
- ° Zničené jednotky si vybírá útočník počínaje jednotkami vepředu, poté na standardní pozici. Zničené jednotky vzadu pak vybírá obránce.

VÍTĚZSTVÍ ^{5.0} Celkové body: V bodování po 5 letech X vedení o 12 B na konci roku.

Vítězné body: [VB]

dobytí / ztráta vesnice	+4 / -4
bitva výhra/remíza/prohra	+1/0/-1
ukradené/zničené/ztracené stádo	+1/0/-1
ukradené/zničené/ztracené obilí	+1/0/-1

Celkové body:

1 vítězný bod	1 bod
1 HPZ	1 bod
1 vesnice (DN)	1 bod
při remíze:	zlato

Celkové body se počítají pouze na konci každého roku.

ZÁZEMÍ - STAVĚNÍ ^{10.2}

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 BO. Nedokončená stavba (zcela opuštěná) je ztracena.
Všechny budovy: Max. 4 jednotky na staveništi.

2 jednotky (vzadu) lehké pěchoty na staveništi

dokončená budova

začátek stavění	začátek stavění	začátek stavění	dokončená budova
25%	50%	75%	100%

DANĚ ^{11.1} [●] příjem zlata

DN vesnice		+1
DN přístav		+2

každé* HPZ +1/2 (zaokrouhlo dolů)
*podmínka: propojení s DN vesnicí A kontrolované (s jednotkou / osadou)

PLATY ^{11.2} [●] výdej zlata

žoldnéři	-2
ostatní jednotky	-1
DN vesnice	-1

Za oblíčenou jednotku nebo vesnici se platí dvojnásobek ceny. Jednotka bez propojení (PP) s vesnicí musí být rozpuštěna.

ZÁZEMÍ OBCHOD KOMODITY ^{12.4} ceny ve zlatě [●]

	BEZ PŘÍSTAVU		S PŘÍSTAVEM	
	NÁKUP	PRODEJ	NÁKUP	PRODEJ
ovce		+3m	-5	+3
prasata		+5m	-7	+5
obilí	-2	+1/2	-2	+1
ryby	-1			+1/2
maso (m)		na jaře a v létě		+1/2
		na podzim a v zimě		+1

KRMENÍ ^{12.10} (je potřeba PP), m = maso

Všechna stáda musí být nakrmena X poražena. Poté musí být nakrmeny všechny jednotky a vesnice X zničeny. Nenakrmené a oblíčené osady se automaticky vzdávají útočníkům (pokud útočník nakrmí vesnici). 1 nepoužité maso = 1 zlatě

1 :	= 2m	X = 3m
1 :	= 3m	X = 5m

1 standardní jednotka nebo 1 vesnice = 1 jídlo:
-1 X -2 X -1m X zničena