









ŽLUTÝ MÓD (originální) ROKY HRY	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	
1	 ZIMA	JARO		LÉTO		 PODZIM  ZIMA	
2	NOVÝ ROK	MLÁĎATA, SETBA A ÚRODA	DANĚ	POHYB JEDNOTKY SPECIÁLNÍ, STÁDA PŘESKUPENÍ, OPOTŘEBENÍ		POHYB JEDNOTKY SPECIÁLNÍ, STÁDA PŘESKUPENÍ, OPOTŘEBENÍ	
3	POHYB JEDNOTKY SPECIÁLNÍ, STÁDA PŘESKUPENÍ, OPOTŘEBENÍ	POHYB JEDNOTKY SPECIÁLNÍ, STÁDA PŘESKUPENÍ, OPOTŘEBENÍ	POHYB JEDNOTKY SPECIÁLNÍ, STÁDA PŘESKUPENÍ, OPOTŘEBENÍ	BOJ ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ		BOJ ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ	
4	BOJ ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ	BOJ ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ	BOJ ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ	ZÁZEMÍ ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD RYBOLOV		ZÁZEMÍ ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD RYBOLOV	
5	ZÁZEMÍ ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD RYBOLOV	ZÁZEMÍ ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD RYBOLOV	ZÁZEMÍ ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD, PLATY RYBOLOV	SKLIZEŇ		SLAVNOSTI	
						KRMENÍ	

ČERVENÝ MÓD (rozšířený) ROK HRY	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ
1	 ZIMA	JARO		LÉTO		 PODZIM 		 ZIMA
2	NOVÝ ROK	MLÁĎATA	SETBA, POČASÍ, ÚRODA	DANĚ	POHYB Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení	POHYB Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení	POHYB Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení	POHYB Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení
3	POHYB Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení	POHYB Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení	POHYB Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení	POHYB Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení	BOJ Ústup, Bitva Obléhání Plnění	BOJ Ústup, Bitva Obléhání Plnění	BOJ Ústup, Bitva Obléhání Plnění	BOJ Ústup, Bitva Obléhání Plnění
4	BOJ Ústup, Bitva Obléhání Plnění	BOJ Ústup, Bitva Obléhání Plnění	BOJ Ústup, Bitva Obléhání Plnění	BOJ Ústup, Bitva Obléhání Plnění	ZÁZEMÍ Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov	ZÁZEMÍ Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov	ZÁZEMÍ Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov	ZÁZEMÍ Zkušenosti, Stavění Obchod, Platy Rybolov
5	ZÁZEMÍ Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov	ZÁZEMÍ Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov	ZÁZEMÍ Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov	ZÁZEMÍ Zkušenosti, Stavění Obchod, Platy Rybolov	SKLIZEŇ	SLAVNOSTI	POČASÍ	KRMENÍ

<p>VELMI NÍZKÁ MORÁLKA (0-9 BP)</p> <p>každých min.1 - max.5 jednotek ztrácí 1x meč (efekt se kumuluje)</p>	<p>PRŮMĚRNÁ MORÁLKA (30-49 BP)</p> <p>na každé 4 jednotky (obrana): + 1 štít vepředu</p>	<p>VELMI VYSOKÁ MORÁLKA (70+ BP)</p> <p>za každé 3 jednotky (obrana): + 1 štít vepředu</p> <p>proti rivalovi (útok): za každé 3 jednotky: +1 meč</p> <p>proti nerivalovi (útok): za každé 4 jednotky: +1 meč</p>	<p>MORÁLKA JEDNOTEK</p>	<p>BEZ VELITELŮ (výchozí situace)</p> <p>nefungují žádné bonusy kromě terénních bonusů</p>	<p>PRŮMĚRNÍ VELITELÉ nákup: - 4 zlata, platy: - 2 zlata</p> <p>+ každá jednotka má 2 placené přehozy</p>	<p>BRILANTNÍ VELITELÉ</p> <p>nákup: - 8 zlat, platy: - 4 zlata</p> <p>+ každá jednotka má v POHYB-SPECIÁLNÍ kapacitu pohybu 1</p>
<p>NÍZKÁ MORÁLKA (10-29 BP)</p> <p>žádný účinek</p>	<p>VYSOKÁ MORÁLKA (50-69 BP)</p> <p>na každé 4 jednotky (obrana): + 1 štít vepředu proti rivalovi (útok): za každé 3 jednotky: +1 meč proti nerivalovi (útok): za každé 4 jednotky: +1 meč</p>			<p>ŠPATNÍ VELITELÉ</p> <p>nákup: - 2 zlata, platy: - 1 zlato</p> <p>žádný účinek</p>	<p>LEPŠÍ VELITELÉ nákup: - 6 zlat, platy: - 3 zlata</p> <p>+ každá jednotka může přehazovat 1 navíc zdarma</p>	

Kolo bitvy	<p>Vícebarevný HPZ - hod hnědou kostkou pro každou pozici: 1,2,3 - žlutá/zelená X 4,5,6 - hnědá/tyrkysová (označeno červeným žetonem).</p>			Posily	6 - DESKA	
Iniciativy A zapojení záloh	<p>LEVÉ KŘÍDLO (max. 5 jednotek pro žluté/zelené HPZ, max. 3 jednotky pro hnědé/tyrkysové HPZ).</p>	<p>STŘED (max. 6 jednotek pro žluté/zelené HPZ, max. 4 jednotky pro hnědé/tyrkysové HPZ).</p>	<p>PRAVÉ KŘÍDLO (max. 5 jednotek pro žluté/zelené HPZ, max. 3 jednotky pro hnědé/tyrkysové HPZ).</p>			
Nástup A na pozice steč (útok) Jezdectvo / Sloni	<p>Ztráty</p>	<p>Nástup / zálohy (3 jednotky na hrací ploše za každou jednotku z mapy)</p>			<p>Jezdectvo, Váleční sloni</p>	<p>Útěk</p>
Přepočít jednotek A minimální počty na pozice (1/4 zaokrouhleno dolů)	<p>2 jednotky zaokrouhlete nahoru, 1 jednotku zaokrouhlete dolů</p>	<p>Začněte s 50 % energie. Energie: boj v bojovém kole -25 %, zálohy v bojovém kole +25 %.</p>				

BITVY - 7	Posily	Vícebarevný HPZ - hod hnědou kostkou pro každou pozici: 1,2,3 - žlutá/zelená X 4,5,6 - hnědá/tyrkysová (označeno červeným žetonem). 			A ztráty
		LEVÉ KŘÍDLO (max. 5 jednotek pro žluté/zelené HPZ, max. 3 jednotky pro hnědé/tyrkysové HPZ).	STŘED (max. 6 jednotek pro žluté/zelené HPZ, max. 4 jednotky pro hnědé/tyrkysové HPZ).	PRAVÉ KŘÍDLO (max. 5 jednotek pro žluté/zelené HPZ, max. 3 jednotky pro hnědé/tyrkysové HPZ).	Útěk? Zachycení? Pohyb? Posily?
		Jezdectvo, Váleční sloni	Nástup / zálohy (3 jednotky na hrací ploše za každou jednotku z mapy)		Ztráty 2 jednotky zaokrouhlete nahoru, 1 jednotku zaokrouhlete dolů
Začněte s 50 % energie. Energie: boj v bojovém kole -25 %, zálohy v bojovém kole +25 %.			Vítězné body A Body prestiže		
Útěk					

<p>SKOTOVÉ, IROVÉ</p> <p>(Hibernia): Rybolov je vždy úspěšný. V boji mimo Hibernii +50 % k získané prestiži. (lze kombinovat s bonusem proti rivalovi).</p>	<p>PIKTOVÉ</p> <p>(Caledonia): LP může přecházet přes neprůchodné (černé) hranice. Plně hnědé HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s hnědou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO).</p>	<p>OSTROVANÉ</p> <p>(ostrovy) Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Na podzim nehrozí ztroskotání.</p>	<p>STARTOVNÍ BONUSY - BRITANNIA</p>	<p>ETRUSKOVÉ</p> <p>(pro výběr je třeba alespoň jedna vesnice v Etrurii) V každé fázi DANĚ navíc +3 zlata.</p>	<p>KARTAGINCI</p> <p>Nelze verbovat jednotky LI. Alternativní cena žoldnéřů: -10 BP Λ -1 zlato. (HPZ Kartága je k dispozici pouze 1 hráči. Může umístit 1 přístav místo třetí vesnice. Pak začínají bez stáda prasat).</p>	<p>ŘEKOVÉ</p> <p>Flotila se skládá ze 2 jednotek lodí. Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2.</p>
<p>ŘÍMANI</p> <p>(Britannia): Nelze verbovat jednotky LP. Alternativní cena žoldnéřů: -10 BP Λ -1 zlato. Min. počet jednotek pro stavbu vesnic a měst se snižuje na polovinu. (1 jednotka místo 2 pro vesnice, 2 jednotky místo 4 pro města). Těžká pěchota může také stavět.</p>	<p>KELTOVÉ</p> <p>(Britannia) Začínají se 2 stády prasat a 1 stádem ovcí. Plně hnědé HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s hnědou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO).</p>	<p>GERMÁNI</p> <p>(Britannia) Každý NOVÝ ROK můžete v Belgii koupit / vycvičit 1 jednotku těžké pěchoty za standardní cenu. Belgica je trvale neutrální HP (=nebojuje se zde). Plně tyrkysová HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s tyrkysovou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO).</p>		<p>ILYROVÉ</p> <p>(bonusy platí pouze v Illyrii) LP může přecházet přes neprůchodné (černé) hranice. Plně hnědé HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s hnědou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO).</p>	<p>KELTOVÉ</p> <p>3 z vašich 5 počátečních jednotek LP jsou zkušené. Plenění mimo vaši domovinu nestojí prestiž. (-4 BP/HPZ), ale přidává ji (+4 BP/HPZ).</p>	<p>ŘÍMANI</p> <p>Min. počet jednotek pro stavbu vesnic a měst se snižuje na polovinu. (1 jednotka místo 2 pro vesnice, 2 jednotky místo 4 pro města). Těžká pěchota může také stavět. (HPZ Řím je k dispozici pouze pro 1 hráče. Může postavit 1 město namísto 3 vesnic. Začínají pak bez stáda prasat a pouze se 3 jednotkami LP).</p>