








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	
<p>Iniciativy A záloh zapojení</p>	<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>			
<p>Nástup A na pozice steč (útok) Jezdectvo / Sloni</p>	<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>
<p>Prepočet jednotek A minimální počty na pozice (1/4 zaokrouhleno dolů)</p>	<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>				

Posily

Vícebarevný HPZ - hod hnědou kostkou pro každou pozici: 1,2,3 - žlutá/zelená X 4,5,6 - hnědá/tyrkysová (označeno červeným žetonem).

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).

A
ztráty

Útěk?
Zachycení?
Pohyb?
Posily?

Útěk

Jezdectvo,
Váleční sloni

Nástup / zálohy
(3 jednotky na hrací ploše
za každou jednotku z mapy)

Ztráty

2 jednotky zaokrouhlete nahoru,
1 jednotku zaokrouhlete dolů

NE
Vítězství?
ANO

Vítězné body
A
Body prestiže

Začněte s 50 % energie. Energie: boj v bojovém kole -25 %, zálohy v bojovém kole +25 %.

VIKINGOVÉ

Lodě se mohou pohybovat na HPZ sousedící s HPM bez přistání (kromě hor). Lodě se v boji na HPZ stále chovají jako lodě. Lodě se mohou pohybovat na řekách (= na HPZ, které obsahují řeky) bez vyloďení. Nemohou přeskakovat mezi řekami. Útok je možný, ale ústup do osady si vynutí vyloďení.

Flotila (= volný pohyb v POHYB-Speciální) je tvořena 1 jednotkou lodí. Plenění mimo domovinu Vikingů (všech Vikingů) nestojí prestiž (-4 BP/HPZ), ale přidává ji (+4 BP/HPZ).

FRANKOVÉ

Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici.

BRITSKÉ OSTROVY

Rybaření je vždy úspěšné.

SLOVANI a BALTOVÉ

Začínají se 7 jednotkami LP, ale bez přepravních lodí a doku. Jednotky LP lze prodat za +1 zlato.

STARTOVNÍ BONUSY - VIKINGS

KŘEŠŤANSKÁ REINOS

(platné pouze v Ibérii)

Plně hnědé HPZ:

+2 SOO (namísto +1 SOO).

HPZ s hnědou barvou:

+1 SOO (namísto +0 SOO).

Všechny Taify jsou rivalové.

VIKINGOVÉ

Hráč začíná nejdříve ve 2. roce hry s 5 zlaty, 7 BP a 5 válečnými loděmi.

Začíná na nejsevernějším pobřežním moři Francie. V prvním roce se na něj nevztahuje opotřebení.

+ viz Vikingové (z mapy VIKINGS)

MUSLIMSKÉ TAIFAS

(včetně Baleárských ostrovů)

Nelze verbovat jednotky LP. Alternativní cena žoldníků: -10 BP Δ -1 zlato.

ALMORAVIDÉ

Mohou obchodovat s koňmi i bez přístavu.

FRANKOVÉ

Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici.

STARTOVNÍ BONUSY - TAIFAS - P2 - 13