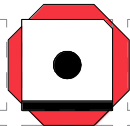
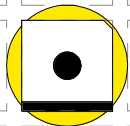


BÍLÝ MÓD (rychlý) + První hra ROKY HRY	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ
1	ZIMA	JARO	LÉTO	PODZIM
2	POHYB <small>JEDNOTKY PŘESKUPENÍ</small>	POHYB <small>JEDNOTKY PŘESKUPENÍ</small>	POHYB <small>JEDNOTKY PŘESKUPENÍ</small>	POHYB <small>JEDNOTKY PŘESKUPENÍ</small>
3	BOJ <small>ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ</small>	BOJ <small>ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ</small>	BOJ <small>ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ</small>	BOJ <small>ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ PLENĚNÍ</small>
4	ZÁZEMÍ <small>ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD</small>	ZÁZEMÍ <small>ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD</small>	ZÁZEMÍ <small>ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD</small>	ZÁZEMÍ <small>ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD</small>
5	DANĚ	DANĚ	DANĚ	PLATY

Prostor pro jednotky zastoupené žetony



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



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

TRIBUT

Náklady min. polovina potenciálních daňových příjmů plátce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Může být placen ve zboží, může být nabídnut kdykoli, ale může být odmítnut. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se cíle vítězství.

VÝKUPNÉ

Celý potenciální daňový příjem plátce (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v dílčí fázi ZÁZEMÍ-OBCHOD a nelze ho odmítnout. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se vítězné cíle.

SUVERENITA

Uzavřete příměří se všemi hráči ve hře pro následující kolo jako příjemce nebo pán.

PŘEVAHA

Dosáhněte 10 VB, oznamte to a potom je udrzte jedno kolo.

HRÁČSKÁ DESKA P2 - 9

CÍLE HRÝ

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90

RIVAL

3+ hráči: každý má jednoho rivala. V bitvě proti rivalovi: 4 jednotky = +1 meč.
Další soupeře lze zakoupit za 8 BP. Proti soupeřům +50% zisk BP.
Při plenění soupeřova HPZ s osadou +4 BP.

VAZALSTVÍ

Vzdát se jako vazal je možné kdykoli. Nelze odmítnout. Trvalý mír: Pán +2 VB Δ +8 BP; vazal -1 VB Δ -8 BP. Cíle vítězství jsou upraveny. Každý vazal platí pánovi 1/3 daňových příjmů (zaokrouhleno dolů).

MOC

Splňte dva menší cíle, oznamte je a pak je jedno kolo udrzte.

POMOC

Min. polovina potenciálních daňových příjmů dárcce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod, ale může být odmítnuta. Dárce +1 VB Δ +8 BP (významnost +1 bod); příjemce -8 BP (významnost -2 body). Žádné příměří, ani slevy na vítězství.

VÝZNAMNOST

Vést na konci roku o 12 B, nebo mít nejvíce celkových bodů po 5 letech.

ZÍSKANÉ ŽETONY

Na konci fáze BOJ

jsou přičteny BP (proti RIVAL +50%):
Zničená jednotka LP +02 (+03)
Zničená / obsazená loděnice +04 (+06)
Zničená jednotka jiného typu +04 (+06)
Zničená / obsazená vesnice +08 (+12)
Zničené / obsazené město +12 (+18)

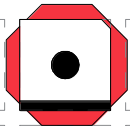
Vítězné body budou ještě uděleny

na Nový rok:

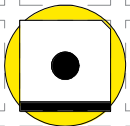
(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

Jednotky a budovy zůstávají mimo hru až do konce hry. Neplatí pro speciální jednotky.

Prostor pro jednotky zastoupené žetony



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



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

TRIBUT

Náklady min. polovina potenciálních daňových příjmů plátce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Může být placen ve zboží, může být nabídnut kdykoli, ale může být odmítnut. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se cíle vítězství.

VÝKUPNÉ

Celý potenciální daňový příjem plátce (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v dílčí fázi ZÁZEMÍ-OBCHOD a nelze ho odmítnout. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se vítězné cíle.

SUVERENITA

Uzavřete příměří se všemi hráči ve hře pro následující kolo jako příjemce nebo pán.

PŘEVAHA

Dosáhněte 10 VB, oznamte to a potom je udrzte jedno kolo.

HRÁČSKÁ DESKA P2 - 10

CÍLE HRÝ

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90

RIVAL

3+ hráči: každý má jednoho rivala. V bitvě proti rivalovi: 4 jednotky = +1 meč.
Další soupeře lze zakoupit za 8 BP. Proti soupeřům +50% zisk BP.
Při plenění soupeřova HPZ s osadou +4 BP.

VAZALSTVÍ

Vzdát se jako vazal je možné kdykoli. Nelze odmítnout. Trvalý mír: Pán +2 VB Δ +8 BP; vazal -1 VB Δ -8 BP. Cíle vítězství jsou upraveny. Každý vazal platí pánovi 1/3 daňových příjmů (zaokrouhleno dolů).

MOC

Splňte dva menší cíle, oznamte je a pak je jedno kolo udrzte.

POMOC

Min. polovina potenciálních daňových příjmů dárcce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod, ale může být odmítnuta. Dárcce +1 VB Δ +8 BP (významnost +1 bod); příjemce -8 BP (významnost -2 body). Žádné příměří, ani slevy na vítězství.

VÝZNAMNOST

Vést na konci roku o 12 B, nebo mít nejvíce celkových bodů po 5 letech.

ZÍSKANÉ ŽETONY

Na konci fáze BOJ

jsou přičteny BP (proti RIVAL +50%):
Zničená jednotka LP +02 (+03)
Zničená / obsazená loděnice +04 (+06)
Zničená jednotka jiného typu +04 (+06)
Zničená / obsazená vesnice +08 (+12)
Zničené / obsazené město +12 (+18)

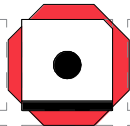
Vítězné body budou ještě uděleny

na Nový rok:

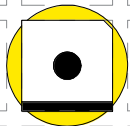
(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

Jednotky a budovy zůstávají mimo hru až do konce hry. Neplatí pro speciální jednotky.

Prostor pro jednotky zastoupené žetony



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



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

TRIBUT

Náklady min. polovina potenciálních daňových příjmů plátce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Může být placen ve zboží, může být nabídnut kdykoli, ale může být odmítnut. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se cíle vítězství.

VÝKUPNÉ

Celý potenciální daňový příjem plátce (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v dílčí fázi ZÁZEMÍ-OBCHOD a nelze ho odmítnout. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se vítězné cíle.

SUVERENITA

Uzavřete příměří se všemi hráči ve hře pro následující kolo jako příjemce nebo pán.

DOMINANCE

Dosáhněte 10 VB, oznamte to a potom je udrzte jedno kolo.

HRÁČSKÁ DESKA P2 - 11

CÍLE HRÝ

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90

MOC

Splňte dva menší cíle, oznamte je a pak je jedno kolo udrzte.

VÝZNAMNOST

Vést na konci roku o 12 B, nebo mít nejvíce celkových bodů po 5 letech.

RIVAL

3+ hráči: každý má jednoho rivala. V bitvě proti rivalovi: 4 jednotky = +1 meč.
Další soupeře lze zakoupit za 8 BP. Proti soupeřům +50% zisk BP.
Při plenění soupeřova HPZ s osadou +4 BP.

VAZALSTVÍ

Vzdát se jako vazal je možné kdykoli. Nelze odmítnout. Trvalý mír: Pán +2 VB Δ +8 BP; vazal -1 VB Δ -8 BP. Cíle vítězství jsou upraveny. Každý vazal platí pánovi 1/3 daňových příjmů (zaokrouhleno dolů).

POMOC

Min. polovina potenciálních daňových příjmů dárcce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod, ale může být odmítnuta. Dárcce +1 VB Δ +8 BP (významnost +1 bod); příjemce -8 BP (významnost -2 body). Žádné příměří, ani slevy na vítězství.

ZÍSKANÉ ŽETONY

Na konci fáze BOJ

jsou přičteny BP (proti RIVAL +50%):
Zničená jednotka LP +02 (+03)
Zničená / obsazená loděnice +04 (+06)
Zničená jednotka jiného typu +04 (+06)
Zničená / obsazená vesnice +08 (+12)
Zničené / obsazené město +12 (+18)

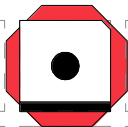
Vítězné body budou ještě uděleny

na Nový rok:

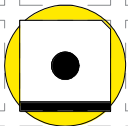
(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

Jednotky a budovy zůstávají mimo hru až do konce hry. Neplatí pro speciální jednotky.

Prostor pro jednotky zastoupené žetony



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



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

TRIBUT

Náklady min. polovina potenciálních daňových příjmů plátce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Může být placen ve zboží, může být nabídnut kdykoli, ale může být odmítnut. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se cíle vítězství.

VÝKUPNÉ

Celý potenciální daňový příjem plátce (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v dílčí fázi ZÁZEMÍ-OBCHOD a nelze ho odmítnout. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se vítězné cíle.

SUVERENITA

Uzavřete příměří se všemi hráči ve hře pro následující kolo jako příjemce nebo pán.

PŘEVAHA

Dosáhněte 10 VB, oznamte to a potom je udrzte jedno kolo.

HRÁČSKÁ DESKA P2 - 12

CÍLE HRÝ

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90

RIVAL

3+ hráči: každý má jednoho rivala. V bitvě proti rivalovi: 4 jednotky = +1 meč.
Další soupeře lze zakoupit za 8 BP. Proti soupeřům +50% zisk BP.
Při plenění soupeřova HPZ s osadou +4 BP.

VAZALSTVÍ

Vzdát se jako vazal je možné kdykoli. Nelze odmítnout. Trvalý mír: Pán +2 VB Δ +8 BP; vazal -1 VB Δ -8 BP. Cíle vítězství jsou upraveny. Každý vazal platí pánovi 1/3 daňových příjmů (zaokrouhleno dolů).

MOC

Splňte dva menší cíle, oznamte je a pak je jedno kolo udrzte.

POMOC

Min. polovina potenciálních daňových příjmů dárcce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod, ale může být odmítnuta. Dárcce +1 VB Δ +8 BP (významnost +1 bod); příjemce -8 BP (významnost -2 body). Žádné příměří, ani slevy na vítězství.

VÝZNAMNOST

Vést na konci roku o 12 B, nebo mít nejvíce celkových bodů po 5 letech.

ZÍSKANÉ ŽETONY

Na konci fáze BOJ

jsou přičteny BP (proti RIVAL +50%):
Zničená jednotka LP +02 (+03)
Zničená / obsazená loděnice +04 (+06)
Zničená jednotka jiného typu +04 (+06)
Zničená / obsazená vesnice +08 (+12)
Zničené / obsazené město +12 (+18)

Vítězné body budou ještě uděleny

na Nový rok:

(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

Jednotky a budovy zůstávají mimo hru až do konce hry. Neplatí pro speciální jednotky.

ZELENÝ MÓD (snadný) + Základní hra ROKY HRY	PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ			PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ			PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ			PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ		
1	ZIMA			JARO			LÉTO			PODZIM		
2	JEDNOTKY	POHYB STÁDA	PŘESKUPENÍ	JEDNOTKY	POHYB STÁDA	PŘESKUPENÍ	JEDNOTKY	POHYB STÁDA	PŘESKUPENÍ	JEDNOTKY	POHYB STÁDA	PŘESKUPENÍ
3	ÚSTUP, BITVA	BOJ OBLÉHÁNÍ	PLENĚNÍ	ÚSTUP, BITVA	BOJ OBLÉHÁNÍ	PLENĚNÍ	ÚSTUP, BITVA	BOJ OBLÉHÁNÍ	PLENĚNÍ	ÚSTUP, BITVA	BOJ OBLÉHÁNÍ	PLENĚNÍ
4	ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ	ZÁZEMÍ OBCHOD	RYBOLOV	ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ	ZÁZEMÍ OBCHOD	RYBOLOV	ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ	ZÁZEMÍ OBCHOD	RYBOLOV	ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ	ZÁZEMÍ OBCHOD, PLATY	RYBOLOV
5	MLÁĎATA, SETBA, ÚRODA			DANĚ			SKLIZEŇ			KRMENÍ		

STUPNICE VÍTĚZNÝCH BODŮ - 8

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

CÍL HRY - VÝZNAMNOST:

Na konci jakéhokoliv roku vést o 12 celkových bodů.

Na konci 5. roku závěrečné bodování (při shodě rozhoduje zlato).

STUPNICE CELKOVÝCH BODŮ - 14

PRO ZNAČENÍ POUŽIJTE 2 DIPLOMATICKÉ ŽETONY.

Značení celkových bodů je během roku (na konci každého kola) volitelné. Doporučené je spočítat celkové body na konci předposledního a posledního kola v roce.

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

00

10

20

30

40

50

60

70

80

90