

Herní pravidla



Autor:
Grafika přebalu:
v0.994 WIP

Jakub Kunčik
Moy Shin Hung
červenec 2023

1.0 ÚVOD

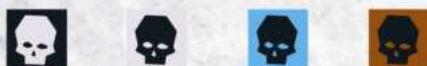
1.1 Zkratky

A - a zároveň	HPZ - herní pole země
X - buď, nebo	LP - lehká pěchota
B - bod (celkové body)	LŽ - lepenkový žeton
BP - bod prestiže	m - maso
DN(O) - dokončená neobklíčená (osada)	PP - propojená pole
HP - herní pole	SOO - stupeň obrany osady
HPM - herní pole moře	VB - vítězný bod
	ZB - zemědělský bod

1.2 Rozdělení do Částí

Scharz, Část I

Sady pro 4 hráče - barvy:



Britannia 410 n.l.



Italia 290 př. n. l.



Scharz, Část II

Sady pro 4 hráče - barvy:



Taifas 1050 n.l.



Vikings 800 n.l.



Scharz, Část III

Sady pro 4 hráče - barvy:



Huns 373 n.l.



Orient 1550 př. n. l.



1.3 Obsah

1. ÚVOD.....	2	9. BOJ.....	18
2. PŘEHLED KOMPONENT.....	4	10. ZÁZEMÍ.....	22
3. POSLOUPNOST HRY.....	6	11. SPECIÁLNÍ FÁZE.....	25
4. PŘÍPRAVA HRY.....	8	12. ZELENÝ MÓD.....	26
5. CÍLE HRY.....	8	13. ŽLUTÝ MÓD.....	29
6. POPIS MAPY.....	10	14. ČERVENÝ MÓD.....	32
7. DIPLOMACIE.....	12	POZNÁMKY AUTORA.....	34
8. POHYB.....	14	REJSTŘÍK.....	35

1.4 Stručné představení

Scharz je hra s vícestranným konfliktem z určitých regionů a období (v počítačových strategiích označovaná jako skirmish). Každý hráč se snaží vybudovat svou pozici ve čtyřech oblastech - vojenství, zemědělství, stavebnictví a diplomacie. Vítězem se stává hráč, který se dokáže nejlépe přizpůsobit okolnostem a nejlépe načasovat svou dlouhodobou strategii v rámci ročních období a celkové politiky. Systém rovnováhy začíná vztahem mezi armádou a zemědělstvím, přičemž první chrání a vyčerpává druhé. Absence univerzálního přístupu zajišťuje vysokou znovuhratelnost této hry, která je komplexní, ale ne složitá... Úroveň složitosti lze zvolit výběrem jednoho z šesti módů. Hra je rozdělena na tři samostatně hratelné části. Hráčské komponenty z těchto jednotlivých samostatných částí lze použít na jedné mapě současně a hrát tak až ve 12 hráčích.

1.5 Obsah krabice

LEPENKOVÉ SOUČÁSTI

1 herní krabice
1 oboustranná mapa
14 herních desek
1 deska s žetony

PAPÍROVÉ SOUČÁSTI

1 Začněte zde
4 Hráčské karty - příležitostní hráči
4 Hráčské karty - všech 6 módů
1 Pravidla hry
3 Závěrečné bodování

DŘEVĚNÉ SOUČÁSTI

2 hnědé kostky
12 bílých kostek
6 modrých kostek
6 červených kostek
3 červené kvádry
84 kostiček
44 kvádríků
124 destiček
44 červených žetonů
144 žlutých žetonů

7 PLASTOVÝCH SÁČKŮ

pracovní verze

obrázek

1.6 Šest herních variant

Scharz obsahuje 6 úrovní složitosti pravidel: **První hra** (osekaný Bílý mód), **Základní hra** (osekaný Zelený mód), **Bílý mód** (Rychlá hra), **Zelený mód** (Snadná hra), **Žlutý mód** (Originální hra) a **Červený mód** (Rozšířená hra).

Základní hra	Zelený mód	Žlutý mód	Červený mód
První hra	Bílý mód		

varianty pro příležitostné hráče

varianty pro zkušené hráče

varianty pro hardcore hráče

Důležitá doporučení: Vždy začněte s První hrou a teprve po jejím zvládnutí přejděte na další mód. To výrazně usnadní učení hry a omezí rozhodovací paralýzu. Tato rada platí i pro hardcore hráče. Později si můžete zvolit mód podle vlastního uvážení (čas, herní skupina). V pravidlech a dalších materiálech se pro text na pozadí používá následující barevná značení:

Platí ve všech módech.

Platí v Bílém, Zeleném, Žlutém a Červeném módu.

Platí pouze v První hře a Bílém módu.

Platí pouze v Bílém módu.

Platí v Základní hře, Zeleném, Žlutém a Červeném módu.

Platí v Zeleném, Žlutém a Červeném módu.

Platí pouze v Základní hře a Zeleném módu.

Platí ve Žlutém a Červeném módu.

Platí pouze ve Žlutém módu.

Platí pouze v Červeném módu.

Začněte První hrou. Pravidla pro tuto variantu platí pro všechny módy. Pokud hrajete módy postupně, můžete se vždy soustředit na potřebnou podsekcí a pravidla přidávat postupně. Vždy se řiďte správnou barvou pozadí.

První hra: Hra obsahuje čtyřkolový rok, ekonomika je redukována pouze na zlato (speciální fáze). Má pouze jeden herní cíl, neobsahuje diplomacii a je zjednodušená o několik pravidel. Navíc obsahuje pouze 5 typů jednotek a 3 typy budov. Ve hře je přebytek zlata a stavby trvají maximálně 2 herní kola.

Základní hra: Přidává do hry zemědělství a s ním spojené komodity a speciální fáze (mláďata, setba, sklizeň a krmení). Stavby trvají maximálně 3 herní kola.

Bílý mód: Jedná se o rozšířenou verzi První hry. Jmenovitě o diplomacii (včetně rivalů), opotřebení, plenění, zkušenosti jednotek, verbování, další 3 typy jednotek a 2 typy budov, rozšířené bonusy a omezenou lidskou sílu. Hru lze vyhrát 4 způsoby.

Zelený mód: Jedná se o spojení Bílého módu se Základní hrou, kde se přidávají další stáda skotu a koní a zemědělské body.

Žlutý mód: Složitější varianta zahrnující asymetrické startovní bonusy a prestiž. Šestikolový rok a stavby trvají až 4 herní kola.

Červený mód: Nejsložitější varianta zahrnující například počasí a morálku a další pravidla. Osmikolový herní rok.

4.0 PŘÍPRAVA HRY

4.1 Příprava

Vyberte počet hráčů, mapu a mód, který chcete hrát. Umístěte mapu doprostřed stolu. Umístěte vedle ní jednu desku Přehledu hry (č. 1 až 4), červené ukazatele roku a (pod)fáze; všechny kostky; kartonové žetony a desku stupnice vítězných bodů č. 8. Použijte také desku č. 13 pro žlutý a červený mód. Pro červený mód použijte také desky č. 5-7. Každému hráči dejte plastový sáček se sadou dřevěných komponent pro jednoho hráče, desku hráče (č. 9 až 12) a Hráčovu kartu.

4.1.1 Startovní komponenty hráče
3 vesnice, 1 dok, 5 jednotek lehké pěchoty, 1 jednotka přepravních lodí, 5 zlata (žlutý žeton na desce hráče), 0 VB (destička diplomacie na desce č. 8).
2 stáda ovcí, 1 stádo prasat, 10 kusů obilí.
7 bodů prestiže (červený žeton na desce hráče).

	3 vesnice		2 stáda ovcí
	1 dok		1 stádo prasat
	5 lehkých pěchot		5 zlata
	1 přepravní loď		0 vítězných bodů
	10 obilí		7 bodů prestiže

4.2 Předehra

- 1) Od 3 hráčů: Každý hráč si vylosuje jeden žeton soupeře ze zásoby. (Tu tvoří jedna destička diplomacie za každého hráče ve hře výjma losujícího hráče).
- 2) Každý hráč hodí 6 bílými kostkami (nejvíce mečů určuje prvního hráče pro předehru).
- 3) První hráč umístí 1. destičku vesnice na HPZ (a pak další hráči po směru hodinových ručiček).
- 4) Poslední hráč umístí 2. destičku vesnice na HPZ (a pak ostatní hráči proti směru hodinových ručiček).
- 5) První hráč umístí 3. destičku vesnice na HPZ (a pak ostatní hráči po směru hodinových ručiček).
- 6) Poslední hráč může přemístit jednu destičku vesnice (a pak ostatní hráči proti směru hodinových ručiček).
- 7) Všichni hráči umístí zbývající komponenty na své 3 HPZ. Pokud hráč nemá žádnou pobřežní vesnici, začíná s 2 LP a 2 zlato navíc namísto doku a lodí.
- 8) Na desku hráče: umístěte disk zlata na pole 5 a žeton rivala na pole RIVAL Na stupnici VB nastavte destičky na 0.
- 9) Umístěte červené kvádry na první podfázi a rok 1 na přehledové desce. Konec předehry, začátek hry.

4.2.1 Zvláštní případy

Pouze startovní bonusy mohou pozměnit pravidla Předehry. (Více informací naleznete v oddílech 13.1 až 13.6.)

4.2.2 Omezení komponent

Každý hráč má zpravidla zásobu svých komponent. To urychluje samotné hraní. V případě, že dojdou, lze použít komponenty jiných hráčů. Existují dvě omezení:

- 1) Každý hráč má pouze 20 kostiček, to představuje jeho lidskou sílu. Nikdy není možné tento počet překročit. To platí i pro kostičky již vyřazené (boj/krmení/platy).
- 2) 30 destiček je rozděleno na dvě hromádky po 15 destičkách. Jedna je určena pro budovy, druhá pro vše ostatní (diplomatické akce, ukazatele). Nikdy není možné použít více než 15 destiček pro budovy; to představuje kapacitu materiálu na 5 let. To platí i pro již vyřazené destičky (boj/krmení/platy).

4.2.3 Umístění vesnic

Na každém herním poli země může být pouze jedna vesnice. Jakmile osada obsahuje loděnici, musí být trvale umístěna v rámci HPZ na konkrétním místě (v konkrétním bodě). Umístění vesnice na konkrétní místo vícebarevného HPZ má efekt v červeném módu (více v kapitole 14.0).

Poznámka autora: Předehra je nejdůležitější částí hry. Svým způsobem předznamenává celou hru, protože nastavuje výchozí stav a následné možnosti každého hráče. Je to jakási minihra ve hře. Určení rivala, pořadí rozmístění vesnic a možnosti jejich přesunu vytváří mnohem propracovanější a zároveň jednodušší systém, než by se mohlo zdát. Zároveň je třeba dodat, že možnost ahistorických výchozích pozic je zde záměrem. Znovuhratelnost a univerzálnost je pro mě v rámci filozofie hry vyšší hodnotou než rigidní podmínky. Věřím, že jste hráč, který toto ocení, a pokud ne, není problém definovat co nejpřesnější historickou výchozí situaci.

4.3 Začátek hry

Hru zahájíte umístěním červeného kvádry (ukazatel) na aktuální podfázi a na aktuální rok na přehledové desce. Umístěním ukazatele na podfázi během herního kola se tato fáze/podfáze aktivuje. Ukazatel se v rámci herního kola pohybuje zleva doprava a pak shora dolů. Po skončení herního kola se ukazatel přesune na začátek dalšího herního kola nebo roku. Všichni hráči jsou omezeni pravidly aktivní podfáze. Jakákoli učiněná rozhodnutí nelze vzít zpět. Pokud všichni dokončí své akce nebo pokud všichni čekají na dokončení akcí ostatních hráčů, podfáze končí a přechází se do další. Více o simultánní hře v kapitole 8.6.

pracovní verze

obrázek

5.0 CÍLE HRÝ

Vyhrát můžete čtyřmi způsoby:
Svrchovanost, Převaha, Moc a Významnost.

5.1 Suverenita

Suverenita je jediné okamžité bezpodmínečné vítězství. Abyste jí dosáhli, musíte **uzavřít příměří/mír se všemi hráči** ve hře v jednom okamžiku **jako příjemce/pán**.

5.2 Převaha

Vítězství dosažením **10 vítězných bodů** (VB - 5.8). Je nutné oznámit, obhájit a splnit podmínku vítězství (5.5). Na počet VB se vztahují modifikátory (5.6).

5.3 Moc

Vítězství dosažením **dvou menších cílů** (5.2.1). Je nutné oznámit, obhájit a splnit podmínku vítězství (5.5). Na velikost vedlejších cílů se vztahují modifikátory (5.6).

5.2.1 Menší cíle

- A) kontrola **X** vlastnictví 14 herních polí země (nutné PP s DNO)
- B) 9 dokončených neobklíčených osad
- C) 40 zemědělských bodů (12.1)
- D) 2 dokončená neobklíčená města
- E) 70 bodů prestiže (13.1)

5.4 Významnost

Po 5 letech hra končí. Vítěze určuje závěrečné **bodování** (5.8).

Nebo pokud na konci roku vede nějaký hráč o 12 celkových bodů.

SUVERENITA	PŘEVAHA	HRÁČSKÁ DESKA P2 - 9	MOC	VÝZNAMNOST
Uzavřete příměří/mír se všemi hráči ve hře pro následující kolo jako příjemce nebo pán.	Dosáhnete 10 VB, oznámíte to a potom je udržte jedno kolo.	CÍLE HRÝ	Splňte dva menší cíle, oznámíte to a pak je jedno kolo udržte.	Vést na konci roku o 12 B, nebo mít nejvíce celkových bodů po 5 letech.

Jako připomínka cílů hry jsou v záhlaví každé hráčovy desky zobrazeny čtyři možné způsoby vítězství.

5.5 Oznámení a obhajoba vítězství

Platí pro Převahu a Moc.

5.5.1 Oznámení vítězství

Oznámení vítězství je nezbytnou povinností hráče. Ostatní hráči v tomto okamžiku zkontrolují pravost oznámení. Pokud je platné, umístí vítězný hráč svůj žeton diplomacie na konec následujícího herního kola (Přehledová deska).

5.5.2 Obhajoba vítězství

V okamžiku, kdy ukazatel aktivní fáze dosáhne na hráčův žeton diplomacie (umístěný na konci herního kola), ostatní hráči zkontrolují, zda tento hráč splňuje oznámené vítězství. Pokud ne, je žeton odstraněn a hra pokračuje. Pokud ano, je třeba zkontrolovat podmínku vítězství.

5.5.3 Podmínka vítězství

Vítěz musí být schopen zaplatit/nakrmit všechny dokončené osady. Pouze zde se počítá také zaseté obilí. Nelze použít komodity, použité na dosažení menšího cíle. Není-li podmínka splněna, hra pokračuje. V opačném případě hra končí.

5.6 Modifikátory

5.6.1 Zvýšení cílů pro Převahu

Pokud hráč uzavře platné příměří/mír s jiným hráčem jako plátcem/vazal, zvyšuje se cíl Převahy (10 VB) o 2 VB za každé takové příměří/mír.

5.6.2 Snížení cílů pro Převahu

Pokud má hráč platné příměří/mír s jiným hráčem jako příjemcem/pán, snižuje se cíl Převahy (10 VB) o 2 VB za každé takové příměří/mír. Pokud hráč dosáhne jednoho menšího cíle, snižuje se cíl Převahy (10 VB) také o 2 VB.

5.6.3 Zvýšení cílů pro Moc

Pokud hráč uzavře platné příměří/mír s jiným hráčem jako plátcem/vazal, je cíl Moci za každé takové příměří/mír zvýšen o:
2 HPZ (pro 14 HPZ menšího cíle),
1 DNO (pro 9 DNO menšího cíle),
5 ZB (pro 40 ZB menšího cíle),
bez účinku na menší cíl 2 města
10 BP (pro 70 BP menšího cíle).

5.6.4 Snížení cílů pro Moc

Pokud má hráč platné příměří/mír s jiným hráčem jako příjemcem/pán, je cíl Moci za každé takové příměří/mír snížen o:
2 HPZ (pro 14 HPZ menšího cíle),
1 DNO (pro 9 DNO menšího cíle),
5 ZB (pro 40 ZB menšího cíle),
bez účinku na menší cíl 2 města
10 BP (pro 70 BP menšího cíle).
Stejně snížení poskytuje také držení 5 a více VB.

5.7 Vítězné body

Vítězné body jsou označeny diplomatickými žetony na herní desce číslo 8. Pokud jsou záporné, na konci herního kola se znovu začnou počítat od 0. Horní hranice není stanovena.

STUPNICE VÍTĚZNÝCH BODŮ - 8										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Stupnice Vítězných bodů - herní deska č. 8

5.7.1 Ztráta vítězných bodů

- 8 VB: Za ztrátu dokončeného města. (platy/krmení/obléhání)
- 4 VB: Za ztrátu dokončené vesnice. (platy/krmení/obléhání)
- 1 VB: Za každý zaplacený tribut/výkupné/vazalství.
- 1 VB: Za každou prohranou bitvu. (Bitva)
- 1 VB: Za každé stádo ukradené nebo zničené jiným hráčem. (po fázi Boje).
- 1 VB: Za každé HPZ, kterému bylo ukradeno nebo zničeno obilí jiným hráčem.
- 1 VB: Za vlastní jednotky ztracené v uplynulém roce. (počítáno na Nový rok) v hodnotě 10 - 19 BP.
- 2 VB: Za vlastní jednotky ztracené v uplynulém roce. (počítáno na Nový rok) v hodnotě 20 - 29 BP.
- 3 VB: Za vlastní jednotky ztracené v uplynulém roce. (počítáno na Nový rok) v hodnotě 30+ BP.

5.7.2 Zisk vítězných bodů

- +8 VB: Za zničení/obsazení dokončeného nepřátelského města. (platy/krmení/obléhání)
- +4 VB: Za zničení/obsazení dokončené nepřátelské vesnice. (platy/krmení/obléhání)
- +2 VB: Za každý získaný tribut/výkupné/vazalství.
- +1 VB: Za každou vyplacenou pomoc.
- +1 VB: Za každou vyhranou bitvu. (Bitva)
- +1 VB: Za každé ukradené stádo (po fázi boje), které nebylo prodáno/zničeno ve stejném kole hry.
- +1 VB: Za alespoň jedno ukradené/sklizené cizí obilí z každého cizího herního pole země.
- +1 VB: Za cizí jednotky zničené v uplynulém roce. (počítáno na Nový rok) v hodnotě 10 - 19 BP.
- +2 VB: Za cizí jednotky zničené v uplynulém roce. (počítáno na Nový rok) v hodnotě 20 - 29 BP.
- +3 VB: Za cizí jednotky zničené v uplynulém roce. (počítáno na Nový rok) v hodnotě 30+ BP.

5.8 Závěrečné bodování

Platí pro hodnocení ostatních hráčů a pro Významnost (2.2.5).

5.8.1 Minusové body

- 1 bod: Za každý tribut zaplacený během hry.
- 2 body: Za každé výkupné zaplacené během hry.
- 2 body: Za každou pomoc obdrženu během hry.
- 3 body: Pokud jste vazal.

5.8.2 Plusové body

- +1 bod: Za každý tribut obdrženy během hry.
- +1 bod: Za každou pomoc vyplacenou během hry.
- +2 body: Za každé výkupné obdrženo během hry.
- +3 body: Za každého vazala, kterého máte.
- +1 bod: Za každý vítězný bod, který máte.
- +2 body: Za každé nevyplněné HPZ, které ovládáte, **X vlastníte**.
- +1 bod: Za každé vypleněné HPZ, které ovládáte, **X vlastníte**.
- +1 bod: Za každou dokončenou neobklíčenou osadu.
- +1 bod: Za každých 5 zemědělských bodů, které máte.
- +1 bod: Za každé dokončené neobklíčené město.
- +1 bod: Za každých 10 bodů prestiže, které máte.

5.8.3 Při remíze

Při shodě bodů rozhoduje množství zlata. Při rovnosti platí remíza.

CÍLE HRÝ - VÝZNAMNOST		STUPNICE CELKOVÝCH BODŮ - 14								Známí celkových bodů je vítěz nebo (na konci každého kola vítězí). Doporučení je spočítat celkové body na konci příměří/míru a posledního kola v roce.	
Na konci každého roku vypočítá hráč 12 celkových bodů. Na konci 12. roku zkontroluje vítězství (po obilí a zničených stádech).		PRO ZNÁMENÍ PŘÍJEMCE/DIPLOMATICKÉ ŽETONY									
00	01	02	03	04	05	06	07	08	09		
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90		

Stupnice Celkových bodů - herní deska č.14

pracovní verze

Pouštní stezky - herní pole na mapě Orient, kam můžete vstoupit s jednotkami za cenu hodů na opotřebení. 6 = zničena. Případně může hráč zaplatit 1 zlato hráči ovládajícímu blízkou oázu (nebo do zásoby, pokud to není možné) a bezpečně přejít.

Riziko ztroskotání lodí (13.3) **Zvláštní pravidla pohybu (14.3)**

Příklad 1: Hráčova elitní válečná loď začíná na rozbouřeném HPM v zimě. Okamžitě, před čímkoli jiným, musí hodit kostkou opotřebení. První hod je 6, druhý hod také 6, třetí hod 3. Loď přežije a pokračuje na druhé bouřlivé HPM. Tentokrát už nemusí házet znovu (Jeden hod pro každý typ opotřebení pro každou jednotku v jednom herním kole). V POHYB-Ústup přistane v poušti (degradace vyloděním na elitní lehkou pěchotu a LZ prázdných válečných lodí), aby obešla pobřežní opevnění nepřítele. Tentokrát si musí hodit znovu (jedná se o jiný typ opotřebení). První hod je 5, druhý hod je 6, třetí hod je 5. Hráč má možnost koupit si ještě jeden opakovaný hod za 4 BP. Učiní tak a hodí 2. Jednotka přežije i se vší smůlou.

8.7 Souběžné pohyby

Poznámka autora: Jedná se pravděpodobně o nejelegantnější a nejproblematičtější herní mechaniku hry Scharz. Problém je v její neobvyklosti, což vyžaduje naučit se přemýšlet v rámci nového systému. Teprve pak ji zvládnete používat. Když říkám, že v této hře jde o postupné budování výhodnějších pozic v průběhu herních kol, tak právě simultánní tahy (jde v podstatě o manévrování ve vojenském a politickém smyslu) jsou tím nejdůležitějším prostředkem (ale rozhodně ne jediným).

Kdy se neuplatňuje

Pořadí hráčů je důležité pouze během Předehry (4.2) a na Bitevní desce (14.9).

Kdy se uplatňuje

Na přehledové desce se aktivuje určitá fáze. V tu chvíli mají všichni hráči současně možnost provést povolené akce. Jakmile jsou všichni hotovi, hra přechází do další (pod)fáze.

Čekání

Je možné čekat na soupeřovy tahy. Pokud všichni čekají, přestože mají možnost hrát, tato okolnost se u všech zkontroluje (podobně jako v pokeru) a poté se hra přesune do další (pod)fáze. Pokud si to někdo rozmyslí, dostanou všichni možnost reagovat (svou zbývající kapacitou).

Co můžete očekávat

Dávejte dobrý pozor na to, co dělají vaši sousedé na mapě, a dávejte si pozor na extrémní strategie v ZÁZEMÍ-Obchod. Během fáze POHYB a podfáze ZÁZEMÍ-Obchod je rozumné hrát postupně - po jedné jednotce / obchodu (per partes). Tím ostatním hráčům signalizujete, že v tomto / příštím kole hry nepředstavujete rizikový faktor, a oni by mohli být ochotni odstranit potenciální rizikový faktor na své straně. Pokud jste si však svůj plán připravili předem (v dřívějších herních kolech), není důvod čekat. Na druhou stranu odložení plánu na pozdější Herní kola vás může stát tuto výhodu. Můžete očekávat, že hráči se silnější pozicí budou hrát iniciativně. V patových situacích je dobré hrát postupně.

Doporučení

Hráčům někdy trvá, než si zvyknou. Buďte prosím trpěliví a tolerantní. Tahy hráčů nelze vzít zpět, ale nesnažte se tímto způsobem přechytračit nezkušeného hráče. To nevede k ničemu dobrému. Než si hráči na tento systém zvyknou, je třeba hru trochu popohánět. Až se hráči tuto mechaniku naučí, odemkne se skutečný potenciál hry.

Rozšířený příklad hry:

Volitelné pravidlo pro hru se souběžnými pohyby: Místo toho, aby všichni hráči hráli všechny tahy současně, můžete se střídát poté, co každý hráč odehraje jeden tah. Když hráč pasuje, musí pasovat konkrétní jednotku.

pracovní verze

10.0 ZÁZEMÍ

Tato fáze zahrnuje ekonomickou část hry.

První podfáze: Zkušenosti, Stavění

Druhá podfáze: Obchod, Platy

Třetí podfáze: Rybolov

10.1 ZÁZEMÍ - Zkušenosti

1) Bojové zkušenosti jsou přiřazeny jednotce za uplynulou bojovou fázi. Za každou zničenou nepřátelskou jednotku lze přidělit jednu zkušenost zúčastněným a přeživším jednotkám. Maximálně však 1 zkušenost na 1 jednotku za jedno herní kolo.

Postup: Umístíte LŽ s nově získanou úrovní zkušeností pod jednotku.

2) Tréninková zkušenost se přiřadí jednotce za uplynulé herní kolo. Postup: Otočte každou jednotku na tréninkovém LŽ o 90° ve směru hodinových ručiček. Pokud bylo dosaženo cílové úrovně zkušeností, tréninkový LŽ se odstraní. (10.3.1)

Příklad: Hráč vyhrál bitvu jeden na jednoho a nyní umístí pod přeživší jednotku lehké pěchoty (s předchozí úrovní zkušeností - Standardní) šedý LŽ (úroveň zkušeností - Zkušený).

Dále hráč ještě cvičí jednu jednotku lehké pěchoty na úroveň Elitní (před touto podfází úroveň zkušeností - Zkušený), čímž otočí jednotku na výcvikovém LŽ o 90° a nová dosažená úroveň zkušeností je Veterán.

Pokud by byl hráč nucen v dalším kole během fáze Pohyb přerušit výcvik, jednotka lehké pěchoty by opustila herní pole země s úrovní zkušenosti Veterán a hráč by také získal zpět 2 nevyužitá zlata za neprovedený výcvik.

10.2 ZÁZEMÍ - Stavění

V této podfázi hráči otočí ukazatel výstavby (ukazatel jednotky) za toto herní kolo s jednotkami, které v něm byly zapojeny od předchozího herního kola. V závislosti na počtu jednotek zapojených do výstavby se dokončí určitý počet čtvrtin výstavby.

10.2.1 Značení výstavby

Minimální počet jednotek lehké pěchoty pro postavení čtvrtiny stavby je uveden v tabulce ZÁZEMÍ-Obchod - budovy.

Maximální počet jednotek, které se mohou zapojit do stejné stavby, jsou čtyři.

V bílém módu začíná každá stavba na 50 %.

V zeleném módu začíná každá stavba na 25 %.

Ve žlutém a červeném módu začíná každá stavba na 0 %.

Pokud je počet jednotek zapojených do stavby násobkem minimálního požadovaného počtu jednotek, vynásobte tímto číslem počet otáček stavby.

10.2.2 Další tipy

Elitní jednotky staví jako dvě jednotky.

Například 4 elitní jednotky lehké pěchoty staví jako 8 jednotek.

Když je stavba zcela opuštěna, je umístěn LŽ prázdné staveniště.

Stavba může být později dokončena (i někým jiným).

Pokud dokončíte stavbu na vypleněném herním poli země, červený žeton (=vypleněno) se odstraní.

Rychlost výstavby lze zvýšit na dvojnásobek držením 50 BP, nebo utracením 12 BP.

Rychlost výstavby mohou ovlivnit i některé startovní bonusy.

Postavit o čtvrtinu více = zaplatit 1/2 nákladů na stavbu ve zlatě zaokrouhleno nahoru. Lze i opakovaně.

ZÁZEMÍ - STAVĚNÍ

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

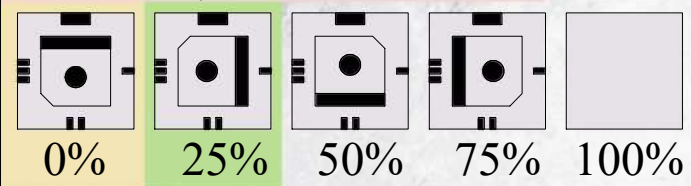
Vstup na staveniště: Pouze v ZÁZEMÍ-Obchod.

Výstup ze staveniště: Ve fázi POHYB nebo BOJ.

Všechny budovy: Max. 4 jednotky na staveništi.

Elitní jednotky se staví jako dvě jednotky (4 elitní jednotky jako 8 jednotek).

Zrychlená výstavba za zlato: postavte o čtvrtinu více = zaplaťte 1/2 nákladů na stavbu ve zlatě, zaokrouhleno nahoru.



Příklad: Hráč postaví vesnici. Na staveništi jsou 4 jednotky, které dokončily 50 % stavby. Minimální počet pro vesnici jsou 2 jednotky. Dvojnásobek tohoto počtu znamená dvoučtvrtinové otočení. Hráč otočí na 100 %. Stavba je dokončena a okamžitě připravena k použití (například pro daně). Jednotky jsou k dispozici pro další herní kolo.

10.3 ZÁZEMÍ - Obchod

V této podfázi se zlato (10.3.1) vyměňuje za jednotky (10.3.2), stavební materiály (10.3.3) a komodity (10.3.4) a naopak. Tímto způsobem je také možné obchodovat mezi hráči a nakonec provést některé výhradní diplomatické akce (10.3.5).

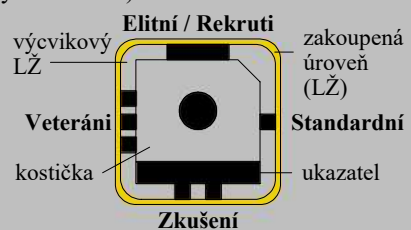
Zlato = univerzální obchodní měna. Každý hráč znázorňuje množství zlata na své desce hráče pomocí žlutého žetonu (3.4.5).

Poznámka autora: Nejobtížnější pravidelnou fází je určitě ZÁZEMÍ-Obchod. Vyžaduje totiž plánování, a to je zpočátku (bez znalosti všech souvislostí) velmi obtížné. Zdá se, že možnosti je příliš mnoho. Ve skutečnosti to ale není tak zlé a reálné možnosti jsou poměrně omezené. Proto důrazně doporučuji vyzkoušet nejprve modifikovaný Bílý mód, kde je velký příjem zlata a můžete zcela volně zkoušet, co funguje. Spousta eurohráčů by mohla nabýt dojmu, že nemá cenu bojovat. No, chce to trochu citu až intuice. Zabijácký instinkt a schopnost plánovat je to, co je zde nejvíce potřeba. ZÁZEMÍ-Obchod zkrátka není středobodem hry, ale další z opor válečných tažení.

10.3.1 ZÁZEMÍ-Obchod - výcvik

Úroveň zkušeností jednotek můžete zvýšit i bez boje. V ZÁZEMÍ-Obchod se nakupuje u jednotek na herním poli země s dokončenou neobklíčenou osadou (stejně podmínky jako u vylepšení). Jedna úroveň stojí 2 zlata pro jednu jednotku a trvá jedno herní kolo (otočení o 90° v ZÁZEMÍ-Zkušenosti). Pokud je výcvik ukončen předčasně, má jednotka aktuálně dosaženou úroveň zkušeností. Zaplacené a nevyužitá zlata se vrací.

Postup: Zaplatíte za výcvik (2 zlata za úroveň). Umístíte LŽ s cílovou úrovní zkušeností do spodu. LŽ s výcvikem umístíte na něj. Na něj umístíte jednotku, jejíž ukazatel ukazuje aktuální úroveň zkušeností. (V podfázi ZÁZEMÍ-Zkušenosti se pak otočí o 90° ve směru hodinových ručiček.)



Příklad: 2 jednotky se standardními zkušenostmi jsou ve městě cvičeny na elitní úroveň za 12 zlatých. Po dosažení úrovně veterána však musí výcvik ukončit a pomáhat v boji. Výchovný LŽ je odstraněn, 4 zlata jsou vrácena.

pracovní verze

12.4.1 Obchod s komoditami

Pouze v ZÁZEMÍ-Obchod můžete obchodovat s komoditami. Pro obchodování na trzích jsou ceny uvedeny v tabulce. Ceny pro obchodování mezi hráči jsou smluvní. Mezi hráči však musí existovat propojení (sousední pole X oba mají odblokovaný přístav).

Se stády nelze na trhu obchodovat, dokud hráč nemá přístav (dokončený a odblokovaný). Bez přístavu lze stáda pouze porážet a prodávat maso. Cena masa závisí na ročním období. Pokud má hráč přístav, obchoduje prakticky po celý rok za nejlepší ceny. Také prodejní cena obilí (na rozdíl od ryb) se liší podle toho, zda hráč má přístav, nebo ne.

Obklíčená osada nemůže obchodovat s komoditami (pokud nemá odblokovanou loděnici).

Komodity bez propojení s přístavem nelze obchodovat za cenu přístavu. S komoditami bez propojení s dokončenou neobklíčenou osadou nelze obchodovat vůbec.

Maso nelze skladovat. Získané maso musí být okamžitě prodáno za zlato nebo spotřebováno.

(Je tedy možné, že pokud má odříznuté vojsko v zimě u sebe stádo, může zimu přežít. Přebytky masa však nelze prodat za zlato).

12.5 Komodity

Komodity se používají především k zásobování armády.

12.5.1 Stáda

Jedná se o zdroj masa, které je páteří zásobování armád.

Ovce

Nejlevnější typ stád, ovce obsahují nejmenší množství masa. Je nejvhodnější pro průběžný chov kvůli nízké spotřebě obilí.

Prasata

Jedná se o mezistupeň mezi ovci a skotem.

Krávy

Nejdražší typ stáda, skot obsahuje největší množství masa a je velmi cenný, co se týče zlata a bodů. Má vysokou spotřebu obilí. Jeho přebytky je výhodné prodávat.

Koně

Jedná se o speciální typ stáda umožňující využití jezdeckva (1-2 jednotky jezdeckva na každé stádo a stádo je ztraceno). V případě nouze může být zdrojem masa.

12.5.2 Obilí

Obilí je základním zdrojem potravy pro vojáky a stáda. Pěstuje se na polích a skladuje se v osadách. Pěstování zabere hodně času. Jeho výnos závisí na vlastnostech herního pole země a na počasí (viz 14.5).

12.5.3 Ryby

Ryby jsou zdrojem potravy nebo zlata dostupným po celý rok. Získávají se z moří a skladují se v loděnicích. Výnos ryb je proměnlivý a nejistý a lov samotný může být nebezpečný.

12.5.4 Maso (bez žetonu)

Lze ho získat pouze porážením stád. Nemá žeton a nelze ho skladovat. Musí být okamžitě použito ke krmení nebo vyměněno za zlato. Stádo můžete kdykoli porazit (odstranit) v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod nebo Krmení, abyste získali další maso. Během Krmení je možné stádo zredukovat na minimální stav X stádo vybit a získat více masa..

Poznámka autora: Nejdůležitějšími žetony ve hře nejsou jednotky, ale stáda. Stáda jsou největším aktivem ekonomiky. Jejich růst vyžaduje nová a nová herní pole země. Kromě toho je třeba zajistit také obilí. Pouze velké množství stád však může dlouhodobě živit velké armády. Z toho samozřejmě vyplývá, že je to nejlepší cíl všech útoků. Prakticky jedno ukradené stádo může přinést více prospěchu než jedna vyhraná bitva.

12.6 Mlád'ata

Doplňk ke kapitole 11.3

Nové stádo (zakoupené ve stejném herním kole jako speciální fáze Mlád'ata) nemá žádný účinek. Ukradené stádo má účinek. Za každé dvě stejná stáda vezměte ze zásoby nové stádo a umístěte ho na kontrolované herní pole země na mapě.

Pro každé liché stádo hoďte hnědou kostkou: 1 nebo 2 se rovná úspěchu (nové stádo).

Pokud stádo nelze umístit na herní pole země, může být umístěno do osady. Pokud není možné ani jedno, stádo není umístěno.

Příklad:

Hráč má v prvním kole dvě stáda ovci a stádo prasat. Během fáze Mlád'ata získá hráč za dvě stáda ovci jedno stádo ovci zdarma a hodí hnědou kostkou, aby rozmnožil stádo prasat. Hodí trojku, takže se nic nestane.

V pátém kole hry hráč vymění stádo ovci a tři zlata za stádo prasat. Protože se v tomto herním kole jedná o nové stádo, nepočítá se do Mlád'at. Ve druhém roce tedy získá opět jedno stádo ovci a hodí hnědou kostkou, aby stádo prasat rozmnožil. Tentokrát mu padne 1 a získá tak další stádo prasat.

Od Žlutého módu: Pro mlád'ata lze uvažovat pouze propojená stáda.

12.7 Setba

Doplňk ke kapitole 11.3

Na každé volné herní pole země (pokud není obsazeno stádem), které ovládáte a které má propojení s dokončenou neobklíčenou osadou, můžete zasít 1 tam uskladněné obilí. Nemůžete zasít na šedé herní pole země. Zasetí na vyplněném herním poli země stojí 1 obilí navíc.

Příklad:

Hráč začíná se třemi vesnicemi a nemá nyní v plánu stavět další. Na konci prvního herního kola vlastní 5 zelených herních polí země a dvě hnědá herní pole země. Na hnědá umístil stáda a na 5 zelených zaseje 5 obilí. Ví, že může počítat s výnosem 15 obilí, což je v tuto chvíli jeho maximální skladovací kapacita.

12.8 Úroda

Doplňk ke kapitole 11.3

Umístěte žetony obilí ze zásoby na každé zaseté obilí: 3 žetony obilí na žluté herní pole země; 2 žetony obilí na zelené herní pole země; 1 žeton obilí na hnědé nebo tyrkysové herní pole země. Pokud je HPZ vyplněno, umístí se o jedno obilí méně. Na vícebarevném herním poli země se vyhodnocuje nejlepší barva. Výnos může být ovlivněn počasím (více v kapitole 14.5).

Příklad:

Hráč v pokročilé fázi hry zasel 10 obilí na 8 herních polí země: 3 na žluté herní pole země (z nichž jedno je vyplněné); 4 na zelené herní pole země (z nichž jedno je vyplněné) a jedno na hnědé herní pole země. Nevyplněné žluté pole země stojí 1 obilí a zbylá 3 jsou úroda (celkem 4). A naopak, vyplněné žluté herní pole země stojí 2 obilí a 2 jsou úroda (celkem 4). Pokud ho nikdo neukradne, může při sklizni počítat s 26 obilími.

13.5 ZÁZEMÍ - Rybolov - úspěšnost

Doplňk k bodu 12.3.

Hodem hnědou kostkou určete, zda je rybolov úspěšný (1-4 znamená úspěch). Z klidného herního pole moře získáte 1 ryby a z bouřlivého herního pole moře získáte 2 ryby.

Příklad: Hráč na jaře ovládá dvě bouřlivá a jedno klidné mořské herní pole. Všechna jsou propojena s jeho dokem a nedokončeným přístavem. Má velké štěstí a hodí 2, 2, 4. Získá 5 ryb. Může však uskladnit pouze 4, a tak přebytečné odstraní.

13.6 Nový rok

Doplňk k bodu 11.4




Udělte vítězné body za vyřazené jednotky a budovy za uplynulý rok (na základě hodnoty jednotky v BP). Pokud máte méně než 7 BP, doplňte si prestiž na 7 BP.

Příklad: Hráč ztratil jednotky za 8 BP a získal žetony za 12 BP. Na nový rok tak získá 1 VB.

13.7 Slavnosti

Doplňk k bodu 11.4

Získejte body prestiže za dokončené neobklíčené (vesnice +1 BP, přístav +2 BP, město +3 BP) Λ +1/2 za každé herní pole země (HPZ). HPZ nesmí být vyplněno Λ musí být propojeno s dokončenou neobklíčenou osadou (DOO) Λ musí mít přítomné jednotky nebo DOO. Dvojnásobný příjem bodů prestiže: -1 obilí za každou vesnici, -2 obilí za město. Trojnásobný příjem bodů prestiže: -2 obilí za každou vesnici, -4 obilí za každé město.

DN vesnice		+1	Lze zvolit velikost: malé: zdarma
DN přístav		+2	dvojitě: -1 obilí / vesnice, -2 obilí/město
DN město		+3	trojitě: -2 obilí/vesnice, -4 obilí/město
každé HPZ		+1/2 (zaokrouhleno dolů)	
podmínka: propojení s DN osadou Λ s jednotkou/osadou			

Příklad 1: Hráč má 4 vesnice a 2 přístavy a ovládá 10 herních polí země (4 z nich s vesnicí). Rozhodne se zaplatit 8 obilí a uspořádat největší (trojnásobné) slavnosti. Místo 13 BP, které by získal zdarma, získá 39 BP.

Příklad 2: Hráč má 3 vesnice a ovládá 6 herních polí země (3 z nich jsou však vyplněny) a navíc pole s obklíčenou nepřátelskou vesnicí (toto herní pole země není vyplněno). Protože nemá žádný přebytek obilí, rozhodne se uspořádat malé (bezplatné) slavnosti. Získá 3 BP za své vesnice, 1,5 BP za svá herní pole země (půlky by se zaokrouhlovaly dolů) a 0,5 BP za herní pole s nepřátelskou vesnicí. To je celkem 5 PP.

13.8 Startovní bonusy

Ve žlutém módu hraje každý hráč za určitou národní identitu a používá její speciální pravidla, tzv. startovní bonusy. Počáteční rozmístění vesnic (jejich většina) určuje tuto národní identitu. V případě více než jedné možnosti si hráč jednu vybere. Národní identita je trvale označena na desce Startovních bonusů pro příslušnou mapu diplomatickým žetonem hráče. Za stejnou frakci může hrát více hráčů.

V duelu (dva hráči) se nepočítají startovní bonusy s prestiží a rival.

13.8.1 Mapy z Scharz, Část I

ITALIA	290 př. n. l.
Etruskové: (pro výběr je třeba alespoň jedna vesnice v Etrurii) V každé fázi DANĚ navíc +3 zlata.	
Kartaginci: Nelze verbovat jednotky LI. Alternativní cena žoldněřů: -10 BP Λ -1 zlato.	
Řekové: Flotila se skládá ze 2 jednotek lodí. Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2.	
Ilyrové: (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).	
Keltové: 3 z vašich 5 počátečních jednotek LP jsou zkušební. Plnění mimo vaši domovinu nestojí prestiž (-4 BP/HPZ), ale přidává ji (+4 BP/HPZ).	
Římáni: 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.	
město Řím: 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.	
přístav Kartágo: HPZ Kartága je k dispozici pouze 1 hráči. Může umístit 1 přístav místo třetí vesnice. Pak začínají bez stáda prasat.	
Barbarorum (barbaři - trvale neutrální HPZ = nebojuje se zde): Každá jednotka hází hnědou kostkou za každé kolo strávené na tomto poli. Padne-li 6, je jednotka zničena.	
Poušť (trvale neutrální HPZ = nebojuje se zde): Zde lze koupit válečné slony.	
Podnebí: subtropické a mírné (bílé šrafování) + moře	

BRITANNIA	410 n. l.
Skotové a Irové (Hibernia): Rybolov je vždy úspěšný. V boji mimo Hibernii +50 % k získané prestiži. (Lze kombinovat s bonusem proti rivalovi).	
Ostrované (ostrovy): Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Na podzim nehrozí ztroskotání.	
Piktové (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).	
Římáni (Britannia): Nelze verbovat jednotky LP. Alternativní cena žoldněřů: -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.	
Germáni (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).	
Keltové (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).	
Podnebí: mírné a chladné (bílé šrafování) + moře	

13.8.2 Mapy z Scharz, Část II

VIKINGS	800 n. l.
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 vylodění. Nemohou přeskakovat mezi řekami. Útok je možný, ale ústup do osady si vynutí vylodění. Flotila (= volný pohyb v POHYB-Speciální) je tvořena 1 jednotkou lodí. Plnění mimo domovinu Vikingů (všech Vikingů) nestojí prestiž (-4 BP/HPZ), ale přidává ji (+4 BP/HPZ).	
Britské ostrovy: Rybaření je vždy úspěšné.	
Frankové: Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici.	
Slovani a Baltové: Začínají se 7 jednotkami LP, ale bez přepravních lodí a doku. Jednotky LP lze prodat za +1 zlato.	
Podnebí: mírné a chladné (bílé šrafování) + moře	

TAIFAS	1050 n. l.
křesťanská 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.	
muslimské Taifas (včetně Baleárských ostrovů) Nelze verbovat jednotky LP. Alternativní cena žoldněřů: -10 BP Λ -1 zlato.	
Almorávidé: Mohou obchodovat s koňmi i bez přístavu.	
Frankové: Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici.	
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)	
Podnebí: subtropické a mírné (bílé šrafování) + moře	

13.8.3 Mapy z Scharz, Část III

ORIENT	1550 př. n. l.
Egypt: Hráč může postavit 1 město namísto 3 vesnic. Začínají pak bez stáda prasat a pouze se 3 jednotkami LP.	
Kanaán: Může bezpečně procházet stezkami a pouští.	
Qatna: Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici.	
Jamhad: Lodě jsou o 1 zlato levnější.	
Chetitě: Lehká pěchota může jednou zdarma přehazovat.	
Egejci: Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2.	
Mitanni: Za nákup dvou jednotek LP v jednom kole získáte třetí jednotku LP zdarma.	
Asýrie: Alternativní cena žoldněřů: -10 BP Λ -1 zlato. Nelze verbovat jednotky LP.	
Babylón: Hráč může postavit 1 město namísto 3 vesnic. Začínají pak bez stáda prasat a pouze se 3 jednotkami LP.	
Elam: Mohou nakupovat Válečné slony.	
Kassité: Plnění v nížinách +4 BP (místo -4 BP).	
Churrité: Plně hnědé HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s hnědou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO).	
Oáza: Oáza je standardní HPZ.	
Ovládání Oázy umožňuje bezpečný přechod přes stezky.	
Stezky: (trvale neutrální HPZ = nebojuje se zde): Házejte hnědou kostkou za každou jednotku. Pokud padne 6, je jednotka zničena. Bezpečný průchod stojí -1 zlato. Pokud je Oáza pod kontrolou, je placen její majitel.	
Poušť: (trvale neutrální GF = nikdy nebojuje): Hod' hnědou kostkou za každou jednotku. Pokud padne 5 nebo 6, je jednotka zničena.	
Podnebí: subtropické a mírné (bílé šrafování) + moře	

HUNS	373 n. l.
Konstantinopol: HPZ je k dispozici 1 hráči. Místo 3 vesnic umístí 1 město. Začínají bez stáda prasat a se 3 jednotkami LP. Jsou pánem Římanů.	
Římáni: Každá vesnice na Dunaji začíná s opevněním. Mohou kdykoli překročit řeku Dunaj. LP lze zakoupit pouze při verbování. Vazal Konstantinopole.	
Bospor: Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Začněte s žetonem opevnění ve dvou vesnicích.	
Hunové: Začněte se 2 stády ovcí, 2 stády koní, 3 LP, 3 jednotkami jezdeckta, 1 vesnicí, 5 obilími, 7 zlaty a 7 BP. Používá Transhumance (Krmení - červený mód).	
Alani: Mohou Hunům nabídnout výkupné platné pro celou hru (platí se jednou).	
Vizigóti: Pokaždé, když Říman koupí žoldněře, získají +2 zlata. Za +4 zlata můžete rozebrat vesnici. LP může překročit neprostopupné (černé) hranice v horách.	
Ostrogóti: Za +4 zlata můžete rozebrat vesnici. K postavení vesnice je potřeba pouze 1 jednotka na 4 kola.	
Slované: Jednotky LP lze prodat za +1 zlato. Plně tyrkysová HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s tyrkysovou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO).	
Černé řeky: Každá z černých částí může být překročena pouze v zimě, pokud padne 5 nebo 6 (řeka zamrzne) na hnědé kostce. Černou řeku lze také překročit, když jsou v černém úseku lodě.	
Plnění: Pro Římány a Konstantinopol: drancování HPZ pravého břehu Dunaje přináší +4 BP. Pro neřímské frakce: plnění levého břehu přináší +4 BP.	
Ve finální grafice mapy je jižní (namísto severní) část šrafovaná. Podnebí: subtropické (bílé šrafování) a mírné + moře	

