



Table of standard units: ZÁZEMÍ-OBCHOD JEDNOTKY, lehká pěchota, těžká pěchota, obléhací stroje, jezdeckvo, přepravní lodě, válečné lodě, žoldnéři.

Table of special units: korzáři, váleční sloni.

Table: ZÁZEMÍ OBCHOD KOMODITY, BEZ PŘÍSTAVU, S PŘÍSTAVEM.

KRMENÍ (je potřeba PP), m = maso. Všechna stáda musí být nakrmena X poražena. Poté musí být nakrmeny všechny jednotky a vesnice X zničeny.

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.

BOJ - BONUSY 9.3.5, 9.3.6 (taky násobky). 3 kostky bez meče = 1 meč. Proti RIVALOVI: 4 jednotky = +1 meč.

BOJ - PLENĚNÍ 9.5. Umístěte max. 1 červený žeton na HPZ: - odemknutí setby na 1 rok stojí 1 obilí.

PLATY 11.2. pouze pro: První hru a Bílý mód: Žoldnéři ostatní jednotky DN vesnice Jezdeckvo DN město

PRESTIŽ [●] BP (+50% BP získané proti rivalovi): +2 za zničení jednotky LP +4 za zničení / obsazení loděnic

ZÁZEMÍ - OBCHOD CENA BUDOVY 10.3.2. Table showing costs for buildings like vesnice, město, dok, přístav, opevnění.

VÍTEŽSTVÍ 5.0. Hráč může zvítězit čtyřmi způsoby (ihned získat suverenitu, po 5 letech získat významnost).

PŘEVAHA 5.2, 5.7. VÝZNAMNOST při remíze - zlato. 1 vítězný bod 5.4, 5.8

DANĚ, SLAVNOSTI 13.7. DANĚ [●] příjem zlata, SLAVNOSTI [●] příjem BP.

9.7. Table showing icons for different types of units and their corresponding costs or effects.

ZÁZEMÍ-RYBOLOV ÚSPĚŠNOST 13.5. V Základním módu je rybolov vždy úspěšný (1 ryby).

ZÁZEMÍ-OBCHOD: VÝCVIK 10.3.1. Úroveň zkušenosti jednotek můžete zvýšit i bez boje. Kupuje se v ZÁZEMÍ-Obchod za jednotky na HPZ s DNO (stejně podmínky jako u upgradů).

ZKUŠENOSTI JEDNOTEK 9.6. Boj X Výcvik. Bojové zkušenosti zlepšují schopnosti jednotek.

OMEZENÍ POHYBU 8.5.3. Těžká pěchota se nemůže aktivně pohybovat v dílčí fázi POHYB-Prskupení. Jízda: 1 volná kapacita pohybu v POHYBU-Jednotky, -Speciální, -Ústup.