

ZÁZEMÍ-OBCHOD JEDNOTKY 10.3.3 [●] zlat limit 20 kostiček na hru na hráče * v horách, mokřadách, na lodích a pro útok při obléhání	lehká pěchota (základní jednotka)	těžká pěchota	obléhačí stroje vzadu	jezdeckvo	přepравní lodě vzadu	válečné lodě	žoldnéři Vyšší zkušenosti si lze koupit. Žádný výcvik. Mimo limit kostiček.
požadavek	vesnice	město	vesnice	odstranění stáda koní za až 2 jednotky	dock	přístav	vesnice
umístění	osada	město	oblíbená osada	osada	loděnice	přístav	osada
schopnost	může stavět	nepohybuje se aktivně v Přeskupení	nepohybují se, - 4 štíty z SOO	umí jízdu a steč	mohou převážet až 3 jednotky	mají volný pohyb v Přeskupení	+ startovní bonus cena: -1 Λ -10 BP
nákup (verbování)	-2 (-1)	--	--	--	--	--	-4 Λ -2 BP
vylepšením	--	-3	-2	-8 -4	-2	-3	--
degradace mimo umístění	--	● +0	● +0	● +0	vylození: ● +	vylození: ● +	--
degradace v umístění	--	● +3	● +0	● +4	vylození: ● +2	vylození: ● +3	--
standardní útok (*)	bílá kostka (obrácená bílá kostka)	červená kostka (modrá kostka)	--	červená kostka (modrá kostka)	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka
standardní životy (*)	1 (1)	2 (1)	1 (1)	2 (1)	1	2	2
velikost pro lodě (platy)	1 (1)	1 (1)	-- (1)	2 (2)	-- (1)	-- (1)	1 (1 2)
velikost v krmení	1	1	1	1 (+1 obilí)	1	1	2 zlat ročně

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.

Vstup na staveniště: Pouze v ZÁZEMÍ-Obchod.

Výstup ze staveniště: Ve fázi POHYB nebo BOJ.

Umístěte LZ prázdné staveniště.

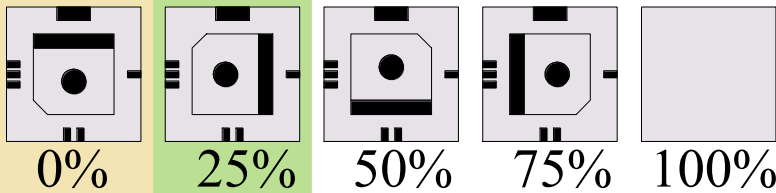
Všechny budovy: Max. 4 jednotky na staveništi.

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, zaokrouhloveno nahoru.



2 jednotky LP na staveništi vzadu



BOJ - BONUSY 9.3.5, 9.3.6 (také násobky)

3 kostky bez meče = 1 meč.

Proti RIVÁLOVI: 4 jednotky = +1 meč

5 jednotek = +1 štít (vepředu).

6 stejných jednotek = +7. kostka

1 meč odstraní 1 život nebo 1 štít.

2 volné (nepoužité) meče = 1 štít.

X 2 volné (nepoužité) meče = 1 meč v dalším kole bitvy.

Jednotky, které zůstanou na staveništi: Vzadu a mají plný počet životů,

ale poloviční útok a bonusy (zaokrouhloveno dolů).

1 Úroveň obrany osady = 5 štítů a 1 modrá kostka v obléhání.

Mokřadly (tyrkysová) a hory (hnědá): +1 SOO k dokončeným osadám.

Zničené jednotky vybírá útočník počínaje jednotkami vepředu, poté standardními.

Zničené jednotky vzadu pak vybírá obránce.

Obrácená bílá kostka: Meč na bílé kostce znamená prázdný a naopak.

Podpora (opevnění): V bitvě se přidávají modré kostky (1 za vesnici; 2 za město).

Prepadení (opevnění): Jednotransný útok modrými kostkami,

jakmile nepřítel vstoupí na HPZ (1 za vesnici; 2 za město).

Steč (jezdeckvo a váleční sloni): Volitelné. Pouze v 1. kole bitvy na koni

jednotky útočí jako první, přežijí až poté. Neplatí v horách, mokřadech, na lodích a během obléhání. Štíty proti steči se zdvojnásobují.

Vikingové mohou mít lodě i na HPZ (pobřeží, malé řeky).

ZÁZEMÍ - OBCHOD

CENA BUDOVY 10.3.2
[●] zlat
Λ [●] BP

limit 15 destiček na hru
(zbylých 15 destiček je určeno pro diplomacii)
ZETON CAS
herní kola
(v ZÁZEMÍ-Stavění)

-3	osada	vesnice [2 jednotky]		4 3 2
-5	osada	město [4 jednotky] (vylepšení vesnice)		4 3 2
-2	loděnice	dok [1 jednotka]		4 3 2
-4	loděnice	přístav [2 jednotky] (vylepšení doku)		4 3 2
-2		opevnění [1 jednotka] (max 1 na osadu)		4 3 2

Stavět mohou pouze jednotky lehké pěchoty. Více jednotek se staví rychleji (max. 4). Nelze stavět v oblíbené osadě. Na stavbu osady lze útočit přímo bez obléhání (stavba loděnice nebo opevnění je chráněna osadou). Pouze vesnici s přístavem lze povýšit na druhé město. Zrušení stavby mimo boj = +1 zlat. Pouze jedna stavba na HPZ.

VÍTĚZSTVÍ 5.0

Hráč může zvítězit čtyřmi způsoby (ihned získat suverenitu, po 5 letech získat významnost). Dosažení Převahy / Moci musí hráč nejdříve oznámit a na konci dalšího kola se provede kontrola. Pokud je splněna také podmínka*, hra končí.

1) SUVERENITA: Príměří, mír se všemi hráči jako příjemce / pán.

2) PŘEVAHA: 10 vítězých bodů.

3) MOC: Musí být splněny dva menší cíle.

A) 14 HPZ (ovládat X vlastnit).

B) 9 osad (DN)

C) 50 jídel

D) 2 města (DN)

E) 70 bodů prestiže

4) VÝZNAMNOST: Celkové body po 5 letech (nebo vedení o 12 B a konci roku).

*Podmínka: Vítěz musí být schopen uživit (zaplatit) všechna sídla.

(nad rámec menšího cíle C; pouze zde se započítává i zaseté obilí).

Za každé platné príměří/vazalství:
jako příjemce/pán - podmínky sníženy o:
jako plátce/vazal - podmínky zvýšeny o:
2 VB (také při držení 1 menšího cíle),
2 HPZ (také při držení 5+ VB),
1 DNO (také při držení 5+ VB),
5 J (také při držení 5+ VB),
žádné snížení nebo zvýšení z měst
10 BP (také při držení 5+ VB).

PŘEVAHA 5.2, 5.7

[VB]

dobytí / ztráta města +8 / -8

dobytí / ztráta vesnice +4 / -4

vazalství +2 / -1

tribut nebo výkupné +2 / -1

pomoc +1 / -0

ukradené/zničené/ztracené stádo +1/0/-1

ukradené/zničené/ztracené obilí +1/0/-1

vyhraná/remíza/prohraná bitva: +1/0/-1

za vyřazené jednotky na Nový rok (celkem počítáno za uplynulý rok):

0-9 BP +0 / -0

10-19 BP +1 / -1

20-29 BP +2 / -2

30+ BP +3 / -3

VÝZNAMNOST při remíze - zlato

1 vítězých bod 5.4, 5.8 1 bod

1 osada (DN) 1 bod

1 (vyplněné) HPZ 1 bod

1 nevyplněné HPZ 2 body

1 tribut +1 / -1 bod

1 výkupné +2 / -2 body

1 vazalství +3 / -3 body

1 pomoc +1 / -2 body

5 jídel 1 bod

1 město (DN) 1 bod

10 bodů prestiže 1 bod

12.1.

50 JÍDEL 1 J = 2 ryby = 1 obilí = 1 m

2 ryby X 1 skladované obilí 1 jídlo

1 stádo ovcí 3 masa

1 stádo prasat X koní 5 masa

1 stádo krav 7 masa

korzáři Vyšší zkušenosti si lze koupit. Žádný výcvik. Mimo limit kostiček. 	váleční sloni Mimo limit kostiček. Žádné zkušenosti.
dok	být v poušti (Italia), být Elam (Orient)
HPM sousedící s kontrolovaným HP	poušť (Italia), Elam (Orient)
nepohybují se, nekrmí se, neplatí se	umí steč, nikdy nepřehazují
-10 X -16 BP	--
--	-6
--	+
--	+6
4 bílé kostky	2 červené (žádné kostky) kostky
3	3 (2)
--	3 (--)
--	1 (+2 obilí)

ZÁZEMÍ OBCHOD KOMODITY [●] zlato	BEZ PŘÍSTAVU	S PŘÍSTAVEM	10.3.3
ovce	NÁKUP	PRODEJ	NÁKUP PRODEJ
	X	+3m	-5 +3
prasata	X	+5m	-7 +5
krávy	X	+7m	-9 +7
koně	X	+5m	-7 +5
obilí	-2	+1/2	-2 +1
ryby	-1		+1/2
maso (m)	X	na jaře a v létě	+1/2
		na podzim a v zimě	+1

KRMENÍ (je potřeba PP), m = maso Všechna stáda musí být nakrmena X poražena. Poté musí být nakrmeny všechny jednotky a vesnice X zničeny. Nenakrmené a obklíčené osady se automaticky vzdávají útočníkům (pokud útočník nakrmí vesnici).	12.10
1 : = 2m X = 3m	
1 : = 3m X = 5m	
1 : = 4m X = 7m	
1 : = 5m X = 5m	
1 jednotka nebo 1 vesnice = 1 jídlo: -1 X -2 X -1m X zničena	
1 nepoužité maso = 1 zlato 1 město se chová jako 2 jednotky Jezdectvo = 1 + 1 obilí, váleční sloni = 1 + 2 obilí	
TRANSHUMANCE: Stáda není třeba v zimě krmit, pokud jsou na zeleném HPZ (pro subtropické klima) nebo na žlutém HPZ (pro mírné a subtropické klima).	

BOJ - PLENĚNÍ 9.5 každý HPZ +1 [●] příjem zlata	HPZ mohou plénit pouze jednotky. Bez propojení s DNO žádný příjem.
Umístěte max. 1 červený žeton (●) na HPZ: - odemknutí setby na 1 rok stojí 1 obilí - žádné daně, verbování ani slavnosti z HPZ - odstranění: dokončení výstavby osady X zaplacení 3 zlat	
Plnění rivalova HPZ s osadou: +4 BP Plnění jiného HPZ (nikdy ne s vaší osadou): -4 BP	
Po úspěšném BOJ-Obléhání:	
vesnice +2	Poražená nebráněná osada je obsazena.
přístav +4 X +0 => dok	Poražená bráněná osada je zničena a vyplněna. X degradována.
město +6 X +0 => vesnice	

PLATY 11.2 [●] výdej zlata pouze pro: První hru a Bílý mód:	
Žoldněři -2	
ostatní jednotky -1	
DN vesnice -1	
Jezdectvo -2	
DN město -2	
Dvojnásobek ceny se platí za za obklíčenou jednotku nebo osadu.	
Jednotka bez propojení (PP) k DNO musí být rozpuštěna.	

PRESTIŽ [●] BP (+50% BP získané proti rivalovi): +2 za zničení jednotky LP +4 za zničení / obsazení loděnic +4 za vyplnění soupeřova HPZ s osadou +4 za zničení jiné jednotky +8 za zničení / obsazení vesnice +8 za získání vazala +8 za poskytnutí zlata jinému hráči (pomoc) +12 za zničení / dobytí města Lze získat také mírovou cestou při slavnostech. Za plnění HPZ mimo rivalova HPZ => -4 Za ztrátu 1VB (oproti minulému kolu) => -4 Za vzdání se jako vazal => -8 Za přijetí zlata od jiného hráče (pomoc) => -8 -2 za nákup dvojnásobného počtu jednotek v 1 osadě (jednou) -4 za přehození 2 svých kostek v BOJ X za přehození 1 hnědé kostky (jednou) -6 za to, že si útočník vybere v bitvě 1 cíl zezadu -8 za výběr dalšího rivala -10 za nákup žoldněřů (A -1 zlato v REAR-Trade) Toto je povoleno pouze pro určité frakce jako startovní bonus. -12 za to, že všechny jednotky mohou stavět dvakrát v ZÁZEMÍ-Stavění (1 kolo). -14 za to, že každá jednotka získá kapacitu 1 pohyb v POHYB-Speciální (1 kolo). -16 za korzáři (v ZÁZEMÍ-Obchod, za 1 jednotku). Držená prestiž: 30+ BP: cena stavby snížena o 1 zlato 50+ BP: zdvojnásobení rychlosti výstavby 70+ BP: jeden z cílů MOCI A viz Morálka jednotek	13.1
--	------

DANĚ, 11.1 [●] příjem zlata	SLAVNOSTI 13.7 [●] příjem BP
DN vesnice +1	Lze zvolit velikost: malé: zdarma dvojitě: -1 obilí / vesnice, -2 obilí/město trojitě: -2 obilí/vesnice, -4 obilí/město
DN přístav +2	
DN město +3	
každé* HPZ +1/2 (zaokrouhleno dolů) *podmínka: propojení s DN osadou A s jednotkou/osadou	

ZÁZEMÍ-RYBOLOV ÚSPĚŠNOST 13.5
V Základním módu je rybolov vždy úspěšný (1 ryby).
Pro každý HPM je třeba hodit hnědou kostkou: 1 až 4 - úspěch, 5, 6 - nic.
V klidném HPM ulovíte 1 ryby, v bouřlivém HPM chytíte 2 ryby.

9.7 hnědá kostka	
bílá kostka	
modrá kostka	
červená kostka	

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). Jedna úroveň stojí 2 zlata za 1 jednotku a trvá jedno kolo (otočení o 90° v ZÁZEMÍ-Zkušenosti).
Elitní / Rekruti zakoupená úroveň (LŽ) Veteráni Standardní ukazatel Zkušenosti

ZKUŠENOSTI JEDNOTEK 9.6 Boj X Výcvik Bojové zkušenosti zlepšují schopnosti jednotek. 1 jednotka získá 1 vyšší úroveň za zničení 1 jednotky. Maximálně 1 zvýšení úrovně na jednotku za kolo hry.
JEDNOTKY REKRUTŮ (v ZÁZEMÍ-Obchod: umístěte bílý LŽ pod jednotku) vepředu A nikdy nelze přehazovat (za 4 BP atd.) A žádné bonusy
STANDARDNÍ JEDNOTKY (v ZÁZEMÍ-Obchod: bez LŽ pod jednotku) bez účinku (lze přehodit za 4BP atd.)
ZKUŠENÉ JEDNOTKY (pod jednotku umístěte šedý LŽ) v zadu A 1 přehození zdarma
JEDNOTKY VETERÁNŮ (umístěte černý LŽ pod jednotku) v zadu A 1 přehození zdarma, pak nejlepší výsledek A +1 život
ELITNÍ JEDNOTKY (pod jednotku umístěte zlatý LŽ) v zadu A 2 přehození zdarma, pak nejlepší výsledek A +1 život A jako 2 jednotky pro bonusy a stavění
Obléhač stroj: Rekruti -3 štíty, Standardní -4, Zkušenosti -5, Veteráni -6, Elitní -7
OMEZENÍ POHYBU 8.5.3 Těžká pečeta se nemůže aktivně pohybovat v dílčí fázi POHYB-Přeskupení. Jízda: 1 volná kapacita pohybu v POHYBU-Jednotky, -Speciální, -Ústup. Stáda pohybující se přes HPM musí skončit na pobřežním HPZ.

Startovní bonusy pro každou mapu - každý hráč představuje pouze jednu frakci

ITALIA 13.8.1 290 př. n. l.

Etruskové: (pro výběr je třeba alespoň jedna vesnice v Etrurii)
V každé fázi DANĚ navíc +3 zlata.
Kartaginští: Nelze verbovat jednotky LL.
Alternativní cena žoldnřů: -10 BP Λ -1 zlato.
Řekové: Flotila se skládá ze 2 jednotek lodí. Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2.
Illyrové: (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 zkušené.
Plnění mimo vaši domovinu nestojí prestiž (-4 BP/HPZ), ale přidává jí (+4 BP/HPZ).
Římané: 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 Kartágo 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 13.8.1 410 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 nestojí 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).
Římané (Britannia):
Nelze verbovat jednotky LP.
Alternativní cena žoldnřů: -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.
Belgia 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

RIZIKO ZTROSKOTÁNÍ 13.3, 14.6

	JARO, LÉTO	PODZIM	DOBŘÁ ZIMA	ŠPATNÁ ZIMA
klidné HPM	-	-	-	
bouřlivé HPM	-			

MORÁLKA JEDNOTEK 14.7

Kvalita morálky je dána výší držené prestiže.

VELMI NÍZKÁ MORÁLKA (0-9 BP)
každých min.1 - max.5 jednotek ztrácí 1x meč (efekt se kumuluje)

NÍZKÁ MORÁLKA ((10-29 BP)
žádný účinek

PRŮMĚRNÁ MORÁLKA (30-49 BP)
za každé 4 jednotky (obrana): +1 štít vpředu

VYSOKÁ MORÁLKA (50-69 BP)
za každé 4 jednotky (obrana): +1 štít vpředu proti rivalovi (útok): za každé 3 jednotky: +1 meč proti nerivalovi (útok): za každé 4 jednotky: +1 meč

VELMI VYSOKÁ MORÁLKA (70+ BP)
za každé 3 jednotky (obrana): +1 štít vpředu proti rivalovi (útok): za každé 4 jednotky: +1 meč proti nerivalovi (útok): za každé 4 jednotky: +1 meč

VIKINGS 13.8.2 800 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 vylovení.
Nemohou přecházet mezi řekami.
Útok je možný, ale ústup do osady si vynutí vylovení.
Flotila (= volný pohyb v POHYB-Speciální)
je tvořena 1 jednotkou lodí.
Plnění mimo domovinu Vikingů (všech Vikingů) nestojí prestiž (-4 BP/HPZ), ale přidává jí (+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 13.8.2 1050 n. l.

křesťanská Reinos (platné pouze v Iberii)
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 žoldnřů: -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

POHYBOVÉ BONUSY 13.2, 14.3

Flotila (4 lodě): Může se společně pohnout v POHYB-Speciální.
Hory: Vikingové se musejí vyložit.
Hory a mokřady: Vstup zastaví pohyb jednotky pro aktuální kolo (kromě LP).
Mokřady: Lodě mohou vstoupit na HPZ bez vylovení.
Jízda a váleční sloni v horách hází hnědou kostkou: opotřebení - 6: jednotka je zničena.
Jednotka bez spojení s dokončenou osadou na konci fáze POHYB: automaticky vyplnění HPZ X hodí hnědou kostkou - opotřebení (6 = zničena).
Obklíčené jednotky a osady mimo fázi kmenů v tomto kole hodí hnědou kostkou (6: jednotka / osada musí být nakrmena X zničena).
Jednotka může přijmout ztrátu určenou pro osadu. Město / jezdectvo hází dvakrát, váleční sloni hází třikrát.

ÚROVEŇ VELENÍ 14.8

První nákup přímo. Při vylepšení doplatíte rozdíl
Nevyplacené platy: automaticky sniženo na BEZ VELITELŮ.

BEZ VELITELŮ (výchozí situace)
nefungují žádné bonusy kromě terénních bonusů

ŠPATNÍ VELITELÉ (nákup: - 2 zlata, platy: - 1 zlato)
žádný účinek

PRŮMĚRNÍ VELITELÉ (nákup: - 4 zlata, platy: - 2 zlata)
+ každá jednotka má 2 placené přehozy

LEPŠÍ VELITELÉ (nákup: - 6 zlat, platy: - 3 zlata)
+ každá jednotka může přehazovat 1 navíc zdarma

BRILANTNÍ VELITELÉ (nákup: - 8 zlat, platy: - 4 zlata)
+ každá jednotka má v POHYB-SPECIÁLNÍ kapacitu pohybu 1

ORIENT 13.8.3 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 žoldnřů: -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.
Ovládní 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 13.8.3 373 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.
Římané: Každá vesnice na Dunaji začíná s opevněním.
Mohou kdykoli přebrodit řeku Dunaj. LP lze zakoupit pouze při verbování. Vazal Konstantinopole.
Bospor: Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Začnete s žetonem opevnění ve dvou vesnicích.
Hunové: Začnete se 2 stády ovcí, 2 stády koní, 3 LP, 3 jednotkami jezdectva, 1 vesnicí, 5 obilími, 7 zlaty a 7 BP.
Používá Transhumance (Kmení - červený mód).
Alani: Mohou Hunům nabídnout výkupné platné pro celou hru (platí se jednou).
Vizigóti: Pokaždé, když Říman koupí žoldnře, získají +2 zlata. Za +4 zlata můžete rozebrat vesnici.
LP může přebrodit neprostupné (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 přebrožena pouze v zimě, pokud padne 5 nebo 6 (řeka zamrzne) na hnědé kostce. Černou řeku lze také přebrodit, když jsou v černém úseku lodě.
Plnění: Pro Římany 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

SETBA - POČASÍ - ÚRODA 14.5

Hod hnědou kostkou za každé HPZ se zasetyým obilím.

SUBTROPICKÉ PODNEBÍ	MÍRNÉ PODNEBÍ	STUDENÉ PODNEBÍ
DOBŘÉ POČASÍ (na každé zaseté obilí umístíte 1 obilí navíc)		
		—
NORMÁLNÍ POČASÍ (žádný účinek)		
ŠPATNÉ POČASÍ (na každé zaseté obilí umístíte 0 obilí méně)		

POČASÍ V ZIMĚ 14.6

Hod hnědou kostkou pro podnebnou oblast 1, podnebnou oblast 2 a pro všechna moře:

SUBTROPICKÉ PODNEBÍ	MÍRNÉ PODNEBÍ	STUDENÉ PODNEBÍ
DOBŘÉ POČASÍ (není třeba krmít stáda)		
		—
NORMÁLNÍ POČASÍ (žádný účinek)		
ŠPATNÉ POČASÍ (pohyb po zemi není možný)		
—		
HPM - DOBRÁ ZIMA		HPM - ŠPATNÁ ZIMA