




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

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 Λ -1 zlato.





ALMORAVIDÉ

Mohou obchodovat s koňmi i bez přístavu.

FRANKOVÉ

Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici.

STARTOVNÍ BONUSY - TAIFAS - P2 - 10

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 <small>Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení</small>	POHYB <small>Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení</small>	POHYB <small>Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení</small>	POHYB <small>Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení</small>
3	POHYB <small>Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení</small>	POHYB <small>Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení</small>	POHYB <small>Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení</small>	POHYB <small>Jednotky Speciální, Přeskupení, Stáda Opotřebení</small>	BOJ <small>Ústup, Bitva Obléhání Plnění</small>	BOJ <small>Ústup, Bitva Obléhání Plnění</small>	BOJ <small>Ústup, Bitva Obléhání Plnění</small>	BOJ <small>Ústup, Bitva Obléhání Plnění</small>
4	BOJ <small>Ústup, Bitva Obléhání Plnění</small>	BOJ <small>Ústup, Bitva Obléhání Plnění</small>	BOJ <small>Ústup, Bitva Obléhání Plnění</small>	BOJ <small>Ústup, Bitva Obléhání Plnění</small>	ZÁZEMÍ <small>Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov</small>	ZÁZEMÍ <small>Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov</small>	ZÁZEMÍ <small>Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov</small>	ZÁZEMÍ <small>Zkušenosti, Stavění Obchod, Platy Rybolov</small>
5	ZÁZEMÍ <small>Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov</small>	ZÁZEMÍ <small>Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov</small>	ZÁZEMÍ <small>Zkušenosti, Stavění Obchod Rybolov</small>	ZÁZEMÍ <small>Zkušenosti, Stavění Obchod, Platy Rybolov</small>	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	13 - DESKA	
<p>záloh zapojení A Iniciativy</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>jezdectvo / Sloni steč (útok) A na pozice Nástup</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>Průměr jednotek A na pozici (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 %.