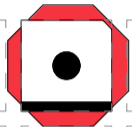
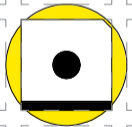


Prostor pro jednotky zastoupené žetony



+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 - 1

CÍLE HRŮ

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)

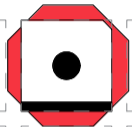
Vítězné body budou ještě uděleny

na Nový rok:

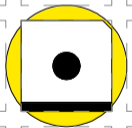
(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

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.

PŘEVAHA

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

HRÁČSKÁ DESKA P2 - 2

CÍLE HRŮ

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 udrže.

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)

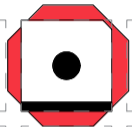
Vítězné body budou ještě uděleny

na Nový rok:

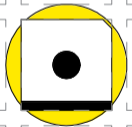
(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

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 udržete jedno kolo.

HRÁČSKÁ DESKA P2 - 3

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 udrže.

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 dárce 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.

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)

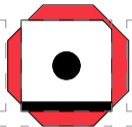
Vítězné body budou ještě uděleny

na Nový rok:

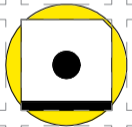
(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

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.

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.

PŘEVAHA

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

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).

HRÁČSKÁ DESKA

P2 - 4

CÍLE HRY

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.

**BÍLÝ
MÓD**
(rychlý)
+ První hra
ROKY HRY

PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ

1

ZIMA

JARO

LÉTO

PODZIM

2

POHYB
JEDNOTKY PŘESKUPENÍ

POHYB
JEDNOTKY PŘESKUPENÍ

POHYB
JEDNOTKY PŘESKUPENÍ

POHYB
JEDNOTKY PŘESKUPENÍ

3

BOJ
ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ **PLENĚNÍ**

BOJ
ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ **PLENĚNÍ**

BOJ
ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ **PLENĚNÍ**

BOJ
ÚSTUP, BITVA OBLÉHÁNÍ **PLENĚNÍ**

4

ZÁZEMÍ
ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD

ZÁZEMÍ
ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD

ZÁZEMÍ
ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD

ZÁZEMÍ
ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ OBCHOD

5

DANĚ

DANĚ

DANĚ

PLATY

PŘEHLEDOVÁ DESKA - 7

**ZELENÝ
MÓD**
(snadný)
+ Základní hra
ROKY HRY

PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ

PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ

PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ

PLATNÉ PŘÍMĚŘÍ

1

ZIMA

JARO

LÉTO

PODZIM

2

POHYB

POHYB

POHYB

POHYB

JEDNOTKY

STÁDA

PŘESKUPENÍ

JEDNOTKY

STÁDA

PŘESKUPENÍ

JEDNOTKY

STÁDA

PŘESKUPENÍ

JEDNOTKY

STÁDA

PŘESKUPENÍ

3

BOJ

BOJ

BOJ

BOJ

ÚSTUP,
BITVA

OBLÉHÁNÍ

PLENĚNÍ

ÚSTUP,
BITVA

OBLÉHÁNÍ

PLENĚNÍ

ÚSTUP,
BITVA

OBLÉHÁNÍ

PLENĚNÍ

ÚSTUP,
BITVA

OBLÉHÁNÍ

PLENĚNÍ

4

ZÁZEMÍ

ZÁZEMÍ

ZÁZEMÍ

ZÁZEMÍ

**ZKUŠENOSTI,
STAVĚNÍ**

OBCHOD

RYBOLOV

**ZKUŠENOSTI,
STAVĚNÍ**

OBCHOD

RYBOLOV

**ZKUŠENOSTI,
STAVĚNÍ**

OBCHOD

RYBOLOV

**ZKUŠENOSTI,
STAVĚNÍ**

OBCHOD, PLATY

RYBOLOV

5

MLÁĎATA, SETBA, ÚRODA

DANĚ

SKLIZEŇ

KRMENÍ

STUPNICE VÍTĚZNÝCH BODŮ - 5

PRO ZNAČENÍ POUŽIJTE 2 DIPLOMATICKÉ ŽETONY.

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 - 6

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