

Herní pravidla



1.0 ÚVOD

1.1 Zkratky

Λ - 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

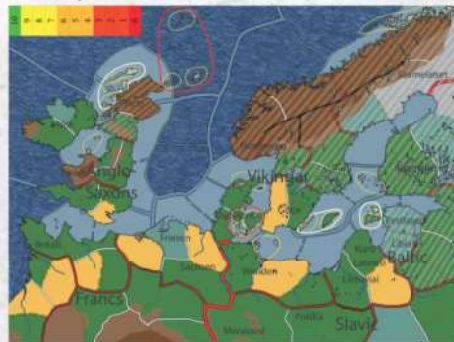
Sady pro 4 hráče - barvy:



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.



1.4 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.

1.3 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

1.5 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

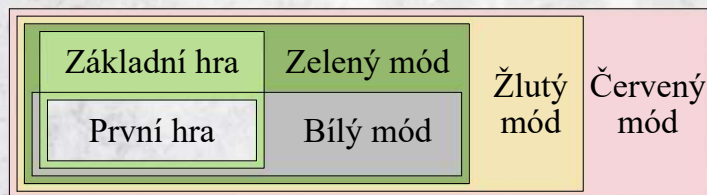
2 hnědé kostky
12 bílých kostek
6 modrých kostek
6 červených kostek
3 červené kvádry
84 kostiček
44 kvádríků
124 destiček
44 červených žetonů
144 žlutých žetonů

7 PLASTOVÝCH SÁČKŮ



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).



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 barevné 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 zjednodušena 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 rivala), 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.

2.0 PŘEHLED KOMPONENT

2.1 Lepenkové komponenty

2.1.1 Herní krabice

Krabice slouží pouze k uložení všech částí hry a k informačním účelům.

2.1.2 Oboustranná mapa

Každá herní mapa poskytuje možnost hry 2-12 hráčů v jednom ze čtyř různých módů. Více informací naleznete v kapitole 6.0.

2.1.3 14 Herních desek

Herní desky slouží k znázornění informací mimo mapu.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Herní deska 1 - Přehledová deska
Pouze pro Bílý mód. 4 herní kola za rok (celkem 20). Použijte 2 červené bloky a diplomatické destičky.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Herní deska 2 - Přehledová deska
Pouze pro Zelený mód. 4 herní kola za rok (celkem 20). Použijte 2 červené bloky a diplomatické destičky.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Herní deska 3 - Přehledová deska
Pouze pro Žlutý mód. 6 herních kol za rok (celkem 30). Použijte 2 červené bloky a diplomatické destičky.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Herní deska 4 - Přehledová deska
Pouze pro Červený mód. 8 herních kol za rok (celkem 40). Použijte 2 červené bloky a diplomatické destičky.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Herní deska 5
Pouze pro Červený mód.
Morálka jednotek a úroveň velení.
Použijte diplomatické destičky.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Herní desky 6 a 7
Desky bitvy pouze pro Červený mód.
Pro bojovou fázi použijte 1 červený blok, červené a žluté žetony pro terén a jednotky s LŽ z mapy.

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

Herní deska 8
Stupnice Vítězných bodů pro všechny módy. Použijte diplomatické destičky.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Different for each of the three Scharz Part.

4 herní desky 9, 10, 11 a 12
4 Hráčské desky v různých barvách.
Pro všechny módy. Použijte diplomatické destičky pro diplomacii, žlutý disk pro zlato, červený osmiúhelník pro prestiž a jednotky s LŽ z mapy. (Více v kapitole 3.4)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Different for each of the three Scharz Part.

Herní deska 13
Startovní bonusy pro dvě mapy.
Pro žlutý a červený mód.
Použijte diplomatické destičky.

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90

Herní deska 14
Stupnice Celkových bodů pro všechny módy. Použijte diplomatické destičky.

2.1.4 Deska s žetony

Tato deska obsahuje 81 oboustranných žetonů. Po vyloupení je vložte do plastového sáčku číslo 7.

	27 bílých lepenkových žetonů (druhá strana: šedý LŽ) Zkušenosti = jednotky rekrutů Při použití umístěte pod jednotku.
	27 šedých lepenkových žetonů (druhá strana: bílý LŽ) Zkušenosti = zkušené jednotky Při použití umístěte pod jednotku.
	27 černých lepenkových žetonů (druhá strana: zlaté LŽ) Zkušenosti = jednotky veteránů Při použití umístěte pod jednotku.
	27 zlatých lepenkových žetonů (druhá strana: černé LŽ) Zkušenosti = elitní jednotky Při použití umístěte pod jednotku.

			6 lepenkových žetonů přehledného HP (druhá strana: LŽ válečných slonů) Jeden z dvojice použijte na HP a druhý na volném místě na mapě.
--	--	--	--

6 lepenkových žetonů válečných slonů (druhá strana: LŽ přehledného HP) Při použití umístěte na jednotku LP. Pouze pro mapy Italia a Orient.

21 lepenkových žetonů výcviku (druhá strana: "Prázdný" LŽ)
Při použití umístěte na LŽ zkušenosti a pod jednotku.

7 lepenkových žetonů prázdného staveniště (druhá strana: LŽ výcviku)
Při použití umístěte na budovu ve výstavbě.

7 lepenkových žetonů prázdných přepravních lodí (druhá strana: LŽ výcviku)
Umístěte na herní pole země, kde došlo k vylodění (posádka opustila loď).

7 lepenkových žetonů prázdných válečných lodí (druhá strana: LŽ výcviku)
Umístěte na herní pole země, kde došlo k vylodění (posádka opustila loď).

2.2 Papírové komponenty

2.2.1 Začněte zde

Toto je úvod pro První hru po rozbalení hry.

2.2.2 4 hráčské karty A4

Tento oboustranný list obsahuje všechny důležité informace z Pravidel hry potřebné při hraní První nebo Základní hry.

2.2.3 4 hráčské karty A3

Tato rozkládací karta obsahuje všechny důležité informace pro libovolný mód a část hry Scharz (spolu s diplomacii z desky hráče). Tento výtah z pravidel má k dispozici každý hráč a díky němu nejsou Pravidla hry po určitých zkušenostech potřeba. (Více v kapitole 3.3)

2.2.4 Pravidla hry

Právě teď je máte v rukou.

2.2.5 Závěrečné bodování

3 listy s tabulkami pro Závěrečné bodování (více viz 5.8).

2.3 Dřevěné komponenty

2.3.1 2 Hnědé kostky

Standardní kostky D6 bez barvy. 18 x 18 x 18 mm.



Použití: Opotřebení, **Mlád'ata**, **Úspěšnost rybolovu**, **Počasí** a terén na Desce bitvy.

Umístění: 2 ks v plastovém sáčku 1

2.3.2 12 Bílých kostek

D6 bílá kostka se 4 prázdnými stěnami a 2 se symbolem meče. Rozměry 18 x 18 x 18 mm.



Použití: Předehra, Lehká pěchota, Převravní loď a Korzáři.

Umístění: 12 ks v plastovém sáčku 1

2.3.3 6 Modrých kostek

D6 modrá kostka se 2 prázdnými plochami, 3 se symbolem meče a 1 se symbolem dvou mečů. Rozměry 18 x 18 x 18 mm.



Použití: Válečné lodě, žoldnéři

a nestandardní: Těžká pěchota, Jezdectvo.

Umístění: 6 ks v plastovém sáčku 1

2.3.4 6 Červených kostek

D6 červená kostka s 1 prázdnou plochou, 2 se symbolem meče a 3 se symbolem dvou mečů. Rozměry 18 x 18 x 18 mm.



Použití: Standardní: Těžká pěchota a Jezdectvo a Váleční sloni.

Umístění: 6 ks v plastovém sáčku 1

2.3.5 3 Červené bloky

Červený blok bez symbolů. 10 x 10 x 15 mm.



Použití: Ukazatel podfáze, roku a fáze bitvy.

Umístění: V plastovém sáčku jsou 3 ks.

2.3.6 44 Červených osmiúhelníků

Červený plochý osmiúhelníkový hranol bez symbolů. 15 x 15 x 4 mm.



Použití: +1 jednotka, vypleněné HPZ, ryby, prestiž. a terén na Desce bitvy.

Umístění: 4 ks v plastovém sáčku 2 (náhradní). a 10 ks v sáčku 3 až 6.

2.3.7 144 Žlutých disků

Žlutý plochý váleček bez symbolů. Ø 15 x 4 mm.



Použití: +3 jednotky, zlato a obilí.

Umístění: 4 ks v plastovém sáčku 2 (náhradní) a 35 ks v sáčku 3 až 6.

2.3.8 84 kostiček

Kostička se 3 zkosenými hranami ve 4 různých barvách hráčů. 12 x 12 x 12 mm.



Lehká pěchota



Převravní loď



Obléhací stroje



Válečné lodě



Těžká pěchota



Jezdectvo

Použití: Standardní jednotky (limit 20 kostiček na hru pro jednoho hráče).

Umístění: 4 ks v plastovém sáčku 2 a 20 ks v sáčku 3 až 6.

2.3.9 44 kvádríků

Kvádrík s 2 stěnami se speciálními jednotkami a 4 stěnami s hospodářských zvířat ve 4 různých barvách hráčů. 10 x 10 x 15 mm.



Žoldáci



Korzáři



Stádo ovcí



Stádo skotu



Stádo prasat



Stádo koní

Použití: Speciální jednotky a stáda.

Umístění: 4 ks v plastovém sáčku 2 a 10 ks v sáčku 3 až 6

2.3.10 124 destiček

Čtvercová destička s jednou stranou prázdnou (lícová strana) a s druhou stranou s kotvou a rámečkem (rubová strana) ve 4 různých barvách hráčů. 16 x 16 x 4 mm.

Lícová strana:



diplomatický žeton
mínusový

Rubová strana:



diplomatický žeton
plusový



1 žeton budovy
vesnice (osada)



1 žeton budovy
dok (loděnice)



2 žetony budov
město (osada)



2 žetony budov
přístav (loděnice)



1 žeton budovy umístěný na žetonu osady
opevnění

Použití: Budovy (limit 15 destiček na hru na hráče)
Diplomacie (15 destiček na hru na hráče).

Umístění: 4 ks v plastovém sáčku 2
po 30 ks v sáčcích 3 až 6

2.4 7 Plastových sáčků

Sáček 1: všech 26 kostek a 3 červené bloky.

Sáček 2: celkem 20 náhradních dílků

(1 dílek od každého unikátního dílku od každého hráče).

Sáček 3: 105 dílků (z toho 60 v barvě hráče).

Sáček 4: 105 dílků (z toho 60 v barvě hráče).

Sáček 5: 105 dílků (z toho 60 v barvě hráče).

Sáček 6: 105 dílků (z toho 60 v barvě hráče).

Sáček 7: prázdný (pro 81 oboustranných lepenkových žetonů).

3.0 POSLOUPNOST HRY

3.1 Přehled

Hru lze rozdělit do několika segmentů. Příprava (4.1), Předehra (4.2), Hra samotná, Vítězství (5.1 nebo 5.5), Závěrečné bodování (5.8). Vlastní Hra se skládá z 1 až 5 herních let (největší opakující se cykly).

Herní rok se skládá z herních kol. V závislosti na módu může mít herní rok 4, 6 nebo 8 herních kol. Herní kola jsou malé opakující se cykly, které se liší pouze speciálními fázemi.

Viz přehled herního kola (2.1.3).

Samotné **herní kolo** (3.2) se skládá ze čtyř fází. Tři fáze jsou pravidelné a jedna je speciální. Pravidelné fáze se nazývají **Pohyb** (8.0), **Boj** (9.0) a **Zázemí** (10.0). Každá pravidelná fáze se (většinou) dělí na tři podfáze.

Podfáze je spolu se **speciální fází** (11.0) nejmenším segmentem ve hře. V rámci tohoto segmentu hrají všichni hráči vždy současně (8.7). V každém z těchto nejmenších segmentů je přesně definováno, co může každý hráč dělat. Do dalšího segmentu postupují všichni hráči společně.

Poslední věcí je **diplomacie** (7.0), tu lze použít kdykoli (tribut, vazalství) nebo v ZÁZEMÍ-Obchod (výkupné, pomoc, rival). Hra je velmi podrobně popsána v jednotlivých kapitolách.

3.2 Herní kolo

① SPECIÁLNÍ FÁZE		
② JEDNOTKY	③ POHYB SPECIÁLNÍ, STÁDA	④ ÚSTUP, OPOTŘEBENÍ
⑤ STAŽENÍ, BITVA	⑥ OBLÉHÁNÍ	⑦ PLENĚNÍ
⑧ ZKUŠENOSTI, STAVĚNÍ	⑨ ZÁZEMÍ OBCHOD, PLATY	⑩ RYBOLOV
⑪ SPECIÁLNÍ FÁZE		

Když se během přípravy hry dostanete do bodu 4.3 Začátek hry, umístíte jeden červený kvádr na Rok 1 a druhý červený kvádr na první (pod)fázi prvního kola hry. Pokud se jedná o speciální fázi Nový rok - nelze v ní nic dělat - přeskočte ji. Nyní se vždy nacházíme ve fázi Pohyb a v podfázi Jednotky (označené jako POHYB-Jednotky).

3.2.1 POHYB obecně

Stávající jednotky lze přesunout na nové pozice - obsadit neutrální pozice, bojovat, připravit se na stavbu/vylepšení. Obecně lze přesunout jednotku o jedno herní pole (ve spojení s přepravní lodí o dvě). U POHYB-Jednotky je jediným omezením obklíčení osady. Následuje POHYB-Speciální, po něm POHYB-Stáda a nakonec POHYB-Ústup, které mají definované přípustné pohyby. Jednotky z uzamčených herních polí nelze použít v žádné z těchto podfází. Nakonec se řeší POHYB-Opotřebení. (Podrobněji v kapitole 8.0)

3.2.2 BOJ obecně

Tato fáze se vztahuje pouze na herní pole s více hráči a na jednotky zkřížené v pohybu. Obránce se může stáhnout do osady (BOJ-Stažení), jinak se odehraje bitva (BOJ-Bitva). Následně může být osada napadena (BOJ-Obléhání). Na konci fáze lze provést plenění (BOJ-Plenění). (Podrobněji v kapitole 9.0)

3.2.3 ZÁZEMÍ obecně

Jedná se o ekonomickou část hry. Nejprve se přidělí výcvikové nebo bojové zkušenosti (ZÁZEMÍ-Zkušenosti), poté se provedou stavební práce z předchozího herního kola (ZÁZEMÍ-Stavění). Nejrozsáhlejší fází je jistě fáze ZÁZEMÍ-Obchod, kdy lze obchodovat. Někdy je třeba zaplatit žoldnéře (ZÁZEMÍ-Platy). **Poslední podfází je rybolov (ZÁZEMÍ-Rybolov).** (Podrobněji v kapitole 10.0)

3.2.3 Speciální fáze obecně

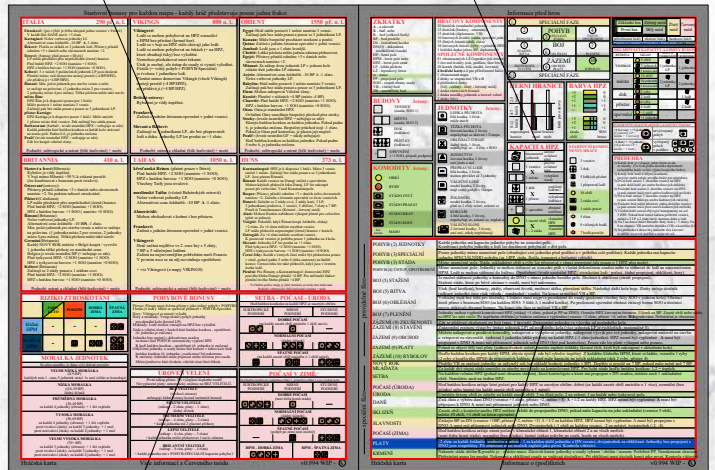
Obecně se jedná o jedinečnou fázi, která se vyskytuje pouze jednou ročně (s výjimkou Rychlého režimu) a je logicky navázána na roční období.

(Podrobněji v 11.0, 12.0, 13.0, 14.0)

3.3 Hráčova karta

Počáteční bonusy pro každou mapu na straně 4.

Informace důležité před hrou na straně 1.

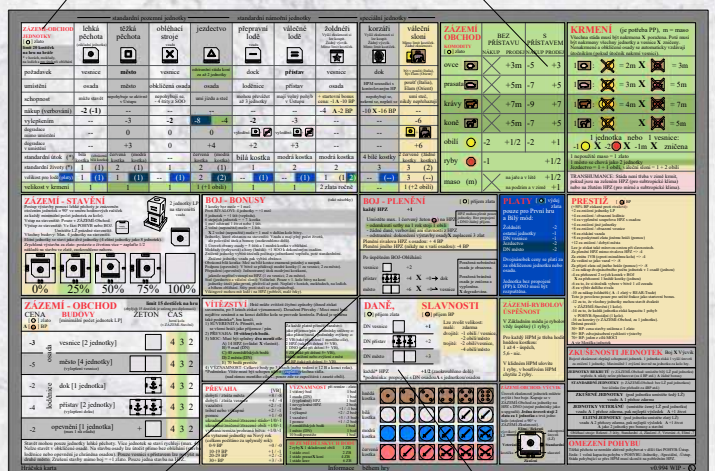


Další informace z Červeného módu na straně 4.

Informace o (pod)fázích hry na straně 1 (3.3.1).

Názvy tabulek jsou pro rychlejší orientaci vyznačeny červeně.

Barva pozadí určuje, do kterého módu pravidlo patří.



Na stranách 2 a 3 najdete informace, které budete potřebovat během hry.

Pro rychlý mód nás zajímá pouze bílé (a tmavě modré) pozadí. Pro první hru existují také dva samostatné listy modifikovaného Rychlého módu.

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 zlata 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 vyražené (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 vyražené destičky (boj/krmení/platy).

4.2.3 Umístění vesnic

Na každém herním poli země může být pouze jedna vesnice. Jakmile osada obsahuje loděnice, 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 vrátit 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.

obrázek

5.0 CÍLE HRY

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

5.1 Suverenita

Suverenita je jediné okamžité bezpodmínečné vítězství. Abyste jí dosáhli, musíte **uzavřít průměří/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 průměří/mír se všemi hráči ve hře pro následující kolo jako příjemce nebo pán.	Dosáhnete 10 VB, oznámíte to a potom je udržíte jedno kolo.	CÍLE HRY	Splňte dva menší cíle, oznámíte to a pak je jedno kolo udržíte.	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 průměří/mír s jiným hráčem jako plátcem/vazal, zvyšuje se cíl Převahy (10 VB) o 2 VB za každé takové průměří/mír.

5.6.2 Snížení cílů pro Převahu

Pokud má hráč platné průměří/mír s jiným hráčem jako příjemcem/pán, snižuje se cíl Převahy (10 VB) o 2 VB za každé takové průměří/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 průměří/mír s jiným hráčem jako plátcem/vazal, je cíl Moci za každé takové průměří/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 průměří/mír s jiným hráčem jako příjemcem/pán, je cíl Moci za každé takové průměří/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 začínou 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 obdržené 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 vyplněné 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.

CEL HRY - VÝZNAMNOST: Na konci každého kola musí hráči a jejich jednotky mít Na konci 5. kola: závěrečné bodování (při shodě rozhoduje zlato)		STUPNICE CELKOVÝCH BODŮ - 14 PRO ZNAČENÍ POMOCI: DIPLOMATICKÉ ŽETONY								Značení celkových bodů je během roku (na konci každého kola) volitelné. Závěrečné je používá 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										

Stupnice Celkových bodů - herní deska č.14

6.0 POPIS MAPY

Každá mapa se skládá ze dvou základních prvků - hranic a herních polí (HPZ). Existují dva typy herních polí - herní pole země (HPZ) a herní pole moře (HPM). Všechny tyto prvky mají barvu a barva je nositelem informace. Na mapách jsou také popisky, které však mají svůj význam pouze ve žlutém módu (13.8). Podobně šrafování (14.1) má svůj význam pouze v červeném módu.



Velikost jednoho herního pole země:

Záleží na počtu hráčů. Pro hru 2 až 3 hráčů platí pouze červené a černé čáry. Jedno HPZ tedy obsahuje všechny čtyři části (A, B, C, D). Pro hru 4 až 7 hráčů platí i bílé čáry. Jeden HPZ tedy obsahuje části A a B a druhý HPZ obsahuje části C a D. Konečně při hře 8 až 12 hráčů platí také bílé tečkované čáry, takže jedno HPZ se skládá pouze z A, druhé pouze z B, třetí pouze z C a čtvrté pouze z D. Podobně platí hranice na mořích, ale s tlustou bílou čarou místo červené.

6.1 Hranice

Hranice jsou barevné čáry, které oddělují herní pole. Platné hranice jsou určeny podle počtu hráčů.

Plná černá čára - tato hranice je nepřekročitelná. Některé národy mají v tomto ohledu výjimku v podobě startovního bonusu.

Většinou se nachází ve vysokých horách. Pokud je černá čára na řece, mohou se lodě plující po řekách přes tuto hranici pohybovat jako obvykle.

Přerušovaná černá čára - Tato čára se vždy nachází na řece.

Lodě se po této linii mohou pohybovat, jako by se jednalo o herní pole (6.6). Pro jednotky je neprůjezdná s výjimkou zimy, kdy může řeka zamrznout (určuje se hodem kostkou), pak se po ní ale lodě zase nemohou pohybovat.

(Obecně platí, že loď na černé čáře na řece tuto hranici zprůchodní.)

Plná červená linie - Jedná se o základní hranici, která platí vždy.

Plná tlustá bílá čára - Jedná se o základní námořní hranici, která je vždy v platnosti.

Plná bílá čára - Tato hranice se používá při hře 4 a více hráčů.

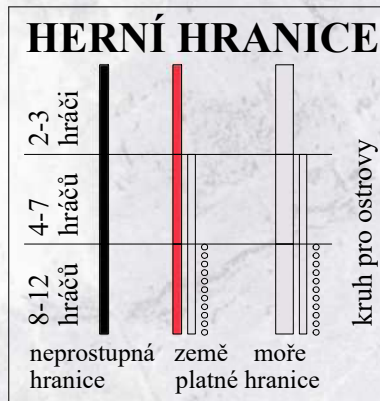
Přerušovaná bílá čára - Tato hranice se používá při hře 8 a více hráčů.

Pobřežní čára - Tato hranice odděluje pevninu a moře a lze ji vždy překročit. Nikdy neslouží jako další herní pole pro bitvy.

Silná čára - Tato hranice rozděluje regiony jednotlivých národů.

Tenké modré křivky (řeky) - důležité pouze pro Vikingy.

Když se armády setkají na hranici, může hranice někdy sloužit jako dodatečné pozemní herní pole pro bitvu (6.6).



BARVA HPZ

+3		planiny	0
+2		planiny	0
+1			+1
+1			+1
---			0
+3		planiny	0
+2		planiny	0
+1			+1
úroda obilí			SOO bonus

6.2 Herní pole země (HPZ)

Barevná oblast země na mapě vymezená hranicemi.

6.2.1 Barva herního pole země

Barvy označují zjednodušenou geografii herního pole a jeho kvalitu pro obranu (9.4.1), boj a úrodu (12.8).

Žlutá HPZ - jedná se o úrodné pláně. Ty mají největší hodnotu při pěstování obilí. Silnější jednotky zde mají obvykle výhodu.

Zelená HPZ - Jedná se o rovinatý až kopcovitý terén s průměrnými schopnostmi pro pěstování obilí. Z vojenského hlediska jsou stejné jako žluté HPZ.

Hnědá HPZ - Jedná se o hornaté oblasti méně vhodné pro pěstování obilí. Osady zde získávají bonus ke stupni obrany (SOO) a levnější jednotky zde mají obvykle výhodu.

Tyrkysová HPZ - Jedná se o mokřady méně vhodné k pěstování obilí. Osady zde získávají bonus ke stupni obrany (SOO) a levnější jednotky zde mají obvykle výhodu.

Šedá HPZ - Jedná se o tundru nebo poušť. Nelze zde pěstovat obilí. Z vojenského hlediska jsou podobné pláním.

Vícebarevná HPZ - Pokud herní pole obsahuje více barev, tak ta, která je zemědělsky příznivější, platí pro celé HPZ.

V červeném módu se SOO určuje podle polohy osady (14.2).

6.2.2 Trvale neutrální HPZ

Tyto HPZ nelze ovládat ani vlastnit. Mohou sem vstoupit pouze jednotky. Platí pro ně zvláštní pravidla (13.8).

Belgice - herní pole na mapě Britannia, kde mohou Germáni kupovat na Nový rok těžkou pěchotu. **nebojuje se**

Barbaři - herní pole na mapě Italia, kde přítomné jednotky hážou na opotřebení. **nebojuje se**

Poušť - Herní pole na mapě Itálie, kde si každý hráč může koupit (vylepšení) Válečné slony. Herní pole na mapě Orient, kde přítomné jednotky hážou na opotřebení. **nebojuje se**

Pouštní cesty - herní pole na mapě Orient, kde přítomné jednotky hážou na opotřebení. **bojuje se**

6.3 Kapacita Herního pole země

Jedna osada; jedna loděnice; jedno opevnění; neomezený počet jednotek; jeden sloupek zasetého obilí X dvě stáda.

	1 vesnice	pasivně ovládané HPZ	+		1 opevnění	obrně rozšíření
	1 město	vylepšení osady			neomezeně jednotek	aktivně ovládané HPZ
	1 dok	rozšíření loděnicí			1 zaseté obilí	vlastněné HPZ
	1 přístav	vylepšená loděnice			X 1 - 2 stáda	vlastněné HPZ

6.3.1 Osada - podoblast Herní pole země

Existuje malá oddělená část HPZ s vlastní obranou - Osada. Pokud má loděnici (která je její součástí), leží na pobřežní čáře v jednom konkrétním bodě. Výhodný může být bod, který je zároveň na mořské hranici. Samotné budovy mají skladovací kapacity a limity na nákup a vylepšování/výcvik.

Osady slouží jako sýpky a lze v nich také skladovat krmená stáda. Kromě vlastní obrany (SDL) mohou osady posilovat další jednotky. Loděnice pak slouží k uskladnění ryb nebo lodí (i prázdných). Stavba opevnění tyto kapacity mírně zvyšuje. V každém herním kole mohou osady buď nakupovat nové jednotky, nebo (pokud není HPZ vypleněno) v něm verbovat jednotky. V každém herním kole je také stanoven limit na množství jednotek, které jsou buď vycvičeny, nebo vylepšeny pro dané HPZ s budovou.

SKLADOVACÍ KAPACITY A LIMITY BUDOV			
BUDOVA	SKLAD	NAKUP X VERBOVÁNÍ	VYLEPŠENÍ X TRÉNINK
vesnice	● 5 obilí	1 jednotka LP	1 jednotka
	📦 5 jednotek		
	📦 1 krmené stádo		
město	● 10 obilí	2 jednotky LP	2 jednotky
	📦 10 jednotek		
	📦 2 krmená stáda		
dok	🐟 2 ryby	-	1 loď
	📦 2 lodě		
přístav	🐟 4 ryby	-	2 lodě
	📦 4 lodě		
opevnění	● +1 obilí	-	-
	📦 +1 jednotka		

6.4 Vlastnictví Herního pole země

Ve hře jsou čtyři druhy vlastnictví HPZ.

Trvale neutrální HPZ (6.2.2)

Zde mohou vstupovat (fáze Pohyb) a bojovat (fáze Boj) pouze jednotky. Pokud není uvedeno jinak, nelze zde provádět žádné akce ve fázi Zázemí ani speciální fázi.

Neutrální HPZ

Jedná se o prázdné HPZ (bez žetonu hráče). Na toto herní pole mohou vstoupit pouze jednotky, ale nikoli stáda. Vlastněné HPZ se může po sklizni obilí nebo odchodu stád opět stát neutrálním HPZ.

Kontrolované HPZ

Toto LGF je aktivně kontrolováno, pokud jsou přítomny jednotky, nebo pasivně kontrolováno, pokud je přítomna dokončená osada. Jednotky mají přednost před osadami (=obklíčení; 9.1). Při pasivním kontrolování je zde možné přesouvat stáda, nakupovat komodity, nakupovat nebo verbovat jednotky, vybírat daně, zasévat obilí a pořádat slavnosti. Při aktivním ovládnutí lze navíc stavět budovy, cvičit a vylepšovat jednotky.

Vlastněné HPZ

Jedná se o HPZ, kde má pouze hráč zaseto obilí nebo stáda (aktivně ovládané HPZ opuštěné jednotkami). Na tomto HPZ nelze provádět verbování, vybírat daně a pořádat slavnosti. Stále je součástí zásobovací linie a získává body (5.2.1 a 5.8.2).

O uzamčeném herním poli země - viz 8.2.2.

O vypleněném herním poli země - viz 9.5.1

6.5 Herní pole moře (HPM)

Barevná oblast moře na mapě vymezená hranicemi.

6.5.1 Kapacita herního pole moře

Neomezený počet lodí a jednotek.

Jedna akce v každé podfázi ZÁZEMÍ-Rybolov (12.3).

6.5.2 Barva mořského herního pole

V bílém a zeleném módu jsou všechna HPM považována za klidná.

Barva určuje nebezpečnosti (13.3) a výnosnost (12.8) HPM.

Tmavě modré HPM

Toto HPM představuje rozbořené moře. Výnos jsou 2 ryby.

Na podzim a v zimě hrozí nebezpečí ztroskotání.

Světle modré HPM

Toto HPM představuje klidné moře. Výnos je 1 ryba. V červeném módu existuje riziko ztroskotání lodí za špatného počasí v zimě (14.6).

Vícebarevné HPM

V tomto případě je aktivní klidné HPM. V červeném módu je možné přecházet mezi oběma typy podle potřeby (14.2).

6.6 Hranice jako herní pole

Hranice mohou za určitých podmínek fungovat jako herní pole.

Pozemní hranice

Pokud jednotky během fáze Pohyb překročí svým pohybem hranici HPZ, jsou na této hranici uzamčeny. V tomto okamžiku hranice funguje jako herní pole pro fázi Boj.

Mořská hranice

Pokud loď překročí svým pohybem hranici HPM během fáze pohybu, jsou všechny lodě a jednotky uzamčeny na hranici. V tomto okamžiku hranice funguje jako herní pole pro fázi Boj.

Úsek velké řeky

Velké řeky (černá plná nebo přerušovaná čára) existují pouze na mapě Itálie (řeka Pád) a na mapě Hunů (řeky Dunaj, Dněpr a Don). Hranice, která je pro jednotky neprůchodná, se otevře, pokud se na ní nachází loď. Na loď není třeba nastupovat a vystupovat z ní. Pro loď je říční úsek herním polem moře. Úsek je vymezen černou příčnou čarou. Kromě toho mohou velké řeky na mapě Hunů v zimě ve žlutém módu zamrznout. Pak je lze překonat i bez lodí. V takovém okamžiku se loď nemohou pohybovat (13.8.6).

Úsek malé řeky

Malá řeka je označena modrou čarou. Obecně mohou lodě vstupovat bez vylodění pouze na pobřežní HPZ s řekou.

Na mapě Orient: Lodě mohou vstupovat bez vylodění na žluté HPZ s řekou. Nelze přeskakovat mezi řekami.

Vikingové na mapě Vikings a Taifas: Lodě mohou vstupovat bez vylodění na jakémkoliv HPZ s řekou a na jakémkoliv pobřežní HPZ s výjimkou hornatého HPZ. Nelze přeskakovat mezi řekami.

6.7 Propojená pole (PP) = Zásobovací linie

Zásobovací linie je řetězec sousedících kontrolovaných / vlastněných herních polí mezi jednotkou / komoditou a sídlem. Platí také v rámci koalčního / vojenského přístupu / propojení (7.5.2). Je důležitá pro vyplácení platů, krmení stád a jednotek, skladování obilí při sklizni, skladování ryb při rybolovu, hod na opotřebení, obchodování s ostatními hráči, přepravu zlata z plnění, přepravu zlata z kontrolovaných HPZ do osad při daních, přepravu bodů prestiže z kontrolovaných HPZ do osad při slavnostech, vylepšování obléhacích strojů při obléhání (propojení s osadou).

HPM lze pouze kontrolovat (v tomto smyslu lze použít pro PP).

7.0 DIPLOMACIE

Výchozí stav je: žádný mír a příměří. Vyjednávat můžete kdykoli. Diplomacie definuje možné akce k zajištění míru (vazalství 7.2), příměří (tribut a výkupné 7.3). Kromě toho jsou definovány další dvě akce (rival 7.1 a pomoc 7.4). Cokoli nad rámec těchto opatření je zahrnuto v části ostatní opatření (7.5). Mezi oznámením a obhajobou vítězství je zakázána diplomacie (5.5).

7.1 Rival

Nepoužívá se v duelu (hra 2 hráčů).

Jedná se o jednostranný bonus proti jinému hráči (9.3.6).

Během Předehry (4.2) si každý hráč vylosuje jednoho rivala.

Počínaje žlutým módem je možné v ZAZEMÍ-Obchod za 8 BP koupit další rivaly.

7.1.1 Účinek bonusu proti rivalovi

Za každou 4. jednotku v boji proti svému rivalovi získá hráč 1 meč navíc (jednotky rekrutů se nepočítají). Za každou zničenou jednotku rivala, budovu nebo získaného vazala získá +50 % bodů prestiže. Hráč získá 4 body prestiže, pokud vyplení herní pole země svého rivala (HPZ s osadou rivala).

Poznámka autora: Rival je jedním z klíčových konceptů hry. Řeší základní rovnováhu hry mezi více hráči. Vytváří jeden nebo více kruhů jednostranných vztahů (nejmenší 2 hráči; největší 12 hráčů). Jedná se o drobnou výhodu, která se ani nemusí projevit. Ale správně použitá má zásadní význam. Dávejte si na ni pozor zejména v Předehře. Vezmeme-li jako typický příklad hru pro 3 hráče. Pokud hráč A spolupracuje s hráčem B proti hráči C, hráč C si jako svůj cíl vždy vybere hráče A, proti kterému má bonus. Hráč B bude mít z takové spolupráce velký prospěch díky bonusu proti hráči C. V takovém případě spolupráce přirozeně přestává být výhodná a snižuje se na nezbytnou úroveň. Díky tomu hra funguje i ve třech hráčích. Skvělé je, že se opět jedná o obecné pravidlo, díky kterému je hra dobrá v jakémkoli počtu hráčů.

Příklad 1: Hráč se dostane do bitvy se svým rivalem. Bojují 3 jednotky lehké pěchoty proti 3 jednotkám lehké pěchoty. V takové bitvě se bonus proti rivalovi neprojeví. Pokud se obě armády navzájem zničí, hráč získá 9 BP a jeho rival pouze 6 BP.

Příklad 2: Hráč má startovní pozici vedle hráče, který má bonus proti rivalovi. Nepřítel okamžitě zaútočí všemi 6 jednotkami. Hráč rovněž vyše všech 6 svých jednotek do napadené vesnice. Oba hráči hodí 7 bílými kostkami (za 6 stejných jednotek) a mají 1 štít (za 5 jednotek). Nepřítel má však navíc bonusový meč. Pokud oba hodí 2 meči (+1 bonusový meč za 3 prázdné), do druhého kola bitvy přežijí hráči 3 jednotky, nepříteli 4. A nepřítel má opět bonusový meč! (Viz 9.3.6)

7.2 Vazalství

Vazalství nabývá účinnosti tím, že se hráč (vazal) rozhodne (kdykoli) trvale vzdát jinému hráči (pánovi). (Pokud hráč ztratí předposlední osadu, stává se automaticky vazalem hráče, který ji získal.) Tím je zajištěn mír a koalice mezi hráči.

Vazal hraje dál samostatně, pouze odevzdává část svých daní pánovi. Oběma hráčům se změní herní cíle (5.6), vítězné body (5.8), závěrečné body (5.7), body prestiže (13.1). Při vzniku vazalství může být nabídnuta kompenzace. Vazal může mít pouze jednoho pána. I pán může být vazalem.

Poznámka autora: Hráč tak může být zcela vyřazen buď ztrátou posledních dvou vesnic ve stejný okamžik, nebo ztrátou poslední osady ve prospěch jiného hráče. Může být moudřejší vyhrát bitvu a pak nabídnout poražené straně stádo prasat za vazalství než pokračovat v boji nebo usilovat o příměří.

7.2.1 Koalice a mír

Koalice je skupina hráčů se stejným pánem, včetně pána. Všichni tito hráči mají mezi sebou mír. Mír zakazuje vojenské konflikty a vzájemné krádeže zboží a vlastněných/ovládaných herních polí. Trvá do konce hry. Současně umožňuje použití koaličních zásobovacích linií (spojení, vojenský přístup), koaličních osad a lodí pro ústup, vojenské stažení a v boji velí pán, takže může používat koaliční jednotky pro získání bonusů. Obchod mezi koaličními hráči se řídí stejnými pravidly jako obchodování mezi hráči navzájem. Pán rozděluje přidělené body prestiže a zkušenosti hráčům/jednotkám, které se boje účastnily, podle svého uvážení. Pokud pán vstoupí na dříve neutrální herní pole v téže podfázi jako vazal, pole ovládá pán.

7.2.2 Účinky pro pána

Hráč okamžitě získá +2 vítězné body (+ 8 bodů prestiže / +12 bodů prestiže, pokud je vazal rivalem), poté umístí vazalův diplomatický žeton na svou desku hráče do oblasti "Vazalství", přičemž symbolem kotvy nahoru (pozitivní efekt). Podmínky vítězství jsou sníženy (5.6). V každé speciální fázi Daně získává pán 1/3 vazalova příjmu (zaokrouhlo dolů). V závěrečném bodování získává +3 body.

7.2.3 Účinky pro vazala

Hráč okamžitě ztrácí 1 vítězný bod (- 8 bodů prestiže bodů prestiže / -12 bodů prestiže, pokud je pán rivalem), poté umístí pánův diplomatický žeton na svou desku hráče do oblasti "Vazalství" symbolem kotvy směrem dolů (negativní efekt). Vítězství podmínky jsou zvýšeny (5.6). V každé speciální fázi Daně vazal zaplatí 1/3 svého příjmu (zaokrouhlo dolů). V závěrečném bodování -3 body. Vazal hraje svobodně dál, nemá žádné jiné žádné další povinnosti vůči pánovi. Vše je otázkou dohody.

7.2.4 Zrušení vazalství

Existují pouze dvě možnosti, jak zrušit vazalství - buď je pán zničen, nebo vyplacením vazala (v ZAZEMÍ-Obchod) za cenu dvojnásobku potenciálního daňového příjmu pána. Pán toto nemůže odmítnout. Bývalý pán ztrácí 2 vítězné body a bývalý vazal získá 1 bod vítězství.

Příklad 1: V bitvě je 5 jednotek vazala, 3 jednotky pána a 7 jednotek nepřítele. Každý hráč hází kostkami. Pán velí koaličním jednotkám a v bonusové části se chová, jako by měl 8 jednotek (+1 štít, +1 kostka). Pokud má pán bonus proti rivalovi, počítá si ho za všech 8 jednotek (+2 bonusové meče). Pokud by tento bonus měl vazal, počítá se pouze 1 bonusový meč. Bitva byla vítězná, 4 jednotky byly zničeny, ostatní unikly. Pán nyní rozdělí vítězné body, body prestiže a zkušenosti podle svého uvážení. Jeho rozhodnutí může ovlivnit ochotu vazala účastnit se dalších bitev.

Příklad 2: Vazal má přístav, pán ne. Pán potřebuje prodat obilí a rád by využil vazalův přístav, aby získal lepší cenu. Tuto transakci si nemůže vynutit. Musí tak učinit prostřednictvím obchodu, se kterým bude vazal souhlasit. Pokud je součástí směny slib, který dal pán vazalovi, není vymahatelný. Například pán prodá vazalovi postupně 8 obilí za 7 zlata a slib, že vazal dostane všechny body prestiže z příští bitvy. Pán však nemá v plánu tento slib později dodržet.

Příklad 3: Pán je pod tlakem nepřítele. Vazal nemá zájem investovat své zlato do válčení. Naopak by se rád z vazalství vyplatil, jakmile cena klesne. V okamžiku, kdy pán toto zlato obdrží, může se rozhodnout zaútočit na svého předchozího vazala hned v příštím kole hry.

7.3 Příměří

Příměří mezi dvěma hráči je uzavřeno zaplacením tributu nebo výkupného a trvá jeden rok. Diplomatické žetony se umístí do oblasti Platné příměří v tomto herním kole, jakmile k němu dojde. Když toto kolo nastane o rok později, horní žeton se otočí kotvou dolů. Během tohoto kola je zakázán vojenský vstup. Od následujícího kola příměří neplatí. Příměří zakazuje vojenský konflikt a vzájemné krádeň komodit a vlastněných/ovládaných herních polí. Pokud příjemce vstoupí na dříve neutrální herní pole ve stejné podfázi jako plátce, kontroluje ho příjemce. Příměří snižuje dočasně vítězné podmínky pro příjemce a zvyšuje je pro plátce (5.6).

7.3.1 Tribut

Tribut nabývá účinnosti rozhodnutím hráče (příjemce) přijmout nabízenou platbu v minimální výši menší poloviny potenciálního daňového příjmu od jiného hráče (plátce). Tím vstoupí v platnost příměří na dobu jednoho roku. Tribut lze zaplatit kdykoli, a to i jinými komoditami než zlatem. Hráč, který platí (plátce) tribut, okamžitě ztrácí 1 VB. Hráč, který tribut přijímá (příjemce), okamžitě získává 2 VB. Použití zásobovacích linií (spojení, vojenský přístup) musí být akceptováno druhým hráčem. Příměří je označeno 1 žetonem příjemce umístěným (kotvou nahoru) na 1 žetonu plátce na přehledové desce. Po skončení příměří si každý hráč vezme svůj žeton zpět a umístí jej na desku hráče do oblasti Tribut (příjemce kotvou nahoru - pozitivní efekt; plátce kotvou dolů, negativní efekt) - to je důležité pro závěrečné bodování (+1 bod za příjemce; -1 bod za plátce).

7.3.2 Výkupné

Hráč se může rozhodnout vykoupit příměří na 1 rok tím, že zaplatí celý svůj potenciální daňový příjem jinému hráči. Výkupné nelze odmítnout. Může být zapláceno pouze v podfázi Zázemí-Obchod a může být zapláceno pouze zlatem. Tím je příměří uvedeno v platnost na jeden rok. Hráč, který platí výkupné (plátce), okamžitě ztrácí 1 VB. Hráč přijímající (příjemce) výkupné okamžitě získává 2 VB. Použití zásobovacích linií (spojení, vojenský přístup) musí být příjemcem akceptováno a automaticky platí pro příjemce. Příměří je označeno 2 žetony příjemce (kotvou nahoru) umístěnými na 1 žetonu plátce na přehledové desce. Po skončení příměří si každý hráč vezme svůj žeton zpět a umístí jej na desku hráče do oblasti Výkupné (příjemce kotvou nahoru - pozitivní efekt; plátce kotvou dolů, negativní efekt) - to je důležité pro závěrečné bodování (+2 body pro příjemce; -2 body pro plátce).

Příklad 1: Hráč je napaden dvěma nepříteli, z nichž jeden útočí na jednu vesnici a druhý na druhou. Hráč stáhne všechny své jednotky do svých tří vesnic a před bitvou se stáhne dovnitř. Nyní fakticky ovládá pouze 1 herní pole země a 1 vesnici. Jeho potenciální příjem z daní je 1,5 zlata (tribut se zaokrouhluje dolů; minimálně 1). Nabídne tedy tribut ve výši 1 zlato nejprve jednomu, poté druhému nepříteli. Oba odmítnou a hrozí, že vyplení herní pole země. Hráč nabídne 2 zlata, aby tomu zabránil. Jeden z nepřátel souhlasí se 3 zlatými. Hráč souhlasí. Nyní má možnost vyjednávat s druhým nepřitelem a získat rok času (ve kterém dost možná oba nepřátelé půjdou proti sobě, aby nemuseli platit tak velké armády), nebo soustředí všechny své jednotky na zbývajícího nepřítele. Hráč nenabízí žádný další tribut a hra pokračuje dál. Útočník má dvě kola, než dorazí posily z ostatních vesnic, takže vyplení herní pole země a nakoupí vylepšení pro jeden obléhací stroj v Zázemí-Obchod. Náš hráč má nyní (po jednom příměří) potenciální daňový příjem ve výši 3 zlatých (2 herní pole země a 2 vesnice). Hráč zaplatí 3 zlata za výkupné útočníkovi (čímž se vymažou jeho 2 zlata zaplacená za obléhací stroje). Útočník nemůže odmítnout. Hráč již měl na začátku 0 vítězných bodů, takže se mu nic nestalo. Modifikátory herních cílů za rok zaniknou. Jediným problémem je bodový postih (-3 body v závěrečném bodování), který si vytvořil. Pokud však vyhraje dříve, nebude to hrát žádnou roli.

Příklad 2: Nepřítel se nalodil na dvě přepravní lodě s 6 jednotkami a chystá se zaútočit. Hráč má potenciální daňový příjem 7 zlata a nabízí stádo prasat, které má nyní hodnotu 5 zlata jako tribut. Nepřítel souhlasí a pokračuje v tahu vyložením na sousedního hráče.

7.4 Pomoc

Hráč může darovat zlato jinému hráči v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod a získat 1 vítězný bod, 8 bodů prestiže a 1 bod do závěrečného bodování. Obdarovaný s tím ale musí souhlasit. Příjemce přijde o 8 bodů prestiže a 2 body v závěrečném bodování. Označeno žetonem diplomacie na desce hráče (plátce - pozitivní efekt; příjemce - negativní efekt). Tímto nedochází k uzavření příměří mezi těmito hráči, ani k úpravě cílů hry. Minimální výše pomoci je menší polovina potenciálních daňových příjmů plátce (viz 11.1). O vyšší částce lze vyjednávat.

Příklad: Hráč na ostrově je svědkem boje dvou jiných hráčů a jeden z nich začne uvažovat o zaplacení příměří. Jeho potenciální daňový příjem je 5 zlata. Náš hráč, který s ním má spojení, mu nabídne 2 zlata ve válečné pomoci. Prohrávající hráč takovou částku odmítá a požaduje alespoň 6 zlatých, aby situaci zvrátil. Náš hráč by rád jejich konflikt trochu protáhl ve svůj prospěch, a tak souhlasí. Prohrávající hráč však okamžitě nabízí útočníkovi tribut 2 zlata a nakonec se dohodne na 4 zlata. V tuto chvíli by měl náš hráč investovat do lodí, protože bude čelit útoku dvou hráčů najednou. Prozatím však získal 1 vítězný bod (a 1 bod za závěrečné bodování).

7.5 Ostatní dohody

Ostatní typy dohod mezi hráči jsou možné, ale nejsou závazné.

7.5.1 Obchod mezi hráči

Obchodovat s ostatními hráči je možné za podmínky propojených zásobovacích linií nebo neblokovaných přístavů. Nelze obchodovat se stejnými komoditami a každý hráč musí do obchodu přispět alespoň jednou komoditou. Je možné obchodovat s komoditami nebo zlatem za vazalství.

7.5.2 Omezení

Propojení (= povolení použít herní pole hráče k zajištění propojení pro jiného hráče) - stačí souhlas, lze vyjednat kompenzaci.

Vojenský přístup (= přechod jednotek přes cizí herní pole bez vyvolání boje) - kromě míru a příměří není možné

Pakt o neútočení - nezávazné příměří

Nakupování jednotek v cizích osadách - přísně zakázáno ve všech případech

Narušovat příměří nebo mír jakýmkoli způsobem - přísně zakázáno

Sklízet obilí do cizí osady - zakázáno s výjimkou vazalství

Příklad: Hráč bez přístavu by rád poslal vojenskou pomoc hráči na druhém konci mapy. Protože nemá žádné spojení, požádá dva hráče, aby takové spojení umožnili. Každý z nich však požaduje 2 zlaté, což hráč odmítá.

7.6 Diplomacie při závěrečném bodování

Za diplomacie akce můžete získat nebo ztratit vítězné body. Kromě toho mohou vítězné body ovlivnit i příměří. Nicméně diplomacie má proporcionálně největší vliv na konci hry v závěrečném bodování. Zde se započítávají všechny akce (dokončené i aktivní).

(Více informací naleznete v kapitole 5.7)

8.0 POHYB

Tato fáze zahrnuje manévrovací část hry.

První podfáze: Jednotky

Druhá podfáze: Stáda, Speciální

Třetí podfáze: Ustup, Opotřebení

8.1 Zobrazení:

8.1.1 Velké armády

Pokud na herním poli není dostatek místa nebo pokud stavíte například se čtyřmi jednotkami, hra nabízí následující tři možné řešení:



1) tři dvojice žetonů přeplnění (LŽ) - jeden z dvojice umístíte na herní pole, druhý na volnou část mapy / stolu. Jednotky z prvního LŽ umístíte ke druhému LŽ.



2) Červený žeton - Pokud jej umístíte pod jednotku, znamená to = +1 jednotka. Tuto nahrazenou jednotku umístíte na hráčskou desku do části "Prostor pro jednotky zastoupené žetony".



3) Žlutý žeton - Pokud jej umístíte pod jednotku, znamená to = +3 jednotky. Tyto tři nahrazené jednotky umístíte na hráčskou desku do části "Prostor pro jednotky zastoupené žetony".

8.1.2 Kapacity pohybu

Potvrďte se všemi hráči severní stranu mapy (případně označte jednu stranu jako 12 hodin). Ukazatele na kostičkách jednotek budou na začátku fáze pohybu vždy ukazovat na tuto stranu mapy (s výjimkou jednotek, které staví nebo se cvičí).



Nevyčerpaná kapacita pohybu na začátku fáze pohybu (ukazatel na 12 hodinách).



Vyčerpaná pohybová kapacita na konci podfáze POHYB-Jednotky (ukazatel na 3 hodinách).



Vyčerpaná pohybová kapacita na konci podfáze POHYB-Speciální (ukazatel na 6 hodinách).



Vyčerpaná pohybová kapacita na konci podfáze POHYB-Ustup (ukazatel na 9 hodinách).

Poznámka autora: Důsledné znázornění kapacit pohybu je předpokladem správného fungování souběžného hraní (8.7). Zvyknout si na tuto abstrakci bude vyžadovat určitou praxi, ale jakmile začnete "vidět" v tomto systému, budete schopni rychle analyzovat situaci v každém herním kole a vymyslet plán, který ji dokáže využít. A možná podobně jako v šachu vede získání mistrovství v této disciplíně k důmyslně nastraženým pastem, kterým váš soupeř již nemůže uniknout bez neplánovaných ztrát.

Příklad 1: Hráčova jednotka lehké pěchoty se přesune na herní pole země s nepřátelskou vesnicí. Nepřítel shromáždí dvě jednotky na sousedních herních polích a pošle jednu jednotku přímo na pole s vesnicí. Všechny použité jednotky se nyní otočí o 90° ve směru hodinových ručiček (kapacita pohybu pro tuto dílčí fázi je vyčerpaná). Herní pole země s vesnicí je uzamčeno, hráč z něj nemůže ustoupit. V podfázi POHYB-Ustup se nepřítel stáhne se dvěma jednotkami ke své vesnici a otočí tyto jednotky o 180° (pohybová kapacita pro tuto podfázi je vyčerpaná). V následující bojové fázi se 1 jednotka hráče postaví proti 3 jednotkám nepřítele.

Příklad 2: Na každé straně fronty proti sobě stojí 5 jednotek. Hráč nejprve přesune 1 jednotku na východní herní pole země (HPZ) nepřítele. Nepřítel tam přesune 2 jednotky. Poté hráč pošle 1 jednotku na centrální HPZ nepřítele. Nepřítel opět vyšle 2 jednotky. Nyní hráč pošle zbývající 3 jednotky na západní HPZ nepřítele s vesnicí. Nepřítel váhá a nakonec pošle svou poslední

nevyčerpanou jednotku na centrální HPZ. Hráč obětoval 2 jednotky, ale obklíčil vesnici (a zablokoval nákup posil) na západní HPZ, kterou vyplenil.

8.2 POHYB - Jednotky

V této podfázi se hráči mohou pohybovat pouze s jednotkami. Každá jednotka má kapacitu 1 pohyb (přesun na sousední herní pole). Na herní pole moře mají přístup pouze lodě. Pozemní jednotky mohou vstoupit na herní pole moře pouze jako pasažéři lodí. Pokud pozemní jednotky kombinují svůj pohyb s loděmi, je možné je během podfáze přesunout o dvě pole. Lodě samy mohou vstoupit na herní pole země (Vylodění = jednotka se změnila na lehkou pěchotu a LŽ prázdné lodě je umístěn na HPZ). (Prázdné lodě lze prodat za zlato pouze v loděnici v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod. Prázdné lodě lze také znovu použít nebo převzít nepřítelem, pokud ovládne HPZ ve fázi Boj.

8.2.1 Kombinace s loděmi

Lodě mohou aktivně (vyčerpání kapacity lodí) nebo pasivně (vyčerpání kapacity cestujících) naložit/vyložit jednotku. Tím se zvýší maximální pohyb jedné jednotky až o dvě herní pole v podfázi. Pokud jsou jednotky nakládány/vykládány v rámci jedné podfáze, aktivací druhého HPZ se vyčerpá i kapacita pohybu lodí.

Příklad 1: Transportní loď opustí loděnici (HPZ). Na tomto HPZ se nacházely 2 jednotky lehké pěchoty. Odjezdem na HPM se vyčerpala kapacita lodí, ale ne pasažérů. Jedna jednotka se vylodí na druhém HPZ. Druhá jednotka by se ráda vylodila na třetí HPZ. To však není možné, protože by to také vyžadovalo vyčerpání kapacity lodí, a ta je již vyčerpaná. Druhá jednotka tedy může zůstat na lodích nebo se může vydat na druhé HPZ jako první jednotka.

Příklad 2: Na pobřeží (HPZ) dorazila jednotka těžké pěchoty. Na toto HPZ ji následují dvě jednotky nepřátelského jezdeckva. Na sousedním HPM je přítomna transportní loď, která může využít svou kapacitu k naložení přítomné těžké pěchoty a zachránit ji tak před zničením.

Příklad 3: Na HPZ čekají dvě jednotky přepravních lodí. Na každou z nich se nalodí tři jednotky. První jednotka lodí přistane na nepřátelském HPZ s vesnicí a vezme s sebou také 3 jednotky pasažérů. Na HPZ je umístěna LŽ prázdné přepravní loď. Druhá jednotka přepravních lodí na toto HPZ pouze vyloží své pasažéry (čímž pasivně vyčerpá svou kapacitu). To umožňuje 7 jednotkám dosáhnout nepřátelského HPZ během jedné podfáze a 1 jednotka udržuje propojení s osadou na ostrově, což umožňuje postavit obléhací stroje v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod.

8.2.2 Uzamčení herního pole/hranice

Na konci této podfáze může dojít k uzamčení herního pole nebo hranice. K tomu dojde, pokud se na konci této podfáze na stejném herním poli nacházejí jednotky více hráčů (uzamčeno může být i stádo). Druhá situace nastane, když dojde ke zkržení pohybů na hranici (8.2.3). V obou případech to znamená, že přítomné jednotky musí na tomto místě setrvat až do fáze Boj. Jedinou možnou výjimkou by bylo uzavření míru/příměří před touto fází.

8.2.3 Zkržení pohybů na hranici

Doslova to znamená, že si dvě jednotky vymění herní pole (zdánlivě neskončí na stejném herním poli). Ve skutečnosti se však setkají na hranici, kde dojde ke zkržení pohybu a uzamčení jednotek na této hranici (6.6 a 8.2.2).

Prostředí zde nezávisí na barvě HPZ, ale na barvě na obou stranách hranice. Například na mapě Hunové: Pokud hrají dva hráči a Hunové vstoupí do Panonie a Římané zkrží pohyb na hranici v horách, pak se bitva odehraje v horách. A nezáleží na tom, že obě HPZ jsou zelené. Stejně tak Slované proti Hunům v mokřadech.

Jediné bezpečné cesty pro Huny jsou řeky (zamrzlé nebo odemčené loděmi).

Příklad: Nepřítel shromáždil kolem hráčovy vesnice 7 jednotek. Podfáze začíná vysláním 3 jednotek z jednoho HPZ a 4 jednotky z jiného HPZ s nepřátelskou vesnicí. Hráč má pouze 6 jednotek, 2 u této vesnice a 4 u sousedního HPZ. Hráč ponechá 1 jednotku ve vesnici, vyšle 1 jednotku proti přicházejícím 4 nepřátelským jednotkám a dále vyšle 4 své jednotky na HPZ s nepřátelskou vesnicí. Po první podfázi jsou 3 nepřátelské a 1 hráčova jednotka zamčeny na HPZ s hráčovou vesnicí, poté jsou 4 nepřátelské a 1 hráčova jednotka zamčeny na hranici mezi vesnicemi a 4 hráčovy jednotky se nachází na HPZ s nepřátelskou vesnicí. Nyní nastane POHYB-Ústup a hráč ustoupí se svými 4 jednotkami na HPZ se svou vesnicí. Tím je přidá k uzamčené hranici. V BOJ-Stažení hráč stáhne jednotku do vesnice. Tím ji zachrání před zničením a zároveň oddálí příchod 3 jednotek nepřátelských posíl do bitvy na hranicích (druhé kolo). V bitvě na hranici proti sobě stojí 5 jednotek hráče proti 4 jednotkám nepřítele. Je možné, že po prvním kole bude mít nepřítel (který začal fází pohybu se 7 jednotkami proti 6) díky bonusu za štít 3 ztráty proti 1 hráčově. A ve druhém kole bitvy by čelili 4 proti 4 jednotkám. Pokud by hráč utekl na HPZ se svou vesnicí, měl by najednou k dispozici 5 jednotek a opět štít. To by nebyl špatný výsledek manévrování.

8.2.4 Obklíčení

Pokud jsou před začátkem této podfáze nějaké jednotky v obklíčení, jsou zamčeny (mohou se pohybovat pouze přes loděnice, pokud není také zablokována). Herní pole země však není zamčeno pro útočnicka. Může se rozhodnout, že jej opustí. Tím ukončí obklíčení, a tím i uzamčení Herního pole země pro obránce. Ten pak může stále využívat svou pohybovou kapacitu.

K samotnému obklíčení dojde na konci první podfáze Boj:

- 1) nepřítel nebyl přítomen
- 2) nepřítel se stáhl do osady
- 3) nepřítel byl zničen v bitvě mimo osadu

Příklad: Nepřítel prohrál bitvu proti hráči a jeho druhá armáda, která držela obklíčení města (čímž ho blokovala), je v nebezpečí, že bude odříznuta a bude bojovat proti přesile v příštím kole hry. Nepřítel se rozhodne opustit obklíčení, ale ve městě se nachází jedna jednotka těžké pěchoty, která by mohla armádu chytit a zabránit jí v ústupu (druhý pohyb) a zdržet ji tak, aby ji hlavní armáda hráče dostihla v příštím kole hry. Nepřítel tedy obětuje jednu jednotku, kterou nechá ve městě a se zbytkem armády se přesune pryč. V podfázi BOJ-Stažení hráčova těžká pěchota opustí město v bitvě a zničí jednu jednotku nepřítele. Někdy je třeba něco obětovat, abyste unikli.

8.2.5 Přepadení (opevnění)

Kromě opotřebení existuje pouze jeden způsob, jak ztratit jednotku ve fázi pohybu, a tím je přepadení. Pokud má vesnice postavené opevnění (rozšíření), automaticky útočí na jednotky vstupující na HPZ, kde se nachází (ne pokud je již obklíčena). Konkrétně se jedná o jednu modrou kostku (u města s opevněním pak o dvě modré kostky). Pro větší armády to díky štítům nemusí být problém, pro menší jednotky může být tento jednokolový jednostranný útok zničující. V BOJ-Bitva pak opevnění poskytují také modré kostky jako bonus k bitvě (podpora, 9.3.5). Samotná vesnice ani město nemají žádnou z předchozích schopností.

Příklad: Jednotka těžké pěchoty se přesune, aby vyplenila a zablokovala nepřátelskou vesnici s opevněním. Opevnění však provede přepad (jednostranný útok modrými kostkami za jedno kolo), když jednotka vstoupí na HPZ. Nepřítel hodí dva meče a těžká pěchota je zničena.

8.3 POHYB - Speciální (viz 13.2)

8.4 POHYB - Stáda (viz 12.2)

8.5 POHYB - Ústup

V této podfázi mohou hráči **pohybovat pouze jednotkami, které nejsou uzamčeny** (8.2.2 a 8.5.1). Každá jednotka může využít maximálně 1 pohyb (2 v kombinaci s loděmi), pokud se jedná o povolený pohyb.

8.5.1 Uzamčené herní pole

Herní pole je považováno za uzamčené, pokud jsou před začátkem podfáze a po celý zbytek podfáze přítomny jednotky nekoaličních hráčů. K uzamčení (8.2.2) tedy dochází v předchozí podfázi. A během podfáze může být zrušeno pouze v případě, že útočník opustí obklíčení (8.2.4) nebo z diplomatických důvodů (7.2 a 7.3).

8.5.2 Povolené pohyby - ústup:

1) do HPZ s dokončenou osadou

Každá jednotka nebo loď se může přesunout na sousední herní pole s vlastní nebo koaliční osadou. Osada musí být dokončená, nikoliv ve výstavbě. Každá loď se může přemístit na sousední herní pole s loděnicí.

2) na loď

Každá jednotka se může přesunout na sousední neuzamčené herní pole moře s vlastní přepravní lodí.

Příklad: Po vyplenění dvou HPZ v posledním kole opustí jednotky ve spěchu ostrov. Nejprve se nalodí na dopravní loď v POHYB-Jednotky. Loď se přesune z jednoho HPM do druhého. V POHYB-Ústup pak loď ustoupí i s posádkou na HPZ s loděnicí a jednotky s nevyčerpanou kapacitou pohybu pokračují v přesunu na sousední HPZ s městem. Jednotky se přesunuly o čtyři herní pole v průběhu jednoho herního kola.

8.5.3 Zvláštní případy v POHYB-Ústup:

1) Těžká pěchota se v podfázi POHYB-Ústup nemůže aktivně pohybovat (pouze pasivně lodí).

2) Jezdeckto může provádět volný pohyb (jízda).

3) Válečné lodě mohou provádět volný pohyb (pokud jsou na HPM). **Vikingové také, pokud jsou na řekách.**

4) Jednotky s nevyčerpanou kapacitou pohybu mohou tuto kapacitu využít v POHYB-Ústup na pohyb na hranici (pro zastavení (překřížení) útočně se pohybujících jednotek na hranici v podfázi POHYB-Ústup - např. jezdeckto).

Příklad: Jednotky lehké pěchoty využijí pohybovou kapacitu k přesunu k hranicím v rámci HPZ a zastaví tam přicházející jezdeckto. Tato hranice, na rozdíl od HPZ jako celku, navíc leží v horách, kde má jezdeckto pouze 1 život a slabší útok.

8.6 POHYB - Opotřebení

K tomu může dojít kdykoli během fáze pohybu. Hod se provede okamžitě. Pro každý typ opotřebení se provádí maximálně jeden hod na jednotku v každém herním kole. Každá jednotka vystavená opotřebení hodí hnědou. Pokud padne určité číslo, je jednotka zničena. Opakované hody jsou možné podle kapitoly 9.7.1.

8.6.1 Některé trvale neutrální HPZ

Barbaři - herní pole na mapě Italia, kam lze vstoupit s jednotkami za cenu hodu na opotřebení. 6 = zničena.

Poušť - herní pole na mapě Orient, kam lze vstoupit s jednotkami za cenu hodu na opotřebení. 5, 6 = zničena.

Pouštní stezky - herní pole na mapě Orient, kam můžete vstoupit s jednotkami za cenu hodu 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 lodi (13.3) Zvláštní pravidla pohybu (14.3)

Příklad 1: Hráčova elitní válečná loď začíná na rozbořeném 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 vyloďením na elitní lehkou pěchotu a LZ prázdných válečných lodí), aby obešla pobřežní opevnění nepřítel. 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 vši smůlou.

Rozšířený příklad hry:

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

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 Přede hry (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.

9.0 BOJ

Tato fáze zahrnuje konfliktní část hry.

První podfáze: Stažení, Bitva

Druhá podfáze: Obléhání

Třetí podfáze: Plenění

První dvě podfáze se vynechávají v každém herním kole, kdy na herním poli (nebo na hranici) není více než jeden hráč.

9.1 Klíčové pojmy ve fázi Boj

HPZ = herní pole země (6.2)

HPM = herní pole moře (6.3)

SOO (9.8) = stupeň obrany osady (1-5);

každý jeden SOO = 5 štítů a 1 modrá kostka při obléhání

osada = budova na HPZ s SOO (10.3.2.1)

loděnice = rozšíření osady a její spojení s jedním nebo dvěma

HPM (10.3.2.2)

obklíčení = nepřítel kontroluje HPZ, ale ne osadu na něm;

předpoklad pro obléhání

úplné obklíčení = nepřítel kontroluje všechna spojení z osady

(HPZ, HPM); předpoklad pro vyhladovění (9.4.5)

bitva (9.3) = střet jednotek v prostředí s 0 SOO

obléhání (9.4) = útok na osadu (a SOO)

opevnění (9.9) = budova zvyšující SOO o 1, zajišťující podporu do

bitev a vedení přepadů

jednotka = vojenská jednotka s vlastními statistikami

statistiky (9.12) = standardní útok, standardní životy

útok = ničivá síla vytvářená během boje; skládá se ze standardního

útoků a bonusů

život = obranná síla jednotky, která ji chrání před zničením

kostka = nástroj pro určení velikosti útoku

štít = obranná síla vepředu

zkušenosti (9.7) = atribut jednotky ovlivňující její statistiky

terén (9.11) = prostředí ovlivňující statistiky jednotek a osad

bonus (9.6) = okolnosti ovlivňující statistiky jednotek jsou předem známé

pozice (9.10) = tři stupně (vepředu, standardní, vzadu) určující

pořadí ničení jednotek v armádě

9.2 BOJ - Stažení

V rámci jednoho herního pole země je možné se před bitvou stáhnout do osady. Osada nesmí být již obklíčena z předchozího kola (pokud ano, je nutné se do ní probít přes bitvu). Stažení má za následek obklíčení osady. Obklíčené jednotky mohou pouze v této podfázi vyjít na herní pole země.

Příklad: 6 nepřátelských jednotek lehké pěchoty vstoupilo na hráčovo herní pole země s městem. Hráč tam ustoupil pouze se 2 jednotkami lehké pěchoty. Hráč by v bitvě neměl šanci, proto je stáhne dovnitř do města. Město je obklíčeno. Obránce nemůže koupit nové jednotky, ale může vylepšit 2 stávající nebo poslat posily z vnějšku. I když útočník některé jednotky vylepší na obléhací stroje, bez posil se mu nevyplatí útočit.

9.3 BOJ - Bitva

Jednotky nepřátelských hráčů, které se nacházejí na stejném herním poli (nebo hranici), bojují proti sobě. Existují tři typy bitev: na poli, na moři a na hranici.

9.3.1 Tři pozice v boji

Nejprve musí být zničeny všechny cíle vepředu, poté standardní a teprve potom vzadu.

Vepředu (štíty, rekruti) - Útočník si vybírá ztráty.

Standardní (normální jednotky) - Útočník si vybírá ztráty.

Vzadu (zkušené jednotky, jednotky veteránů, elitní jednotky, přepravní lodě, obléhací stroje, rozestavená budova)

- Obránce si vybírá ztráty.

9.3.2 Bitva v poli

Bitva se odehrává v bitevních kolech. Nejprve určete terén bitvy (6.2.1). To může ovlivnit statistiky jednotek. Viz tabulka v dolní části stránky. Poté každý hráč obdrží kostky odpovídající jeho zúčastněným jednotkám a bonusům (9.3.6).

Včetně startovních bonusů, morálky a velitelů).

Každý hráč hodí svými kostkami. Přičtete / odečtete bonusové

meče. Každé tři prázdné kostky nahradíte jedním mečem.

Spočítejte celkový počet mečů každého hráče. Každý hráč pak

použije své meče proti první pozici soupeře - vepředu (štíty,

rekruti). Každý meč vyřadí jeden štít nebo jeden život. Ztráty si

vybírá útočník. Následuje standardní pozice a i zde si ztráty vybírá

vybírat obránce. Vyřazeny jsou pouze jednotky, které ztratí

všechny životy. Všechny zbývající meče, které nelze použít,

mohou být v poměru 2:1 převedeny na štíty v tomto bojovém kole

nebo na meče v příštím bojovém kole. Jednotkám, které přežijí, se

obnoví plný počet životů. Po každém bitevním kole je možné utéct

(9.3) nebo nabídnout vazalství / tribut. Bitva probíhá tolik

bitevních kol, dokud na herním poli zbývá více hráčů. Tedy do té

doby, než druhá strana utече nebo je zničena. Případně dokud není

vyhlášeno příměří.

Zvláštní případy bitvy v poli:

1) Nedokončená budova na herním poli země: Jednotky, které staví, mohou stavbu opustit před bitvou (v tomto kole neotočí značku stavby), nebo mohou bojovat ze staveniště. Bitvy se však účastní pouze menší polovina z nich, ale jsou vzadu. Pokud na stavbě nezůstane žádná jednotka, je označena žetonem "prázdné staveniště". Nedokončenou prázdnou stavbu může převzít a dokončit jiný hráč.

2) Pokud hráč požádá o desku bitvy: Je možné odehrát bitvu na desce bitvy. Nabízí větší kontrolu nad průběhem bitvy, ale její odehrání zabere více času (14.9).

9.3.3 Námořní bitva

V prvním kole námořní bitvy bojují pouze lodě. Pokud je potopena přepravní loď, jsou ztraceny i přepravované jednotky. Počínaje druhým kolem námořní bitvy bojují i přepravované jednotky - vepředu.

	standardní pozemní jednotky				standardní námořní jednotky		speciální jednotky		
JEDNOTKY	lehká pěchota (základní jednotka)	těžká pěchota	obléhací stroje vzadu	jezdeckvo	přepravní lodě vzadu	válečné lodě	žoldnéři Žádný výevik. Mimo limit kostiček.	korzáři Žádný výevik. Mimo limit kostiček.	váleční sloni Mimo limit kostiček. Žádné zkušenosti.
limit 20 kostiček na hru na hráče									
standardní útok	bílá kostka	červená kostka	--	červená kostka	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka	4 bílé kostky	2 červené kostky
standardní životy	1	2	1	2	1	2	2	3	3
útok v horách, mokřadech, na lodích a při obléhání	obrácená bílá kostka	modrá kostka	--	modrá kostka	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka	4 bílé kostky	žádné kostky
životy v horách, mokřadech, na lodích	1	1	1	1	1	2	2	3	2
schopnost	může stavět	nepohybuje se aktivně v Ústupu	nepohybují se, - 4 štíty z SOO	umí jízdu a steč	mohou převážet až 3 jednotky	mají volný pohyb v Ústupu	+ startovní bonus cena: -1 A -10 BP	nepohybují se, nekrmí se, neplatí se	umí steč, nikdy nepřehazují

9.3.4 Bitva na hranici

Jednotky uzamčené na hranici (zkřížení pohybů 8.2.3) bojují v prvním kole. Od druhého kola se mohou do boje zapojit všechny jednotky ze dvou sousedních herních polí. Pokud probíhá bitva i na sousedních herních polích, odehrávají se bitvy současně. Pokud jedna z těchto bitev skončí, mohou se jednotky v dalším kole zapojit do druhé bitvy. Vítěz bitvy na hranici se musí rozhodnout, na které herní pole přesune své jednotlivé jednotky po bitvě. Pokud hráč z hranice uteče a je pronásledován druhým hráčem, pokračuje bitva normálně na novém herním poli. Odtud již hráči nemohou utéct.

9.3.5 Zvláštní případy v bitvě

Steč (jezdeckto a váleční sloni): Nepovinné. Pouze v prvním kole bitvy útočí nejprve jízdní jednotky, poté přeživší. Neplatí v horách, mokřadech, na lodích a při obléhání. Štíty proti útoku se zdvojnásobují. Nevyužitý meč z útoku lze přidat k útoku ostatních jednotek v tomto bitevním kole.

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

Obrácená bílá kostka: Meč na bílé kostce znamená prázdný a naopak (prázdný znamená jeden meč).

Jednotky, které zůstanou na staveništi: Vzadu a mají plný počet životů, ale poloviční útok a bonusy (zaokrouhлено dolů).

9.3.6 Bojové bonusy (také násobky)

Nikdy neplatí pro jednotky rekrutů (9.6).

Tři kostky bez meče = 1 meč.

Proti RIVALOVI: 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.

Příklad: Hráč má 6 standardních jednotek lehké pěchoty proti 1 elitní jednotce těžké pěchoty na pláních. Na všech 6 základních a 1 bonusová bílá kostka padne prázdná strana. Za 6 prázdných získává 2 meče. Soupeř po jednom rerollu hodí 2 meče. Hráč má 1 štít, a tak ztrácí 1 jednotku. Protivník má 3 životy, takže do 2. kola bitvy má hráč pouze 1 bonusový meč. Ve 2. bitevním kole hráč hodí 5 bílými kostkami 4 meče a 1 prázdnou. To je celkem 5 mečů. Nepřítel opět hází 2 meče. Hráč použije 2 nevyužitelné meče na druhý štít a zničí 1 jednotku těžké pěchoty bez dalších ztrát.

9.3.7 Útěk z bitvy

Útěk z bitvy je možný před bitvou (v jednom kole bitvy útočí pouze útočník; prchající hráč nemá žádné obranné bonusy) nebo vždy později po skončení kola bitvy.

Hráč nemůže uniknout na herní pole ovládané nepřítelem nebo na herní pole s jinou bitvou.

Hráč může utéct na neutrální/vlastněné herní pole, ale jiný hráč ho tam může následovat a pokračovat v boji (další útěk není možný).

Hráč může bezpečně utéct na kontrolované HP (ale i tak může být zachycen).

Útěk může být zachycen: Nejprve hod'te hnědou kostkou. V závislosti na počtu zachytávajících jednotek se zvyšuje šance na úspěch (6 jednotek se rovná 100% úspěchu). Jezdeckto se počítá jako dvě jednotky. Na moři zachycují pouze lodě. Pokud je útěk zachycen, útočí pouze zachytávající hráč. Prchající hráč nemá žádné obranné bonusy. Přeživším se podaří utéct.

9.3.8 Důsledky bitvy

Hráči získávají vítězné body a body prestiže. Vyřazené standardní jednotky nepřítele zůstávají v držení hráče. Nejprve je umístí na desku hráče a poté je na Nový rok ocení vítěznými body.

Zkušenosti (9.6) se přidělují po skončení fáze Boj v podfázi ZÁZEMÍ-Zkušenosti (10.1).

Rozšířený příklad hry:

9.4 BOJ - Obléhání

Tato podfáze se vztahuje pouze na herní pole země s obklíčenou osadou. Útočník se může rozhodnout, zda bude čekat, nebo zaútočí. Předmětem podfáze je útok na osadu.

Čekání (udržování obklíčení) může mít několik důvodů: blokování hráče; čekání na posily (včetně obléhacích strojů); snaha dobýt osadu bez boje (vyhladovění).

Samotný útok má dvě části: do prolomení obrany (odstranění všech štítů SOO), boj uvnitř osady.

9.4.1 Stupeň obrany osady (SOO)

SOO je bonus pro obránce osady během obléhání (až do prolomení). Jeden stupeň obrany osady se rovná 5 štítům a 1 modré kostce. Pokud je úroveň 0 (neúplná osada), nejedná se o obléhání, ale o bitvu. SOO se pohybuje od 1 do 4 (nebo 5).

Základní SOO:	přidaný SOO:
1 pro vesnici	+1 za opevnění
2 pro město	+1 za HPZ hor (plně hnědé HPZ)
	+1 za HPZ mokřad (plně tyrkysové HPZ)
	+1 za startovní bonus

9.4.2 Obléhací stroje útočnicků

Každá jednotka standardních obléhacích strojů odstraňuje ze SOO 4 štíty namísto hodu kostkou (v závislosti na zkušenostech to může být 3 až 7 štítů).

9.4.3 Prolomení obrany

Útočník musí během svého obléhacího kola prolomit obranu tím, že zničí všechny štíty, přičemž sám nemá žádné bonusy k obraně. Pokud se mu to nepodaří, může se o to pokusit znovu v dalším kole obléhání se všemi štíty obnovenými. Za každé 2 nevyužité meče se přenáší 1 meč do dalšího kola. Obránce útočí spolu s obyvateli osady přímo. Útok může trvat neomezeně dlouho.

Existují dva možné výsledky:

- 1) Útočník útok zruší. Obránce pak může vyrazit ven a okamžitě zahájit bitvu v poli.
- 2) Obrana je prolomena a boj pokračuje dalším bitevním kolem uvnitř osady.
(Pokud má útočník dostatečnou útočnou sílu, může celé obléhání vyhrát v jednom kole obléhání.)

9.4.4 Boj uvnitř

(Nejdříve v kole následujícím po bitevním kole, kde došlo k prolomení obrany) obránce ztrácí bonusy za opevnění (štíty a modré kostky). Útočník naopak získává zpět své obranné bonusy. Bitva pokračuje stejně jako bitva v poli (terén je stále obléhání). Obléhací stroje jsou automaticky degradovány na lehkou pěchotu. Útěk z bitvy je možný pouze nejprve mimo osadu v rámci HPZ a poté mimo toto HPZ (technicky tedy dvojí útěk).

Příklad 1: Vesnice s opevněním v horách = SOO3. Při útoku v obležení má obránce bonus, dokud nedojde k průlomů: 15 štítů, 3 modré kostky.

Útočník má 4 standardní obléhací stroje a 2 standardní jednotky žoldněřů: může odstranit 16 štítů ze SOO a má dvě modré kostky. První kolo obléhání: obránce 2 meče, útočník 2 meče. Útočník nemůže přeměnit 2 meče na 1 štít (obránný bonus). Vesnice je obsazena, útočník přišel o 1 jednotku žoldněřů.

Příklad 2: Pouze vesnice se 2 standardními jednotkami lehké pěchoty = SOO1. Při útoku v obléhání má obránce (2 bílé kostky) bonus, dokud nedojde k průlomů: 5 štítů, 1 modrá kostka. Útočník má 2 elitní jednotky těžké pěchoty. Obléhání 1. kolo: obránce 2 meče, útočník 4 meče. Obránce získá 1 bonusový meč, útočník 2.

Druhé kolo obléhání: obránce 2 meče, útočník 6 mečů. Obrana prolomena, 1 lehká pěchota rovněž zničena. Obléhání 3. kolo: obránce 1 meč, útočník 3 meče. Vesnice je zničena beze ztrát útočníka.

9.4.5 Úspěšný výsledek obléhání

Úspěšné obléhání přináší vysoký počet vítězných bodů (a bodů prestiže). Může nastat několik možných případů:

1) Nebráněná osada (bez jednotek)

Pokud je osada bráněna pouze svými obyvateli, obléhání se skládá pouze z jeho první části (9.4.3). Je-li úspěšné, je osada obsazena a útočník nahradí nepřátelskou destičku osady za svou.

2) Bráněná osada (s jednotkami)

Pokud je osada bráněna jednotkami a útok je přesto úspěšný, je osada zničena a vypleněna, nebo ušetřena a degradována (více 9.5.2).

3) Vyhladovění

Pokud je útok správně načasován (zima), obránce nemusí mít dostatek zlata / komodit na zaplacení / nakrmení všech obránců (jednotek i osady). To může obléhání znatelně usnadnit.

V extrémním případě může osada vyhladovět a je zničena. Útočník má možnost osadu okamžitě nakrmit a automaticky se jí zmocnit bez boje (nahrazení žetonu).

V červeném módu je možné využít dlouhodobého obléhání.

Obránce hází kostkou opotřebeň za každou jednotku a osadu. 6 znamená, že jednotku je třeba nakrmit, nebo je zničena. (14.3)

9.5 BOJ - Plenění

Na konci bojové fáze mohou hráči plenit.

9.5.1 Plenění herního pole země

Každá jednotka může vyplenit herní pole země (HPZ), na kterém se právě nachází (pokud již není vypleněné - červený žeton). Zároveň nelze plenit HPZ s vlastní osadou (i nedokončenou). Vypleněním HPZ (umístíte červený žeton na HPZ) lze získat 1 zlato (ale je nutné propojení s dokončenou neobklíčenou osadou). Vypleněná HPZ nezískávají žádný daňový příjem a nelze zde provádět verbování. Stavby na vypleněném HPZ stojí o 1 zlato více. Vliv na setbu (12.7). Vliv na Prestiž (13.1), Slavnosti (13.7) nebo Startovní bonusy (13.8). Automatické plenění (viz 14.3)

Obnovení vypleněného HPZ:

- 1) postavením vesnice nebo jeho vylepšením na město.
 - 2) okamžitě, když zaplatíte 3 zlata
- Tím se z HPZ odstraní červený žeton.

9.5.2 Plenění po úspěšném obléhání

Pokud je dobytá osada bráněná jednotkami:

- 1) vesnice je zničena a vyrabována za 2 zlata.
- 2) město může být buď vypleněno za 6 zlat a zničeno, nebo ušetřeno.
(= nevypleněno) a degradováno na vlastní vesnici.
- 3) dok nebo opevnění je jednoduše zničeno.
- 4) přístav může být buď vypleněn za 4 zlata a zničen, nebo (pouze pokud je spojen s městem) ušetřen a degradován na vlastní dok.

Příklad 1: Hráč chce postavit vesnici na vypleněném herním poli země. Místo obvyklých 3 zlat musí zaplatit 4 zlata. Po dokončení vesnice je červený žeton odstraněn.

Příklad 2: Hráč je napaden dvěma dalšími hráči. Rozhodne se soustředit své síly na jednoho z nich. Ve vesnici napadené druhým hráčem ponechá pouze jednu jednotku. Vesnice je dobytá, a protože byla bráněna jednotkami, je zničena. Nepřítel získá 2 zlata za vyplenění této vesnice (díky spojení s jeho osadou). Přístav, který byl ve vesnici, nemůže bez osady existovat, a tak je také zničen. Nepřítel z něj získá 4 zlata. V tuto chvíli jsou však pro něj nejdůležitější 4 vítězné body. Nepříteli chybí 3 zlata na platy. Proto vyplení 3 herní pole země.

BOJ - PLENĚNÍ

[●] příjem zlata

každý HPZ +1

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


HPZ mohou plenit pouze jednotky. Bez propojení s DNO žádný příjem.


Plenění rivalova HPZ s osadou: + 4 BP

Plenění jiného HPZ (nikdy ne s vaší osadou): -4 BP

Po úspěšném BOJ-Obléhání:

vesnice  +2

přístav  +4 X +0 → dok

město  +6 X +0 → vesnice

Poražená nebráněná osada je obsazena.

Poražená bráněná osada je zničena a vyplněna.
X degradována.

Poznámka autora: Klíčovou mechanikou je plenění herních polí. Umožňuje efektivně oslabit jiného hráče, aniž by došlo k bitvě. Obvykle se herní pole plenění na frontě (mezi dvěma hráči). Tím se vytvoří území nikoho, které nikdo nemusí držet, což snižuje riziko konfliktu. Je také úžasné, jak některé části mapy s přibývajícím roky doslova chřadnou, což ke konci hry vytváří odlišnou dynamiku.

9.6 Zkušenosti jednotek

Atribut jednotky ovlivňující její statistiky.

V ZÁZEMÍ-Obchod můžete prakticky koupit jednotku lehké pěchoty za 2 zlata (omezeno na herní pole země s osadou) nebo ji naverbovat za 1 zlato (z kontrolovaných nevypleněných herních polí země s propojením na osadu). Zásadní rozdíl je však v úrovni zkušeností. Zoldáky a korzáry lze pouze koupit (také s vyšší zkušeností). Všechny ostatní jednotky získáte okamžitě zaplacením vylepšení (pokud jsou splněny požadavky) ze základní jednotky. Zkušenosti lze získat buď za zlato (výcvik; 10.3.1), ale to vyžaduje čas (10.1), stejně jako například stavění. Nebo lze zkušenosti získat v boji (10.1), ale to může být poměrně riskantní. Zkušenosti se přenášejí s vylepšeními. Další podrobnosti naleznete v tabulce níže:

ZKUŠENOSTI JEDNOTEK 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 Λ nikdy nelze přehazovat (za 4 BP atd.) Λ žádné bonusy

STANDARDNÍ JEDNOTKY (v ZÁZEMÍ-Obchod: bez LŽ pod jednotkou) bez účinku (lze přehodit za 4BP atd.)

ZKUŠENÉ JEDNOTKY (pod jednotku umístěte šedý LŽ) vzadu Λ 1 přehoz zdarma

JEDNOTKY VETERÁNŮ (umístěte černý LŽ pod jednotku) vzadu Λ 1 přehoz zdarma, pak nejlepší výsledek Λ +1 život

ELITNÍ JEDNOTKY (pod jednotku umístěte zlatý LŽ) vzadu Λ 2 přehozy zdarma, pak nejlepší výsledek Λ +1 život Λ jako 2 jednotky pro bonusy a stavění

Obléhací stroje: Rekruti -3 štíty, Standardní -4, Zkušení -5, Veteráni -6, Elitní -7

Příklad 1: 6 jednotek lehké pěchoty se zkušenostmi rekrutů stojí vepředu (mohou být dokonce odstraněny před samotným štítem); nikdy nemohou provést přehoz; stále mají normální statistiky, ale neplatí pro ně žádné bonusy. Pokud tedy bojují v pláních: nemají ani štít (5 jednotek), ani kostku navíc (6 jednotek), ani bonus proti rivalovi (1 meč), a pokud hodí 6 prázdných kostek, je to útok 0 (žádný 1 meč za každé tři prázdné kostky).

























Příklad 2: Hráč vycvičil 2 jednotky lehké pěchoty na úroveň veteránů. Nyní je obě vylepšil na válečné lodě veteránů. To znamená, že jsou v bitvě mimo dosah nepřítel, dokud jsou jednotky vepředu a na standardní pozici. Pokud se jedna z nich dostane do bitvy po boku standardních přepravních lodí proti nepřátelským korzárům, hráč určí, komu budou uděleny ztráty. Pokud korzár hodí 2 meče, může se hráč rozhodnout, že je použije na veteránskou válečnou loď, čímž meče vyřadí (nepříteli zůstane pouze 1 bonusový meč pro další kolo). A pokud korzár hodí 3 meče, může se rozhodnout obětovat přepravní loď (1 život) a zachránit válečnou loď veterána (3 životy). Korzáry nelze cvičit, lze je najmout s koupit s vyšší zkušeností nebo mohou získávat další zkušenosti v boji.

Příklad 3: 3 elitní jednotky lehké pěchoty mají útok 3 bílé kostky, 1 štít (za 5 jednotek) + 1 bílou kostku (6 stejných jednotek) bez možnosti opakování hodu. Původní 3 bílé kostky mají každá dva přehozy, přičemž platí nejlepší hod. Pokud se stavějí, počítají se jako 6 jednotek.

Poznámka autora: Tuto herní mechaniku jsem přidal téměř na konci vývoje hry, a přestože je díky ní hra opět o něco složitější, považuji ji za jednu z nejlepších věcí v celé hře. Funguje a povyšuje všechny ostatní aspekty hry. Dodává bitvám nekonečné nuance. K jednotkám máte najednou mnohem hlubší vztah. Verbování a přehazování kostek je mnohem smysluplnější a přirozenější. Větší koheze jednotek v součinnosti s bonusy a pozicemi dělá bitvy realističtějšími. A relativně vysoké náklady (bojové nebo výcvikové) zachovávají jedinečnost zkušeností mezi jednotkami, což zvyšuje význam hráčů pracujících s touto mechanikou.

9.7 Kostky (D6)

Nástroj pro určení velikosti útoku. Přehled:

hnědá kostka (mimo Boj)						
bílá kostka						
modrá kostka						
červená kostka						

9.7.1 Přehazování hodu kostkou

Nikdy nepřehazují: rekruti, váleční sloni

Žádný přehoz: standardní jednotky (zkušenosti)

1 přehoz zdarma: zkušené jednotky, Chetitě, lepší a brilantní velitelé.

1 přehoz zdarma, pak lepší hod: jednotky veteránů

2 přehozy zdarma, pak lepší hod: elitní jednotky

1 placený přehoz (2 kostky za 4 BP v Boji X 1 hnědá kostka v Opotřebení): všechny jednotky mimo "Nikdy nepřehazují"

2 placené přehozy (2 kostky za 4 BP v Boji X 1 hnědá kostka v Opotřebení): průměrní, lepší a brilantní velitelé

9.8 Ostatní bonusy v Boji

Startovní bonusy (13.8) - lze upravit stávající bonusy

Morálka (14.7) - nahrazuje některé stávající bonusy

Úroveň velení (14.8) - ovlivňuje některé bonusy

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: Umístěte 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 úrovni 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 zkušeností 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 vyplněném herním poli země, červený žeton (=vyplněno) 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.

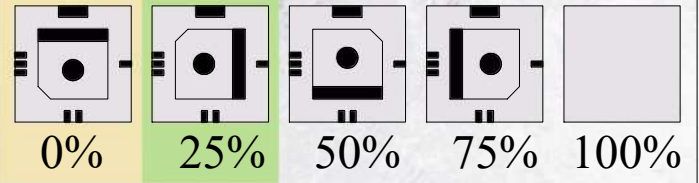
Elitní jednotky se staví jako dvě jednotky (4 elitní jednotky jako 8 jednotek).

Zrychlená výstavba za zlato: postavte o čtvrtinu více = zaplatěte 1/2

nákladů na stavbu ve zlatě, zaokrouhleno nahoru.



2 jednotky LP na staveništi



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).

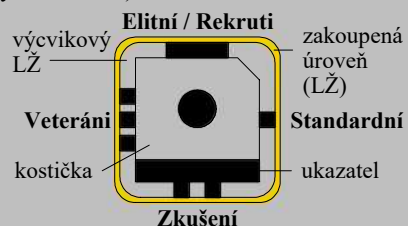
Zlato = univerzální obchodní měna. Každý hráč znázorňuje množství zlata na své desce hráče pomocí žlutého žetonu (3.4.5).

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. Zabíjácí 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 dospodu. 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. Výcvikový LŽ je odstraněn, 4 zlata jsou vrácena.

10.3.2 ZÁZEMÍ - Obchod - budovy

V této části obchodu můžete nakoupit stavební materiál a začít stavět s přítomnými jednotkami lehké pěchoty. V této části obchodu lze také každé herní kolo doplnit stavbu o další jednotky. Na každém herním poli země může být pouze 1 osada, 1 loděnice a 1 opevnění. Kromě toho může být na 1 herním poli země stavěna vždy pouze 1 budova. Každý hráč má na jednu hru omezený počet stavebního materiálu (15 žetonů). Budovy se staví pomocí jednotek lehké pěchoty, které jsou přítomny na herním poli (maximálně 4) v podfázi ZÁZEMÍ-Stavění (10.2). Přístav je vylepšením doku a město je vylepšením vesnice. Druhé město lze vylepšit pouze z vesnice s přístavem. Od žlutého módu musíte kromě zlata platit i body prestiže. Když stavíte na vypleněném HPZ, zaplatíte navíc 1 zlato. **Postup:** V případě, že je město postaveno na místě, kde se nachází, je třeba se obrátit na město: Po zaplacení zlata se na žeton nové budovy umístí jednotky z herního pole země v počátečním stavu natočení (liši se v závislosti na módu).

ZÁZEMÍ - OBCHOD		limit 15 destiček na hru (zbylých 15 destiček je určeno pro diplomaci)	
CENA	BUDOVY	ZETON	ČAS
[●] zlato	[minimální počet jednotek LP]		herní kola (v ZÁZEMÍ-Stavění)
▲ [●] BP			
-3	osada vesnice [2 jednotky]		4 3 2
-5	město [4 jednotky] (vylepšení vesnice)		4 3 2
-2	loděnice dok [1 jednotka]		4 3 2
-4	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 obklíčené 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 zlato. Pouze jedna stavba na HPZ.

Budovy jsou vojenské objekty pod přímou kontrolou vlády.

10.3.2.1 Osada

Osada je vojenský tábor obývaný také civilisty. Jedná se o obranný bod na herním poli země se skladovací kapacitou (obilí) (6.2.2). Lze zde nakoupit jednotky. Je zdrojem daní a slavností.

Vesnice
Vesnice je levná malá osada se základní obranou.

Město
Město je drahá velká osada s pokročilou obranou. Umožňuje vylepšení těžké pěchoty.

10.3.2.3 Loděnice

Loděnice je vojenský objekt pro stavbu lodí a skladování ryb.

Dok
Dok je levná základní loděnice.

Přístav
Přístav umožňuje stavbu válečných lodí. Je zdrojem daní a slavností. Poskytuje lepší ceny obilí a umožňuje obchodovat se stády a s nesousedními hráči.

10.3.2.3 Opevnění
Opevnění je obranná vojenská stavba rozšiřující osadu.

Příklad 1: Hráč plánuje co nejdříve ovládnout moře. Na herním poli země s vesnicí a dokem shromáždil 4 základní jednotky. Nyní zaplatí 4 zlata a umístí všechny 4 jednotky (maximum jsou 4) na žeton přístavní budovy (vylepšení doku), otočený ukazatelem na 50 % (což je výchozí pozice pro bílý mód). Pokud není nucen od stavby předčasně upustit, očekává, že ji dokončí v příštím kole (dvojnásobek minimálního počtu jednotek v ZÁZEMÍ-Stavění otočí o dvě čtvrtiny za kolo).

Příklad 2: Hráč chce stavět město. Shromáždil 3 základní jednotky na pozemním herním poli s vesnicí. Minimální počet jednotek pro zahájení stavby jsou 4 jednotky. Není však problém jednu jednotku koupit. Hráč se rozhodne, že tato jednotka bude spíše v týlu, a tak ji naverbuje za 1 zlato (zkušenost rekrutů). Nyní nakoupí stavební materiál na město za 5 zlata a umístí 4 jednotky na žeton stavby města (vylepšení vesnice). Tato výstavba zabere minimálně 2 herní kola v bílém módu.

10.3.3 ZÁZEMÍ - Obchod - jednotky

Nové jednotky lze získat dvěma způsoby - nákupem nebo verbováním. Verbovat lze pouze základní jednotky (lehká pěchota). Cena je 1 zlato a verbování lze provést z jakéhokoli kontrolovaného nevypleněného herního pole země s propojením na dokončenou neobklíčenou osadu. Taková jednotka má však úroveň zkušeností rekruta (9.6). Nákup jednotek je omezen na herní pole země s dokončenou neobklíčenou osadou (1 jednotka za herní kolo za vesnici, 2 jednotky za herní kolo za město). Za 1 jednotku lehké pěchoty je třeba zaplatit 2 zlata. Taková jednotka má standardní úroveň zkušeností (9.6). Nábory a nákup nelze kombinovat v rámci jednoho herního pole země. Kromě toho lze nakupovat speciální jednotky (žoldnéře, korzáry) také s vyšší zkušeností. Všechny ostatní jednotky lze koupit pouze vylepšením základní jednotky (lehká pěchota). Pro vylepšení je kromě zaplacení zlata důležité také dodržet požadavky a umístění pro daný typ jednotky. Vylepšení obléhacích strojů není omezeno počtem, ale musí existovat propojení s dokončenou neobklíčenou osadou. Standardní jednotky lze také vycvičit a zvýšit tak jejich zkušenosti bez boje. Cena vycvik je 2 zlata za jednotku a úroveň. Vycvik jedné úrovně trvá jedno herní kolo a proces je dokončen v podfázi ZÁZEMÍ - Zkušenosti (10.1). Vylepšené jednotky lze také degradovat na základní jednotku. Pokud je to provedeno u umístění, hráč získá zpět zlato za vylepšení (s výjimkou obléhacích strojů). Pokud jsou lodě vyloďeny během fáze pohybu, jsou označeny jako prázdné pomocí příslušného žetonu (2.1.4) a jednotka je v podstatě degradována na základní jednotku (lehká pěchota). Různé jednotky mají různé vlastnosti, různou sílu útoku a různý počet životů. Kromě štěstí hrají v boji roli také zkušenosti, různé bonusy a ve vyšších módech také prestiž, morálka a úroveň velení. Žádné běžné jednotky nelze prodávat. Pokud není nakrmena/zaplacena, automaticky vyplení herní pole země, na kterém se nachází. Pokud to není možné, odstraní se natrvalo (mimo hru/lidskou sílu). Dobře si prohlédněte tabulku ZÁZEMÍ-Obchod - jednotky. Najdete v ní většinu potřebných informací (strana 24). Každá jednotka má zhruba 500 osob. Pro hru máte k dispozici 20 (standardních) jednotek (jako lidskou sílu na 5 let).

10.3.3.1 Standardní pozemkové jednotky

Existují čtyři standardní jednotky.

Lehká pěchota
(základní jednotka) bílá kostka, 1 život, může stavět. Jedná se o základní jednotku a jedinou jednotku, která může stavět. Lze ji vylepšit na silnější jednotky. Lze ji levně získat při verbování. Obecně je slabá, ale její síla spočívá v počtu nebo v boji v horách a mokřadech.

Těžká pěchota
červená kostka, 2 životy, nepohybuje se aktivně v Ústupu. Vylepšuje se ve městě. Jedná se o silnou jednotku. Je zranitelná v horách, v mokřadech, na lodích a má méně pohybů v kole.

	standardní pozemní jednotky				standardní námořní jednotky		speciální jednotky									
ZÁZEMÍ-OBCHOD JEDNOTKY [●] zlato limit 20 kostiček na hru na hráče * v horách, mokřadech, na lodích a pro útok při obléhání	lehká pěchota (základní jednotka)	těžká pěchota	obléhačí stroje vzadu	jezdecktvo	převážní lodě vzadu	válečné lodě	žoldněři Vyšší zkušenosti si lze koupit. Žádný výevik. Mimo limit kostiček.	korzáři Vyšší zkušenosti si lze koupit. Žádný výevik. Mimo limit kostiček.	váleční sloni Mimo limit kostiček. Žádné zkušenosti.							
požadavek	vesnice	město	vesnice	odstranění stáda koní za až 2 jednotky	dock	přístav	vesnice	dok	být v poušti (Italia), být Elam (Orient)							
umístění	osada	město	obklíčená osada	osada	loděnice	přístav	osada	HPM sousedící s kontrolovaným HP	poušť (Italia), Elam (Orient)							
schopnost	může stavět	nepohybuje se aktivně v Ústupu	nepohybují se, - 4 štíty z SOO	umí jízdu a steč	mohou převážet až 3 jednotky	mají volný pohyb v Ústupu	+ startovní bonus cena: -1 A -10 BP	nepohybují se, nekrmí se, neplatí se	umí steč, nikdy nepřehazují							
nákup (verbování)	-2 (-1)	--	--	--	--	--	-4 A -2 BP	-10 X -16 BP	--							
vylepšením	--	-3	-2	-8 -4	-2	-3	--	--	-6							
degradace mimo umístění	--	0	0	0	vylodění: [●] + [✗]	vylodění: [●] + [✗]	--	--	[●] + [●]							
degradace v umístění	--	+3	0	+4	+2	+3	--	--	+6							
standardní útok (*)	bílá kostka (obrácená bílá kostka)	červená kostka	(modrá kostka)	--	červená kostka	(modrá kostka)	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka	4 bílé kostky	2 červené (žádné kostky)					
standardní životy (*)	1	(1)	2	(1)	1	2	(1)	1	2	2	3	3	(2)			
velikost pro lodě (platy)	1	(1)	1	(1)	--	(1)	2	(2)	--	(1)	2	(1 2)	--	(--)	3	(--)
velikost v krmení	1	1	1	1	1 (+1 obilí)	1	1	2 zлата ročně	--	1 (+2 obilí)						

Jezdecktvo

červená kostka, 2 životy, umí jízdu a steč

Toto vylepšení poskytuje stáda koní (v bílém módu je jen dražší). Jedná se o velmi silnou a pohyblivou (jízda) jednotku. V prvním kole bitvy útočí jako první (steč). Je zranitelná v horách, v mokřadech, na lodích a při obléhání.

Obléhačí stroje

bez útoku, 1 život, nemůže se pohybovat, - 4 štíty z SOO

Lze vylepšit pouze u obklíčené osady. Nebojují v bitvě, ale během obléhání odstraňují 4 štíty. Nemůže se pohybovat a po prolomení opevnění jsou automaticky degradováni na lehkou pěchotu.

10.3.3.2 Standardní námořní jednotky

Existují 2 standardní námořní jednotky získané vylepšením základní jednotky.

Převážní loď

bílá kostka, 1 život, uveze až 3 jednotky

Mohou být umístěny v jakémkoli doku nebo přístavu. Každá z nich může přepravovat až tři další jednotky. Jedná se o slabou jednotku, pokud není chráněna.

Válečné lodě

modrá kostka, 2 životy, volný pohyb v POHYB-Ústupu

Mohou být zakoupeny pouze v přístavu. Jsou to silné a pohyblivé jednotky, které nemohou přepravovat jiné jednotky.

10.3.3.3 Speciální jednotky

Tyto jednotky stojí mimo lidskou sílu (20 kostiček) a se kupují přímo.

Žoldněři

Modré kostky, 2 životy, stojí 2 zlaté ročně, nejsou krmeni.

Žoldněři jsou silnější než základní jednotky, ale jsou spíše pomocnou jednotkou. Místo toho, aby byly krmeny, je jim vyplácen roční plat ve výši 2 zlat. Jako jediná jednotka je stejně silná ve všech terénech.



Váleční sloni

2 červené kostky, 3 životy, umí steč, nikdy nehází znovu.

Tato jednotka je k dispozici pouze na mapách Italia a Orient. Je to velmi silná jednotka na rovinách a je velmi drahá. Nikdy nepřehazuje kostky, nikdy nebere zkušenosti, ale v prvním kole boje útočí jako první.



Korzáři

4 bílé kostky, 3 životy, nemohou se pohybovat, nejsou krmeni, ani placeni.

Tato jednotka je speciální blokační jednotka, která se nepohybuje. Nejsou krmeni, ani placeni a nelze je cvičit. Jsou silní, ale nepředvídatelní.

Vikingové

Tato jednotka je k dispozici pouze pro Vikingy na mapách Vikingové a Taifas. Tyto jednotky jsou normální lodě, které mohou vplout na herní pole země (bez vylodění), pokud k němu přiléhá řeka nebo pokud se jedná o pobřeží, s výjimkou hor. Jedná se o námořní jednotku, která bojuje jako pozemní jednotka. Tato jednotka je vysoce mobilní (flotila = 1 loď).

Příklad 1: Hráč má obklíčenou vesnici a očekává v příštím kole útok, protože nepřítel nakoupil vylepšení pro obléhačí stroj. Jedna vesnice je příliš daleko, druhá je obklíčená, takže může koupit pouze jednu jednotku. Koupí tedy 1 žoldněře a dále naverbuje 3 jednotky lehké pěchoty. Ti nepřinášejí bonusy, ale mají účinnou sílu. Celkem zaplatí 7 zlat.

Příklad 2: Hráč dokončil město. Nyní může vylepšit jednotky lehké pěchoty na jednotky těžké pěchoty. Může však vylepšit pouze 2 ze 4 přítomných jednotek, protože město má limit na vylepšení 2 jednotky za kolo (6.5). Shromáždí velkou armádu těžké pěchoty tedy bude stát hodně zlata a také to nějakou dobu potrvá. Hráč zaplatí 6 zlat.

10.3.4 ZÁZEMÍ - Obchod - Komodity

Další podrobnosti viz kapitola 12.4.

10.3.5 ZÁZEMÍ - Obchod - Diplomacie

Výkupné (7.3), nákup dalších rivalů (7.4) a poskytnutí pomoci (7.5) lze provádět výhradně v dílčí fázi ZÁZEMÍ-Obchod.

10.4 ZÁZEMÍ - Platy

V této podfázi se vyplácejí platy žoldněřům, s výjimkou těch, kteří byli zakoupeni v tomto kole hry.

V bílém a zeleném módu činí plat 2 zlata za jednotku žoldněřů ve 4. kole. Ve žlutém módu je to 1 zlato za jednotku ve 3. a 6. herním kole a v červeném módu je to 1 zlato za jednotku ve 4. a 8. herním kole. V každém z módů jsou to celkem 2 zlata za rok.

V bílém módu je tato podfáze označena jako speciální fáze. Netýká se to jen žoldněřů, ale i ostatních typů jednotek (také se jim vyplácejí platy místo krmení). Viz 11.2.

10.5 ZÁZEMÍ - Rybolov (12.3, 13.5 a 14.2)

11.0 SPECIÁLNÍ FÁZE

Jednou ze čtyř fází herního kola (kromě pravidelných fází POHYB, BOJ a ZÁZEMÍ) je speciální fáze. Má barevné pozadí odpovídající barvě období, které jí předchází nebo následuje. V rámci jedné speciální fáze se může vyskytnout více než jedna speciální fáze, pokud je to uvedeno na přehledové desce hry pro daný mód. Každá speciální fáze se vyskytuje pouze jednou za rok.

S výjimkou Bílého módu, kde se speciální fáze Daně vyskytuje třikrát ročně.

11.1 Daně

Jako vládce frakce vybíráte daně, takže se jedná o příjem ve zlatě. Zlato vyděláváte vybíráním daní z dokončených neobklíčených osad (vesnice: +1 zlato, město: +3 zlata) a z dokončeného neblokovaného přístavu (+2 zlata).

Kromě toho se vybírají daně ve výši +1/2 zlata z každého herního pole země (včetně herních polí země s osadami), které splňuje všechny následující podmínky:

- 1) Herní pole země nesmí být vyplněno.
- 2) Herní pole země musí mít propojení s dokončenou neobklíčenou osadou.
- 3) Herní pole země musí být kontrolováno (musí mít přítomnou jednotku nebo dokončenou neobklíčenou osadu).

DN vesnice		DN přístav		DN město	
	+1		+2		+3
každé HPZ +1/2 (zaokrouhleno dolů)					
podmínka: propojení s DN osadou Λ s jednotkou/osadou					

DANĚ
[●] příjem zlata

Příklad 1: Hráč má všechny jednotky ve 3 obklíčených vesnicích. V jedné z nich má nedokončený přístav. V tomto případě je jeho daňový příjem 0 zlatých. V takové chvíli je však velmi levně zaplatit výkupné (potenciální daňový příjem; minimálně 1 zlato).

Příklad 2: Hráč má 3 vesnice, z nichž jedna je obklíčená, ale má nezablokovaný přístav. Kromě toho ovládá 8 herních polí země, ale 3 z nich jsou vyplněná. Nepočítaje herní pole země obklíčené vesnice, které ovládá nepřítel. Jeho daňový příjem činí 6 zlata ($2*1 + 1*2 + 5*1/2$; zaokrouhleno dolů). Pokud by byl přístav zablokovaný, daňový příjem by činil pouze 4 zlata ($2*1 + 5*1/2$; zaokrouhleno dolů).

Příklad 3: Hráč má 1 město a 2 vesnice (všechny osady jsou na vyplněných herních polích země, ale nejsou obklíčené). Kromě toho ovládá další 3 ostrovní herní pole země, ale ta nejsou v současné době propojena s osadami. Dále vlastní 4 herní pole země (která jsou propojena s osadou) v horách, kde má svá stáda. Jeho daňový příjem činí 5 zlatých. ($1*3 + 2*1 + 0$). Přestože ovládá/vlastní 10 políček Land Game Fields, nemá z nich žádné zlato.

Příklad 4: Hráč má 2 města, 3 přístavy a 5 vesnic. Hráč také ovládá 8 herních polí země. Jeho celkový příjem z daní je 21 zlata ($2*3 + 3*2 + 5*1 + 8*1/2$). Přestože splnil jeden menší cíl, není schopen dosáhnout ostatních (na jeho ostrově již nejsou žádná herní pole země; při ovládnutí ostrova přišel o lidskou sílu a také vyčerpal své stavební kapacity). Bez nových jednotek nemůže postavit dostatek lodí a bez lodí se žoldáci nemohou dostat z ostrova. Prakticky nyní může vyhrát pouze prostřednictvím diplomacie.

11.2 Platy

Jako vládce frakce vyplácíte platy, takže se jedná o platbu ve zlatě. Tato zvláštní fáze existuje pouze v bílém módu.

Všechny jednotky a všechny dokončené osady musí být zaplacené. Osady a jednotky jsou trvale odstraněny ze hry (žoldníci dočasně), pokud:

- 1) nejsou zaplacené.
- 2) Nemají žádné spojení s dokončenou osadou.

Každé jezdeckvo, každé město a každý žoldník se platí 2 zlato. Za každou další jednotku nebo vesnici se platí 1 zlato.

Jednotkám a osadám se platí dvojnásobek, pokud jsou zcela obklíčené (obklíčená osada a blokováná loděnice).

Více informací naleznete v tabulce ZÁZEMÍ - Obchod - Jednotky (10.3.3, strana 24).

V případě obklíčení musí nejprve zaplatit útočník a teprve pokud obklíčení trvá, platí dvojnásobek obránce. Pokud by během obklíčení měla být ztracena osada, může za ni útočník zaplatit jako za vlastní osadu (přejde tedy automaticky na jeho stranu).

PLATY

[●] výdej zlata

Jezdeckvo	-2
DN město	-2
Žoldníci	-2
ostatní jednotky	-1
DN vesnice	-1

pouze pro Rychlý mód:

Dvojnásobek ceny se platí za obklíčenou jednotku nebo osadu.

Jednotka bez propojení (PP) k DNO musí být rozpuštěna.

Příklad 1: Hráč má 6 vesnic, 1 město, 8 jednotek lehké pěchoty, 3 přepravní lodě, 1 obléhací stroj, 2 žoldníře a 1 jezdeckvo. Vše je propojeno s osadami, ale hráč má pouze 22 zlata. Celkem by měl zaplatit 26 zlata (osady: 8 zlata; ostatní jednotky: 12 zlata; drahé jednotky 6 zlata). Protože potřebuje lodě a žoldníře, trvale odstraní 4 jednotky lehké pěchoty a zaplatí 22 zlata.

Příklad 2: Hráč má 2 vesnice se 4 jednotkami lehké pěchoty, 1 jednotku lehké pěchoty mimo spojení a pak 1 zcela obklíčenou vesnici s posádkou 3 jednotek lehké pěchoty. Protože má pouze 12 zlata a celkové náklady jsou 14 zlata, rozhodne se trvale odstranit 1 obklíčenou jednotku. Každopádně také přijde o jednotku bez spojení.

11.2.1 Platy jako pravidelná podfáze

ZÁZEMÍ-Platy (označené bílým textem) se vyskytují ve všech módech s výjimkou bílého módu. V Zeleném módu se vyskytují jednou ročně (pouze žoldníci dostávají plat 2 zlata). Ve Žlutém a Červeném módu se tato podfáze vyskytuje dvakrát ročně (v každém z nich je pouze Žoldníkům vyplácen plat ve výši 1 zlato). A namísto speciální fáze Platy se vyskytuje speciální fáze Krmení (kdy jsou namísto platů krmeny všechny osady a ostatní jednotky kromě žoldníků). Viz kapitola 10.4.

11.3 Speciální fáze v zeleném módu

Mlád'ata, setba, úroda, sklizeň a krmení.

Pro více detailů se podívejte na 12.6 - 12.10.

11.4 Speciální fáze ve žlutém módu

Nový rok a slavnosti.

Pro více detailů se podívejte na 13.6 - 13.7.

11.5 Speciální fáze v červeném módu

Počasi (úroda) a počasi (zima).

Pro více detailů se podívejte na 14.5 - 14.6

12.0 ZELENÝ MÓD

Zelený mód je základní hra. Přesto doporučuji začít s bílým módem.

12.1 Zemědělské body

Doplnění kapitoly 5.2.1

40 zemědělských bodů (ZB) pro menší cíl Moci.

1 uskladněné obilí: 1 ZB

2 ryby: 1 ZB

1 stádo ovcí: 2 ZB

1 stádo prasat: 4 ZB

1 stádo krav: 6 ZB

1 stádo koní: 4 ZB

(Poznámka: Vítězná kontrolní podmínka vyžaduje, aby byla všechna sídla nakrmena. ZB použité na menší cíl k tomu nelze použít.)

Příklad:

Hráč má 6 stád ovcí a 3 stáda krav. Má uskladněno 8 obilí a 4 ryby.
 $6 \cdot 2 + 3 \cdot 6 + 8 \cdot 1 + 4 \cdot 1/2 = 12 + 18 + 8 + 2 = 40$

Splňuje tak menší cíl, takže může vyhlásit vítězství. Zatím však nesplňuje podmínku vítězné kontroly. Má však ještě 1 herní kolo na to, aby to napravil.

12.2 POHYB - Stád

Doplněk ke kapitole 8.3

Přichází na konci druhé podfáze. **Komodity (stáda, obilí a ryby) na odemčených herních polích země se mohou pohybovat v rámci propojených polí** (= nejen na sousední).

Komodity se nemohou pohybovat z uzamčených herních polí země, ale mohou skončit na uzamčeném herním poli země. Pokud se komodita pohybuje přes herní pole moře, musí skončit na pobřeží (herním poli země). Pokud chce vstoupit do obklíčené osady, musí vstoupit přes neuzamčené herního pole moře a loděnici. Komodity nikdy nemění vlastníka (a nemohou být zničeny) během fáze POHYB, ale po fázi BOJ. Zdálnivě ukradená stáda lze tedy přesunout až v následujícím herním kole. Lze je zničit v BOJ-Plenění a prodat během ZÁZEMÍ-Obchod.

(Poznámka: Za ukradené zboží prodané/zničené ve stejném herním kole se nezískávají žádné vítězné body.)

Příklad:

Hráč má dvě stáda prasat. Když se po sklizni uvolní herní pole země, chtěl by stáda přesunout více do bezpečí. Na jedno z herních polí země vstoupila nepřátelská jednotka. Toto herní pole země je uzamčeno a stádo jej nemůže opustit (může se pouze stáhnout do osady v rámci herního pole země). Hráč přesune druhé stádo celkem o 4 políčka pozemní hry na druhý konec své říše. V blízkosti prvního stáda nemá žádné volné jednotky. Nepřátelský hráč stádo nevlastní, a proto s ním v tomto tahu nemůže hýbat. Vlastnictví stáda se změní na konci fáze BOJ. Pokud jej nepřátelský hráč v tomto herním kole neprodá, získává za tuto krádež 1 vítězný bod (naš hráč ztrácí 1 vítězný bod).

12.3 ZÁZEMÍ - Rybolov

Doplněk ke kapitole 10.5

V této podfázi se ryby produkují z herních polí moře ovládaných hráčem. Ryby jsou označeny červeným osmiúhelníkem.

V zeleném módu jsou všechna moře klidná, takže hráči automaticky získávají 1 rybu na každé herním poli moře. Musí být uloženy v propojené loděnici (až 2 ryby v doku; až 4 ryby v přístavu).

(více pro žlutý a červený mód v kapitole 13.5)

Příklad:

Hráč má čtyři jednotky lodí. Jednu v doku. Dvě na stejném herním poli moře. Jednu na jiném vzdáleném (nepropojeném) herním poli moře. Když nastane podfáze ZÁZEMÍ-Rybolov, získá 1 rybu z herního pole moře se dvěma loděmi. Tento červený žeton (rybu) umístí na budovu propojeného doku. Druhý žeton by získal ze vzdáleného herního pole, ale kvůli chybějícímu spojení nezíská nic.

12.4 ZÁZEMÍ - Obchod - komodity

Doplněk ke kapitole 10.3.4

ZÁZEMÍ OBCHOD KOMODITY [●] zlato	BEZ PŘÍSTAVU		S PŘÍSTAVEM	
	NÁKUP	PRODEJ	NÁKUP	PRODEJ
ovce 	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

Příklad 1:

Jaro. Hráč bez přístavu potřebuje zlato na jednotky. Porazí stádo prasat a prodá získaných 5 kusů masa. Cena 1 masa je nyní 1/2 zlata, takže přidá 1 obilí a získá celkem 3 zlata.

Příklad 2:

Léto. Hráč s blokovaným přístavem potřebuje prodat obilí, aby uvolnil místo pro sklizeň. Protože je přístav zablokován, nemůže ho použít, takže musí prodat 8 obilí za 4 zlata.

Příklad 3:

Podzim. Hráč s přístavem řekne, že chce koupit druhé stádo prasat. Nemá dostatek peněz a zároveň jeho soused, který nemá přístav, potřebuje zlato na žold. Soused prodá hráči 5 obilí za 4 zlata. Hráč pak prodá 5 obilí přes přístav za 5 zlata. Hráč prodá stádo ovcí, stádo prasat, další 1 obilí a 2 ryby za celkem 10 zlata. Nyní koupí stádo koní za 7 zlata a ihned povýší dvě jednotky na jezdecko za 8 zlata. Nyní před krmením, kdy všichni šetří, je připraven zaútočit s velmi silnými jednotkami a věří, že se mu toto oslabení vlastní ekonomiky vyplatí.

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 odblokováný přístav).

Se stády nelze na trhu obchodovat, dokud hráč nemá přístav (dokončený a odblokováný). 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 vybitá 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

Doplňek 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 hodte 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

Doplňek 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

Doplňek 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.

12.9 Sklizeň

Doplňěk ke kapitole 11.3

Můžete sklízet zaseté obilí z vlastněného/kontrolovaného herního pole země do propojené dokončené neobklíčené osady, pokud máte kapacitu na jeho uskladnění (vesnice má kapacitu 5 obilí; město má kapacitu 10 obilí; žeton opevnění zvyšuje kapacitu o 1 obilí). V opačném případě je obilí ztraceno. Pokud jste sklídili alespoň jedno cizí obilí (zaseté jiným hráčem), získáte 1 vítězný bod za každé herní pole země, ze kterého obilí pochází.

Příklad:

Hráč vlastní/kontroluje 6 herních polí země se zasetým obilím. Dvě z nich jsou zasetá někým jiným a jedno není propojeno s osadou. Hráč sklídí obilí z 5 propojených herních polí země do tří vesnic a odebere jedno přebytečné obilí. Z nepropojeného herního pole země odstraní všechny tři žetony obilí. Kromě toho, že získá 15 žetonů obilí, přidá také celkem 1 vítězný bod (+2 VB za ukradené obilí; -1 VB za ztracené obilí z nespojeného Pozemkového herního pole).

12.10 Krmení

Doplňěk ke kapitole 11.3

KRMENÍ (je potřeba PP), m = maso

Všechna stáda musí být nakrmena (X poražena). Poté musí být nakrmeny všechny jednotky a osady (X zničeny). Nenakrmené a obklíčené osady se automaticky vzdávají útočníkovi.

$$1 \text{ ovce} : \text{X} = 2m \text{ X} \text{ X} = 3m$$

$$1 \text{ prasátko} : \text{X} = 3m \text{ X} \text{ X} = 5m$$

$$1 \text{ koně} : \text{X} = 4m \text{ X} \text{ X} = 7m$$

$$1 \text{ kůň} : \text{X} \text{ X} = 5m$$

1 jednotka nebo 1 vesnice:
-1 X -2 X -1m X zničena

1 nepoužitá maso = 1 zlato

1 město se chová jako 2 jednotky

Jezdeckvo = 1 + 1 obilí, váleční sloni = 1 + 2 obilí

1) Hráči se rozhodnou, zda stáda zredukuje na minimální životaschopný počet, nebo je nechají zcela vybit. V prvním případě je nutné krmit je obilím a přitom získat omezený počet masa. Ve druhém případě se obilí ušetří a získá se větší množství masa. V důsledku toho je ztraceno celé stádo. Podívejte se do tabulky krmení, kde jsou uvedena potřebná množství obilí a množství vyprodukovaného masa.

2) Ve druhé části Krmení je nutné krmit rybami / obilím / masem všechny dokončené osady a jednotky (kromě žoldnéřů, které je třeba krmit pouze při obklíčení). V opačném případě jsou nenakrmené osady a jednotky ztraceny a odstraněny ze hry (a majitel ztrácí vítězné body za ztracenou osadu).

Je vyžadováno propojení mezi zdrojem a uživatelem. Přebytečné maso lze prodat. Nekrmené a obklíčené osady se vzdávají útočníkovi, pokud je nakrmí. V obklíčení musí útočník krmit jako první (pokud nenakrmí a obklíčení pomine, obklíčení se na obránce nevztahuje). Nenakrmené jednotky jsou trvale odstraněny ze hry (žoldnéři dočasně). Pokud jednotku nelze nakrmit, automaticky vyplní herní pole země, na kterém se nachází, a tím přežije. Pokud se jí to nepodaří, je odstraněna. Žoldnéři v obklíčení musí být nakrmeni. Pokud nemohou, automaticky se vzdávají útočníkovi, pokud jim útočník zaplatí.

Příklad 1: Hráč vlastní 4 vesnice, 8 jednotek lehké pěchoty a 1 žoldnéře. Z komodit vlastní 15 obilí, 3 stáda ovcí a 2 ryby. Za žoldnéře již zaplatil 2 zlata v ZÁZEMÍ-Platy. Dále se rozhodne nakrmit všechna stáda ovcí. Přejde o 3 obilí a získá 6 kusů masa. Celkem musí odevzdat 12 potravin, takže na jejich krmení použije 6 masa, 2 ryby a dalších 5 obilí. Navíc se rozhodne použít 1 obilí navíc a místo toho prodat 1 maso za 1 zlato. Na konci fáze krmení má tedy hráč 4 vesnice, 8 jednotek lehké pěchoty, 1 žoldnéře, 6 obilí, 3 stáda ovcí, žádné ryby a nakonec jen o 1 zlato méně.

Příklad 2: Hráč má 1 město, 5 vesnic, 12 jednotek (včetně 8 jezdeckých). Má 27 kusů obilí, 3 stáda krav a 6 stád ovcí. Rozhodne se jedno stádo krav vybit a všechna ostatní stáda nakrmit. Jedno stádo krav spotřebuje 3 kusy obilí a poskytne 4 kusy masa. Poražené stádo krav poskytne 7 kusů masa. Jedno stádo ovcí spotřebuje 1 obilí a poskytne 2 masa. První část tedy stojí 12 obilí a poskytuje 27 mas. Ve druhé části potřebuje hráč 17 jídel, z toho 2 obilí (město stojí dvě jídla a jízda stojí jedno jídlo a jedno obilí). Hráč přišel o 1 stádo krav, 14 obilí, ale nakrmil vše ostatní a získal 12 zlata.

Příklad 3: Jedna z hráčových vesnic s opevněním je odříznuta od zbytku říše (je obklíčena a má zablokovaný přístav). Uvnitř je 6 jednotek (včetně 1 žoldnéře) a 1 loď. Uvnitř jsou také pouze 2 obilí a 2 ryby. Situace je zoufalá, a tak se hráč rozhodne opustit osadu se všemi 7 jednotkami (včetně posádky lodí) a způsobit útočníkovi alespoň nějaké škody. Po prvním kole boje se stáhne se 2 jednotkami lehké pěchoty a 1 žoldnéřem. Nyní musí zaplatit žoldnéřům a pak ho zároveň nakrmit, protože je obklíčen. Nenakrmená jednotka je zničena, ale žoldnéři v obklíčení mohou být útočníkem přepaceni. Hráč tedy zaplatí 2 zlata a rozdělí tři jídla mezi vesnici, žoldnéře a 1 jednotku lehké pěchoty. Druhá jednotka je trvale vyřazena ze hry.

Příklad 4: Hráči se již před sklizní podařilo obklíčit vesnici bez obilí s 5 jednotkami lehké pěchoty. Obránci se do fáze krmení nepodařilo obklíčení prolomit a také nemá dostatek zlata na výkupné. Hráč odmítá jakékoliv tributy. Sám je však připojen pouze k jedné vesnici s 5 obilími. Nakrmí svou vesnici a 3 jednotky. Jedno obilí si ponechá a trvale ztratí dvě jednotky. Obránce nemá jak ho nakrmit, a tak se vesnice automaticky rozhodne vzdát, pokud ji útočník nakrmí. Hráč tak učiní s posledním obilím. Vesnice přechází na jeho stranu a získává 4 vítězné body.

Poznámka autora: Pravděpodobně nejsložitější speciální fáze ve hře. A přitom nejdůležitější ze všech. Na jedné straně se hráč snaží mít během roku co nejvíce budov a jednotek, které zlepšují jeho postavení ve hře. Na druhou stranu ve fázi Krmení to vše náhle přiškrtní ekonomiku. Stáda lze sice vybijet, ale v budoucnu budou chybět. Obilí nelze všechno spotřebovat, musí se příští rok opět něco zasít. A pokud je to spočítáno optimálně a pak dojde k útoku na komodity před krmením, může to hráče srazit víc než prohraná bitva (která vlastně v krmení svým způsobem šetří náklady).

Transhumance - viz 14.4

13.0 ŽLUTÝ MÓD

Tento mód rozšiřuje strategické možnosti, a proto jej doporučuji pouze hráčům, kteří jsou zbláhli v zeleném módu.

13.1 Prestiž

Doplnění ke kapitole 5.2.1

Prestiž je věhlas každého národa, který láká jednotlivce z celé mapy. Umožňuje nákup speciálních akcí nebo může být držena za účelem sbírání pasivních bonusů. Získává se pomocí boje, diplomacie nebo slavností. Hráči znázorňují její výši pomocí červených žetonů na desce hráče. Body prestiže (BP) se udělují po skončení bojové fáze, takže je nelze použít ve stejné bitvě, za kterou byly uděleny. (+50 % BP získaných proti rivalovi):

- +2 za zničení jednotky LP
 - +4 za zničení / obsazení loděnice
 - +4 za vyplnění rivalova HPZ s osadou
 - +4 za zničení jiné jednotky (než LP)
 - +8 za zničení / obsazení vesnice
 - +8 za získání vazala
 - +8 za poskytnutí zlata jinému hráči (pomoc)
 - +12 za zničení / dobytí města
- Lze je získat také mírovou cestou při slavnostech.

- Za plnění mimo rivalovo HPZ => -4
 - Za ztrátu 1 VB (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 in bitvě za to, že si útočník vybere 1 cíl zezadu
 - 8 za výběr dalšího rivala
 - 10 za žoldněře (Λ -1 zlato v ZÁZEMÍ-Obchod)
- Toto je povoleno pouze pro určité frakce jako startovní bonus.
- 12 za jednotky, které mohou stavět dvakrát v ZÁZEMÍ-Stavění (1 kolo)
 - 14 za to, že každá jednotka získá kapacitu pohybu v POHYB-Speciální. (1 kolo)
 - 16 za korzáry (v ZÁZEMÍ-Obchod, za 1 jednotku).

Držená prestiž:

- 30+ BP: cena stavby snížena o 1 zlato
 - 50+ BP: zdvojnásobení rychlosti stavění
 - 70+ BP: jeden z malých cílů Moci
- Λ viz Morálka jednotky (14.8)

Poznámka autora: Prestiž je spolu se startovními bonusy hlavním lákadlem originálního (žlutého) módu. Nejdůležitější je, že Prestiž je tak komplexní, že je pro nezkušeného hráče téměř nemožné ji efektivně využívat v kontextu ostatních mechanik. Zkušenému hráči však otevírá zcela nový svět. Extrémní strategie spojené s Prestiží jsou ohromně rozsáhlé. Navíc v kombinaci se samotnými startovními bonusy vznikají zcela unikátní styly hry. Uvedme několik příkladů. Vikingové, stejně jako Hunové, mohou velmi snadno získat Prestiž v boji a také ji v boji utratit, čímž nenechají své protivníky vydechnout. Zvýšení pohyblivosti celé armády může vyrovnat, a možná i překonat, obvyklou výhodu obránce. S korzáry můžete zaminovat moře a díky tomu získat námořní převahu a blokovat přístavy ostatních hráčů. A nakonec třeba hromadění pasivních bonusů k prestiži (což platí o to víc v červeném módu díky morálce jednotek) s cílem dosáhnout menšího cíle 70 BP, ale moci kdykoli nasadit tuto obří zásobu a být tudíž hrozbou bez nákladů. Hry v nižších módech jsou i v současné verzi velmi bohaté a zábavné, ale teprve s Prestiží začíná to správné manévrování, díky kterému je hra celkově lepší po všech stránkách.

13.2 POHYB - Speciální

Doplněk ke kapitole 8.4

V této podfázi mohou hráči provádět **pouze povolené pohyby jednotek z pozemních herních polí, která nejsou uzamčena**. Každá jednotka může využít maximálně 1 pohyb (2 v kombinaci s loděmi), pokud se jedná o povolenou akci. Jedna jednotka nikdy nemůže kombinovat více povolených pohybů.

13.2.1 Povolený pohyb - speciální:

- 1) **Jízda** (= jezdeckvo)
- 2) **Flotila** (= 4 lodě), ale pouze společně (Startovní bonus může ovlivnit velikost flotily.)
- 3) **Přeprava** (= mezi dvěma přístavy)

Jednotka se může pohybovat mezi dvěma přístavy hráče/koalice (celá trasa musí být odblokovaná). Jednotka také nemůže během herního kola vykonat žádný jiný pohyb. Žádné omezení počtu jednotek. Nejsou vyžadovány žádné lodě.
- 4) **Všechny jednotky za 14 BP** (Zdarma pro brilantní velitele.)

Příklad: Vikingská válečná loď (flotila z jedné lodí) provede tři tahy za herní kolo. Stejně jako jezdeckvo je aktivní ve všech třech podfázích fáze POHYB. Jediný způsob, jak je zpomalit, je uzamknout herní pole nebo hranici, kterou překročí.

13.3 Riziko ztroskotání

Doplněk ke kapitole 8.6

Kdykoli se loď nachází na bouřlivém HPM (podzim, zima), hodí hnědou kostkou opotřebením. Pro vyhodnocení použijte tabulku. Špatnou zima v červeném módu (viz 14.6).

RIZIKO ZTROSKOTÁNÍ	JARO, LÉTO	PODZIM	DOBŘÁ ZIMA
klidné HPM	-	-	-
bouřlivé HPM	-		

Příklad: Válečná loď v létě ovládala bouřlivé herní pole moře. V podzimním kole hry se z něj pro jistotu stáhne. Protože však na podzim byla alespoň na okamžik na bouřlivém herním poli moře, musí hodit hnědou kostkou opotřebením. Má smůlu a hodí 6. Jedinou možností je zde použít 4 BP na opakovaný hod. Při druhém hodu padne 4 a loď přežije.

13.4 Přerušení útěku

Doplněk ke kapitole 9.3.7

Útěk do přátelského herního pole země může být zachycen. Nejprve hodte hnědou kostkou. V závislosti na počtu zachytávajících jednotek se zvyšuje šance na úspěch (6 jednotek se rovná 100% úspěchu). Jízda se počítá jako dvě jednotky. Pokud je útěk zachycen, útočí pouze zachytávající hráč.

Příklad: Hráč utíká z bitvy se třemi jednotkami lehké pěchoty. Nepřítel ho pronásleduje s jednou jednotkou jezdeckva. Nepřítel hodí 2, čímž útěk zachytí. V jednokolové bitvě hodí dva meče, což umožní pouze jedné jednotce dosáhnout cílového pole.

13.5 ZÁZEMÍ - Rybolov - úspěšnost

Doplňěk 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

Doplňěk k bodu 11.4



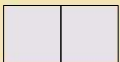
Udělte vítězné body za vyřazené jednotky a budovy za uplynulý rok (na základě hodnoty jednotky v BP). Pokud máte méně než 7 BP, doplňte si prestiž na 7 BP.

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

13.7 Slavnosti

Doplňěk 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 dvojitě: -1 obilí / vesnice,
DN přístav		+2	trojitě: -2 obilí/vesnice, -4 obilí/město
DN město		+3	
každé HPZ		+1/2 (zaokrouhлено 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 žoldnérů: -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 ji (+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 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).

Římané (Britannia):

Nelze verbovat jednotky LP.

Alternativní cena žoldnérů: -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.
<p>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. Plenění mimo domovinu Vikingů (všech Vikingů) nestojí prestiž (-4 BP/HPZ), ale přidává ji (+4 BP/HPZ).</p> <p>Britské ostrovy: Rybaření je vždy úspěšné.</p> <p>Frankové: Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici.</p> <p>Slovani a Baltové: Začínají se 7 jednotkami LP, ale bez přepravních lodí a doku. Jednotky LP lze prodat za +1 zlato.</p>	
Podnebí: mírné a chladné (bílé šrafování) + moře	

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

13.8.3 Mapy z Scharz, Část III

ORIENT	1550 př. n. l.
<p>Egypt: Hráč může postavit 1 město namísto 3 vesnic. Začínají pak bez stáda prasat a pouze se 3 jednotkami LP.</p> <p>Kanaán: Může bezpečně procházet stezkami a pouští.</p> <p>Qatna: Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici.</p> <p>Jamhad: Lodě jsou o 1 zlato levnější.</p> <p>Chetitě: Lehká pěchota může jednou zdarma přehazovat.</p> <p>Egejci: Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2.</p> <p>Mitanni: Za nákup dvou jednotek LP v jednom kole získáte třetí jednotku LP zdarma.</p> <p>Asýrie: Alternativní cena žoldníků: -10 BP Λ -1 zlato. Nelze verbovat jednotky LP.</p> <p>Babylón: Hráč může postavit 1 město namísto 3 vesnic. Začínají pak bez stáda prasat a pouze se 3 jednotkami LP.</p> <p>Elam: Mohou nakupovat Válečné slony.</p> <p>Kassité: Plenění v nížinách +4 BP (místo -4 BP).</p> <p>Churrité: Plně hnědé HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s hnědou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO).</p> <p>Oáza: Oáza je standardní HPZ. Ovládní Oázy umožňuje bezpečný přechod přes stezky.</p> <p>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.</p> <p>Poušť: (trvale neutrální GF = nikdy nebojuje): Hoď hnědou kostkou za každou jednotku. Pokud padne 5 nebo 6, je jednotka zničena.</p>	
Podnebí: subtropické a mírné (bílé šrafování) + moře	
HUNS	373 n. l.
<p>Konstantinopol: HPZ je k dispozici 1 hráči. Místo 3 vesnic umístí 1 město. Začínají bez stáda prasat a se 3 jednotkami LP. Jsou pány Římanů.</p> <p>Římané: Každá vesnice na Dunaji začíná s opevněním. Mohou kdykoli překročit řeku Dunaj. LP lze zakoupit pouze při verbování. Vazal Konstantinopole.</p> <p>Bospor: Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Začněte s žetonem opevnění ve dvou vesnicích.</p> <p>Hunové: Začněte se 2 stády ovcí, 2 stády koní, 3 LP, 3 jednotkami jezdecky, 1 vesnicí, 5 obilími, 7 zlaty a 7 BP. Používá Transhumance (Krmení - červený mód).</p> <p>Alani: Mohou Hunům nabídnout výkupné platné pro celou hru (platí se jednou).</p> <p>Vizigóti: Pokaždé, když Říman koupí žoldníře, získají +2 zlata. Za +4 zlata můžete rozebrat vesnici. LP může překročit neprostupné (černé) hranice v horách.</p> <p>Ostrogóti: Za +4 zlata můžete rozebrat vesnici. K postavení vesnice je potřeba pouze 1 jednotka na 4 kola.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>Plenění: Pro Římany a Konstantinopol: drancování HPZ pravého břehu Dunaje přináší +4 BP. Pro neřímské frakce: plenění levého břehu přináší +4 BP.</p> <p>Ve finální grafice mapy je jižní (namísto severní) část šrafovaná.</p>	
Podnebí: subtropické (bílé šrafování) a mírné + moře	

14.0 ČERVENÝ MÓD

Tento mód je doporučen pouze pro zkušené hráče Scharz.

14.1 Bílé šrafování přes herní pole země

Doplněk ke kapitole 6.2

Bílé šrafování označuje chladnější z obou podnebných oblastí (u Hunů naopak). To hraje důležitou roli v počasí (14.4 a 14.5).

14.2 Vícebarevné herní pole

Hráči si mohou vybrat, zda chtějí umístit své osady na jednotlivé barvy herního pole země (to má vliv na obléhání). Toto není možné později změnit. Města lze stavět pouze na řekách a pobřežích. Loděnice lze stavět také na velkých řekách (Huns) a na řekách s tečkou (prostor pro umístění města, Orient). Rybolov není možný na žádné řece. Bitvy se stále odehrávají na nejurodnější barvě (kromě bitevní desky). Umístění na moři také umožňuje hráči zvolit si jednotlivé barvy herního pole moře.

14.3 Zvláštní pravidla pohybu

Hory a mokřady: Vstup zastaví pohyb jednotky pro aktuální kolo (kromě LP). Mokřady: Lodě mohou vstoupit na HPZ bez vylodění. Jízda a váleční sloni v horách hází hnědou kostkou - opotřebením. 6: jednotka je zničena. Jednotka bez spojení s dokončenou osadou na konci fáze POHYB: automaticky vyplení HPZ X hodí hnědou kostkou - opotřebením. 6: jednotka je zničena. Obklíčené jednotky a osady mimo fázi krmení v tomto kole hodí hnědou kostkou (6: jednotka / osada musí být nakrmena X zničena). Jednotka může přijmout ztrátu určenou pro osadu. Město/jezdeckstvo hází dvakrát, váleční sloni hází třikrát. Když dojde k obklíčení a ani útočník, ani obránce by nemohli zaplatit / nakrmit jednotky / budovy: Nejsou automaticky zničeny obě strany. První musí zaplatit / nakrmit útočník. Pokud je zničen, pak musí zaplatit / nakrmit neobklíčený obránce. Teprve když obránce nemůže zaplatit / nakrmit, je také zničen.

14.4 Transhumance (přehánění za pastvinami)

Doplněk ke kapitole 12.10

Stáda není třeba v zimě krmit, pokud jsou na zeleném HPZ (pro subtropické podnebí) nebo na žlutém HPZ (pro mírné a subtropické podnebí).

14.5 Počasí (úroda)

Hod hnědou kostkou za každé HPZ se zasetým obilím: dobré (za každé zaseté obilí umístíte o 1 více), normální (žádný účinek) nebo špatné (za každé zaseté obilí umístíte o 1 méně).

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

14.6 Počasí (zima)

Hod hnědou kostkou pro podnebnou oblast 1, podnebnou oblast 2 a pro všechna moře:
dobré (není třeba krmit stáda), normální (žádný účinek), špatné (žádný pohyb po zemi, bouře na všech mořích).

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

RIZIKO ZTRO- SKOTÁNÍ	JARO, LÉTO	PODZIM	DOBŘÁ ZIMA	ŠPATNÁ ZIMA
klidné HPM	-	-	-	
bouřlivé HPM	-			

14.7 Morálka jednotek

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 vepředu
VYSOKÁ MORÁLKA (50-69 BP) za 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
VELMI VYSOKÁ MORÁLKA (70+ BP) za každé 3 jednotky (obrana): + 1 štít vepředu proti rivalovi (útok): za každé 3 jednotky: + 1 meč proti nerivalovi (útok): za každé 4 jednotky: + 1 meč

14.8 Úroveň velení

První nákup přímo. Při vylepšení doplatíte rozdíl
Nevyplacené platy: automaticky sníženo 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

14.9 Deska bitvy

Doplnění ke kapitole 9.3.2

Deska bitvy umožňuje snížit náhodnost ve větších bitvách. Deska bitvy se používá, pokud ji vyžaduje alespoň jeden hráč.

Příprava desky bitvy

Hráči přesunou jednotky účastníci se bitvy z mapy a ztrojnásobí jejich počet. V případě chybějících komponent použijte jiné barvy nebo násobitele pro velké armády pod žetony (červený žeton +1, žlutý žeton +3). V tomto měřítku bitvy se 1 jednotka rovná přibližně 160 mužům.

Nejprve zvolte typ terénu pro bitvu. Na jednobarevném herním poli použijte tuto barvu. Na vícebarevném herním poli určete terén pro každou pozici náhodně hodem hnědou kostkou. Herní pole s protilehlými vstupy a herní pole s jezdeckem jsou vždy jedno herní pole. Jednotlivé protilehlé bitevní pozice jsou rovněž jedno herní pole. Celkem je k dispozici pět herních polí. Hod 1-3 se rovná rovinám, 4-6 se rovná horám/mokřinám (označte červeným žetonem). Jezdeckto a váleční sloni jsou vždy umístěni na zvláštním herním poli. Všechny ostatní jednotky jsou umístěny na nástupním herním poli.

Hráči si tajně připraví rozmístění jednotek na třech bitevních pozicích. Použijte jednu pomůcku pro hráče, abyste zakryli pohled na desku druhého hráče. Na každou ze tří bitevních pozic můžete umístit libovolný počet jednotek. Minimální počet jednotek je jedna čtvrtina (zaokrouhleno dolů) jednotek přítomných na vstupním herním poli; maximální počet je do výše limitu herního pole. Vstupní herní pole nemá žádné maximum. Všechny jednotky jsou otočeny značkou na šest hodin, což znamená, že jsou na 50 % své energie.

Útok jezdeckta a válečných slonů

Nejprve určete iniciativu pro tuto bitvu hodem hnědé kostky. Hráč s vyšším číslem hraje jako první. Má možnost poslat každého jednotlivého válečného slona nebo jezdeckto na libovolnou pozici nebo si je ponechat v záloze. Nyní je na řadě druhý hráč.

Hráči se také mohou rozhodnout zaútočit na nepřátelskou jízdu. V tomto případě se jedná o samostatné pole, na které nemají přístup žádné jiné jednotky. Napadené jezdeckto a váleční sloni až do počtu útočících jednotek nemohou změnit svou pozici.

V celé bitvě platí, že útoky jezdeckta a válečných slonů z jejich pohybu (steč) probíhají před vlastní bitvou a takto zničené jednotky nehází kostkami.

Pokud některá jednotka na této pozici tento útok přežije, jsou jezdeckto a váleční sloni na této pozici považováni za zamčené.

Útok pěchoty

Hráč s iniciativou si nyní vybere první bojovou pozici. Do aktivované pozice je možné poslat další jednotky ze záloh (do výše limitu).

Pokud pozice ještě není plná (obě řady), je možné doplnit nepřátelskou pozici vlastními jednotkami.

Následuje klasická polní bitva. Určete bonusy a přiřadte bonusové meče, štíty a kostky.

Po vyřešení ztrácejí jednotky čtvrtinu své energie. V prvním kole tak mají jednotky 25 % energie.

Stejnou strukturu dodržujte i na dalších dvou pozicích. Po jejich vyřešení je první kolo boje ukončeno.

Jednotky, které nebojovaly, získají 25 % energie.

Další kola boje

Bitva pokračuje, dokud není jedna strana prohlášena za vítěze. Ve vzácném případě, kdy oba hráči odmítnou vstoupit na soupeřovu pozici, končí bitva remízou. V takovém případě musí oba hráči ustoupit a ztratit 1VB.

Posily

Pokud do této bitvy vstoupí posily (pro bitvu na hranici je nutné určit jednu bitvu jako hlavní a druhou bitvu hrát standardním způsobem současně), budou umístěny od začátku následujícího kola, kdy skončí jedna ze souběžných bitev (nebo od druhého kola, pokud žádná souběžná bitva není), na pole Posily. Posily mohou vstoupit do bitvy na libovolné pozici.

Energie

Jednotky, které v aktuálním kole nebojují, si doplní čtvrtinu své energie (maximálně 100 %). Pokud jejich energie klesne na 0 (označeno červeným žetonem na jednotce), jednotka nemůže bojovat ani jedno kolo bitvy. Stále však zaujímá pozici a nezapočítává se do bonusů.

Zamčená pozice

Pozice je uzamčena, pokud je na ní přítomna nepřátelská jednotka. Jednotky se v tomto případě nemohou přesunout na jinou pozici. Pokud se pozice v bitvě odemkne, mohou se jednotky v následujícím bitevním kole přesunout na jinou pozici. Odemčené zálohy se přesouvají až poté.

Rotace jednotek

Jednotku z nástupní pozice můžete vyměnit za jednotku z některé z uzamčených pozic. Tato operace stojí obě jednotky 25 % energie.

Prolomení linií

Pokud je pozice odemčena (všechny nepřátelské jednotky jsou pryč), mohou poté jednotky zaútočit na sousední bojovou pozici až na limit tzv. třetí řady. První dvě jsou vyznačeny na hrací desce. Křídla tak mají při prolomení středu maximální kapacitu tří řad. Střed má maximální kapacitu čtyř řad, když jsou prolomeny obě křídla.

Více hráčů na bitevní desce

Hráči se mohou rozmístit na obou vstupních polích. Hráči si vybírají, na koho budou útočit (nikdy nemohou útočit sami na sebe). Jinak platí standardní pravidla bitvy.

Útěk z bitvy

Platí stejná pravidla jako v běžné bitvě. Zachytávat však mohou pouze odemčené jednotky.

Přepočítání jednotek

Po skončení bitvy se všechny jednotky přepočítají zpět na třetinu svého počtu (1 se zaokrouhluje dolů, 2 nahoru) a vrátí se zpět na mapu. Pokračujte ve hře jako obvykle.

POZNÁMKY K NÁVRHU

Scharz je pokusem o to přinést na trh strategickou válečnou hru, která klade velký důraz na ekonomiku, přesněji řečeno na zemědělství. V podstatě tato hra funguje jako skirmish, k čemuž odkazuje i název (v němčině Schar-mützel znamená skirmish). Také Schar (dav) jako měřítko velikosti.

Ted' zpětně bych řekl, že jsem chtěl zkombinovat Hru o trůny s Agricolou na historických mapách a zároveň vytvořit komplexnější Osadníky z Katanu, přenést 25 let staré PC strategie do deskových her, vytvořit strategii, kterou bych chtěl hrát, když jsem byl mladší, která vypadá krásně a má minimalistický a utilitární design.

Slovo skirmish zde znamená konflikt mezi několika frakcemi s podobnými šancemi na vítězství na předem definovaném území. Obvykle se tyto konflikty odehrávají při rozdrobení moci nebo po kolapsu. Z tohoto důvodu bylo z evropských dějin vytipováno několik časových období, která tomuto popisu odpovídají. Tato hra je určena pro 2 až 12 hráčů. To je typické pro počítačové hry, ale pro deskové hry je to problém. Pro každou frakci je geografie zvoleného regionu výchozím bodem, z něhož se odvíjejí logické závěry konfliktu. Všichni víme, jak která konkrétní situace nakonec dopadla, ale zde můžeme pochopit proč, nebo experimentovat a hrát si s alternativní historií. Tato hra je tedy v podstatě sandboxem a zároveň hrou inspirovanou historií. Jak takovou hru udělat, aby předem neztratila zájem těch, kteří mají rádi historické simulace, a zároveň těch, kteří si chtějí jen zahrát hru bez zbytečné složitosti? Hra spojuje dva protichůdné principy, abstrakci a realismus. Vnímání správného poměru mezi nimi může být značně subjektivní. Přináším vám originální hru, která má ambice přimět vás k tomu, abyste chtěli do hloubky objevovat, co nabízí.

Ve hře Scharz se ujmete role vůdce určité frakce v nelehkém období bojů o moc. Nejprve převeďte kontrolu nad určitým územím, na kterém budete mít přímou kontrolu nad několika osadami (abstrakce vojenského tábora). Pro válku budete potřebovat další zdroje, takže budete přirozeně chtít expandovat na neutrální území. Můžete se však zaměřit na kvalitu místo kvantity a získat cenné zdroje pro svoje armády i jinde. Nebo můžete využít toho, že ostatní investují do růstu, a vy naopak můžete investovat přímo do armády s možností ukořistit jejich zdroje. Hra nabízí čtyři úrovně složitosti. V prvním rychlém módu (bílé) je celá ekonomika zredukována na zlato, kterého je dostatek, a tak je možné podniknout spoustu akcí v krátkém čase. Základní mód (zelený) přidává zemědělství. Ten klade důraz na vyvážení vojenských a ekonomických a krátkodobých a dlouhodobých cílů. Zemědělství je také měkký cíl, který sám o sobě nemá žádné obranné schopnosti. Cenné obilí se skladují v osadách, každé herní pole má proměnlivý výnos a stáda zvířat, která jsou klíčová pro zásobování velkých armád, se stahují mimo dosah nepřátel a úrodné půdy. Originální mód (žlutý) přidává prestiž a asymetrické startovní bonusy. Rozšířený mód (červený) přidává detaily, jako je počasí nebo morálka jednotek.

Cílem hry je etablovat se jako národ, a to buď vojenskou, nebo ekonomickou silou (která se snadno promění v tu první). Nejblíže k vítězství má však ten, kdo dokáže balancovat nejvíce na hraně.

Budete stavět budovy a obléhat je. Budete sít a sklízet obilí, ale také plnit a drancovat, abyste ukradli zlato. Budete bojovat v bitvách, které obě strany jen oslabí, a budete svědky překvapivých úderů na zranitelné pozice. Budete svědky obléhání s cílem vyhladovět obklíčenou armádu a také zachycení silnějších nepřátel v terénu, který je nakloněn druhé straně. Budete svědky úpadku některých částí mapy a rozkvětu některých jiných částí mapy. Zároveň zažijete situaci, kdy nejobhatší hráč nemá možnost zabránit vítězství někoho slabšího. Tato hra je plná těžkých a nejednoznačných rozhodnutí.

Klade důraz na nalezení správné rovnováhy a na schopnost obratně manévrovat.

Jaké byly motivy a cíle mého návrhu?

Svoboda. Svoboda zvolit si vlastní cestu. Možnost vyzkoušet různé, a dokonce i extrémní strategie. Hledání optimálních protistrategií proti různým stylům. V tomto smyslu jsem chtěl vytvořit realistický sandbox.

Nemít ideální počet hráčů. Skirmish musí obstát při jakémkoli počtu hráčů. Ať už se jedná o duel, často problematickou hru ve třech nebo čtyřech, nebo o neobsáhnutelnou hru 12 různých hráčů. Žádné čekání. Při hře více hráčů je čekání na to, až na vás přijde řada, otravné. Předem stanovené pořadí je vlastně velmi umělá věc. Navíc simultánní hra sama o sobě vytváří realističtější situace. Žádné skryté informace nebo karty. Hrajeme strategii, ne znalostní soutěž o ovládnání karet.

Ukázat, že geografie byla historicky vysoce deterministická. A dokonce ovlivňuje diplomacii, nikoli naopak.

Přijatá úroveň abstrakce a volnosti může být pro mnoho hráčů válečných her odrazující. Stupeň složitosti zase může odradit příležitostné hráče. Věřte mi však, že obojí má svůj důvod, který, jak věřím, oceníte později.

Mapy jsou přesně to, co by mělo být ve středu vašeho zájmu. Jak už bylo zmíněno v úvodu, geografie určuje vaše možnosti. Jednotlivé mapy mají velmi rozdílnou dynamiku. Hunové a Vikingové jsou velmi asymetrickí. Itálie a Vikingové kladou důraz na moře. Taifas nabízí nejkonzentrovanejší pozemní bitvy. Orient a Itálie mají silné pozice na okrajích mapy, ale pouze ve střední části je možné efektivně soustředit většinu sil. Británie je směsicí všeho výše zmíněného.

Bezpochyby si hru nejvíce užijete, pokud znáte všechny historické souvislosti. Anebo to bude hra samotná, která ve vás vzbudí zájem, a možná časem objevíte další tituly, díky kterým se do historie ponoříte důkladněji.

Tato pravidla slouží jako doplněk k Hráčově kartě, kde najdete doplňující tabulky, piktogramy, zkratky atd.

Jakub Kunčík - 14.3.2023

Poděkování

Chtěl bych vyjádřit neskonale díky své ženě Haně. Z malého projektu na jeden rok, který se zdál být neškodnou zábavou, se stal hlavní konzument volného času na několik let. Poděkování patří také širší rodině a kolegům, kteří museli projevit velkou toleranci k tomuto mému koníčku. Také všem přátelům, pro které jsem se často musel stát téměř toxickým kvůli neustálému dožadování se testování. Dále nesmím zapomenout na všechny testery, kteří často přinášeli podnětnou kritiku, kterou jsem vždy odmítl a po několika měsících či letech částečně zapracoval. Děkuji všem, kteří se hrou jakkoli pomohli (ať už prací na Spiel Essenu, grafikou, překlady nebo jiným způsobem). Nesmím zapomenout na čínské výrobce, kteří dokázali vyrobit věci, které jsem chtěl (a v Evropě to nešlo), a ještě za úžasnou cenu. Nakonec bych rád zmínil dvě děti. Jedním z nich je moje dcera Julia, která bude mít vždy přednost. A druhou je moje neteř Šarlota, část jejího jména se nejen vyslovuje podobně, ale která je téměř na den stejně stará jako hra samotná a na kterou si vždy vzpomenu, když přemýšlím o investovaném čase.

Dodatek

Tato pravidla nejsou v konečné verzi. Omluvte prosím nalezené chyby. Své návrhy mi můžete zasílat na adresu info@scharz.com. Aktuální verzi hry, verzi pro tisk a hraní se všemi papírovými a lepenkovými součástmi hry (i v jiných jazycích) nebo další informace naleznete na www.scharz.com.

REJSTŘÍK

barva HPM	6.5.2	LŽ válečných slonů	2.1.4	sklizeň	12.9
barva HPZ	6.2.1	LŽ výcviku	2.1.4	slavnosti	13.7
bílá kostka	9.7	maso	12.5.4	Souběžné pohyby	8.7
bílý LŽ	2.1.4	materiální kapacita	4.2.2	speciální fáze	11
bitevní deska	14.9	město	10.3.2.1	speciální jednotky	10.3.3.3
bitva na hranici	9.3.4	mír	7.2.1	speciální ústupy	8.5.3
bitva v poli	9.3.2	mláďata	12.6	šrafování HPZ	14.1
boj uvnitř	9.4.4	moc	5.3	stádo koní	12.5.1
BOJ-Bitva	9.3	modifikátory	5.6	stádo krav	12.5.1
BOJ-Obléhání	9.4	modrá kostka	9.7	stádo ovcí	12.5.1
BOJ-Plenění	9.5	morálka jednotek	14.7	stádo prasat	12.5.1
BOJ-Stažení	9.2	nakrmené stádo	12.10.	standardní námořní jednotky	10.3.3.1
bojová fáze	9.0.	námořní bitva	9.3.3	standardní námořní jednotky	10.3.3.2
bojové bonusy	9.3.6	nebráněná osada	9.4.5	startovní bonusy	13.8
bráněná osada	9.4.5	nekrmené stádo	12.10.	steč	9.3.5
Britannia 410 n. l.	13.8.1	neutrální HPZ	6.4	stupně obrany osídlení (SOO)	9.4.1
černý LŽ	2.1.4	Nový rok	13.6	suverenita	5.1
červené kostky	9.7	obchod - budovy	10.3.2	Taifas 1050 n. l.	13.8.2
červený mód	14.0.	obchod - diplomacie	10.3.5	těžká pěchota	10.3.3.1
cíle hry	5.0.	obchod - jednotky	10.3.3	transhumance	14.4
daně	11.1	obchod - komodity	12.4	tribut	7.3.1
destička	2.3.10	obchod - výcvik	10.3.1	trvale neutrální HPZ	6.2.2
diplomacie	7.0.	obchod mezi hráči	7.5.1	úroda	12.8
dok	10.3.2.2	obhajoba vítězství	5.5.2	úroveň velení	14.8
dominance	5.2	obilí	12.5.2	útěk z bitvy	9.3.7
dřevěné součásti	2.3	obklíčení	8.2.4	uzamčené HP	8.5.1
elitní jednotky	9.6	oblévací stroje	9.4.2, 10.3.3.1	válečné lodě	10.3.3.2
fáze pohybu	8.0.	obrácená bílá kostka	9.3.5	váleční sloni	10.3.3.3
fáze zázemí	10.0.	opevnění	10.3.2.3	vazal	7.2.3
flotila	13.2.1	Orient 1550 př. n. l.	13.8.3	vazalství	7.2
herní desky	2.1.3	osada	10.3.2.1	velká armáda	8.1.1
herní kolo	3.2	ostatní dohody	7.5	vepředu	9.3.1
herní pole moře (HPM)	6.5	oznámení vítězství	5.5.1	vesnice	10.3.2.1
herní pole země (HPZ)	6.2	pán	7.2.2	vícebarevný HP	14.2
hnědá kostka	9.7	papírové součásti	2.2	Vikingové	10.3.3.3
hráčská deska	3.4	plátce	7.3, 7.4	Vikings 800 n. l.	13.8.2
hráčská karta	3.3	platy	11.2	vítězné body	5.7
hranice	6.1	počasí (úroda)	14.5	vlastněné HPZ	6.4
hranice jako herní pole	6.6	počasí (zima)	14.6	vlastnictví HPZ	6.4
Huns 373 n. l.	13.8.3	podmínka vítězství	5.5.3	vybití stád	12.10.
Italia 290 př. n. l.	13.8.1	podpora	9.3.5	vyhladovění	9.4.5
jednotky rekrutů	9.6	POHYB-Jednotky	8.2	výkupné	7.3.2
jednotky veteránů	9.6	POHYB-Opotřeбенí	8.5	vypleněné budovy	9.5.2
jezdectvo	10.3.3.1	POHYB-Speciální	13.2	vypleněné HPZ	9.5.1
kapacita budov	6.3.1	POHYB-Stáda	12.2	významnost	5.4
kapacita HPM	6.5.1	POHYB-Ústup	8.5	vzadu	9.3.1
kapacita HPZ	6.3	pomoc	7.4	zachycení útěku	13.4
kapacita pohybu	8.1.2	povolené ústupy	8.5.2	základní jednotka	10.3.3.1
klíčové pojmy v boji	9.1	pozice	9.3.1	zamčená hranice	8.2.2
koalice	7.2.1	předehra	4.2	zamčené HP	8.2.2
kombinace s loděmi	8.2.1	přehled	3.1	zásobovací linie	6.7
komodity	12.5	přehození kostky	9.7.1	závěrečné bodování	5.8
kontrolované HPZ	6.4	přepadení	8.2.5	ZÁZEMÍ-Obchod	10.3
kostičky	2.3.8	přeprava	13.2.1	ZÁZEMÍ-Platy	10.4
kostky	9.7	přepravní lodě	10.3.3.2	ZÁZEMÍ-Rybolov	12.3
krmení	12.10.	prestíž	13.1	ZÁZEMÍ-Stavění	10.2
kvádry	2.3.9	příjemce	7.3, 7.4	ZÁZEMÍ-Zkušnosti	10.1
lehká pěchota	10.3.3.1	příměří	7.3	zelený mód	12.0.
lepenkové součásti	2.1	přístav	10.3.2.2	zemědělství body	12.1
lepenkové žetony	2.1.4	prolomení obrany	9.4.3	zkříženépohyby	8.2.3
lidská síla	4.2.2	propojená pole (PP)	6.7	zkušené jednotky	9.6
lodě	10.3.3.2	řeka	6.6	zkušenosti jednotek	9.6
loděnice	10.3.2.2	rival	7.1	zlatý LŽ	2.1.4
LŽ prázdné přepravní lodě	2.1.4	riziko ztroskotání	13.3	žlutý mód	13.0.
LŽ prázdné staveniště	2.1.4	rozšířený příklad hry	str. 16, 17, a 19	žoldněři	10.3.3.3
LŽ prázdné válečné lodě	2.1.4	rybolov - míra úspěšnosti	13.5	zrušení vazalství	7.2.4
LŽ přeplnění	2.1.4	ryby	12.5.3	zvláštní pravidla pohybu	14.3
		šedý LŽ	2.1.4	zvláštní případy v bitvě	9.3.5
		setba	12.7		



Autor:
Grafika přebalu:
v0.994 WIP

Jakub Kunčik
Moy Shin Hung
červenec 2023