

ZKRATKY

A - a zároveň
 X - buď, nebo
 b - bod (celkové body)
 D6 - šestistěnné kostky
 DN(O) - dokončená neobklíčená (osada)
 HP - herní pole
 HPM - herní pole moře
 HPZ - herní pole země
 LP - lehká pěchota
 LŽ - lepenkové žetony
 m - maso
 PP - propojená pole
 SOO - stupeň obrany osady
 VB - vítězný bod

POSLOUPNOST PODFÁZÍ V RÁMCI HERNÍHO KOLA

① JEDNOTKY	POHYB	③ ÚSTUP
④ STAŽENÍ	BOJ	⑥ OBLÉHÁNÍ
⑦ STAVĚNÍ	ZÁZEMÍ	⑨ RYBOLOV
⑩ SPECIALNÍ FÁZE		

HRÁČOVY KOMPONENTY

20 kostiček (standardní jednotky a celkové body)
 30 destiček (budovy a VB)
 10 barevných kostek (žoldáci, stáda)
 35 žluté disky (zlato na desce hráče, obilí)
 10 červených žetonů (ryby)
 Desky hráčů (desky číslo 9-12)

SPOLEČNÉ KOMPONENTY

2 červené bloky (rok, podfáze na přehledové desce)
 18 herních kostek (bez hnědých a červených)
 Hráčské karty - různé WIP
 Herní mapa a některé lepenkové žetony
 Žluté disky, červené disky a LŽ I, II, III velká armáda
 Přehledová deska - Zelený mód (d.č. 2)
 Herní deska se stupnicí vítězných bodů (d.č. 8)

JEDNOTKY

- LEHKÁ PĚCHOTA
bílá kostka, 1 život, může stavět
- OBLÉHACÍ STROJE
žádný útok, 1 život, - 4 štíty ze SOO
- PŘEPRAVNÍ LODĚ
bílá kostka, 1 život, přepraví až 3 jednotky
- VÁLEČNÉ LODĚ
modrá kostka, 2 životy, volný pohyb v POHYB-Ústup
- ŽOLDNĚŘI
modrá kostka, 2 životy, stojí 2 zlata ročně

BUDOVY

- VESNICE (osada; SOO 1)
- DOK (loděnice)
- PŘÍSTAV (loděnice)

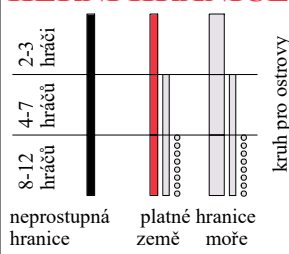
KOMODITY

- OBLÍ
- RYBY
- STÁDO OVCÍ
- STÁDO PRASAT
- bez žetonu MASO

HRÁČOVY STARTOVNÍ KOMPONENTY

- 3 vesnice
- 1 dok
- 10 obilí
- 5 lehkých pěchot
- 1 přepravní loď
- 2 stáda ovcí
- 5 zlata
- 0 VB
- 1 stádo prasat

HERNÍ HRANICE



BARVA HPZ

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

KAPACITA HPZ

- 1 vesnice
- 1 dok
- 1 zaseté obilí
- neomezené jednotek
- 1 přístav
- 1 - 2 stáda

VELKÁ ARMÁDA

- +1 červený = +1 jednotka (2 jednotky LP = kostka + 1 červený)
- +1 žlutý = +3 jednotky (10 jednotek LP = kostka + 3 žluté)

KAPACITA POHYBU

- nevyčerpaný pohyb
- vyčerpaný pohyb v podfázi: ① ③

SKLADOVACÍ KAPACITY A LIMITY BUDOV

BUDOVA	NÁKUP	VYLEPŠENÍ	SKLAD
vesnice	1 jednotka LP	-	5 jednotek 5 obilí 1 krmené stádo
dok	-	1 loď	2 lodě 2 ryby
přístav	-	2 lodě	4 lodě 4 ryby

PŘEDEHRA

- Každý hráč hodí 6 bílými kostkami. (nejvíce mečů určuje prvního hráče pro předebru).
- První hráč umístí 1. destičku vesnice na HPZ. (a pak další hráči po směru hodinových ručiček).
- Poslední hráč umístí 2. destičku vesnice na HPZ. (a pak ostatní hráči proti směru hodinových ručiček).
- První hráč umístí 3. destičku vesnice na HPZ. (a pak ostatní hráči po směru hodinových ručiček).
- Poslední hráč může přemístit jednu destičku vesnice. (a pak ostatní hráči proti směru hodinových ručiček).
- Všichni hráči umístí zbývající komponenty na své tři HPZ. Pokud hráč nemá žádnou pobřežní vesnici, začíná s 2 LP a 2 zlata navíc namísto doku a lodí.
- Na 5 na desce hráče umístíte žlutý disk (= 5 zlata). Na 0 na stupnici VB umístíte destičku (VB) a kostičku (body).
- Na přehledové desce hry umístíte dva červené kvádríky na první podfázi a na první rok.

POHYB (1) JEDNOTKY	Každá jednotka má kapacitu jednoho pohybu na sousední HP. Kombinací pohybu jednotky a lodí lze dosáhnout pohybu až o 2 HP.
POHYB (2) STÁDA	Mimo uzamčené pole: Stáda, uskladněné obilí a ryby lze přesouvat v rámci propojení (ale pouze o 1 HPZ přes moře).
POHYB (3) ÚSTUP	Mimo uzamčené pole: Jednotky se mohou stáhnout na sousední pole s vlastní dokončenou osadou nebo se stáhnout do lodí na neuzamčeném HPM. Lodě se mohou stáhnout do loděnice.
BOJ (4) STAŽENÍ	Je možné stáhnout jednotky a komodity do DNO v rámci jednoho herního pole. Dochází k obklíčení (ztrátě propojení).
BOJ (5) BITVA	Útok (hod kostkou), bonusy, ztráty, obnovení životů, možnost útoku. Následují další kola boje. Ztráty určuje útočník (některé jednotky jsou však vpředu / standardně / vzadu). Na konci se počítají VB.
BOJ (6) OBLÉHÁNÍ	Volitelný útok bez štítů pro útočníky. Útočníci musí nejprve proniknout do osady (prolomí všechny štíty SOO v jednom kole). Obránci útočí přímo s bonusem SOO (za každou SOO: 5 štítů A 1 modrá kostka). Po prolomení opevnění obránci ztrácejí bonus SOO a útočníci znovu získávají obranné bonusy. Na konci této fáze se počítají VB.
ZÁZEMÍ (7) STAVĚNÍ	Znázornění postupu výstavby (práce jednotek LP) od posledního kola (více jednotek LP je rychlejších: maximálně 4).
ZÁZEMÍ (8) OBCHOD	Můžete nakupovat a prodávat komodity, nové jednotky (jednu jednotku na každé herní pole s dokončenou a neobklíčenou vesnicí) nebo můžete základní jednotku vylepšit na jednu ze tří dalších jednotek. Můžete si koupit stavební materiál a začít stavět nové budovy. Jednotky lze také přidávat k budovám ve výstavbě.
ZÁZEMÍ (8) PLATY	Pokud se objeví bílý text platy (jednou ročně), musíte zaplatit žoldáky (kromě těch, kteří byli zakoupeni v aktuálním kole).
ZÁZEMÍ (9) RYBOLOV	Z každého HPM, které ovládáte, vezměte 1 rybu do připojených loděnic, pokud máte kapacitu na jejich uskladnění (dok 2 ryby, přístav 4).
MLÁDATA	Za každé 2 stejná stáda umístíte ze zásoby nové stádo na kontrolované HPZ. Pro liché stádo hodte hnědou kostkou: 1,2 = úspěch.
SETBA	Na každém volném HPZ (pokud není obsazen stádem), které kontrolujete a které má propojení s DN osadou, můžete zasít 1 uskladněné obilí. Nemůžete zasít na sedém HPZ.
ÚRODA	Umístíte žetony obilí ze zásoby na každé zaseté obilí: 3 na žluté pole; 2 na zelené; 1 na hnědé nebo tyrkysové pole.
DANĚ	Zisk zlata z výběru daní DNO (vesnice +1 zlato, přístav +2) A +1/2 za každý HPZ. HPZ musí být připojeno k DNO A musí mít přítomnost jednotek nebo DNO.
SKLIZEŇ	Zaseté obilí z kontrolovaného HPZ můžete sklídit do propojeného dokončené neobklíčené vesnice, pokud máte kapacitu na jeho uskladnění (vesnice 5 obilí).
KRMENÍ	Nakrmte stáda obilím X poražte je - získáte maso. Zároveň krmte jednotky a osady rybami / obilím / masem. Potřebné PP. Nenakrmená ztracena. Přebytké maso lze prodat. Někrmené a obklíčené osady se vzdávají útočníkovi. Při obklíčení musí útočník krmít jako první. Kontrola vítězství.

standardní pozemní jednotky

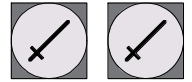
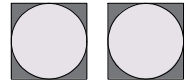
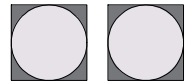
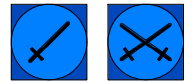
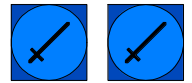
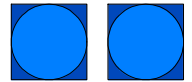
standardní námořní jednotky

speciální jednotka

**ZÁZEMÍ
OBCHOD
JEDNOTKY**

ceny ve [●] zlatě

	lehká pěchota	obléhačí stroje vzadu	přepavní lodě vzadu	válečné lodě	žoldnéři
požadavek	vesnice	vesnice	dok	přístav	vesnice
umístění	vesnice	obklíčená vesnice	loděnice	přístav	vesnice
schopnost	umí stavět, lze vylepšit	nepohybuje se, -4 štíty ze SOO	převáží až 3 jednotky	volný pohyb v POHYB-Ústup	neumí stavět, nelze vylepšit
nákup	-2	--	--	--	-4
vylepšením	--	-2	-2	-3	--
degradace mimo umístění	--	0	vylodění: +	vylodění: +	--
degradace v umístění	--	0	+2	+3	--
standardní útok	bílá kostka	--	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka
standardní životy	1	1	1	2	2
velikost pro lodě	1	--	--	--	1
velikost v krmení	1	1	1	1	2 zlata ročně

**BOJ: HERNÍ
KOSTKY****BÍLÁ D6****MODRÁ D6****ZÁZEMÍ - OBCHOD**

CENA [●] zlatě **BUDOVA** [minimální počet jednotek LP] **ŽETON** **ČAS** herní kola (v ZÁZEMÍ-Stavění)

-3	osada	vesnice [2 jednotky]		3
-2	loděnice	dok [1 jednotka] (rozšíření vesnice)		3
-4	loděnice	přístav [2 jednotky] (vylepšení doku)		3

Stavět mohou pouze jednotky lehké pěchoty. Na HPZ je možná pouze jedna stavba. Více jednotek se staví rychleji (max. 4). Zrušení stavby mimo boj = +1 zlato.

ZÁZEMÍ - STAVĚNÍ

Postup výstavby pomocí lehké pěchoty je znázorněn otočením jednotek o 90° ve směru hodinových ručiček za každý minimální počet jednotek za kolo.

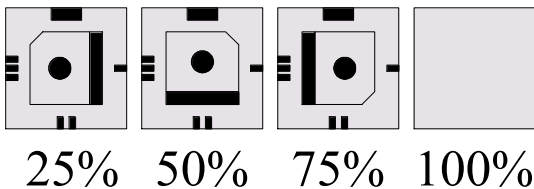
Vstup na staveniště:
Pouze v ZÁZEMÍ-Obchod.
Výstup ze staveniště:
Ve fázi POHYB nebo BOJ.
Umístíte LZ prázdné staveniště.
Všechny budovy:
Max. 4 jednotky na staveništi.
začátek stavění



2 jednotky (vzadu) lehké pěchoty na staveništi



dokončená budova



Základní hra

BOJ - BONUSY

(také násobky)
° 3 kostky bez meče = 1 meč.
° 1 meč odstraní buď 1 život, nebo 1 štít.
° Jednotky, které zůstanou na staveništi: Vzadu a mají plný počet životů, ale poloviční útok a bonusy (zaokrouhlo dolů).
° 1 stupeň obrany osady (SOO) = 5 štítů vpředu a 1 modrá kostka v obléhání.
° Mokřady (tyrkysová) a hory (hnědá): +1 SOO k dokončeným osadám.
° Zničené jednotky si vybírá útočník počínaje jednotkami vpředu, poté na standardní pozici. Zničené jednotky vzadu pak vybírá obránce.

VÍTĚZSTVÍ

Závěrečné bodování po 5 letech X vedení o 12 celkových bodů na konci roku.

Závěrečné bodování:

1 vítězný bod 1 bod
1 HPZ 1 bod
1 vesnice (DN) 1 bod
při remíze: zlato

Vítězné body: [VB]

dobyť / ztráta vesnice +4 / -4
bitva výhra / remíza / prohra +1 / 0 / -1
ukradené / zničené / ztracené stádo +1 / 0 / -1
ukradené / zničené / ztracené obilí +1 / 0 / -1

Celkové body se počítají pouze na konci každého roku.

DANĚ

[●] příjem zlata

DN vesnice		+1
DN přístav		+2
každé* HPZ		+1/2 (zaokrouhlo dolů)

*podmínka: propojení s DN vesnicí
Λ kontrolované (s jednotkou / osadou)

**ZÁZEMÍ
OBCHOD
KOMODITY**

ceny ve zlatě [●]

	NÁKUP	BEZ PŘÍSTAVU		S PŘÍSTAVEM	
		PRODEJ	NÁKUP	PRODEJ	
ovce	X	+3m	-5	+3	
prasata	X	+5m	-7	+5	
obilí ●	-2	+1/2	-2	+1	
ryby ●	-1			+1/2	
maso (m)	X	na jaře a v létě +1/2 na podzim a v zimě +1			

KRMENÍ

(je potřeba PP), m = maso

Všechna stáda musí být nakrmena X poražena. Poté musí být nakrmeny všechny jednotky a vesnice X zničeny. Nenakrmené a obklíčené osady se automaticky vzdávají útočníkům (pokud útočník nakrmí vesnici). 1 nepoužité maso = 1 zlato

1 : = 2m X = 3m

1 : = 3m X = 5m

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

Podrobnější popis podfází a speciálních fází

v0.994 WIP - B