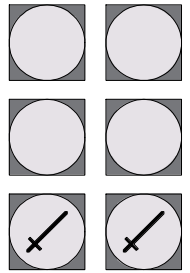


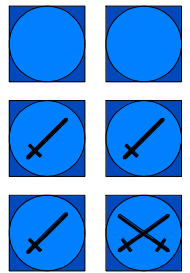
ZÁZEMÍ OBCHOD JEDNOTKY	lehká pěchota	oblézací stroje vzadu	přepavní lodě vzadu	válečné lodě	žoldnéři
ceny ve [●] zlatě					
požadavek	vesnice	vesnice	dok	přístav	vesnice
umístění	vesnice	oblíbená vesnice	loděnice	přístav	vesnice
schopnost	umí stavět, lze vylepšit	nepohybuje se, -4 štíty ze SOO	převáží 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 (platy)	1 (1)	-- (1)	-- (1)	-- (1)	1 (2)
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]		2 3
-2 loděnice	dok [1 jednotka] (rozšíření vesnice)		2 3
-4 loděnice	přístav [2 jednotky] (vylepšení doku)		2 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.
Umístěte LZ prázdné staveniště.
Všechny budovy:
Max. 4 jednotky na staveništi.



2 jednotky (vzadu) lehké pěchoty na staveništi



začátek stavění	začátek stavění	začátek stavění	dokončená budova
25%	50%	75%	100%

První hra + 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.

DANĚ

	[●] příjem zlatě
DN vesnice	+1
DN přístav	+2
každé* HPZ (zaokrouhlo dolů)	+1/2

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

PLATY

	[●] výdej zlatě
žoldnéři	-2
ostatní jednotky	-1
DN vesnice	-1

Za oblíbenou jednotku nebo vesnici se platí dvojnásobek ceny. Jednotka bez propojení (PP) s vesnicí musí být rozpuštěna.

Podrobnější popis podfází a speciálních fází

VÍTĚZSTVÍ

Závěrečné bodování po 5 letech
 X vedení o 10 B na konci roku.
Závěrečné bodování:
 1 vítězství bod 1 bod
 1 HPZ 1 bod
 1 vesnice (DN) 1 bod
 při remíze: 1 bod zlatě

Vítězné body: [VB]
 dobytí / 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.

ZÁZEMÍ OBCHOD KOMODITY ceny ve zlatě [●]	BEZ PŘÍSTAVU		S PŘÍSTAVEM	
	NÁKUP	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 oblíbené 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