

POHYB (1) JEDNOTKY	Každá jednotka má kapacitu jednoho pohybu na sousední pole. Kombinací pohybu jednotky a lodí lze dosáhnout pohybu až o dvě pole.
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 loděnic.
POHYB (3) OPOTŘEBENÍ	Opotřebením (trvale neutrální HPZ).
BOJ (4) STAŽENÍ	Je možné stáhnout jednotky a komodity do DNO v rámci jednoho herního pole. Dochází k obklíčení (ztrátě propojení). Stažené stádo, které po bitvě zůstane v osadě, musí být nakrmeno.
BOJ (4) BITVA	Útok (hod kostkou), bonusy, ztráty, obnovení životů, možnost útěku. Následují další kola boje. Ztráty určuje útočník (některé jednotky jsou však vpředu / standardně / vzadu). Na konci se počítají VB.
BOJ (5) OBLÉHÁNÍ	Volitelný útok bez štítů pro útočníky. Útočníci musí nejprve proniknout do osady (prolomit 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.
BOJ (6) PLENĚNÍ	Jednotky mohou vyplenit kontrolované HPZ (získají +1 zlato, pokud je PP na DNO). Označte HPZ červeným žetonem. Zaseté obilí nebo stáda na HPZ lze také zničit. Po úspěšném obléhání je budova zničena a vypleněna (vesnice +2 zlata; přístav +4; město +6) X degradována. Nebráněná je obsazena.
ZÁZEMÍ (7) ZKUŠENOSTI	Zde se přidávají zkušenosti po boji (max. 1 úroveň). Znázornění pokroku ve výcviku od posledního kola.
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, nakupovat a vylepšovat jednotky, nakupovat výcvik pro své jednotky, nakupovat materiál na stavbu a vstupovat na staveniště, verbovat 1 jednotku lehké pěchoty na každé HPZ (-1 zlato/jednotka): HPZ nesmí být vypleněné a musí být propojené s DNO a musí mít přítomnost jednotek nebo DNO (být pod kontrolou). Pouze zde lze platit výkupné nebo pomoc.
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 klidného HPM, které ovládáte, vezměte 1 ryby do připojených loděnic, pokud máte kapacitu na jejich uskladnění (dok 2 ryby, přístav 4).
MLÁĎATA (10)	Za každé dvě stejná stáda umístíte ze zásoby nové stádo na kontrolované HPZ. Pro liché stádo hoďte hnědou kostkou: 1,2 = úspěch.
SETBA (10)	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 šedém HPZ.
ÚRODA (10)	Umístíte žetony obilí ze zásoby na každé zaseté obilí: 3 na žluté pole; 2 na zelené; 1 na hnědé nebo tyrkysové pole.
DANĚ (10)	Zisk zlata z výběru daní DNO (vesnice +1 zlato, přístav +2, město +3) a +1/2 za každý HPZ. HPZ nesmí být vypleněné a musí být připojeno k DNO a musí mít přítomnost jednotek nebo DNO.
SKLIZEŇ (10)	Zaseté obilí z kontrolovaného HPZ můžete sklídit do propojeného DNO, pokud máte kapacitu na jeho uskladnění (vesnice 5 obilí, město 10 obilí, +1 obilí za žeton opevnění).
KRMENÍ (10)	Nakrmte stáda obilím X poražte je - získáte maso. Zároveň krmte jednotky a osady rybami / obilím / masem. Potřebné PP. Nenakrmená ztracena. Přebytké maso lze prodat. Nekrmené a obklíčené osady se vzdávají útočníkovi. Při obklíčení musí útočník krmit jako první. Kontrola vítězství.

### ZKRATKY

Λ - a zároveň  
 X - buď, nebo  
 B - bod (celková body)  
 D6 - šestistěnná kostka  
 DN(O) - dokončená neobklíčená (osada)  
 HP - herní pole  
 HPM - herní pole moře  
 HPZ - herní pole země  
 LP - lehká pěchota  
 LŽ - lepenkový žeton  
 m - maso  
 PP - propojená pole  
 SOO - stupeň obrany osady  
 VB - vítězný bod  
 ZB - zemědělský bod

### BUDOVY žetony:

VESNICE (osada; SOO 1)  
 MĚSTO (osada; SOO 2)  
 DOK (loděnice)  
 PŘÍSTAV (loděnice)  
 OPEVNĚNÍ (+1 SOO, přeпад, podpora)

### KOMODITY žetony:

OBI LÍ  
 RYBY  
 STÁDO OVCÍ  
 STÁDO PRASAT  
 STÁDO KRAV  
 STÁDO KONÍ  
 bez žetonu MASO

### JEDNOTKY žetony:

LEHKÁ PĚCHOTA bílá kostka, 1 život, může stavět  
 TĚŽKÁ PĚCHOTA červená kostka, 2 životy nepohybuje se aktivně v Ústupu  
 OBLÉHACÍ STROJE žádný útok, 1 život, nepohybují se, - 4 štíty z SOO  
 JEZDECTVO červená kostka, 2 životy umí jízdu a steč  
 PŘEPRAVNÍ LODĚ bílá kostka, 1 život, mohou převážet až 3 jednotky  
 VÁLEČNÉ LODĚ modrá kostka, 2 životy, mají volný pohyb v Ústupu  
 ŽOLDNĚŘI modrá kostka, 2 životy, platí se 2 zlato ročně, nekrmí se  
 KORZÁŘI 4 bílé kostky, 3 životy, nekrmí se, nepohybují se, neplatí se

### HRAČOVY KOMPONENTY

20 kostiček (standardní jednotky - omezeno)  
 15 destiček (budovy - omezeno)  
 15 destiček (diplomacie, VB)  
 10 barevných kvádrů (stáda, speciální jedn.)  
 35 žlutých žetonů (obilí, zlato)  
 10 červených žetonů (ryby, vypleněné HPZ)  
 1 hráčská deska (zlato, diplomacie)

### SPOLEČNÉ KOMPONENTY

81 oboustranných LŽ (lepenkových žetonů)  
 3 červené kvádry (rok, podfáze, fáze bitvy)  
 26 kostek (hnědá, bílá, modrá, červená)  
 Hráčské karty - různé WIP  
 1 oboustranná mapa  
 1 deska vítězných bodů  
 2 přehledové desky (základní hra - pokročilá hra)

### KAPACITA HPZ

	neomezeně jednotek	aktivně ovládané HPZ
	1 vesnice	pasivně ovládané HPZ
	1 město	vylepšení osady
	1 dok	rozšíření loděnic
	1 přístav	vylepšená loděnice
	1 opevnění	obránné rozšíření
	1 zaseté obilí	vlastněné HPZ
	1 - 2 stáda	vlastněné HPZ

### KAPACITA POHYBU

nevyčerpaný pohyb

vyčerpaný pohyb v podfázi:

### VELKÁ ARMÁDA

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

LŽ přepínání HP I II III

### STARTOVNÍ KOMPONENTY HRÁČE

	3 vesnice		2 stáda ovcí
	1 dok		1 stádo prasat
	5 lehkých pěchot		5 zlata
	1 přepavní lodě		0 vítězných bodů
	10 obilí		

### POSLOUPNOST PODFÁZÍ V RÁMCI HERNÍHO KOLA

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

### HERNÍ HRANICE

2-3 hráči  
 4-7 hráči  
 8-12 hráči

neprůstupná hranice | platné hranice země moře | kruh pro ostrovy

### BARVA HPZ

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

### 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 krmené stáda		
dok	2 ryby 2 lodě	-	1 lodě
přístav	4 ryby 4 lodě	-	2 lodě
opevnění	+1 obilí +1 jednotka	-	-

### PŘEDEHRA

- Každý hráč si vylosuje jeden žeton rivala ze zásoby. (Tu tvoří jedna destička diplomacie za každého hráče ve hře výjma losujícího hráče).
- Každý hráč hodí 6 bílými kostkami. (nejvíce mečů určuje prvního hráče pro předeheru).
- 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 3 HPZ. Pokud hráč nemá žádnou pobřežní vesnici, začíná s 2 LP a 2 zlato 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 (b).
- Na přehledové desce hry umístíte dva červené kvádrky na první podfázi a na první rok.



	standardní pozemní jednotky			standardní námořní jednotky			speciální	jednotky	ZÁZEMÍ OBCHOD KOMODITY	BEZ PŘÍSTAVU	S PŘÍSTAVEM	KRMENÍ (je potřeba PP), m = maso		
ZÁZEMÍ-OBCHOD JEDNOTKY	lehká pěchota	těžká pěchota	obléhačí stroje	jezdecktvo	převravní lodě	válečné lodě	žoldněři	korzáři	[●] zlato	NÁKUP	PRODEJ	NÁKUP	PRODEJ	(je potřeba PP), m = maso
limit 20 kostiček na hru na hráče * v horách, mokřady, na lodích a pro útok při obléhání	(základní jednotka)		vzadu		vzadu		Vyšší zkušenosti si lze koupit. Žádný výcvik. Mimo limit kostiček.	Vyšší zkušenosti si lze koupit. Žádný výcvik. Mimo limit kostiček.	[●] zlato					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).
požadavek	vesnice	město	vesnice	odstranění stáda koní za až 2 jednotky	dock	přístav	vesnice	dok	ovce	X	+3m	-5	+3	1 ovce: X = 2m X X = 3m
umístění	osada	město	obklíčená osada	osada	loděnice	přístav	osada	HPM sousedící s kontrolovaným HP	prasata	X	+5m	-7	+5	1 prasata: X = 3m X X = 5m
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	neumí stavět, nelze vylepšit	nepohybují se, nekrmí se, neplatí se	krávy	X	+7m	-9	+7	1 krávy: X = 4m X X = 7m
nákup (verbování)	-2 (-1)	--	--	--	--	--	-4	-10	koně	X	+5m	-7	+5	1 koně: X = 4m X X = 7m
vylepšením	--	-3	-2	-4	-2	-3	--	--	obilí	-2	+1/2	-2	+1	1 obilí: X = 5m X X = 5m
degradace mimo umístění	--	0	0	0	vylození: [●] + [X]	vylození: [●] + [X]	--	--	ryby	-1			+1/2	1 jednotka nebo 1 vesnice: -1 [●] X -2 [●] X -1m X zničena
degradace v umístění	--	+3	0	+4	+2	+3	--	--	maso (m)	X	na jaře a v létě		+1/2	1 nepoužitá maso = 1 zlato
standardní útok (*)	bílá kostka (obrátná bílá kostka)	červená kostka (modrá kostka)	--	červená kostka (modrá kostka)	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka	4 bílé kostky					+1/2	1 město se chová jako 2 jednotky
standardní životy (*)	1 (1)	2 (1)	1	2 (1)	1	2	2	3						Jezdecktvo = 1 + 1 obilí
velikost pro lodě	1	1	--	2	--	--	1	--						
velikost v krmení	1	1	1	1 (+1 obilí)	1	1	2 zлата ročně	--						

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

2 jednotky LP na staveništi vzadu

25% 50% 75% 100%

### BOJ - BONUSY (také násobky)

- 3 kostky bez meče = 1 meč.
- Proti RIVÁLOVI: 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.
- Jednotky, které zůstanou na staveništi: Vzadu a mají plný počet životů, ale poloviční útok a bonusy (zaokrouhleno dolů).
- 1 Úroveň obrany osady = 5 štítů a 1 modrá kostka v obléhání.
- Mokřady (tyrkysová) a hory (hnědá): +1 SOO k dokončeným osadám.
- Zničené jednotky vybírá útočník počínaje jednotkami vepředu, poté standardními. Zničené jednotky vzadu pak vybírá obránce.
- Obrácená bílá kostka: Meč na bílé kostce znamená prázdný a naopak.
- Podpora (opevnění): V bitvě se přidávají modré kostky (1 za vesnici; 2 za město).
- Přepadení (opevnění): Jednostranný útok modrými kostkami, jakmile nepřítel vstoupí na HPZ (1 za vesnici; 2 za město).
- Steč (jezdecktvo): Volitelné. Pouze v 1. kole bitvy na koni jednotky útočí jako první, přežijí až poté. Neplatí v horách, mokřadech, na lodích a během obléhání. Štíty proti steči se zdvojnásobují.

### BOJ - PLENĚNÍ [●] příjem zlata

každý HPZ +1

Umístěte max. 1 červený zeton (●) na HPZ:

- odemknutí setby na 1 rok stojí 1 obilí
- Žádné daně a verbování z HPZ
- odstranění: dokončení výstavby osady X zaplacení 3 zlat

Po úspěšném BOJ-Obléhání:

vesnice [ ] +2

přístav [ ] +4 X +0 → dok

město [ ] +6 X +0 → vesnice

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

Poražená nebráněná osada je obsazena.

Poražená bráněná osada je zničena a vypleněna. X degradována.

### VÍTĚZSTVÍ

Hráč může zvítězit čtyřmi způsoby (ihned získat suverenitu, po 5 letech získat významnost). Dosažení Převahy / Moci musí hráč nejdříve oznámit a na konci dalšího kola se provede kontrola. Pokud je splněna také podmínka\*, hra končí.

- SUVERENITA: Příměří, mír se všemi hráči jako příjemce / pán.
- PŘEVAHA: 10 vítězných bodů.
- MOC: Musí být splněny dva menší cíle.
  - A) 14 HPZ (ovládat X vlastnit).
  - B) 9 osad (DN).
  - C) 40 zemědělských bodů
  - D) 2 města (DN)
- VÝZNAMNOST: Celkové body po 5 letech (nebo vedení o 12 B a konci roku).

\*Podmínka: Vítěz musí být schopen uživit všechna sídla. (nad rámec menšího cíle C; pouze zde se započítává i zaseté obilí).

### ZÁZEMÍ - OBCHOD

limit 15 destiček na hru (zbylých 15 destiček je určených pro diplomacii)

CENA [●] zlato BUDOVY [minimální počet jednotek LP] ZETON CAS herní kola (v ZÁZEMÍ-Stavění)

-3	osada	vesnice [2 jednotky]	[ ]	3
-5	osada	město [4 jednotky] (vylepšení vesnice)	[ ] [ ]	3
-2	loděnice	dok [1 jednotka]	[ ]	3
-4	loděnice	přístav [2 jednotky] (vylepšení doku)	[ ] [ ]	3
-2		opevnění [1 jednotka] (max 1 na osadu)	[ ] + [ ]	3

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.

### 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 LZ pod jednotku) vepředu A nikdy nelze přehazovat (za 4 BP atd.) A žádné bonusy

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

ZKUŠENÉ JEDNOTKY (pod jednotku umístěte šedý LZ) vzadu A 1 přehoz zdarma

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

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

Obléhačí stroje: Rekruti -3 štíty, Standardní -4, Zkušeni -5, Veteráni -6, Elitní -7

### DANĚ

příjem zlata [●]

\*podmínka: propojení s DN osadou As jednotkou / osadou

DN vesnice [ ] +1

DN přístav [ ] +2

DN město [ ] +3

každé\* HPZ +1/2 (zaokrouhleno dolů)

### PŘEVAHA

dobyty / ztráta města	[VB] +8 / -8
dobyty / ztráta vesnice	+4 / -4
vazalství	+2 / -1
tribut nebo výkupné	+2 / -1
pomoc	+1 / -0
ukradené/zničené/ztracené stádo	+1/0/-1
ukradené/zničené/ztracené obilí	+1/0/-1
vyhraná/remíza/prohraná bitva:	+1/0/-1

### VÝZNAMNOST celkové body [B]

1 vítězný bod	1 bod
1 osada (DN)	1 bod
1 (vypleněné) HPZ	1 bod
1 nevypleněné HPZ	2 body
1 tribut	+1 / -1 bod
1 výkupné	+2 / -2 body
1 vazalství	+3 / -3 body
1 pomoc	+1 / -2 body
5 zemědělských bodů	1 bod
1 město (DN)	1 bod
při remíze - zlato	

### 40 ZEMĚDĚLSKÝCH BODŮ

2 ryby X 1 skladované obilí	1 ZB
1 stádo ovcí	2 ZB
1 stádo prasat X koní	4 ZB
1 stádo krav	6 ZB

### OMEZENÍ POHYBU

- Těžká pěchota se nemůže aktivně pohybovat v dílčí fázi POHYB-Ústup.
- Jízda: 1 volná kapacita pohybu v POHYBU-Jednotky, -Speciální, -Ústup.
- Stáda pohybující se přes HPM musí skončit na pobřežním HPZ.