

ZKRATKY

BP - bod prestiže

HRAČOVY KOMPONENTY

1 hráčská deska (zlato, BP, diplomacie)

SPOLEČNÉ KOMPONENTY

1 přehledové desky (6 kolový rok)
1 přehledové desky (8 kolový rok)
1 deska startovních bonusů
1 deska morálky jednotek a úrovně velení
2 desky bitvy

JEDNOTKY

VÁLEČNÍ SLONI
2 červené kostky, 3 životy,
umí steč, nikdy nepřehazují

STARTOVNÍ KOMPONENTY HRÁČE

[●] 7 bodů prestiže

KAPACITA POHYBU

vyčerpaný pohyb
v podfázi POHYB-
Speciální:



Vikingové mohou mít lodě i na HPZ (pobřeží, malé řeky).

VÍTĚZSTVÍ

3) MOC: E) 70 bodů prestiže

Za každé platné příměří/vazalství:
jako příjemce/pán - podmínky sniženy o:
jako plátce/vazal - podmínky zvýšeny o:
10 BP (také při držení 5+ VB).

VÝZNAMNOST

10 bodů prestiže 1 bod

PŘEVAHA [VB]

za vyřazené jednotky na Nový rok (celkem počítáno za uplynulý rok):
0-9 BP +0 / -0
10-19 BP +1 / -1
20-29 BP +2 / -2
30+ BP +3 / -3

ZÁZEMÍ-RYBOLOV ÚSPĚŠNOST

Pro každý HPM je třeba hodit hnědou kostkou:
1 až 4 - úspěch,
5,6 - nic.

V klidném HPM ulovíte 1 rybu, v bouřlivém HPM chytíte 2 ryby.

ZÁZEMÍ-OBCHOD JEDNOTKY

[●] zlato

limit 20 kostiček na hru na hráče
* v horách, v mokřady, na lodích a pro útok při obléhání

žoldnéři

Vyšší zkušenosti si lze koupit.
Žádný výevik.
Mimo limit kostiček.



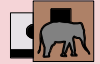
korzáři

Vyšší zkušenosti si lze koupit.
Žádný výevik.
Mimo limit kostiček.



váleční sloni

Mimo limit kostiček.
Žádné zkušenosti.



požadavek	vesnice	dok	být v poušti (Italia), být Elam (Orient)
umístění	osada	HPM sousedící s kontrolovaným HP	poušť (Italia), Elam (Orient)
schopnost	+ startovní bonus cena: -1 Λ -10 BP	nepohybují se, nekrmí se, neplatí se	umí steč, nikdy nepřehazují
nákup	-4 Λ -2 BP	-10 X -16 BP	--
vylepšením	--	--	-6
degradace mimo umístění	--	--	
degradace v umístění	--	--	+6
standardní útok (*)	modrá kostka	4 bílé kostky	2 červené (žádné kostky kostky)
standardní životy (*)	2	3	3 (2)
velikost pro lodě	1	--	3
velikost v krmení	2x 1 zlato ročně	--	1 (+2 obilí)

POHYB (4) OPOTŘEBENÍ	Opotřebením (trvale neutrální HPZ / ztroskotání lodi / počasí, žádné propojení, obklíčení, hory).
POHYB (3) SPECIÁLNÍ	Pouze jednotky mimo uzamčené pole (obsahující cizí jednotku před podfází a v průběhu celé podfáze): Každá jednotka má kapacitu jednoho SPECIÁLNÍHO pohybu (za 14PP, jízda, flotila, transport a brilantní velitelé).
BOJ (5) BITVA ZAZEMÍ (9) PLATY	Útek z bitvy lze zachytit (hod hnědou kostkou; šance závisí na počtu jednotek). Na konci bitvy se počítají také BP. Pokud se objeví bílý text platy (dvakrát ročně), musíte zaplatit žoldáky (kromě těch, kteří byli zakoupeni v aktuálním kole).
ZÁZEMÍ (10) RYBOLOV	Hodte hnědou kostkou pro každý HPM, abyste zjistili, zda byl rybolov úspěšný. Z každého klidného HPM, které ovládáte, vezměte 1 rybu (2 ryby z bouřlivého HPM) do připojených loděnic, pokud máte kapacitu na jejich uskladnění (dok 2 ryby, přístav 4).
NOVÝ ROK	Přidělte VB za zničené jednotky za uplynulý rok (na základě hodnoty jednotky v BP). Doplňte si prestiž na 7 BP, pokud máte méně než 7 BP.
MLÁDATA	Pro mládata je nutné uvažovat propojení polí (šance na úspěch; umístění).
POČASÍ (ÚRODA)	Hod hnědou kostkou určuje letní počasí pro každý HPZ se zasetým obilím: dobré (za každé zaseté obilí umístíte o 1 více), normální (bez účinku) nebo špatné (za každé zaseté obilí umístíte o 1 méně).
SLAVNOSTI	Získejte body prestiže za DN (vesnice +1 BP, přístav +2 BP, město +3 BP) Λ +1/2 BP za každé HPZ. HPZ nesmí být vypleněno Λ musí být propojeno s DNO Λ musí mít přítomnost jednotek nebo DNO. Dvojnásobné slavnosti za: -1 obilí za každou vesnici, -2 za město. Trojnásobné slavnosti za -2 obilí za každou vesnici, -4 obilí za každé město.
POČASÍ (ZIMA)	Hod hnědou kostkou určuje zimní počasí v klimatické oblasti 1, klimatické oblasti 2 a na všech mořích: (není třeba krmit stáda), normální (bez účinku), špatné (zákaz pohybu po souši, bouře na všech mořích).

SLAVNOSTI

[●] příjem BP

DN vesnice +1

DN přístav +2

DN město +3

každé* HPZ +1/2 (zaokrouhлено dolů)

Lze zvolit velikost:

malé: zdarma
dvojitě: -1 obilí / vesnice,
-2 obilí/město
trojitě: -2 obilí/vesnice,
-4 obilí/město

*podmínka: propojení s DN osadou Λ s jednotkou/osadou

KRMENÍ

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

BOJ - PLENĚNÍ

Vypleněné HPZ -> žádné slavnosti.
Plenění rivalova HPZ s osadou:
+ 4 BP
Plenění jiného HPZ: -4 BP (nikdy ne s vaší osadou)

ZÁZEMÍ - OBCHOD BUDOVY

CENA

[●] zlato

Λ [●] BP

ČAS

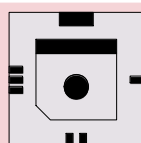
herní kola (v ZÁZEMÍ-Stavění)

4

ZÁZEMÍ - STAVĚNÍ

začátek stavění

v: 0%



Zrychlená výstavba za zlato: postavte o čtvrtinu více = zaplatěte 1/2 nákladů na stavbu ve zlatě, zaokrouhлено nahoru.

PRESTIŽ [●] BP

(+50% BP získané proti rivalovi):

+2 za zničení jednotky LP
+4 za zničení / obsazení loděnic
+4 za vyplenění soupeřova HPZ s osadou
+4 za zničení jiné jednotky
+8 za zničení / obsazení vesnice
+8 za získání vazala
+8 za poskytnutí zlata jinému hráči (pomoc)
+12 za zničení / dobytí města
Lze získat také mírovou cestou při slavnostech.
Za plenění HPZ mimo rivalova HPZ => -4
Za ztrátu 1VB (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 za to, že si útočník vybere v bitvě 1 cíl ze zadu
-8 za výběr dalšího rivala
-10 za nákup žoldnéřů (Λ -1 zlatý v REAR-Trade)
Toto je povoleno pouze pro určité frakce jako startovní bonus.
-12 za to, že všechny jednotky mohou stavět dvakrát v ZÁZEMÍ-Stavění (1 kolo).
-14 za to, že každá jednotka získá kapacitu 1 pohybu v POHYB-Speciální (1 kolo).
-16 za korzáry (v ZÁZEMÍ-Obchod, za 1 jednotku).
Držená prestiž:
30+ BP: cena stavby snižena o 1 zlato
50+ BP: zdvojnásobení rychlosti výstavby
70+ BP: jeden z cílů MOCI
Λ viz Morálka jednotek

Startovní bonusy pro každou mapu - každý hráč představuje pouze jednu frakci

<p>ITALIA 290 př. n. l.</p> <p>Etruskové: (pro výběr je třeba alespoň jedna vesnice v Etrurii) V každé fázi DANĚ navíc +3 zlata. Kartaginští: Nelze verbovat jednotky LP. Alternativní cena žoldníků: -10 BP A -1 zlato. Řekové: Flotila se skládá ze 2 jednotek lodí. Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Ilýrové: (bonusy platí pouze v Ilýrii) 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 jí (+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 Kartágo 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</p>	<p>VIKINGS 800 n. l.</p> <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 vyloďení. Nemohou přeskakovat mezi řekami. Útok je možný, ale ústup do osady si vynutí vyloďení. Flotila (= volný pohyb v POHYB-Speciální) Plnění mimo domovinu Vikingů (všech Vikingů) nestojí prestiž (-4 BP/HPZ), ale přidává jí (+4 BP/HPZ). Britské ostrovy: Rybaření je vždy úspěšné. Frankové: Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici. Slovani a Baltové: Začínají se 7 jednotkami LP, ale bez přepravních lodí a doku. Jednotky LP lze prodat za +1 zlato. Podnebí: mírné a chladné (bílé šrafování) + moře</p>	<p>ORIENT 1550 př. n. l.</p> <p>Egypt: Hráč může postavit 1 město namísto 3 vesnic. Začínají pak bez stáda prasat a pouze se 3 jednotkami LP. Kanaán: Může bezpečně procházet stezkami a pouští. Qatna: Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici. Jamhad: Lodě jsou o 1 zlato levnější. Chetitě: Lehká pěchota může jednou zdarma přehazovat. Egejci: Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Mitanni: Za nákup dvou jednotek LP v jednom kole získáte třetí jednotku LP zdarma. Asýrie: Alternativní cena žoldníků: -10 BP A -1 zlato. Nelze verbovat jednotky LP. Babylón: Hráč může postavit 1 město namísto 3 vesnic. Začínají pak bez stáda prasat a pouze se 3 jednotkami LP. Elam: Mohou nakupovat Válečné slony. Kassité: Plnění v nížinách +4 BP (místo +4 BP). Churrité: Plně hnědé HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s hnědou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO). Oáza: Oáza je standardní HPZ. Ovládní Oázy umožňuje bezpečný přechod přes stezky. 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. Poušť: (trvale neutrální GF = nikdy nebojuje): Hoď hnědou kostkou za každou jednotku. Pokud padne 5 nebo 6, je jednotka zničena. Podnebí: subtropické a mírné (bílé šrafování) + moře</p>
--	---	--

<p>BRITANNIA 410 n. l.</p> <p>Skotové a Irové (Hibernia): Rybolov je vždy úspěšný. V boji mimo Hibernii +50 % k získané prestiži. (Ize kombinovat s bonusem proti rivalovi). Ostrované (ostrovy): Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Na podzim nehrozi 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 žoldníků: -10 BP A -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. Belgia 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</p>	<p>TAIFAS 1050 n. l.</p> <p>křesťanská Reinos (platné pouze v Iberii) Plně hnědé HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s hnědou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO). Všechny Taify jsou rivalové. muslimské Taifas (včetně Baléarských ostrovů) Nelze verbovat jednotky LP. Alternativní cena žoldníků: -10 BP A -1 zlato. Almorávidé: Mohou obchodovat s koňmi i bez přístavu. Frankové: Začíná s jedním žetonem opevnění v jedné vesnici. 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) Podnebí: subtropické a mírné (bílé šrafování) + moře</p>	<p>HUNS 373 n. l.</p> <p>Konstantinopol: HPZ je k dispozici 1 hráči. Místo 3 vesnic umístí 1 město. Začínají bez stáda prasat a se 3 jednotkami LP. Jsou pánem Římanů. Římané: Každá vesnice na Dunaji začíná s opevněním. Mohou kdykoli překročit řeku Dunaj. LP lze zakoupit pouze při verbování. Vazal Konstantinopole. Bospor: Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2. Začnete s žetonem opevnění ve dvou vesnicích. Hunové: Začnete se 2 stády ovcí, 2 stády koní, 3 LP, 3 jednotkami jezdeckta, 1 vesnicí, 5 obilími, 7 zlaty a 7 BP. Používají Transhumance (Krmení - červený mód). Alani: Mohou Hunům nabídnout výkupné platné pro celou hru (platí se jednou). Vizigóti: Pokaždé, když Říman koupí žoldněře, získají +2 zlata. Za +4 zlata můžete rozebrat vesnici. LP může překročit neprostupné (černé) hranice v horách. Ostrogóti: Za +4 zlata můžete rozebrat vesnici. K postavení vesnice je potřeba pouze 1 jednotka na 4 kola. 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). 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. Plnění: Pro Římany a Konstantinopol: drancování HPZ pravého břehu Dunaje přináší +4 BP. Pro neřímské frakce: plnění levého břehu přináší +4 BP. Ve finální grafice mapy je jižní (namísto severní) část šrafovaná. Podnebí: subtropické (bílé šrafování) a mírné + moře</p>
---	--	--

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

MORÁLKA JEDNOTEK	
Kvalita morálky je dána výši 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 vpředu	
VYSOKÁ MORÁLKA (50-69 BP)	
za každé 4 jednotky (obrana): +1 štít vpředu 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 vpředu proti rivalovi (útok): za každé 3 jednotky: +1 meč proti nerivalovi (útok): za každé 4 jednotky: +1 meč	

POHYBOVÉ BONUSY	
Převoz: Přesun mezi dvěma přístavy jako jediný pohyb v POHYBU. Flotila (4 lodě): Může se společně pohybnout v POHYB-Speciální. Hory: Vikingové se musejí vyložit. Hory a mokřady: Vstup zastaví pohyb jednotky pro aktuální kolo (kromě LP). Mokřady: Lodě mohou vstoupit na HPZ bez vyloďení. Jízda a váleční sloni v horách hází hnědou kostkou - opotřebení. (6: jednotka je zničena). Jednotka bez spojení s dokončenou osadou na konci fáze POHYB: automaticky vyplní HPZ. X hodí hnědou kostkou - opotřebení (6: jednotka je zničena). Oblíbené jednotky a osady mimo fázi krmení v tomto kole hodi hnědou kostkou (6: jednotka / osada musí být nakrmena X zničena). Jednotka může přijmout ztrátu určenou pro osadu. Město/jezdecktvo hází dvakrát, váleční sloni hází třikrát.	

ÚROVEŇ VELENÍ	
První nákup přímo. Při vylepšení doplatíte rozdíl. Nevyplacené platy: automaticky sniženo 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	

SETBA - POČASÍ - ÚRODA		
Hod hnědou kostkou za každé HPZ se zasetyým obilím.		
SUBTROPICKÉ PODNEBÍ	MÍRNÉ PODNEBÍ	STUDENÉ PODNEBÍ
DOBŘÉ POČASÍ (na každé zaseté obilí umístíte 1 obilí navíc)		
		—
NORMÁLNÍ POČASÍ (žádný účinek)		
ŠPATNÉ POČASÍ (na každé zaseté obilí umístíte o 1 obilí méně)		

POČASÍ V ZIMĚ		
Hod hnědou kostkou pro podnebnou oblast 1, podnebnou oblast 2 a pro všechna moře:		
SUBTROPICKÉ PODNEBÍ	MÍRNÉ PODNEBÍ	STUDENÉ PODNEBÍ
DOBŘÉ POČASÍ (není třeba krmít stáda)		
		—
NORMÁLNÍ POČASÍ (žádný účinek)		
ŠPATNÉ POČASÍ (pohyb po zemi není možný)		
—		
HPM - DOBRÁ ZIMA		HPM - ŠPATNÁ ZIMA