

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

**ITALIA 290 př. n. l.**

**Etruskové:** (pro výběr je třeba alespoň jedna vesnice v Etrurii) V každé fázi DANĚ navíc +3 zlata.

**Kartaginaci:** Nelze verbovat jednotky LP.

Alternativní cena žoldněřů: -10 BP  $\Lambda$  -1 zlato.

**Řekové:** Flotila se skládá ze 2 jednotek lodí. Přístavy přináší odměnu +3 v daních nebo slavnostech namísto +2.

**Ilyrové:** (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 zkušební. 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 postavít 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 zničená.

**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. (Ize kombinovat s bonusem proti rivalovi).

**Ostrovnané** (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 žoldněřů: -10 BP  $\Lambda$  -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 / vyčivřit 1 jednotku těžké pěchoty za standardní cenu. Belgie 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

**RIZIKO ZTROSKOTÁNÍ**

	JARO, LÉTO	PODZIM	DOBŘÁ ZIMA	ŠPATNÁ ZIMA
klidné HPM	-	-	-	🎲🎲
bouřlivé HPM	-	🎲	🎲🎲	🎲🎲🎲

**MORÁLKA JEDNOTEK**

Kvalita morálky je dána výši držené prestiže.

MORÁLKA	0-9 BP
VELMI NÍZKÁ MORÁLKA	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 rivalovi (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 rivalovi (útok): za každé 4 jednotky: +1 meč

Hráčská karta

**VIKINGS 800 n. l.**

**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 přeskokovat mezi řekami. Útok je možný, ale ústup do osady si vynutí vylodění. Flotila (= volný pohyb v POHYB-Speciální) je tvořena 1 jednotkou lodí. 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

**TAIFAS 1050 n. l.**

**křesťanská Reinos** (platné pouze v Ibérii) Plně hnědé HPZ: +2 SOO (namísto +1 SOO). HPZ s hnědou barvou: +1 SOO (namísto +0 SOO). Všechny Tvář jsou rivalové.

**muslimské Taifas** (včetně Baleárských ostrovů) Nelze verbovat jednotky LP. Alternativní cena žoldněřů: -10 BP  $\Lambda$  -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

**POHYBOVÉ BONUSY**

Převoz: Přesun mezi dvěma přístavy jako jediný pohyb v POHYBU. Flotila (4 lodě): Může se společně pohybovat v POHYB-Speciální. Hory: Vikingové se musí vylodit. 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 - opotřebení. (6: jednotka je zničená). Jednotka bez spojení s dokončenou osadou na konci fáze POHYB: automaticky vyplní HPZ. X hodí hnědou kostkou - opotřebení (6: jednotka je zničená). Oblíbené jednotky a osady mimo fázi krmení v tomto kole hodí hnědou kostkou (6: jednotka / osada musí být nakrmena X zničená). Jednotka může přijmout ztrátu určenou pro osadu. Město/jezdeckto hází dvakrát, váleční sloni hází třikrát.

**ÚROVEŇ VELENÍ**

První nákup přímo. Při vylepšení doplatíte rozdíl. Nevypáčené platy: automaticky sniženo na BEZ VELITELŮ.

ÚROVEŇ	BEZ VELITELŮ (výchozí situace)
PRŮMĚRNÁ ÚROVEŇ	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

Více informací z Červeného módu

**ORIENT 1550 př. n. l.**

**Egypt:** Hráč může postavít 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 žoldněřů: -10 BP  $\Lambda$  -1 zlato. Nelze verbovat jednotky LP.

**Babylón:** Hráč může postavít 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): Házíte hnědou kostkou za každou jednotku. Pokud padne 6, je jednotka zničená. Bezpečný průchod stojí -1 zlato. Pokud je Oáza pod kontrolou, je placen její majitel.

**Poušť:** (trvale neutrální GF = nikdy nebojuje): Hod' hnědou kostkou za každou jednotku. Pokud padne 5 nebo 6, je jednotka zničená.

Podnebí: subtropické a mírné (bílé šrafování) + moře

**HUNS 373 n. l.**

**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 přebročit 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 vesnici, 5 obilím, 7 zlaty a 7 BP. Používá 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 přebročit 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 přebročena pouze v zimě, pokud padne 5 nebo 6 (řeka zamrzne) na hnědé kostce. Černou řeku lze také přebročit, 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

**SETBA - POČASÍ - ÚRODA**

Hod hnědou kostkou za každé HPZ se zasety obilím.

PODNEBÍ	MÍRNÉ	STUDENÉ
SUBTROPICKÉ	MÍRNÉ	STUDENÉ
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:

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

v0.994 WIP - A

**ZKRATKY**

$\Lambda$  - a zároveň  
X - bud', nebo  
B - bod (celkové body)  
BP - bod prestiže  
D6 - šestistenná 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

**BUDOVOVY žetony:**

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

**KOMODITY žetony:**

- OBILÍ
- RYBY
- STÁDO OVČÍ
- STÁDO PRASAT
- STÁDO KRAV
- STÁDO KONÍ
- bez žetonu MASO

**POHYB (2) JEDNOTKY** Každá jednotka má kapacitu jednoho pohybu na sousední pole. Kombinaci pohybu jednotky a lodí lze dosáhnout pohybu až o dvě pole.

**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).

**POHYB (3) STÁDA** Mimo uzamčené pole: Stáda, uskladněné obilí a ryby lze přesouvat v rámci propojení (ale pouze o 1 HPZ přes moře).

**POHYB (4) ÚSTUP, OPOTŘEBĚNÍ** 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. Opotřebení (trvale neutrální HPZ / ztroskotání lodí / počasí, žádné propojení, obklíčení, hory).

**BOJ (5) 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 (5) BITVA** Útok (hod kostkou), bonusy, ztráty, obnovení životů, možnost útoku, přerušení útoku. Následují další kola boje. Ztráty určuje útočnick (některé jednotky jsou však vpředu / standardně / vzadu). Na konci se počítají VB a BP.

**BOJ (6) OBLÉHÁNÍ** Volitelný útok bez štítů pro útočnick. Útočnick musí nejprve proniknout do osady (prolomit všechny štíty SOO v jednom kole). Obránci útočí přímo s bonusem SOO (za každou SOO: 5 štítů  $\Lambda$  1 modrá kostka). Po prolomení opevnění obránci ztrácejí bonus SOO a útočnicki znovu získávají obranné bonusy. Na konci této fáze se počítají VB a BP.

**BOJ (7) PLENĚNÍ** Jednotky mohou vyplnit kontrolované HPZ (získají +1 zlato, pokud je VP na DNO). Označte HPZ červeným žetonem. Účinek na BP. Zaseté obilí nebo stáda na HPZ lze také zničit. Po úspěšném obléhání je budova zničená a vypleněna (vesnice +2 zlata; přístav +4; město +6) X degradována. Nebráněná je obsazena.

**ZÁZEMÍ (8) ZKUŠENOSTI** Zde se přidávají zkušenosti po boji (max. 1 úroveň). Znázornění pokroku ve výcviku od posledního kola.

**ZÁZEMÍ (8) STAVĚNÍ** Znázornění postupu výstavby (práce jednotek LP) od posledního kola (více jednotek LP je rychlejších: maximálně 4).

**ZÁZEMÍ (9) OBCHOD** Můžete nakupovat a prodávat komodity, nakupovat a vylepšovat jednotky, nakupovat výcvik pro své jednotky, nakupovat materiál na stavbu a vstupovat na staveništi, verbovat 1 jednotku lehké pěchoty na každé HPZ (-1 zlato/jednotka): HPZ nesmí být vypleněná  $\Lambda$  musí být propojené s DNO  $\Lambda$  musí mít přítomnost jednotek nebo DNO (být pod kontrolou). Pouze zde lze platit výkupné nebo pomoc.

**ZÁZEMÍ (9) PLATY** Pokud se objeví bílý text platy (jednou/dvakrát ročně), musíte zaplatit žoldáky (kromě těch, kteří byli zakoupeni v aktuálním kole).

**ZÁZEMÍ (10) RYBOLOV** Hod'te hnědou kostkou pro každý HPM, abyste zjistili, zda byl rybolov úspěšný. Z každého klidného HPM, které ovládáte, vezmete 1 ryby (2 ryby z bouřlivého HPM) do připojených loděnic, pokud máte kapacitu na jejich uskladnění (dok 2 ryby, přístav 4).

**NOVÝ ROK** Přidejte VB za zničené jednotky za uplynulý rok (na základě hodnoty jednotky v BP). Doplate si prestiž na 7 BP, pokud máte méně než 7 BP.

**MLÁDATA** Za každé dvě stejná stáda umístíte ze zásoby nové stádo na kontrolované HPZ. Pro liché stádo hod'te 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 šedém HPZ.

**POČASÍ (ÚRODA)** Hod hnědou kostkou určuje letní počasí pro každý HPZ se zasety obilím: dobré (za každé zaseté obilí umístíte o 1 více), normální (bez účinku) nebo špatné (za každé zaseté obilí umístíte o 1 méně).

**ÚRODA** Umístěte 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, město +3)  $\Lambda$  +1/2 za každý HPZ. HPZ nesmí být vypleněná  $\Lambda$  musí být připojeno k DNO  $\Lambda$  musí mít přítomnost jednotek nebo DNO.

**SKLIZEŇ** Zaseté obilí z kontrolovaného HPZ můžete sklízet do propojeného DNO, pokud máte kapacitu na jeho uskladnění (vesnice 5 obilí, město 10 obilí, +1 obilí za žeton opevnění).

**SLAVNOSTI** Získejte BP za DN (vesnice +1BP, přístav +2, město +3)  $\Lambda$  +1/2 za každou HPZ. HPZ nesmí být vypleněno  $\Lambda$  musí být propojeno s DNO  $\Lambda$  musí mít přítomnost jednotek nebo DNO. Dvojnásobek (-1 obilí za každou vesnici, -2 za město), trojnásobek (-2, -4).

**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).

**PLATY** -2 zlata za každé žoldněře, jezdeckto a město, -1 za každou další jednotku a DN vesnici; dvojnásobek za obklíčené. Jednotky bez propojení s DNO jsou rozpuštěny. Při obklíčení musí útočnick zaplatit jako první. Kontrola vítězství.

**KRMENÍ** Nakrmte stáda obilím X poražte je - získáte maso. Zároveň krmte jednotky a osady rybami / obilím / masem. Potřebné PP. Nenakrmená ztracena. Prebytečné maso lze prodat. Nekrmené a obklíčené osady se vzdávají útočnickovi. Při obklíčení musí útočnick krmit jako první. Kontrola vítězství.

Hráčská karta

Informace před hrou

**SPECIÁLNÍ FÁZE**

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

**HERNÍ HRANICE**

2-3 hráčů  
4-7 hráčů  
8-12 hráčů

hranice  
neprostupná hranice  
platné hranice země  
moře

krul pro ostrovy

**BARVA HPZ**

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

**KAPACITA HPZ**

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

**STARTOVNÍ KOMPONENTY HRÁČE**

- 3 vesnice
- 1 dok
- 5 lehkých pěchot
- 1 přepravní loď
- 10 obilí
- 2 stáda ovcí
- 1 stádo prasat
- 5 zlata
- 0 vítězných bodů
- 7 bodů prestiže

Základní hra	Zelený mód	Žlutý mód	Červený mód
První hra	Bílý mód		

přiležitostní hráči | zkušení hráči | hardcore hráči

Používá se výhradně v První hře a v Bílém módu (jen v Bílém).

**SKLADOVACÍ KAPACITY A LIMITY BUDOVOV**

BUDOVA	SKLAD	NAKUP X VERBOVÁNÍ	VYLEPŠENÍ X TRÉNINK
vesnice	5 obilí	5 jednotek	1 jednotka LP
město	10 obilí	10 jednotek	2 jednotky LP
dok	2 lodě		1 loď
přístav	4 lodě		2 lodě
opevnění	+1 obilí	+1 jednotka	-

**ZNAZORNĚNÍ VELKÝCH ARMAD A KAPACITY POHYBU**

+1 červený = +1 jedn. (2 jednotky LP = kostka + 1 červený)	nevyčerpaný pohyb	2 3 4
+1 žlutý = +3 jednotky (10 jednotek LP = kostka + 3 žluté)	vyčerpaný pohyb v podfázi:	2 3 4

**PŘEDEHRA**

- Každý hráč si vylusuje jeden žeton rivala ze zásoby. (Tu tvoří jedna destička diplomacie za každého hráče ve hře výjima losujícího hráče).
- Každý hráč hodí 6 bílými kostkami. (nejvíce může určí prvního hráče pro předehru).
- První hráč umístí 1. destičku vesnice na HPZ. (a pak další hráči proti 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 proti 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 pořební vesnici, začíná s 2 LP a 2 zlaty navíc namísto doku a lodí.
- Na 5 na desce hráče umístěte žlutý disk (= 5 zlata). Na 0 na stupnici VB umístěte destičku (VB) a kostičku (b).
- Na přehledové desce hry umístěte dva červené kvádrčky na první podfázi a na první rok.

pravidelné fáze

speciální fáze

Informace o (pod)fázích v0.994 WIP - A

	standardní pozemní jednotky				standardní námořní jednotky			speciální jednotky		ZÁZEMÍ OBCHOD KOMODITY [●] zlato		BEZ PŘÍSTAVU NÁKUP PRODEJ		S PŘÍSTAVEM NÁKUP PRODEJ		KRMENÍ (je potřeba PP), m = maso	
<b>ZÁZEMÍ-OBCHOD JEDNOTKY</b> [●] zlato limit 20 kostiček na hru na hráče * v horách, mokřadech, na lodích a pro útok při obléhání	lehká pěchota (základní jednotka)	těžká pěchota	obléhač stroje vzadu	jezdeckvo	převravní loď vzadu	válečné loď	žoldněři Vyšší zkušenosti si lze koupit. Žádný výcvik. Mimo limit kostiček.	korzáři Vyšší zkušenosti si lze koupit. Žádný výcvik. Mimo limit kostiček.	váleční sloni Mimo limit kostiček. Žádné zkušenosti.	ovce	prasata	krávy	koně	obilí	ryby	maso (m)	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	být v poušti (Italia), být Elam (Orient)	X	+3m	-5	+3	X	X	1 ovce : X = 2m X X = 3m	
umístění	osada	město	obklíčená osada	osada	loděnice	přístav	osada	HPM sousedící s kontrolovaným HP	poušť (Italia), Elam (Orient)	X	+5m	-7	+5	X	X	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	+ startovní bonus cena: -1 A -10 BP	nepohybují se, nekrmí se, neplatí se	umí steč, nikdy nepřehazují	X	+7m	-9	+7	X	X	1 krávy : X = 4m X X = 7m	
nákup (verbování)	-2 (-1)	--	--	--	--	--	-4 A -2 BP	-10 X -16 BP	--	X	+5m	-7	+5	X	X	1 koně : X = 5m X X = 5m	
vylepšením	--	-3	-2	-8 -4	-2	-3	--	--	-6	X	+5m	-7	+5	X	X	1 obilí : X = 5m X X = 5m	
degradace mimo umístění	--	0	0	0	vylození: [●] + [●]	vylození: [●] + [●]	--	--	[●] + [●]	X	-2	+1/2	-2	+1	--	1 jednotka nebo 1 vesnice: -1 [●] X -2 [●] X -1m X zničena	
degradace v umístění	--	+3	0	+4	+2	+3	--	--	+6	X	-1	--	--	--	--	1 nepoužitá maso = 1 zlato 1 město se chová jako 2 jednotky Jezdeckvo = 1 + 1 obilí, váleční sloni = 1 + 2 obilí	
standardní útok (*)	bílá kostka (obrátná bílá kostka)	červená kostka (modrá kostka)	--	červená kostka (modrá kostka)	bílá kostka	modrá kostka	modrá kostka	4 bílé kostky	2 červené (žádné kostky)	X	--	--	--	--	--	--	1 město se chová jako 2 jednotky Jezdeckvo = 1 + 1 obilí, váleční sloni = 1 + 2 obilí
standardní životy (*)	1 (1)	2 (1)	1	2 (1)	1	2	2	3	3 (2)	X	--	--	--	--	--	--	TRANSHUMANCE: Stáda není třeba v zimě krmít, pokud jsou na zeleném HPZ (pro subtropické klima) nebo na žlutém HPZ (pro mírné a subtropické klima).
velikost pro loď (platy)	1 (1)	1 (1)	-- (1)	2 (2)	-- (1)	-- (1)	1 (1 2)	-- (-)	3 (-)	X	--	--	--	--	--	--	na jaře a v létě +1/2 na podzim a v zimě +1
velikost v krmení	1	1	1	1 (+1 obilí)	1	1	2 zlatá ročně	--	1 (+2 obilí)	X	--	--	--	--	--	--	

### 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). Zrychlená výstavba za zlato: postavte o čtvrtinu více = zaplatte 1/2 nákladů na stavbu ve zlatě, zaokrouhleno nahoru.

### BOJ - BONUSY

(také násobky)

3 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 (nepoužitá) meče = 1 štít.  
X 2 volné (nepoužitá) 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 (jezdeckvo a váleční sloni): Volitelně. 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.  
Vikingové mohou mít loď i na HPZ (pobřeží, malé řeky).

### 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

Plnění rivalova HPZ s osadou: +4 BP  
Plnění 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

HPZ mohou plnit pouze jednotky. Bez propojení s DNO žádný příjem.  
Poražená nebráněná osada je obsazena.  
Poražená bráněná osada je zničena a vyplněna.  
X degradována.

### PLATY [●] výdej zlata

pouze pro První hru a Bílý mód:

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

Dvojnásobek ceny se platí za za obklíčenou jednotku nebo osadu.

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

### PRESTIŽ [●] BP

(+50% BP získané proti rivalovi):  
+2 za zničení jednotky LP  
+4 za zničení / obsazení loděnic  
+4 za vyplnění 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 je získat také mírovou cestou při slavnostech.  
Za plnění 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 zezadu  
-8 za výběr dalšího rivala  
-10 za nákup žoldněřů (A -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 pohyb v POHYB-Speciální (1 kolo).  
-16 za korzáři (v ZÁZEMÍ-Obchod, za 1 jednotku).  
Držená prestiž:  
30+ BP: cena stavby snížena o 1 zlato  
50+ BP: zdvojnásobení rychlosti výstavby  
70+ BP: jeden z cílů MOCI  
A viz Morálka jednotek

### ZÁZEMÍ - OBCHOD

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

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

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

### 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 vítězství 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)
  - E) 70 bodů prestiže
- VÝZNAMNOST: Celkové body po 5 letech (nebo vedení o 12 B a konci roku).  
\*Podmínka: Vítěz musí být schopen uživit (zaplatit) všechna sídla.  
(nad rámec menšího cíle C; pouze zde se započítává i zaseté obilí).

Za každé platné příměří/vazalství:  
jako příjemce/pán - podmínky sníženy o:  
jako plátce/vazal - podmínky zvýšeny o:  
2 VB (také při držení 1 menšího cíle),  
2 HPZ (také při držení 5+ VB),  
1 DNO (také při držení 5+ VB),  
5 ZB (také při držení 5+ VB),  
žádné snížení nebo zvýšení z měst  
10 BP (také při držení 5+ VB).

### PŘEVAHA [VB]

dobytí / ztráta města	+8 / -8
dobytí / 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
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

### VÝZNAMNOST při remíze - zlato

1 vítězství bod	1 bod
1 osada (DN)	1 bod
1 (vyplněné) HPZ	1 bod
1 nevyplněné 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
10 bodů prestiže	1 bod

### 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

### DANĚ, SLAVNOSTI

[●] příjem zlata [●] příjem BP

DN vesnice [●] +1  
DN přístav [●] +2  
DN město [●] +3

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

každé\* HPZ +1/2 (zaokrouhleno dolů)  
\*podmínka: propojení s DN osadou A s jednotkou/osadou

### ZÁZEMÍ-RYBOLOV ÚSPĚŠNOST

V Základním módu je rybolov vždy úspěšný (1 ryby).

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

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

### ZÁZEMÍ-OBCHOD: VÝCVIK

Úroveň zkušenosti jednotek můžete zvýšit i bez boje. Kupuje se v ZÁZEMÍ-Obchod za jednotky na HPZ s DNO (stejně podmínky jako u upgradů). Jedna úroveň stojí 2 zlata za 1 jednotku a trvá jedno kolo (otočení o 90° v ZÁZEMÍ-Zkušenosti).

Elitní / Rekruti  
výcvikový LZ - zakoupená úroveň (LZ)  
Veteráni - Standardní  
kostička - ukazatel  
Zkušenosti

### ZKŮŠENOSTI 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.)

### ZKŮŠENÉ JEDNOTKY

(pod jednotku umístěte šedý LZ) vzadu A 1 přehození zdarma

### JEDNOTKY VETERÁNŮ

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

### ELITNÍ JEDNOTKY

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

Obléhač stroje: Rekruti -3 štíty, Standardní -4, Zkušenosti -5, Veteráni -6, Elitní -7

### 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.