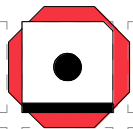
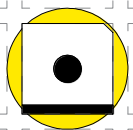


Prostor pro jednotky zastoupené žetony



+1 červený = +1 jednotka
2 jednotky LP = kostka
+ 1 červený



+1 žlutý = +3 jednotky
10 jednotek LP = kostka
+ 3 žluté

TRIBUT

Náklady min. polovina potenciálních daňových příjmů plátce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Může být placen ve zboží, může být nabídnut kdykoli, ale může být odmítnut. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se cíle vítězství.

VÝKUPNÉ

Celý potenciální daňový příjem plátce (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v dílčí fázi ZÁZEMÍ-OBCHOD a nelze ho odmítnout. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se vítězné cíle.

SUVERENITA

Uzavřete příměří se všemi hráči ve hře pro následující kolo jako příjemce nebo pán.

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

00

10

20

30

40

50

60

70

80

90

RIVAL

3+ hráči: každý má jednoho rivala. V bitvě proti rivalovi: 4 jednotky = +1 meč.
Další soupeře lze zakoupit za 8 BP. Proti soupeřům +50% zisk BP.
Při plnění soupeřova HPZ s osadou +4 BP.

VAZALSTVÍ

Vzdát se jako vazal je možné kdykoli. Nelze odmítnout. Trvalý mír: Pán +2 VB Δ +8 BP; vazal -1 VB Δ -8 BP. Cíle vítězství jsou upraveny. Každý vazal platí pánovi 1/3 daňových příjmů (zaokrouhleno dolů).

POMOC

Min. polovina potenciálních daňových příjmů dárcе zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod, ale může být odmítnuta. Dárcе +1 VB Δ +8 BP (významnost +1 bod); příjemce -8 BP (významnost -2 body). Žádné příměří, ani slevy na vítězství.

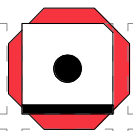
ZÍSKANÉ ŽETONY

Na konci fáze BOJ
jsou přičteny BP (proti RIVAL +50%):
Zničená jednotka LP +02 (+03)
Zničená / obsazená loděnice +04 (+06)
Zničená jednotka jiného typu +04 (+06)
Zničená / obsazená vesnice +08 (+12)
Zničené / obsazené město +12 (+18)

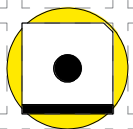
Vítězné body budou ještě uděleny **na Nový rok:**
(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

Jednotky a budovy zůstávají mimo hru až do konce hry. Neplatí pro speciální jednotky.

Prostor pro jednotky zastoupené žetony



+1 červený = +1 jednotka
2 jednotky LP = kostka
+ 1 červený



+1 žlutý = +3 jednotky
10 jednotek LP = kostka
+ 3 žluté

TRIBUT

Náklady min. polovina potenciálních daňových příjmů plátce zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Může být placen ve zboží, může být nabídnut kdykoli, ale může být odmítnut. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se cíle vítězství.

VÝKUPNÉ

Celý potenciální daňový příjem plátce (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v dílčí fázi ZÁZEMÍ-OBCHOD a nelze ho odmítnout. Plátce -1 VB, příjemce +2 VB Δ mění se vítězné cíle.

SUVERENITA

Uzavřete příměří se všemi hráči ve hře pro následující kolo jako příjemce nebo pán.

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

00

10

20

30

40

50

60

70

80

90

RIVAL

3+ hráči: každý má jednoho rivala. V bitvě proti rivalovi: 4 jednotky = +1 meč.
Další soupeře lze zakoupit za 8 BP. Proti soupeřům +50% zisk BP.
Při plnění soupeřova HPZ s osadou +4 BP.

VAZALSTVÍ

Vzdát se jako vazal je možné kdykoli. Nelze odmítnout. Trvalý mír: Pán +2 VB Δ +8 BP; vazal -1 VB Δ -8 BP. Cíle vítězství jsou upraveny. Každý vazal platí pánovi 1/3 daňových příjmů (zaokrouhleno dolů).

POMOC

Min. polovina potenciálních daňových příjmů dárcе zaokrouhlená dolů (viz DANĚ). Platí se pouze ve zlatě; pouze v podfázi ZÁZEMÍ-Obchod, ale může být odmítnuta. Dárcе +1 VB Δ +8 BP (významnost +1 bod); příjemce -8 BP (významnost -2 body). Žádné příměří, ani slevy na vítězství.

ZÍSKANÉ ŽETONY

Na konci fáze BOJ
jsou přičteny BP (proti RIVAL +50%):
Zničená jednotka LP +02 (+03)
Zničená / obsazená loděnice +04 (+06)
Zničená jednotka jiného typu +04 (+06)
Zničená / obsazená vesnice +08 (+12)
Zničené / obsazené město +12 (+18)

Vítězné body budou ještě uděleny **na Nový rok:**
(+VB za každou cizí jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce; -VB za každou vlastní jednotku zlikvidovanou v uplynulém roce)
0-9 BP: +0 / -0 VB
10-19 BP: +1 / -1 VB
20-29 BP: +2 / -2 VB
30+ BP: +3 / -3 VB

Jednotky a budovy zůstávají mimo hru až do konce hry. Neplatí pro speciální jednotky.