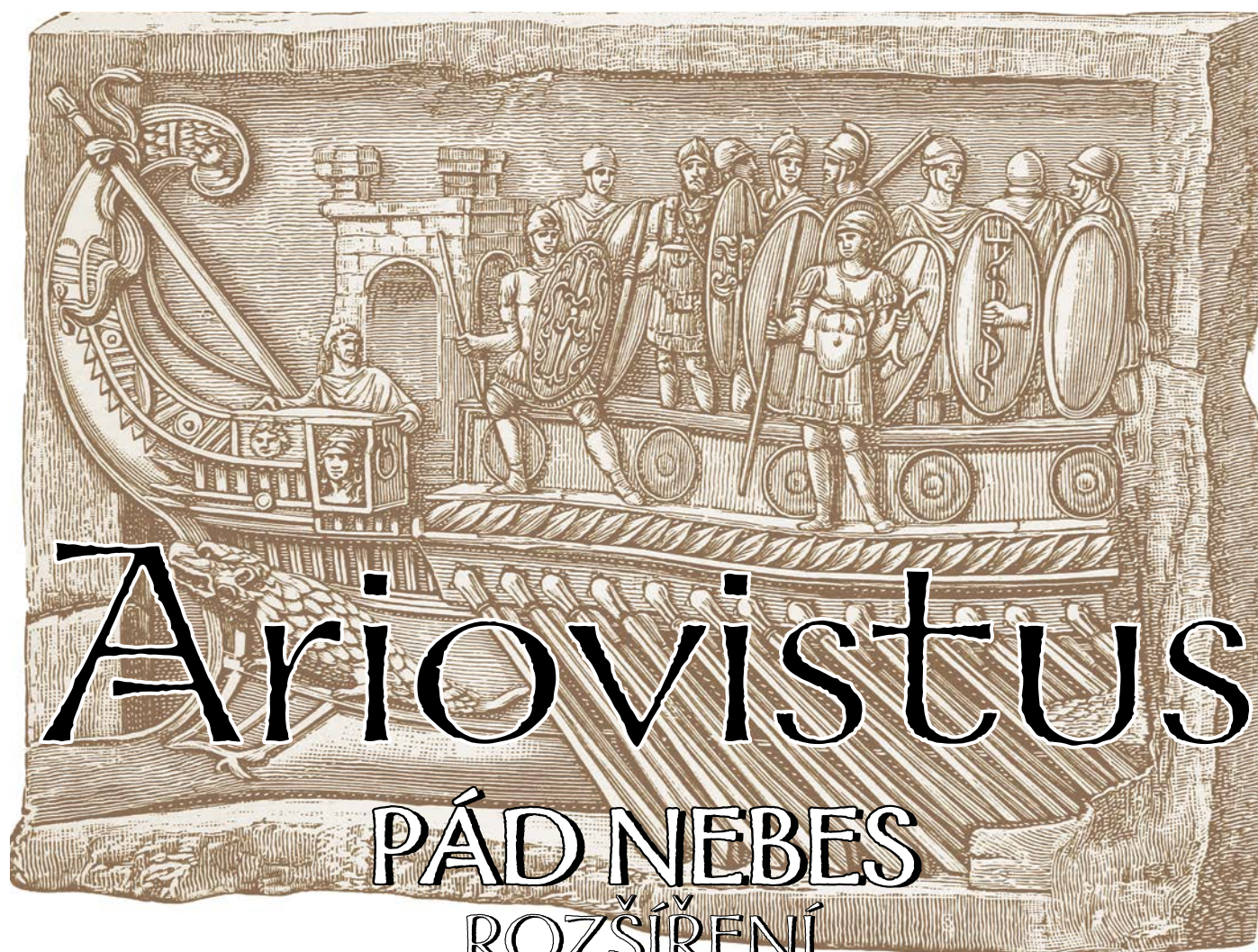




Ariovistus

PÁD NEBES ROZŠÍŘENÍ

PRAVIDLA

Andrew Ruhnke a Volko Ruhnke

OBSAH

A1.0 Uvod.....	2	A6.0 Zima.....	7
A2.0 Průběh hry	4	A7.0 Vítězství.....	9
A3.0 Rozkazy	4	A8.0 Hrou řízené frakce	9
A4.0 Zvláštní schopnosti.....	6	Příprava hry a scénáře.....	13
A5.0 Události	7	Rejstřík nových klíčových pojmů.....	20

K hraní je nutné vlastnit základní hru Pád nebes

By Rodger B. MacGowan ©2018, GMT Games, LLC. All Rights Reserved.



A1.0 ÚVOD

Ariovistus je rozšířením ke hře *Pád nebes*, kterou budete pro hrani s rozšířením potřebovat. *Ariovistus* časově událostem ze základní hry předchází a představuje první část římského dobývání Galie, ve které se Caesar potýkal s migrujícími Helvéci, odvrátil germánskou invazi vedenou svěbským náčelníkem Ariovistem a potlačil vzdorující přímořský kmen Venetů.

Ve hře s rozšířením *Ariovistus* se jeden z hráčů ujme role germánských kmenů, které v této době představovaly značnou hrozbu jak pro Galy, tak pro Římany. Zbylí hráči budou řídit osudy Římanů, Haeduů a Belgů stejně jako v základní hře. Hra samotná pak ovládá Arverny představující jednak konfederaci soupeřící s Haeduji, a mimo to také ostatní keltské kmeny, které se budou bránit vpádům ostatních hráčů na svá území a čas od času samy povstanou a pokusí se získat nová území.

Hlavní scénář tohoto rozšíření („Ariovistus“) představuje první roky Caesara v Galii. Rozšířený scénář („Galská válka“) pak propojuje tento scénář a scénář „Pax Gallica?“ ze základní hry – zahrnuje tak celé období galských válek; hráč Germánů bude v druhé půlce hry velet Arvernům.

Pravidla v této příručce doplňují pravidla základní hry, objevují se ve stejném pořadí a jsou také stejně číslována. Nová a pozměněná pravidla rozšíření jsou označena písmenem „A“ před číslem pravidla, abyste je snadno odlišili od odkazů na pravidla ze základní hry (ty jsou uvedeny pouze číslem). Pravidla, která se nemění, příručka přeskakuje.

Všechny herní komponenty, které se používají při hře s rozšířením (karty, žetony, přehledy a části desky dostupných jednotek germánských kmenů), jsou označeny symboly *Ariovistus* nebo **A**. Navíc jsou na listech přehledu průběhu hry a postupu pro hrou řízených frakcí **vyznačeny** změny oproti základní hře.

Další karty, které jsou součástí rozšíření, nahrazují karty základní hry, jak je řečeno dále.

A1.2 Komponenty

Kompletní sada rozšíření *Ariovistus* zahrnuje:

- 46 nových nebo upravených karet (A5.0).
- 25 dřevěných dílků jednotek a válců se symboly (A1.4, A1.8, A2.2).
- Poloviční arch žetonů.
- 1 přehled rozkazů a zvláštních schopností germánských kmenů a průběhu hry (A3.4, A4.6, A2.0, A6.0).
- 1 přehled pro hrou ovládané Arverny/Kelty a průběh hry (A6.2, A3.3, A4.3, A2.0, A6.0).
- 1 přehled s postupy pro hrou řízené frakce a s diagramem pro hrou řízené Germány (A8.7, A8.1–8:4, A8.9).
- Průvodce hrou *Ariovistus*.
- Tato příručka pravidel rozšíření *Ariovistus*.



Domáci

A1.3.1 Domáci území. Germánská domáci území zahrnují území v Germanii a také všechna území s osadami (A1.4). Arvernskými domácními územími jsou v rozšíření území Venetů, Karnutů, Piktonů a Arvernů; označte je arvernskými žetony „Domáci“ (A6.2).



Zastavte Pochod



A1.3.2 Kmeny. V rozšíření je Cisalpina herním územím s 1 polem kmene, kterým jsou Norikové (A1.4.2). Pokud je Cisalpina ovládána Belgi, má pro ně hodnotu 1 (7.2-3). Na začátku hry toto území označte zde znázorněnými žetony (umožňujícími umístění disku spojence a žetonu ovládnutí území).

Poznámka: Tím, že do hry přichází nový kmen (Norikové), ale nepoužívají se Katuvellaunové (viz A1.3.4 níže), je i v rozšíření na mapě celkem 30 kmenů.



BRITANNIA
není součástí hry

A1.3.4 Britannia. Británie je v rozšíření mimo hru. Nejedná se o území a nemohou se zde nacházet žádné jednotky (A1.4.2). Při přípravě hry umístíte přes pole kmene Katuvellaunů pro připomenutí žeton „Britannia (není součástí hry)“.

A1.4 Jednotky

Rozšíření do hry přidává následujících 23 jednotek:



ARIOVISTUS: Rozšíření přináší jednotku stejnojmenného germánského vůdce (symbolem nahoru) a jeho případného nástupce (symbolem dolů). Jak je dále uvedeno v relevantních částech pravidel a na listu nápovědy Germánů, poskytuje Ariovistus zvláštní výhody při germánském Nájezdu (A3.4.3) a Bitvě (A3.2.4, A3.4.4) a při belgské Podpoře (A4.5.1). Germánský vůdce také běžným způsobem omezuje dosah zvláštních schopností Germánů (A4.1.2, A4.6).



DIVICIACUS: Rozšíření obsahuje také haedujského vůdce Diviciaka (symbolem nahoru) s následujícími efekty:

- Pokud se nachází na mapě, mohou Haeduové provádět zvláštní schopnosti pouze na územích v dosahu 1 území od něj (A4.1.2; Uplácení a haedujské Přepadení mohou být stále provedeny nejvýše na jednom území). *Poznámka: Pokud je Diviciacus odstraněn ze hry, platí s ohledem na zvláštní schopnosti Haeduů opět běžná pravidla základní hry.*
- V dosahu 1 území od Diviciaka je možné (pokud jak Římané, tak Haeduové souhlasí) považovat pro účely římských a haedujských rozkazů a zvláštních schopností a při obraně v Bitvě pomocné sbory za haedujské družiny a naopak (A3.1, A4.1, také pro účely dosahu Pochodu jednotek a pro umožnění či blokování Přepadení, 4.3.3). *Poznámka: Tento efekt je verzí (upravenou zahrnutím dosahu zvláštních schopností) světlé vlastnosti karty Diviciacus ze základní hry (karta 38, 5.3).*
- V Bitvě nemůže Diviciacus absorbovat ztráty, dokud není poslední jednotkou Haeduů na území. Diviciacus je odstraněn pouze při výsledku hodu „1“ (ne 1–3). *Herní poznámka: Diviciacus byl aktivní zejména na počátku galských válek, a i tehdy spíše jako diplomat než jako válečník.*
- Pokud je Diviciacus odstraněn, je vyřazen ze hry a nemá nástupce.

Varianta s Diviciakem jako vůdcem: Diviciacus může být jako vůdce použit i ve scénářích základní hry, pokud v balíčku použijete náhradní kartu O38 (viz A5.0 a Příprava balíčku karet – A2.1).

VERCINGETORIX: V rozšíření se nepoužívá válec arvernského vůdce.

BODUOGNATUS: V rozšíření představuje dílek belgského vůdce Ambioriga velitele Nerviů Boduognata. Má stejné vlastnosti jako Ambiorix a všechny odkazy na „Ambioriga“ považujte za odkazy na „Boduognata“.

OSADY: Germánské osady jsou novým typem jednotky v rozšíření (představují Germány migrující do Galie). Mají následující vlastnosti, které jsou popsány i v dalších částech pravidel a na listu nápovědy Germánů.

- Limit pro umístění osad (A1.4.2) je jedna na území (v tomto jsou podobné římskému opevnění a stejně jako ono nevyžadují pozici pro kmen).
- Osady se umísťují pomocí zvláštní schopnosti Osídlení (A4.6.1), případně událostmi, nikdy ne pomocí Shromáždění.
- Při germánském Shromáždění se osady považují za germánské spojence a území s osadou je považováno za domácí území Germánů.
- V Bitvě fungují osady jako germánští spojenci – absorbují zásahy stejným způsobem a je možné je odstranit pomocí římského Obléhání (A4.2.3).
- Osady jsou imunní vůči římskému Budování (4.2.1) a haedujskému Uplácení (4.4.2). *Poznámka: V rozšíření se nepoužívá arvernské Přesvědčování (A4.3), takže osady jím nemohou být ovlivněny.*
- Osady ovlivňují podmínky vítězství Germánů, Římanů a Haeduů (A7.2–.3).



A1.4.1 Dostupné jednotky. Nová deska dostupných jednotek Germánů obsahuje šedě ohraničené oblasti označené **A**, které slouží k uložení jednotek používaných pouze při hře s rozšířením. (Tyto oblasti ignorujte, pokud hrajete scénář základní hry.) Dostupné osady umístěte na pozice s nejvyššími čísly v příslušné řadě tak, aby poslední nezakryté číslo ukazovalo, kolik se jich právě nachází na mapě. Počet osad na mapě se počítá odděleně od germánských spojenců.

UMÍSTĚNÍ A ODSTRANĚNÍ DIVICIACA: Haedujský vůdce Diviciacus se do hry dostává buď při přípravě hry s rozšířením (A2.1), nebo pomocí náhradní karty události DIVICIACUS O38 (A1.4, A2.1). Pokud je odstraněn, odchází ze hry a zvláštní schopnosti Haeduů (A4.1.2 a A4.4) se nadále opět řídí pravidly základní hry (4.1.2, 4.4). *Poznámka: Diviciacus není nikdy dostupnou jednotkou na desce frakce; může se nacházet pouze na mapě (od začátku hry, nebo získán díky události) nebo mimo hru (A1.4).*

A1.4.2 Limity pro umístění jednotek. Území může být obsazeno libovolným počtem jednotek (s ohledem na omezení plynoucí ze základní hry) s následujícími výjimkami:

- Na každém území se smí nacházet nejvýše jedna germánská osada.
- Cisalpina je územím ve hře a mohou se zde nacházet jednotky. Na jejím území žije jeden kmen (Norikové, A1.3.2).
- Britannia je územím mimo hru a nesmí se zde nacházet žádné jednotky (A1.3.4).

A1.5 Hráči a frakce

Hry s rozšířením se mohou účastnit 1–4 hráči a každou z frakcí (Germáni, Římané, Haeduové, Belgové) může řídit buď hráč, nebo hra. Herní mechanismy ovládají frakci Arvernů (představující konfederaci Arvernů a další protirímské a protihaedujské Kelty). Rozšířený scénář *Galská válka* začíná s frakcemi z rozšíření, avšak po mezihře pokračuje hráč Germánů (nebo frakce řízená hrou) ve hře s frakcí Arvernů (A2.1).

A1.5.1 Nadbytečné frakce. Ve hře tři hráčů ovládá jeden z hráčů současně Germány a Belgy, nebo případně Římany a Haeduy. Ve hře dvou hráčů hraje jeden z hráčů za Germány a Belgy a druhý za Římany a Haeduy. Alternativně mohou být frakce řízeny hrou (kapitola 8, A8.0, A8.7) a ne hráči.

A1.5.2 Vyjednávání. V rozšíření mohou Germáni souhlasit s tím, aby jimi ovládanými územími procházela zásobovací trasa, případně dát souhlas k ústupu na jimi ovládané území (A3.2.1, A3.2.4, A3.4.5), vybrat si, zda budou Napadat Římany nebo ne (3.2.2, 3.2.3), a zís-

kávat/poskytovat zdroje stejně jako ostatní frakce. Arvernové nikdy nesouhlasí, při jakékoli příležitosti Napadají a nemohou získat zdroje.

A1.8 Zdroje



Ve hře s rozšířením sledujte stav zdrojů Germánů pomocí černého válce. Arvernové zdroje nezískávají (ve hře se tedy nepoužije ani jeden ze zelených válců).

A1.9 Žetony vítězství

Ke sledování stavu vítězné podmínky Germánů (počet Germánů ovládaných území v Germanii a území s osadami, A7.0) slouží příslušný žeton. Žeton Arvernů se nepoužívá.

A2.0 PRŮBĚH HRY

A2.1 Příprava hry

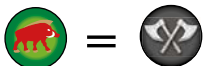
S pomocí postupu na stranách 13–17 v této příručce pravidel si vyberte scénář (*Ariovistus* nebo *Galská válka*), rozdělte si mezi sebou jednotlivé frakce, připravte balíček karet a rozložte na herní plán žetony a jednotky.

A2.2 Začátek hry



Záznam kroků: Pro frakci Germánů použijte černý ukazatel dostupnosti, jímž nahradíte zelený ukazatel.

A2.3 Karta události



A2.3.2 Pořadí frakcí. V rozšíření udává pořadí Germánů na kartách události ze základní hry symbol Arvernů. Karty z rozšíření pak obsahují symbol germánských kmenů.

A2.3.3 Pasování. Pokud pasují Germáni, získají 1 zdroj (jak je vyznačeno šedě na přehledu průběhu hry vztahujícímu se k rozšíření).



Fáze Arvernů, pokud jsou Arvernové ve válce.

A2.3.9 Aktivace Arvernů. Velká část nových karet v rozšíření má na konci řady symbolů určujících pořadí frakcí znázorněn dodatečný symbol aktivace – zelený karnyx (keltská trumpet). Tento symbol označuje, že po vyhodnocení takové karty je třeba zkontrolovat, zda jsou Arvernové momentálně ve válce („válečně naladění“). Pokud ano, spouští se okamžitě aktivace Arvernů („fáze Arvernů“). Tato fáze se řídí pravidly detailně popsány v A6.2.

Herní poznámka: Symbol aktivace Arvernů se objevuje na 24 ze 72 karet událostí, tedy na jedné třetině všech karet, z nichž se sestavuje balíček karet událostí pro hru s rozšířením.



ŽETONY „VE VÁLCE“: V průběhu hry mějte poblíž balíčku karet událostí položen jeden žeton válečné nálady Arvernů otočený na odpovídající stranu (ve válce vs. v míru).

Pokud se na právě vyhodnocované kartě nachází symbol aktivace a Arvernové jsou ve válce, položte tento žeton na následující kartu,

abyste nezapomněli před jejím zahráním vyhodnotit aktivaci Arvernů. Zbylými žetony můžete označit území, díky kterým jsou Arvernové ve válce, jak je popsáno v A6.2.

A3.0 ROZKAZY

A3.1 Obecně k rozkazům

V rozšíření používají Germáni novou sadu rozkazů, které jsou detailně popsány v A3.4 a podobají se galským rozkazům. Rozdíly v rozkazech Germánů v základní hře a rozšíření jsou tyto:

- Rozkazy mohou v rozšíření stát Germány zdroje, nebo jim naopak zdroje poskytovat.
- U některých rozkazů je důležité, zda jsou prováděny na územích v Germanii, případně na ně má vliv pozice vůdce (Ariovista).
- Germáni mohou vyvolat Bitvu bez Přepadení.

Arvernové používají v rozšíření stejnou sadu rozkazů jako v základní hře, ale bez Vercingetoriga a (podobně jako Germáni v základní hře) vyvolávají Bitvu vždy (a pouze) s Přepadením (A3.3.4).

Navíc se v rozšíření mění rozkazy ostatních frakcí následovně:

- Římské Verbování a galské Shromáždění sil může být blokováno germánským Zastrášením (A3.2.1, A3.3.1, A4.6.2).
- Zásobovací trasy zohledňují Cisalpinu jako území ve hře (A3.2.1).
- Římský Pochod je zastaven při vstupu do Cisalpiny nebo při jejím opuštění (podobně jako u Britannie a Germanie, A3.2.2).
- Pomocí Bitvy je možné odstraňovat osady, je v ní nutné zohlednit protiútok Ariovista a Diviciacus se v ní chová jinak než ostatní vůdci (A1.4, A3.2.4).

DIVICIACUS: Pokud Římané i Haeduové souhlasí, mohou být v dosahu 1 území od Diviciaca pro účely rozkazů a zvláštních schopností a v Bitvě považovány pomocné sbory za haedujské družiny a naopak (A1.4, A4.1).

Poznámka: Přehledové karty Římanů, Haeduů a Belgů uvádí klíčové změny v rozkazech, zvláštních schopnostech (A4.0) a vítězných podmínkách (A7.0) s ohledem na rozšíření.

A3.2 Římské rozkazy



A3.2.1 Verbování. Verbování nemůže být prováděno na územích s žetonem zastrašení (A4.6.2), pokud se na takovém území nenachází římský vůdce.

ZÁSOBOVACÍ TRASA: V rozšíření musí být součástí zásobovací trasy území Provincie a/nebo Cisalpiny (A1.3.2, A1.4.2). Germáni se mohou rozhodnout, zda budou souhlasit s vedením zásobovací trasy přes jimi ovládaná území; Arvernové nikdy nesouhlasí (A1.5.2).



PŘÍKLAD ZÁSOBOVACÍ TRASY: Germáni ovládají Provincii i Cisalpinu, a mohou tak Římany na územích Haeduů a Sékvanů odrážet od zásobovací trasy, která musí v rozšíření zahrnovat Provincii nebo Cisalpinu. Pokud by Provincii namísto Germánů ovládali Římané, byla by Římany ovládaná území Haeduů i Sékvanů součástí zásobovací trasy nehlédě na to, kdo ovládá Cisalpinu.

A3.2.2 Římský Pochod

ALPY: Po vstupu do Cisalpiny nebo po odchodu odtud se musí Pochodující skupiny zastavit a nesmí se v rámci stejného rozkazu pohybovat dále.

NAPADÁNÍ: Germáni se mohou rozhodnout, zda způsobí Pochodujícím Římanům ztráty Napadáním (A3.4.5, i při Konfiskaci 3.2.3), stejně jako Galové; Arvernové vždy Napadají.

A3.2.3 Konfiskace. Ohledně Napadání se Germáni i Arvernové řídí stejnými pravidly jako výše. Arvernové mohou po Konfiskaci zdarma Shromážďovat síly za umístění žetony rozeznání podle A6.2.1.

A3.2.4 Římská Bitva. Germáni mohou v Bitvě s Římany oznámit ústup stejným způsobem jako Galové (včetně možnosti zůstat na území se skrytými jednotkami a vůdcem). Arvernové nikdy neustupují a jiným frakcím nikdy nepovolují ústup na Arverny ovládaná území (A1.5.2).

ZTRÁTY:

- Germánské osady (A1.4) absorbují ztráty a jsou odstraňovány stejným způsobem jako germánští spojenci (pokud se na území nachází jak osada, tak spojenec, Germáni si vybírají, která z jednotek je odstraněna).
- Pokud se Bitvy účastní Ariovistus, soupeři jsou způsobeny dvojnásobné ztráty, pokud není soupeř obráncem na území s vlastním opevněním nebo citadelou. *Poznámka: Frakci útočící na Ariovista jsou (i v případě, že má na území opevnění/citadelu) v případě germánského protiútoků způsobeny dvojnásobné ztráty (každá družina tedy způsobuje 1 ztrátu, Ariovistus 2). Jedná se vlastně o tmavou vlastnost karty GERMÁNSKÁ JÍZDA (karta 59, 5.3), kterou má Ariovistus od počátku hry k dispozici. (Ztráty jsou Ariovistovi udělovány stejně jako ostatním vůdcům ve hře.)*
- Pokud se Bitvy účastní Diviciacus, nemůže absorbovat ztráty, dokud se nejedná o poslední jednotku, která by mohla ztráty absorbovat. Pokud se tak stane, je Diviciacus odstraněn pouze při výsledku hodu „1“ (tedy ne 1–3 jako u ostatních vůdců).

- Pokud utrpí ztráty v Bitvě Arvernové, odstraňují nejprve své prozkoumané družiny, poté odhalené družiny a nakonec skryté; následně pak spojence (z měst jako poslední) a poté citadely.

A3.3. Galské rozkazy



A3.3.1 Shromáždění sil. Galské Shromáždění sil (včetně arvernské-ho) nelze vyvolat na územích s žetonem zastrašení (A4.6.2), pokud se v takovém území nenachází vůdce Shromažďující frakce.

Poznámka: Arvernové Shromažďují síly podle A6.2.1 a umísťují počet družin rovný součtu svých spojenců a citadel na území +1, nebo pouze 1 družinu na své domácí území, pokud se na něm nenachází žádný jejich spojenec.

A3.3.3 Nájezd. Galské nájezdy mohou brát zdroje Germánům.

A3.3.4 Galská Bitva. Změny uvedené u římské Bitvy (A3.2.4) se týkají i galských Bitev.

Poznámka: Germánští a galští vůdci a družiny ustupující před nepřátelskými Germány/Galy nemohou zůstat na místě; musí se přesunout na sousední území ovládané frakcí, která jim ústup na toto území povolí, jinak jsou odstraněni.

A3.4 Germánské rozkazy



Tato část pravidel rozšíření kompletně nahrazuje část 3.4 pravidel základní hry. Pro germánské Shromáždění sil, Pochod, Nájezd i Bitvu v rozšíření platí stejná pravidla jako pro galské varianty těchto rozkazů (3.3, A3.3) s následujícími výjimkami.

A3.4.1 Germánské Shromáždění sil. Germáni mohou vybírat území pro tento rozkaz nehlédě na to, zda se na území nachází žeton zastrašení (A4.6.2). Za každé vybrané území bez osady a mimo Germanii platí dva zdroje, za území s osadou 1 zdroj a za území v Germanii 0 zdrojů (domácí území).

Poznámka: Germáni nemohou Shromažďovat síly na zpusťšeném území (3.3.1, 4.3.2), které se může ve hře objevit zahráním události z karty SUCHO.

POSTUP: Pokud je území ovládáno Germány, umístěte do něj jednoho germánského spojence (1.6, nikdy ne na Bibracte ani Gergovii, 1.4.2). Namísto toho (a nebo jako jedinou možnost, pokud území Germáni neovládají) můžete na území přidat až tolik germánských družin, kolik se na území celkem nachází germánských spojenců a osad.

Poznámka: Osady umísťují Germáni pomocí zvláštní schopnosti Osídlení (A4.6.1) a pomocí události (5.0), nikdy ne pomocí Shromáždění sil.

DOMÁCÍ ÚZEMÍ: Na konci germánského rozkazu Shromáždění sil položte na každé území v Germanii nebo s osadou jednu germánskou družinu navíc bez ohledu na to, zda bylo pro tento rozkaz vybráno.

Poznámka: Germánům dostupná možnost umístit jak spojence, tak družiny na stejné území během jednoho rozkazu Shromáždění sil je odlišná od základní hry.

A3.4.2 Germánský Pochod. Germánský vůdce a družiny pochodují stejným způsobem jako galští vůdci a družiny (3.3.2; nikdy ne na druhé území, což je efekt vyhrazený pouze Vercingetorigovi).

A3.4.3 Germánský Nájezd. Germánský Nájezd probíhá stejně jako galský (3.3.3) s využitím jedné či dvou skrytých družin na každém území; jeho cílem je získat zdroje. Germánské družiny provádějící Nájezd na území s Ariovistem mohou ve stejnou chvíli provést navíc zdarma Zastrášení (A4.6.2). Toto Zastrášení zdarma se nepovažuje za vyhodnocení zvláštní schopnosti pro účely průběhu hry (2.3.4) a je možné jej provést také v rámci omezeného rozkazu (2.3.5)

A3.4.4 Germánská bitva. V rozšíření probíhá Bitva vyvolaná Germány stejně jako galská Bitva a její součástí může (ale nemusí) být Přepadení (A4.6.3). *Poznámka: Obránci tak mohou z takové Bitvy ustupovat podle pravidel pro ústup z galské Bitvy.*

ZTRÁTY:

- Germánským osadám (A1.4) jsou udělovány ztráty, jako by se jednalo o germánské spojence (pokud se na území nachází oba typy jednotek, Germáni si vyberou, o kterou z jednotek přijdou).
- Přítomnost Ariovista v Bitvě způsobí, že germánské družiny způsobují dvojnásobné ztráty. Tato výhoda neplatí, pokud je soupeř obráncem s opevněním/citadelou (a to ani při přepadení). *Poznámka: Jedná se v zásadě o tmavou verzi vlastnosti karty GERMÁNSKÁ JÍZDA (karta č. 59, 5.3), kterou má Ariovistus od počátku hry k dispozici.*
- Diviciakovi nesmí být v Bitvě uděleny ztráty, dokud není posledním možným cílem. Tato jednotka je odstraněna pouze při výsledku hodu na ztrátu rovném „1“ (ne 1–3). (Ariovista ovlivňují ztráty stejným způsobem jako ostatní vůdce ve hře.)

A3.4.5 Germánské ztráty, Napadání a souhlasy. Pokud utrpí Germáni ztráty v Bitvě, udělují je svým jednotkám podle stejného klíče jako ostatní frakce. Germáni si mohou vybrat, zda budou Napadat (3.2.2, 3.2.3, 3.3.2), či nikoli a zda budou souhlasit s vedením zásobovací trasy skrze jimi ovládaná území a s ústupy na taková území (3.2.1, 3.2.4, 3.3.4).

A4.0 ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

A4.1 Obecně o zvláštních schopnostech

Germáni vyhodnocují v rozšíření své zvláštní schopnosti stejným způsobem jako ostatní frakce, jak je dále vysvětleno v části A4.6.

A4.1.2. Vůdci a zvláštní schopnosti. Jak je uvedeno níže, mohou být germánské a haedujské zvláštní schopnosti v rozšíření vyhodnoceny pouze v dosahu 1 území od vůdce se jménem (tedy na území s tímto vůdcem nebo na území s ním sousedícím) nebo (v případě Germánů) na území s jeho nástupcem (A1.4).

- Haeduové se navíc musí řídit i dalšími omezeními týkajícími se výběru území – např. maximum jednoho území v případě Uplácení a Přepadení. Pokud je ze hry odstraněn Diviciacus, nepřichází do hry jeho nástupce – zvláštní schopnosti Haeduů jsou namísto toho nadále vyhodnocovány podle pravidel základní hry (4.1.2, 4.4).

A4.2 Římské zvláštní schopnosti



Dodatky k římským zvláštním schopnostem se týkají zásobovacích tras a osad:

A4.2.1 Budování. Pravidla pro zásobovací trasy (ovlivňující Budování) jsou v rozšíření upravena podle A3.2.1 (tzn. zásobovací trasa musí zahrnovat území Provincie nebo Cisalpinie).

A4.2.3 Obléhání. Pomocí Obléhání v Bitvě proti Germánům mohou Římané na cílovém území odstranit namísto spojence osadu (A1.4; vybírá si útočník).

A4.3 Arvernská zvláštní schopnost – Přepadení



Arvernové mají v rozšíření k dispozici jedinou zvláštní schopnost – Přepadení. Tu používají pokaždé, když vyvolají Bitvu. Arvernové v rozšíření nikdy nepoužijí Přesvědčování ani Pustošení.

A4.3.3 Přepadení. Arvernové v rozšíření vyvolávají Bitvu pouze dohromady s Přepadením, a musí tak Bitvu vždy začít s více skrytými jednotkami než obráncem; nepotřebují k tomu vůdce. Postup arvernského Přepadení se shoduje s pravidly základní hry (4.3.3).

Poznámka: Arvernská Bitva s Přepadením v rozšíření funguje stejně jako germánská Bitva s Přepadením v základní hře (3.4.4).

A4.4 Haedujské zvláštní schopnosti



Pokud se na mapě nachází Diviciacus, je možné provést Uplácení, Obchod a haedujské Přepadení pouze v dosahu jednoho území od Diviciaka (A1.4, A4.1.2). Pravidla pro zásobovací trasy (ovlivňující Obchod) jsou v rozšíření upravena podle A3.2.1 (zásobovací trasa musí zahrnovat území Provincie nebo Cisalpinie).

A4.5 Belgické zvláštní schopnosti



Jediný dodatek k pravidlům pro zvláštní schopnosti Belgů se týká Podpory.

A4.5.1 Podpora. Zvláštní schopnost Podpora je v rozšíření omezena a upravena podle níže uvedeného:

- Podpora nesmí ovlivnit více než čtyři germánské družiny a spojence současně; nefunguje na germánského vůdce ani na osady. Tento limit se týká jak považování germánských družin za belgské, tak vykonávání rozkazu s využitím germánských jednotek.
- Podpora nesmí být provedena na území, na kterém se nachází Ariovistus (A1.4).
- Podpora, kterou je vyvolán germánský Nájezd, přidává zdroje Germánům (podle A3.4.3).
- V Bitvě vyvolané pomocí Podpory útočí nejvýše čtyři germánské družiny a součástí takové Bitvy není Přepadení (A3.4.4). Při této Bitvě se úplně ignorují ostatní germánské jednotky na území Bitvy.

Poznámka: Germáni nemohou být (stejně jako v základní hře, 3.4.4) cílem belgského Běsnění. Pokud jsou cílem Běsnění Arvernové, jejich jednotky neustupují, ale jsou odstraněny, protože Arvernové v rozšíření nikdy neustupují (A3.2.4).

A4.6 Germánské zvláštní schopnosti



Germánské kmeny mohou jako zvláštní schopnosti využít Osídlení, Zastrášení a Přepadení.



A4.6.1 Osídlení. Osídlením Germáni zakládají v Galii své osady – základ pro svou vítěznou podmínku. Osídlení může doprovázet Shromáždění sil nebo Pochod (A3.4.1–2), ale ne Nájezd ani Bitvu. Vyberte území, která:

- se nacházejí mimo Germanii a
- sousedí s Germanií nebo s územím s osadou (A1.4) a
- jsou ovládána Germány (1.6) a
- nacházejí se v dosahu jednoho území od Ariovista, nebo se jedná o území s jeho nástupcem (A4.1.2).

POSTUP: Za každé vybrané území zaplatíte dva zdroje (nebo čtyři, pokud je území zpustošené) a umístíte do něj osadu (s ohledem na limity jednotek, takže pouze tehdy, pokud se na území zatím žádná osada nenachází, A1.4.2). *Poznámka: Pomocí Osídlení je možné umístit osadu na území a poté tuto novou osadu využít pro umístění další osady na území s touto osadou sousedící. Osídlení je možné provést i na území, které je zpustošené (účinkem karty SUCHO).*

A4.6.2 Zastrášení. Pomocí Zastrášení jsou nepřátelé donuceni k poslušnosti. Může doprovázet Pochod, Nájezd nebo Bitvu (A3.4.2–4), ale ne Shromáždění sil. Vyberte území, pro která platí, že:

- se zde nachází Ariovistus (A1.4), nebo
- jsou ovládána Germány (1.6) a nacházejí se v dosahu Ariovista, nebo se jedná o území, na kterém se nachází jeho nástupce (A4.1.2).

POSTUP: Na každém vybraném území odhalte jednu nebo dvě skryté germánské družiny a odstraňte stejný počet družin, pomocných sborů a/nebo spojenců jedné frakce, která na území nemá vůdce. Na území také položte žeton zastrašení (pokud se na něm dosud nenachází).



ZASTRAŠENÍ: Žetony zastrašení blokují na území, kde se nacházejí, Verbování a Shromáždění sil negermánských frakcí, které na něm nemají přítomného svého vůdce (A3.2.1, A3.3.1). Na každém území se smí nacházet pouze jeden žeton zastrašení. Odstraňují se na jaře (A6.6).

Poznámka: Germánské družiny provádějící Nájezd na území s Ariovistem zde mohou Zastrášovat zdarma, aniž by se to počítalo jako využití zvláštní schopnosti (A3.4.3); následně na takovém území mohou provést ještě i běžné Zastrášení, pokud na území mají stále skryté jednotky a tuto zvláštní schopnost přidají ke svému rozkazu.

A4.6.3 Přepadení. Germánské Přepadení v rozšíření funguje stejným způsobem jako arvernské Přepadení v základní hře (4.3.3), ale používají se při něm germánské jednotky místo arvernských (a Ariovistus namísto Vercingetoriga).

A5.0 UDÁLOSTI

Rozšíření přináší 46 nových nebo vylepšených karet:

- Třicet devět karet, které se používají v rozšíření. Nahrazují jedna ku jedné karty z balíčku základní hry, jak je uvedeno v postupu k přípravě hry (A2.1), a jsou označeny číslem karty, kterou nahrazují, jemuž předchází „A“ – tedy ve formátu „A##“. Navíc jsou označeny symbolem pro připomenutí, že se používají ve scénářích z rozšíření. Na mnoha z nich se také objevuje symbol aktivace, který může spustit fázi Arvernů (A2.3.9, A6.2).
- Tři referenční karty uvádějící klíčové změny týkající se akcí Římanů, Haeduů a Belgů (A3.1, A2.1) v rozšíření.
- Tři referenční karty uvádějící klíčové změny týkající se pravidel pro hrou řízené Římany, Haeduů a Belgů (A8.0, A2.1) v rozšíření.
- Volitelná karta události DIVICIACUS označená symbolem (O38) používaná v kombinaci s vůdcem Haeduů Diviciakem ve scénářích základní hry (A1.4).



A5.1.1 Události vs. pravidla. Efekty událostí týkající se dostupnosti nemají v rozšíření žádný vliv na Arverny (vzhledem k tomu, že Arvernové se aktivují pomocí symbolu aktivace na kartách). Událostmi z rozšíření, které ovlivňují limity jednotek, jsou ORGETORIX (A30) a DUMNORIX (A43).

Poznámka: I v rozšíření platí, že slovy „Galové“, popř. „galský“, se označují Arvernové, Haeduové a Belgové; jako „Germáni“ a „germánský“ pak frakce Germánů atd.

A5.1.4 Žetony událostí. Událostmi z rozšíření, které používají žetony (mimo vlastnosti), jsou ZÁSEKY (A64) a ZIMNÍ POVSTÁNÍ (A66).

A5.4 Akce zdarma

Efekty událostí poskytující zvláštní schopnosti zdarma mohou Arvernům umožnit provést Přepadení, nikdy ale ne Přesvědčování ani Pustošení (A4.3).

A6.0 ZIMA



V listu nápovědy pro průběh hry jsou zvýrazněny **změny** v průběhu kola zimy.

A6.1 Fáze vítězství

V rozšíření se sleduje vítězná podmínka Germánů a nesledují se vítězné podmínky Arvernů (A1.9, A7.0).

A6.2 Fáze Arvernů



V rozšíření nenastává v zimě fáze germánských kmenů. Namísto toho mohou být v průběhu hry aktivováni Arvernové, pokud jsou momentálně ve válce a karta události obsahuje symbol aktivace (zelený karnyx, A2.3.9). Průběh této aktivace je popsán níže a shrnut na listu nápovědy „Arvernové a ostatní Kelti“.

Poznámka: Pravidla pro fázi Arvernů z rozšíření se nacházejí právě na tomto místě proto, že nahrazují fázi germánských kmenů, ne proto, že by k aktivaci Arvernů docházelo v zimě.



Fáze Arvernů, pokud jsou Arvernové ve válce.

VE VÁLCE? Pokud se na právě hrané kartě události nachází symbol zeleného karnyxu, zkontrolujte po provedení první i druhé akce dostupných frakcí, zda jsou Arvernové momentálně ve válce.



- Arvernové jsou ve válce, pokud se jakékoli arvernské jednotky nacházejí na některém z domácích území Arvernů, nebo se nacházejí na jiném území společně s arvernským spojencem/citadelou. Pokud ani jedna z těchto situací nenastane, jsou Arvernové v míru. (Čtyřmi domácími územími Arvernů v rozšíření jsou území Venetů, Karnutů, Piktonů a Arvernů, A1.3.1.) Všechna území splňující výše uvedené podmínky označte žetony „Ve válce“.
- Pokud jsou Arvernové ve válce, proveďte jejich aktivaci. Pokud jsou v míru, přeskočte ji (a zbytek fáze Arvernů) a pokračujte hraním další karty.



Domácí území Arvernů v rozšíření (A1.3.1).



Herní poznámka: Celkový stav Arvernů sledujte během hry pomocí žetonů ve válce/v míru poblíž balíčku karet událostí a na územích splňujících podmínky pro aktivaci (A2.3.9, A6.2).

VYBERTE CÍLE: Pokud jsou Arvernové ve válce, vyberte cílové území a cílovou frakci pro danou aktivaci Arvernů podle následujících pravidel:

- Hod'te kostkou a s pomocí tabulky „Hod pro výběr cíle“ na listu nápovědy „Arvernové a ostatní Kelti“ vyberte území z těch, kde jsou Arvernové ve válce – podle výsledku hodu vyberte buď území s nejvyšším počtem nepřátelských jednotek celkem, nebo konkrétní domácí území Arvernů, ve kterém se nacházejí nepřátelé. Pokud výsledek hodu neurčí vhodné území, pokračujte dále směrem dolů ve sloupci, dokud nenarazíte na území, které vyhovuje podmínkám. Pokud je na výběr více rovnocenných území, rozhodněte náhodně. *Poznámka: Pokud se nepřátelé nenacházejí na žádném domácím území Arvernů, vždy bude vybráno území s arvernským spojencem/citadelou a nejvíce jednotkami nepřátel.*
- Poté hod'te znovu a vyberte cílovou frakci, která má na cílovém území jednotky – buďto konkrétní frakci, nebo frakci s nejvíce jednotkami (při shodě opět náhodně).



- Označte cílovou frakci a území zeleným arvernským žetonem „Cíl“, který umístíte na jednotku cílové frakce na cílovém území.

- Vyhodnoťte Shromáždění sil, Pochod, Nájezd a Bitvu Arvernů.

Poznámka: Niže popsané akce Arvernů se podobají fázím Germánů ze základní hry, je v nich však zohledněn jiný postup při Shromáždění sil Arvernů; také volba cíle probíhá jinak.

A6.2.1 Arvernské Shromáždění sil. Nejprve provedou Arvernové Shromáždění sil podle běžného postupu (3.3.1), což zahrnuje umístění družin v počtu rovném součtu spojenců a citadel na území plus 1 a umístění jedné družiny na domácí území, kde se nenachází spojenec Arvernů. Shromáždění sil nemohou Arvernové provést na zastrašených (A6.2.1) nebo zpuštěných (kartou SUCHO) územích.

- Arvernové Shromáždí síly níže uvedeným způsobem pouze na územích, kde jsou ve válce – tedy na domácích územích nebo územích s vlastním spojencem/citadelou, kde se nacházejí jednotky soupeřů (nehledě na to, které území je označeno jako cílové).
- Nejprve nahrad'te arvernské spojence ve městech citadelami.
- Na zbylá vhodná území, kde je to možné, umístěte arvernského spojence (nejvíce jednoho na každé území): nejprve do měst, poté na domácí území, poté jinde.
- Pokud stále zbývají vhodná území, kam nebyla umístěna citadela ani spojenec, umístěte do nich tolik arvernských družin, kolik lze (s ohledem na bonusovou družinu Arvernů při Shromáždění, domácí území atd.).
- Mezi rovnocennými územími vyberte náhodně (pomocí kostky).
- Podle potřeby upravte na dotčených územích stav ovládání.

A6.2.2 Arvernský Pochod. Následně Arvernové Pochodují podle běžných pravidel (3.3.2) – bez Vercingetoriga na mapě, tedy pouze na sousední území. Pokud nastal mráz (tj. pokud je následující karta kartou zimy, 2.3.8), Pochod přeskočte.

- Otočte všechny odhalené arvernské družiny na skrytou stranu (nebo odstraňte jejich žetony průzkumu, 4.2.2). (Družiny, které se nepřesunou, v podstatě Pochodují v rámci jednoho území.)
- Na každém území (s výjimkou cílového), kde se nachází alespoň o jednu družinu více, než je nutné pro ovládání tohoto území Arverny (1.6; nehledě na to, zda na území proběhlo Shromáždění sil), vytvořte skupinu arvernských družin, která z území Odpočoduje.
- Pochodujte s tolika družinami, aby Arvernové nepřestali území ovládat. Skupiny přesouvajte postupně od největší.
- Pochod směřuje přednostně na cílové území – všechny skupiny ze sousedních území Pochodují právě tam (3.3.2). Pokud stále zbývají nepřesunuté skupiny, vyberte nejvýše jedno území navíc, které je ovládáno Haeduy nebo Římany (přednostně Haeduy) a pohyb do něj by znamenal, že tato frakce přestane území ovládat (případně že by území ovládli Arvernové). Zbýlými skupinami poté Pochodujte na toto území.
- Podle potřeby upravte na dotčených územích stav ovládání.

A6.2.3 Arvernský Nájezd. Následně provedou Arvernové Nájezd (3.3.3) s tolika družinami, s kolika mohou, podle níže uvedeného.

- Nájezd provedou Arvernové pouze skrytými družinami, které nejsou potřeba k tomu, aby na území následně mohla proběhnout Bitva s Přepadením (4.3.3, buď proto, že na území i po Nájezdu zůstane dostatek skrytých arvernských družin, nebo proto, že na území Přepadení v aktuální situaci nemohou provést nebo by nezpůsobilo ani jednu ztrátu); zohledněte i to, zda Římané

a Haeduové souhlasí s tím, že budou s pomocí Diviciaka sdílet pomocné sbory a haedujské družiny (1.4).

PŘÍKLAD: Tři skryté arvernské družiny se nacházejí na území s jednou skrytou haedujskou družinou. Arvernové provedou Nájezd pouze s jednou družinou, aby zůstaly skryty dvě družiny, které mohou následně Přepadnout haedujskou družinu.

- Nájezd provádějí Arvernové pouze proti frakcím s více než 0 zdroji (a bez opevnění či citadely na území), a pouze dokud zdroje frakce neklesnou na 0.
- Nájezd provádějí Arvernové přednostně proti cílové frakci (A6.2), poté proti hráčským frakcím a nakonec proti nehráčským (8.0). V případě shody vyberte frakci náhodně.

A6.2.4 Arvernská Bitva s Přepadením. Nakonec mohou Arvernové vyvolat Bitvu s Přepadením:

- Bitvu s Přepadením (3.3.4, 3.4.4, 4.1) vyvolají Arvernové na každém území, kde mohou (na území se nachází méně skrytých jednotek nepřátelské frakce než skrytých jednotek Arvernů) a kde by jí způsobili soupeři ztrátu. Po Bitvě podle potřeby upravte stav ovládnutí.
- Bitva proběhne nejprve na cílovém území a poté na dalších územích (v náhodném pořadí).
- Na každém území, kde probíhá Bitva, útočí Arvernové přednostně na cílovou frakci (pokud se zde nachází a je možné jí způsobit ztrátu), poté na hráčskou frakci a nakonec na hrou řízenou frakci (8.0).
- V případě jinak shodných kandidátů vyberte cíl na každém území náhodně a zvlášť.

A6.3 Fáze zimního ležení

Pořadí frakcí v této fázi je v rozšíření určeno takto: Belgové, Haeduové, Germáni, Řím.

A6.3.1 Arvernové. Arvernské družiny se v rozšíření během této fáze nepřesouvají (a to ani ze zpusťšeného území).

A6.3.2 Galové a Germáni. Nejprve Belgové, poté Haeduové a po nich Germáni mohou přesunout své družiny a vůdce na mapě a případně si házejí kostkami podle následujících pravidel:

- Frakce mohou přesunout zmíněné jednotky na sousední nezpusťšená území (4.3.2), která ovládají (1.6) nebo je ovládá frakce, která jim k tomu poskytne souhlas (Arvernové nikdy nesouhlasí).
- Poté musí hodit kostkou za každou družinu, která se nachází na zpusťšeném území, kde tato frakce nemá spojence, citadelu ani osadu. Při výsledku hodu 1–3 je družina odstraněna.

A6.3.3 Římané. Římská fáze zimního ležení se řídí pravidly základní hry. *Poznámka: Zásobovací trasa, která je důležitá pro římský přesun do Provincie, musí v rozšíření zahrnovat Provincii nebo Cisalpinu (A3.2.1).*

A6.4 Fáze sklizně

Rozdíly v pravidlech rozšíření oproti základní hře týkající se této fáze jsou způsobeny přítomností osad ve hře a faktem, že v rozšíření se sledují zdroje Germánů a nesledují se zdroje Arvernů.

A6.4.1 Příjem Římanů. Římané získají tolik zdrojů, kolik činí momentální počet jejich vítězných bodů: podrobené kmeny + rozehnané kmeny + římscí spojenci – počet osad (A7.2).

A6.4.2 Příjem Galů. Arvernové v rozšíření nezískávají zdroje.



A6.4.4 Příjem Germánů. Germáni získají dva zdroje za každý svůj spojenecký kmen a osadu na mapě (A1.4).

A6.5 Fáze Senátu



A6.5.1 Žeton Senátu. Neposouvejte žeton Senátu v první fázi Senátu po skončení mezihry ve scénáři *Galická válka* (A2.1, příprava hry, strana 17).

Herní poznámka: Žeton Senátu se v první fázi Senátu scénáře Pax Gallica? přesouvá ze stupnice zimy na pole intrik. Ve scénáři Galická válka zůstane žeton na stupnici Senátu a není ovlivněn odstraněním spojenců v mezihře. Začne se pohybovat až poté, co dostanou Galové další příležitost vyzvat Řím k boji.

A6.5.2 Legie. V rozšíření přesouvejte do Provincie v každé fázi Senátu z řad intrik a/nebo pochlebování nejvíce dvě legie současně (nebo méně – podle běžných pravidel).

A6.6 Fáze jara

V rozšíření přidejte v této fázi následující krok:

- Odstraňte z mapy všechny žetony zastrašení (A4.6.2).

Poznámka: Haeduové nikdy nemohou získat nástupce Diviciaka (A1.4).

A7.0 VÍTĚZSTVÍ

Poznámka: Vítězné podmínky Arvernů se v rozšíření nesledují a Arvernové nemohou zvítězit.

A7.1 Určení vítěze a rozhodování remíz

Remízy vyhrávají frakce řízené hrou (8.0), poté Římané, poté Germáni, poté Haeduové.

A7.2 Překročení hranice vítězství

V rozšíření mohou zvítězit Germáni a na vítězné podmínky Římanů a Haeduů mají vliv germánské osady. Podmínky jsou tyto:

- **Římané:** Součet podrobených, rozehnaných a římských spojeneckých kmenů minus počet germánských osad na mapě překročí 15.



- **Germáni:** Součet území v Germanii ovládaných Germány a území s osadami ovládaných Germány překročí 6.

- **Haeduové:** Součet haedujských spojeneckých kmenů a citadel na mapě je vyšší než součet spojeneckých kmenů a citadel jakékoli jiné frakce; germánské osady pro tento účel považujte za spojence.

- **Belgové:** Součet hodnoty území ovládaných Belgi a belgských spojeneckých kmenů a citadel na mapě překročí 15.

Herní poznámka: Pro zjištění římského skóre sečtete počet neřímských spojenců, citadel a osad na mapě (resp. odpovídající čísla na deskách jednotek) a odečtete toto číslo od 30 (resp. 31, pokud je ve hře událost KOLONIE).

A7.3 Poslední zima

Vítězné rozdíly se v rozšíření počítají takto:

- **Římané:** Podrobené + rozebrané + římské spojenecké kmeny – osady – 15.
- **Germáni:** Území v Germanii + území s osadami ovládaná Germány – 6.
- **Haeduové:** Haedujské spojenecké kmeny a citadely na mapě – součet spojeneckých kmenů, citadel (a pro Germány také osad) na mapě patřících frakci, která má tento součet nejvyšší.
- **Belgové:** Hodnota území Belgů + belgské spojenecké kmeny a citadely na mapě – 15.

STOP! Právě jste přečetli všechna pravidla potřebná pro hru s rozšířením ve čtyřech hráčích nebo dvou či třech hráčích, kdy někteří hráči hrají za více frakcí (A1.5.1).

A8.0 HROU ŘÍZENÉ FRAKCE

Pro všechny hrou řízené frakce použijte diagramy a část 8 z pravidel ze základní hry. Pro hrou řízené frakce ve scénáři *Ariovistus* a v první polovině scénáře *Galská válka* použijte dvojlist hrou řízených frakcí z rozšíření. Hrou řízená frakce Germánů v rozšíření má vlastní pravidla včetně diagramu a postupu pro hrani událostí. Řízení této frakce podléhá pravidlům 8.1–8.4 a dodatkům A8.2–A8.4 uvedeným níže. Část A8.7 detailně popisuje podmínky a priority znázorněné v diagramu. Část A8.9 uvádí dodatky pro sólovou hru scénáře *Ariovistus*.

Poznámka: Balíček karet z rozšíření obsahuje tři referenční karty, které shrnují úpravy diagramů pro hrou řízené Belgy, Haeduy a Římany v případě, že hrajete scénář z rozšíření. Mějte je poblíž těchto diagramů.

Pro scénáře z rozšíření jsou doporučeny následující kombinace hráčů a hrou řízených frakcí:

- Ve hře tří hráčů nechte hru řídit Belgy nebo Haeduy a rozdělte si zbylé frakce.
- Ve hře dvou hráčů hrajte za Řím a Germány a hru nechte řídit Belgy a Haeduy.
- V sólové hře hrajte za Řím nebo Germány a hru nechte řídit zbylé frakce.

A8.2.1 Postup. Ve scénářích z rozšíření vyhodnocujte události hrou řízených frakcí s vavříny/karnyxem podle dvojlistu postupu pro hrou řízené frakce z rozšíření.

A8.2.2 Dvojí využití. Hrou řízení Germáni si vždy vybírají text události na tmavém pozadí, pokud je na výběr.

A8.2.3, A8.3.1 Událostmi vyvolané akce a výběr místa události. Osady mají stejnou prioritu odstraňování a umisťování pomocí události jako citadely. Akce Arvernů jsou řízeny pravidly pro fázi Arvernů (A6.2). *Poznámka: Podle druhé odrážky v 8.2.3 hrou řízení Germáni odmítnou hrani události, pokud v rámci jejího vyhodnocení mají vybrat jednu nebo více galských frakcí (KELTSKÉ RITUÁLY, DRUIDOVÉ, RÉMSKÝ VLIV).*

A8.4 Další pravidla

V části 8.4 považujte odkazy na „Arverny“ za odkazy na „Germány“, „Galy“ za „Galy a Germány“ a „Germány“ za „Arverny“.



A8.5.1 Belgská Bitva nebo Pochod při hrozbě? Jak u podmínek (kosočtverec), tak u priorit (obdélník) pro Bitvu nebo Pochod při hrozbě hrou řízených Belgů ignorejte podmínku „negermánské“: ve scénářích z rozšíření považují hrou řízení Belgové pro účely Bitvy a Pochodu Germány za nepřátele. Pro účely těchto podmínek a priorit považujte germánské osady na mapě za disky spojenců.

PODPORA: Pokud Belgové Pochodují s Germány, přesuňte je z území v Belgice, Germanii nebo z území Tréverů, je-li to možné.

A8.5.6 Zimní ležení. Pokud se Belgové v této fázi přesouvají, aby spojili vůdce s více jednotkami, přesouvají se nejprve na území Morinů, Nerviů nebo Tréverů (pokud je to možné, namísto toho, aby ponechali vůdce v dosahu jednoho z území s belgskými jednotkami).

Poznámka: Úpravy diagramů hrou řízených frakcí pro rozšíření jsou shrnuty na referenčních kartách – jedna pro Belgy, Haeduy i Římany.



A8.6.2 Haedujská Bitva? Jak u podmínek (kosočtverec), tak u priorit (obdélník) pro Bitvu hrou řízených Haeduů považujte ve scénářích z rozšíření osady na mapě za „spojence“. Bitvu také hrou řízení Haeduové nevyvolají na území, kde by v protiútku mohl utrpět ztrátu Diviciacus.

A8.6.5 Haedujský Pochod? Po vyhodnocení priorit Pochodujte Diviciakem tak, abyste jej spojili s největší skupinou haedujských družin v dosahu (pokud je Diviciacus na mapě a prozatím se nenachází na území s největší skupinou družin).

A8.6.6 Haedujské dohody. U světlého textu události MAGETOBRIGA souhlasí hrou řízení Haeduové s použitím svých družin pouze tam, kde má frakce, která událost spouští, své jednotky (které se Bitvy rovněž zúčastní). V rámci události FRUMENTUM odevzdejte hrou řízeným Římanům polovinu všech zdrojů Haeduů (hráčem řízení Římané nedostanou od Haeduů nic).

A8.7 Akce hrou řízených Germánů



Tato část pravidel řídí akce frakce Germánů ve scénářích z rozšíření, kde je tato frakce řízena hrou, jak je naznačeno na listu s diagramem „Hrou řízení Germáni“.

A8.7.1 Bitva nebo Pochod při hrozbě? Pokud jsou hrou řízení Germáni dostupní, hlídají všechny hrozby a příležitosti k boji nebo útěku a v reakci na ně vyvolají Bitvu nebo Pochod směrem od hrozby. Pokud mají Germáni Ariovistu nebo skupinu alespoň šesti germánských družin na území, kde má nepřítel spojence, citadelu, legii nebo alespoň čtyři jednotky celkem, zahájí zde Bitvu podle následujících pravidel.

Germáni vyvolají Bitvu (případně doplněnou Přepadením nebo Zastrášením, viz níže) pouze na územích, kde budou schopni způsobit více ztrát, než sami obdrží – a pokud zároveň nehrozí ztráta Ariovista za předpokladu, že všechny hody obránce dopadnou neúspěchem (odstraněním jeho jednotek – nejlepší scénář pro germánský útok), a při zohlednění efektů všech zvláštních schopností, jako je např. Přepadení:

Nejprve zkontrolujte, zda Ariovistus splňuje prvotní podmínku pro Bitvu/Pochod výše (nachází se na území s nepřítelem, který zde má citadelu, spojence, legii nebo alespoň čtyři jednotky). Pokud je toto splněno, ale k Bitvě přesto nedojde (protože by nebyly způsobeny dostatečné ztráty podle A3.2.4 a A3.3.4, on sám by byl odstraněn nebo je přečíslen – viz níže), Germáni Bitvu vůbec nezahájí a namísto toho provedou Pochod podle níže uvedených pravidel.

Dále zkontrolujte, zda na prvním území s Bitvou dojde k Přepadení, a pokud ne, zda bude Bitvě předcházet Zastrášení. (Viz relevantní pravidla níže.)

Germáni tedy vyvolají Bitvu s nepřáteli, kteří splní výše uvedenou podmínku. V rámci toho cílí Ariovistus přednostně na nepřitele s méně pohyblivými jednotkami (vůdce, legie, pomocné sbory, družiny), než mají Germáni (pokud je to možné s ohledem na požadavky na ztráty uvedené výše).

Nakonec vyvolají Germáni Bitvu proti ostatním nepřítelům tam, kde mohou (kde v Bitvě způsobí více ztrát, než sami utrpí). (Pořadí Bitev a cíle v rovnocenných situacích určete náhodně, 8.3.4.) Germáni vybírají vhodná území tak dlouho, dokud nedojdou vhodná území nebo germánské zdroje.

POKUD NELZE, NEBO MÁ NEPŘÍTEL SPLNĚNOU VÍTĚZNOU PODMÍNKU: Pokud by podle výše uvedených podmínek mělo dojít k Bitvě, ale nedošlo k ní (nebo výše uvedené podmínky nebyly splněny, ale některá z nepřátelských frakcí má momentálně vítězný rozdíl roven 0 nebo vyšší (7.3) a Ariovistus se nachází na území s alespoň 12 germánskými družinami), Germáni namísto toho Pochodují podle níže uvedených pravidel:

Pochodujte všemi pohyblivými germánskými jednotkami z každého území, které splňuje podmínku „Bitva nebo Pochod při hrozbě?“ nebo se na něm nachází germánský vůdce. Skupinu Pochodující z každého území nerozdělujte. Nejprve Pochodujte s germánským vůdcem (a s germánskými družinami ze stejného území), poté s dalšími skupinami.

Takto Pochodující skupiny se musí přesunout na alespoň jedno cílové území a až na tolik území, z kolika skupiny vyšly. Skupiny nevstupují na území, která předtím jiná skupina opustila. Pokud mají vítěznou podmínku splněnou Římané, Pochodují Germáni v rámci těchto omezení na území v dosahu s co nejvíce rozehnanými kmeny. Pokud vyhrávají Haeduové nebo Belgové (nebo obě tyto frakce), Pochodují Germáni přednostně na území s nejvíce spojeneckými kmeny vítězcích frakcí. V rámci výše zmíněného vybírejte nejprve cílová území, která Germáni neovládají, tak, aby Pochodem Germáni ovládli co nejvíce území (pokud lze).

POKUD NELZE provést Bitvu/Pochod: Pokud nedošlo k Bitvě ani k Pochodu (včetně situace, kdy mají Germáni 0 zdrojů, nebo je Pochod blokován mrazem podle 2.3.8), pokračujte k A8.7.2 a rozhodněte, zda budou Germáni pasovat, nebo zahrají událost.

PŘEPADENÍ: Pokud vyvolají Germáni Bitvu podle výše uvedených podmínek a mohou na některém z území provést Přepadení, učiní tak – ale pouze tam, kde by při ústupu nepřitele z Bitvy došlo ke zmírnění jeho ztrát, nebo by v Bitvě mohlo dojít k protiútoku, kterým by byla Germánům způsobena alespoň jedna ztráta. *Poznámka: Bránící se legie nebo vůdce vždy splňují druhou podmínku, protože mohou přežít všechny hody kostkou a pak způsobit jednu ztrátu při protiútku.*

Pokud Germáni provedli Přepadení v rámci první Bitvy podle výše uvedeného, provedou Přepadení i v každé další Bitvě, kde je to možné.

Pokud není možné provést takové Přepadení, Germáni namísto toho před Bitvou Zastráší podle níže uvedeného.

ZASTRAŠENÍ: Před vyhodnocením Bitvy (pokud neproběhne Přepadení) nebo po Nájezdu nebo Pochodu Germáni Zastráší, kdykoli mohou (podle A4.6.2), aby odstranili nepřátelské jednotky, které by nebyli schopni odstranit v rámci nadcházející Bitvy. Přednostně Zastráší tak, aby odstranili spojence hráčských frakcí (ne hrou

řízených frakcí ani Arvernů), v pořadí priority Římané, Haeduové, Belgové. Poté Zastráší tak, aby odstranili pomocné sbory hráčem řízeného Říma, poté hráčské haedujské družiny a poté hráčské belgské družiny. Následně odstraňují hrou řízené římské spojence, poté hrou řízené haedujské spojence (nikdy ale ne hrou řízené belgské nebo arvernské). Nakonec odstraňují ostatní jednotky hrou řízených Římanů a Haeduů (pomocné sbory nebo družiny).

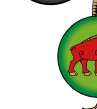
Germáni umístí žeton zastrašení na území s Ariovistem, pokud na tomto území došlo ke germánskému Nájezdu (jako součást Zastrášení zdarma, A3.4.3). Poté umístí žetony zastrašení kdekoli, kde mohou (podle A4.6.2), pokud odstranili jednotky podle výše uvedeného. *Poznámka: S výjimkou Nájezdu se Zastrášením zdarma nebudou hrou řízení Germáni nikdy Zastrášovat pouze proto, aby pokládali žetony zastrašení (tedy aniž by odstraňovali jednotky).*

Pokud Germáni prováděli Nájezd nebo vyvolali Bitvu, ale neprováděli Zastrášení, nebo Zastrášovali pouze zdarma na území s Ariovistem v rámci Nájezdu, nevyužijí žádnou zvláštní schopnost (provedou tedy pouze rozkaz, 2.3.4); v případě, že Pochodovali, budou Osídlivat (viz níže).

OSÍDLENÍ: Pokud Germáni Shromažďují síly, nebo Pochodovali, aniž by přitom Zastrášovali, provedou zároveň Osídlení, v rámci něhož umístí tolik osad, kolik mohou, podle následujících pravidel. Pokud Shromažďují síly, nejprve Osídlují, pokud mohou umístit nějaké osady; pokud nemohou, Osídlují po Shromažďování sil, pokud to jde. Pokud Pochodují, Osídlují po vyhodnocení Pochodu na všech místech, kde mohou. Pokud Germáni ve výše zmíněných případech nemohou umístit žádné osady, nevyužijí žádnou zvláštní schopnost (a provedou pouze rozkaz, 2.3.4).

A8.7.2 Pasování, nebo událost? Pokud není splněna úvodní podmínka pro Bitvu/Pochod (nebo nebylo možné žádnou takovouto Bitvu/Pochod provést), Germáni buďto pasují, aby byli první dostupnou frakcí na další kartě, nebo spustí aktuální událost.

Podívejte se na pořadí frakcí (2.3.3) na aktuálně hrané a následující kartě. Pokud je na následující kartě symbol Germánů první, ale není první na aktuálně hrané kartě (nehledě na pozici ukazatelů dostupnosti frakcí), hod'te kostkou, abyste zjistili, zda budou Germáni pasovat (2.3.3): hod 1–4 znamená, že budou pasovat. *Poznámka: Nebudou tedy pasovat, pokud jsou první na obou kartách nebo je následující kartou karta zimy.*



Pokud Germáni nepasují, zkontrolujte, zda mají možnost spustit událost (protože jsou první dostupnou frakcí nebo první frakce vyhodnotila rozkaz včetně zvláštní schopnosti, 2.3.4). Pokud ne, pokračujte na A8.7.3 a rozhodněte, zda budou provádět Nájezd. Pokud ano, zkontrolujte, zda je událost neúčinná, zda by díky ní Germáni získali novou vlastnost v posledním roce hry, nebo zda je označená jako „Ne pro Germány“ (8.1.1; germánský nebo arvernský symbol na kartě je označen zkříženými meči, 8.2.1) – pokud jakákoli z těchto podmínek platí, pokračujte Nájezdem podle A8.7.3.

Poznámka: Pokud je germánský nebo arvernský symbol na kartě označen šedými vavříny nebo je arvernský symbol označen karnyxem (A8.2.1), podívejte se do přehledu postupů k událostem z rozšíření na část věnovanou Germánům.

Pokud pro událost neplatí nic z výše uvedeného, Germáni ji vyhodnotí podle 8.2. *Poznámka: Postupy k událostem Germánů (8.2.1) mohou událost vyhodnotit jako neúčinnou nebo „Ne pro Germány“; pokud se tak stane, pokračujte na A8.7.3.*

A8.7.3 Nájezd? Pokud nebyly splněny podmínky pro Bitvu nebo Pochod při hrozbě, pasování ani pro událost, provedou Germáni Nájezd, aby si doplnili zdroje, popřípadě Shromáždění sil, aby získali bojovou sílu, nebo Pochod, aby rozšířili svůj vliv. Zkontrolujte počet zdrojů Germánů – pokud mají méně než čtyři, hod'te kostkou: při výsledku 1–4 se Germáni pokusí provést Nájezd. Pokud by Nájezdem podle níže uvedených pravidel získali alespoň dva zdroje, provedou jej, kdekoli mohou, podle následujících priorit: od Římanů nebo Haeduů, kdekoli to jde, poté od Belgů, poté na zbylých územích, kde nevezmou zdroje žádné frakci (3.3.3).

ZASTRAŠENÍ: Po Nájezdu provedou Germáni zdarma Zastrášení na území, kde se právě nachází Ariovistus, pokud je to možné; dále pak Zastrášují podle A8.7.1.

POKUD NELZE: Pokud mají Germáni provést Nájezd, ale nezískali by jím alespoň dva zdroje podle výše uvedeného, pasují.

A8.7.4 Shromáždění sil? Pokud Germáni neprovedli Bitvu, Pochod, Nájezd, nepasovali ani nevyhodnotili událost, budou Shromáždět ovát síly a Osídlivat, pokud těmito akcemi mohou umístit svého spojence, sídlo nebo alespoň čtyři družiny, nebo pokud tím ovládnou území. Před Shromážděním sil budou Osídlivat tak, aby umístili tolik osad, kolik lze (A8.7.1). Poté provedou Shromáždění sil tak, aby umístili co největší počet spojenců. Nakonec budou umíšťovat germánské družiny – počínaje územími v Germanii a/nebo s osadami (aby utratili co nejméně zdrojů).

OSÍDLENÍ: Po Shromáždění sil budou Germáni Osídlivat podle A8.7.1, pokud tak neučinili už před rozkazem.

POKUD NELZE: Pokud Germáni nemohou provést Shromáždění sil podle výše uvedeného, provedou namísto toho Nájezd podle A8.7.3.

A8.7.5 Pochod pro rozšíření se nebo seskupení jednotek? Pokud Germáni neprovedli žádný rozkaz ani nevyhodnotili událost podle výše uvedeného, budou Pochodovat až na tři území, aby je ovládli a/nebo přemístili svého vůdce a družiny. Každý níže zmíněný Pochod uskuteční Germáni se svým vůdcem a co nejvíce družinami, ale vždy na místě ponechají alespoň jednu družinu, nebo tolik, aby původní území nepřestali ovládat. Družiny v jednotlivých skupinách se vždy přesouvají spolu (na stejné území).

Nejprve Pochodujte družinami tak, aby Germáni ovládli až dvě území – taková, která se nacházejí v Germanii nebo v jejím sousedství, je-li to možné.

Poté Pochodují na jedno další území tak, aby přiblížili co největší skupinu germánských družin na mapě, která se nenachází na území s germánským vůdcem, k tomuto vůdci (nebo ji s ním spojili); nebo Pochodují skupinou s vůdcem (a jeho družinami, podle výše uvedeného), pokud se nachází na území ovládaném Germány a v sousedství pouze Germány ovládaných území, směrem k území, které není Germány ovládáno. (V rámci těchto možností vyberte náhodně podle 8.3.4).

ZASTRAŠENÍ NEBO OSÍDLENÍ: Po Pochodu Germáni Zastrášují nebo Osídlují podle A8.7.1.

POKUD NELZE: Pokud Germáni nemohou provést takovýto Pochod (například kvůli mrazu, 2.3.8), provedou namísto toho Shro-

máždění sil podle A8.7.4, nebo (pokud ani to není možné) Nájezd podle A8.7.3.

A8.7.6 Zimní ležení. Během fáze zimního ležení (6.3.2) nejprve hrou řízení Germáni případně opustí jakékoli zpustošené (SUCHO) území, pokud na něm nemají spojence nebo osadu – odejdou na náhodně vybrané území, které ovládají (pokud mohou). Poté (anebo v rámci výše zmíněného) přesunou svého vůdce a/nebo jednu skupinu družin tak, aby spojili svého vůdce s co největší skupinou družin a (v rámci toho) dostali vůdce do dosahu jednoho území od co nejvíce území s germánskými jednotkami (nebo jej v tomto dosahu udrželi). Při každém přesunu ponechají na původním území právě tolik družin, aby území nepřestali ovládat, nebo alespoň jednu.



A8.8.1 Římská Bitva nebo Pochod při hrozbě? Jak u podmínek (kosočtverec), tak u priorit (obdélník) pro Bitvu nebo Pochod při hrozbě hrou řízených Římanů ve scénářích z rozšíření považujte osady na mapě za „spojence“. Bitvu proti haedujskému vůdci Diviciakovi zahájí hrou řízení Římané pouze tehdy, pokud je v danou chvíli vítězný rozdíl Haeduů roven 0 či vyšší (7.3).

Před Pochodem hrou řízených Římanů hod'te kostkou: při výsledku 1–2 (obdélník Pochod, odrážka ②, pododrážka ②) počítejte arvernské spojence a citadely namísto germánských; Pochodujte pak směrem k arvernským spojencům a citadelám namísto ke germánským spojencům.

PRŮZKUM: Ve scénářích z rozšíření ignorujte při průzkumu germánských družin prioritu „Pokud nastal mráz“.

A8.8.8 Magetobriga. V rámci vyhodnocení světlého textu události MAGETOBRIGA nesouhlasí Římané s využitím svých pomocných sborů.

A8.9 Vítězství ve hře jednoho hráče

Vítězství hrou řízené frakce:

- **Germáni – Germánský výběžek.** Svěbové přemohou jak galský odpor, tak Caesarův pokus o využití situace a Galii zaplaví vlnou germánské migrace, která Kelty vytlačí od břehu Rýna a a zdrží dobytí Galie Římem.

VÍTĚZSTVÍ HRÁČE:

- **3 a více, hráč hrál za Germány – Gallia Germanica!** Ariovistova snaha o nadvládu Svěbů v Galii byla úspěšná a germánské kmeny se stávají důležitou silou v regionu – Belgové i Haeduové jsou zaskočeni dvojitou invazí na jejich území a Římané si nechají čas na rozmyšlenou ohledně svých plánů s Transalpinou.

Příprava hry a scénáře (A2.1)

Obecné instrukce

Pokud se rozhodnete pro scénář z rozšíření, přiřaďte hráčům frakce následujícím způsobem (A1.5), nebo použijte hrou řízené frakce podle A8.0:

- 2 hráči:** Římané a Haeduové vs. Germáni a Belgové.
- 3 hráči:** Římané vs. Haeduové vs. Germáni a Belgové nebo Římané a Haeduové vs. Germáni vs. Belgové.
- 4 hráči:** Každý hráč hraje za jednu z frakcí: Římany, Haeduy, Germány nebo Belgy.

Hráči Germánů dejte list nápovědy pro Germány z rozšíření označený **Ariovistus**. Hráčům Říma, Haeduů a Belgů dejte každému po jedné jeho referenční kartě. Pokud hrajete s nějakou negermánskou frakcí řízenou hrou, položte vedle jejího listu s rozhodovacím diagramem příslušné referenční karty. *Poznámka: Tyto karty obsahují seznam klíčových změn rozkazů a zvláštních schopností (A4.0), vítězných podmínek (A7.0) a pravidel pro hrou řízené frakce (A8.0) vzhledem ke změnám pravidel z rozšíření.*

Příprava balíčku karet

Více informací o kartách z rozšíření najdete v *Průvodci hrou z rozšíření (části Karty událostí a poznámky a Seznam nových karet událostí)*.

Možnost hry s Diviciakem: Do balíčku základní hry můžete vložit verzi karty 38 z rozšíření, DIVICIACUS, a spolu s ní odpovídající válec vůdce; ve hře použijte pravidla uvedená v A1.4. Pokud hrajete s hrou řízenými Římany, vyvolají bitvu proti Diviciakovi pouze tehdy, pokud bude vítězný rozdíl Haeduů roven 0 či vyšší (A.8.8.1).

Pokud chcete hrát scénář z rozšíření, odstraňte níže uvedených 39 karet z balíčku karet událostí a nahraďte je v poměru jedna ku jedné 39 kartami z rozšíření označenými symbolem **A**. Karty z rozšíření jsou označeny stejnými čísly jako karty, které nahrazují, před číslem je však uvedeno písmeno „A“. *Poznámka: Některé z nových karet nesou stejný název události, ale text je pozměněn pro potřeby nových scénářů; některé karty jsou zcela nové.*

- Odstraňte karty 19–36 (všech 18 karet s arvernským symbolem  jako prvním) a nahraďte je kartami A19–A36 (všechny mají jako první symbol Germánů .
- Nahraďte následující tři karty, na kterých hrají jako první Římané , kartami A5, A17 a A18:

5. GALLIA TOGATA

17. GERMÁNŠTÍ NÁČELNÍCI

18. MOST PŘES RÝN

- Nahraďte následujících sedm karet, na kterých hrají jako první Haeduové , kartami A37, A38, A40, A43, A45, A51 a A53:

37. BÓJOVÉ

38. DIVICIACUS

40. ALPSKÉ KMENY

43. CONVICTOLITAVIS

45. LITAVICUS

51. SURUS

53. CONSUETUDINE

- Nakonec nahraďte následujících jedenáct karet, na kterých hrají jako první Belgové , kartami A56, A57, A58, A60, A63, A64, A65, A66, A67, A69 a A70:

56. AMBIORIGŮV ÚTĚK

57. ZEMĚ OBESTŘENÁ MLHOU A TAJEMSTVÍM

58. ATUATUKA

60. INDUTIOMARUS

63. ZIMNÍ TAŽENÍ

64. CORREUS

65. GERMÁNŠTÍ SPOJENCI

66. STĚHOVÁNÍ

67. ARDUENNA

69. SEGNOVÉ A KONDRÚSOVÉ

70. CAMULOGENUS

Možnost rovnocenné iniciativy: Pokud chcete mít v balíčku vyvážený počet karet (s výjimkou scénáře *Pax Gallica?*), roztrďte před přípravou balíčku karty na čtyři hromádky tak, aby každá hromádka obsahovala pouze karty, na kterých je jako první symbol stejné frakce. Zamíchejte každou z těchto hromádek a vytvořte balíček karet tak, aby obsahoval shodný počet karet z každé hromádky a celkový počet karet byl shodný s požadovaným počtem karet (30, 45 nebo 60) nebo vyšší. Poté tento balíček zamíchejte a odpočítejte z něj požadovaný počet karet, které použijete k sestavení finálního balíčku. *Poznámka: Scénář Pax Gallica? poskytuje rovnoměrné zastoupení iniciativy všech frakcí, protože se použijí téměř všechny karty ve hře.*

Příprava hry a scénáře (A2.1)



Ariovistus

58. př. n. l.: Soupeřící Keltové si na pomoc jako své ochránce pozvali úplatné Germány a chamtivé Římany. A dříve než Caesar vytáhne se svými legiemi na sever v troufalé snaze podmanit si celou Galii, povolá jeden ambiciózní Svěb z germánských lesů další válečníky, aby zahájil vlastní pokus o ovládnutí Galie...

Tento scénář z rozšíření nás přivádí zpět do období, kdy Caesar poprvé vstoupil na území Galie, zatímco Haeduy trápila migrace Helvétů a dotírající germánské kmeny. Scénář by měl trvat zhruba stejnou dobu jako hlavní scénář základní hry.

Balíček karet

Nahrad'te karty událostí základní hry kartami z rozšíření, jak bylo uvedeno výše. Zamíchejte karty událostí a ze 45 z nich vytvořte devět hromádek karet událostí. Zamíchejte jednu kartu zimy do třetí, šesté a deváté hromádky. Poté na sebe hromádky poskládejte: první hromádka bude úplně nahoře a devátá úplně dole. (Pokud preferujete kratší hru, vezměte pouze 30 karet, vytvořte šest hromádek a použijte jen dvě karty zimy – jednu vmíchejte do třetí hromádky a jednu do šesté.)

Poblíž balíčku položte žeton Arvernů – stranou „Ve válce“ nahoru.

Dostupné jednotky

Přidejte do hry 6 germánských osad, 15 germánských družin (celkem jich tak Germáni budou mít k dispozici 30) a Diviciaka. Odstraňte ze hry Vercingetoriga.

Herní poznámka: „Ambiorix“ v tomto scénáři představujte Boduognata, velitele Nervii (A1.4), který měl podobný bojový styl jako Ambiorix – zaměřený na nečekané útoky.

Počáteční pozice žetonů a ukazatelů na stupnici:

Zdroje: Belgové 5, Haeduové 10, Germáni 10, Římané 20

Legie mimo mapu (vítězná podmínka Arvernů): nepoužívá se

Ovládaná území v Germanii nebo s osadami (vítězná podmínka Germánů): 2

Ovládaná území + spojenci (vítězná podmínka Belgů): 5

Podrobené + rozežnané + spojenecké kmeny – počet osad na mapě (vítězná podmínka Římanů): 15

Senát a stupnice legií

Intriky

2 legie ve střední řadě

4 legie ve spodní řadě

Haedujská deska dostupných jednotek

Jiná frakce s nejvíce spojenci (vítězná podmínka Haeduů): 6

(Všechny frakce začínají jako dostupné. Všechny družiny a pomocné sbory na mapě začínají skryté.)

BELGICA

Území Morinů

Bez nadvlády

Morinové: spojenci Belgů

1 germánská družina

Území Nervii

Ovládáno Belgů

Ambiorix (jako Boduognatus)

Nerviové: spojenci Belgů

2 belgské družiny

1 germánská družina

Území Atrebatů

Bez nadvlády

Bellovakové: spojenci Belgů

1 belgská družina

Rémové: spojenci Římanů

1 pomocný sbor

GERMANIA

Území Sugambrů

Ovládáno Germány

Sugambrové: spojenci Germánů

Svébové (severní): spojenci Germánů

4 germánské družiny

Území Ubiů

Ovládáno Germány

Ariovistus

Ubiové: spojenci Germánů

Svébové (jižní): spojenci Germánů

8 germánských družin

CISALPINA

Ovládána Germány

Norikové: spojenec Germánů

4 germánské družiny

CELTICA

Území Tréverů

Bez nadvlády

Tréverové: spojenci Haeduů

1 germánská družina

Území Mandubiů

Bez nadvlády

1 arvernská družina

Lingonové: spojenci Haeduů

Území Karnutů

Ovládáno Arverny; domácí území Arvernů

1 arvernská družina

Území Venetů

Ovládáno Arverny; domácí území Arvernů

1 arvernská družina

Území Piktonů

Ovládáno Arverny; domácí území Arvernů

1 arvernská družina

Území Haeduů

Ovládáno Haeduy

Diviciacus

Haeduové (Bibracte): spojenci Haeduů (ne citadela)

2 haedujské družiny

1 arvernská družina

Území Sékvánů*Ovládáno Arverny; Ve válce*

Sékvani (Vesontio): spojenci Arvernů
(ne citadela)

Helvéciové: spojenci Arvernů
6 arvernských družin

1 haedujská družina

1 germánská osada
4 germánské družiny

Území Arvernů*Ovládáno Arverny; domácí území Arvernů*

Arvernové (Gergovia): spojenci Arvernů
(ne citadela)

2 arvernské družiny

PROVINCIA*Ovládána Římany*

Caesar
6 legií
8 pomocných sborů
římské opevnění (trvalé)

Britannii označte jako oblast mimo hru.
(Území Biturígů je prázdné).

Příprava hry pro scénář Ariovistus ~ 58 př. n. l.



Příprava hry a scénáře (A2.1)



Galská válka

58–50 př. n. l.: V roce 57 př. n. l. prohlásil Caesar po pouhých dvou letech tažení, že „celá Galie je přemožena“. Časem se ukázalo, že to nebyla pravda, protože v morku kostí místních obyvatel stále bujel odpor a myšlenky na povstání...

Tento rozšířený scénář složený ze dvou částí pokrývá celou dobu působení Caesara v Galii. Hra začíná scénářem Ariovistus a dění od roku 58 př. n. l. volně vyústí v mezihru (relativně klidné roky 55–54 př. n. l.), ve které se podle výsledků první poloviny války určí výchozí podmínky pro druhou polovinu (scénář *Pax Gallica?*). Hráč Germánů se po skončení první poloviny hry ujme role Arvernů.

První polovina

Připravte hru pro scénář *Ariovistus* (45 karet událostí a tři karty zimy) a odehrajte jej podle pravidel tohoto scénáře (použijte odpovídající karty a jednotky).

Mezihra

Pokud hra neskončí do třetí fáze vítězstvím, upravte situaci na herním plánu podle následujících instrukcí (nevyhodnocujte třetí kolo zimy s výjimkou bodů uvedených níže):

Zimní události:

Pokud je v platnosti ZIMNÍ POVSTÁNÍ a/nebo tmavý text ZIMNÍHO TAŽENÍ, příslušné frakce musí v tuto chvíli vyhodnotit efekty těchto událostí (v pořadí, v jakém jsou události uvedeny).

Upravte jednotky:

Odstraňte všechny jednotky označené žetonem obléhacího valu, vraťte je mezi dostupné a žeton odstraňte.

Hráčské i hrou řízené frakce upraví v uvedeném pořadí stavy svých jednotek níže uvedeným způsobem. Jednotky z domácích území odstraňujte nebo nahrazujte jako poslední – v ostatních případech je výběr území na hráčích (S VÝJIMKOU Germánů a Arvernů – viz níže). Hrou řízené frakce odstraňují jednotky náhodně, jedno území po druhém, domácí území jako poslední. Odstraňte vždy alespoň uvedený zlomek počtu jednotek (případně zaokrouhlený nahoru). Podle potřeby následně upravte stav ovládání území.

Hráč Germánů/hrou řízení Germáni upraví stav svých jednotek takto:

- Odstraňte ze hry germánského vůdce a 15 germánských družin (odstraňovat můžete i z dostupných jednotek).
- Nahraďte každou osadu na území ovládaném Germány germánským spojencem, kterého umístíte na místo podrobeného kmene, je-li to možné. Každou další stále zbývající osadu pak nahraďte třemi germánskými družinami. Všechny osady poté odstraňte ze hry.
- Odstraňte alespoň $\frac{1}{4}$ z celkového počtu germánských spojenců na mapě a $\frac{1}{4}$ germánských družin na mapě (jako poslední z Germanie) a vraťte je mezi dostupné jednotky.

Belgové upraví stav svých jednotek takto:

- Odstraňte alespoň $\frac{1}{2}$ z celkového počtu belgských spojenců na mapě a $\frac{1}{2}$ belgských družin na mapě (jako poslední z Belgiky) a vraťte je mezi dostupné jednotky.
- Umístěte Ambioriga na území s nejvíce belgskými jednotkami (i pokud se vůdce právě nachází mezi dostupnými jednotkami).

Haeduové upraví stav svých jednotek takto:

- Odstraňte ze hry Diviciaka. (Může se vrátit díky události.)
- Nahraďte 1 haedujskou citadelu haedujským spojencem (nebo ji odstraňte, pokud nejsou dostupní žádní haedujsští spojenci; Bibracte jako poslední).
- Odstraňte alespoň $\frac{1}{2}$ z celkového počtu haedujských spojenců na mapě (ne citadel) a $\frac{1}{2}$ haedujských družin na mapě (jako poslední z území Haeduů) a vraťte je mezi dostupné jednotky.
- Pokud se v Bibracte nenachází haedujský spojenec ani citadela, odstraňte cokoli, co se na tomto místě nachází, a umístěte tam haedujského spojence.

Hráč Germánů (budoucí frakce Arvernů)/hrou řízení Germáni upraví stav **arvernských** jednotek:

- Na pole jara na stupnici zimy umístěte Vercingetoriga.
- Nahraďte 2 arvernské citadely (Gergovii jako poslední) arvernskými spojenci (nebo je odstraňte, pokud nejsou dostupní žádní arvernské spojenci).
- Odstraňte alespoň $\frac{1}{2}$ z celkového počtu arvernských spojenců na mapě (ne citadel) a $\frac{1}{2}$ arvernských družin na mapě a vraťte je mezi dostupné jednotky. Jako první mohou být odstraněni spojenci z kmene Kadurků a Volků (jinak jsou spojenci z území Arvernů odstraněni jako poslední).
- Pokud se v Gergovii nenachází arvernský spojenec ani citadela, odstraňte cokoli, co se na tomto místě nachází, a umístěte tam arvernského spojence.
- Na území Arvernů se musí nacházet alespoň tři arvernské družiny – pokud tomu tak není, umístěte jich na něj potřebný počet.

Římané upraví stav svých jednotek takto:

- Odstraňte alespoň $\frac{1}{2}$ z celkového počtu opevnění na mapě (nepočítejte do tohoto součtu opevnění v Provincii), $\frac{1}{2}$ římských spojenců na mapě a $\frac{1}{2}$ pomocných sborů na mapě a vraťte je mezi dostupné jednotky (neodstraňujte žádné legie, z Provincie odstraňujte jednotky až nakonec).

- Pokud se římský vůdce nachází mezi dostupnými jednotkami, umístěte ho jako Caesara do Provincie, pokud je ovládána Římany, jinak na území s nejvíce římskými jednotkami.

Pokud není ve hře událost GALLIA TOGATA, přesunou frakce ve výše uvedeném pořadí své jednotky z Cisalpiny na svá domácí území (spojence pouze na místa podrobených kmenů), nebo je odstraní.

Expedice do Britannie:

Římané se rozhodnou, zda provedou výpravu do Britannie v roce 54 př. n. l. (Hrou řízení Římané ji provedou, pokud mohou.)

- Aby uspořádali výpravu, musí Římané přesunout **3** legie z mapy na pole fáze sklizně na stupnici zimy. Dále musí přesunout římského vůdce, **3** či více legií a alespoň **1** pomocný sbor z mapy do Britannie.
- Pokud Římané uspořádali výpravu, posuňte žeton Senátu o 1 pole dolů (směrem k pochlebování, případně jej otočte podle 6.5.1).
- Pokud Římané nechťejí nebo nemohou výpravu uspořádat, nedojde k žádné změně v rozmístění římských jednotek, ale Belgové umístí do Britannie **1** svého spojence a **2** své družiny (čímž Britannii ovládnou). Žeton Senátu v takovém případě posunou o 1 pole nahoru (směrem k nevoli, případně jej otočí podle 6.5.1).

Žetony:

Odstraňte ze hry žetony domácích území Arvernů, žeton „Britannia (mimo hru)“, žeton Noriků, žeton pro označení ovládnutí Cisalpiny a žetony zastrašení.

Jaro:

- Proved'te celou fázi jara (6.6), ale Římané mohou na mapě nechat jeden žeton rozeznání (nebo žeton „obnovující se“) tak, jak je (tj. bez otočení/odstranění z mapy). *Poznámka: Toto pravidlo představuje kruté zacházení Římanů s kmenem Venetů v roce 56 př. n. l.*
- Žeton zimy umístěte na pole fáze zimního ležení.

Ukazatele dostupnosti:

- Nahraďte germánský ukazatel arvernským.

Počáteční pozice žetonů a ukazatelů na stupnici:

Upravte počty zdrojů následovně:

- Ukazatel zdrojů Germánů nahraďte ukazatelem Arvernů a ponechte ho na stejné pozici.
- Pokud má některá z frakcí aktuálně **více než dvojnásobek** zdrojů, se kterými má začínat podle instrukcí pro scénář *Pax Gallica?*, snižte počet jejich zdrojů na tento dvojnásobek (tj. **10** pro Arverny, Belgy a Haeduy a **16** pro Římany).
- Pokud má některá z frakcí aktuálně **méně než polovinu** zdrojů, se kterými má začínat podle instrukcí pro scénář *Pax Gallica?*, (tj. 0–2 pro Arverny, Belgy a Haeduy a 0–3 pro Římany), přidejte této frakci +2 zdroje.

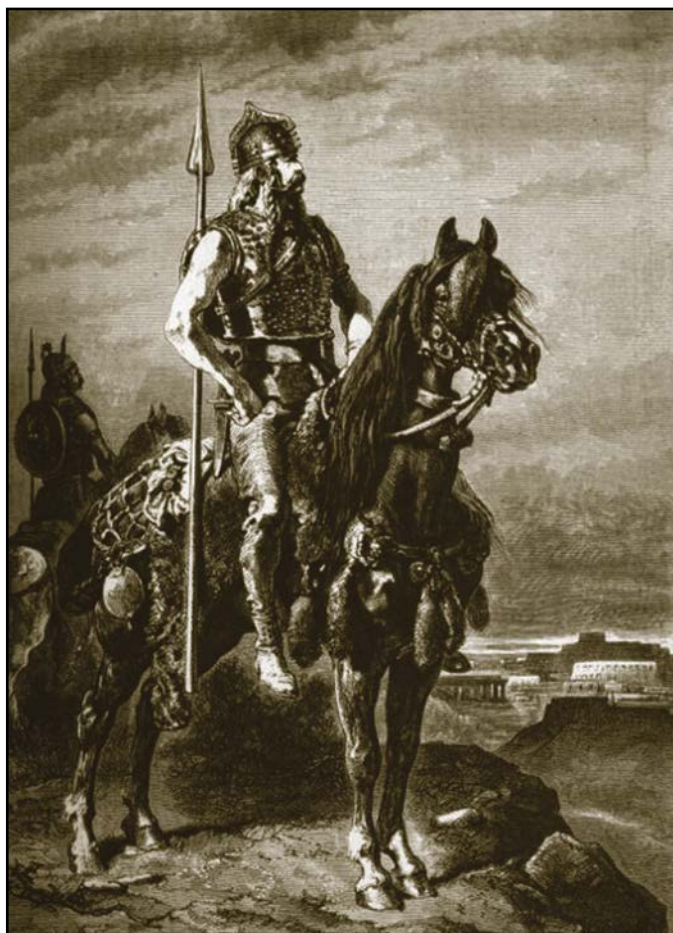
Nahraďte germánský žeton vítězství arvernským žetonem. Upravte pozice všech žetonů tak, aby odpovídaly situaci na mapě.

Dlouhodobé účinky událostí:

Vlastnosti (včetně germánských) a karty GALLIA TOGATA, KOLONIE a ZÁSEKY, které byly v platnosti na konci první poloviny hry, zůstávají platné na svých místech.

Balíček karet:

Připravte balíček podle návodu pro scénář *Pax Gallica?* (70 událostí bez symbolu  a 5 karet zimy), ale:



- Použijte verzi karty DIVICIACUS z rozšíření (karta O38 namísto karty 38 ze základní hry).
- Karty vlastností, které byly pro tento efekt (tedy vlastnost) zahrány, a také karty GALLIA TOGATA a KOLONIE, pokud byly zahrány jejich události, nevracejte do balíčku karet událostí a ponechte je ve hře u příslušných frakcí.
- Poté ze zbylých karet vytvořte jednotlivé hromádky karet, ze kterých připravíte balíček podle instrukcí pro scénář *Pax Gallica?* – poslední hromádky tak mohou obsahovat méně karet. Pokud vám nezůstane dost karet na vytvoření čtrnácté hromádky karet, bude pátá karta zimy poslední kartou celého balíčku.

Druhá polovina

Pokračujte ve hře. Hráč Germánů z první poloviny hry hraje ve druhé polovině hry za Arverny a snaží se splnit jejich vítězné podmínky. Platí pravidla základní hry.

Zvláštní pravidla pro první zimu:

Během první zimy po mezihře platí zvláštní pravidla pro první zimu podle scénáře *Pax Gallica?* s výjimkou následujících:

- Pokud se na stupnici zimy nenacházejí žádné legie, neumísťujte je ve fázi sklizně do Belgiky.
- Ve fázi Senátu v této zimě ponechte žeton Senátu na místě (neposouvajte jej ani neotáčejte, nehleďte na stav vítězné podmínky Římanů).



REJSTŘÍK NOVÝCH KLÍČOVÝCH POJMŮ

Aktivace Arvernů – Série hrou řízených akcí prováděných v rozšíření Arverny. (A2.3.9, A6.2)

Ariovistus – Název tohoto rozšíření a jeho hlavního scénáře. Také jde o válec germánského vůdce se jménem. (A1.4)

Arvernové a ostatní Kelti – Hrou ovládaná frakce v rozšíření. (A1.5)

Boduognatus – Belgský vůdce se jménem; v rozšíření se používá namísto Ambioriga (podle stejných pravidel a představován stejným válcem). (A1.4)

Cíl – V kontextu rozšíření se jedná o území a frakci, na kterou se zaměřují Arvernové při své aktivaci. (A6.2)

Diviciacus – Haedujský vůdce se jménem. (A1.4)

Domácí území – V rozšíření jsou území Venetů, Karnutů, Piktonů a Arvernů domácími územími Arvernů (A1.3.1, A6.2); území v Germanii a území s osadami jsou pak domácími územími Germánů (A1.4).

Fáze Arvernů – Hrou řízená aktivace Arvernů v rozšíření. (A2.3.9, A6.2)

Galská válka – Scénář propojující scénáře *Ariovistus* a *Pax Gallica?*. (A2.1)

Mezihra – Předělová část hry uprostřed scénáře *Galská válka*. (A2.1)

Norikové – Kmen na území Cisalpiny. (A1.3)

Osada – Germánská jednotka přispívající ke germánskému vítězství. (A1.4, A4.6.1, A7.2–.3)

Osídlení – Zvláštní schopnost Germánů umožňující stavbu osad. (A4.6.1)

Symbol aktivace – Symbol na kartě, který označuje, že po odehrání karty je nutné zkontrolovat, zda nedojde k aktivaci Arvernů. (A2.3.9, A5.0, A6.2)

V míru – Stav Arvernů v rozšíření, který nezpůsobuje jejich aktivaci. (A2.3.9, A6.2)

Ve válce – Stav Arvernů v rozšíření, který způsobuje jejich aktivaci; také označení pro území, která splňují podmínky, za kterých se Arvernové aktivují. (A2.3.9, A6.2)

Zastrašení – Zvláštní schopnost Germánů, která nepřátele donutí k poslušnosti. (A4.6.2)