

## OBSAH

<b>Obsah</b> .....	<b>1</b>	<b>9. Vedení války</b> .....	<b>22</b>	14.3 Vzbouřenecké jednotky (☛) .....	37
<b>1. Úvod</b> .....	<b>1</b>	9.1 Vyhlášení války (VV) .....	22	14.4 Obléhání vzbouřeneckých měst (☛) .....	37
<b>2. Přehled hry</b> .....	<b>2</b>	9.2 Válčná kapacita .....	22	<b>15. Náboženství</b> .....	<b>38</b>
2.1 Dosažení vítězství .....	2	■ Casus belli (CB) .....	22	15.1 Nakažlivá víra .....	38
2.2 Všeobecné poznámky .....	2	9.3 Lidské zdroje (☛) .....	23	15.2 Státní náboženství .....	38
■ <b>Symbole a zkratky</b> .....	<b>2</b>	9.4 Vojenští vůdci .....	23	15.3 Náboženství oblastí .....	38
■ <b>Herní pojmy</b> .....	<b>3</b>	■ Vojenské jednotky, vojska a loďstva .....	24	<b>16. Události</b> .....	<b>39</b>
■ <b>Klíčové výrazy</b> .....	<b>4</b>	9.5 Přesun .....	25	16.1 Druhy událostí a jejich číslování .....	39
■ <b>Herní plán s mapou</b> .....	<b>5</b>	9.6 Postup bitvy .....	26	16.2 Nabídka událostí .....	39
Zvláštnosti herního plánu .....	5	9.7 Pozemní bitvy .....	27	■ <b>Schéma karty událostí</b> .....	39
<b>3. Příprava hry</b> .....	<b>6</b>	9.8 Obléhání a obsazení .....	28	16.3 Text událostí .....	40
<b>4. Průběh hry</b> .....	<b>8</b>	9.9 Námořní bitvy .....	28	16.4 Nevybrané události .....	40
4.1 Fáze 1: Odhalení a dobrání karet .....	8	<b>10. Uzavření míru</b> .....	<b>29</b>	16.5 Dodatečné účinky .....	41
4.2 Fáze 2: Akce .....	8	10.1 Postup uzavření míru .....	29	<b>17. Vítězství a Věhlas (☛)</b> .....	<b>42</b>
4.3 Fáze 3: Mír a vzbouření .....	9	10.2 Vítězství a porážka .....	29	17.1 Stupnice věhlasu .....	42
4.4 Fáze 4: Příjmy a výdaje .....	10	10.3 Mír a spojenci .....	30	17.2 Mise .....	42
4.5 Fáze 5: Úklid .....	10	10.4 Příměří .....	30	17.3 Mezníky .....	42
4.6 Vyhodnocení konce věku .....	11	■ Podmínky míru .....	30	■ <b>Schéma karet misí a mezníků</b> .....	42
4.7 Závěrečné bodování .....	11	<b>11. Diplomatické vztahy</b> .....	<b>32</b>	17.4 Mocenské zápasy .....	43
<b>5. Základní akce</b> .....	<b>12</b>	11.1 Vliv (☛) .....	32	<b>18. Svatá říše římská (SIR)</b> .....	<b>43</b>
5.1 Běžné akce .....	12	11.2 Sňatky (☛) .....	32	18.1 Říšská moc .....	43
5.2 Vedlejší akce .....	13	11.3 Spojenectví (☛) .....	32	18.2 Říšský vliv .....	44
5.3 Správní akce .....	14	11.4 Vazalové (☛) .....	33	18.3 Země SIR .....	44
5.4 Diplomatické akce .....	15	<b>12. Obchod</b> .....	<b>34</b>	18.4 Obrana SIR .....	44
5.5 Vojenské akce .....	16	12.1 Karty obchodu .....	34	18.5 Vnitřní války .....	45
<b>6. Akční karty</b> .....	<b>18</b>	■ <b>Schéma karty obchodu</b> .....	34	18.6 Opuštění SIR a opětné přivtělení .....	45
6.1 Tři balíčky .....	18	12.2 Centra obchodu (☛) .....	34	18.7 Náboženství SIR .....	45
6.2 Zvláštní karty .....	18	12.3 Ochrana obchodu .....	34	18.8 NHR s titulem císaře .....	45
■ <b>Schéma akční karty</b> .....	18	12.4 Obchodníci .....	34	18.9 Volba císaře .....	45
<b>7. Řízení hráčské říše (HR)</b> .....	<b>19</b>	12.5 Obchodní síla (☛) a příjem z obchodu .....	35	<b>19. Papežská kurie</b> .....	<b>45</b>
7.1 Panovnická moc (☛) .....	19	12.6 Obchod se vzdálenými kontinenty .....	35	19.1 Kardinálové (☛) .....	45
7.2 Postavy (vůdci a rádci) .....	19	<b>13. Nehráčské říše (NHR)</b> .....	<b>35</b>	19.2 Strážce papežské kurie .....	46
7.3 Stabilita (☛) .....	20	13.1 Vztahy s NHR .....	35	19.3 Papežské akce .....	46
7.4 Ekonomika .....	20	13.2 NHR s vazaly .....	35	<b>20. Hra 2 hráčů</b> .....	<b>46</b>
7.5 Města (☛) .....	21	13.3 Dynamické NHR .....	35	20.1 2 hráči + AP .....	46
7.6 Domácí provincie .....	21	13.4 Vedení války proti NHR .....	36	20.2 Varianta bez AP .....	46
<b>8. Myšlenky</b> .....	<b>21</b>	13.5 Vpády NHR .....	36	<b>21. Vyřazení HR ze hry</b> .....	<b>46</b>
■ <b>Schéma karty myšlenky</b> .....	21	<b>14. Vzbouřenci</b> .....	<b>37</b>	<b>Rejstřík</b> .....	<b>47</b>
		14.1 Nepokoje (☛) .....	37	<b>Herní materiál</b> .....	<b>48</b>
		14.2 Kostky vzbouřenců .....	37		

## 1. ÚVOD

*Europa Universalis: Cena moci a úspěchu* je deskovou hrou pokračující v odkazu velkolepé série počítačových her z dílny studia Paradox Interactive. Ti z vás, kdo se seznámili s kterýmkoli z titulů představujících více než dvacetiletou historii této řady, nejspíš ihned rozpoznají několik klíčových konceptů, které se staly její součástí. V žádném případě to však neznamená, že k tomu, abyste si hru mohli zahrát nebo aby vás bavila, potřebujete znát její původní počítačové předlohy.

Výchozím bodem prvního věku *Europa Universalis: Cena moci a úspěchu* je rok 1444 a situace po bitvě u Varny, v níž osmanská říše dosáhla rozhodujícího vítězství nad spojenými křižáckými vojsky. Evropa se chystá překročit hranice středověku a vstoupit do období raného novověku. Svět je na pokraji nevídané proměny. Civilizace v různých koutech planety přestanou existovat v oddělených oblastech bez spojení s okolním světem či jen s velmi omezenými kontakty. Životy lidí na celé Zemi se nevrátí propojí v globální síti mocenské politiky, imperialistické expanze, kolonizace,

obchodu a kulturní výměny, ale také v ničivých válkách a epidemiích s katastrofálními následky.

Současně také dochází k rozvoji vědy, politické filozofie a technologií, a to dosud neviděnou rychlostí. Tento pokrok se projeví ve vedení války, formách vlády a náboženských institucí i v každodenním životě obyčejných lidí, a to způsoby, které na počátku tohoto rozmachu nemohl nikdo předvídat.

Zatímco některé státy budou v novém prostředí zvětávat, nebo se dokonce stanou světovými velmocemi, jiné civilizace postihne úpadek a téměř beze zbytku zmizí.

Mnohé z činů, jichž se ve své honbě za slávou a bohatstvím dopouštěly koloniální a imperialistické mocnosti té doby, jsou samozřejmě v očích dnešního člověka nanejvýš problematické. Naše znalost celé řady klíčových událostí a vývoje v tomto dějinném období je však naprosto nezbytná pro to, abychom pochopili procesy, jejichž prostřednictvím se utvářela naše současnost.

Hra pohlíží na svět očima evropských mocností tehdejší doby ne proto, že bychom souhlasili s jejich počínáním, ale protože se jedná o způsob, který

nám může pomoci porozumět některým jejich rozhodnutím. Možná pak lépe pochopíme, jak nebo proč se různé úseky našich dějin odehrály v nám známém sledu událostí, zatímco hráči současně dostanou volnou ruku při prozkoumávání do jisté míry realistických scénářů ve stylu „Co kdyby?“, zasazených do této dějinné epochy.

Pro deskovou hru je něco takového dosti náročný úkol a my si neděláme ambice, že bychom se celkové simulaci zmíněných procesů mohli být jen přiblížit. Tato hra však hráčům přesto umožňuje, aby se ponořili do nanejvýš zajímavého období a vybrali si říše, které následně provedou poměrně dlouhou částí jejich dějin. Na své cestě budou čelit výzvám představovaným skutečnými dobovými událostmi, a aby se jejich říše mohly rozrůstat a prosperovat, budou často donuceni dělat nelehká rozhodnutí či vyjednávat se svými protivníky.

Doufáme, že tato hra lidem poslouží jako inspirace k hlubšímu prozkoumání tématu, o němž pojednává.

## 2. PŘEHLED HRY

*Europa Universalis: Cena moci a úspěchu* je deskovou hrou o budování říší, dobývání, diplomacii a objevitelských cestách v období raného novověku. Každý hráč se postaví do čela jedné z velkých evropských zemí, kterou v závislosti na své schopnosti dělat dobře načasovaná rozhodnutí a míře své obratnosti při nakládání s dostupnými zdroji dovede buďto ke slávě, nebo k zániku.

V průběhu hry budou hráči využívat svou panovnickou moc (♁) a dukáty (④) k provádění akcí, jako je například budování vojsk, vybojování bitev, navazování diplomatických styků nebo rozvíjení různých aspektů společenského soukolí své země. Důležitým prvkem hry je i péče věnovaná diplomatickým vztahům s ostatními hráči.

V tomto sešitě naleznete pravidla pro hru dvou a více hráčů. Pravidla pro sólovou variantu jsou popsána ve zvláštním sešitě.

Hru připravte podle pokynů uvedených ve 3. kapitole a ve vámi vybraném scénáři. Zároveň bychom vám rádi doporučili, abyste se nejprve zaměřili na studium pravidel popsanych ve 4.–8. kapitole. Zmínky o ostatních částech pravidel se budou objevovat ve chvílích, kdy to bude nutné.

Při první hře vám navrhujeme vynechat všechna pravidla označená jako „Pokročilá pravidla“.

### 2.1 DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ

Vítězem se stane hráč, který do konce hry dosáhne nejvyššího počtu bodů věhlasu (V). K vítězství vede mnoho rozdílných cest a věhlas budete moci získat různými způsoby (viz str. 42) podle toho, kterým směrem zaměříte své úsilí.

### Zisk věhlasu v průběhu hry

V průběhu hry budou hráči získávat body věhlasu plněním misí, dosahováním mezníků, osvojováním nových myšlenek, vítězstvími ve válkách atd. Všechny tyto body budou zaznamenávat na stupnici věhlasu.

### Závěrečné bodování

Ke spuštění závěrečného bodování dojde po ukončení posledního kola nebo po splnění specifických podmínek daného scénáře.

Všichni hráči pak získají body věhlasu mimo jiné za svá města a vazaly, diplomatické vztahy, ovládání papežské kurie, říšskou moc (☼) a aktuální úroveň stability (viz str. 11).

## 2.2 VŠEOBECNÉ POZNÁMKY

### Zaokrouhlování

Není-li výslovně uvedeno jinak, pokaždé zaokrouhlete nahoru.

### Omezení počtu žetonů

Obecně platí, že dojde-li vám určitý druh žetonů, před umístěním nového žetonu musíte chybějící žeton odstranit odjinud. Odkud si tento žeton vezmete, je na vás, ale můžete tak učinit pouze v případě, že ve společné zásobě nezůstávají žádné další žetony daného druhu. Z výše uvedeného pravidla existují následující výjimky:

#### Žetony, které nelze odstranit ani přesunout:

- žetony měst a vazalů,
- žetony spolenectví a královských sňatků,
- žeton křížové výpravy / exkomunikace,
- žoldnéřské jednotky,
- jednotky černé barvy použité jako spojecké jednotky,

- nasazené a vyčerpané vojenské jednotky,
- „nevýčerpatelné“ žetony.

### Kostky (panovnické moci, vlivu atd.)

Každý hráč má k dispozici 30 kostek, které používá jako svou panovnickou moc, vliv, ke sledování počtu akcí na akčních kartách s aktivací i k několika dalším účelům.

Dojdou-li hráčům kostky, mohou si vzít jednu ze svých kostek odjinud s výjimkou:

- pole označeného „Řím“ na desce stavu,
- pole *Změna státních zájmů*,
- pole na stupnicích příjmu z měst/vazalů.

### „Nevýčerpatelné“ žetony

Počet některých žetonů je považován za neomezený. Pokud dojde jejich zásoba, použijte místo nich vhodnou náhradu. Mezi tyto žetony patří:

- mince (dukáty),
- žetony války/příměří,
- žetony obsazení/bojiště,
- žetony +1 🏰,
- žetony chatrného zdraví / úroku,
- žetony záporného věhlasu,
- čtvercové žetony frakcí,
- žetony označující státní náboženství.

### Formátování textu

Akce a akční karty jsou pokaždé odlišeny *tučnou kurzívou*. Názvy oblastí jsou uvedeny KAPITÁLKAMI, názvy říší a k nim odkazující přídavná jména jsou uvedena vždy v této podobě: «Francie» a «francouzský», «Rakousko» a «rakouský» atd. Nové myšlenky jsou vždy uvedeny kurzívou v uvozovkách, např. „*Snášelnost*“. Názvy polí (na herním plánu, desce stavu apod.) jsou uvedeny *kurzívou*.


## SYMBOLY A ZKRATKY





④	dukáty
♁	kostka panovnické moci
✉	kostka správy
✉	kostka diplomacie
✂	kostka vojenství
🏰	město
🏰	žeton vazala
🤝	žeton spolenectví
👑	žeton aktivního spojence (na rubu 🤝)
👑	žeton královského sňatku
👑	žeton sporného nástupnictví (na rubu 👑)
🏰	kostka vlivu
🏰	žeton nároku
🏰	žeton domoviny
🏰	kostka kolonisty
🏰	kardinál
🏰	kostka


V	věhlas (také jako ①, ②, ③ atd.)
⚖	stabilita
👤	lidské zdroje
🏢	obchodní síla
🏢	centrum obchodu
☼	říšská moc
🚫	ne SIR
🏰	žeton chatrného zdraví
🏰	žeton úroku
🏰	žeton DNHŘ
🏰	žeton revoluce
🏰	žeton protestantismu / protireformního katolicismu
🏰	žeton oblasti bojiště
🏰	vzbouřenecká jednotka
🏰	vzbouřenecké město
🏰	nepokoje
🏰	kostka moci AP

🏰	akční karta správy
🏰	akční karta diplomacie
🏰	akční karta vojenství
🏰	reakce
🏰	bitevní akce
🏰	akční karta s aktivací
🏰	tajná akce
CB	casus belli
VV	vyhlášení války
VDZ	volání do zbraně
VK	vojenská kapacita
NK	námořní kapacita
HŘ	hráčská říše
NHŘ	nehračská říše
DNHŘ	dynamická NHŘ
SIR	Sacrum Imperium Romanum (Svatá říše římská)
AP	automatizovaný protivník


Zde naleznete popis základních herních pojmů pro rychlejší orientaci ve hře.


**Akce a akční karty:** Hráči mají na výběr z několika **základních akcí**. Kromě nich existují i akční karty (po jednom balíčku pro každý druh panovnické moci), které lze zahrát jako akce. Za většinu akcí je nutno utratit . Akce jsou označeny **tučnou kurzívou** (viz základní akce, str. 12, a akční karty, str. 18).

**Domácí provincie:** Domácími provinciemi říše se rozumí provincie, součástí jejichž erbů je vlajka této říše. Žetony domoviny () a žetony DNHR () jsou nadřazeny vlajkám.  znamená, že všechny provincie v jím označené oblasti jsou domácími provinciemi vlastníka tohoto . Není-li provincie HR její domácí provincií, může být **osvobozena** (viz str. 21 a 37).


**Dukáty ():** Dukáty jsou herním oběživem a měřítkem bohatství říše. Jsou užitečné pro budování ozbrojených sil i řadu dalších věcí (viz ekonomika, str. 20).


**HR:** Každý hráč řídí svou **hráčskou říši (HR)** (viz str. 19).

**Královské sňatky ():** Královské sňatky posilují vzájemné vztahy a nabízejí zajímavé příležitosti diplomatického rázu (viz str. 32).


**Město ():** Města jsou umístována na herní plán, aby označila **vlastnictví** nebo **ovládání** provincií (viz str. 21).





**Myšlenky:** Myšlenky představují vylepšení na poli technologií a techniky, ovlivňující vaše možnosti v rámci hry (viz str. 21).


**Nepokoje ():** Nepokoje ve vašich provinciích mohou způsobit ztrátu dukátů, lidských zdrojů, panovnické moci, nebo vést k obsazení těchto provincií **vzbouřenci** (viz str. 37).

**NHR: Nehráčské říše** zahrnují všechny nezávislé říše, které nejsou ovládnuty lidskými hráči ani AP (automatizovanými protivníky). **DNHR** je NHR, jejíž provincie jsou označeny žetony DNHR () (viz str. 35).


**Obchod:** Pokud se budete aktivně věnovat obchodu, dokáže vám zajistit značné bohatství, třebaže vaše říše nebude patřit mezi ty největší. Příjem z obchodu získáte prostřednictvím **obchodníků v centrech obchodu** rozestých po celém herním plánu (viz 14 a 16 na str. 4 a dále viz str. 15 a 34).

**Panovnická moc ():** Panovnická moc je v této hře základním zdrojem a její kostky jsou v podstatě akčními body, které hráči mohou utratit za provedení nejrůznějších akcí. Ve hře jsou celkem tři druhy panovnické moci:

**správa (), diplomacie () a vojenství ().** Od každého druhu panovnické moci může mít hráč na své hráčské desce nejvýše 10  (viz str. 19).


**Papežská kurie:** Katolické HR spolu mohou soupeřit o to, která z nich bude v papežské kurii ovládat většinu kardinálů () , čímž si zajistí určité bonusy (viz str. 45).


**Provincie:** Provincie slouží HR jako jeden z hlavních zdrojů příjmů a lidských zdrojů (viz 8 a 9 na str. 4).


**Říše:** Říše se skládá ze všech provincií, které mají stejnou vlajku, stejnou barvu města () nebo žeton DNHR. **Oblast** je považována za součást říše, obsahuje-li alespoň 1 provincii **vlastněnou** danou říší.

**Vzdálená říše** je taková, jejíž **hlavní město** se nachází na vzdáleném kontinentu.

**Obsazené provincie** nejsou považovány za součást **uchvatitelovy** říše ani za součást říše jejich **právoplatného vlastníka** (viz str. 28).

**Sacrum Imperium Romanum (SIR):** Svatá říše římská je konfederace zahrnující značný počet německých a severoitalských zemí. Tyto státní celky jsou sice z velké části samostatné, zároveň jsou však nominálně podřízeny jedinému **císaři**. S titulem císaře se pojí určité výhody a povinnosti a měřítkem rozsahu císařovy nadvlády nad členskými zeměmi SIR je **říšská moc** () (viz str. 43).


**Spojenectví ():** Spojenectví mohou být velmi užitečná v případě hrozícího nebezpečí války. Spojenectví lze uzavírat s NHR i s ostatními HR (viz str. 32).


**Stabilita ():** Všechny HR mají hodnotu stability od -3 do +3. Stabilita ovlivňuje příjem, nepokoje a zisk panovnické moci, a kromě toho může mít dopad i na účinky některých událostí (viz str. 20).



**Události:** Pro každý věk existuje ve hře jeden balíček karet událostí. Těmito věky jsou Věk objevů (I), Věk reformace (II), Věk absolutismu (III) a Věk revolucí (IV).

V každém kole dojde k vyhodnocení určitého počtu událostí. Balíček karet událostí představuje běh času a nezřídka určuje konec hry (viz str. 39).


**Válka:** Je pravděpodobné, že hráči povedou Války proti NHR nebo ostatním HR. Jedná se sice o komplikované záležitosti, v případě dobrého naplánování však mohou posloužit jako velmi účinné nástroje (viz str. 22 a 36).

**Vazal:** Vazalské říše jsou podřízeny **vládnoucí říši**. Nejsou nezávislé, a proto nejsou považovány za NHR, zároveň však **nejsou** považovány ani za součást říše, která jim vládne. HR nemohou být vazaly. Na všechny provincie svých vazalů umísťují hráči žetony vazalů () (viz str. 33).


**Věhlas ():** Věhlas odpovídá vítězným bodům. Pro vítězství ve hře musíte nasbírat nejvyšší počet bodů věhlasu. Efektivní způsob jejich získávání spočívá v plnění **misí** a dosahování **mezníků** (viz str. 11 a 42).

**Vliv ():** Hráči mohou šířit svůj  napříč herním plánem a připravovat si půdu pro spojenectví, královské sňatky, podrobení a další (viz str. 32).

**Vojenská a námořní kapacita (VK/NK):** Tyto hodnoty ukazují, kolik jednotek nebo lodí dokáže říše shromáždit v jedné konkrétní oblasti nebo námořní zóně. VK říše v oblasti je rovna součtu daňových hodnot všech jejích provincií v dané oblasti a v jejím sousedství, zatímco NK je rovna součtu daňových hodnot přístavů vlastněných touto říší a současně přilehlých k příslušné námořní zóně (viz str. 22).

**Vojenské jednotky:** Pozemní jednotky jsou obvykle verbovány z vašich dostupných **lidských zdrojů** () a zdaleka neefektivněji jsou využity po sloučení do **vojsk**. Za přesun vojsk, vybojování **pozemních bitev** a **obléhání** provincií platíte svými kostkami vojenství. **Lodě** mohou být použity k vybojování **námořních bitev**, ochraně obchodu, námořní přepravě pozemních jednotek atd. (viz str. 24).

**Vůdci a rádci:** Každá akční karta a většina karet událostí týkajících se konkrétní říše má ve spodní části obraz postavy. Rádce (čtvercový medailon) lze jmenovat za účelem zisku bonusů k panovnické moci. Vůdci (kulatý medailon) mohou sloužit jako **generálové**, **admirálové** nebo **vládci** (viz str. 19).

**Vyhlášení války (VV):** Chcete-li zahájit válku proti jiné říši, musíte jí vyhlásit válku. Předtím si však možná budete chtít zajistit **nárok** () nebo jiný **casus belli**, tj. důvod ospravedlňující vyhlášení války (viz str. 22).

## KLÍČOVÉ VÝRAZY







**Sousedství:** Oblast **sousedí po souši** se všemi oblastmi, se kterými sdílí hranici. Vše obsažené v oblasti je považováno za sousedící s oblastí, v níž se nachází, a sousedí i se všemi ostatními oblastmi, které mají s touto oblastí společnou hranici a se vším co se v nich nachází.

Přímořská provincie (**přístav**) je považována za **sousedící po moři** se všemi ostatními přístavy přilehlými ke stejné námořní zóně (či zónám), se všemi oblastmi s takovými přístavy a se všemi námořními zónami, k nimž tato přímořská provincie přiléhá.

**Oblasti/námořní zóny** jsou považovány za sousedící se všemi ostatními oblastmi a námořními zónami, s nimiž mají společnou hranici. Vzájemně sousedí i pobřežní oblasti s přístavy přilehlými ke stejné námořní zóně.

**Říše** sousedí se vším, co leží v sousedství jejích provincií. Vazalové nejsou při určování sousedství říše, která jim vládne, bráni v potaz.

Nic nesousedí samo se sebou a sousedství je vždy vzájemné.

**Vlastnictví:** Tam, kde pravidla hovoří o vlastnictví provincií, mají vždy na mysli provincie, kde je umístěno vaše , a kde není žádný , , nepřátelská  ani zeton obsazení. Vlastnictví provincií bez  ukazuje předtíštěná vlajka nebo .

**Ovládnutí/obsazení:** Provincie jsou ovládnuty jejich právoplatnými vlastníky, pokud nejsou obsazeny vzbouřenci nebo nepřáteli. V takovém případě jsou pak ovládnuty uchvatitelem (viz str. 23).

**Sprátený, neutrální a nepřátelský:** Vojska, jednotky, provincie i přístavy ovládané vámi, vašim vazalem nebo vašim spojencem se označují jako **sprátené**. Sprátenými oblastmi se rozumí oblasti s alespoň jednou sprátenou provincií a žádnou nepřátelskou provincií či jednotkou.

**Nepřátelské** jsou prvky ovládané vzbouřenci (kteří jsou nepřátelští vůči všem HŘ) nebo říšemi, s nimiž jste ve válce (včetně jejich vazalů a aktivních spojenců). Nepřátelské říše a jejich jednotky se také označují jako **nepřátelé**.

Oblast obsahující alespoň jednu nepřátelskou jednotku nebo provincii je považována za nepřátelskou oblast (a nikdy tak nemůže být sprátenou oblastí). Námořní zóna je považována za nepřátelskou, obsahuje-li alespoň jednu nepřátelskou loď nebo k ní přiléhá alespoň jeden přístav nepřátelské NHŘ, jehož námořní kapacita není blokována.

**Neutrální** jsou prvky, které nejsou sprátené ani nepřátelské.

**Protivník:** Tento výraz označuje ostatní hráče ve hře – lidské i AP.

**Nasazený:** Vojenské jednotky a lodě, které jsou umístěny na herním plánu nebo tvoří součást vojska či loďstva, jsou považovány za nasazené.

**Vy:** Tam, kde se pravidla v kontextu akcí a událostí zmiňují o aktivním hráči, pokaždé používají oslovení „vy“ (tj. 2. os. č. mn.).

Středobodem hry je herní plán s mapou, na níž se odehrává většina dění. Velká **hlavní mapa** se dělí na **oblasti 1** a **námořní zóny 2**, podoba **vzdálených kontinentů 3** je naproti tomu lehce odlišná. Součástí **desky vzdálených kontinentů** je i **stupnice věhlasu 4**.

**Oblasti 1** hlavní mapy jsou od sebe vzájemně odděleny bílými hranicemi, zatímco od námořních zón je dělí tmavě modrá linka pobřeží.

**Horské hranice 5** jsou označeny řetězem malých černých trojúhelníků. Některé oblasti zahrnují ostrovy a jejich hranici tvoří přerušovaná čára 6 v místě dotyku s námořní zónou.

Právě oblasti vám mimo jiné slouží k umístění vašich vojenských jednotek, které mezi nimi následně přesouváte (viz přesun, str. 25).


Náboženství dané oblasti ukazuje **pole náboženství** a některá tato pole zahrnují více než jednu oblast 7. Náboženství oblasti se v průběhu hry může změnit.

**Námořní zóny 2** jsou částmi oceánů a moří, do nichž mohou být umístěny pouze lodě. Pozemní jednotky mohou překročit námořní zóny pouze za využití námořní přepravy. Podrobnosti o námořním přesunu naleznete na str. 25.

Názvy oblastí a námořních zón jsou vždy uvedeny KAPITÁLKAMI, jako např. SASKO, JUTSKO, BALTSKÉ MOŘE atd.

Oblast může obsahovat různý počet **provincií** náležících k jedné či více říším. **Daňové hodnoty malé provincie 8** a **velké provincie 9** činí 1, resp. 2. Každou provincii znázorňuje erb s vlajkou její říše. Jména **hlavních měst 10** jsou **podtržena**.

Provincie **vazalské říše 11** má ve spodní části vlajky znázorněnou zmenšenou vlajku jí vládnuoucí říše.

Pobřežní provincie jsou označovány jako **přístavy 12**. Přístavy fungují také jako pole, na něž se mohou přesouvat sprátené lodě. Velké přístavy  jsou za všech okolností považovány za 2 přístavy.

**Ostrovní provincie 13** jsou označeny symbolem modrého přístavu a mohou být obléhány pouze v případě, že v sousední námořní zóně máte alespoň jednu svou loď.

Provincie **hlavních mocností** účastnících se hry (uvedené v sešitech scénářů) mají zlaté orámované erby s vlajkami v sytých barvách. Vlajky ostatních říší jsou ve světlých barvách a orámování jejich erbů je stříbrné.

Většina námořních zón sousedí s 1–2 **centry námořního obchodu 14** a obsahuje 2–3 **pole ochrany obchodu 15**. Oblasti mohou obsahovat **centra vnitrozemského obchodu 16**. **Zlatonosné provincie 17** označené symbolem zlata interagují s některými událostmi a objevují se i na kartách obchodu se zlatem (dále viz obchod, str. 34).


## Deska vzdálených kontinentů



**Vzdálené kontinenty 3** jsou vyobrazeny v oddělených očíslovaných částech mapy a jejich měřítko je menší než v případě hlavní mapy.

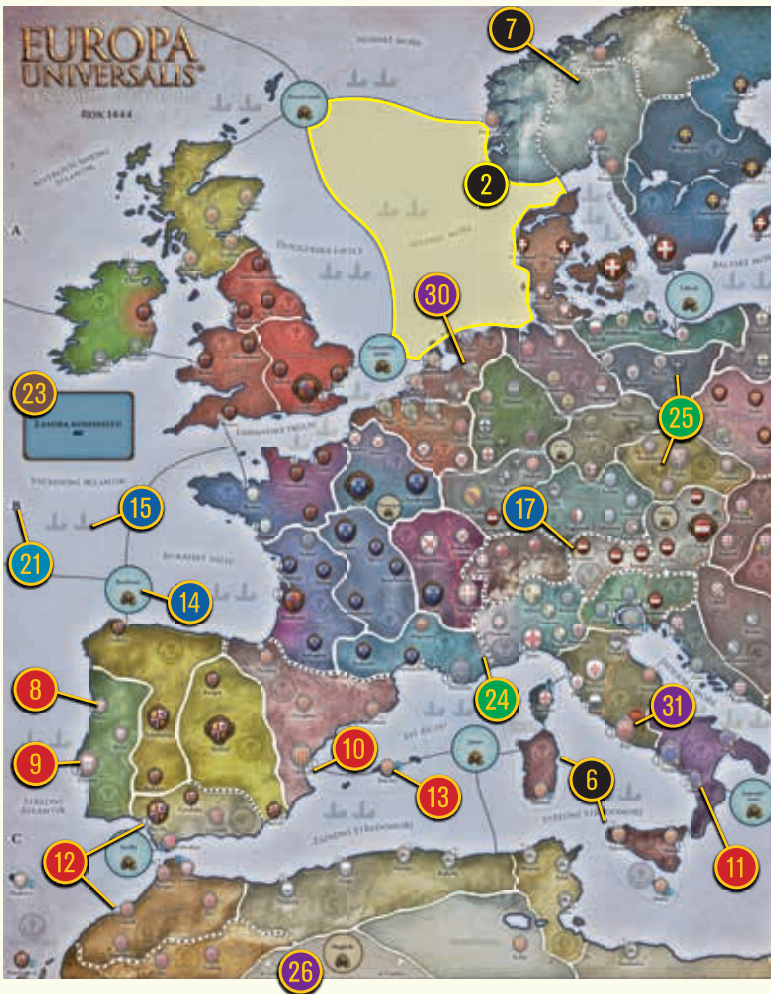
Provincie na vzdálených kontinentech se nazývají **vzdálenými provinciemi 18** a každá z nich je zároveň oddělenou oblastí, propojenou se sousedními oblastmi prostřednictvím bílých spojovacích tras.

Některé říšce osídlené oblasti na vzdálených kontinentech neobsahují žádné provincie. Tyto oblasti jsou označeny číslicí v kroužku a nazývají se **územími 19**. Území mohou být kolonizována (viz str. 14).

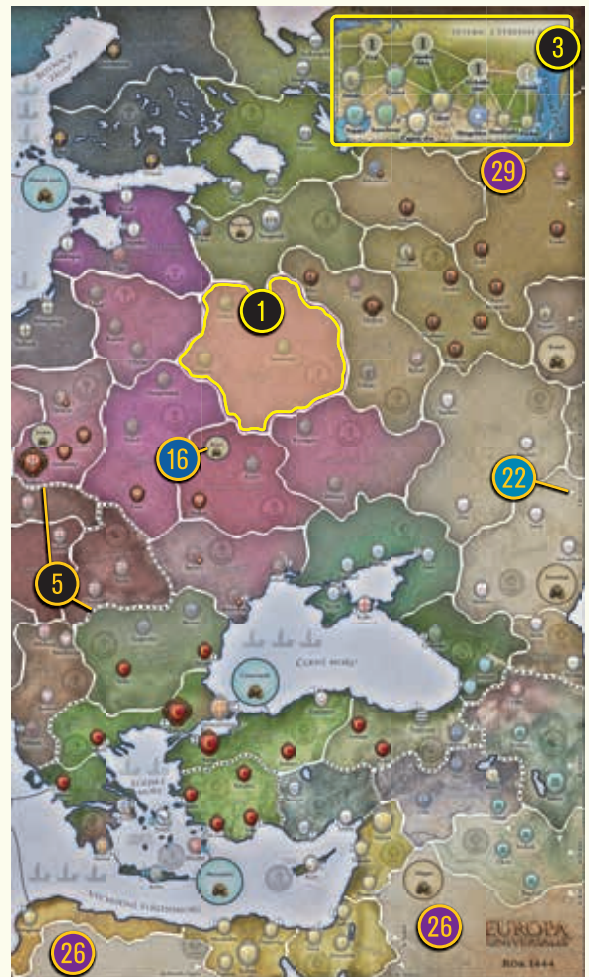
Pobřežní provincie na vzdálených kontinentech jsou také přístavy, určitý počet z nich má však symbol šedé barvy značící **neaktivní přístav 20**, jehož stav se změní až po umístění . Neaktivní přístav se stále bere v potaz při určení sousedství po moři (viz str. 4).

Všechny námořní zóny na vzdálených kontinentech jsou propojeny stejnými písmeny 21 s námořními zónami na hlavní mapě nebo na ostatních vzdálených kontinentech.

### Herní plán západní Evropy



### Herní plán východní Evropy



Pozemní spojnice 22 vedoucí na další mapy herního plánu pokaždé uvádějí oblast, do níž směřují.

Oblasti / námořní zóny na obou stranách takové spojnice jsou považovány za sousedící.

V levé části herního plánu západní Evropy se nachází **zásoba kolonistů** 23 určená k umístění kostek kolonistů (👤👤👤).

V samém středu Evropy se rozprostírá Svatá říše římská (Sanctum Imperium Romanum, SIR) zahrnující celou řadu zemí. Ty z nich, které leží na žluté straně **hranice SIR** 24 vyznačené přerušovanou čarou, se nacházejí uvnitř SIR, země ležící na červené straně hranice do SIR nepatří. Některé oblasti uvnitř SIR jsou **kurfiřtskými oblastmi** 25 a na mapě jsou označeny symbolem císařského orla.

### ZVLÁŠTNOSTI HERNÍHO PLÁNU

- „Oblasti“ bez názvu na spodním okraji hlavní mapy představují neprůchodné pouště 26.
- Námořní zóna **POBŘEŽÍ VÝCHODNÍ AFRIKY** 27 sousedí s 🌊 Indický oceán.
- Adal a Horní Egypt 18, nacházející se na mapě AFRIKY, přiléhají k námořní zóně **INDICKÝ OCEÁN** na mapě **INDIE A ARÁBIE**.
- Hudsonův záliv na mapě **AMERIKY** přiléhá k **SEVEROZÁPADNÍMU ATLANTIKU**.
- Aby lodě mohly proplout jednou ze spojnic G, H nebo I 28 mezi mapou **AMERIKY** a mapou **DÁLNEHO VÝCHODU**, musíte nejprve zaplatit jednu dodatečnou 29 dle svého výběru. Na směr plavby nezáleží.
- Oblast **PERM** 29 není považována za sousedící s oblastí **POMORJE** – jsou odděleny oblastí **VOLOGDA**.
- «Mamlúkové» mají provincii na mapě **AFRIKY** 18 a vazala na mapě **INDIE A ARÁBIE**.
- «Kazaň» má jednu provincii v oblasti **KAZAŇ** a jednu na mapě **SEVERNÍ A STŘEDNÍ ASIE**.
- 🏰 Maghrib a 🏰 Aleppo se na mapě nacházejí v neprůchodných pouštích 26. Centrum obchodu je považováno za sousedící se všemi pojmenovanými oblastmi, které mají společnou hranici s pouští, v níž toto centrum obchodu leží.
- «Nizozemské» domácí provincie 30 (str. 3) jsou označeny vlajkou «Nizozemí» v pozadí erbu s hlavní vlajkou provincie.
- Vedle erbu Říma 31 se nachází symbol kardinálského biretu poukazující na skutečnost, že ovládnutím Říma nebo uzavřením spojení s «Papežským státem» získáte 🏰 na poli římského kardinála v papežské kurii (str. 46). Symbol kříže je připomínkou, že státním náboženstvím «Papežského státu» bude vždy katolicismus.





## 4. PRŮBĚH HRŮ

Hra se dělí na několik věků, přičemž každý věk se skládá ze 4 kol. V rámci každého kola hráči odehrají 5 fázi.

### Fáze 1: Odhalení a dobrání karet

- A. Odhalení událostí
- B. Dobrání akčních karet
- C. Platba za ponechané akční karty
- D. Výběr/nahrazení misí

### Fáze 2: Akce

Hráči se střídají v tazích podle určeného pořadí. V každém tahu provedou právě 1 akci, dokud se nerozhodnou pasovat, čímž pro ně tato fáze končí.

### Fáze 3: Mír a vzbuorenci

- A. Odstranění casus belli a příměří
- B. Vpády NHŘ
- C. Obléhání/přesun vzbuorenců
- D. Uzavření míru
- E. Postihy spojené s věhlasem
- F. Interregnum
- G. Náboženské neshody
- H. Přidání/odstranění nepokojů
- I. Hod kostkami vzbuorenců

### Fáze 4: Příjmy a výdaje

- A. Snížení nákladů
- B. Zisk příjmů a odečtení nákladů
- C. Korupce
- D. Zisk panovnické moci
- E. Zisk věhlasu

### Fáze 5: Úklid

- A. Aktualizace a obnovení
- B. Úklid herního plánu a desky stavu
- C. Odhození akčních karet z ruky nad limit 5 karet
- D. Vyhodnocení konce věku

## 4.1 FÁZE 1: ODHALENÍ A DOBRÁNÍ KARET


### A. Odhalení událostí

Shora balíčku událostí doberte tolik karet událostí, kolik určuje vámi vybraný scénář (obvykle v počtu hráčů +1), a vedle balíčku událostí z nich vytvořte nabídku (lícem dolů). Následně otočte první 3 karty lícem nahoru.

### B. Dobrání akčních karet

Každý hráč si poté v určeném pořadí dobere 3 akční karty. Tyto karty mohou pocházet z jakéhokoli ze 3 balíčků akčních karet (správa, diplomacie nebo vojenství) a mohou být dobrány v jakékoli kombinaci. Hráči si mohou karty dobírat postupně po jedné a měli by je držet v tajnosti před svými protivníky.

### C. Platba za ponechané akční karty

Hráči musejí zaplatit 2  za každou dobranou kartu, kterou si chtějí nechat v ruce. Všechny nezaplacené dobrané karty musejí být odhozeny.


## D. Výběr/nahrazení misí

V tomto kroku si každý hráč, který má v ruce méně než 2 mise, může vybrat nové mise (do maximálního počtu 2 misí v ruce). Všichni hráči také mohou nahradit jakoukoli kartu mise, kterou aktuálně drží v ruce.

## 4.2 FÁZE 2: AKCE

V této fázi hráči odehrávají své tahy po směru hodinových ručiček počínaje hráčem, jenž disponuje žetonem začínajícího hráče (obvykle se jedná o hráče, který v předchozím kole pasoval jako první).

### Odehrání tahu

Aktivní hráč se ve svém tahu může rozhodnout buď provést jednu základní akci, nebo zahrát z ruky jednu akční kartu. Za většinu akcí se platí , a to kostkami náležitosti druhu. Přehled základních akcí naleznete dále na této straně i na pomocných kartách a jejich podrobné vysvětlení pak v příslušné části těchto pravidel (základní akce, str. 12).

Zvláštním druhem základních akcí jsou vedlejší akce, které nespotebouvají hráčův tah. Lze je provést navíc k jakékoli jiné akci, a někdy mohou být dokonce provedeny i v tahu jiného hráče. V rámci svého tahu však hráč nemůže provést pouze vedlejší akci – vedle ní musí provést i jinou akci.

### Vyhodnocení událostí


Každý hráč si musí v průběhu fáze akcí vybrat a vyhodnotit právě jednu událost (tj. provést akci *událost*). Kdy událost vyhodnotit, záleží pouze na něm, bez provedení akce *událost* však nesmí pasovat.










Poté, co hráč provede svou akci *událost*, musí přesunout svůj ukazatel stavu na desce stavu na pole *Událost vyhodnocena*.


### Nevybraná událost

Jakmile všichni hráči vyhodnotí svou událost, dojde k vyhodnocení spodní řady symbolů na nevybrané události, avšak bez uplatnění jejího textu (viz str. 40).

### Pasování

Hráč, který pasuje jako první, okamžitě získá 5  ze společné zásoby a svůj ukazatel stavu na desce stavu přesune na pole *Pořadí pasování – 1*. Mimo to obdrží na konci kola žeton začínajícího hráče. Pasuje-li jako první aktuální začínající hráč, obdrží žeton začínajícího hráče místo toho hráč, který pasuje jako druhý. V závislosti na počtu hráčů může dukáty získat i druhý, třetí a čtvrtý pasující hráč:

Počet hráčů:	3	4–5	6
1. pasující hráč:	5 	5 	5 
2. pasující hráč:	2 	3 	3 
3. pasující hráč:	–	2 	2 
4. pasující hráč:	–	–	1 

Pasování je považováno za tah. Hráč může v tahu, kdy pasuje, provést i vedlejší akce (a může při jejich provádění utratit jakékoli , které pasováním získal).

Hráč, který pasoval, nesmí v probíhajícímu kole provést žádné další akce.


















Hráči, který pasoval, ani jeho spojencům z řad NHŘ není dovoleno vyhlásit válku.

## Spuštění konce fáze akcí

Nezbývají-li žádní další hráči, kteří by za pasování mohli obdržet dukáty, může každý zbývající hráč odehrát právě jeden další tah (a v něm jednu akci podle svého výběru). Pro každého hráče, který už dříve vyhodnotil událost, bude tento tah jeho posledním.

Pokud i po odehrání výše uvedených tahů někteří hráči dosud v právě probíhajícímu kole nevyhodnotili událost, musejí nyní odehrát svůj poslední tah, jímž musí být provedení akce *událost*.

Jakmile hráč odehraje svůj poslední tah, je považován za hráče, který pasoval.

Základní akce (cena)
<b>Běžné akce</b>
Událost – povinná
Diplomacie mezi hráči
Objevování (1  + 1  )
Osvojení nové myšlenky (cena uvedena na kartě myšlenky)
Změna státních zájmů
Změna státního náboženství
<b>Vedlejší akce – bez spotřebování tahu</b>
Jmenování rádce/vůdce – 
Volání do zbraně (0–2  za každé  ) – 
Obstarání/splacení úvěru – 
Doplnění lidských zdrojů (1  za každé 3  )
Přerušování styků
<b>Správní akce</b>
Zvýšení stability (5  +/- aktuální  )
Náboženská konverze oblasti (2  + 3  )
Kolonizace (4  /  )
<b>Diplomatické akce</b>
Vliv (1  nebo 3  za každou  )
Uzavření spojení (1–3  )
Vykonstruování nároků (2  za každý  ) – 
Obchod (1  )
<b>Vojenské akce</b>
Vyhlášení války (1  )
Aktivace jednotek (1  )
Verbování jednotek (1  + X  )
Potlačení nepokojů (1  za každou provincii)

### 4.3 FÁZE 3: MÍR A VZBOURENCI

Jakmile všichni hráči pasovali, začíná fáze míru a vzbouřenců. Následující kroky proveďte v uvedeném pořadí:

#### A. Odstranění casus belli a příměří

Z herního plánu odstraňte všechny žetony příměří a CB. Pokud hráč, který odstraní žeton CB, není ve válce s říší, pro niž tento důvod ospravedlňující vyhlášení války patil, ztratí (2).

#### B. Vpády NHŘ

U každé NHŘ (která není aktivním spojencem), která je ve válce s jakoukoli HŘ a tato NHŘ aktuálně ovládá provincie v oblastech, jež neobsahují jednotky, které jsou vůči této NHŘ nepřátelské, proveďte zda se zmíněné HŘ mohou stát cílem vpádu této NHŘ. Vpády NHŘ vyhodnotte podle postupu uvedeného na str. 36.

#### C. Obléhání/přesun vzbouřenců

Jsou-li na herním plánu jakékoli vzbouřenecké jednotky (☛), v uvedeném pořadí proveďte následující kroky. V rámci každého z nich pak vyhodnotte oblasti v pořadí od nejvyššího počtu ☛ po nejnižší (remízy rozhodujte podle abecedního pořadí).

1. V oblastech s ☛ a ☛: ☛ v každé takové oblasti nyní oblehnou všechna ☛ s ☛, která mohou, přičemž každá ☛ má obléhací sílu 1 (viz str. 37). Pokud je to možné, ☛ vždy nejprve oblehnou velké provincie (a poté si opět budou vybírat podle abecedního pořadí).

► **Domácí provincie:** Na vlastníkovo ☛ umístíte vzbouřenecké město (☛) a první volné pole zprava na jeho stupnici měst zakryjete ☛.

► **Provincie, které nejsou domácími provinciemi, jsou osvobozeny** (viz str. 37): Vlastníci musejí vrátit ☛/☛ zpět na svou hráčskou desku a na nového vlastníka provincie umístí svůj žeton CB.

2. V každé oblasti s ☛ bez ☛:

a. Všechny ☛ s výjimkou jediné přesuňte do oblasti s ☛, která s touto oblastí sousedí po zemi, je-li taková oblast k dispozici (přednost má oblast s nejvyšším počtem ☛, dalším kritériem je oblast s nejvyšším počtem ☛ HŘ, poté se rozhodujte podle abecedního pořadí). ☛ se nemohou přesunout do oblasti, v níž by stály proti početní převaze pozemních jednotek HŘ.

b. Jsou-li v oblasti, do níž se vzbouřenci přesunuli, jakékoli pozemní jednotky HŘ, okamžitě vyhodnotte bitvu podle běžných pravidel pro vzbouřence (viz str. 37). Vzbouřenci nebojují s jinými vzbouřeneckými jednotkami.

c. Nedošlo-li v rámci kroku (a) k přesunu žádných ☛, odstraňte z herního plánu 1 ☛.

#### D. Uzavření míru

K provedení tohoto kroku dojde pouze v případě, že probíhá alespoň jedna válka. Všechny probíhající války jsou vyhodnoceny podle postupu popsaného v části pravidel 10.1 (viz str. 29), jehož shrnutí je následující:

1. V pořadí hráčů vyhodnotte všechny války splňující podmínky **automatického spravedlivého míru**.
2. V pořadí hráčů vyhodnotte všechny války, v nichž HŘ dosáhly **naprostého vítězství**.
3. Následně v pořadí hráčů vyhodnotte všechny **zbývající války**. Každý hráč vyhodnotí všechny války, které si přeje (a může) vyhodnotit, teprve poté následuje další hráč.
4. Nakonec vyhodnotte **následky války**: pozemní jednotky všech HŘ, které mají nyní uzavřený mír, vraťte z neutrálních oblastí zpět do říší jejich vlastníků, všechny jejich ☛ otočte zpět na stranu s ☛ a odhodte všechny jejich spojenecké jednotky.

#### E. Postihy spojené s věhlasem

- **Sporné nástupnictví:** Otočte všechny ☛, které jsou stále umístěny stranou s ☛ nahoru. Za každý svůj takto otočený ☛ ztratí každý hráč (3). Hráč se může tomuto postihu vyhnout, je-li jedinou HŘ mající ☛ nebo ☛ na hlavním městě říše s ☛. Jedná-li se o NHŘ, musí v ní mít kromě toho také nejvíce ☛ (alespoň 2 ☛).
- **Obsazená města:** Hráči, jejichž ☛ jsou nyní obsazena nepřáteli nebo vzbouřenci, ztratí tolik ☛, kolik činí součet daňových hodnot těchto ☛ (nejvýše však (5)).

#### F. Interregnum

Hráči s interregnum (bez vládce) ztratí 1 ☛ a musejí otočit ☛ umístěné na jejich říši na stranu s ☛.

#### G. Náboženské neshody

- Hráči s náboženskými neshodami (tj. s náboženstvím, které se liší od jejich státního náboženství) v jakékoli oblasti své říše musejí k 1 svému ☛ v každé takto dotčené oblasti přidat ☛ (disk ☛ otočte na stranu s ☛).
- Hráči s ☛ v jakékoli oblasti s náboženstvím, které se liší od jejich státního náboženství, musejí v 1 takto dotčené oblasti odstranit 1 ☛, nebo k 1 svému zdejšímu ☛ přidat ☛.

#### H. Přidání/odstranění nepokoju

1. Hráči, kteří jsou stále ve válce, musejí ke 2 svým ☛ přidat ☛.
2. Hráči se ☛ -2 nebo nižší musejí k 1 svému ☛ přidat ☛.
3. Hráči se ☛ +2 nebo vyšší mohou z 1 ze svých provincií odstranit ☛ (disk otočte na stranu s erbem).

#### I. Hod kostkami vzbouřenců

Každý hráč musí hodit jednou kostkou vzbouřenců za každé své ☛ nebo ☛ s ☛.

Kostkami vzbouřenců se vždy hází dohromady za celou oblast. Možné výsledky těchto hodů jsou popsány na str. 37.



**Příklad:** «Kastilie» si v průběhu fáze akcí nedokázala poradit se vzbouřenci v LEÓN. V kroku C fáze míru a vzbouřenců oblehnou 2 ☛ 2 provincie s ☛ (Galicii a Badajoz). Vzhledem k tomu, že jsou obě tyto provincie «kastilskými» domácími provinciemi, jsou na «kastilská» ☛ umístěna ☛ a «Kastilie» musí zakrýt 2 pole na své stupnici měst svými ☛. V kroku E ztratí «Kastilie» (2), protože 2 z jejich ☛ jsou obsazena vzbouřenci.

Jsou-li i v následujícím kole tyto provincie stále obsazeny vzbouřenci, v dané oblasti se nebudou nacházet žádné další provincie s ☛. ☛ se tedy přesunou do sousední oblasti s ☛, pokud taková existuje, jinak dojde k odstranění 1 ☛.



**Příklad:** Žeton smíšených náboženství v ANDALUSII znamená, že «Kastilie» musí v kroku G přidat k 1 ze svých provincií ☛. «Kastilie» si vybere Córdoba a v kroku I hodí za tamní nepokoje 1 kostkou vzbouřenců. Výsledkem hodu je ☛, a «Kastilie» proto ztratí 1 ☛. Rozhodne se ztratit 1 ☛. Vzbouřenecká města ani vzbouřenecké jednotky v LEÓN «Kastilii» nijak nenutí, aby hodila dalšími kostkami vzbouřenců.

## 4.4 FÁZE 4: PŘÍJMY

### A VÝDAJE

V této fázi hráči platí náklady a získávají příjem z daní, a . Všichni hráči provádějí tuto fázi současně.

V průběhu této fáze si navíc hráči smějí obstarat úvěry (ale **nesmějí** je splácet), jak popisuje vedlejší akce **obstarání/splacení úvěru**.

### A. Snížení nákladů

Za účelem snížení svých výdajů hráči mohou (a chtějí-li se v kroku B vyhnout bankrotu, pak i musejí):

- **Propustit** jakékoli rádce dle svého uvážení, a to odhozením karet těchto rádců.
- **Rozpustit** jakékoli své vojenské jednotky. Všechny rozpuštěné pravidelné jednotky vraťte zpět ke svým dostupným , lodě do zásoby a zoldněrské jednotky do společné zásoby.
- **Povolat zpět** lodě na moři. Lodě se mohou vrátit do jakéhokoli spřáteleného přístavu v dosahu svého běžného pohybu přes námořní zóny, které nejsou nepřátelské, bez zaplacení .

### B. Zisk příjmů a odečtení nákladů

Zdroj	Příjem/náklady
+ Příjem ze základní daně	Tento příjem uvádí stupnice měst (sečtete hodnoty ze stupnice malých měst a velkých měst).
+ Příjem z vazalské daně	Tento příjem uvádí stupnice vazalů.
- Zaopatření rádců	1-4  za každého rádce (v závislosti na částce uvedené na kartě). Strážce papežské kurie: za každého rádce o 1  méně.
- Zaoptření vojenských jednotek (za nasazené jednotky)	1  za každou pravidelnou jednotku 2  za každou zoldněrskou jednotku ½  za každou loď, která zůstává na moři
- Úroky z úvěrů	1  za každý
- Zkáza (mor apod.)	½  za každý  z příjmu z daní z oblastí s
+/- Modifikátor	+2  za kladnou hodnotu -2  za zápornou hodnotu
+ Císařova	Ve vyšší hodnoty
+ Příjem za myšlenky	Viz myšlenka „Byrokracie“

### C. Korupce

Cena za uložení ve vaší pokladnici (můžete se rozhodnout neuložit všechny své ):

0-49 : Bez nákladů.

50-59 : Zaplatte 1 , nebo si vezměte 1 .

60-69 : Zaplatte 2 . Za každou nezaplacenou si vezměte 1 .

70-79 : Zaplatte 3 . Za každou nezaplacenou si vezměte 1 .

Atd. (za každých 10 se cena v zvyšuje o 1)



Žlutý hráč («Kastilie») se rozhodne, že nepropustí žádné své rádce ani nerozpustí žádné vojenské jednotky. Nejprve získá příjem () ve výši 14 $\text{\textcircled{d}}$  (malá města + velká města + bonus za stabilitu), od něhož odečte výdaje ve výši 8 $\text{\textcircled{d}}$ , takže mu zůstane 6 $\text{\textcircled{d}}$ . Jeho výdaje činí 2 $\text{\textcircled{d}}$  za zaoptření 2 nasazených vojenských jednotek (nejsou na obrázku) a 6 $\text{\textcircled{d}}$  za zaoptření 2 rádců (, za cenu 4 $\text{\textcircled{d}}$  a 2 $\text{\textcircled{d}}$ ).

Se zaoptřenými rádci bude «Kastilie» profitovat z jejich bonusů při zisku panovnícké moci. Po sečtení hodnot odpovídajících schopnosti svého vládce a rádců pak «Kastilie» získá 1 , 4 a 4 . V kroku A3 fáze úklidu nakonec «Kastilie» obnoví 2 vyčerpané jednotky (hráči mohou vždy obnovit alespoň 3 jednotky) jejich přemístěním () mezi dostupné .

### D. Zisk panovnícké moci

Hráči získají panovníckou moc () podle následujícího klíče:

- U každého druhu panovnícké moci sečtete hodnotu schopnosti vládce týkající se daného druhu panovnícké moci s hodnotou schopnosti příslušného rádce. (HR v interregnu má všechny schopnosti na úrovni základní hodnoty ve výši 1.)
- **Hráči s +3**  získají dodatečné 2 , jejichž druh(y) si vyberou dle svého uvážení.
- **Hráči s -3**  získají o 1 méně a její druh si opět vyberou dle svého uvážení.
- **Strážce papežské kurie** získá +1 .
- **Císař** má možnost získat dodatečné v závislosti na své .
- Hráči s konkrétními myšlenkami vztahujícími se k formě vlády mají možnost získat dodatečné .

### E. Zisk věhlasu

- Nezpochybnitelný strážce papežské kurie (viz str. 45) získá tolik , kolik odpovídá počtu katolických HR minus 1 (nejvýše však 3).
- Má-li hodnotu +6, císař získá 1 .
- Hráči s myšlenkou „Absolutistická monarchie“ a kladnou získají 1 .
- Získejte body věhlasu za všechny aktivní křížové výpravy (viz str. 46) a/nebo mocenské zápsy (viz str. 43) a odstraňte žeton křížové výpravy / exkomunikace a všechny .

## 4.5 FÁZE 5: ÚKLID

### A. Aktualizace a obnovení

Všichni hráči musejí:

1. **Rozpustit všechny spojenecké jednotky** ve svých vojscích a umístit je ke svým dostupným .
2. **Aktualizovat svou zásobu lidských zdrojů** tak, aby odrážela nový celkový součet , pokud v tomto kole došlo k jeho změně (násled-

kem zisku nebo ztráty / atd.). Do tohoto součtu zahrňte i nasazené pravidelné jednotky. Přidáním jednotek ze společné zásoby k dostupným se zvýší, vrácením vybraných jednotek zpět do společné zásoby se sníží.

3. **Obnovit vyčerpané**  a opravit těžké lodě v přístavech. Přemístěte ½ svých vyčerpaných (nejméně 3, nejvýše však 6) ke svým dostupným .
4. **Obnovit všechny obchodníky** vrácením jejich figurek do vzpřímené polohy.
5. **Přidat do zásoby kolonistů**, a to v počtu odpovídajícím součtu jejich koloniálních na herním plánu (každá HR může přidat nejvýše 4 ).
6. **Odstranit všechny**  ze svého pole *Změna státních zájmů* a vrátit je zpět do své zásoby.

### B. Úklid herního plánu a desky stavu

1. **Odstraňte z AP a DNHŘ**, jejichž základní daň je 10+ .
2. **Z desek herního plánu odstraňte všechny** .
3. **Upravte říšské**  tak, aby odpovídaly . Císař může umístit/přemístit říšské do libovolných oblastí SIR, kam je možno umístit . Pokud titul císaře náleží NHR proveďte hod na (viz str. 45).
4. Pokud císař uzavřel mír se všemi vnějšími útočníky, z pole *Obrana SIR* odstraňte čtvercový žeton frakce a odstraňte i jednotky pocházející z říšských .
5. **Z pole *Podpora křížové výpravy* odstraňte všechny čtvercové žetony frakce.**
6. **Žeton začínajícího hráče předejte hráči s ukazatelem stavu na poli *Pořadí pasování* - 1.** (nebo na poli *Pořadí pasování* - 2., je-li prvním pasujícím hráčem aktuální začínající hráč).
7. **Vraťte všechny ukazatele stavu** na pole *Událost* nevyhodnocena.

**Příklad:** Hráči provedli kroky A, B, C a D fáze 4: Příjmy a zaopatření, což znamená, že nastal čas provést krok E, po němž následuje fáze 5: Úklid.

«Francie» je se svými 3 včetně římského kardinála (díky spojení uzavřenému s «Papežským státem») nezpochybnitelným strážcem papežské kurie. «Anglie» už dříve ve hře konvertovala k protestantismu, zatímco «Francie», «Kastilie» a «Rakousko» stále zůstávají katolické. «Francie» proto získá (2) (3-1). «Rakousko» má jako císař +4 , což mu nepřinese žádný dodatečný věhlas, osvojilo si však myšlenku „Absolutistická monarchie“ a s +1 získá (1). Dotyční hráči posunou své ukazatele na stupnici věhlasu o uvedený počet bodů, a protože v tomto kole není žádný aktivní mocenský zápas, krok E tím končí.

Každý hráč rozpustí spojenecké jednotky, aktualizuje a obnoví své lidské zdroje a vrátí své obchodníky do vzpřímené polohy. «Kastilie» má 5 koloniálních a získá maximální počet 4 , zatímco «Anglie» s «Francií» mají po 2 koloniálních , což pro každou z těchto zemí znamená zisk 2 . «Rakousko» nezíská žádné .

V kroku B1 fáze 5 musí «Kastilie» odstranit své s «Portugalskem», protože «Portugalsko», které je DNHR, rozšířilo v průběhu předchozí fáze akci své državy, a zvýšilo tak svůj příjem z daní z 9 na 10 .

Jako další krok jsou z herního plánu odstraněny všechny .

«Rakousko» může s +4 umístit do oblasti SIR celkem 4 říšské . Říšská moc se od předchozího kola zvýšila o 1, což znamená, že «Rakousko» může kromě kostek vlivu na herním plánu umístit také 1 dodatečnou říšskou . Navíc může přemístit 3 říšské , které se na herním plánu nacházejí z dřívější doby, a to dle vlastního uvážení. Došlo-li v průběhu aktuálního kola k odstranění říšských z herního plánu (např. v důsledku platby za akci volání do zbraně), «Rakousko» v rámci tohoto kroku umístí zpět na herní plán i tyto odstraněné kostky.

Hráč, který v fázi 2 pasoval jako první, na konec obdrží žeton začínajícího hráče a všechny ukazatele statusu se vrátí na pole Událost nevyhodnocena.

## C. Odhození akčních karet z ruky nad limit 5 karet

Všichni hráči s více než 5 akčními kartami v ruce musejí odhodit přebytečné karty. Které karty odhodí, si mohou vybrat dle vlastního uvážení.

Vyložené akční karty s aktivací se do limitu 5 karet v ruce nepočítají.

## D. Vyhodnocení konce věku

Nastal-li konec věku, postupujte podle níže popsaného Vyhodnocení konce věku.

## 4.6 VYHODNOCENÍ KONCE VĚKU

Poté, co všichni hráči ukončili fázi 5 a v balíčku událostí aktuálního věku nezbyvají žádné další události, proveďte v uvedeném pořadí následující kroky:

1. Připravte **balíček událostí** pro následující věk a umístěte jej vedle herního plánu.

**Poznámka:** Pokud byl právě odehraný věk poslední, pokračujte závěrečným bodováním (viz následující kapitola 4.7).

2. Odstraňte ze hry všechny **mezničky** předchozího věku a nahraďte je 4 mezničky následujícího věku dobranými z balíčku.

3. Všechny myšlenky, které se stanou dostupnými s příchodem dalšího věku, přidejte do příslušných balíčků myšlenek a všechny neosvojené **myšlenky** v nabídce s výjimkou základních následně nahraďte náhodně dobranými myšlenkami stejného druhu.

4. Hráč s nejméně (V) na stupnici věhlasu může poté nahradit právě 1 novou myšlenku nebo mezník v nabídce kartou dle svého výběru dobranou z odpovídajícího balíčku. Má-li nejméně (V) více hráčů, tento krok vynechte.

5. Hráči, kteří mají ve hře alespoň 1 , získají (1). Potom musejí (podle aktualizovaného pořadí) odstranit z herního plánu 1 svůj (je-li to možné, z NHŘ), nebo se této povinnosti vyhnout zaplacením 2 .

Odstraní-li některý z hráčů svůj z vaší říše (čímž vás donutí k odstranění z jeho říše), stále máte povinnost odstranit jiný (pokud ho máte), nebo zaplatit .

## 4.7 ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Ke spuštění závěrečného bodování dochází na konci posledního kola. Není-li v podmínkách pro dosažení vítězství, které jsou součástí vybraného scénáře, uvedeno jinak, závěrečné bodování nastane po ukončení fáze 5 v případě splnění kterékoli z následujících tří podmínek:

- V balíčku událostí pro vybraný scénář nezbyvají na konci kola žádné další karty událostí.
- Jeden z hráčů má na stupnici věhlasu 100+ (V) a od všech ostatních hráčů ho dělí náskok nejméně 20 (V).
- Na konci fáze 5 má jeden z hráčů všechna svá (velká i malá) a všechny své umístěny na herním plánu.

Neuvádějí-li podmínky pro dosažení vítězství, které jsou součástí vybraného scénáře, jinak, k zisku nebo ztrátě (V) dochází podle následujícího klíče:

- Hráči mohou odhalit a obodovat všechny mise ve své ruce, jejichž podmínky splňují (ignorujte všechny účinky misí).
- Přičtete (V) v počtu odpovídajícím aktuálnímu součtu základní daně a vazalské daně.
- Přičtete (1) za každý ve hře.
- Přičtete (1) za každý ve hře.
- Přičtete (2) za každý ve hře.
- Hráč s titulem strážce papežské kurie si přičte (V) v počtu katolických NHŘ.
- Hráč s titulem císaře si přičte (V) v počtu odpovídajícím hodnotě říšské moci ().
- Přičtete (V) v počtu odpovídajícím dvojnásobku aktuální . (Pozor! Záporná znamená záporné body (V).)
- Odečtete si (V) ve výši součtu daňové hodnoty obsazených vzbouřenci nebo nepřáteli.
- Odečtete si (1) za každý ve své pokladnici.

Vítězem se stává hráč s nejvíce (V). V případě shody případně vítězství hráči s největším počtem . Pokud nerozhodný stav přetrvává, vítězství dosáhne hráč s největším počtem ve své pokladnici. Není-li rozhodnuto ani poté, remizující hráči se o vítězství dělí rovným dílem.



Při závěrečném bodování vypadá situace «Kastilie» na herním plánu takto (v následujícím příkladu budeme předpokládat, že «Kastilie» nemá na herním plánu žádné další žetony).

«Kastilie» získá 14 (V) za součet základní daně a vazalské daně (12 (V) za a (2) za 4 ). Vzhledem k tomu, že z provincií Galicie, Navarra ani Barcelona obsazených vzbouřenci nebo nepřáteli žádný příjem z daní nezíská, nepřinesou jí ani žádný věhlas.

Kromě toho získá (1) za , (2) za s «Portugalskem» a také (1) za v ANDALUSII.

Za Galicii a Navarru si poté musí odečíst (2), protože tato jsou obsazena nepřáteli. Barcelona je však vazalská provincie, která nepřináší žádnou ztrátu věhlasu.

Přestože to na doprovodném obrázku není vidět, «Kastilie» má -2 , a proto si musí odečíst další (4). Jako strážce papežské kurie (rovněž nezobrazeno) však získá (3).

«Kastilie» navíc dokáže splnit misi La Reconquista, kterou dotyčný hráč drží v ruce, v důsledku čehož získá (2). V této chvíli však nesmí využít její účinky, a proto si nemůže osvojit myšlenku „Tercie/janičáři“, která by jí přinesla dodatečný věhlas.

To znamená, že ke svému skóre 43 (V) na stupnici věhlasu si může přidat dalších 17 (V) a hru skončí s celkovým skóre 60 (V).

## 5. ZÁKLADNÍ AKCE

Ve fázi akcí můžete po uhrazení příslušných nákladů provádět základní akce a zahrávat akční karty. Cena za provedení základních akcí a zahrání akčních karet je uvedena v různé kombinaci tří druhů panovnické moci.

Základní akci můžete ve svém tahu zahrát po zaplacení její ceny v panovnické moci, za některé základní akce však panovnickou mocí neplatíte. Popisu základních akcí se věnuje následující část pravidel.

### 5.1 BĚŽNÉ AKCE

Běžné akce nejsou spojeny s konkrétním druhem panovnické moci, a proto za ně nemusíte nutně platit kostkami panovnické moci. Jejich provedením však daný hráč spotřebuje celý svůj tah.

#### Událost (povinná akce)

Tuto akci **musí** každý hráč v průběhu každé fáze akcí provést právě jednou. Bez jejího provedení nesmí pasovat. Při provedení této akce postupujte následovně:

1. Z nabídky událostí si vyberte jednu z karet událostí otočených lícem nahoru, vezměte si všechny dukáty, které na ní leží, a posuňte svůj ukazatel stavu na pole *Událost vyhodnocena*.
2. Na všechny zbývající karty událostí v nabídce, které jsou otočené lícem nahoru, položte po 2 (d) ze společné zásoby.
3. Vyhodnoťte účinky vybrané karty události. Dává-li vám událost na výběr z několika účinků (A nebo B), vyhodnoťte pouze jeden z nich.
4. Vyhodnoťte všechny symboly ve spodní části karty události, a to v pořadí zleva doprava (viz str. 41).
5. Vztahuje-li se událost k vaší říši, musíte svého aktuálního vládce nahradit vládcem vyobrazeným na kartě události.  
Vztahuje-li se událost k jiné říši, dotýčný hráč si musí vybrat, zda jmenuje vládce vyobrazeného na kartě události.
6. Jste-li posledním hráčem, který v právě probíhající kole vyhodnotil akci *událost*, a v nabídce stále zbývá nevybraná událost, vyhodnoťte řadu symbolů ve spodní části této karty, a to za

využití pravidel pro automatické vyhodnocení (str. 41).

Text události na nevybrané kartě události nemá žádný účinek. Je-li však na kartě historický vládce, hráč, jehož říše se tato událost týká, může zaplatit 2 (f) a jmenovat vládce vyobrazeného na kartě události.

7. Zbývají-li v nabídce karty událostí otočené lícem dolů, otočte jednu z nich lícem nahoru.

Kdykoli účinek na události použije 2. os. č. mn. („vy“), vztahuje se jeho text na aktivního hráče, **nebo** na hráče, který si musí vybrat z několika účinků (například „A“ nebo „B“).

#### Diplomacie mezi hráči

Tato akce vám umožňuje uzavřít dohodu s jiným hráčem a provádět nejrůznější transakce.

Při každém provedení této akce můžete navázat diplomatické rozhovory pouze s 1 HŘ. Ve stejném tahu nesmíte provést zároveň „finanční podporu“ a „nákup/prodej provincií“, všechny ostatní kombinace jsou však povoleny. Je-li některá ze zúčastněných říší ve válce, jedinou možnou a uskutečnitelnou transakcí je „finanční podpora“.

**Spojení a sňatky:** Za uzavření spojení nebo královského sňatku s jinou HŘ zaplatí aktivní hráč 1 (h). Oba hráči poté musejí umístit na hlavní město druhé HŘ (k) / (g).

Při uzavření sňatku si oba hráči mohou dobrat po jedné akční kartě, jejíž druh určí aktivní hráč.

**Finanční podpora:** Darujte nebo přijměte (d). Za každých 10 (d) (zaokrouhleno nahoru), které jsou předmětem transakce, musí aktivní hráč zaplatit (h) bez ohledu na to, zda tyto (d) daruje nebo přijímá.

**Nákup/prodej provincií:** Chce-li hráč nakoupit provincie od jiného hráče, nakupující musí mít (h) ve všech oblastech, v nichž se tyto provincie nacházejí. Minimální cena prodávané provincie jsou 3 (d), maximální cena činí 15 (d).

Nakupující i prodávající musejí navíc zaplatit po 1 (h), aby se tato transakce vůbec mohla uskutečnit. Hráč prodávající své domácí provincie následně ztratí (v) v počtu odpovídajícím dvojnásobku daňové hodnoty těchto provincií. HŘ může prodat pouze ty provincie, které vlastní.

#### Volitelné pravidlo č. 1: Tajná jednání

Můžete utratit dodatečnou 1 (h), abyste se mohli odebrat s jiným hráčem k soukromému jednání v délce 3 minut. Veškerá ostatní komunikace ve hře musí probíhat otevřeně.

#### Objevování (1 (h) + 1 (x))

Chcete-li při objevování použít lodě, musíte mít osvojenou myšlenku „Pátrání po Novém světě“ („PpNs“). Při této akci proveďte v uvedeném pořadí následující kroky:

1. Máte-li „PpNs“, můžete přesunout 1 lehkou loď (za využití pravidel pro námořní přesun uvedených na str. 25) do námořní zóny na jednom ze vzdálených kontinentů. Tato loď nesmí vplout do nepřátelské námořní zóny.
2. Hoďte kostkou objevů a použijte výsledek tohoto hodu (níže popsáním způsobem), nebo zaplatte 1 (h) a hoďte kostkou znovu:
  - **Výsledek bez (h):** Objevte území, jehož číslo odpovídá vámi hozenému číslu, nebo vzdálenou oblast s provincií NHR (včetně (h)), (h) nebo (h).
  - **Výsledek s (h):** Zaplatte 1 (h) a objevte nezabrané území (bez (h), (h) nebo (h)), jehož číslo odpovídá vámi hozenému číslu, **nebo** vaše objevování skončilo neúspěchem a na jednom ze vzdálených kontinentů odstráňte 1 svou loď.

Všechny vámi učiněné objevy musejí být v sousedství vaší říše nebo, máte-li „PpNs“, v sousedství 1 z vašich lodí. Na objevenou oblast umístěte (h). (h) umístěné na nezabraných územích se nazývají **koloniální nároky**.

Zaplatit za opakování hodu můžete nejvýše dvakrát a výsledek vašeho posledního hodu musíte použít.

3. Po objevení první oblasti na vzdáleném kontinentu (a umístění (h)) přidejte do balíčku obchodu všechny nepoužité karty obchodu s číslem odpovídajícím číslu daného vzdáleného kontinentu (viz str. 35) a balíček znovu zamíchejte.

#### Osvojení nové myšlenky (X (h))

Chcete-li získat bonusy poskytované kartou myšlenky, zaplatte cenu v panovnické moci uvedenou na této kartě a umístěte na ni jeden ze svých malých čtvercových žetonů frakce.

Vyhodnoťte všechny okamžité účinky uvedené v textu myšlenky.

Osvojením nové myšlenky získáte (2). Pokud si stejnou myšlenku už dříve osvojili nejvýše 2 další hráči, každý z těchto hráčů získá po (1). V případě, že si stejnou myšlenku už dříve osvojili alespoň 3 hráči, touto akcí získáte věhlas pouze vy.



«anglická» událost

**Příklad události:** «Francie» provede akci *událost*, vybere si *Válku růží* a svůj ukazatel stavu na desce stavu posune na pole *Událost vyhodnocena*. Na obě zbývající události otočené lícem nahoru poté umístí po 2 (d) ze společné zásoby. Horní část textu události *Válka růží* je vyhodnocena bez ohledu na okolnosti, «Francie» se však následně musí rozhodnout pro jednu ze dvou možností. Nakonec si vybere „B“ a získá 1 (h). «Anglie» musí naopak přijmout ztrátu (f) a (v), zatímco na severu její říše se objevili vzbouřenci šířící nepokoje. Bude-li chtít «Anglie» jmenovat Eduarda IV. jako svého krále, stane se jejím novým vládcem. Potom je odhalena událost zcela vpravo, jejíž karta dosud ležela lícem dolů.



**Příklad objevování:** Anglie, která si o něco dříve osvojila myšlenku „Pátrání po Novém světě“ a objevila Antily, se rozhodne provést akci objevování. V KARIBSKÉM MOŘI už sice disponuje jednou lehkou loď, raději ale využije možnost dodatečného přesunu, a aby zvýšila pravděpodobnost dalšího objevu, přesune svou lehkou loď z přístavu v Lancashiru do SEVEROZÁPADNÍHO ATLANTIKU (o 2 pole přes spojnici A).

Potom hodí kostkou s výsledkem „2“ a může si vybrat mezi objevitím Floridy, Mississippi, Nové Granady, Guyany a Kanady. «Anglie» si zvolí Kanadu a umístí na ni 1 svůj . Pokud by «Anglie» měla ve Virginii své město, dokázala by objevit i sousedící území, kterým jsou Velká jezera. znamená, že «Anglie» musí také zaplatit 1 . Jestliže by «Anglie» tuto cenu zaplatit nedokázala, její akce objevování by skončila neúspěchem a «Anglie» by musela ztratit 1 svou loď na desce vzdálených kontinentů. zároveň značí, že «Anglie» nemůže ve svém tahu objevit Mexiko ani Střední Ameriku, protože tyto vzdálené oblasti obsahují provincie NHŘ.

### Změna státních zájmů

Tuto akci můžete provést jen jednou za kolo a její provedení označte umístěním 1 své na pole *Změna státních zájmů* na své hráčské desce. V rámci této akce musíte v uvedeném pořadí provést jeden nebo oba z následujících kroků.

1. Navýšte zásobu jednoho druhu své panovnícké moci až o 2 přemístěním nejvýše 1 z každé z ostatních dvou zásob panovnícké moci na své hráčské desce.
2. Odhodte ze své ruky až 3 akční karty (na odhazovací balíček je přidejte až po dokončení této akce). Poté si z libovolných balíčků akčních karet doberte karty v počtu o 1 nižším, než kolik karet jste předtím odhodili.

Můžete zaplatit 1 a 2 , abyste si 1 z dobíraných karet vzali z vrchních 5 odhozených karet balíčku, který se shoduje s druhem zaplacené .

### Změna státního náboženství

Počínaje Věkem reformace (II) umožňuje tato akce změnit říši její státní náboženství z katolicismu na protestantismus (nebo z protestantismus na katolicismus). Za jiných okolností je změna státního náboženství možná pouze prostřednictvím události nebo *Nucené náboženské konverze* (str. 31).



Za tuto akci sice neplatíte svou panovníckou mocí, musíte však vyhodnotit níže uvedené účinky:

- Ztratíte 2 a 1 .
- Z libovolných oblastí (či oblastí) vyznávajících náboženství, jehož se vzdáváte, odstraňte (celkem) 1 a 5 .
- Odstraněné umístěte do oblastí s náboženstvím, které se shoduje s vaším novým státním náboženstvím.
- Do každé ze svých oblastí vyznávajících náboženství, jehož jste se vzdali, přidejte 1 a za každou z těchto oblastí poté hodte kostkami vzbouřenců (viz str. 37).

Případně, avšak pouze je-li na herním plánu alespoň 1 žeton protireformačního katolicismu (např. po události *Tridentský koncil*), mohou katolické HŘ zaplatit 3 a jako své státní náboženství přijmout protireformační katolicismus. Do oblasti se svým hlavním městem poté umístí žeton protireformačního katolicismu a ignorují všechny výše uvedené účinky.

## 5.2 VEDLEJŠÍ AKCE

Vedlejšími akcemi nespotebujete svůj tah a můžete je provést jako dodatek k akci, kterou provedete v rámci svého tahu. Vedlejší akce můžete provést i v tahu, v němž pasujete, po pasování je však v právě probíhající kole už nesmíte provést, pokud se nejedná o reakci.

### Jmenování rádce/vůdce –

Touto akci jmenujete rádce (čtvercový medailon), resp. vůdce (kulatý medailon) z karet ve své ruce a/nebo propustíte ty, které jste jmenovali předtím.

**Jmenování rádce:** Zaplatte cenu v uvedenou v pravém dolním rohu karty a kartu zasuňte pod svou hráčskou desku v místě vyhrazeném rádci.

**Jmenování generála/admirála:** Zaplatte cenu v uvedenou v pravém dolním rohu karty a jmenujte vůdce generálem nebo admirálem (viz str. 23). Kartu zasuňte pod jednu ze svých desek vojska/lodstva. Tuto akci můžete využít i k převelení generála od jednoho z vašich vojsk k jinému. Zaútočí-li někdo na některé z vašich vojsk umístěných ve vaší říši, v rámci reakce můžete k tomuto vojsku jmenovat nebo převelet generála.

**Jmenování nového vládce:** Nemáte-li momentálně žádného vládce (nebo jste v interregnu), můžete vzít jednoho z vůdců ve své ruce a zdarma ho dosadit jako nového vládce. Jmenování nového vládce můžete provést jako reakci, je-li váš aktuální vládce odhozen bez jakékoli náhrady.

### Volání do zbraně

(0–2 za každé ) –

Tuto akci lze provést pouze společně s vámi provedeným VV nebo jako reakci na VV vám či vaší spojenecké NHŘ.

Jste-li ve válce útočníkem, vaše VDZ jsou považována za *útočná VDZ*. Při *útočných VDZ* musíte odhodit 2 z oblastí každé spojenecké NHŘ, kterou chcete povolat.

Byla-li válka vyhlášena vám, můžete provést *obranou VDZ*. Při *obraných VDZ* musíte odhodit 1 z oblastí každé spojenecké NHŘ, kterou chcete povolat.

*Obranná VDZ* můžete provést i v situaci, kdy přijmete VDZ jedné ze svých spojeneckých NHŘ. Povolat však můžete pouze své ostatní spojenecké NHŘ (ne spojenecké HŘ).

Povolání vašich spojeneckých HŘ do války je zdarma, tyto HŘ však mohou odmítnout (viz pravidla pro obdržení VDZ na str. 32). Je-li HŘ spojencem útočníka i obránce, povolat ji může pouze obránce.

### Spojenecké NHŘ lze povolat pouze:

- když nejsou ve válce a
- sousedí-li s vaší říší nebo s novým nepřítelem.

### V případě každé povolání spojenecké NHŘ:

- Její otočte na stranu s (aktivní spojenec).
- Ke svým dostupným přidejte tolik jednotek NHŘ, kolik odpovídá ½ součtu daňové hodnoty všech provincií vlastněných touto spojeneckou NHŘ a jejími vazaly (nejvýše 5 jednotek).
- Sousedí-li tato spojenecká NHŘ s novým nepřítelem, získáte 1 .


### Reakce


Některé vedlejší akce lze za určitých okolností provést jako *reakce*. Reakci můžete zahrát v tahu jiného hráče, poté co jste pasovali, nebo dokonce i mimo fázi akcí.

Tyto akce jsou označeny symbolem a podmínky, po jejichž splnění je možno tyto akce provést jako *reakce*, jsou uvedeny v popisu každé z nich.


Jako *reakce* mohou být označeny i akční karty.




## Obstarání/splacení úvěru –

Úvěr si můžete obstarat, pokud ve své pokladnici máte méně než 5 žetonů úroku. Obstarání si úvěru můžete provést také jako *reakci*, musíte-li zaplatit nějakou cenu a k její plné úhradě postrádáte potřebné finance. Při obstarání úvěru si ze společné zásoby vezměte žeton úroku a 5  a obojí umístíte do své pokladnice.



Chcete-li úvěr splatit, zaplatte 6  ze své pokladnice a žeton úroku vraťte do společné zásoby. Ke splacení úvěru můžete využít i dukáty, které jste právě získali za pasování.

## Doplnění lidských zdrojů

(1  za každé 3 jednotky)




Vyčerpané jednotky ve své zásobě lidských zdrojů můžete obnovit po zaplacení 1  za každé 3 jednotky. Obnovené jednotky přesuňte z pole vyčerpaných  na pole dostupných  a od této chvíle je můžete opět verbovat.

## Přerušení styků

Vraťte libovolný počet svých  nebo  z herního plánu do své zásoby a/nebo ukončete libovolný počet spojenectví. Ukončíte-li spojenectví, utrpíte postih popsáný v části „Ukončení spojenectví“ na str. 33.




## 5.3 SPRÁVNÍ AKCE

### Zvýšení stability (5 +/- aktuální







Můžete utratit 5  upravených o aktuální hodnotu vaší stability a zvýšit svou stabilitu o 1 krok (zvýšení stability z -3 na -2 tedy stojí  $5 - 3 = 2$  , zatímco zvýšení stability z +1 na +2 stojí  $5 + 1 = 6$  ).

### Náboženská konverze oblasti (2 + 3




Danou oblast můžete konvertovat (tzn. změnit její náboženství na své státní náboženství), jste-li vlastníkem všech provincií v této oblasti (či oblastech) spadajících pod pole náboženství nacházející se v této oblasti nebo pokud vlastníte alespoň 1 z těchto provincií a všechny zbývající provincie jsou vlastněny říšemi, jejichž státní náboženství je stejné jako vaše.






Na pole náboženství této oblasti umístíte žeton příslušného náboženství (nebo odstraňte dříve umístěný žeton, abyste odhalili symbol předtíštěný na tomto poli), k 1 z vašich  dotčených provedenou změnou přidejte  a za všechny vaše  v dotčené oblasti (či oblastech) hodte kostkami vzbouřenců.

### Kolonizace (4 /

Pro provedení akce *kolonizace* utraťte 4  nebo 4 vaše  ze zásoby kolonistů (nebo jakoukoli kombinaci obojího v celkovém součtu 4) a poté nahraďte 1 z vašich  na nezabraném území malým . Tento koloniální  musí být spojen s vaším hlavním městem nepřerušeným řetězcem na sebe navazujících oblastí a námořních zón s vašimi  a/nebo lehkými loděmi.















**Příklad kolonizace:** «Anglie» (červený hráč) objevila Antily, Kanadu, Pernambuco a Zlaté pobřeží. V SEVEROZÁPADNÍM ATLANTIKU, JIHOVÝCHODNÍM ATLANTIKU a SEVEROVÝCHODNÍM ATLANTIKU má své lodě a nyní má v úmyslu provést kolonizaci. V zásobě kolonistů má 2  a po utracení 2  dosáhne požadovaného celkového součtu 4, nutného pro provedení akce kolonizace. Následně může tedy přeměnit 1 ze svých koloniálních  za město.

«Anglie» může přeměnit pouze  , který je spojen s oblastí jejího hlavního města řetězem «anglických» lodí a/nebo  . V KARIBSKÉM MOŘI ani v JIHOZÁPADNÍM ATLANTIKU ale žádnou loď nemá, a svůj  v Antilách nebo Pernambucu proto v tuto chvíli na  přeměnit nemůže. Totéž platí i pro její  na území Zlatého pobřeží. Přestože disponuje lodí v JIHOVÝCHODNÍM ATLANTIKU, potřebný řetěz není kompletní, protože v námořních zónách mezi JIHOVÝCHODNÍM ATLANTIKEM a ostatními námořními zónami s «anglickými» loděmi se žádná její loď nenachází.






Jak ukazuje žlutá spojovací čára, své město může «Anglie» umístit do Kanady. Pokud by měla «Anglie» loď i v KARIBSKÉM MOŘI, mohla by své město umístit i do Antil nebo na Zlaté pobřeží, protože KARIBSKÉ MOŘE sousedí jak se SEVEROZÁPADNÍM ATLANTIKEM, tak s JIHOVÝCHODNÍM ATLANTIKEM (spojnice C).











**Příklad vlivu:** «Francie» (modrý hráč) chce využít akce *vliv* ke zvýšení své diplomatické síly v Itálii a rozhodne se, že do LOMBARDIE, kam už dříve umístila 1  , umístí další 2  . To znamená, že v LOMBARDII se nyní nachází celkem 5  a bez předchozího odstranění již umístěných  do ní není možno umístit další. S dříve umístěnou «francouzskou»  v LOMBARDII a s «francouzskými»  a  v LANGUEDOCU však sousedí také STŘEDNÍ ITÁLIE a KORSIKA a SARDINIE, a «Francie» se proto rozhodne, že po 1  umístí i do těchto oblastí. Za umístění všech těchto  pak «Francie» zaplatí 2  a 6  . Do NEAPOLE ani DALMÁCIE nemůže «Francie» umístit žádná své  , neboť tyto oblasti leží mimo její dosah.



## 5.4 DIPLOMATICKÉ AKCE


### Vliv (1 nebo 3 za každou )

Za první umístěnou  zaplatíte 1  a poté zaplatíte 1  nebo 3  za každou další umístěnou .




 můžete umísťovat do oblastí sousedících s jakýmkoli vašimi , , ,  nebo , které se na herním plánu nacházely na začátku vašeho tahu.


Můžete umístit tolik , kolik sami uznáte za vhodné. Ve stejném tahu však nesmíte do stejné oblasti umístit více než 2 .

**Poznámka:** V žádné oblasti se nesmí nacházet více než 5 , v takovém případě je oblast „plná“. K umístění  do „plné“ oblasti využijte příslušné tajné akce.





 nelze umístit na žádný ze vzdálených kontinentů.

### Uzavření spojenectví (1–3 )

Pro uzavření spojenectví s NHŘ zaplatíte  v počtu odpovídajícím polovině základní daně NHŘ, na niž tato akce cílí (nejvýše však 3 ). Poté si ze své zásoby vezmete dostupný  a umístíte





jej na hlavní město této NHŘ. Do oblasti s hlavním městem NHŘ navíc umístíte 1 , pokud tato oblast není „plná“.

Další podrobnosti týkající se výhod a závazků, které vám spojenectví přináší, naleznete na str. 32.




- Chcete-li provést tuto akci, nesmíte být s žádnou říší ve válce. Taktéž cílová NHŘ nesmí být s žádnou říší ve válce.
- V libovolné oblasti (či oblastech) patřící cílové NHŘ musíte mít dohromady nejméně 2 .
- Je-li cílová NHŘ spojencem některého z vašich protivníků, musíte mít v jejích oblastech větší celkový počet  než tento protivník. V takovém případě nahraďte jeho  svým.
- Chcete-li uzavřít spojenectví se vzdálenou NHŘ, musíte mít svůj  v alespoň 1 její oblasti.

### Vykonstruování nároků


#### (2 za každý – )


Tato akce je tajnou akcí. Do oblastí sousedících s vaší říší umístíte , a to po zaplacení 2  za každý takový . Takto umístěný  vám poskytuje CB **Nárok** proti všem říším vlastnícím nebo ovládajícím provincie v oblasti, v níž se nachází.






- Svůj  nesmíte umístit do oblastí nebo do oblastí, v níž jste vlastníkem všech provincií.
- Chcete-li vykonstruovat nárok, nesmíte být s žádnou říší ve válce.
- Přejete-li si vykonstruovat nárok na vzdálenou oblast, musí tato oblast sousedit po zemi s vaší říší a obsahovat ,  nebo provincii NHŘ.

### Obchod (1 )


Pokud máte dostupného obchodníka, můžete zaplatit 1  a v uvedeném pořadí provést následující kroky:



1. Odhalte 3 karty obchodu (nejsou-li v balíčku obchodu žádné karty, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový).
2. Nechcete-li žádnou z odhalených karet využít (nebo ji ani využít nemůžete), všechny je odhodte, ze společné zásoby si vezmete 2  a zbývající kroky ignorujte.
3. Volitelně přesuňte 1 ze svých lehkých lodí (za využití pravidel námořního přesunu na str. 25) do námořní zóny sousedící s centrem obchodu, s nímž si přejete obchodovat nebo se na něj napojit. Tuto loď můžete umístit na pole ochrany obchodu (v případě, že jsou všechna pole obsazena, vytlačte loď libovolného protivníka), nesmí však vplout do nepřátelské námořní zóny.
4. Na jedné z odhalených karet si vyberte centrum obchodu, v němž jste schopni obchodovat (viz níže). Pokud jste přesunuli svou loď (v kroku 3), vybrané centrum obchodu musí být propojeno s oblastí s vaším hlavním městem řetězem, jehož součástí je právě tato loď.
5. Vyberte si jednoho ze svých dostupných obchodníků (ve vzpřímené poloze), a pokud se tento obchodník nenachází ve vámi zvoleném centru obchodu (v kroku 4), přemístěte jej do něj. Obchodníka poté aktivujte položením na bok.
6. Ve vybraném centru obchodu spočítejte svou obchodní sílu (viz str. 35) a obchodní sílu každého protivníka s platným propojením a obchodníkem (aktivním i neaktivním) a určete, kterým řádkem na kartě obchodu se jednotliví hráči budou řídit při získání příjmu z obchodu z tohoto centra obchodu.
7. Odhodte všechny odhalené karty obchodu.

**Dostupnost obchodu:** HŘ může získat příjem z obchodu pouze v centrech obchodu, která jsou propojena s oblastí s jejím hlavním městem prostřednictvím nepřerušovaného řetězu, jehož spojovací články tvoří oblasti a/nebo námořní zóny obsahující její , ,  nebo lehké lodě.



**Příklad obchodu:** «Anglie» (červený hráč) se rozhodne provést akci obchod, odhalí 3 karty obchodu a zváží své možnosti. Za obvyklých okolností by dokázala obchodovat s dobytčím v Severní moře, svého tamního obchodníka ale aktivovala o něco dříve a v právě probíhajícím kole už jej znovu aktivovat nesmí. Severní Amerika je od Londýna momentálně odříznutá, protože v námořních zónách KARIBSKÉ MOŘE, SEVEROZÁPADNÍ ATLANTIK, VÝCHODNÍ ATLANTIK a SEVEROVÝCHODNÍ ATLANTIK se nenacházejí žádné «anglické» lodě.

Červenému hráči tím pádem zbývá pouze karta Plátno, v jejímž případě může «Anglie» obchodovat jak v Champagne, tak v Lamanšský průliv (propojení s oblastí s «anglickým» hlavním městem naznačují žluté šipky). Pokud by si přála obchodovat v Champagne, musela by sem přemístit svého obchodníka (z Lamanšský průliv), avšak vzhledem k tomu, že není vlastníkem žádné z uvedených klíčových provincií pro Champagne, její obchodní síla by se v tomto centru obchodu rovnala 1 (díky obchodníkovi) a získaný příjem z obchodu by pro ni činil 5 .

V Lamanšský průliv však dokáže dosáhnout obchodní síly ve výši 6 (obchodník + 3 lodě + 2 klíčové provincie C a D), a to přesunutím své lodě z NORSKÉHO MOŘE např. do DOGGERSKÉ LAVICE. Žeton rozšířeného obchodu umožní «Anglii» získat příjem z obchodu z červeného sloupce a výsledná částka činí působivých 14 . Svého obchodníka a sousedící loď zde má i «Francie», která v důsledku toho získá 6 .

### Tajné akce ( )

Některé diplomatické akce a akční karty jsou označeny jako *tajné akce*, které listivě a úskočně cílí na ostatní říše, a lze se proti nim bránit zahraniím karty **Protišpionáž**.

Tajnými akcemi jsou:

- **Vykonstruování nároků** (základní akce),
- **Podpora vzbouřenců** (Výzvědná síť),
- **Šíření nespokojenosti** (Výzvědná síť),
- **Poškození pověsti** (Výzvědná síť),
- **Nové spojenectví** (akční karta),
- **Zkoumání nových technologií** (akční karta),
- **Protišpionáž** (akční karta).

## 5.5 VOJENSKÉ AKCE

### Vyhlášení války (1 ⚔)

V rámci této akce můžete vyhlásit válku libovolnému počtu říší. Vy i dotčené říše se tím ocitnete ve válce.



**Poznámka:** Za běžných okolností nesmíte vyhlásit válku (a) svým spojencům, (b) říším, s nimiž máte uzavřené příměří, (c) HR, které pasovaly, (d) NHŘ, které jsou spojenci HR, na něž se vztahuje bod (b) nebo (c), (e) členským zemím SIR, které nejsou ve válce s císařem, pokud se na císaře vztahují body (a), (b) nebo (c), (f) vzdáleným říším, jestliže proti nim nemáte platný CB, (g) v období interregna.

Zaplatíte cenu akce a v uvedeném pořadí provedte následující kroky:

1. Určete říše, na něž cílí vaše VV, a na jejich hlavní města umístíte své žetony války.
2. Za každou vámi cílenou říši, proti níž nemáte platný CB (str. 22), ztratíte 2 ⚔. Za každou vámi cílenou říši, v níž máte umístěn svůj ⚔ (pokud není otočen na stranu s ⚔), ztratíte 1 ⚔.
3. **Volání do zbraně** (v uvedeném pořadí):
  - a. Provedením *reakce volání do zbraně* (viz str. 18) můžete vyslat *útočná VZD*.\*
  - b. Je-li vaším cílem členská země SIR a vy sami nejste členskou zemí SIR, obdrží císař *obránné VZD* a následně může zahájit *obranu SIR* (viz str. 44).\*
  - c. Vámi cílené NHŘ automaticky vyšlou *obránné VZD* svému spojenci (mají-li nějakého).\*
  - d. Vámi cílené HR mohou vyslat *obránná VZD* prostřednictvím *reakce volání do zbraně* (viz str. 18).\*
4. Vámi cílené HR a HR, které přijaly *obránná VZD* od NHŘ (pokud s vámi daná HR není ve válce už z dřívější doby), získají 1 ⚔.
5. Odstraňte všechny své ⚔ ze všech oblastí cílených říší.
6. Nacházejí-li se nyní lodě kterékoliv z bojujících stran této války v nepřátelských námořních zónách, dojde k námořním bitvám (viz str. 28).\*\*
7. Nacházejí-li se pozemní jednotky obou bojujících stran této války ve stejné oblasti nebo se jednotky HR ocitnou v oblastech s nepřátelskými provinciemi NHŘ, dojde k pozemním bitvám (viz str. 27).\*\*
8. Nedošlo-li ke spuštění žádných bitev, okamžitě můžete zdarma (tj. bez zaplacení ceny v ⚔) provést akci *aktivace jednotek* nebo akci *verbování jednotek*.

\* Povolání HR musejí zareagovat v souladu s pravidly uvedenými v části „Obdržení VZD“ na str. 32.

\*\* K bitvě s NHŘ nedojde, pokud se jednotky/lodě, které jsou vůči této NHŘ nepřátelské, nacházejí v dané oblasti / námořní zóně i před právě probíhajícím tahem.



**Příklad vyhlášení války s pozemním přesunem:** «Kastilie» (žlutý hráč) má v ANDALUSII svůj ⚔, který použije k vyhlášení války «Granadě», na jejíž hlavní město umístí žeton války. Za akci zaplatí 1 ⚔ a další 1 ⚔ utratí za jmenování generála ke svému vojsku (vedlejší akce).

«Kastilské» vojsko se nachází v KASTILII. Protože na moři nejsou žádné lodě, VV nevyvolá žádné námořní bitvy a «Kastilie» tedy provede zdarma akci *aktivace jednotek*, kterou využije k přesunu svého vojska přes LBÓN do ANDALUSIE. Tím se vyhne horské hranici mezi KASTILII a ANDALUSII, za jejíž překročení by musela zaplatit dodatečnou ⚔.

Jakmile «kastilské» vojsko vstoupí do nepřátelské oblasti ANDALUSIE, «Granada» postaví do pole ozbrojené síly, aby bojovaly za svou zemi. Má 2 malé provincie, a proto se brání 2 jednotkami (černé barvy).

### Aktivace jednotek (1 ⚔)

Můžete utratit 1 ⚔ a provést *pozemní aktivaci*, nebo *námořní aktivaci*. Součástí pozemního i námořního přesunu provedeného v rámci této akce může být také námořní přeprava. Podrobná pravidla přesunu, obléhání a bitev jsou popsána v kapitole věnované vedení války (str. 25–28).

**Pozemní aktivace:** Vyberte si oblast, v níž se nachází alespoň 1 vaše vojsko nebo pravidelná jednotka, a proveďte právě jednu z níže uvedených možností:

- **Pozemní přesun** (viz str. 25): Přesuňte 1 své vojsko nebo 1 svou jednotku ve vybrané oblasti až o 2 pole. Vstoupí-li do nepřátelské nebo neutrální oblasti, musí svůj přesun ukončit. Pro vstup do neutrální oblasti si nejprve musíte zajistit právo průchodu jednotek.

Pokud jednotky vstoupí do oblasti, v níž se nacházejí nepřátelské jednotky nebo provincie nepřátelské NHŘ, okamžitě dojde k bitvě (viz str. 27).\*\*

- **Obléhání** (viz str. 28): Jsou-li ve vámi vybrané oblasti nepřátelské provincie, namísto přesunu můžete své jednotky aktivovat, aby zahájily obléhání.

Uhrazením ceny akce zaplatíte 1 obléhající jednotku. Za každou další jednotku, která se zúčastní obléhání, musíte zaplatit dodatečnou 1 ⚔. Poté spočítejte svou obléhací sílu a vyberte si provincie, které budete obléhat.

**Námořní aktivace:** Námořní aktivace vám umožňuje provést právě jednu z níže uvedených možností:

- **Námořní přesun** (viz str. 25): Vyberte jednu cílovou námořní zónu nebo spřátelený přístav a přesuňte do ní libovolný počet svých lodí, v jejichž dosahu leží. Lodstva i lodě se mohou přesunout až o 2 námořní zóny.

Jako cíl svého přesunu můžete vybrat nepřátelskou námořní zónu (tj. zónu obsahující nepřátelské lodě nebo takovou, k níž přiléhají přístavy nepřátelské NHŘ), načez v této námořní zóně dojde k námořní bitvě (viz str. 28).\*\* Přesouvající se lodě nemohou nepřátelskými námořními zónami proplouvat.

- **Vyplutí:** Libovolný počet svých lodí přesuňte z přístavů do sousedních námořních zón, které nejsou nepřátelské.

**Námořní přeprava** (viz str. 26): Pozemní jednotky mohou v rámci *pozemního přesunu* přejít přes libovolný počet námořních zón po lodním mostě tvořeném spřátelenými loděmi, jako by spolu oblasti na obou stranách tohoto lodního mostu sousedily po zemi.

Po *námořním přesunu* (a po všech případných námořních bitvách) mohou být po lodním mostě přepraveny pozemní jednotky, pokud projdou přes námořní zónu, která byla cílem lodí při právě proběhlém přesunu.

Každá loď, která je součástí lodního mostu, umožňuje přechod až 3 pozemním jednotkám přes námořní zónu, v níž se daná loď nachází.

**Poznámka:** Přesouváte-li se na kterýkoli ze vzdálených kontinentů, končí tento přesun vždy v první oblasti vzdáleného kontinentu nebo sousední námořní zóně, do níž vaše jednotky nebo lodě vstupují.

### Volitelné pravidlo č. 2: Dostupní zoldněři

Při provedení akce *aktivace jednotek* za účelem aktivace vojska a provedení *pozemního přesunu*, který začíná v jakékoli z vámi vlastněných oblastí, můžete nejprve naverbovat až 3 zoldněřské jednotky (za běžnou cenu zaplacenou v ⚔). Tyto zoldněřské jednotky se následně musí přesunout s aktivovaným vojskem.



**Příklad námořní přepravy:** «Rakousko» (bílý hráč) vyhlásilo válku «Neapolsku» (v této chvíli nezávislému po předchozí anexi «Aragonie» «Kastilii»), které je spojencem «Francie». «Francie» přijala VDZ svého spojence, a když je na tahu, chce vyslat ozbrojené síly, které by «Neapolsko» pomohly bránit.

«Francie» se rozhodne provést námořní aktivaci (za niž zaplatí 1 $\times$ ) a 1 ze svých 3 lodí ze LVÍHO ZÁLIVU a 1 loď ze ZÁPADNÍHO STŘEDOMOŘÍ přesune do STŘEDNÍHO STŘEDOMOŘÍ. Tím vytvoří loďní most, po němž může na druhou stranu přejít až 6 pozemních jednotek (v každé námořní zóně jsou 2 lodě). «Francouzské» vojsko v LANGUEDOCU se skládá ze 4 jednotek pěchoty a 1 jednotky jízdy, a protože s právě vytvořeným loďním mostem sousedí, v rámci prováděné námořní aktivity se po něm smí přesunout (světle zelené šipky) a vylodit se v NEAPOLSKU. Přestože «Francie» nevyužila plnou kapacitu loďního mostu, svou jednotku z LOMBARDIE po něm přesunout nesmí, protože jednotky lze přepravovat výlučně z právě jedné oblasti do druhé.



**Příklad verbování:** «Anglie» (červený hráč) je ve válce s «Desmondem» (vlastníkem Munsteru) a «Francií» (modrý hráč) a zaplatí 1 $\times$ , aby mohla provést verbování jednotek ve 2 oblastech – IRSKU a NORTHUMBRII.

«Anglie» chce při verbování v IRSKU využít celou svou VK, kterou zde má, včetně dvou sousedních přístavů ve Walesu a Lancashiru (provincie označené světle zeleným kroužkem). VK poskytnutá sousedním přístavem ve Wessexu je blokována, protože tento přístav přiléhá ke stejné námořní zóně jako nepřátelský přístav v Munsteru. «Anglie» má tedy možnost umístit do této oblasti 3 jednotky pocházející z jejich dostupných  $\star$ . Po zaplacení 10 $\text{d}$  si «Anglie» vezme 2 jednotky pěchoty a 1 jednotku dělostřelectva, které začlení do nově vytvořeného vojska v IRSKU (2. vojsko), a umístí je na svou desku vojska. Tím dojde ke spuštění bitvy s «Desmondem», který se bude bránit 1 jednotkou. Tato bitva však bude vyhodnocena až po ukončení verbování jednotek.

«Anglie» si nyní přeje naverbovat jednotky i do svého dalšího vojska (1. vojsko), nacházejícího se v NORTHUMBRII. Za běžných okolností by tato oblast měla hodnotu VK ve výši 11 (po započtení všech sousedních provincií včetně přístavu v Pale), avšak vzhledem k tomu, že VK 3 provincií už «Anglie» využila k verbování v IRSKU, v tomto tahu jí pro NORTHUMBRII zůstává VK v hodnotě 8 (provincie označené světle modrým kroužkem). Ve svých dostupných  $\star$  má ale stejně už jen 4 jednotky, a tak si vezme 2 jednotky pěchoty, 1 jednotku jízdy a 1 jednotku dělostřelectva, které po zaplacení 15 $\text{d}$  přidá ke stávající 1 jednotce pěchoty do 1. vojska. Za zbyvající VK v hodnotě 4 pak v NORTHUMBRII naverbuje 4 spojenecké jednotky jako pěchotu. Tyto jednotky jí poskytl její aktivní spojencem «Burgundsko» a jejich naverbování je zdarma.

«Anglie» by navíc mohla naverbovat i žoldnéřské jednotky, které nejsou zahrnuty do limitu VK, ale zdá se jí, že «Skotsko» (aktivního spojence «Francie») dokáže ve svém dalším tahu dobyt i s tím, co má.

## Verbování jednotek (1 $\times$ + X $\text{d}$ )

Zaplatíte 1 $\times$  a požadované množství  $\text{d}$  za naverbování tolika vojenských jednotek ze svých dostupných  $\star$  a postavení tolika lodí, kolik uznáte za vhodné (a kolik si jich můžete dovolit). Jednotky můžete umístit přímo na herní plán (pouze jednotky pravidelné pěchoty), nebo do svých vojsk. Pro účely umístění právě naverbovaných jednotek mohou být vytvořena nová vojska.

Verbujete-li jednotky v oblastech s nepřátelskými jednotkami nebo nepřátelskými provinciemi NHR, dojde v nich po ukončení této akce k bitvám (viz str. 27).\*\*

**Pravidelné jednotky** můžete verbovat v 1 či více oblastech, které vlastníte, nebo v oblastech vašich vazalů, přičemž v každé z těchto oblastí můžete verbovat až do hodnoty své vojenské kapacity (VK) v dané oblasti (viz str. 22).

Provincii můžete započítat pro účely VK pouze jednou ve svém tahu, a proto může přispět k verbování pouze v jediné oblasti.

**Žoldnéřské jednotky** pocházejí ze společné zásoby a nejsou zahrnuty do VK. Musíte je verbovat v oblastech, které vlastníte, nebo v oblastech svých vazalů a ve svém tahu můžete naverbovat nejvýše 3 žoldnéřské jednotky.

**Spojenecké jednotky** ve své zásobě lidských zdrojů (viz str. 32) můžete verbovat zdarma jako pěchotu, případně také jako jízdu za cenu 3 $\text{d}$  za každou jednotku. Spojenecké jednotky můžete verbovat v oblastech, které vlastníte, při dodržení omezení plynoucích z VK. Alternativně můžete spojenecké jednotky verbovat v oblastech vlastněných vašimi aktivními spojenci, a to do výše VK těchto oblastí.

**Lodě** pocházejí z vaší zásoby a v každém přístavu, který vlastníte, můžete v rámci akce **verbování jednotek** postavit pouze 1 loď. Lodě mohou být umístěny do přístavu nebo do námořní zóny, k níž tento přístav přiléhá, která není nepřátelská (volitelně na prázdná pole ochrany obchodu v této zóně).

Cena verbování/stavby			
Druh	Pravidelné jednotky	Žoldnéřské jednotky	Spojenecké jednotky
Pěchota	2 $\text{d}$	4 $\text{d}$	zdarma
Jízda	5 $\text{d}$	7 $\text{d}$	3 $\text{d}$
Dělostřelectvo†	6 $\text{d}$	8 $\text{d}$	–
Lehká loď	4 $\text{d}$	–	–
Těžká loď	10 $\text{d}$	–	–
Galéra	2 $\text{d}$	–	–

† Chcete-li verbovat jednotky dělostřelectva, musíte mít osvojenou myšlenku „Kanóny“.

## Potlačení nepokojů

### (1 $\times$ za každou provincii)

Zaplatíte 1 $\times$  za každé své  $\text{d}$ , z něhož chcete odstranit nepokoje ( $\times$ ). Tyto disky pak otočte na stranu s erbem.

**Potlačení nepokojů** nelze provést:

- v provinciích, v jejichž oblasti se nacházejí nepřátelské jednotky nebo  $\star$ ,
- v provinciích, které jste obsadili,
- v provinciích obsazených nepřítelem.

## 6. AKČNÍ KARTY

Akční karty fungují velmi podobně jako základní akce a zahráním akční karty hráč spotřebuje celý svůj tah (není-li uvedeno jinak). Zároveň však stále platí, že je dovoleno provádět dodatečné vedlejší akce – stejně jako v případě základních akcí.

V levém horním rohu karty je uvedena cena v panovnické moci (♣), kterou je potřeba za zahrání akční karty zaplatit, a druh panovnické moci vždy odpovídá balíčku, jehož je daná karta součástí. Za některé karty je nutno zaplatit i cenu v dukátech. Cena za zahrání akční karty (nebo provedení akce z akční karty s aktivací) nemůže nikdy klesnout pod 0, což znamená, že samotným zahráním akční karty nemůžete nikdy získat ♣.

Při zahrání karty jako akce ihned vyhodnoťte její účinek a poté kartu odhodte (pokud se nejedná o akční kartu s aktivací).

Všechny akční karty mají dvojí využití. Kartu můžete zahrát a provést její akci, nebo můžete *jmenovat* postavu, jejíž medailon se nachází ve spodní části karty.

### Postavy (vůdci a rádci)

Na každé akční kartě naleznete medailon postavy – vůdce (kulatý medailon) nebo rádce (čtvercový medailon). Provedením akce *jmenování rádce/vůdce* (viz str. 18) pak tyto postavy zapojíte do hry. Další podrobnosti o postavách naleznete v kapitole 7.2 (viz str. 19).

### Karty v ruce

Každý hráč drží své karty v ruce v tajnosti před ostatními hráči, dokud nedojde k jejich zahrání.

Hráč může držet v ruce nejvýše 5 akčních karet, ověření tohoto limitu však probíhá pouze v kroku C fáze 5: Úklid.

### Dobírací a odhazovací balíčky

Balíčky akčních karet umístíte vedle sebe po straně herního plánu, jak ukazuje vyobrazení přípravy hry. Odhazovací balíčky vytvořte podle

potřeby a odhozené karty odkládejte lícem nahoru. Karty v odhazovacích balíčcích jsou veřejnou informací.

Máte-li si dobrot kartu a dobírací balíček je prázdný, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček. Vrchních 5 karet z odhazovacího balíčku ale nechte stranou jako základ nového odhazovacího balíčku. Je-li dobírací balíček prázdný a v odhazovacím balíčku je 5 a méně karet, zamíchejte celý odhazovací balíček.

## 6.1 TŘI BALÍČKY

### Balíček správy (📄)

Balíček správy je v mnoha ohledech tím nejpěstřejším z balíčků akčních karet. Karty z něj vám pomohou rozvíjet vaši říši, zvyšovat stabilitu, zlepšovat ekonomiku, zmírňovat náboženské neshody a usnadní vám osvojování nových myšlenek.

### Balíček diplomacie (🕊)

Karty v balíčku diplomacie se vám budou hodit ve chvílích, kdy na své protivníky budete potřebovat zatlačit méně nákladným a o něco rafinovanějším způsobem než válkou. Jsou také nezbytně nutné, chcete-li rozšiřovat svou říši mírovou cestou. Mnohé z nich obsahují podmínku minimálního počtu ♣.

### Balíček vojenství (⚔)

Není žádným překvapením, že balíček vojenství obsahuje karty poskytující výhody v případě války. Můžete díky nim zvýšit pohyblivost svých ozbrojených sil nebo obdržet bonusy v bitvách, jako například dodatečné bitevní kostky.

## 6.2 ZVLÁŠTNÍ KARTY

### Akční karty s aktivací (👁)

Akční karty s aktivací jsou označeny symbolem 👁 v levém horním rohu karty. Od ostatních akčních karet se liší tím, že je po zahrání vyložíte lícem nahoru do svého prostoru hráče a „nabijete“ je tolika ♣ ze své zásoby, kolik odpovídá počtu prázdných polí ve spodní části karty. V tahu, v jehož průběhu došlo k jejich zahrání, mají tyto karty další účinek jen v opravdu vzácných případech.

V tazích následujících po jejím vyložení do vašeho prostoru hráče vám akční karta s aktivací zpřístupní akce, které jsou na ní uvedeny. Tyto akce fungují stejně jako ostatní akce ve hře, je za ně nutno platit ♣ a jejich provedení obvykle spotřebuje celý váš tah. Některé z nich jsou však označeny jako *bitevní akce* nebo *reakce* a za takové jsou i považovány.

Chcete-li provést jednu z akcí uvedených na akční kartě s aktivací, musíte z jejích „nabitých“ polí odstranit jednu ♣ (nebo více, pokud to akce uvádí).

Po odstranění poslední ♣ z akční karty s aktivací tuto kartu odhodte.

**Poznámka:** Ve svém prostoru hráče můžete mít v kteroukoli danou chvíli vyloženy nejvýše 2 akční karty s aktivací, které navíc nesmějí být stejné. Chcete-li zahrát akční kartu s aktivací a v prostoru před sebou již máte vyloženy 2 karty, musíte nejprve 1 z nich odhodit.

### Bitevní akce (🔥)

*Bitevní akce* jsou kartami (a akcemi na akčních kartách), které jsou hrány v průběhu bitev jako součást kroku „Zahrání bitevních akcí“. Tyto akce jsou označeny symbolem 🔥 a můžete je využít v jakékoli bitvě, jíž se účastníte, včetně bitev probíhajících mimo váš tah.

Každá z bojujících stran může v jednom kole bitvy využít každou *bitevní akci* pouze jednou (tzn. hráč nesmí zahrát dvě karty/akce se stejným názvem).

### SCHÉMA AKČNÍ KARTY

**Nové spojenectví** (DIP-03-2)

**4\*** (cena v panovnické moci (diplomacie))

**2** (cena v dukátech (♠))

**část akční karty týkající se akce**

**popis akce**

**část akční karty týkající se postavy**

**jméno postavy**

**portrét rádce (čtvercový medailon)**

**symbol týkající se života postavy**

**schopnost rádce s bonusovou hodnotou panovnické moci**

**Vojenské tradice** (MIL-06-1)

**2** (cena v panovnické moci (vojenství))

**druh karty**

**tematická ilustrace**

**druh akce (reakce)**

**cena akce v panovnické moci (vojenství)**

**počet možných použití akcí**

**portrét vůdce (kulatý medailon)**

**cena v ♠ za jmenování/zaopatření**

**číslo karty**

**název karty**

**druh karty (akční karta s aktivací)**

**akce zpřístupněné po vyložení této karty do prostoru hráče**

**bitevní kostky poskytnuté po jmenování postavy generálem**

**cena v ⚔ za jmenování generálem**

**schopnosti vůdce s hodnotami pro každý ze tří druhů panovnické moci**

**Bitevní kostky** získané z *bitevních akcí* zůstávají ve vaší zásobě kostek po dobu trvání bitvy. Za každý symbol bitevní kostky (viz symboly na str. 27) vyobrazený na *bitevní akci* můžete do své zásoby kostek přidat jednu dodatečnou kostku odpovídajícího druhu. Symbol kostky s otázníkem „?“ vám umožňuje přidat 1 bitevní kostku libovolného druhu.

## Reakce (👉)

Akční karty označené symbolem 👉 jako *reakce* využívají hráči k přerušení průběhu hry stejně jako ostatní *reakce* (viz str. 13).

## Tajné akce (🔍)

Balíček diplomacie obsahuje několik akčních karet (a akcí na akční kartě s aktivací *Výzvědná síť*) označených symbolem 🔍 jako *tajné akce*. Proti těmto akcím se lze bránit stejně jako proti ostatním *tajným akcím* (viz str. 15), a to zahráním karty *Protišpionáž*.

Pokud se hráč brání proti akční kartě, je daná akční karta odhozena. Povinnost zaplatit za její zahrání ovšem zůstává. Brání-li se hráč proti *tajné akci* provedené z akční karty s aktivací, je za tuto akci i tak potřeba zaplatit odstraněním uvedeného počtu 🎲.

**Příklad tajné akce:** «Francie» drží v ruce kartu *tajné akce* nazvanou *Nové spojenectví*, kterou by ráda zahrála jako svou akci.

«Kastilie» má 2 🎲 v ARAGONII, a pokud by si «Francie» vybrala jako svůj cíl NHŘ «Aragonii», mohla by z ní odstranit «kastilské» 🎲 a místo nich umístit 2 své vlastní 🎲. Tím by «Francie» získala v «aragonské» říši většinu 🎲 a spolu s ní i spojenectví s «Aragonii». Pro «Francii» je tato představa opravdu velmi lákavá, a proto zaplatí 4 🎲 a 2 🎲, aby mohla zahrát svou kartu.

«Kastilie» však nehodlá něco takového dopustit a ve chvíli, kdy se «Francie» chystá odstranit z mapy «kastilské» 🎲, zaplatí 2 🎲 a zahraje z ruky kartu *Protišpionáž*. Obě karty jsou následně odhozeny a *Nové spojenectví* nemá žádný účinek. «Francie» nemá žádný nárok na vrácení zdrojů, které zaplatila jako cenu za zahrání své karty, a její tah poté končí.

**Příklad akční karty s aktivací:** «Rakousko» se rozhodne zahrát kartu *Centralizace moci* a po zaplacení její ceny 2 🎲 a 2 🎲 ji vyloží do svého prostoru hráče. 3 prázdná pole na této kartě „nabije“ 🎲 ze své zásoby a její tah tím končí.

Než «Rakousko» dostane šanci odehrát svůj další tah, «Francie» mu vyhlásí válku. «Rakousko» má nasazených 8 pravidelných jednotek, a protože chce do své pokladnice dostat dodatečné finanční prostředky, rozhodne se odhodit 2 kostky ze své karty *Centralizace moci* a zaplatit 1 🎲, aby mohlo provést akci *válečná daň* a získat 8 🎲. Tato akce však «Rakousku» přinese i postih 1 🎲, které musí přidat k jednomu ze svých 🎲 nebo 🎲.

## 7. ŘÍZENÍ HŘ

Každý hráč řídí hráčskou říši (HŘ), kterou na herním plánu představují 🎲 a žetony, zatímco interní machinace spojené s vládnutím se povětšinou odehrávají na jeho hráčské desce.

### 7.1 PANOVNICKÁ MOC (👑)

Panovnická moc je jedním z vašich hlavních zdrojů ve hře a dělí se na tři druhy: správu (👑), diplomacii (🕊) a vojenství (⚔). Každý z těchto druhů panovnické moci vám umožňuje provádět jiné druhy akcí.

**Celková úroveň schopnosti** vaší říše pro každý ze tří druhů panovnické moci je určena součtem odpovídajících hodnot schopnosti vládců a příslušného rádce (je-li ve hře). Tato hodnota také odpovídá množství panovnické moci daného druhu, které získáte v každém kole. Na celkovou úroveň schopnosti říše mohou mít vliv některé myšlenky.

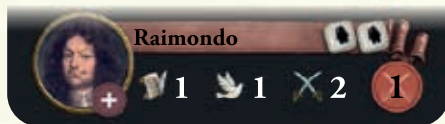
Na své hráčské desce můžete skladovat nejvýše 10 🎲 od každého druhu panovnické moci. Všechny přebývající 🎲 okamžitě odhodte.

### 7.2 POSTAVY (VŮDCI A RÁDCI)

Ve spodní části všech akčních karet a mnoha karet událostí se nachází portrét postavy. Tyto postavy mohou být buďto vůdci, nebo rádcí. Postavy budou po nějakou dobu sloužit vaší říši, načež ji opustí nebo zemřou. O smrti postav rozhodují události (viz str. 41).

#### Vůdci (kulatý medailon)

Vůdci mohou být jmenováni vládci, generály nebo admirály. Na začátku hry obdrží všechny HŘ svého počátečního vládců určeného v rámci pokynů pro přípravu scénáře.



#### Historičtí vládci

Na některých kartách událostí se objevují historičtí vládci (označení purpurovou barvou praporečků nesoucích jejich jména), kteří jsou spojeni s říší, s níž sdílí svou vlajku (erb). Jakmile je vyhodnocena karta události s jejich portrétem, historičtí vládci obvykle nahradí aktuálního vládců své říše.

Někteří historičtí vládci mají na praporečce vedle svého jména symbol 🎲, který znamená, že do hry vstupují s jedním žetonem chatrného zdraví.



#### Vůdci jako vládci

V době interregna můžete *jmenovat* vůdce, jehož osudem bude vládnout vaší říši – jeho kartu zasuňte pod svou hráčskou desku v místě vyhrazeném vůdci. Takto umístěný vůdce pak prostřednictvím hodnot svých schopností ovlivňuje množství panovnické moci získané jeho říší. Jmenování vůdce vládcem je zdarma.

Vůdci zůstávají vládci, dokud nezemřou, nebo dokud nejsou nahrazeni následkem vyhodnocení události.

Vedlejší akci *jmenování rádce/vůdce* také můžete vládců zdarma přidělit na post velitele jednoho z vašich vojsk. V takovém případě umístěte na svou desku vojska žeton korunovaného generála.

Žádná říše nesmí mít v kteroukoli danou chvíli více než 1 vládců.

#### Vůdci jako generálové a admirálové

Generálové a admirálové mohou být *jmenováni* po zaplacení 1 nebo 2 🎲 (cena za jmenování je vždy uvedena v pravém dolním rohu karty). Souhrnně jsou označovány jako „vojenští vůdci“ a v bitvě poskytují tolik dodatečných kostek, kolik je uvedeno na pravém konci praporečků nesoucích jejich jména.

Karta vojenského vůdce musí být zasunuta pod desku vojska/loďstva. Vojenské vůdce lze vyměnit a generál může být vedlejší akci *jmenování rádce/vůdce* převelen k jinému vojsku (dokonce i takovému, které nemá žádné jednotky). Karty vyměněných generálů, které nemohou být zasunuty pod žádnou dostupnou desku vojska, musejí být odhozeny.

#### Rádcí (čtvercový medailon)

K dispozici jsou tři druhy rádců, přičemž každý z nich se specializuje na jeden druh panovnické moci: správu, diplomacii nebo vojenství. Ve hře můžete mít v kteroukoli danou chvíli pouze po 1 rádcí od každého druhu.

Rádcí se objevují na akčních kartách v balíčcích správy, diplomacie a vojenství. Součet hodnoty rádcovy schopnosti a hodnoty odpovídající schopnosti vládců tvoří celkovou úroveň schopnosti vaší říše pro daný druh panovnické moci.





Rádcí mají svou cenu (uvedenou v symbolu mince v pravém dolním rohu jejich karet), kterou musíte zaplatit poprvé při jejich jmenování a poté znovu každé kolo ve fázi příjmů a výdajů.

Pokud nechcete nebo nemůžete rádcí zaplatit za jeho zaopatření, musíte jeho kartu odhodit.



**Příklad jmenování rádce:** «Anglie» drží v ruce kartu *Rozvoj*, jejíž součástí je rádcé Maximilien se specializací na správu a hodnotou schopnosti +2. «Anglie» se ho rozhodne najmout jako rádce a provede vedlejší akci *jmenování rádce/vůdce*, za niž zaplatí 2 🎲, a kartu Maximiliena zasune pod svou hráčskou desku.

## Smrt vůdců a rádců

Při každém vyhodnocení symbolu  (viz str. 41) na kartě události udělte každé postavě ve hře, která má na své kartě vedle portrétu se jménem odpovídající symbol, jeden žeton chatrného zdraví (). Postava se 2  zemře. Vojenským vůdcům může být  udělen i v bitvě.

Karty mrtvých postav jsou odhozeny. Případná smrt vojenských vůdců a rádců nemá žádné další důsledky kromě toho, že už nebudete moci využívat jejich bonusy.



## Vládcova smrt – interregnum

Zemře-li váš vládce (a jeho karta je odhozena), měli byste se pokusit o jeho okamžité nahrazení.




Pokud byl odhozený vládce císařem, přečtete si kapitolu 18.9 s názvem „Volba císaře“ (str. 45).

**Důležité:** Vládce můžete okamžitě nahradit provedením vedlejší akce **jmenování rádce/vůdce** jako reakce (máte-li v ruce akční kartu s vůdcem).


Nemůžete-li jmenovat nového vládce (nebo se rozhodnete počkat), vstoupí vaše říše do období interregna – ocitne se pod vládou regentské rady, jejíž schopnosti spojené s jednotlivými druhy panovnické moci mají základní hodnotu ve výši 1 a která vládne až do svého nahrazení. Tento stav označte umístěním žetonu interregna na místo vyhrazené vašemu vládcovi.


V průběhu interregna můžete jmenovat nového vládce provedením vedlejší akce **jmenování rádce/vůdce**.

Po dobu trvání interregna nesmíte uzavírat nové královské sňatky a nesmíte nikomu vyhlásit válku (s výjimkou vašich partnerů ve sňatku, kteří čelí důsledkům sporného nástupnictví, nebo po přijetí **obrněného VDZ**).

V kroku F fáze 3 ztratí HŘ bez vládce 1  a všechny žetony sňatku () na této říši jsou následně otočeny na stranu sporného nástupnictví ().

## 7.3 STABILITA (⚡)





Každá HŘ má hodnotu stability v rozpětí od -3 do +3 a ve většině scénářů začínají hráči se stabilitou na hodnotě 0. Hodnota stability říše nabízí jasný přehled o tom, do jaké míry se tato říše dokáže vypořádat se svými vnitřními problémy, mezi něž patří například nepokoje () a zároveň ukazuje, jak efektivně bude její aktuální vláda uskutečňovat své cíle. Stabilita o hodnotě 0 nemá na vaši říši žádný vliv.





Při zvyšování stability (prostřednictvím akční karty nebo základní akce) upravte cenu této akce v souladu se svou aktuální stabilitou (např. za zvýšení stability z +2 na +3 musíte při provedení základní akce **zvýšení stability** zaplatit  $5 + 2 = 7$  ).





### Příznivá stabilita







HŘ s příznivou (kladnou) stabilitou získají v každém kole bonusy vyobrazené na hráčské desce pod stupnicí stability.



Na své stupnici stability **1** zaznamenáváte svou aktuální hodnotu . Ve své zásobě lidských zdrojů **2** uchováváte všechny , které momentálně nejsou nasazeny – jak vyčerpané , tak dostupné .







Na stupnici měst **3** máte svá nepoužitá . Sečtením nejvyšších odkrytých hodnot na polích malých a velkých  a  **4** zjistíte výši svého příjmu z daní a .

Pokladnice **5** vám slouží k uchování vašich dukátů () a na jejím poli uskladňujete i své žetony úroků (). Skladovací limit každé zásoby panovnické moci **6** je 10 . Pole Změna státních zájmů **7** je při provedení příslušné akce označeno . Na státní náboženství vaší říše upozorní vaše náležitý žeton náboženství umístěný na poli Státní náboženství **8**. Karta vašeho vládce je zasunuta pod vyhrazené místo vaší hráčské desky **9** stejně jako karty rádců, jejichž umístění určuje jejich specializace **10**.



- +1  nebo vyšší: V kroku B fáze 4 získáte dodatečné 2 .
- +2  nebo vyšší: V kroku H fáze 3 můžete z 1 své provincie odstranit .
- +3 : V kroku D fáze 4 získáte dodatečné 2  dle svého výběru (v jakékoli kombinaci).









### Nepříznivá stabilita

HŘ s nepříznivou (zápornou) stabilitou budou v každém kole čelit postihům vyobrazeným na hráčské desce pod stupnicí stability.

- -1  nebo nižší: V kroku B fáze 4 získáte o 2  méně.
- -2  nebo nižší: V kroku H fáze 3 přidejte k 1 své provincii .
- -3 : V kroku D fáze 4 získáte o 1  méně (dle svého výběru).
- Nepříznivá stabilita může navíc spustit negativní účinky řady karet událostí.

### Stabilita přesahující +3 nebo -3

Překročit hranice stability, stanovené rozpětím +3  až -3 , není možné.

- Zvýšíte-li svou stabilitu, pokud má právě hodnotu +3 , získáte 2  za každý nevyužitý krok zvýšení.
- Ztratíte-li svou stabilitu, pokud má právě hodnotu -3 , ztratíte 2  za každý nevyužitý krok snížení. Pokud nemáte dostatek , za každou chybějící 1  musíte ztratit 1  jiného druhu. Nemáte-li žádné , tento postih ignorujte.

## 7.4 EKONOMIKA

### Dukáty (Ⓞ)

Veškeré finanční náklady a zisky v této hře jsou uvedeny v herní měně zvané dukáty, jejich mince mají tři nominální hodnoty: 1 (I), 5 (V) a 10 (X) dukátů.

Zásoba dukátů je neomezená. Pokud se stane, že vám mince dojdou, k zaznamenání dalších finančních prostředků ve své pokladnici použijte jiný způsob. Kdykoli je to možné, hráči by si měli vyměňovat větší počet mincí nižšího nominálu za vyšší nominál, aby ve společné zásobě nikdy nechyběly drobné mince.




### Příjem z daní a náklady na zaopatření

Příjem z daní a náklady na zaopatření se počítají zároveň – sečtete všechny zdroje příjmu a odečtete od nich veškeré náklady, jak uvádí krok B fáze 4 (str. 10).

### Nezaplacené náklady na zaopatření

Rádci vám poskytnou své bonusy k panovnické moci až poté, co jim zaplatíte (cena jejich zaopatření je uvedena v pravém dolním rohu rádcovy karty). Nezaopatření rádci okamžitě odejdou bez poskytnutí jakýchkoli bonusů.

Nezaopatřené pozemní jednotky vraťte zpět k dostupným  nebo do společné zásoby.

Do své zásoby vraťte i lodě, kterým nedokážete zaplatit, aby zůstaly na moři, a které se nevrátily do přátelých přístavů (tj. nebyly povolány zpět).

Nemáte-li dostatek peněz na zaplacení úroků z vašich úvěrů, musíte si obstarat další úvěr (pokud můžete), nebo vyhlásit bankrot.

## Úvěry a úroky (📉)

Hráč si může vzít úvěr prostřednictvím vedlejší akce **obstarání úvěru** nebo k tomu může být donucen potřebou uhradit své výdaje.



Při **obstarání úvěru** si hráč vezme ze společné zásoby 5  $\text{d}$  a do své pokladnice přidá  $\text{d}$  – tyto žetony určují výši úroků, které hráč musí platit každé kolo. Placení úroků je povinný náklad. Má-li hráč ve své pokladnici 5 a více  $\text{d}$ , nesmí si obstarat další úvěr.

Úvěr lze splatit prostřednictvím vedlejší akce **splacení úvěru**, a to zaplacením 6  $\text{d}$ . V rámci této akce navíc hráč odstraní ze své pokladnice 1  $\text{d}$ . Tuto akci může hráč provést i v tahu, kdy pasoval, a **smí** při ní použít peníze získané za pasování.

## Bankrot

Má-li HŘ ve své pokladnici 5 a více  $\text{d}$  a nedokáže zaplatit povinný náklad (jako například úrok z úvěru, ztrátu dukátů následkem houdu kostkami vzbouřenců atd.), musí okamžitě vyhlásit bankrot (nezapomeňte, že zaopatření rádců a vojenských jednotek není povinné).

### Hráčská říše, která vyhlásí bankrot:

- zaplatí tolik  $\text{d}$ , kolik může,
- ztratí 3  $\text{t}$ ,
- ztratí (5),
- odhodí 3  $\text{d}$  ze své pokladnice,
- vrátí všechny své žoldnéře do společné zásoby,
- propustí všechny své rádce,
- ztratí polovinu svých  $\text{v}$  od každého druhu panovnické moci (nejvýše 3  $\text{v}$  jednoho druhu).

## 7.5 MĚSTA (🏰)

Ovládání provincie je na herním plánu označeno umístěním  $\text{c}$ . Provincie vám poskytují lidské zdroje a jsou také zdrojem vašeho příjmu ze **základní daně**, jak ukazuje stupnice měst na vaší hráčské desce.

S rostoucí rozlohou své říše budete ze stupnice měst odebrat další  $\text{c}$  a umísťovat je na nové provincie na herním plánu. Nové  $\text{c}$  vždy vezmete z pole s nejnižším číslem (zleva doprava), čímž se zároveň odkryjí rostoucí hodnoty příjmu a lidských zdrojů.

Každé malé  $\text{c}$  vám zajistí příjem z daní ve výši 1  $\text{d}$ , zatímco za každé velké  $\text{c}$  obdržíte 2  $\text{d}$ . Každý  $\text{c}$  vám poskytne 1/2  $\text{d}$ .

Dojdou-li vám velká  $\text{c}$ , můžete na velkou provincii umístit 2 malá  $\text{c}$ . Pokud ze své hráčské desky odeberete všech 20 malých  $\text{c}$ , vezmete si žeton „příjem z daní +20  $\text{d}$ “ a na stupnici měst umístíte zbývajících 20  $\text{c}$  ze své zásoby. Nastane-li v budoucnu situace, kdy máte všechna pole pro malá  $\text{c}$  obsazená, a přesto musíte umístit  $\text{c}$  zpět na stupnici měst (příp. umístit  $\text{c}$  při obléhání, str. 28), žeton „příjem z daní +20  $\text{d}$ “ vraťte do společné zásoby a ze své hráčské desky vraťte 20  $\text{c}$  zpět do své zásoby. Odeberete-li ze své hráčské desky všech 40 malých  $\text{c}$ , místo každého dalšího malého  $\text{c}$  umístíte  $\text{c}$ .

## 7.6 DOMÁČÍ PROVINCE

Všechny provincie na herním plánu, jejichž erb obsahuje vlajku říše, jsou považovány za **domácí provincie** (domovinu) této říše bez ohledu na aktuálního vlastníka provincie. Uvedené pravidlo však neplatí, je-li na provincii umístěn  $\text{c}$  nebo pokud se v její oblasti nachází  $\text{c}$  (viz níže).

Provincie, která je domácí provincií svého vlastníka, nemůže být osvobozena (viz str. 37), aby vytvořila novou říši nebo se připojila k jiné stávající říši. Jakákoli vzpoura přiřazená k provincii (viz str. 37), která není domácí provincií svého aktuálního vlastníka, způsobí připojení této provincie zpět k říši, jejíž je domácí provincií.

## Žetony domoviny (🏠)

Chce-li HŘ umístit svůj  $\text{c}$ , musí **současně** vlastnit všechny provincie v cílové oblasti a provést akci **začlenění oblasti** na kartě **Rozvoj**. Tato akce odstraní všechny  $\text{c}$  či jiné  $\text{c}$  nacházející se v cílové oblasti. HŘ nemůže umístit svůj  $\text{c}$  do oblasti, v níž jsou již všechny provincie jejími domácími provinciemi.  $\text{c}$  lze někdy umístit jako odměnu za splnění mise.



Všechny provincie v oblasti, do níž HŘ umístila svůj  $\text{c}$ , jsou považovány za domácí provincie právě této HŘ (a žádné jiné říše).

Každý  $\text{c}$  ve hře je ve své oblasti považován za  $\text{c}$  a při závěrečném bodování má cenu (1).

## 8. MYŠLENKY

Rozvoj technologií a filozofie je představován kartami myšlenek, které hráči mohou využívat po provedení akce **osvojení nové myšlenky** (příp. označované také jen jako **osvojení**, viz str. 12) a utracení kostek panovnické moci odpovídajícího druhu. **Osvojení** některých myšlenek je omezeno splněním určitých podmínek, zatímco jiné myšlenky se stanou součástí balíčku myšlenek až ve stanoveném herním věku.

Při **osvojení nové myšlenky** získá hráč (2) a příslušnou myšlenku označí jedním ze svých čtvercových žetonů frakce.

Je-li hráč druhým nebo třetím hráčem, jenž si danou myšlenku osvojil, všichni hráči, kteří si ji osvojili před ním, získají po (1). V případě, že si stejnou myšlenku osvojili už alespoň 3 hráči, za akci **osvojení nové myšlenky** získá (1) pouze hráč, který ji provedl.

## Dostupné myšlenky a přidávání myšlenek

Na začátku hry je při **osvojení nové myšlenky** možno vybírat ze 3 dostupných myšlenek od každého druhu, přičemž jedna z těchto 3 myšlenek je základní myšlenkou (se zeleným pozadím). Myšlenky v nabídce jsou vyloženy v mřížce 3 x 3 karty, v níž je každý sloupec vyhrazen jednomu druhu panovnické moci. V průběhu hry budou následkem účinků událostí přidávány do nabídky další myšlenky, které uvedenou mřížku rozšíří o dodatečné řady.

Pokud vám událost nebo mise umožní **osvojení** myšlenky, která není v nabídce, vezměte z nabídky 1 níkým neosvojenou myšlenku stejného druhu s výjimkou základních a zamíchejte ji zpět do balíčku myšlenek. Vámi osvojenou myšlenku pak vyložte do nabídky na její místo. Nejsou-li v nabídce žádné níkým neosvojené myšlenky stejného druhu, udělejte místo pro další řadu myšlenek a novou myšlenku umístěte do nové řady.

## Formy vlády

Některé myšlenky jsou označeny jako „Forma vlády“. V kteroukoli danou chvíli můžete mít osvojenou pouze 1 myšlenku s tímto označením.

Osvojíte-li si formu vlády a z dřívější doby máte jinou, svou dříve osvojenou formu vlády ztrácíte. Z její karty odstraňte svůj čtvercový žeton frakce a za novou myšlenku získáte (1) jako obvykle. Za ztracenou myšlenku neztrácíte žádný (1).

### SCHÉMA KARTY MYŠLENKY

potřebný druh panovnické moci a cena za **osvojení** této myšlenky (zde 5  $\text{v}$ )

název myšlenky

věk, v němž se myšlenka stává dostupnou

(1) získaný **osvojením** této myšlenky

trvalý bonus získaný **osvojením** této myšlenky

jednоразовý bonus získaný **osvojením** této myšlenky

základní myšlenky mají zelený rám a pozadí

upozornění, že tato myšlenka je formou vlády

**5** Absolutistická monarchie

Pokaždé, když si při uzavření míru vynutíte na svém protivníkovi podmínky míru, získáte 1  $\text{t}$ . Máte-li ve fázi 4 příznivou  $\text{t}$ , získáte 2  $\text{v}$  libovolného druhu a (1).

**Okamžitý účinek:** Ztraťte 1  $\text{t}$ , získáte 2  $\text{v}$  a z odhazovacích balíčků si vyberte 1 libovolnou akční kartu s aktivací.

Forma vlády (nejvýše 1)

## 9. VEDENÍ VÁLKY

Pokud vám k dosažení vašich cílů nebude stačit diplomacie, vaším dalším prostředkem se možná stane válka. Vznášením nároků, uzavíráním spojení a dobře načasovaným verbováním jednotek se můžete předem připravit na úspěšné dobovačné tažení. Někdy se však také budete muset bránit cizím nebo domácím útočníkům.

Popis vedení války proti NHRŘ naleznete ve zvláštní části pravidel věnované nehráčským říším (str. 33).

### 9.1 VYHLÁŠENÍ VÁLKY (VV)

Ve válce se můžete ocitnout jedním ze čtyř následujících způsobů:

1. provedením akce **vyhlášení války** (str. 16),
2. pokud je vyhlášena válka vám,
3. vyhodnocením události (str. 40),
4. přijetím volání do zbraně (str. 32).


Jak je zřejmé, první dvě možnosti zahrnují VV. Třetí z nich vám sdělí, kdo vyhláší válku a komu. Přijetí VDZ je vždy přímou reakcí na jiné VV.

#### Omezení týkající se VV


Vyhlásit válku nesmíte:

- a. svému spojenci,
- b. říši, s níž máte uzavřené příměří,
- c. HŘ, která již pasovala,
- d. NHRŘ, která je spojencem HŘ (b), s níž máte uzavřené příměří, nebo (c) která již pasovala,
- e. členské zemi SIR, která není ve válce s císařem, pokud je císař (a) vaším spojencem, (b) má s vámi uzavřené příměří nebo (c) pasoval,
- f. vzdáleným říším, jestliže proti nim nemáte platný CB,
- g. v průběhu interregna.

Výjimky z výše uvedených omezení:


- Máte-li s říší, která je cílem VV, uzavřený sňatek, jehož žeton je otočen na stranu s , CB *Sporné nástupnictví* (viz tabulka na této straně) vám umožňuje vyhlásit válku i tehdy, je-li člená říše vaším spojencem nebo jste v období interregna (dokonce i při současné platnosti obou uvedených případů).
- Přijímáte-li *obraně VDZ*, můžete ignorovat všechna uvedená omezení.
- Pokud je válka vyhlášena vyhodnocením události, všechny výjimky jsou zmíněny v textu této události.

#### Casus belli (CB)

Chcete-li se při vyhlášení války vyhnout postihu -2 , musíte mít casus belli (viz tabulka na této straně).

VDZ a události spouštějící vyhlášení války jsou považovány za CB samy o sobě.


#### Královský sňatek s říší, již byla vyhlášena válka

Nevyužijete-li při vyhlášení války říši, s níž máte uzavřen královský sňatek, CB *Sporné nástupnictví* nebo CB události (viz tabulka na této straně), utrpíte postih -1 .


#### VV vyvolávající bitvu

VV okamžitě vyvolá pozemní bitvu, pokud se vaše vojenské jednotky nacházejí v oblasti s nepřátel-

## CASUS BELLI (CB)

Casus belli („důvod ospravedlňující vyhlášení války“) vám umožňuje vyhlásit válku bez postihu -2 . Pro válku můžete mít následující CB:

#### Nárok

**Nárok** () na danou oblast vám poskytne CB proti všem, kdo v této oblasti právoplatně vlastní provincie nebo je ovládají.

#### Volání do zbraně

VDZ (viz str. 32) představuje samo o sobě CB proti novému nepříteli vašeho spojence. Pokud VDZ odmítnete, tento CB okamžitě ztratíte.

Přijetí *obraně VDZ* vám umožňuje ignorovat všechna omezení týkající se VV (jako například příměří, konfliktní spojení atd.).

#### Obecný CB (žeton CB)


Některé situace vám poskytnou dočasný CB, označený umístěním žetonu CB na hlavní město dotčené říše.

CB například získáte proti jakémukoli spojenci, který odmítne vaše VDZ. Takové CB ignoruje případné příměří.



K odstranění žetonů CB z herního plánu dochází v kroku A fáze 3 (viz str. 9).


#### Událost

Událost, která vám umožní vyhlásit válku jiné říši, je vždy CB sama o sobě.

Díky tomuto CB také smíte ignorovat postih -1  za VV svému partnerovi ve sňatku.

#### Sporné nástupnictví

 otočený na stranu s  („sporné nástupnictví“) poskytuje CB proti říši, na níž je umístěn, a může být využit *všemi* HŘ.

Díky tomuto CB také smíte ignorovat postih -1  za vyhlášení války svému partnerovi ve sňatku. Máte-li s říší, která je cílem VV, uzavřený sňatek, tento CB vám umožňuje vyhlásit válku i v období interregna, nebo pokud je cílová říše vaším spojencem (dokonce i při současné platnosti obou uvedených případů). Je-li


skými jednotkami nebo v oblasti s provinciemi nepřátelské NHRŘ. Námořní bitvu vyvolá VV v případě, že se vaše lodě nacházejí v nepřátelské námořní zóně.

Je-li současně vyvoláno několik bitev, všechny námořní bitvy musejí být vyhodnoceny před pozemními bitvami. O pořadí, v němž jsou bitvy vyhodnoceny, rozhoduje aktivní hráč.

#### Aktivace/verbování jednotek zdarma

Při provedení akce **vyhlášení války** (a výhradně v tomto případě) můžete zdarma provést akci **aktivace jednotek** nebo **verbování jednotek**, pokud VV nevyvolalo žádnou bitvu (viz str. 13).

tento CB využít k vyhlášení války spojenci, vaše spojení tím končí.

 vedle toho poskytuje CB proti všem HŘ, které jsou ve válce s cílovou říší.

#### Exkomunikace

Je-li vaše říše katolická a strážce papežské kurie **exkomunikuje** vládce jiné říše, získáváte proti této říši CB, dokud je ve hře žeton exkomunikace (viz str. 46). K odstranění tohoto žetonu z herního plánu dochází v kroku E fáze 4.

#### Svatá válka (křížová výprava)

Osvojení myšlenky „*Deus vult*“ vám poskytuje tento CB proti všem sousedním říším s odlišným státním náboženstvím, včetně všech vzdálených říší, avšak s jednou důležitou výjimkou: HŘ s křesťanským státním náboženstvím jej nemohou využít proti jiným křesťanským říším.

Je-li vaše říše katolická, tento CB získáte proti říším, které jsou aktuálně cílem **křížové výpravy** (viz str. 46). Pokud jej využijete k vyhlášení války říši, jež je cílem **křížové výpravy**, umístíte jeden ze svých čtvercových žetonů frakce na pole *Podpora křížové výpravy* na desce stavu. K odstranění žetonu křížové výpravy z herního plánu dochází v kroku E fáze 4.

#### Osvobození SIR (pouze SIR)

Císař má **trvalý CB** proti jakékoli říši s hlavním městem vně hranic SIR, která uvnitř SIR ovládá provincie nebo zde má své vazaly.

## 9.2 VÁLEČNÁ KAPACITA

### Vojenská kapacita (VK)

Vojenská kapacita je měřítkem toho, kolik jednotek dokáže říše postavit do boje v dané oblasti.

VK říše v jakékoli oblasti odpovídá součtu daňových hodnot všech provincií, které říše vlastní v dotyčné oblasti a jejím sousedství, a daňových hodnot všech provincií jejich vazalů v této oblasti a jejím sousedství (včetně přístavů přilehlých ke stejné námořní zóně jako dotyčná oblast, pokud námořní zóna není nepřátelská).

Výsledná hodnota určuje, kolik pravidelných a spojeneckých jednotek může HŘ umístit do vybrané oblasti v rámci akce **verbování jednotek** (na žoldnéře se limit VK nevztahuje).

Neméně důležitá je i skutečnost, že hodnota VK určuje, kolik jednotek nasadí NHRŘ k obraně oblasti, pokud se stane cílem útoku.

## Blokování VK

VK nikdy nezahrnuje daňové hodnoty obsazených provincií.

Provincie v oblastech s nepřátelskými jednotkami se nezapočítávají do VK v sousedních oblastech, ale pouze v oblasti, jejíž jsou součástí. Toto pravidlo platí při výpočtu jak obrany NHŘ (viz str. 36), tak kapacity HŘ pro verbování.

Přístavy ležící v oblastech, které s oblastí, v níž určujete hodnotu VK, sousedí pouze po moři (tj. nesousedí po zemi), se do VK této oblasti nezapočítávají, pokud jsou všechny námořní zóny oddělující dotyčné oblasti považovány za nepřátelské.

## Námořní kapacita (NK)

Námořní kapacita je měřítkem toho, kolik lodí dokáže říše vyrobit v dané námořní zóně.

NK říše v jakékoli námořní zóně odpovídá součtu daňových hodnot všech přístavů přilehlých k dotyčné námořní zóně, jichž je tato říše vlastníkem. NHŘ do výpočtu NK zahrnují i přístavy svých vazalů.

Výsledná hodnota určuje, kolik lodí může HŘ umístit do vybrané námořní zóny v rámci akce **verbování jednotek** a kolik lodí nasadí NHŘ k obraně námořní zóny, pokud se stane cílem útoku.

Neaktivní přístavy (viz str. 5) vlastněné NHŘ se do NK těchto NHŘ nezapočítávají.

## Blokování NK

NK nikdy nezahrnuje daňové hodnoty obsazených provincií.

NK poskytnutá přístavy přilehlými k námořní zóně s nepřátelskými loděmi nemůže být nikdy využita k verbování lodí do této námořní zóny, protože v rámci akce **verbování jednotek** nesmíte nikdy vyvolat námořní bitvu. Vojenské jednotky v oblasti, v níž se přístav nachází, NK nijak neovlivňují.

Přístavy NHŘ, které jsou blokovány na začátku tahu, se do NK těchto NHŘ nezapočítávají.

## Využití VK/NK pouze jednou za tah

Provincie může posloužit pro účely VK pouze jednou za tah a stejné pravidlo platí i pro NK (v jediném tahu ji však můžete započítat do VK i NK).

Pokud tedy verbujete jednotky do dvou (či více) lokalit, jejichž VK/NK se překrývá, musíte se rozhodnout, v které z nich využijete kapacitu poskytnutou každou ze zdejších provincií (viz příklad **verbování** na str. 17).

Podobně postupujte i v případě, jsou-li v jediném tahu vyvolány proti stejné NHŘ alespoň 2 bitvy. Tato NHŘ pak bude moci využít VK/NK každé provincie pouze pro 1 pozemní bitvu a 1 námořní bitvu. Podrobný popis celého postupu je uveden v části 13.4 (str. 38).

## 9.3 LIDSKÉ ZDROJE (♣)

Lidské zdroje představují stanovený limit počtu pravidelných jednotek, které můžete nasadit – ten odpovídá součtu nejvyšších odhalených hodnot na obou stupnicích měst a stupnici vazalů na vaší hráčské desce (½ ♣ z daňové hodnoty každé provincie, zaokrouhleno nahoru). Celkový součet nasazených pravidelných jednotek a zásoby lidských zdrojů (dostupných ♣ a vyčerpaných ♣) se s tímto počtem musí shodovat. Chcete-li postavit do pole pozemní jednotky nad limit ♣, musíte použít žoldnéře nebo spojenecké jednotky.

Hodnoty ♣ mohou být také upraveny (např. následkem osvojených myšlenek nebo účinky karet **Navýšení lidských zdrojů** a **Vojenské reformy**), což označují žetony +1 ♣ umístěné do zásoby lidských zdrojů.



Na hráčské desce se nachází prostor vyhrazený zásobě lidských zdrojů, kam hráči umísťují své dostupné a vyčerpané jednotky. Dojde-li k nárůstu ♣, přidejte na pole dostupných ♣ další jednotky ze své zásoby. V případě poklesu ♣ přesuňte jednotky zpět do své zásoby (z vyčerpaných ♣, dostupných ♣ nebo nasazených jednotek).

Změny ♣ jsou provedeny v kroku A2 fáze 5.

Hodnota lidských zdrojů nemůže být nikdy vyšší než 20.

## Vyčerpané lidské zdroje

Ztráty (viz str. 27) se vracejí do zásoby lidských zdrojů na pole vyčerpaných ♣, přičemž tyto jednotky se opět stávají dostupnými až po svém obnovení.

## 9.4 VOJENŠTÍ VŮDCE

Akci **jmenování rádce/vůdce** můžete ke svým vojskům a loďstvům přidělit vůdce ze svých akčních karet (nebo svého aktuálního vládce). Vůdce vojska se nazývá **generál**, vůdce loďstva je **admirál**. Karty vůdců zasuňte pod příslušnou desku vojska/loďstva tak, aby byl vidět pouze portrét daného vůdce (a text akce zůstal zcela zakrytý).

Za jmenování vůdce zaplatíte 1 nebo 2 ♣, jak je uvedeno v pravém dolním rohu karty.



**Souhrnný příklad VV:** «Rakousko» (bílý hráč) využije CB, který poskytuje jeho ♣ v BENÁTSKU, k vyhlášení války «Benátkám» (NHŘ), které jsou spojencem «Francie» (modrý hráč). «Rakousko» pošle útočné VZD svému spojenci «Janovu» (NHŘ) a odhodí 2 ♣ z LOMBARDIE, čímž získá 1 ♣ a ke svým dostupným ♣ si přidá 2 spojenecké jednotky (tj. ½ z «janovského» příjmu z daní ve výši 4). «Francie» obdrží od «Benátek» obranné VZD, které přijme, načež získá 1 ♣. Dále se «Francie» rozhodne, že z «Benátek» neudělá svého aktivního spojence, což znamená, že se «Benátky» budou bránit v plné síle. Ze stejného důvodu si ovšem «Francie» nemůže přidat ke svým dostupným ♣ žádné «benátské» jednotky. «Rakousko» nyní musí odstranit z LOMBARDIE a DALMÁCIE (kde se nachází «benátské» provincie) veškeré své ♣. Protože ale utratilo své 2 ♣ v LOMBARDII za VZD vyslané «Janovu», zbývá mu odstranit už jen 1 ♣ v DALMÁCIÍ.

«Rakouské» VV vyvolá několik bitev a jako první budou vyhodnoceny námořní bitvy. «Rakousko» disponuje 1 lehkou lodí v JADERSKÉM MOŘI. K této námořní zóně však přiléhá 5 «benátských» přístavů (Benátky se počítají za 2 přístavy), a proto bude bojovat s 5 loděmi. Ve LVÍM ZÁLIVU se naopak 2 «francouzské» lehké lodě střetnou se 3 loděmi «janovskými». V obou námořních bitvách potopí lodě NHŘ nepřátelské lodě HŘ, načež jsou lodě NHŘ odstraněny.

Poté dojde k pozemním bitvám v BENÁTSKU a LOMBARDII. «Rakousko» má totiž vojska v obou těchto oblastech a v LOMBARDII má své vojsko také «Francie». «Rakousko» se jako aktivní hráč rozhodne, že nejprve vyhodnotí bitvu v BENÁTSKU. Za jiných okolností by «Benátky» do výpočtu své VK pro BENÁTSKO zahrnuly všechny provincie v sousedních oblastech, vzhledem k přítomnosti nepřátelského vojska v LOMBARDII si však nemohou započítat Brescii. Zara v DALMÁCIÍ, Verona, Treviso a Benátky (x2) jim ale svou VK poskytnou a celková VK «Benátek» pro BENÁTSKO má proto hodnotu 5, což znamená, že se budou bránit 5 jednotkami.

V LOMBARDII se «Benátky» budou bránit pouze 1 jednotkou (VK poskytnutá Brescií), protože zbývající VK použily pro bitvu v BENÁTSKU. V tomto boji proti «Rakušanům» se k nim připojí «francouzské» vojsko, zatímco na «rakouské» straně se bitvy zúčastní «Janov». «Janované» jsou však aktivními spojenci «Rakouska» a svou oblast budou tedy bránit pouze 2 jednotkami – polovinou své běžné VK (3 děleno 2, zaokrouhleno nahoru). Pokud by se «francouzským» lodím podařilo porazit «Janovany» na moři, VK Korsiky by byla zablokována a nemohla by přispět «janovské» obraně. «Benátské» a «janovské» jednotky, které se zapojí do následující bitvy, nebudou přidány na desky vojsk svých spojeneckých HŘ a po bitvě budou jako obvykle odstraněny bez ohledu na jejího vítěze.

Na závěr je nutno dodat, že «Rakousko» nezíská akci **aktivace jednotek** ani **verbování jednotek zdarma**, protože jeho VV vyvolalo alespoň jednu bitvu.

## VOJENSKÉ JEDNOTKY, VOJSKA A LOĎSTVA

Do boje mohou hráči nasadit několik různých druhů vojenských jednotek. Každý hráč má k dispozici 20 pravidelných jednotek, 3 miniatury vojsk, 15 loď a 1 miniaturu loďstva. Kromě toho se na herním plánu mohou objevit i žoldnéřské jednotky, vzbouřenecké jednotky a jednotky NHŘ.

### Pravidelné jednotky

Tyto pozemní jednotky obvykle tvoří základ vašich pozemních ozbrojených sil a nasazujete je akcí **verbování jednotek** jako pěchotu, jízdu nebo dělostřelectvo. Své dostupné jednotky máte umístěny ve své zásobě lidských zdrojů, zbytek se nachází ve vaší (obecné) zásobě. Ve fázi příjmů a výdajů musíte za každou svou nasazenou pravidelnou jednotku, kterou chcete ponechat ve službě, zaplatit 1 . Všechny nezaopatřené jednotky se vracejí zpět mezi vaše dostupné .



### Pěchota

**Uděluje zásah při:** nebo

**Obléhací síla:** 1

**Cena verbování:** 2

Pěchotu můžete nasadit přímo na herní plán jako jednotlivé jednotky nebo na pole pěchoty na vámi vybrané desce vojska.

Cena za přesun samostatné jednotky je stejná jako za přesun celého vojska.

S myšlenkami „*Tercie/janičáři*“ a „*Radová pěchota*“ je každý výsledek považován za dva výsledky . Každá jednotka může i přesto udělit pouze 1 zásah.

### Jízda

**Uděluje zásah při:**

**Obléhací síla:** ½ (zaokrouhleno dolů)

**Cena verbování:** 5

Jízdu můžete nasadit pouze do svých vojsk. Figurky jednotek umístěte na pole jízdy na vámi vybrané desce vojska.

### Dělostřelectvo

(*podmínkou je osvojení myšlenky „Kanóny“*)

**Uděluje zásah při:**

**Obléhací síla:** 2

**Cena verbování:** 6

Dělostřelectvo můžete nasadit pouze do svých vojsk. Figurky jednotek umístěte na pole dělostřelectva na vámi vybrané desce vojska.

Jednotky dělostřelectva mají obléhací sílu 2 a po zaplacení pouhé 1 mohou oblehnout 2 malé provincie nebo 1 velkou provincii.

Vojska s větším počtem jednotek dělostřelectva než jízdy nelze využívat při zahraničních akčních karech, jako například *Rychlého pochodu*.

## Vojska

Každý hráč má k dispozici 3 miniatury vojsk s odpovídajícími deskami vojsk.

Chcete-li nasadit své vojsko, musíte do něj přidělit alespoň 1 pozemní jednotku pocházející z oblasti, kam toto vojsko umístíte (v rámci **pozemní aktivity**), nebo z vašich lidských zdrojů (při akci **verbování jednotek**). Jsou-li z desky vojska odstraněny všechny jednotky, z nichž se vojsko skládá, odstraňte miniaturu daného vojska z herního plánu.

Jednotky tvořící součást vojska jsou umístěny na odpovídající desku vojska. Každé vojsko se může skládat z tolika pravidelných jednotek, žoldnéřských jednotek a jednotek spojeneckých NHŘ, kolik uznáte za vhodné. Všechny jednotky ve vojsku se přesouvají zároveň a na herním plánu jsou zastoupeny miniaturou vojska vyobrazenou na příslušné desce vojska.

K přesunu celého vojska se všemi jednotkami, které jsou jeho součástí, je zapotřebí pouze jediné **pozemní aktivity**.

Při **pozemní aktivitě** se k vojsku provádějícímu přesun mezi jednotlivými oblastmi mohou kdykoli zdarma připojit další jednotky nebo se od něj oddělit.

Jednotky (pravidelné, žoldnéřské i spojenecké) umístíte na jednotlivá pole desky vojska (pěchota, jízda, nebo dělostřelectvo) v souladu s tím, o jaký druh naverbované jednotky se jedná.

K vojsku můžete přidělit i svého generála – vůdce, který mu poskytne dodatečné bitevní kostky.

## Loď

Jednotky představující loď nasazujete při akci **verbování jednotek** jako lehké loď, těžké loď nebo galéry. Postavenou loď si berete ze své zásoby – nijak neovlivňuje vaše .

V rámci akce **verbování jednotek** smíte v každém přístavu postavit pouze 1 loď (resp. 2 loď ve velkém přístavu).

Ve fázi 4 musíte zaplatit ½ za každou loď, kterou chcete ponechat na moři. Všechny nezaopatřené loď se musejí vrátit do přátelského přístavu v dosahu svého běžného přesunu (tj. 2 námořní zóny). Všechny nezaopatřené loď na moři, které se nemohou vrátit do přátelského přístavu, musejí být vráceny do vaší zásoby.

## Lehká loď

**Uděluje zásah při:**

**Cena stavby:** 4

Lehké loď můžete nasadit přímo na herní plán jako jednotlivé loď nebo na svou desku loďstva.

Lehké loď můžete využít k obsazení pole ochrany obchodu ve vybrané námořní zóně, kde vám následně každá z nich poskytne obchodní sílu ve výši 1 ve všech centrech obchodu sousedících s danou námořní zónou. Další informace o obchodní síle obsahuje kapitola 12.5 (str. 33).



## Těžká loď

**Uděluje zásah při:** + 1 automatický zásah

**Cena stavby:** 10

Těžkou loď smíte nasadit pouze na desku loďstva jako součást svého loďstva.

Každá těžká loď účastníci se námořní bitvy automaticky udělí 1 zásah nepříteli, kdykoli její majitel hodí bitevními kostkami (jako dodatek k zásahům uděleným bitevními kostkami). Při počítání zásahů z bitevních kostek se těžké loď počítají stejně jako ostatní loď.

Ke zničení těžké lodi a jejímu odstranění v rámci ztrát je zapotřebí 2 zásahů. Poškození těžké lodi označe položením její figurky na bok. Pokud položená loď neutrpí další zásah a její loďstvo se bude na konci tahu nebo kola nacházet ve přátelském přístavu, dojde k jejímu okamžitému opravení.

Zajaté těžké loď jsou vždy považovány za poškozené.

## Galéria

**Uděluje zásah při:**

**Cena stavby:** 2

Galériu smíte nasadit pouze na desku loďstva jako součást svého loďstva.

Galéry mohou plout výlučně v námořních zónách označených \* nebo †. Jestliže se loďstvo zahrnující galéry přesune do námořní zóny, která není označena \* ani †, všechny galéry v tomto loďstvu musejí být vráceny do vaší zásoby.

## Loďstva

Každý hráč má k dispozici miniaturu loďstva s odpovídající deskou loďstva.

Chcete-li nasadit své loďstvo, musíte do něj přidělit alespoň 1 loď pocházející z námořní zóny či přístavu, kam toto loďstvo umístíte (v rámci **námořní aktivity**), nebo ze své zásoby (při akci **verbování jednotek**). Jsou-li z desky loďstva odstraněny všechny jednotky, z nichž se loďstvo skládá, odstraňte miniaturu loďstva z herního plánu.

Loď tvořící součást loďstva umístíte na svou desku loďstva – v loďstvu jich může být tolik, kolik uznáte za vhodné. Všechny loď ve loďstvu se přesouvají zároveň a na herním plánu jsou zastoupeny miniaturou loďstva, vyobrazenou na desce loďstva. Ve hře můžete mít vždy pouze 1 aktivní loďstvo.


Při **námořní aktivitě** se k loďstvu provádějícímu přesun mohou v námořní zóně či přístavu, v nichž je tento přesun zahájen a ukončen, zdarma připojit lehké loď nebo se od něj oddělit.





Loď umístíte na jednotlivá pole desky loďstva v souladu s tím, o jaký druh postavené loď se jedná.

K vojsku můžete přidělit i svého admirála – vůdce, který mu poskytne dodatečné bitevní kostky.



## Žoldnéři

Žoldnéřské jednotky pocházejí ze společné zásoby a jsou k dispozici všem hráčům. Jsou sice drahé, ale nezapočítávají se do vašich  ani do VK. Žoldnéře musíte vždy nasadit jen do svých vojsk a akci **verbování jednotek** je verbujete jako pěchotu, jízdu nebo dělostřelectvo. Při každé akci **verbování jednotek** můžete naverbovat nejvýše 3 žoldnéřské jednotky.

Cena žoldnéřské jednotky pěchoty je 4  jízdy 7  a dělostřelectva 8 . Ve fázi příjmů a výdajů musíte za každou žoldnéřskou jednotku, kterou si chcete ponechat ve službě, zaplatit 2 , nebo ji vrátit zpět do společné zásoby.







## Jednotky NHŘ, vzbouřenci a piráti


Jednotky černé barvy pocházejí ze společné zásoby a jsou automaticky považovány za pěchotu nebo lehké lodě. Představují buď vzbouřence, nebo ozbrojené síly NHŘ, které jsou ve válce s HR nebo se jako spojenecké jednotky připojí k vojsku HR.




## Vzbouřenecké jednotky

Všechny pozemní jednotky černé barvy na herním plánu (včetně jednotek NHŘ, které po svém vpádu a svedení bitvě zůstanou v dané oblasti) jsou považovány za  (viz str. 37).  vždy bojují až do posledního muže a v kroku C fáze 3 se pokusí oblehnout jakákoli  s  v oblasti, v níž se nacházejí (viz str. 9).


## Jednotky NHŘ

Tyto jednotky představují ozbrojené síly NHŘ, které se brání nebo provádějí vpád (viz str. 33). Bránič se jednotky NHŘ jsou po bitvě odstraněny, zatímco jednotky provádějící vpád zůstávají na plánu jako .

## Spojenecké jednotky

Pokud HR vyšle VDZ své spojenecké NHŘ nebo od ní VDZ přijme (viz str. 32) a udělá z ní svého aktivního spojence, přidá si tato HR mezi své dostupné  určitý počet jednotek černé barvy. Tyto jednotky se nazývají spojeneckými jednotkami a prostřednictvím akce **verbování jednotek** mohou být nasazeny do kteréhokoli vojska dotyčné HR.



## Piráti

Piráti jsou vždy umístěni do center obchodu, kde snižují  všech HR v daném centru obchodu (viz str. 33). Piráti mohou být napadeni loděmi, které se nacházejí v námořní zóně sousedící s odpovídajícím centrem obchodu. Pokud chce hráč zaútočit na piráty, musí provést **námořní aktivaci** a lodě, které se tohoto útoku zúčastní, musejí všechny pocházet z jedné námořní zóny a napadnout piráty v jediném centru obchodu.


## Generálové a admirálové v bitvě

Ve všech bitvách, jichž se zúčastní, vám tyto vůdci poskytnou dodatečné bitevní kostky (jejichž druh i počet je vždy uveden na praporci nesoucím jméno vůdce).

Každé z bojujících stran může do bitvy přidat kostky pouze 1 vůdce. Má-li hráč v bitvě více svých vůdců, musí se rozhodnout, kterého z nich použije. Pokud se na stejné straně zapojí do bitvy vojska/loďstva 2 a více hráčů, určete vůdce, který poskytne své bitevní kostky, v souladu s pravidly uvedenými v části „Boj s několika nepřáteli“ na straně 27.

Za každé 2 výsledky , které vašemu nepříteli padnou při jednom hození bitevními kostkami (ať už v pozemní, nebo námořní bitvě), udělte vašemu vůdci 1 .

## Vládcové jako velitelé

Svého vládce můžete bez zaplacení  přidělit k vojsku jako generála (ne však jako admirála). Riskujete tím ale, že bude zabit v bitvě. Pro přidělení vládce k jednomu ze svých vojsk (a taktéž i pro jeho odvolání) použijte akci **jmenování rádce/vůdce**. Vedle místa vyhrazeného generálovi pak položte žeton korunovaného generála, označující vládce na postu velitele.



## 9.5 PŘESUN

Veškeré přesuny vojenských jednotek se odehrávají ve fázi akcí s výjimkou ústupů v kroku C fáze 3, přemístění jednotek v neutrálních oblastech v kroku D4 fáze 3 a návratu lodí do přístavů v kroku A fáze 4.

Vojska, loďstva i jednotlivé jednotky se mohou přesunout prostřednictvím vojenské akce **aktivace jednotek** nebo účinkem některých karet z balíčku vojenství (např. **Rychlého pochodu** nebo **Námořního manévru**). Přesun 1 lodí vám (s určitým omezením) umožňují i akce **objevování a obchod**.


## Pozemní přesun

Aktivaci a přesun jednoho vojska nebo pravidelné jednotky lze provést **pozemní aktivací**. Vojsko/jednotka se může přesunout až o 2 pole (oblasti), vstoupí-li však do oblasti, která je nepřátelská, neutrální nebo vzdálená, musí svůj přesun ukončit.

Vstoupí-li přesouvající se jednotka do oblasti s nepřátelskými jednotkami, okamžitě dojde k bitvě.

Pozemní jednotky mohou překračovat námořní zóny se spřátelenými loděmi – podrobný popis najdete na následující straně v části „Námořní přeprava pozemních jednotek“.

## Horské hranice

**Pozemní aktivace** vám umožní přesunout až 3 jednotky přes horskou hranici do nepřátelské nebo neutrální oblasti. Za každou dodatečně utracenou  pak můžete přes horskou hranici přesunout další 3 jednotky. Přesun do spřátelených oblastí není nijak omezen.



## Právo průchodu jednotek


Své jednotky můžete vždy přesunout do oblasti s alespoň 1 provincií, která je právoplatně vlastněná nebo ovládaná spřátelenou či nepřátelskou říší.

## Terminologie akcí

Akce **aktivace jednotek** je pro zjednodušení někdy uvedena pouze jako **aktivace**. Na místech, kde tato kapitola používá pojmy **pozemní aktivace** nebo **námořní aktivace**, se vždy jedná o akci **aktivace jednotek**, provedenou v jedné z jejích variant: **pozemní aktivaci**, nebo **námořní aktivaci** (viz „Vojenské akce“, str. 16).

Při přesunu do neutrální oblasti musíte být ve válce a musíte:

- Obdržet souhlas s přesunem od protivníka, který v oblasti ovládá alespoň jednu provincii.
- Pokud se v oblasti nachází alespoň jedna provincie, která není ovládaná HR z dotyčné oblasti odstraňte 1  nebo zaplatte 3 .

Právo průchodu jednotek **nemáte** v neutrální oblasti, kde je umístěn váš .

## Reorganizace vojsk

Při **pozemní aktivaci** se k vojsku provádějícímu přesun mezi jednotlivými oblastmi mohou kdykoli zdarma připojit další jednotky nebo se od něj oddělit. Stejně tak je možné i samotné vojsko rozdělit nebo jej spojit s jiným vaším vojskem.

V oblasti se od vojska mohou oddělit pouze pravidelné jednotky pěchoty. Mezi různými vojsky lze však přesouvat i ostatní pozemní jednotky.

## Námořní přesun

Při **námořní aktivaci** máte na výběr ze dvou možností. Můžete **vyplout**, tzn. přesunout libovolný počet svých lodí z přístavů do 2 a více sousedních námořních zón, nebo provést **námořní přesun**, tzn. přesunout libovolný počet svých lodí do jediné cílové námořní zóny nebo spřáteleného přístavu v dosahu těchto lodí. Loď se může přesunout až o 2 pole (námořní zóny nebo přístavy), vpluje-li však do námořní zóny, která je nepřátelská nebo vzdálená, musí svůj přesun ukončit.

Aktivované lodě mohou vplout do nepřátelské námořní zóny jen tehdy, je-li cílem všech přesouvovaných lodí. Přesun do nepřátelské námořní zóny okamžitě vyvolá námořní bitvu.

## Obsazení polí ochrany obchodu

Lehké lodě, které ukončí svůj přesun v námořní zóně, která není nepřátelskou, mohou být použity k obsazení jakýchkoli prázdných polí ochrany obchodu v dotyčné námořní zóně.

## Reorganizace loďstev

Při **námořní aktivaci** se k loďstvu provádějícímu přesun mohou v námořní zóně nebo přístavu, v němž je tento přesun zahájen a/nebo ukončen, připojit další jednotky nebo se od něj oddělit.

V námořní zóně či přístavu se od loďstva mohou oddělit pouze lehké lodě.

## Námořní přesun v průběhu jiných akcí

V rámci akce *obchod* nebo *objevování* můžete do námořní zóny, která není nepřátelskou, přesunout 1 lehkou loď podle běžných pravidel námořního přesunu s následujícími úpravami:

- Při akci *obchod* můžete přesunoutou loď v její cílové námořní zóně vytlačit z pole ochrany obchodu protivníkovu loď, pokud jsou všechna zdejší pole ochrany obchodu obsazena.
- Při akci *objevování* musí přesouvající se loď ukončit svůj přesun v námořní zóně na vzdáleném kontinentu.

## Lodě v přístavu

Přístav je polem, kam mohou lodě vplouvat stejně jako do námořní zóny. Přístupný je ale pouze spráteným lodím a lodě kotvící v přístavu nemohou být napadeny nepřátelskými loděmi.

V přístavu se obvykle mohou nacházet nejvýše 2 lodě. Přístav velké provincie / (tj. velký přístav) je považován za 2 přístavy, pojme však až 6 lodí, pokud jsou součástí stejného loďstva.

Nacházejí-li se na konci tahu nebo kola v přístavu poškozené těžké lodě, jsou okamžitě opraveny.

Je-li to možné, lodě v přístavu, který přestane být sprátený z jakéhokoli důvodu s výjimkou obléhání, se musejí okamžitě přesunout do sousední námořní zóny, která není nepřátelská. Jinak je musíte vrátit zpět do své zásoby.

## Námořní přeprava pozemních jednotek

Lodě na moři tvoří **lodní most** překlenující námořní zóny, v nichž se tyto lodě nacházejí. Lodní most může zahrnovat libovolný počet námořních zón, řetězec na sebe navazujících lodí však nesmí být přerušen.

Každou námořní zónu lodního mostu mohou přejít až 3 pozemní jednotky za každou sprátenou loď přítomnou v této námořní zóně.

Pozemní jednotky mohou překročit libovolný počet námořních zón, pokud lodní most spojuje oblasti jejich nalodění a vylodění.

Hráč může využít lodě patřící jeho spojenecským HR, avšak pouze v případě, že se v žádné z námořních zón překračovaných jeho pozemními jednotkami nenacházejí nepřátelské lodě.

Pozemní jednotky se mohou vylodit v nepřátelských oblastech, což může vyvolat okamžitou pozemní bitvu. Chcete-li uskutečnit námořní přepravu s využitím spojenecských lodí a vylodit se v nepřátelské oblasti, musejí být tito spojenci ve válce s jedním z vašich nepřátel v cílové nepřátelské oblasti.

## ... spojená s pozemním přesunem

Uskutečíte-li námořní přepravu při přesunu pozemních jednotek (jako součást *pozemní aktivace*, ústupu nebo účinku akční karty), v průběhu přesunu pokládejte oblasti na obou stranách lodního mostu za sousedící. Přesun s námořní přepravou je vždy ukončen v oblasti vylodění vašich jednotek.

## ... spojená s námořním přesunem

V průběhu *námořní aktivace*, po provedení námořního přesunu (a vyhodnocení všech případných námořních bitev), můžete po vzniklém lodním mostě, jehož součástí jsou jakékoli právě přesunuté lodě, přepravit jedno své vojsko/jednotku. To znamená, že přepravované vojsko/jednotka se musí nacházet v oblasti sousedící s lodním mostem.

## Přesun na vzdálených kontinentech

Na vzdálených kontinentech se pozemní jednotky přesouvají mezi oblastmi po bílých spojovacích trasách, které oblasti na herním plánu propojují.

Pozemní přesun je na vzdálených kontinentech povolen pouze ve sprátených oblastech, oblastech s nepřátelskou provincií a v nezabraných územích s vašim nebo nepřátelským . Přesouvat se do neutrálních oblastí vzdálených kontinentů není dovoleno.

Pokud se vojsko, loďstvo nebo vojenská jednotka přesunou do kterékoli oblasti nebo námořní zóny vzdáleného kontinentu, jejich přesun tím okamžitě končí bez ohledu na to, zda byl zahájen na vzdáleném kontinentu nebo mimo něj.

Nemáte-li v sousedství námořní zóny vzdáleného kontinentu umístěn svůj , nebo a přejete si do této námořní zóny vstoupit, musíte provést akci *objevování*.

## Doplutí na vzdálený kontinent a jeho opuštění

Loďstva a lodě mohou na vzdálené kontinenty doplnout, opustit je a přesouvat se mezi nimi přes námořní zóny označené stejnými písmeny.

Při přesunu lodí mezi mapami DÁLNEHO VÝCHODU a AMERIKY musíte utratit 1 dodatečnou libovolného druhu.

Některé oblasti na vzdálených kontinentech jsou propojeny s oblastmi hlavní mapy, jak naznačují názvy u spojnic směřujících do těchto oblastí.

## 9.6 POSTUP BITVY

Níže uvedené kroky proveďte ve stanoveném pořadí v každém kole bitvy (pozemní i námořní).

Útočníkem je vždy strana aktivního hráče, nebo v případě VV mimo rámec tahu strana říše, která vyhlásila válku.

### 1. Příprava na bitvu (pouze v 1. kole bitvy)

Je-li to potřeba, určete hlavního obránce. Jmenujte generály a vyhodnoťte účinky myšlenek z oblasti vojenství.

### 2. Zahrání bitevních akcí

Nejprve útočník, poté obránce.

### 3. Hod bitevními kostkami

Obě strany současně.

### 4. Přidělení ztrát

### 5. Zranění vůdci a zajaté lodě

### 6. Ústup (nebo další boj)

Jako první se rozhodne útočník, poté obránce. Pokračuje-li bitva dále, vraťte se zpět ke kroku 2.

### 7. Vyhlášení vítěze

Za bitvu vyhranou ve fázi akcí může aktivní hráč získat 1 X, avšak pouze jednou za tah.

Rozhodnou-li se obě strany pokračovat v boji, celý postup zopakujte (krok 1 však vynechte).

Pokud jeden z hráčů ustoupí, utrpí dodatečnou ztrátu 1 jednotky/lodě.

Jsou-li NHŘ na konci kteréhokoli kola bitvy slabší (tj. mají méně jednotek) než jejich protivník a nebrání oblast se svým hlavním městem, svou poslední zbývající oblast nebo námořní zónu sousedící s oblastí s jejich hlavním městem, ustoupí (viz str. 86).

Není-li uvedeno jinak, účinky *bitevní akce* platí po celou dobu trvání bitvy.



**Příklad bitvy č. 1:** Budeme-li pokračovat v příkladu vyhlášení války ze str. 16, «Kastilie» nevyužije žádné bitevní akce, ale její generál (Francisco) jí k základním 3 (bílým) kostkám pěchoty poskytne 2 (oranžové) kostky jízdy. Výsledek hodu 2, 2, 2 a neúspěch znamená 2 zásahy udělené jejími jednotkami pěchoty a 1 zásah jednotkou jízdy. Obránce hodí 3 kostkami pěchoty a výsledek hodu 2, 2, 2 a neúspěch značí 1 zásah, protože NHŘ si nikdy nemohou započítat dodatečný symbol pěchoty.

«Kastilie» musí odstranit 1 jednotku jako ztrátu a vybere si jednotku pěchoty, kterou vrátí na pole vyčerpaných na své hráčské desce. Oba obránce jsou poté odstraněni z herního plánu a «Kastilie» jako aktivní hráč získá 1 X za vítězství v bitvě.

V jednom ze svých pozdějších tahů může «Kastilie» zaplatit 2 X a oblehnout provincie Granadu a Gibraltar. Pověšněte si ale, že k obléhání Gibraltarů bude v sousední námořní zóně potřebovat loď.

## 9.7 POZEMNÍ BITVY

Nastane-li kdykoli během fáze akcí nebo fáze míru a vzbouřenci kterákoli z níže uvedených situací, okamžitě je vyvolána pozemní bitva:

- Ve stejné oblasti se ocitnou jednotky, které jsou vůči sobě nepřátelské (vzbouřenci jsou nepřáteli všech HŘ).
- Jednotky se přesunou do oblasti s alespoň jednou provincií nepřátelské NHR nebo jsou do této oblasti naverbovány (viz str. 36).\*
- Jednotky HŘ se nacházejí v oblasti, kde se po VV stane alespoň jedna provincie NHR vůči této HŘ nepřátelskou (viz str. 36).\*

\* K vyvolání bitvy s NHR nedojde, pokud se jednotky, které jsou vůči této NHR nepřátelské, nacházejí v dané oblasti už před právě probíhajícím tahem.

Je-li ve stejném tahu vyvoláno několik bitev (např. po VV, v průběhu *verbování* nebo účinkem karty *Znamení zásobování*), rozhoduje o pořadí jejich vyhodnocení aktivní hráč.

### 1. Příprava na bitvu

Na začátku bitvy má útočník poslední šanci provést vedlejší akci *jmenování rádce/vůdce* a přiřadit ke svému vojsku generála. Obránce pak může udělat totéž jako *reakci*, pokud brání některou z oblastí své říše. Každá bojující strana může v bitvě využít pouze 1 generála. Pokud je obránců více, musí být určen hlavní obránce (viz „Boj s několika nepřáteli“ na konci této kapitoly).

Akci *jmenování rádce/vůdce* můžete v jedné bitvě provést pouze jednou.

V tomto kroku vyhodnoťte všechny myšlenky z oblasti vojenství s účinkem na začátku bitvy (např. „*Vojenský výcvik*“ nebo „*Šlechtická jízda*“).

### 2. Zahrání bitevních akcí (👤)

Útočník musí jako první zahrát všechny *bitevní akce*, které si přeje v tomto kole bitvy použít. Až poté je může zahrát i obránce.

### 3. Hod bitevními kostkami

Každá z bojujících stran hodí 3 základními kostkami pěchoty (bílé barvy), k nimž přidá všechny bitevní kostky poskytnuté svými generály, jejichž symboly se nacházejí na praporečích nesoucích jména těchto vůdců.

Dále přidejte všechny kostky ze zahraničích *bitevních akcí* (například z *Lepší taktiky* nebo *Příkladného vedení*).

Obě bojující strany hodí svými bitevními kostkami současně. Počet zásahů je určen druhem a počtem jednotek odpovídajících symbolům na vržených kostkách. Pěchota uděluje zásah při výsledku 🎲 nebo 🎲, jízda zasahuje při 🎲 a dělostřelectvo při 🎲. Symboly na kostkách přiřazují se k jednotkám bez ohledu na barvu kostek.

Dodatečný symbol pěchoty 🎲 je považován za další výsledek se stejným symbolem pouze s myšlenkami „*Tercie/janičáři*“ a „*Radová pěchota*“.



Kostka pěchoty



Kostka jízdy



Kostka dělostřelectva

### 4. Přidělení ztrát

Svému nepříteli způsobíte ztráty, jejichž výše je shodná s počtem symbolů na vržených kostkách, které odpovídají vašim jednotkám v této bitvě. Každá jednotka může ale v rámci jednoho hodu bitevními kostkami udělit pouze 1 zásah.

Disponuje-li hráč, který utrpěl ztráty v bitvě, kombinací žoldnéřských, pravidelných a/nebo spojeneckých jednotek, musí utrpěné ztráty postupně (tj. jednu po druhé) a v uvedeném posloupnosti přidělit svým jednotkám ve všech těchto skupinách. Obsahuje-li některá ze zmíněných skupin jednotky několika druhů (pěchota, jízda, dělostřelectvo), odstraněný druh jednotky si vybere přidělující hráč.

Ostraněné pravidelné jednotky jsou umístěny na hráčskou desku na pole vyčerpáných 🎲, žoldnéřské a spojenecké jednotky se vrací do společné zásoby.

### 5. Zranění generálů

Za každé dva symboly 🎲, které hráči padnou na bitevních kostkách, uděl nepřátelskému generálovi účastníčím se bitvy 1 🎲, nicméně pouze za podmínky, že nepřítel utrpěl alespoň 1 ztrátu. Generál se 2 🎲 zemře. Je-li mrtvý generál vládcem říše, postupujte podle části „*Vládcova smrt – interregnum*“ (str. 20).

### 6. Ústup

Jestliže po hodu bitevními kostkami a odstranění ztrát zbude každé z bojujících stran alespoň 1 jednotka, bitva může pokračovat dalším kolem. Než se tak ale stane, obě strany mají možnost ustoupit. Jako první je na řadě útočník, po něm obránce. Pokud se obě strany rozhodnou pokračovat v boji, zopakujte celý postup bitvy počínaje krokem 2.

Rozhodne-li se hráč ustoupit z bitvy, utrpí dodatečnou ztrátu 1 jednotky.

Všechny ustupující jednotky, které se v tomto tahu přesunuly do oblasti bitvy, musejí ustoupit zpět do oblastí, z nichž zaútočily. Jednotky, které zaútočily za využití námořní přepravy, musejí ustoupit zpět přes moře do oblastí, v níž se nalodily.

Jednotky, které se v oblasti bitvy nacházely už před bitvou, mohou ustoupit do libovolné sousední oblasti (při dodržení pravidel povolení průchodu jednotek a námořní přepravy), kde jejich ústup nevyvolá žádnou bitvu. Všechny jednotky stejné HŘ musejí ustoupit do jedné oblasti. Pokud neexistuje vhodná oblast k ústupu, jednotky ustoupit nesmějí.

### 7. Vyhlášení vítěze

Vítězství v bitvě připadne straně, které po vyhodnocení všech ztrát a ústupu zbývá v oblasti bitvy alespoň 1 jednotka. Než ustanou-li v oblasti bitvy žádné jednotky, bitva nemá vítěze.

Je-li vítězem pozemní bitvy aktivní hráč, získá 1 🎲. To však platí pouze v případě bitev ve fázi akcí, na bitvy proti 🎲 ve fázi míru a vzbouřenců se toto pravidlo nevztahuje. Dojde-li v průběhu jednoho tahu k vyvolání několika bitev (pozemních či námořních), aktivní hráč může stále získat nejvýše 1 🎲.

### Boj s několika nepřáteli

Je-li bitva vyvolána v oblasti, kde několik říší čelí společnému nepříteli, jejich jednotky bojují po dobu trvání bitvy jako jediné vojsko bez ohledu na to, zda jsou spojenci nebo ne. Tím pádem také házejí pouze 1 sadou bitevních kostek.

Jednotky NHR bránící svou vlastní oblast nejsou přidány na desku vojska HŘ bojujícího na straně této NHR a po konci bitvy jsou jako obvykle odstraněny z herního plánu.

Brání-li se společně alespoň 2 HŘ, HŘ s největším počtem jednotek se stane **hlavním obráncem**. Pokud dojde ke shodě, hlavního obránce určí ten z obránců, který jako poslední odehrál svůj tah.

Využití svého generála v bitvě, zahrát *bitevní akce* a hodit bitevními kostkami může pouze aktivní hráč a hlavní obránce.

Ústupy jsou vyhodnoceny pro každou HŘ zvlášť, i když bojují na stejné straně.

### Přidělení ztrát několika frakcím

Bojuje-li v bitvě na stejné straně několik frakcí, ztráty jim přiděluje postupně (tj. jednu po druhé) v pořadí od největší po nejmenší (podle počtu jednotek zapojených do bitvy). V případě rovnosti rozhoduje o přidělení ztrát aktivní hráč.

**Příklad bitvy č. 2:** Po zahrání *Vojenských reforem* v předchozím tahu se nyní «*Francie*» rozhodne aktivovat jedno ze svých vojsk a přesunout jej do sousední oblasti, kde se nacházejí vojska jejich nepřátel: «*Anglie*» a «*Kastilie*». Navíc *jmenuje* svého generála s 2 bonusovými kostkami jízdy, kterého přidělí ke svému vojsku.

Hlavním obráncem se stává «*Anglie*», která má 6 jednotek («*Kastilie*» disponuje 4 jednotkami), a velení se ujímá její generál s 2 bonusovými kostkami pěchoty. «*Kastilská*» myšlenka z oblasti vojenství „*Tercie/janičáři*“ tedy nemá žádný účinek, zatímco «*anglická*» myšlenka „*Vojenský výcvik*“ ano a «*Anglie*» vzápětí rozhodne, že «*Francie*» musí odstranit 1 ze svých kostek jízdy poskytnutých jejím generálem.


«*Francie*», která má myšlenku „*Šlechtická jízda*“ a ve svém vojsku 3 jednotky jízdy, hodí na konci přípravy na bitvu 3 kostkami jízdy a za každý ze 2 symbolů 🎲 udělí 1 ztrátu. To znamená, že jak «*Anglie*», tak «*Kastilie*» musí odstranit po 1 jednotce.


V kroku zahraničích bitevních akcí hraje «*Francie*» jako první a využije bitevní akci *Novátorská taktika* ze své karty *Vojenské reformy*, za niž zaplatí 1 🎲 a odhodí 1 🎲 sloužící ke spuštění akcí, které tato karta nabízí. Do své zásoby bitevních kostek pro tuto bitvu si pak přidá 2 kostky jízdy a 2 kostky dělostřelectva.

«*Francie*» proto bude házet v každém kole této bitvy 3 základními kostkami pěchoty doplněnými o 3 kostky jízdy a 2 kostky dělostřelectva.

## 9.8 OBLÉHÁNÍ A OBSAZENÍ















Chcete-li zahájit obléhání, musíte provést **pozemní aktivaci**. Obléhání je také podmínkou pro obsazení nepřátelských provincií.

Po zaplacení 1 , která je cenou této akce, proveďte v uvedeném pořadí následující kroky:


1. Vyberte si oblast s alespoň 1 nepřítelem ovládanou provincií, v níž se nenacházejí žádné nepřátelské jednotky a kde máte alespoň 1 pozemní jednotku.
2. Určete jednotky, které chcete použít pro obléhání. První jednotka je zdarma, za každou následující jednotku musíte zaplatit 1 . Poté spočítejte celkovou obléhací sílu svých jednotek.
3. Celkový součet daňových hodnot nepřátelských provincií, které budete obléhat, musí být stejný nebo nižší než vaše obléhací síla.

Chcete-li oblehnout ostrovní provincii (modrý přístav), musíte mít alespoň 1 loď v jedné z námořních zón, k níž tento přístav přiléhá.




4. Má-li některý z vlastníků obléhaných provincií myšlenku „Defenzivní smýšlení“, vyhodnoťte její účinky.
5. Při obléhání:

- **Provincie obsazené vzbouřenci:** Jednoduše odstraňte vzbouřenecké město (). Z obléhané provincie odstraňte i případné .
- **Provincie NHR:** Na obléhanou provincii umístíte žeton obsazení. Na něj pak položte své  odpovídající velikosti stranou s  nahoru.
- **Provincie nepřátelské HR:** Na  nebo  této HR umístíte své  stranou s  nahoru. Dotyčný hráč musí jednou ze svých  zakrýt odpovídající pole na stupnici měst nebo stupnici vazalů na své hráčské desce, čímž označí, že mu tato provincie neposkytuje žádný příjem z daní.
- **Provincie obsazené nepřítelem,** jejíž právoplatný vlastník je vůči vám neutrální nebo spřátelený (včetně vás samotných): Jednoduše vraťte uchvatitelovo  na jeho stupnici měst.
- Provincie obsazené vzbouřenci/nepřítelem, jejíž právoplatný vlastník je zároveň vašim nepřítelem: Uchvatitelovo / nahradte svým  (stranou s  nahoru).

6. Loď v přístavu obléhané provincie musejí být přesunuty do sousední námořní zóny. Je-li tato námořní zóna nepřátelská, okamžitě v ní dojde k námořní bitvě.

7. Hráči, kteří znovu ovládnou své provincie, jež byly dosud obsazené, mohou odstranit stejný počet  z odpovídajících polí na své stupnici měst nebo stupnici vazalů.

### Obsazené provincie

Provincie, které jste po obléhání získali od říše, s níž jste ve válce, se nazývají obsazenými provinciemi. K označení provincií NHR, jež jsou aktuálně obsazené HR, vám slouží žeton obsazení. Vzhledem k tomu, že po obsazení provincie HR zůstává  nebo  jeho právoplatného vlastníka pod uchvatitelovým , není v takovém případě žeton obsazení potřeba.

Obsazená provincie má dva vlastníky: jednoho *de iure* („právoplatného vlastníka“) a jednoho *de*



*facto* („uchvatitele“, který ji ovládá), a proto je považována za provincii se sporným vlastnictvím. Ve smyslu herních mechanik a pravidel to znamená, že takové provincie nejsou zahrnuty do definice „vlastní“ ani „říše“. Při určení vlastnictví provincie (a tedy i její příslušnosti k dané říši) je nutné, aby byla tato provincie právoplatně vlastněna i ovládnuta stejnou říší.

## 9.9 NÁMOŘNÍ BITVY

Kdykoli nastane v průběhu fáze akcí nebo fáze míru a vzbouřenců kterákoli z následujících situací, dojde k vyvolání námořní bitvy:

- Ve stejné námořní zóně se ocitnou lodě, které jsou vůči sobě nepřátelské.
- HR si přeje bojovat s piráty v centru obchodu sousedícím s námořní zónou, v níž její aktivované lodě ukončily svůj přesun provedený v rámci **námořní aktivace**.
- Loď se přesune do námořní zóny, k níž přiléhá alespoň jeden přístav nepřátelské NHR (viz str. 36).\*
- Loď HR se nacházejí v námořní zóně s přilehlými přístavy NHR, z nichž alespoň jedna se po VV stane nepřítelem této HR (viz str. 36).\*

\* K vyvolání bitvy s NHR nedojde, pokud se loď, které jsou vůči této NHR nepřátelské, nacházejí v dané námořní zóně už před právě probíhajícím tahem.

Je-li po VV současně vyvoláno několik námořních bitev, rozhoduje o pořadí jejich vyhodnocení aktivní hráč.

Lodě mohou být použity pro námořní přepravu pozemních jednotek až po vyhodnocení námořních bitev.

Zúčastní-li se námořní bitvy loď umístěná na polích ochrany obchodu, musejí tato pole opustit.


### 1. Příprava na bitvu

Na začátku námořní bitvy nemohou obránci jmenovat admirály. Jinak je postup stejný jako při pozemní bitvě.

### 2. Zahrání bitevních akcí ()

Postup je stejný jako při pozemní bitvě.

### 3. Hod námořními bitevními kostkami

Postup při hodu bitevními kostkami je v námořní bitvě podobný jako při pozemní bitvě. Namísto kostek pěchoty však hodíte 3 základními kostkami dělostřelectva (modré barvy) a každá loď udělí zásah nepříteli, dokážete-li k ní přiřadit kostku s výsledkem .



Každá těžká loď navíc udělí nepříteli 1 automatický zásah.


### 4. Přidělení ztrát

Hráči, kteří utrpěli ztráty, si vyberou, které své lodě odstraní z bitvy a vrátí je zpět do své zásoby.

Ke zničení těžké lodi a jejímu odstranění v rámci ztrát je zapotřebí 2 zásahů. Poškození těžké lodi označte položením její figurky na bok. Nacházeli-li se poškozená těžká loď na konci tahu nebo kola ve spřáteleném přístavu, je okamžitě opravena.


## 5A. Zranění admirálové

Za každé dva symboly , které hráči padnou na bitevních kostkách, udělí nepřátelskému admirálovi účastnícímu se bitvy 1 , nicméně pouze za podmínky, že nepřítel utrpěl alespoň 1 ztrátu.

Admirál se 2  zemře.

## 5B. Zajaté nepřátelské lodě

Po přidělení všech ztrát a zranění můžete zajmout nepřátelské lodě, **pokud** vám zbyla alespoň 1 loď a **zároveň** jste zničili všechny nepřátelské lodě, které se zúčastnily námořní bitvy.

Za každý symbol , který vám padl v posledním kole bitvy, změníte 1 ztrátu nepřítele utrpěnou v tomto kole bitvy na zajatou loď.

O tom, které z jeho lodí jsou zajaty a které jsou potopeny, rozhoduje váš nepřítel. Všechny své lodě pak vrátí do své zásoby, zatímco vy si ze své zásoby vezmete až tolik lodí, kolik jste zajali, a umístíte je do námořní zóny, v níž došlo k bitvě, nebo na příslušné pole na své desce loďstva (za předpokladu, že se vaše loďstvo nachází v této námořní zóně nebo do ní může být nasazeno).

## 6. Ústup



Ústup z námořních bitev se dosti podobá ústupu z pozemních bitev s výjimkou toho, že lodě musejí ustupovat do sousedních námořních zón nebo přístavů.

Lodě mohou ustupovat pouze do sousední námořní zóny, která není nepřátelská, nebo do sousedního spřáteleného přístavu. Jinak ustupovat nesmějí. Všechny ustupující lodě patří stejné říši musejí ustoupit do jedné námořní zóny nebo do jednoho spřáteleného přístavu.

Hráč, který ustoupí z bitvy, utrpí dodatečnou ztrátu 1 loď dle svého výběru.

## 7. Vyhlášení vítěze

Vítězství v námořní bitvě případně straně, které po vyhodnocení všech ztrát a ústupů zbyvá v námořní zóně alespoň 1 loď. Nezústanou-li v námořní zóně žádné lodě, námořní bitva nemá vítěze.

Je-li vítězem námořní bitvy aktivní hráč, získá 1 . Dojde-li v průběhu jednoho tahu k vyvolání několika bitev (pozemních či námořních), aktivní hráč může stále získat nejvýše 1 .

## Boj s několika nepřáteli

Postup je stejný jako při pozemní bitvě.

## 10. UZAVŘENÍ MÍRU

K uzavření míru může dojít pouze v kroku D fáze míru a vzbouřenců.

Hráči vyhodnocují uzavření míru postupně s každým ze svých nepřátel, přičemž HŘ s aktivními spojenci obvykle uzavírá mír také jménem svých aktivních spojenců.

Vazalové jsou pro potřeby uzavření míru považováni za součást jim vládnoucí říše.

### 10.1 POSTUP UZAVŘENÍ MÍRU

V kroku D fáze 3 (Mír a vzbouřenci) vyhodnotte všechny probíhající války podle níže uvedeného postupu. Jako průvodce vám při tom může posloužit přehled *Uzavření míru* uvedený na zvláštním listu.

#### 1. Automatický spravedlivý mír

Splňují-li některé probíhající války podmínky automatického spravedlivého míru, jsou okamžitě ukončeny. V návaznosti na to přidejte/odstraňte příslušné žetony příměří/války (viz kapitola 10.4).

Při ověřování splnění podmínek automatického spravedlivého míru pokládejte nepřítelovy aktivní spojence za součást říše tohoto nepřítele. S aktivním spojencem nelze takový druh míru uzavřít separátně. Uzavřete-li však *Spravedlivý mír* s HŘ, která má aktivní spojence, máte uzavřený mír i se všemi aktivními spojenci této HŘ.

#### 2. Naprosté vítězství

Splňuje-li v tuto chvíli některý z hráčů v jakékoli ze svých válek podmínky naprostého vítězství, vyhodnotte tyto války postupně v pořadí hráčů (po vyhodnocení všech naprostých vítězství jednoho hráče následuje další hráč v pořadí atd.).

Při určení toho, zda hráč ve své válce proti jakékoli říši splňuje podmínky naprostého vítězství, i při stanovení podmínek míru po dosažení naprostého vítězství jsou aktivní spojenci nepřítele dotyčné HŘ posuzováni odděleně od tohoto nepřítele.

Vyhodnoceny musejí být všechny války, v nichž bylo dosaženo naprostého vítězství. Vítěz si musí vynutit podmínky míru dle své volby, pokud s poraženým neuzavře *Vyjednaný mír*. Po uzavření míru s aktivním spojencem jiné HŘ odstraňte z této NHŘ náležící dotyčné HŘ.

V návaznosti na to přidejte/odstraňte příslušné žetony příměří/války (viz kapitola 10.4).

#### 3. Zbývající války

Počínaje začínajícím hráčem a pak dále v pořadí po směru hodinových ručiček vyhodnotí každý hráč všechny své zbývající války (nebo se rozhodne je nevyhodnotit). Hráč musí vyhodnotit všechny války, které si přeje ukončit, a může tak učinit i libovolném pořadí. Až poté může vyhodnotit všechny své války další hráč v pořadí.

V tomto kroku uzavření míru uzavírají HŘ mír také jménem svých aktivních spojenců (viz kapitola 10.3). Jinak je mír uzavírán postupně s každou nepřátelskou říší zvlášť.

Jestliže hráč splnil podmínky dílčího vítězství, může si vybrat, zda si podmínky míru vynutí, nebo bude vyjednávat (v případě nepřátel z řad lidských hráčů).

Ve válce, v níž se žádná z válčících stran nestala vítězem, přijme nepřátelská NHŘ *Spravedlivý mír* (a stejně možná učiní i AP). S nepřítelem, který je lidským hráčem, si však podmínky míru musíte vyjednat.

V návaznosti na to přidejte/odstraňte příslušné žetony příměří/války (viz kapitola 10.4).

#### 4. Následky války

Po uzavření míru musejí všechny HŘ, které nyní nejsou ve válce, okamžitě:

- **Přemístit své jednotky z neutrálních oblastí** do nejbližší spřátelené oblasti (každou oblast nebo námořní zónu počítejte jako 1 pole). Leží-li několik spřátelených oblastí ve stejné vzdálenosti, hráč si může vybrat, do které z nich své jednotky přemístí. Toto přemístění je zdarma, tj. nestojí žádné .

- **Všechny své otočit zpět na stranu s a všechny spojenecké jednotky ve svých vojácích a lidských zdrojích vrátit do společné zásoby.**

## 10.2 VÍTĚZSTVÍ A PORÁŽKA

Splňujete-li podmínky pro dosažení dílčího či naprostého vítězství v dané válce (v souladu s níže připojenou tabulkou) nebo pokud váš nepřítel kapituluje, jste považováni za vítěze této války.

**Poznámka:** Počet nasazených pozemních jednotek NHŘ je vždy považován za nulový.

Hráč se může stát vítězem i ve válce, po jejímž ukončení si dokáže vynutit jen opravdu nevýhodné podmínky míru (zejména pokud jeho nepřítel dosáhl větších územních zisků). V takovém případě by vítěz měl (pokud poražený nekapituluje) zvážit pokračování ve válce nebo se pokusit se svým nepřítelem uzavřít *Vyjednaný mír*.

#### Vítězem není žádná z válčících stran

Některé války skončí automatickým spravedlivým mírem nebo nerozhodným výsledkem, a proto nemají vítěze ani poraženého.

Automatický spravedlivý mír má pevně stanovené podmínky míru. V případě nerozhodného výsledku si však preferované podmínky míru nedokáže vynutit žádná z válčících stran s výjimkou situace, kdy se jeden z hráčů rozhodne kapitulovat.

Nabídnete-li NHŘ *Spravedlivý mír*, vždy jej přijme. Nabídnutý *Spravedlivý mír* přijme v případě nerozhodného výsledku i AP, pokud jeho nepřítel obsadil provincie, jejichž daňová hodnota převyšuje daňovou hodnotu provincií, které obsadil AP tomuto nepříteli.

### Podmínky vítězství/míru

Způsob ukončení války	Podmínky pro ukončení války	Povolené podmínky míru	Separátní mír s aktivními spojenci?
<b>Automatický spravedlivý mír</b>	Žádná z válčících stran nemá aktuálně obsazené nepřítelovy provincie (včetně provincií nepřítelových vazalů a aktivních spojenců).	<i>Spravedlivý mír</i>	Ne
<b>Naprosté vítězství</b>	HŘ obsadila všechny provincie vlastněné <i>de iure</i> jedním nepřítelem, přičemž tomuto nepříteli zároveň nezůstávají žádné nasazené pozemní jednotky. Při vyhodnocení naprostého vítězství jsou všichni aktivní spojenci nepřítele dotyčné HŘ posuzováni odděleně od tohoto nepřítele.	Povoleny jsou všechny podmínky míru (pokud jsou zároveň splněny všechny dodatečné požadavky jednotlivých podmínek)	Ano
<b>Dílčí vítězství</b>	<b>Nepřítel-lidský hráč:</b> Nasazené pozemní jednotky HŘ mají nad nasazenými pozemními jednotkami jejího nepřítele početní převahu v poměru 2:1*, nebo tento nepřítel kapituluje. <b>Nepřítel-NHŘ/AP:</b> Nasazené pozemní jednotky HŘ mají početní převahu nad celkovým počtem všech  v oblastech, v nichž ovládají alespoň jednu provincii, a všech nasazených pozemních jednotek nepřítele.* * Jednotky umístěné na vzdálených kontinentech, kde druhá říše nemá žádná , se do těchto výpočtů nezahrnují.	Povoleny jsou všechny podmínky míru s výjimkou <i>Úplné anexe</i> (pokud jsou zároveň splněny všechny dodatečné požadavky jednotlivých podmínek)	Ne (s výjimkou vynucení podmínky míru <i>Zajištění požadovaného nástupnictví</i> )
<b>Nerozhodný výsledek</b>	Nejsou splněny žádné z výše uvedených podmínek.	<i>Spravedlivý mír</i> , <i>Vyjednaný mír</i> (s lidským nepřítelem)	Ne

## Kapitulace

Hráč může dobrovolně kapitulovat i v případě, že jeho nepřítel nespĺňuje podmínky pro dosažení naprostého či dílčího vítězství, a jako vítěze dané války uznat tohoto nepřítele.

Kapitulací okamžitě ztrácíte (2), zatímco váš nepřítel získá (2).

Pokud kapitulujete, váš nepřítel si může vynutit podmínky míru, jako by dosáhl dílčího vítězství. Zároveň však musí v tomto kole ukončit válku, kterou spolu vedete, a to vynucením jedné z povolených podmínek míru nebo uzavřením *Vyjednaného míru* s vaší říší.

## Vynucení podmínek míru

Stanete-li se vítězem války, znamená to, že si můžete vynutit podmínky míru povolené pro příslušný způsob ukončení války.

## 10.3 MÍR A SPOJENCI

Zvítězíte-li ve válce nad spojenectvím dvou HŘ, způsob ukončení války i podmínky míru jsou vyhodnoceny zvlášť pro každou z těchto nepřátelských HŘ.

HŘ s aktivními spojenci musí uzavřít mír také jménem svých aktivních spojenců, jejichž (4) byly otočeny na stranu s (4).

## Uzavření míru s aktivními spojenci (4)

### Automatický spravedlivý mír

Při ověření splnění podmínek automatického spravedlivého míru pokládejte aktivní spojence za součást jejich spojenecké HŘ. Jsou-li tyto podmínky splněny, s dotyčnou HŘ i se všemi jejími aktivními spojenci uzavřete *Spravedlivý mír*.

### Naprosté vítězství

Při ověření splnění podmínek naprostého vítězství dosaženého nad aktivními spojenci i při následném stanovení podmínek míru přistupujte k těmto říším, jako by se jednalo o jakoukoli jinou NHŘ. Po uzavření míru s aktivním spojencem musí jeho spojenecká HŘ odstranit tolik svých spojeneckých jednotek, kolik odpovídá 1/2 předválečné síly této NHŘ. Její (4) je poté odstraněn z herního plánu.

### Dílčí vítězství

Pokud nad nepřátelskou HŘ nedosáhnete dílčího vítězství, nedosáhnete jej ani nad jejími aktivními spojenci. Dílčí vítězství dosažené nad nepřátelskou HŘ se naopak vztahuje i na všechny její aktivní spojence.

Vynucené podmínky míru i uzavřený *Vyjednaný mír* platí v takovém případě současně pro HŘ i její aktivní spojence. Pro všechny říše, jichž se týká uzavření míru (tj. HŘ i její aktivní spojence), lze však stanovit pouze jedinou podmínku míru. Podrobný popis podmínek míru je uveden v rámečku vpravo.

### Podmínky míru

Postup při *Spravedlivém míru* je zcela stejný jako za obvyklých okolností. *Úplná anexe* je však možná pouze při splnění podmínek naprostého vítězství, které se vyhodnocují pro každého aktivního spojence zvlášť.

*Ponížením* získáte (V) pouze za provincie vrácené přímo nepřátelské HŘ. Všechny provincie právoplatně vlastněné jejími aktivními spojenci musí být vráceny bez zisku (V).

Při uplatnění podmínky míru *Zachování současného stavu* považujte provincie, jež jsou právoplatně vlastněny aktivními spojenci vašich nepřátel, ve většině ohledů za jakékoli jiné vámi obsazené provincie. Můžete si je ponechat jako obvykle (s výjimkou hlavních měst), nebo je vrátit výměnou za dukáty. Není však možné osvobodit provincie aktivních spojenců vašeho nepřítele za účelem zisku (V).

V případě podmínek míru *Vazalský slib* a *Nucená náboženská konverze* uplatněte na dotyčné říše pouze ty účinky, jejichž dodatečné požadavky dokáže vítěz beze zbytku splnit. U ostatních říší postupujte, jako by spolu obě strany uzavřely *Spravedlivý mír* (bez ztráty (V)), přičemž obsazené provincie jsou vráceny jejich právoplatným vlastníkům.

Podmínku míru *Zajištění požadovaného nástupnictví* si lze vynutit na NHŘ separátně bez ohledu na její stav aktivního spojence.

## PODMÍNKY MÍRU

Při uzavírání míru lze pro danou válku/nepřítele stanovit pouze 1 podmínku míru. Všechny získané (4) je možno umístit i do „plných“ oblastí (ostatní v nich přítomné (4) odstraňte dle potřeby).

Požadavky, jejichž splnění je nutné pro stanovení jednotlivých podmínek míru, jsou uvedeny červeným písmem a předznamenány odrážkou.

### Spravedlivý mír

- **Vynucení podmíněno naprostým vítězstvím**

Uzavření *Spravedlivého míru* je návratem do stavu před válkou bez povinnosti jakékoli kompenzace. Všechny zúčastněné HŘ ztratí po (1).

Všechny obsazené provincie musí být vráceny jejich právoplatným vlastníkům.

### Zachování současného stavu

- **Vynucení podmíněno dílčím nebo naprostým vítězstvím**

Obsazená hlavní města musí být vrácena jejich právoplatným vlastníkům, kteří uchvatiteli musí zaplatit výkupné ve výši 10 (4).

Každá strana si automaticky ponechá všechny ostatní obsazené provincie. Na těchto provinciích hráči nechají pouze svá (4), zatímco všechna ostatní (4) / (4) vrátí na hráčské desky příslušných HŘ.

Vítěz (a nikdo jiný) může namísto toho:

- Vyměnit jakékoli jím obsazené provincie za jakékoli provincie obsazené poraženým, a to ve stejné daňové hodnotě.
- Vrátit libovolně jím obsazené provincie a požadovat na poraženém (4) v počtu rovném trojnásobku součtu daňových hodnot vrácených provincií.
- Osvobodit (viz str. 37) jakékoli jím obsazené provincie, které nejsou domácími provinciemi poraženého, a získat (V) ve výši součtu jejich daňových hodnot. Vítěz může navíc uzavřít spojenectví s 1 osvozenou NHŘ a do oblastí této NHŘ umístit 2 (4).

Vítěz může libovolně kombinovat všechny výše uvedené možnosti.

## 10.4 PŘÍMĚŘÍ

Po vynucení podmínek míru nebo uzavření *Vyjednaného míru* je mezi oběma stranami vyhlášeno příměří, které trvá až do fáze 3 následujícího kola.

Ve všech říších, s nimiž nyní máte uzavřené příměří, otočte své žetony války na stranu příměří. Na aktivní spojence svých bývalých nepřátel ani na vazalské říše žetony příměří neumísťujte. Odstraňte žetony války/příměří z říší, které složily vazalský slib.

Říši, s níž máte uzavřené příměří, nesmíte standardně vyhlásit válku. Žeton CB tento zákaz umožňuje porušit a do války proti této říši můžete vstoupit po přijetí *obraného VDZ* (viz str. 32).



**Poznámka:** Celkový počet dukátů, které může vítěz požadovat za vrácení hlavního města říše a ostatních provincií, je omezen na dvojnásobek příjmu z daní poraženého (vypočítaný po vrácení těchto provincií).

HŘ může z libovolné oblasti či oblastí, kde získala provincie, dodatečně odhodit (4) a za každý takto odhozený žeton odstranit 2 (4) ze stejné oblasti či oblastí.

HŘ, které v důsledku dané války ztratily své provincie nebo provincie svých vazalů, mohou do každé oblasti, v níž ztratily alespoň 1 provincii, umístit (4) (pokud tak chtějí učinit).

### Ponížení

- **Vynucení podmíněno dílčím nebo naprostým vítězstvím**
- **Poražený musí být HŘ**
- **Vítěz musí ovládat hlavní město poraženého, nebo poražený kapituloval**

Všechny obsazené provincie musí být vráceny jejich právoplatným vlastníkům.

Vítěz získá (V) ve výši dvojnásobku součtu daňových hodnot provincií vrácených poraženému (nejvýše však 10 (V)). Poražený ztratí stejný počet (V). Za provincie vrácené aktivním spojencům poraženého nezíská vítěz žádný (V).

### Úplná anexe

- **Vynucení podmíněno naprostým vítězstvím**
- **Poražený musí být NHŘ nebo AP**

Provincie, které poražený vlastní *de iure*, se stanou součástí vítězovy říše. Z anektovaných provincií odstraňte všechny (4), (4), žetony války a žetony obsazení.

Byl-li poražený aktivním spojencem HŘ, ztrácí tato HŘ (2).

Vítěz může z libovolné oblasti či oblastí, kde anektoval provincie, dodatečně odhodit (4) a za každý takto odhozený žeton odstranit 2 (4) ze stejné oblasti či oblastí.

## Dostupnost podmínek míru

Podmínky vítězství/míru →	Naprosté vítězství							
	Dílčí vítězství (nebo kapitulace nepřítele)							Úplná anexe
	Nerozhodný výsledek							
	Automatický spravedlivý mír							
Podmínky míru →	Spravedlivý mír	Vyjednaný mír	Zachování současného stavu	Ponížení	Vazalský slib	Nucená náb. konverze	Zajištění pož. nástupnictví	Úplná anexe
Proti nepříteli-lidskému hráči	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
Proti nepříteli-AP	✓		✓	✓		✓	✓	✓
Proti nepříteli-NHŘ	✓		✓		✓	✓	✓	✓
Obsazení hlavního města poraženého				✓*	✓	✓	✓	✓
Dodatečné požadavky					✓	✓	✓	

\* Obsazení hlavního města poraženého není nutné, pokud poražený kapituloval.

### Volitelné pravidlo č. 3: Nikdy se nevzdáme!

Kapitulace není povolena. Všechny války pokračují, dokud nelze vynutit příslušné podmínky míru nebo spolu válčící strany neuzavřou *Vyjednaný mír*.

**Poznámka:** Podrobnosti k uzavření míru, jenž se týká císaře, který předtím zahájil *obranu SIR*, naleznete na str. 44.

### Zajištění požadovaného nástupnictví

- Vynucení podmíněno dílčím nebo naprostým vítězstvím
- Na hlavním městě poraženého musí být umístěn
- Vítěz musí obsadit hlavní město poraženého
- Má-li poražený stav aktivního spojence, ignorujte jej

Všechny obsazené provincie musí být vráceny jejich právoplatným vlastníkům. Je-li poražený NHŘ, všechny jeho ostatní války jsou ukončeny *Spravedlivým mírem*.

Z hlavního města poraženého odstraňte všechny a a , které nepatří vítězi. Za každý takto odstraněný a získá vítěz (3) a všichni majitelé těchto žetonů ztratí po (3).

Má-li vítěz na hlavním městě poraženého umístěn svůj žeton , musí jej otočit a získat (V) v počtu odpovídajícím celkové výši příjmu z daní poraženého (nejvýše však (5)).

Pokud je poražený NHŘ, vítěz může přidat 4 do oblasti s hlavním městem poraženého, nebo, je-li poražený HŘ, nahradit vládce poraženého vůdcem z libovolného odhazovacího balíčku. Vítěz může poté uzavřít spojenectví s poraženým.

### Vazalský slib

- Vynucení podmíněno dílčím nebo naprostým vítězstvím
- Poražený musí být NHŘ
- Vítěz musí obsadit hlavní město poraženého a zároveň alespoň 1 provincii v jiné oblasti, kterou poražený vlastní *de iure* (je-li taková)

Poražený se stane vítězovým vazalem (viz str. 33). Vítěz umístí na všechny provincie, které poražený vlastní *de iure* (s výjimkou provincií obsazených jinými HŘ), a všechna svá umístěná na těchto provinciích vrátí zpět na stupnici měst na své hráčské desce.

Vítěz může do říše poraženého umístit 2 . Ke všem získaným v oblastech, kde vítěz neobsadil žádné provincie, přidejte . Z říše poraženého odstraňte všechny a .

Vítěz může z libovolné oblasti či oblastí, kde právě získal , dodatečně odhodit a za každý takto odhozený žeton odstranit 2 ze stejné oblasti či oblastí.

### Nucená náboženská konverze

- Vynucení podmíněno dílčím nebo naprostým vítězstvím
- Vítěz musí ovládat všechny provincie v oblasti s hlavním městem poraženého
- Náboženství vítěze se liší od náboženství poraženého

Všechny obsazené provincie musí být vráceny jejich právoplatným vlastníkům.

Poražený musí změnit své státní náboženství a náboženství v oblasti se svým hlavním městem na státní náboženství vítěze.

Vítěz získá (3) a do oblasti s hlavním městem poraženého může přidat 2 . Poražený ztratí (5) a z herního plánu musí odstranit 4 .

### Vyjednaný mír

#### Pokročilá pravidla

- Nelze jej vynutit
- Obě strany musejí být lidskými hráči

Hráči spolu mohou vyjednat podmínky míru bez ohledu na splnění podmínek pro ukončení války, a chtějí-li, mohou se dohodnout i na tom, kdo z nich bude uznán vítězem, resp. poraženým.

S výjimkou *Vazalského slibu* a *Úplné anexe* se hráči mohou dohodnout na kterékoli z ostatních uvedených podmínek míru, splňují-li její dodatečné požadavky.

Pamatujte však, že podmínky míru jsou obecně vzato jednostranné. Strany si tedy nemohou způsobit vzájemné *Ponížení*, přimět se navzájem k *Nucené konverzi* ani si vzájemně *Zajistit požadované nástupnictví*.

Dohodnou-li se zneprátené strany na *Zachování současného stavu*, obě mohou vyměnit jimi obsazené provincie za dukáty a obě mohou souhlasit s osvobozením provincií, vzdají-li se veškerého (V), který by tímto osvobozením získali.

Jako obvykle lze i v tomto případě pro danou válku stanovit pouze 1 podmínku míru.

Vedle výběru jedné z ostatních uvedených podmínek míru může po dohodě jeden z hráčů v rámci uzavření míru navíc volitelně provést okamžitě akci *prerušeni styků* a/nebo *diplomacie mezi hráči* (po zaplacení obvyklé ceny) a přitom ignorovat omezení daná válkou. Podmínky pro provedení této akce a podmínku míru je potřeba vyjednat zároveň jako součást jediné dohody.

## 11. DIPLOMATICKÉ VZTAHY

### 11.1 VLVIV (♣)

Vliv je výrazem vaší politické síly a dobrých vztahů s NHŘ v oblastech, které nemáte pod svou přímou kontrolou. Podmínkou některých diplomatických akcí, jako například **uzavření spojeneckví** nebo akční karty **Podrobení**, je stanovený počet ♣ umístěných v cílové říši.

V žádné oblasti se nesmí nacházet současně více než 5 ♣ a hráči mohou zaplnit oblast ♣, aby ostatním hráčům zabránili provést akci **vliv** a umístit do této oblasti vlastní ♣.

♣ získané prostřednictvím událostí, odměn za splnění mise nebo podmíněk míru mohou být umístěny i do „plných“ oblastí – ostatní v nich přítomné ♣ odstraňte dle potřeby.

Jakákoli ♣ HŘ může být zničena **Výzvědnými sítěmi** jejich protivníků.

Pokud vám v zásobě nezbyvají žádné další ♣, můžete odstranit své ♣ z herního plánu bez jakéhokoli omezení a použít je tam, kde uznáte za vhodné.

### Vliv a hráčské říše

♣ nemohou být použity k ovlivnění ostatních HŘ a nesmějí být umístěny do oblastí, kde HŘ vlastní všechny provincie.

Jakmile jsou všechny provincie v oblasti vlastněny HŘ, všechny ♣ jsou z ní odstraněny a vráceny do zásob jejich majitelů.

### Vliv na vzdálených kontinentech

Do vzdálených oblastí nemohou být umístěny žádné ♣, pro potřeby **uzavření spojeneckví** a **volání do zbraně** jsou však ♣ v zásobě kolonistů považovány za ♣ v jakékoli vzdálené oblasti.

### 11.2 SŇATKY (♠)

Královské sňatky ve hře představují pevná dynastická pouta mezi říšemi a lze je uzavřít účinkem akční karty **Královský sňatek**. Výrazy „královský sňatek“ a „sňatek“ jsou v těchto pravidlech používány jako synonyma.

V jednu chvíli můžete mít nejvýše 3 ♠ (myšlenka „Kabinet“ vám povoluje 1 navíc).

### Klíčové aspekty královských sňatků

- ♠ je pro všechny herní účely považován za ♣, nelze jej však odstranit a nepočítá se do limitu 5 ♣ v jedné oblasti.
- Kdykoli provedete akci (nebo zahrajete akční kartu), jejíž podmínkou je odstranění ♣ z oblasti, a v této oblasti máte alespoň 1 ♠, odstraňte o 1 ♣ méně.
- Sňatek vám umožňuje zahrát kartu **Podrobení** proti NHŘ, jejíž základní daň je vyšší než 1/2 vašeho příjmu ze základní daně, nebo NHŘ, která má své vlastní vazaly.
- Královské sňatky spouštějí celou řadu událostí (např. **Sporné nástupnictví**).
- Zaútočíte-li na říši, s níž máte uzavřený sňatek, utrpíte postih -1 ♠ (navíc k jakékoli ztrátě stability, k níž může dojít následkem chybějícího casus belli).

### Partneri vhodní ke sňatku

Se stejnou NHŘ **může** mít uzavřený sňatek několik HŘ.

Sňatek můžete uzavřít se svými vazaly, ne však s vazaly ostatních říší. Stane-li se NHŘ, s níž máte uzavřený sňatek, vazalem jiné říše, svůj ♠ z ní musíte odstranit.

Sňatek můžete uzavřít i s říší protivníka (viz „Diplomacie mezi hráči“). V takovém případě si oba hráči doberou po jedné akční kartě, jejíž druh určí aktivní hráč.

Partnery vhodnými ke sňatku v závislosti na státním náboženství jsou pro:

- křesťanské HŘ:** jiné křesťanské říše,
- islámské HŘ:** jiné islámské říše,
- revoluční HŘ:** žádné jiné říše.

### Sporné nástupnictví (♣)

Uzavřením královského sňatku s jinou říší se však zároveň vystavujete nebezpečí, že budete zataženi do konfliktu způsobeného sporným nástupnictvím. Sporné nástupnictví může být vyvoláno nejen stejnojmennou událostí, ale i několika dalšími událostmi nebo interregnem (viz str. 20).

Je-li v říši vyvoláno sporné nástupnictví, všechny žetony sňatku umístěné do této říše otočte na stranu se sporným nástupnictvím (♣). Otočený žeton sňatku poskytuje CB **všem** hráčům (str. 22). V případě nečinnosti riskuje majitel tohoto žetonu ztrátu ♣, jak je uvedeno na str. 9.

### 11.3 SPOJENECTVÍ (♣)

Spojeneckví je paktem mezi říšemi, jehož předmětem je vzájemná podpora v případě války.

V jednu chvíli můžete mít nejvýše 3 ♣ (myšlenka „Kabinet“ vám povoluje 1 navíc).

### Klíčové aspekty spojeneckví

- Jednotky, oblasti a přístavy svého spojence považujte za sprátené.
- Spojenci si obvykle nesmějí vyhlásit válku (viz „Omezení týkající se VV“, str. 22).
- Můžete vysílat a přijímat volání do zbraně.
- Můžete zahrát akční kartu **Podrobení** a svého spojence přimět ke složení vazalského slibu (viz kapitola 11.4).
- NHŘ může být spojencem pouze 1 HŘ.
- Uzavření spojeneckví** (str. 15) není možné, jste-li ve válce, nebo s říšemi, které jsou ve válce (včetně aktivních spojenců).

### Volání do zbraně (VDZ)

- Vyhlásíte-li válku nebo někdo jiný vyhlásí válku vám či vaší spojenecké NHŘ, můžete vyslat **volání do zbraně** (str. 13).
- VDZ můžete obdržet, pokud někdo vyhlásí válku vašemu spojenci, nebo váš spolek vyhlásí válku jiné říši.

### Vyslání VDZ

Jednou z hlavních výhod spojeneckví je možnost provést vedlejší akci **volání do zbraně** (str. 13) a přivolat pomoc v čase války.

### Obdržení VDZ

Spojenec k vám může vyslat své **útočné VDZ**, když vyhlásí válku jiné říši, nebo **obránné VDZ**, když se sám stane cílem VV – je-li NHŘ cílem VV, její VDZ následuje okamžitě a automaticky.

Na VDZ musíte zareagovat okamžitě po jeho vyslání (samozřejmě až poté, co zvážíte jeho přijatelnost):

- Jedná-li se o **obránné VDZ**, můžete jej přijmout vždy a za všech okolností (neplatí žádná omezení týkající se VV).
- Jedná-li se o **útočné VDZ**, musíte dodržet omezení týkající se VV (str. 22). Nemůžete-li přijmout VDZ, musíte jej odmítnout.

### Přijetí VDZ

Po přijetí VDZ okamžitě vstoupíte do války na straně svého spojence.

- Přijmete-li **útočné VDZ**, umístěte na nepřátele svého spojence své žetony války. Přijmete-li **obránné VDZ**, umístěte na své hlavní město žetony války nepřátelských HŘ.
- Přijmete-li **obránné VDZ** od své spojenecké NHŘ, můžete provést akci **volání do zbraně** a vyslat **obránná VDZ** svým ostatním spojeneckým NHŘ (str. 13).
- Přijmete-li **obránné VDZ** a zároveň jste spojencem jedné z HŘ na nepřátelské straně, vaše spojeneckví s touto HŘ je okamžitě ukončeno.
- Přijmete-li VDZ vyslané NHŘ, rozhodněte se, zda tuto NHŘ chcete učinit svým aktivním spojencem.
- Vraťte se zpět k příslušnému kroku akce **vyhlášení války** (str. 16).

**Poznámka:** Váš vstup do války prostřednictvím přijetí VDZ **neposkytuje** vašim nepřítelům další příležitost k vyslání svých VDZ.

### Odmítnutí VDZ

Po odmítnutí VDZ je vaše spojeneckví s říší, která jej vyslala, okamžitě ukončeno.

- Ze spojence, který vyslal vámi odmítnuté VDZ, odstraňte svůj ♣.
- Jednalo-li se o říši, která je vašim aktivním spojencem nebo o HŘ, která je vašim spojencem proti společnému nepříteli, budete následně čelit i postihům popsáným níže v části **Opuštění spojence**.
- Jednalo-li se o **obránné VDZ**, ztratíte ♣ a z oblastí svého bývalého spojence musíte odstranit 5 ♣.
- Jednalo-li se o **obránné VDZ** a váš bývalý spolek je HŘ, **může** tato říše umístit na vaše hlavní město svůj žeton CB.
- Je-li váš bývalý spolek NHŘ nebo HŘ, která nemá na vašem hlavním městě umístěn svůj žeton CB, musíte na její hlavní město umístit žeton příměří (a v případě HŘ musí tato říše umístit svůj žeton příměří na vaše hlavní město).
- Vraťte se zpět k příslušnému kroku akce **vyhlášení války** (str. 16).

Výše uvedené kroky 3 a 4 ignorujte, platí-li kterákoli z následujících podmínek:

- pasovali jste,
- jste již zapojeni do jiné války.

### Spojeneckví mezi hráčskými říšemi

HŘ smějí uzavírat spojeneckví s jinými HŘ, taková spojeneckví však nevznikají prostřednictvím akce

uzavření spojení, ale dohodou v rámci akce **diplomacie mezi hráči** (viz str. 12).

Na VDZ musejí hráči reagovat způsobem popsaným v části „Obdržení VDZ“.

### Konfliktní spojení

HŘ, které mají uzavřené spojení s jinými HŘ, se někdy ocitnou v situaci, kdy jejich spojenecké říše stojí na opačných stranách války.

Jste-li spojencem říše, která vyhlásila válku jinému vašemu spojenci, VDZ můžete obdržet pouze od obránce.

### Aktivní spojenci (🔥)

Při aktivaci spojenecké NHŘ v důsledku VDZ otočte 🗡️ na stranu s 🗡️ („aktivní spouštěč“) a na pole svých dostupných 🗡️ si přidejte tolik spojeneckých jednotek, kolik činí 1/2 síly vaší spojenecké NHŘ (nejvýše však 5 jednotek). Po přijetí VDZ od své spojenecké NHŘ si můžete vybrat, jestli tohoto spojence aktivujete nebo ne.



Jednotky NHŘ ve své zásobě lidských zdrojů pak můžete naverbovat v rámci akce **verbování jednotek**, jak je uvedeno na str. 17.

Vaši aktivní spojenci jsou zapojeni do každé války, kterou aktuálně vedete (nebo do níž vstupíte v době, kdy jsou aktivní). Tyto NHŘ mohou být napadeny vašimi nepřáteli.

NHŘ, které jsou aktivními spojenci, brání své oblasti za využití pouze poloviny své VK, protože část ozbrojených sil poskytly své spojenecké HŘ.

V oblastech svých aktivních spojenců můžete **naverbovat** až tolik spojeneckých jednotek, kolik odpovídá jejich VK v dané oblasti.

### Uzavření míru jménem aktivních spojenců

Podmínky míru stanovujete jménem všech svých aktivních spojenců s výjimkou těch, nad nimiž váš nepřítel dosáhl naprostého vítězství (viz str. 30).

### Spojení se vzdálenými NHŘ

Pokud vyšlete VDZ vzdálené spojenecké NHŘ, neodhazujete své 🗡️, ale 🗡️. Vzdálené říše sice při své obraně uplatňují dvojnásobnou VK, toto pravidlo se však nevztahuje na počet spojeneckých jednotek, jimiž vám přispějí.

### Ukončení spojení

Spojení může být ukončeno kterýmkoli z níže uvedených způsobů:

- **odmítnutím VDZ**, jehož následky jsou popsány v části „Odmítnutí VDZ“;
- **přijetím obranného VDZ** od jednoho spojence proti jinému z vašich spojenců, jak popisuje část „Přijetí VDZ“;
- **použitím CB Sporné nástupnictví** k vyhlášení války vašemu spojenci (viz str. 22),
- **účinkem události**, která vám umožní (případně vás donutí) ukončit spojení, nebo v jejímž důsledku hráč uzavře spojení se spojencem jiné HŘ, či pokud hráči nezbyvají žádné dostupné 🗡️ (str. 40),
- **následkem akce uzavření spojení** nebo akční karty **Nové spojení**, kdy 🗡️ jednoho hráče nahradí 🗡️ jiného hráče,
- **pokud nepřítel dosáhne naprostého vítězství** nad vaší spojeneckou NHŘ (str. 29),
- **provedením vedlejší akce přerušení styků**, odhozením 5 🗡️ z oblastí vlastněných vašim

bývalým spojencem a umístěním žetonu přiměřeně na jeho hlavní město.

### Opuštění spojence (během války):

Pokud ukončíte alianci s aktivním spojencem nebo s HŘ, která je vaším spojencem proti stejnému nepříteli ztratíte 2 🗡️ a z oblastí vlastněných vašim bývalým spojencem odstraňte všechny své 🗡️. Byl-li tento spouštěč vaším aktivním spojencem, odstraňte ze své zásoby lidských zdrojů nebo vojsk tolik spojeneckých jednotek, kolik činí 1/2 předválečné síly této NHŘ. Váš nepřítel musí na vašeho bývalého aktivního spojence umístit svůj žeton války a daný konflikt se od této chvíle stává odděleně probíhající válkou.

## 11.4 VAZALOVÉ (👑)

Vazalové jsou podřízenými říšemi. Vazalové HŘ platí jim vládnoucí říši vazalskou daň, a navíc jí přidávají dodatečné lidské zdroje, jak vyplývá z hodnot na stupnici vazalů.



NHŘ může složit vazalský slib v důsledku uzavření míru nebo zahráním diplomatické akční karty **Podrobení**.

Vazal může mít uzavřené sňatky výhradně s jemu vládnoucí říši. S jinými HŘ je uzavírat nesmí.

Vazalové **nejsou** součástí jim vládnoucí říše a nejsou považováni ani za NHŘ. Jako takové tedy vazalské říše tvoří mezi ostatními říšemi samostatnou kategorii. Vazalské provincie s odlišnými vlajkami jsou považovány za různé vazaly.

### Podrobení – vazalský slib a anexe

Ke složení vazalského slibu můžete NHŘ přimět diplomatickou cestou, kterou představuje zahrání akční karty **Podrobení**. Nejprve se však tato NHŘ musí stát vaším spojencem. Poté, co spojeneckou NHŘ přimějete ke složení vazalského slibu, odstraňte z této říše svůj 🗡️ a na každou její provincii umístíte 🗡️ (na velkou provincii 2 🗡️). Všechny ostatní HŘ poté musejí odstranit všechny své 🗡️ umístěné na této říši.

Vazal může být anektován a připojen k vládnoucí říši po zahrání další karty **Podrobení**. V takovém případě odstraňte z provincií tohoto vazala všechny své 🗡️, nahraďte je svými 🗡️ a odstraňte z nich všechny 🗡️.

Spojence se základní daní ve výši 1 můžete anektovat přímo, tedy bez nutnosti předchozího vazalského slibu.

Chcete-li zahrát kartu **Podrobení** zacílenou na svou spojeneckou NHŘ nebo vazala, váš příjem ze základní daně musí být alespoň dvakrát vyšší než příjem ze základní daně cílové říše. Máte-li však s touto říší uzavřený sňatek (👑), stačí, aby vaše základní daň byla jednoduše vyšší než její základní daň.

Z libovolných oblastí cílové říše navíc musíte odhodit tolik 🗡️, kolik činí součet jejího příjmu ze základní daně a 🗡️ všech protivníků, které jsou umístěny v jejích oblastech. Každý žeton +1 🗡️ umístěný na provincii NHŘ zvyšuje příjem ze základní daně této NHŘ o 1.

### Podrobení NHŘ s vazaly

Vazalský slib NHŘ, která má vlastní vazaly, je podmíněn uzavřením sňatku s touto říši. Při zahrání karty **Podrobení** se vazalové NHŘ stanou vašimi vazaly pouze tehdy, odhodíte-li navíc z jejich oblastí

své 🗡️ v počtu odpovídajícím jejich základní dani. Jinak jsou zproštěni svého předchozího slibu a stanou se NHŘ (viz str. 33), nicméně v takovém případě můžete na jejich hlavní město umístit svůj 🗡️, nebo do 1 z jejich oblastí svůj 🗡️.

### NHŘ na vzdálených kontinentech

HŘ nemůže zacílit kartu **Podrobení** na vzdálenou říši.

### Papežský stát a císař

«Papežský stát» ani císař nemohou nikdy složit vazalský slib.

### Vazalové ve válkách

Ve válce nebo při uzavření míru nevystupují vazalské říše jako samostatné subjekty. Vyhlášení války i uzavření míru se vždy odehrává pouze mezi vámi a jim vládnoucí říši. 🗡️ umístěný do oblasti vazala je považován za CB **Nárok** (viz str. 22) proti vládnoucí říši tohoto vazala.

Vazalové HŘ se sami nebrání a jednoduše poskytují lidské zdroje jim vládnoucí říši, jak vyplývá z hodnot na stupnici vazalů.

Vazalské provincie HŘ přispívají při **verbování jednotek** (str. 17) k VK jim vládnoucí říše, nikoli však k její NK (viz bod 9.2).

Podrobnosti o vazalech NHŘ naleznete v kapitole 13.2 na straně 35.

## 12. OBCHOD

Obchod je vedle příjmu z daní nejběžnějším zdrojem zisku ④ a v hře. Popis akce **obchod** najdete na str. 15.

### 12.1 KARTY OBCHODU

Na každé kartě obchodu je vyobrazen druh obchodního zboží, pod nímž jsou uvedena 2 nebo 3 centra obchodu, kde lze s tímto zbožím obchodovat. Ke každému centru obchodu jsou navíc přiřazeny až 4 klíčové provincie. Jsou-li na kartě obchodu uvedena centra námořního obchodu, je jejich název doplněn symbolem ⚓.

V pravém horním rohu každé karty obchodu se nachází tabulka stanovující příjem z obchodu, který vám tato karta poskytne ve vybraném centru obchodu v závislosti na vaší obchodní síle (viz kapitola 12.5).

Na několika kartách obchodu jsou pod některými hlavními centry obchodu v závorce uvedena i vedlejší centra obchodu. Podrobný popis fungování vedlejších center obchodu najdete v kapitole 12.5.

Název obchodního zboží je na některých kartách doplněn symbolem \* nebo † a nalevo od jeho vyobrazení se nachází různý počet barevných rámečků s čísly od 1 do 4. Tyto karty obvykle nejsou součástí počátečního balíčku obchodu (viz odlišná příprava jednotlivých scénářů) a do hry vstupují současně s objevem některého ze vzdálených kontinentů (viz kapitola 12.6).

**Poznámka:** Centra obchodu a klíčové provincie ležící na herním plánu východní Evropy jsou na kartách obchodu odlišeny světle šedým textem.

### Dodatečné podmínky

S některými centry obchodu na kartách obchodu jsou spojeny dodatečné podmínky, které musí být splněny, chcete-li z těchto center získat příjem z obchodu. Někdy musí být na 1 klíčové provincii umístěno ⚓, ⚓ nebo ⚓, v jiných případech je zisk příjmu z obchodu podmíněn vlastnictvím 1 klíčové provincie.

### Zlato a inflace

Ekonomiku, která se začne v nadměrné míře spoléhat na zlato, bude sužovat inflace a korupce. Ve hře tuto skutečnost představuje pravidlo, že při každém provedení **obchodu** za využití karty zlata, jehož výsledkem je příjem z obchodu vyšší než 1/2 vašeho příjmu ze základní daně, musíte zaplatit 1 ⚓, nebo si vzít 1 ⚓ a přidat jej do své pokladnice. Tento ⚓ můžete odstranit jako obvyklé provedením vedlejší akce **obstarání/splacení úvěru**.

**Poznámka:** Takto obdržným ⚓ můžete překročit stanovený limit 5 ⚓ bez nutnosti vyhlásit bankrot. Pokud ovšem uvedený limit 5 ⚓ opravdu překročíte, nesmíte si obstarat žádný další úvěr, a jestliže později nedokážete uhradit povinný náklad, musíte vyhlásit bankrot.

### Otroci

Po většinu období, do něhož je tato hra zasazena, byl obchod s otroky politováníhodnou, ale běžnou praktikou v mnoha částech světa. S postupem času byl však ve stále větší míře považován za nelidský.

Provedete-li ve Věku absolutismu (III) nebo Věku revolucí (IV) akci **obchod**, při níž se rozhodnete využít kartu otroků, ztratíte 1 ⚓.

### 12.2 CENTRA OBCHODU (⚓)

Centra obchodu jsou na herním plánu představována kruhovými poli, na něž hráči mohou umístit své obchodníky. Skrze tyto klíčové lokace dochází k výměně a přepravě obchodního zboží z celého světa.



Centra námořního obchodu mají na herním plánu modrou barvu, centra vnitrozemského obchodu mají barvu světle hnědou.

### Dostupná centra obchodu

Při provedení akce **obchod** si můžete vybrat pouze takové centrum obchodu, s kterým jste propojeni – to znamená, že mezi vámi vybraným centrem obchodu a oblastí s vaším hlavním městem existuje nepřerušovaný řetěz oblastí a/nebo námořních zón obsahujících vaše ⚓, ⚓, ⚓ nebo lehké lodě (oblast, v níž leží centrum vnitrozemského obchodu, je z této podmínky vyňata). Při určení propojení započítejte i všechna svá ⚓ a ⚓ na obsazených provinciích.

### 12.3 OCHRANA OBCHODU

Lehké lodě mohou být po svém vplutí do námořní zóny umístěny na dostupná **pole ochrany obchodu**. Pokud se tak rozhodnete učinit, položte figurku lodi na bok.

Každá lehká loď umístěná na poli ochrany obchodu vám ve všech centrech námořního obchodu sousedících s námořní zónou, v níž se tato loď nachází, poskytne obchodní sílu (⚓) ve výši 1.

Počet lodí, které mohou v dané námořní zóně poskytovat ochranu obchodu, je omezen počtem polí ochrany obchodu. Chcete-li nahradit protivníkovu loď umístěnou na poli ochrany obchodu, musíte provést akci **obchod** (viz str. 15).

### 12.4 OBCHODNÍCI

Každá HŘ začíná hru se 2 obchodníky (neuvádí-li příprava scénáře jinak). Nové obchodníky mohou HŘ získat osvojením některých myšlenek nebo splněním některých misí.

Každá figurka obchodníka vám poskytne ⚓ ve výši 1 a její umístění označuje obchodní aktivitu říše v daném centru obchodu. Na začátku hry jsou obchodníci umístěni do center obchodu podle pokynů přípravy scénáře. V průběhu hry je můžete přemístit nebo umístit nové obchodníky prostřednictvím akce **obchod**.

Obchodník je považován za dostupného, je-li na herním plánu umístěn ve vzpřímené poloze. Po aktivaci obchodníka v rámci akce **obchod** položte jeho figurku na bok. Ve stejném kole už nesmí být znovu aktivován.

### Limit počtu obchodníků v centrech obchodu

V centru obchodu se může nacházet jakýkoli počet obchodníků, avšak každý hráč může do daného centra obchodu umístit pouze 1 svého obchodníka. Důležitým pravidlem je i to, že v rámci jedné akce **obchod** mohou ze stejného centra obchodu získat příjem z obchodu pouze 3 hráči. Každý ze 3 řádků příjmu totiž může být využit pouze 1 hráčem (viz dále).

**SCHÉMA KARTY OBCHODU**

číslo karty  
název obchodního zboží a jeho vyobrazení  
číslo vzdáleného kontinentu  
využitelná centra obchodu  
dodatečné podmínky  
vedlejší centra obchodu  
klíčové provincie označené „+“ poskytují dodatečnou 1 ⚓ za každé „+“

sloupec obchodní síly (⚓)  
sloupce příjmu z obchodu: běžné centrum (zelená) rozšířené centrum (červená)  
klíčové provincie poskytující dodatečnou ⚓ v prvním centru obchodu  
klíčové provincie poskytující dodatečnou ⚓ v druhém centru obchodu  
klíčové provincie poskytující dodatečnou ⚓ v třetím centru obchodu

Centra obchodu	Klíčové provincie
J. Amerika ⚓ Na 1 klíčové provincii musí být ⚓/⚓/⚓.	Hudsonův záliv + Kanada + Velká jezera + Nová Anglie
Novgorod (Baltské moře ⚓)	Novgorod + Něva + Ladoga + Archangelsk +
Kazaň (Astrachán)	Západní Sibiř ++ Kazaň + Perm + Tjumeň +

## 12.5 OBCHODNÍ SÍLA (🏴‍☠️) A PŘÍJEM Z OBCHODU

Přeje-li si HŘ využít centrum obchodu a získat z něj příjem z obchodu, musí mít v tomto centru obchodu umístěného svého obchodníka a být s ním propojena způsobem stanoveným pravidly.

6+	11	14
3-5	8	10
1-2	5	6

Při určení 🏴‍☠️ HŘ ve vybraném centru obchodu v průběhu akce **obchod** si započítejte:

- 1 🏴‍☠️ za svého **obchodníka**,
- 1 🏴‍☠️ za každou vámi vlastněnou **klíčovou provincii**, která je na kartě obchodu přiřazena k vámi vybranému a aktivovanému centru obchodu,
- 1 🏴‍☠️ za každou svou **lehkou loď** umístěnou na poli ochrany obchodu v sousední námořní zóně (pouze v případě center námořního obchodu).

\* Klíčové provincie označené symboly „+“ poskytují dodatečnou 1 🏴‍☠️ za každé „+“.

\* Klíčové provincie si můžete započítat pouze při aktivaci hlavního centra obchodu. Při určení obchodní síly v případě vedlejšího centra obchodu nehrají žádnou roli.

### Běžná a rozšířená centra obchodu

Počet získaných dukátů i potřebná hodnota obchodní síly (🏴‍☠️) jsou uvedeny na kartě obchodu. Pro všechna centra obchodu, která nebyla rozšířena, platí zelený sloupec. Pro centra obchodu rozšířená účinkem akční karty **Rozvoj obchodu**, účinkem mise nebo účinkem události platí sloupec červený.

### Jedna HŘ, jeden řádek příjmu

Každý ze 3 řádků příjmu může být využit pouze 1 hráčem. Vyhodnoťte i případný vliv pirátů (viz dále). Za situace, v níž podmínka stejného řádku splňují 2 a více hráčů, vytlačí hráč s nejvyšší obchodní silou své konkurenty o řádek níže. Případné remízy rozhoduje aktivní hráč dle vlastního uvážení.

**Příklad:** «Anglie» provede akci obchod v 🏴‍☠️ Bordeaux, kde má 5 🏴‍☠️. Svě obchodníky mají v tomto centru obchodu i «Francie» a «Kastilie», obě s 3 🏴‍☠️.

Žádný z hráčů nesplní podmínku horního řádku příjmu, všichni 3 však vyhoví podmínce prostředního řádku. Protože «Anglie» disponuje nejvyšší 🏴‍☠️, vytlačí ostatní dva hráče na dolní řádek. Řádek příjmu může ale využít pouze 1 hráč a «Anglie», která je aktivním hráčem, rozhodne remízu ve prospěch «Kastilie». «Francie» tedy nezíská z obchodu žádný příjem.

### Piráti

Každá pirátská loď, která se nachází v centru obchodu, způsobí posun všech hráčů o 1 řádek příjmu dolů.



Pokud před uplatněním vlivu pirátů splníte pouze podmínku dolního řádku příjmu, nezískáte z daného centra obchodu žádný příjem z obchodu. V praxi to znamená, že za každého piráta přítomného v centru obchodu se při akci **obchod** sníží o 1 počet hráčů, kteří mohou získat příjem z obchodu.

### Vedlejší centra obchodu

Na několika kartách obchodu jsou pod některými hlavními centry obchodu v závorce uvedena i vedlejší centra obchodu.

Má-li aktivní hráč v dostupném vedleším centru obchodu stejnou nebo vyšší 🏴‍☠️ (bez započítání klíčových provincií) než ostatní hráči, může si vybrat toto centrum obchodu a získat příjem z obchodu odpovídající dolnímu řádku příjmu na kartě obchodu. Z vedlejšího centra obchodu nezíská příjem žádný jiný hráč.

Výběr vedlejšího centra obchodu navíc spustí příjem z obchodu i v přidruženém hlavním centru obchodu, a to pro všechny hráče, kteří zde mohou získat příjem z obchodu, s výjimkou aktivního hráče.

Je-li ve vedleším centru obchodu umístěn pirát, není toto centrum obchodu dostupné.

**Příklad:** «Kastilie» sice provedla akci obchod, ale žádná z jí dobraných karet obchodu neuvádí pro ni dostupné hlavní centrum obchodu. Na kartě Látky (T02-3) je však jako vedlejší 🏴‍☠️ uveden Janov. «Francie» má v 🏴‍☠️ Janov 4 🏴‍☠️, zatímco «Kastilie» jen 3 🏴‍☠️. «Kastilie» ovšem může do tohoto centra přemístit svého obchodníka a dosáhnout tak rovněž 4 🏴‍☠️. Přestože nyní má «Kastilie» v tomto centru 4 🏴‍☠️, příjem z obchodu může získat pouze z dolního řádku příjmu (5🄂), protože se jedná pouze o vedlejší centrum obchodu. «Francie» nezíská nic.

## 12.6 OBCHOD SE VZDÁLENÝMI KONTINENTY

Po prvním umístění 🏴‍☠️ nebo 🏴‍☠️ na jakoukoli oblast vzdáleného kontinentu vezměte všechny dosud nepoužité karty obchodu s číslem tohoto kontinentu a společně s odhazovacím balíčkem je zamíchejte do balíčku obchodu.



Číslo kontinentů najdete v levém horním rohu karty obchodu, nalevo od vyobrazeného obchodního zboží. Karty, které obvykle tvoří součást balíčku obchodu od samého začátku hry, mají tato čísla v rámečcích světlejší barvy.

Odpovídající čísla na desce vzdálených kontinentů se nacházejí v pravém horním rohu každého vzdáleného kontinentu.

## 13. NEHRÁČSKÉ ŘÍŠE (NHŘ)

**Nehráčské říše (NHŘ)** jsou nejrůznějšími nezávislými zeměmi, národy, kmeny a knížectvími, které nejsou součástí žádné HŘ.

Každá NHŘ má svou vlastní vlajku a je vlastníkem všech provincií nesoucích erb s její vlajkou (s výjimkou těch, na nichž jsou umístěna 🏴‍☠️ nebo 🏴‍☠️). **Základní daň NHŘ** odpovídá součtu daňových hodnot jejich provincií.

### Osvobozené provincie NHŘ

Provincie NHŘ, které byly anektovány HŘ, mohou být za určitých okolností osvobozeny následkem aktivity vzbouřenců (viz str. 37) nebo uzavřením míru (viz str. 30). Takové provincie se opět stnou vlastnictvím NHŘ, s níž sdílí svou vlajku. Je-li jejich přirozené hlavní město stále vlastněno jinou říší, nové hlavní město této NHŘ určete podle abecedního pořadí (přednost mají velké provincie).

### Propuštění vazalové se stanou NHŘ

Přestala-li existovat vazalova vládnoucí říše, nebo touto vládnoucí říší byla HŘ, která z jakéhokoli důvodu bez náhrady odstranila z vazalských provincií své 🏴‍☠️, bývalá vazalská říše je od této chvíle považována za nezávislou NHŘ.

### 13.1 VZTAHY S NHŘ

Viz „Diplomatické vztahy“ (str. 32).

### 13.2 NHŘ S VAZALY

Některé NHŘ mají své vlastní vazaly. Vazalské provincie mají vedle svého erbu s vlajkou zmenšenou verzi erbu s vlajkou jim vládnoucí říše.

Vazalské provincie NHŘ jsou ve válce a při uzavření míru ve všech ohledech považovány za součást jim vládnoucí říše – při určení VK, NK i síly NHŘ. Vazalské provincie mohou být také odstoupeny v rámci uzavření míru.

Pro zahranií karty **Podrobení** proti NHŘ s vlastními vazaly je zapotřebí uzavřený sňatek s touto NHŘ (viz str. 33).

### 13.3 DYNAMICKÉ NHŘ

Při přípravě scénáře mohou být některé NHŘ označeny jako **dynamické NHŘ (DNHŘ)** a DNHŘ mohou vzniknout i účinkem události.



Všechny provincie vlastněné stejnou DNHŘ jsou označeny žetony (🏴‍☠️) odpovídající barvy. 🏴‍☠️ s velkým písmenem **H** slouží k označení hlavního města DNHŘ.

Je-li DNHŘ anektována HŘ nebo složí-li vazalský slib, ponechte její 🏴‍☠️ pod hráčovým 🏴‍☠️/🏴‍☠️ pro případ jejího pozdějšího osvobození.

🏴‍☠️ nemůže být nikdy umístěn na domácí provincii HŘ.

DNHŘ expandují v důsledku vyhodnocení události s odpovídajícím symbolem (viz str. 41).

## 13.4 VEDENÍ VÁLKY PROTI NHŘ

### NHŘ jako obránce oblastí

Pokaždé, když HŘ přesune své vojenské jednotky do oblastí obsahující provincie vlastněné nepřátelskou NHŘ, nebo má-li své jednotky v takové oblasti ve chvíli, kdy je vyhlášena válka, okamžitě dojde k pozemní bitvě.

NHŘ bude vždy bránit svou oblast tolika jednotkami pěchoty, kolik činí její VK v dané oblasti (viz str. 22). Tyto jednotky se všechny objeví v napadené oblasti.

Přesunete-li se do oblasti, v níž se již z dřívější doby nacházejí jednotky, jež NHŘ, která je vašim nepřítelem, považuje za nepřátelské, k vyvolání pozemní bitvy nedojde (totéž platí i v případě vyhlášení války).

Je-li NHŘ aktivním spojencem HŘ, brání se pouze polovinou své VK.

### NHŘ jako obránce námořních zón

Pokaždé, když HŘ přesune své lodě do námořní zóny sousedící s nepřátelskou NHŘ, tato NHŘ s ní svede námořní bitvu, již se zúčastní tolik lehkých lodí, kolik činí její NK v dané námořní zóně (viz str. 23). K vyvolání námořní bitvy dojde i v případě, že NHŘ vyhlásíte válku a v námořní zóně, která s touto NHŘ sousedí, máte své lodě.

Přesunete-li se do námořní zóny, v níž se již z dřívější doby nacházejí lodě, jež NHŘ, která je vašim nepřítelem, považuje za nepřátelské, k vyvolání námořní bitvy nedojde (totéž platí i v případě vyhlášení války).

### Nedostatek jednotek NHŘ ve společné zásobě

NHŘ se vždy brání svou obvyklou silou, i když ve společné zásobě není dostatek jednotek/lodí. Ztráty, které vojenské jednotky NHŘ v bitvě utrpí, jednoduše zaznamenejte jinak.

### Vyvolání několika bitev

Je-li v průběhu jednoho tahu proti stejné NHŘ vyvolána více než 1 bitva, tato NHŘ využije svou VK/NK v maximální možné výši na obranu svého hlavního města a jakékoli s ním sousedící námořní zóny. Poté upřednostní obranu proti největšímu uskupení nepřátelských jednotek a v případě rovnosti dá přednost vyhodnocení první bitvy.

### Boj s několika NHŘ v jedné oblasti

Nacházejí-li se ve vámi napadené oblasti provincie vlastněné alespoň 2 NHŘ, které jsou vašimi nepřáteli, tyto NHŘ spojí svou VK a do pozemní bitvy proti vám postaví spojené uskupení všech svých bránících se jednotek. Stejným způsobem se pak NHŘ zachovají i v případě vyvolání námořní bitvy, kdy spojí svou NK.

### NHŘ s navýšenými lidskými zdroji

V několika scénářích se z nejrůznějších důvodů objevují žetony +1, jejichž účelem je kompenzace či zvětšení síly některých NHŘ. Tyto žetony jsou umístěny na provincie, jejichž výčet udává příprava scénáře.

Provincie s žetonem +1 poskytuje svému vlastníkovvi dodatečnou VK o hodnotě 1 v oblasti, kde se nachází, i v sousedních oblastech.

Každý žeton +1 navíc zvyšuje daňovou hodnotu provincie o 1 při výpočtu základní daně a síly NHŘ. Při obléhání nemají tyto žetony žádný vliv.

Je-li provincie s takovýmto žetonem anektována HŘ nebo složí-li do rukou HŘ vazalský slib, tento žeton je jednoduše odstraněn.

### NHŘ na vzdálených kontinentech

Není-li na vzdálené provincii umístěn, při výpočtu toho, jak velkou VK či NK přispěje k obraně NHŘ, zdvojnásobte její daňovou hodnotu (každá malá provincie tedy přispěje 2 jednotkami a každá velká provincie 4 jednotkami).

Na herním plánu je několik přístavů, které jsou považovány za neaktivní, dokud na příslušnou provincii není umístěn, nebo . **Neaktivní přístavy** jsou označeny symbolem šedé barvy a do NK NHŘ, které jsou jejich vlastníky, se nezapočítávají.

### Chování NHŘ v bitvě

V pozemních bitvách bojují jednotky NHŘ pokaždé jako pěchota, v námořních bitvách jako lehké lodě.

Skládá-li se jedna z válčících stran pouze z NHŘ, které mají dohromady alespoň 3 jednotky, otočte na začátku bitvy vrchní kartu z balíčku vojenství. Je-li na kartě medailon rádce, toto uskupení jednotek NHŘ nemá žádného vůdce. Pokud se na kartě nachází medailon vůdce, přidejte NHŘ jím poskytnuté bitevní kostky jako v případě jakéhokoli jiného generála/admirála. Na konci bitvy tuto kartu odhodte.

Obě strany pak jako obvykle hodí svými bitevními kostkami. Hod bitevními kostkami NHŘ provede hráč po pravici aktivního hráče.

### Po prvním kole bitvy

Mají-li NHŘ na konci kteréhokoli kola bitvy méně jednotek než jejich nepřítel a nebrání-li oblast se svým hlavním městem nebo poslední oblast, kde stále ovládají alespoň jednu provincii, vždy automaticky ustoupí. Pokud NHŘ ustoupí, všechny její jednotky jednoduše odstraňte z herního plánu.

Dojde-li k bitvě v oblasti s hlavním městem NHŘ nebo v poslední oblasti, kde tato NHŘ stále ovládá alespoň jednu provincii, nebo bojuje-li po boku vzbouřeneckých jednotek, pokaždé bude bojovat až do poslední jednotky a nikdy se nevzdá.

Také v případě, že námořní zóna, v níž se odehrává námořní bitva, sousedí s oblastí s hlavním městem NHŘ, tato NHŘ bude bojovat až do poslední lodě.

#### Volitelné pravidlo č. 4: Nabídnutí pomocné ruky

Všichni hráči mohou v bitvě podpořit NHŘ provedením bitevních akcí (počínaje aktivním hráčem a dále v pořadí po směru hodinových ručiček).

### Následky bitev

Poté, co hráč zvítězí v bitvě nad jednou či více NHŘ, může ve svém příštím tahu jako obvykle oblehnout libovolné nepřátelské provincie v oblasti bitvy. Opustí-li vojenské síly HŘ tuto oblast bez obléhání a neponechají-li zde alespoň jednu svou jednotku, při dalším přesunu nepřátelských vojských sil do této oblasti ji bude NHŘ bránit stejně jako předtím.

Kdykoli NHŘ zvítězí v bitvě, v níž je obráncem, jsou jednotky NHŘ po bitvě odstraněny z herního plánu. Vyšle-li poté HŘ další své jednotky, aby na tuto NHŘ zaútočily, bude se opět bránit stejně jako předtím.

### Síla NHŘ

Síla NHŘ je měřítkem moci dané NHŘ a odpovídá součtu daňových hodnot všech provincií vlastněných touto NHŘ a jejími vazaly.

## 13.5 VPÁDY NHŘ

### Pokročilá pravidla

Je-li v kroku B fáze 3 NHŘ ve válce s jakýmikoli HŘ, tyto HŘ se mohou stát cílem jejího vpádu. Aktivaci NHŘ proveďte podle abecedního pořadí.

NHŘ uskuteční svůj vpád, jsou-li splněny všechny 3 níže uvedené podmínky:

- NHŘ není aktivním spojencem žádné HŘ,
- NHŘ nebo kterýkoli z jejích vazalů aktuálně vlastní provincie v alespoň 1 oblasti, která neobsahuje žádné jednotky, jež jsou vůči této NHŘ nepřátelské,
- v sousedství NHŘ se nachází alespoň 1 oblast považovaná za povolený cíl vpádu:
  - Cílová oblast musí obsahovat patřící HŘ, která je vůči NHŘ nepřátelská (povoleným cílem jsou všechny provincie obsazené nepřítelem, které tato NHŘ vlastní *de iure*).
  - Sousedí-li oblast pouze po moři (tj. nikoli po zemi), a to pouze přes námořní zóny, které jsou vůči NHŘ nepřátelské, není povoleným cílem.
  - Obsahuje-li oblast jednotky patřící HŘ, která není ve válce s touto NHŘ, není povoleným cílem.

Každý vpád vyhodnoťte v souladu s následujícím postupem:

- Existují-li alespoň 2 sousední oblasti, které jsou povoleným cílem, NHŘ si vybere (v pořadí podle přednosti):
  - oblast se svým hlavním městem,
  - oblast s nejvyšším počtem svých domácích provincií,
  - oblast, s níž sousedí po zemi,
  - náhodně určenou sousední oblast.
- Ve vybrané oblasti přidejte ke 2 patřícím hráčům, kteří jsou s touto NHŘ ve válce (provincie vyberte podle abecedního pořadí).
- Do vybrané oblasti umístěte jednotky NHŘ v počtu odpovídajícím 1/2 aktuální síly této NHŘ, přičemž ignorujte provincie v oblastech s jednotkami, které jsou vůči této NHŘ nepřátelské.
- Nacházejí-li se v oblasti, která se stala cílem vpádu, vojenské jednotky, okamžitě dojde k pozemní bitvě. Při vyhodnocení této bitvy postupujte v souladu s obvyklými pravidly pro NHŘ.
- Jednotky NHŘ provádějící vpád se od této chvíle chovají jako .

## 14. VZBOURENCI

V období, do něhož je hra zasazena, se říše musely potýkat s vnitřními hrozbami právě tak často jako s hrozbami vnějšími. Domácí vzpoury byly dosti běžným jevem a v rámci herních mechanik jim proto náleží jedna z ústředních rolí.

V důsledku událostí a náboženských neshod bude v HŘ docházet k nepokojům (☒) a objeví se v nich vzbuorenecké jednotky (☒), jejichž cílem bude obsazení nebo osvobození provincií.

### 14.1 NEPOKOJE (☒)

Jsou-li do provincie přidány nepokoje, otočte její ☒/☒ stranou se symbolem ☒ nahoru. V důsledku nepokojů ve svých ☒ a ☒ budete muset házet kostkami vzbuorenců.

Provincie s ☒ vám stále poskytují příjem z daní i lidské zdroje jako obvykle.

Pro veškeré účely vyhodnocení ☒ ignorujte takové ☒, na kterých leží ☒ nebo ☒ HŘ, která danou provincii obsadila.

Do provincií NHŘ nelze přidat nepokoje.

### 14.2 KOSTKY VZBOURENCŮ

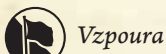
V kroku I fáze 3 musejí hráči hodit kostkami vzbuorenců za každé své ☒/☒ s ☒. Hod kostkami vzbuorenců budou vyžadovat také některé události.

V obou případech házejí vždy pouze hráči s ☒, a to v pořadí po směru hodinových ručiček. Je-li hod vyvolán událostí, jako první hází aktivní hráč, je-li hod vyvolán ve fázi míru a vzbuorenců, hází jako první začínající hráč.

### Hod kostkami vzbuorenců pro jednotlivé oblasti

Každý hráč hodí kostkami vzbuorenců postupně pro všechny příslušné oblasti, přičemž v každé z těchto oblastí hodí za všechny ☒ dohromady (nikoli odděleně za každou provincii).

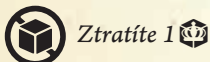
### Výsledky hodu kostkami vzbuorenců



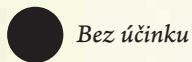
Vzpouora



Ztratíte 2 ☒



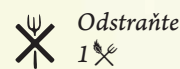
Ztratíte 1 ☒



Bez účinku



Vyčerpáte 1 ☒



Odstraňte 1 ☒

#### Vzpouora

Máte-li v oblasti, pro kterou jste hodili kostkami vzbuorenců, vojenské jednotky, za každý výsledek ☒ musíte odstranit 1 z těchto svých jednotek jako ztrátu.

Nemůžete-li odstranit žádné jednotky, každý výsledek ☒ musíte dle vlastního uvážení přiřadit 1 svému ☒/☒ s ☒ v této oblasti. Provincii, k níž přiřadíte vzpouora, vzbuorenci ovládnou. Přiřadíte-li vzpouora k jedné ze svých domácích provincií, na své ☒/☒ musíte umístit vzbuorenecké město

(☒) a ☒ zakrýt odpovídající pole na stupnici měst nebo stupnici vazalů na své hráčské desce. Je-li vámi vybraná provincie obsazena nebo není-li jednou z vašich domácích provincií, je osvobozena v souladu s kapitolou 14.3.

#### Ztratíte 1 ☒

Ze své zásoby kostek panovnické moci odhodte 1 ☒ dle svého výběru a vraťte ji do své zásoby.

#### Vyčerpáte 1 ☒

Z vám dostupných ☒ nebo ze svých nasazených jednotek přemístíte 1 pravidelnou jednotku do vyčerpaných ☒.

#### Ztratíte 2 ☒

Zaplatte 2 ☒ do společné zásoby.

#### Odstraňte 1 ☒

Z 1 libovolného ☒/☒ v oblasti, pro kterou jste právě hodili kostkami vzbuorenců, odstraňte ☒.

#### Neschopnost zaplacení nákladu

Nedokážete-li po hodu kostkami vzbuorenců zaplatit požadovanou panovnickou moc (☒) nebo vyčerpat lidské zdroje, musíte za každý takový výsledek hodu zaplatit 2 ☒. Nemáte-li požadované ☒, musíte si obstarat úvěr. Máte-li ve své pokladnici 5 a více ☒, vaše říše musí vyhlásit bankrot (viz str. 21).

### 14.3 VZBOURENECKÉ JEDNOTKY (☒)

Jednotky NHŘ, spojenecké jednotky a ☒ jsou na herním plánu všechny představovány jednotkami černé barvy. Zatímco jednotky NHŘ jsou pokaždé odstraněny po vyhodnocení bitvy a spojenecké jednotky se mohou objevit výhradně jako součást vojsk HŘ, jednotky černé barvy umístěné v oblastech herního plánu jsou vždy pokládány za ☒.

☒ jsou považovány za nepřátelské vůči všem HŘ.

#### Vzbuorenecké jednotky v bitvě

Vzbuorenecké jednotky se budou bojovat stejně jako jednotky NHŘ (viz „Chování NHŘ v bitvě“, str. 36), avšak pokaždé až do posledního muže.

#### Vzbuorenecké jednotky a obléhání

V kroku C fáze 3 (viz str. 9) oblehnou ☒ všechny provincie s ☒, které mohou.

Každá ☒ má obléhací sílu 1. Pokud mají vzbuorenci požadovanou obléhací sílu, vždy upřednostní obléhání velkých provincií. 1 ☒ dokáže oblehnout 1 malou provincii. 2 ☒ dokážou oblehnout 1 velkou provincii nebo 2 malé provincie atd.

Obsahuje-li oblast několik provincií HŘ s nepokojem, provincie, které vzbuorenci oblehnou, vybírá hráč s nejnižším příjmem z daní v této oblasti (v rámci omezení vyplývajících z výše uvedených kritérií). V případě remízy vyberte provincie podle abecedního pořadí.

Oblehnou-li ☒ provincii, která je domácí provincií jejího vlastníka, na ☒ HŘ umístíte ☒ a ☒ ze zásoby dotyčného hráče zakryje odpovídající pole na stupnici měst nebo stupnici vazalů na jeho hráčské desce.

Oblehnou-li vzbuorenci provincii, která je obsazena nebo není jednou z domácích provincií jejího vlastníka, je tato provincie osvobozena.

#### Osvobození

Provincie s přidělenou vzpouora (v důsledku hodu kostkami vzbuorenců) nebo obléhaná ☒ je okamžitě osvobozena, pokud je:

- Obsazena nepřitelem jejího právoplatného vlastníka. V tomto případě vraťte ☒ uchvátitele na jeho hráčskou desku a z hráčské desky právoplatného vlastníka této provincie odstraňte příslušnou ☒. (Platí-li tento bod, ignorujte oba následující.)
- Domácí provincií říše, která není HŘ, jež tuto provincii vlastní nebo od ní přijala vazalský slib. V tomto případě vraťte na ní umístěné ☒/☒ na hráčskou desku příslušné HŘ. Tuto provincii nyní ovládá říše, jejíž je domácí provincií, bez ohledu na to, zda dotyčná říše stále existuje, nebo se nyní znovu objeví jako NHŘ. Jedná-li se o domácí provincii HŘ, tato HŘ na ní umístí své ☒.
- Územím (a není tedy domácí provincií žádné říše). ☒ HŘ je v tomto případě nahrazeno ☒ v barvě vybrané aktivním hráčem.

HŘ, jejíž provincie je osvobozena vzbuorenci, musí na hlavní město nového vlastníka této provincie umístit svůj žeton CB (a odstranit z něj případný žeton příměří).

#### Přesun vzbuoreneckých jednotek

Ocitnou-li se ☒ v kroku C fáze 3 v oblasti bez ☒, mohou se přesunout v souladu s pravidly uvedenými na str. 9.

### 14.4 OBLÉHÁNÍ VZBOURENECKÝCH MĚST (☒)

Při obléhání ☒ jednoduše odstraňte ☒ umístěné na této provincii a společně s ním odstraňte i případné ☒.

Jste-li ve válce s vlastníkem této provincie, můžete na jeho disk umístit své vlastní ☒ (otočené stranou s ☒ nahoru) jako obvykle.

#### Volitelné pravidlo č. 5: Nábožensky motivovaní vzbuorenci

Panuji-li v oblasti náboženské neshody, všechna ☒ otočte ☒ umístit stranou s pentagramem nahoru.

Obsadí-li nábožensky motivovaní vzbuorenci vaše hlavní město a alespoň 2 z vašich ostatních provincií, můžete provést akci *změna státního náboženství* a za své nové státní náboženství přijmout náboženství v oblasti se svým hlavním městem. Ze svých oblastí, jejichž víra odpovídá vašemu novému státnímu náboženství, poté odstraňte všechny ☒ a ☒.

## 15. NÁBOŽENSTVÍ

Všechny oblasti a říše na hlavní mapě musejí patřit k jednomu z následujících náboženství:

- katolicismus / protireformační katolicismus,
- protestantismus (počínaje Věkem reformace (II)),
- pravoslaví,
- islám,
- smíšená náboženství,
- revoluce (pouze ve Věku revolucí (IV)).

Náboženství říší a oblastí na vzdálených kontinentech jsou mimo záběr herních mechanik této hry.

### Katolicismus (křesťanství)

Na začátku Věku objevů (I) je katolicismus dominantním náboženstvím celé západní Evropy. S příchodem Věku reformace (II) a rozšířením protestantismu pak ustoupí z některých svých pozic a událost *Tridentský koncil* umožní katolickým HŘ přijmout protireformaci.

**Protireformační říše** a oblasti jsou stále považovány za katolické a vyhodnocují veškeré účinky týkající se katolicismu. Protireformační varianta katolicismu může jako nakažlivá víra (viz níže) omezovat šíření protestantismu tím, že se bude sama šířit.

### Katolické schopnosti

Katolické HŘ mají přístup k herním mechanikám spojeným s papežstvím. Využitím akčních karet *Muž církve* mohou ovládnout papežskou kurii, stát se jejím strážcem a otevřít si tak cestu k papežským akcím a některým bonusům (viz str. 46).

Počínaje Věkem reformace (II) mohou HŘ, jejichž státním náboženstvím je katolicismus, konvertovat k protestantismu.

### Protestantismus (křesťanství)

Ve Věku reformace (II) se v západní a střední Evropě objeví v důsledku několika událostí (zejména *Šíření reformace*) protestantismus.

Protestantismus je nakažlivou vírou.

### Protestantské schopnosti

Protestantské HŘ platí při provádění akce *náboženská konverze oblasti* a při hraní akční karty *Rozvoj* o 1 méně.

HŘ, jejichž státním náboženstvím je protestantismus, mohou konvertovat ke katolicismu.

### Pravoslaví (křesťanství)

Pravoslaví je dominantním náboženstvím ve východní Evropě.

### Pravoslavná schopnost

Říše, jejichž státním náboženstvím je pravoslaví, platí při *zvýšení stability* z -1 na 0 a z 0 na +1 o 1 méně.

### Islám

Islám je dominantním náboženstvím ve větší části Anatólie, Blízkého východu a severní Afriky. Oblasti s provinciemi vlastněnými islámskými říšemi se ve Věku objevů (I) a Věku reformace (II) mohou stát cílem křížových výprav (viz str. 46).

### Islámská schopnost

Islámské HŘ mohou v jakékoli pozemní bitvě nahradit své základní 3 kostky pěchoty 3 kostkami jízdy.

### Smíšená náboženství

V některých oblastech je umístěn žeton smíšených náboženství, protože žádné z ostatních náboženství v nich nemá dominantní postavení.

Smíšená náboženství nelze přijmout za státní náboženství. Své oblasti se smíšenými náboženstvími považují HŘ vždy za oblasti s náboženskými neshodami (viz níže), bez ohledu na své státní náboženství. NHŘ, které se nacházejí v těchto oblastech, si ponechávají státní náboženství, s nímž jsou uvedeny v seznamu na přehledech říší (např. *Říše na herním plánu západní Evropy*).

### Revoluce

Ve Věku revolucí (IV) vstupuje na scénu nové „náboženství“, které se v důsledku některých událostí šíří celou Evropou. Revoluce je stejná jako všechna ostatní náboženství, místo nahrazení stávajícího žetonu náboženství v dané oblasti ale na tento žeton pouze umístíte žeton revoluce (👊). Po odstranění žetonu revoluce je odhalené náboženství opět aktivní.

Revoluce je sice považována za nakažlivou víru, její šíření je však spouštěno zvláštním symbolem.

### Revoluční schopnost

Pokud si revoluční říše *osvojí* novou myšlenku, která je formou vlády a není „*Revolučním režimem*“, odstraní z oblasti se svým hlavním městem (👊) a poté změni své státní náboženství tak, aby odpovídalo náboženství v oblasti s jejím hlavním městem.

## 15.1 NAKAŽLIVÁ VÍRA

Protestantismus a protireformační katolicismus jsou považovány za nakažlivé víry, které se budou rozšiřovat do nových oblastí při vyhodnocení symbolu (👊) na kartě události (viz str. 41).

Stejně se bude při vyhodnocení symbolu (👊) na kartě události šířit i revoluce.

## 15.2 STÁTNÍ NÁBOŽENSTVÍ

Všechny říše mají státní náboženství, které je na začátku hry určeno v rámci přípravy scénáře (pro HŘ) nebo podle Přehledu říší (pro NHŘ a vazalské říše).

Státní náboženství přináší HŘ omezení některých akcí, jako například královských sňatků (viz str. 32), nebo zisk (👊) v papežské kurii (viz str. 45).

### Změna státního náboženství

HŘ mohou, počínaje Věkem reformace (II), změnit své státní náboženství z katolicismu na protestantismus (nebo opačným směrem), a to provedením základní akce *změna státního náboženství* (viz str. 18).

Státní náboženství se může změnit také účinkem události nebo v důsledku podmínky míru *Nucená náboženská konverze* (viz str. 31).

Dojde-li ke změně, NHŘ a vazalské říše přijmou nové náboženství, k němuž se hlásí oblast s jejich hlavním městem. «Papežský stát» však zůstane za všech okolností katolický.

## 15.3 NÁBOŽENSTVÍ OBLASTÍ

Náboženství není kategorií na úrovni jednotlivých provincií, ale celé oblasti. Jinými slovy, provincie vyznává náboženství oblasti, v níž se nachází.

Náboženství v některých okrajových oblastech se řídí polem náboženství sousední oblasti (tento vztah je naznačen šipkou).

Z důvodu větší přehlednosti hráčům doporučujeme umisťovat žetony náboženství na každou ze svých oblastí, která nesdílí jejich státní náboženství, třebaže je symbol tohoto náboženství natištěn na herním plánu.

Každá oblast na hlavní mapě vyznává jedno z výše uvedených náboženství.

### Náboženská konverze oblasti

HŘ mohou konvertovat oblasti na své státní náboženství provedením akce *náboženská konverze oblasti* (viz str. 14), zahráním karty *Muž církve* nebo provedením akce *Misionáři* na kartě *Rozvoj*.

Při konverzi oblasti jsou odstraněny všechny žetony náboženství umístěné v cílové oblasti (včetně žetonů revoluce). Výjimkou je náboženská konverze oblasti na revoluci (při níž je žeton revoluce pouze umístěn na žeton stávajícího náboženství).

### Náboženské neshody

Vlastní-li HŘ provincie v oblasti s náboženstvím, které se liší od státního náboženství dotyčné říše, považuje ji za oblast s náboženskými neshodami.

V kroku G fáze 3 (viz str. 9) musejí hráči přidat (👊) k 1 svému (👊) v každé oblasti, kterou považují za oblast s náboženskými neshodami a dále odstranit 1 (👊) nebo přidat (👊) k 1 svému (👊) v 1 oblasti s náboženskými neshodami, v níž mají (👊).



## 16. UDÁLOSTI

Karty událostí představují ve hře běh času a hráčům staví do cesty události, které jsou do značné míry mimo jejich kontrolu.

Události uvedené na kartách jsou buďto konkrétní a historické, nebo obecnější, představují-li problémy, k nimž mohlo dojít kdykoli a na kterémkoli místě, jako například epidemie, pirátství, dynastické krize, vzpoury a další.

### Čtyři věky – čtyři balíčky událostí

Balíček událostí se skládá ze 4 věků: Věku objevů (I), Věku reformace (II), Věku absolutismu (III) a Věku revolucí (IV). Balíčky událostí jednotlivých věků vstupují do hry v chronologickém pořadí. Nejprve tedy projdete všemi událostmi Věku objevů, poté Věku reformace atd. Na konci kola, v němž v balíčku nezůstávají žádné události aktuálního věku, připravíte balíček pro další věk, aby byl na začátku nového kola opět k dispozici.

Celá řada scénářů je ohraničena pevně stanoveným počtem věků a objevují se v nich pouze události zařazené do těchto věků.

### Příprava balíčků událostí

V souladu s přípravou vámi zvoleného scénáře vyberte všechny karty událostí zahrnuté do věku, do něhož se právě chystáte vstoupit. V rámci přípravy jsou uvedené události každého věku pokaždé rozděleny na 2 poloviny. Tyto poloviny zamíchejte odděleně a umístěním první poloviny na druhou vytvořte příslušný balíček.

Přípravu balíčků událostí pro scénáře vytvořené samotnými hráči popisuje *První kniha scénářů*.

### Volitelné pravidlo č. 6: Náhodný výběr událostí s písmenem X

Karty událostí každého věku jsou v levém horním rohu označeny zakroužkovanými čísly (1), (2) nebo písmenem (X). Karty označené (1) musejí být vždy zařazeny do první poloviny balíčku, karty označené (2) patří do jeho druhé poloviny. Karty označené písmenem (X) mohou být součástí kterékoli poloviny, v přípravě scénáře však pokaždé najdete doporučení pro jejich optimální zařazení. Pokud si přejete trochu více náhody a nepředvídatelnosti, můžete použít následující způsob jejich rozdělení:

Roztřídíte všechny karty podle jejich označení, zamíchejte karty (X) a přidejte jich stejný počet mezi karty (1) a mezi karty (2). Poté zamíchejte karty (1) a vytvořte z nich vrchní polovinu balíčku událostí daného věku. Dále zamíchejte karty (2) a vytvořte z nich spodní polovinu balíčku.

## 16.1 DRUHY UDÁLOSTÍ A JEJICH ČÍSLOVÁNÍ

Číslo události uvedené v pravém horním rohu karty podává určitě informace o druhu této události, přičemž první číslice určuje příslušnost karty k danému věku.

Číslo **události typu A** obsahuje písmeno A (např. 11A-1). Tyto karty jsou pomyslným motorem hry a ovlivňují život i smrt postav (jak popisují příslušné pasáže na str. 41). V každém balíčku událostí sestaveném pro jeden z věků daného scénáře musí být 8 karet událostí typu A.

Číslo **události typu B** obsahuje písmeno B (např. 354B). Scénář vždy uvádí, které události typu B byste měli použít. Tyto události však můžete nahradit jinými událostmi typu B a svým partiím tak dodat určitou variabilitu.

Číslo **události týkající se konkrétní říše** neobsahuje žádné písmeno (např. 202-2) a v pravém dolním rohu této karty se nachází erb s vlajkou.

Pro každou z hlavních mocností a říší vystupujících ve scénáři jsou do balíčku událostí pro daný věk zařazeny 2 události týkající se konkrétní říše. Součástí balíčku budou vždy všechny události spojené s HŘ, které se účastní hry, a naopak události týkající se jiných říší v něm obsaženy nebudou.

Většina těchto událostí přivádí do hry historického vládce (viz str. 19) spojeného s říší, jíž se daná událost týká. Medailon vládce se nachází v levém dolním rohu karty.

## 16.2 NABÍDKA UDÁLOSTÍ

Na začátku každého kola, ve fázi odhalení a dobrání karet, doberte z balíčku událostí tolik vrchních karet, kolik činí počet hráčů + 1 (ve hře 4 hráčů to tedy bude 5 karet událostí), a vytvořte z nich nabídku. Karty vyložte do řady vedle sebe. První 3 události zleva otočte lícem nahoru, ostatní události ponechte lícem dolů. K odhalení karet událostí vyložených lícem dolů dojde až poté, co jednotliví hráči provedou svou povinnou akci *událost* (viz str. 12).

### Volitelné pravidlo č. 7: Odhalení více karet

Chcete-li si v 6 hráčích zahrát partii s menším množstvím skrytých informací, odhalte namísto 3 karet událostí 4. Touto jednoduchou úpravou se zároveň zvýší počet (d) nahromaděných na kartách odhalených událostí.

## SCHÉMA KARTY UDÁLOSTI

ukazatel zařazení karty do příslušného balíčku: (1) patří do první poloviny balíčku událostí pro daný věk, (2) do druhé poloviny, (X) může být součástí první i druhé poloviny

část karty týkající se události

možnosti různých účinků události: A nebo B

část karty týkající se dodatečných účinků

symboly dodatečných účinků

symboly týkající se života postav

číslo karty události: první číslice určuje událost Věku objevů (I), písmeno A označuje událost typu A

název karty

2. os. č. mn. („vy“) vždy odkazuje k aktivnímu hráči, nebo k hráči, který si musí vybrat z různých účinků

tematická ilustrace události

popis události

jméno postavy

část karty týkající se historického vládce

medailon historického vládce

bitevní kostky, které postava poskytne jako generál

říše, jíž se událost týká (v tomto případě «Rakousko»)

schopnosti vůdce s hodnotami každého ze tří druhů panovnické moci, pokud se stane vaším vládcem

## 16.3 TEXT UDÁLOSTÍ

### Obecné zásady textu událostí







- V případě seznamu odděleného čárkami (např. oblastí) používáme slovo „nebo“ v inkluzivním významu. To znamená, že si můžete vybrat jakoukoli z uvedených položek, nebo dokonce i několik těchto položek najednou.
- Účinky některých událostí platí pouze, jsou-li splněny uvedené podmínky. Účinky, jejichž podmínky nejsou splněny, ignorujte.
- Máte-li si v textu události vybrat možnost **A** nebo **B** a jedna z těchto možností je podmíněna zaplacením ceny, kterou nejste schopni uhradit, ale zároveň dokážete zaplatit cenu druhé možnosti, musíte si vybrat druhou možnost.
- Zahnuje-li událost účinky nebo výběr týkající se více než 1 hráče a není-li uvedeno jinak, tyto účinky vyhodnotí hráči postupně, počínaje aktivním hráčem a dále v pořadí po směru hodinových ručiček.
- HŘ, která něco „získá“ nebo „ztratí“, si vybírá sama.
- Reakce NHŘ na nabídku spojenectví nebo na situaci, v níž „může“ cokoli učinit, je vždy „ano“.
- 2. os. č. mn. („vy“) vždy odkazuje k aktivnímu hráči, nebo k hráči, který si musí vybrat z různých účinků (**A** nebo **B**).

### Běžné účinky událostí

Některé účinky se na kartách událostí opakují. Není-li v textu karty výslovně uvedeno jinak, tyto účinky se musejí řídit níže uvedenými zásadami.




V rámci těchto zásad pak 2. os. č. mn. („vy“) vždy odkazuje ke hráči, kterému daný účinek přináší prospěch nebo postih.

#### Zisk/umístění vlivu







Je-li v textu události uvedeno, že v některých oblastech získáváte  nebo je do nich můžete umístit, znamená to, že tyto  můžete umístit, pokud se v dané oblasti nachází alespoň 1 provincie vlastněná NHŘ nebo vazalskou říší. Brání-li vám v umístění všech těchto  limit 5  na jednu oblast, můžete odhodit tolik  protivníků, kolik je potřeba k následnému umístění vašich vlastních .

#### Uzavření spojenectví nebo královského sňatku

Chcete-li s říší uzavřít spojenectví, musí být tato říše nezávislou říší, která aktuálně není s nikým ve válce. Říše, které složily vazalský slib, byly anektovány nebo jsou ve válce, nejsou povolenými cíli a tento účinek se na ně nevztahuje.

Je-li uvedený cíl spojeneckou NHŘ vašeho protivníka, jeho  můžete nahradit svým  pouze tehdy, máte-li v oblastech cílené říše alespoň tolik  jako váš protivník.





Chcete-li s říší uzavřít královský sňatek, cílová říše musí být vhodným partnerem ke sňatku (viz str. 32).

Nemáte-li k dispozici žádný / , můžete 1 svůj /  odebrat z herního plánu, avšak pouze tehdy, neslouží-li k označení aktivního spojení () ani sporného nástupnictví (). Za ukončení spojenectví tímto způsobem neutrpíte žádný postih.




#### Zisk

V každé oblasti můžete mít pouze 1 .

#### Umístění nebo

Stojí-li v textu události, že na provincii máte umístit / , a není-li výslovně uvedeno jinak, tato provincie nesmí být vlastněna ani obsazena jinou HŘ, ani nesmí být vazalem jiné HŘ (tj. musí být bez protivníka / ).


#### Povýšení malého na velké

Nahradte 1 své malé  velkým  a náležitě upravte svou hráčskou desku. Musíte být vlastníkem tohoto .

#### Zisk obchodníka

Třetího obchodníka můžete získat účinkem události, mise nebo myšlenky „Volný obchod“ pouze v případě, že máte momentálně jen 2 obchodníky.



#### Zisk vojenské jednotky

Po zisku vojenských jednotek účinkem události, ať už se jedná o pozemní jednotky, nebo loď, umístěte tyto jednotky tam, kde nevyvolají žádnou bitvu. Neexistuje-li žádné vhodné místo, tyto jednotky nezískáte. Pravidelné jednotky musí pocházet z dostupných .

#### Zisk akce


Získáte-li účinkem události akci, je jasně odlišena *tučnou kurzívou*. Tuto akci musíte provést okamžitě, nebo příležitost k jejímu provedení odmítnout. Nejste-li aktivním hráčem, dokončí aktivní hráč poté svůj tah a hra pokračuje jako obvykle po směru hodinových ručiček.







#### Osvojení nové myšlenky

Umožní-li vám účinek události *osvojení* nové myšlenky, vy a všichni vaši protivníci, kteří si již tuto myšlenku osvojili, získáte  jako obvykle (viz str. 12). Umožní-li účinek události osvojení stejné myšlenky současně několika hráčům, všichni získají  jako obvykle (jako první jej získá aktivní hráč).


Není-li myšlenka uvedená v textu události momentálně v nabídce a vy se rozhodnete pro její *osvojení*, vyberte 1 nikým neosvojenou myšlenku stejného druhu s výjimkou základních a zamíchejte ji zpět do balíčku myšlenek. Vámi osvojenou myšlenku pak vyložte do nabídky na její místo. Pokud nejsou v nabídce žádné nikým neosvojené myšlenky stejného druhu, udělejte místo pro další řadu myšlenek a novou myšlenku umístěte do této řady.


#### Umístění žetonů DNHR

Při umístění žetonů DNHR () umístěte žeton odpovídající barvy s velkým písmenem **H** na provincii, která je hlavním městem DNHR (v textu události je podtržena).

Jsou-li na provinciích uvedených v textu události umístěna / , žeton  jednoduše umístěte pod ně (neuvádí-li text karty jinak). Nikdy jej však neumísťujte na domácí provincie HŘ. /  s žetonem  pod sebou považujte za domácí provincii této DNHR.

#### Zrušení/odstranění spojenectví

Dostanete-li v textu události pokyn ke zrušení spojenectví, odstraňte jeho  z herního plánu.


Jednalo-li se o říši, která je vašim aktivním spojencem nebo o HŘ, která je vašim spojencem proti společnému nepříteli, budete následně čelit i postihům popsáným níže v části Opuštění spojení (viz str. 33), nicméně neztratíte žádnou .

#### Odmítnutí vládce

Čas od času se stane, že vám jedna z možností události dovolí odmítnout historického vládce spojeného s její kartou nebo vás k jeho odmítnutí přímo donutí.

V obou uvedených případech odhodte po vyhodnocení této události jak svého aktuálního vládce, tak i kartu události spojenou s novým vládcem.

#### Oblast přestane být součástí SIR

Dojde-li účinkem události k tomu, že daná oblast přestane být součástí SIR, jakoukoli ztrátu  uvádí již text samotné události.

#### Války vyvolané událostmi

Při VV, které je součástí účinků události (a není označeno za akci *vyhlášení války*), umístěte žetony války v souladu s textem události a poté proveďte kroky č. 3–7, jež jsou součástí postupu akce *vyhlášení války* (viz str. 16). Není-li uvedeno jinak, musí říše dodržovat všechna omezení týkající se VV (viz str. 22), a pokud cíl není povolený, k VV vůbec nedojde.


HŘ, která pasovala, nesmí prostřednictvím události vyhlásit válku ani v případě, že k tomu dostane výslovný pokyn.

Vyhlásí-li válku NHŘ, v krocích akce *vyhlášení války* považujte 2. os. mn. č. („vy“) za „NHŘ“ a na dotyčnou NHŘ umístěte žeton války HŘ, která je cílem jejího VV.

Dovoluje-li vám text události vybrat cíl VV, musíte si vybrat povolený cíl (pokud je to možné).

## 16.4 NEVYBRANÉ UDÁLOSTI

Poté, co všichni hráči provedou svou povinnou akci *událost*, zůstane ve většině scénářů v nabídce jedna nevybraná událost.

Text události na nevybrané kartě události nemá žádný účinek. Je-li však s kartou spojen historický vládce, hráč, jehož říše se tato událost týká, může zaplatit 2  a jmenovat vládce vyobrazeného na její kartě.

Všechny symboly ve spodní části této karty budou automaticky vyhodnoceny ihned poté, co poslední hráč dokončí svou akci *událost*. Jejich vyhodnocení proběhne podle pravidel pro automatické vyhodnocení, uvedených společně s příslušnými symboly na následující straně.

## 16.5 DODATEČNÉ ÚČINKY

Některé události mají podél spodního okraje karty řadu symbolů, které mimo jiné ovlivňují nepokoje/vzbouření, chování NHR či smrt postav (vůdců a rádců).

Po vyhodnocení hlavního textu události vyhodnotí aktivní hráč v pořadí zleva doprava účinky těchto symbolů. (Připomínáme, že pokud se text účinku zmiňuje o aktivním hráči, pokaždé používá oslovení „vy“, viz str. 4.)

Při vyhodnocení účinků symbolů na nevybraných událostech (a pro události vyhodnocené AP) používejte pravidla pro **automatické vyhodnocení**. Symboly bez zvláštních poznámek týkajících se automatického vyhodnocení jsou vyhodnoceny jako obvykle. Při vyhodnocení nevybraných událostí není za aktivního hráče považován žádný z hráčů.

### Smrt postav

Udělte všem postavám se symbolem vedle jejich medailonu, který odpovídá symbolu na vyhodnocené události, 1 žeton chatrného zdraví (♥). Postava se 2 ♥ zemře a její karta je odhozena.

### Nepokoje/vzpouřa

Všichni hráči musejí hodit 1 kostkou vzbouřenců za každé své ☹/☹ s nepokoji (☹). Při tomto hodu postupujte podle postupu popsaného na str. 87.

Aktivní hráč hází nejvýše 1 kostkou vzbouřenců.

### Povstání domorodců

Každý hráč ztratí 1 ☹ ze zásoby kolonistů a k 1 svému vzdálenému ☹ přidá ☹.

Jeden z těchto účinků můžete ignorovat (i v případě, že se jedná o jediný účinek, který dokážete vyhodnotit).

### Ztraceni na moři

Musíte vybrat a odstranit 1 loď každého z vašich protivníků, která nesousedí s žádným z jeho sprátených přístavů.

**Automatické vyhodnocení:** Každý hráč si svou loď vybere sám.

### Piráti

Vyberte si 1 libovolné centrum námořního obchodu a umístěte do něj 1 pirátskou loď (viz str. 25). Pokud je to možné, musí se v tomto centru nacházet alespoň 1 obchodník. Piráti umístění do centra námořního obchodu zde snižují příjem z obchodu (viz str. 35).

**Automatické vyhodnocení:** Pirátskou loď umístěte do centra námořního obchodu s nejvyšším počtem obchodníků. V případě rovnosti vyberte rozšířené centrum obchodu. Pokud rovnost trvá, vyberte náhodně.

### Smrt kardinála

Z papežské kurie musíte odstranit 1 libovolného ☹, který není římským kardinálem. Vzniklou mezeru zaplníte posunem zbylých ☹ doleva.

**Automatické vyhodnocení:** Odstraňte ☹, který patří HŘ s nejvyšším počtem ☹ a zároveň se nachází nejvíce vpravo. V případě rovnosti více HŘ odstraňte ☹ takové HŘ, který se nachází nejvíce vpravo.

### Ztenčení stavu

Všechny HŘ, které jsou ve válce (vyjma vás), musejí za každé své 4 nasazené pozemní jednotky odstranit 1 pozemní jednotku jako ztrátu.

### Zrada vazalů

Tento účinek postihne všechny HŘ, které mají alespoň 1 oblast s ☹ bez umístěných ☹/☹, nebo s menším počtem ☹ v této oblasti než kterýkoli z jejich protivníků.

Z oblastí splňujících tyto podmínky si každá dotčená HŘ musí vybrat oblast s největším počtem svých ☹. V této oblasti pak ke každému svému ☹ musí přidat ☹ a poté do ní umístít tolik ☹, kolik odpovídá daňové hodnotě jejich zdejších ☹ s ☹.

Postihne-li tento účinek vás, ☹ si přidejte jako všichni ostatní, ☹ však umisťovat nemusíte.

### Expanze DNHŘ

Za každý symbol, jehož barva se shoduje s barvou DNHŘ, která je součástí hry (a aktuálně není aktivním spojencem), provede dotyčná DNHŘ svou expanzi.

Na jednu provincii nebo oblast sousedící s touto DNHŘ umístěte odpovídající ☹. Tato provincie nesmí být hlavním městem (s výjimkou situace, kdy se jedná o poslední zbývající provincii NHR), obsazena, vlastněna spojencem této DNHŘ a nesmí být ani domácí provincií HŘ.

Vyberete-li provincii NHR, tato provincie je ovládána DNHŘ.

Nachází-li se na vybrané provincii ☹/☹, žeton ☹ umístěte pod něj (provincie se tak stane domácí provincií této DNHŘ). K tomuto ☹/☹ poté přidejte ☹.

Počínaje Věkem reformace (II), a pokud má DNHŘ na hlavní mapě přístav přilehlý k námořní zóně bez symbolu \* nebo †, můžete místo toho umístít ☹ této DNHŘ na jedno nezabrané pobřežní území.

Ovládá-li DNHŘ provincii vlastněnou NHR, která je spojencem HŘ, může tato HŘ na hlavní město dotyčné DNHŘ umístít svůj žeton CB.

**Automatické vyhodnocení:** Všechny DNHŘ, jejichž barvy se shodují se symboly, anektují po 1 sousední provincii NHR. Přednost mají provincie v oblastech, kde DNHŘ již vlastní alespoň 1 provincii, po nich pak provincie, s nimiž DNHŘ sousedí po zemi. Svou expanzi budou DNHŘ vždy cílit na dostupné NHR s nejnižší silou NHR. Dojde-li v tomto ohledu k rovnosti, při výběru anektované provincie postupujte podle abecedního pořadí.

### Šíření náboženských myšlenek

Uřčete bašty nakažlivé víry (viz str. 38). Bašta je uskupení oblastí propojených po zemi sdílejících stejné náboženství. Žeton/symbol v oblasti, která po zemi nesousedí s žádnou jinou oblastí se stejným náboženstvím, je považován za samostatnou baštu.

1. Do 1 oblasti sousedící s 1 baštou umístěte 1 žeton protestantismu / protireformačního katolicismu (☹) se symbolem náboženství odpovídajícím baště, do jejíhož sousedství je umístěn. Tato oblast může sousedit i přes námořní zónu. Do oblastí s pravoslávím ani islámem tyto žetony umisťovat nelze.

Umístění ☹ do oblasti nahradí jakýkoli jiný dříve umístěný žeton.

2. Je-li ve hře více bašt a vy jste v právě probíhající tahu umístili méně než 4 ☹, znovu proveďte krok č. 1. Tentokrát však dodržujte následující omezení:

- ▶ Musíte si vybrat novou (jinou) baštu.
- ▶ Je-li ve hře více než 1 nakažlivá víra a vy jste již umístili 2 ☹ se symbolem stejného náboženství, musíte umístít ☹ se symbolem opačného druhu (je-li to možné).
- ▶ Nesmíte nahradit jiný ☹ umístěný ve stejném tahu.

3. Nejsou-li na herním plánu žádné bašty nakažlivé víry, umístěte namísto toho žetony smíšených náboženství do libovolných 2 katolických oblastí, které nesousedí s námořními zónami označenými symbolem †.

**Automatické vyhodnocení:** Rozšířte nakažlivé víry do sousedních oblastí (střídejte protestantismus a protireformační katolicismus, počínaje protestantismem). Přednost mají oblasti s alespoň 1 ☹, po nich pak oblasti s nejvyšším součtem daňových hodnot provincií. Při rovnosti rozhodněte podle abecedního pořadí názvů oblastí.

Žetony smíšených náboženství umisťujete podle abecedního pořadí názvů oblastí a přitom ignorujte oblasti, které už mají smíšená náboženství.

### Šíření revoluce

Tento symbol se objevuje pouze na kartách události Věku revolucí (IV). Postup při jeho vyhodnocení je stejný jako v případě výše popsaného šíření náboženských myšlenek, vedle bašt ☹ však umisťujete pouze žetony revoluce (☹). Žetony revoluce mohou být umístěny i do oblastí s pravoslávím a islámem.

Nejsou-li na herním plánu žádné ☹, umístěte ☹ do 2 oblastí s hlavními městy HŘ. Je-li na herním plánu pouze 1 bašta ☹, umístěte 1 dodatečný ☹ do 1 oblasti, která s touto baštou nesousedí. Nejsou-li ve společné zásobě žádné ☹, můžete vzít 1 žeton z herního plánu a použít jej. ☹ vždy umisťujete na žetony stávajícího náboženství.

**Automatické vyhodnocení:** Postup je stejný jako v případě šíření ☹. Není-li ve hře žádný ☹, umístěte ☹ do 2 oblastí s hlavními městy HŘ s nejnižší ☹ (při rovnosti rozhodněte náhodným výběrem).

### Aktivace mocenského zápasu

#### Pokročilá pravidla

Jsou-li ve hře mocenské zápasy, nadcházející mocenský zápas přemístěte na pole *Aktivní mocenský zápas* na desce stavu.

Oblasti bojů (☹), jejichž výčet udává aktivovaný mocenský zápas, poté označte ☹ sloužícími jako připomínka toho, které oblasti se mohou stát předmětem mocenského soupeření.

Hráči budou moci získat věhlas za aktivní mocenský zápas v kroku E fáze 4 (viz str. 43).

## 17. VÍTĚZSTVÍ A VĚHLAS (V)

Nejběžnější podmínkou pro dosažení vítězství, která se objevuje v pestré škále herních scénářů, je nejvyšší počet bodů věhlasu (V) na konci hry.

Věhlas lze získat několika různými způsoby v průběhu hry i na jejím konci.

Závěrečné bodování nastane ve fázi 5 kola, v němž došlo ke spuštění konce hry (jak popisují příslušné pasáže na str. 11).

Některé scénáře uplatňují při závěrečném bodování odlišná kritéria.

### 17.1 STUPNICE VĚHLASU

Věhlas (V) získaný v průběhu hry zaznamenávají hráči posunem ukazatele věhlasu na stupnici věhlasu, která se nachází na desce vzdálených kontinentů.



Hlavním zdrojem V získaného v průběhu hry jsou mise, mezníky, mocenské zápasy (jsou-li součástí hry), myšlenky a události.

Prekročili-li hráčův V hranici 60 bodů, otočte jeho ukazatel věhlasu na stranu „+60“ a další body V připsujte od začátku stupnice. Klesne-li hráčův V pod hranici 0 bodů, umístěte na jeho ukazatel věhlasu žeton záporného věhlasu.

V některých scénářích dojde ke spuštění konce hry ve chvíli, kdy ukazatel věhlasu jednoho z hráčů překročí na stupnici věhlasu stanovený počet bodů V.

### 17.2 MISE

Každá z hlavních mocností v této hře má svůj vlastní balíček karet misí. Kromě toho jsou k dispozici i 2 univerzální balíčky misí sloužící k vytvoření balíčků misí pro ostatní říše. Ve scénáři je také pokaždé výslovně uvedeno, které mise jsou na začátku hry dostupné pro každou z hratelých říší.

Text některých misí má zelené pozadí, aby bylo možno odlišit počáteční mise určené pro standardní přípravu hry počínající rokem 1444. Na začátku takto připravené partie si pak hráči obvykle vyberou 2 z těchto misí.

Plnění misí představuje pro hráče jasně identifikovatelné dílčí cíle, o jejichž dosažení v průběhu hry usilují, a jejich říše se díky nim ubírá cestou, jejíž trasa se alespoň částečně překrývá se skutečností. Užitečné jsou zejména pro nové hráče, není však pochyb o tom, že hra dodávají specifický ráz a dynamiku, kterou ocení i ostřílení veteráni.

Skupina zkušených hráčů dávajících přednost volnější a kreativnější hře je může ze svých partií zcela odstranit, pokud s tímto krokem budou souhlasit všichni zúčastnění.

### Dostupnost misí

Každá mise má své číslo (v červeném kroužku ve spodní části karty). Některé mise si můžete vybrat až poté, co splníte alespoň 1 z uvedených předchozích misí (před šipkou nalevo od čísla mise). Naopak splněním dané mise si zpřístupníte další mise (za šipkou napravo od čísla mise).

### Splnění mise

Mise můžete splnit kdykoli s výjimkou fáze 1. Chcete-li splnit misi, musíte splňovat požadavky uvedené na její kartě a tuto skutečnost ohlásit ostatním hráčům. Poté okamžitě vyhodnotte účinky splněné mise. Požadavky mise musíte splňovat právě ve chvíli, kdy se rozhodnete vyhodnotit text karty mise. Jejich dřívější splnění v tomto ohledu neplatí.

Hráč, který splnil misi, navíc získá body V uvedené v pravém horním rohu karty mise.

### Odměna za splněnou misi

Při vyhodnocení vškerých účinků souvisejících se získáním odměny za splněnou misi postupujte podle pravidel uvedených v kapitole 16.3 (viz str. 40).

### Výběr nových misí

Po splnění mise si nemůžete okamžitě vybrat novou. Tuto možnost máte až ve fázi odhalení a dobrání karet na začátku následujícího kola. Pamatujte, že v ruce nesmíte mít více než 2 karty misí.

Ve fázi odhalení a dobrání karet můžete také vrátit kteroukoli kartu mise ze své ruky zpět do balíčku misí a vybrat si místo ní novou dostupnou misi.

### 17.3 MEZNÍKY

Mezníky se podobají misím, jsou však veřejné a jejich účinky může vyhodnotit kterýkoli hráč splňující požadavky jejich dosažení. Odměna v podobě V bude vyšší pro ty, kdo těchto mezníků dosáhnou dříve než ostatní. Hráčům tedy nabízejí další prostor ke vzájemnému soupeření – dokonce i těm z nich, jejichž zájmy nejsou na herním plánu v přímém konfliktu.

Ve hře jsou vždy dostupné 4 mezníky. Z každého ze 4 balíčků (objevování, politika, válka a ekonomika) doberte v každém věku 1 kartu a tyto karty vyložte. Na konci věku pak všechny vyložené mezníky odhodte a z balíčků následujícího věku doberte nové. V rámci scénáře můžete dostat pokyny k odstranění některých mezníků ze hry ještě před přípravou vaší partie, nebo k vyložení předem stanovených mezníků místo jejich dobrání.

Mezníky lze nahradit i v rámci vyhodnocení události *Lidé spatřili kometu*. V tomto případě doberte nové mezníky z těch, které zbývají v balíčcích aktuálního věku.

## SCHÉMA KARET MISÍ A MEZNÍKŮ

**mise**

příslušnost k říši (zde «Anglie»)

název mise

body V za splnění mise

požadavky pro splnění/dosažení

**mezník**

název mezníku

body V pro 1., 2. a 3. hráče, kteří tohoto mezníku dosáhnou

účinek splnění mise

Účinek: Získejte 1 . Můžete zaplatit 1 za rozšíření Lamanšský průliv.

počáteční mise mají zelené pozadí

1B 2A 2D 3F 3G

číslo mise

předchozí mise – před výběrem této mise musíte splnit alespoň jednu z předchozích misí

zpřístupněné mise – splněním této mise si odemknete další mise

odměna za dosažení mezníku

**Osídlení Ameriky**

Vlastňte 2+ těchto provincií: Nova Anglie, Virginie, Hudsonův záliv, Kanada, Antily.

**Výbojný národ**

Vlastňte provincie ve 2+ různých oblastech, v nichž se nenachází žádná z vašich domácích provincií.

## Dosažení mezníku

První hráč, který dosáhne mezníku, získá (5), druhý (3) a třetí (1). Následující hráči nezískají za tento mezník žádný (V). Dosažení mezníku označte umístěním čtvercového žetonu frakce ze své zásoby na jeho kartu.

Dosáhne-li mezníku několik hráčů najednou a není-li na kartě mezníku uvedeno jinak, rozdělte jejich odměny podle pořadí hráčů (počínaje aktivním hráčem, probíhá-li fáze 2, nebo začínajícím hráčem, probíhá-li fáze 3 nebo 4).

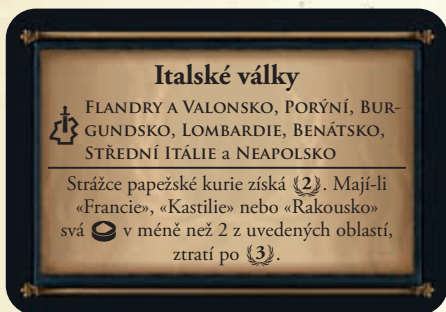
Mezníky také poskytují odměny v podobě panovnické moci (1, 2 nebo 3) či dukátů (4) v souladu se symbolem, který se nachází v pravém dolním rohu karty. Tato odměna je stejná pro všechny hráče, kteří dosáhnou daného mezníku.

## 17.4 MOCENSKÉ ZÁPASY

### Pokročilá pravidla

Případně začlenění mocenských zápasů mezi herní mechaniky je zcela na vaší herní skupině, první partii vám ale doporučujeme odehrát bez nich.

Mocenské zápasy zvyšují úroveň napětí, interakce a vzájemných konfliktů mezi HR, protože hráči budou souběžně usilovat o dosažení stejných cílů.



Pod názvem karty a nad vodorovnou dělicí čarou se nachází výčet **oblastí bojiště** (1), v nichž budou hráči soupeřit o zisk (V). Text pod dělicí čarou uvádí dodatečná kritéria pro zisk nebo ztrátu (V) při vyhodnocení této karty.

### Příprava balíčku mocenských zápasů

V přípravě každého scénáře najdete pokyny k sestavení balíčku mocenských zápasů, jelikož doporučené složení tohoto balíčku se napříč scénáři liší. Některé scénáře navrhují dokonce i konkrétní pořadí karet mocenských zápasů v balíčku, zatímco jiné vám mohou doporučit náhodně určené pořadí.

Balíček mocenských zápasů umístíte lícem nahoru tak, aby všichni hráči dobře viděli na jeho vrchní kartu. Tato karta se nazývá **nadcházející mocenský zápas**.

### Nároky v oblastech bojiště

Za každý (1) umístěný při provedení akce **vykonstruování nároků** (viz str. 15) do oblasti bojiště uvedené na kartě aktivního mocenského zápasu nebo na kartě nadcházejícího mocenského zápasu musejí hráči zaplatit pouze 1 (1).

## Aktivace mocenských zápasů

Mocenské zápasy jsou aktivovány při vyhodnocení události s příslušným symbolem (viz kapitola 16.5, str. 41). Přemístěním vrchní karty z balíčku mocenských zápasů na pole **Aktivní mocenský zápas**, které se nachází na desce stavu, zároveň dojde k odhalení nového nadcházejícího mocenského zápasu a hráči tak dostanou šanci připravit se na další mocenský zápas.

## Vyhodnocení mocenských zápasů

K vyhodnocení **aktivního mocenského zápasu** dojde v kroku E fáze příjmů a výdajů (viz str. 10). Jeho karta je poté odhozena.

Všichni hráči splňující podmínky uvedené na kartě mocenského zápasu získají při jeho vyhodnocení body (V), jak je uvedeno níže:

### Zisk věhlasu v oblastech bojiště (1)

V každé oblasti bojiště získají hráči (V) podle následujícího klíče:

- tolik (V), kolik činí součet daňových hodnot provincií, které ovládají v této oblasti (1) mají poloviční hodnotu),
- (1), jsou-li jedinou HR s (1) v této oblasti (platí pouze v případě 1 na hlavní mapě),
- (1), mají-li v této oblasti alespoň 1 (1) / (1).

### Dodatečná kritéria pro zisk věhlasu

Hráči splňující dodatečná kritéria mají možnost získat další (V). Hráči, kteří uvedená kritéria nesplňují, svůj (V) naopak někdy ztratí. Tyto podmínky se často týkají konkrétních říší.

## 18. SVATÁ ŘÍŠE ŘÍMSKÁ (SIR)

Svatá říše římská (Sacrum Imperium Romanum, SIR) je státním útvarem, který disponuje značnou silou, zvládnout ji a zkotit ale není vůbec jednoduché. S titulem císaře je spojena obrovská zodpovědnost a členské země SIR se navíc nebudou chtít pokáždě podvolit jeho vůli.

Při standardní přípravě hry počínající rokem 1444 náleží titul císaře Svaté říše římské «Rakousku».

### 18.1 ŘÍŠSKÁ MOC

Císař má říšskou moc (1), jejíž úroveň se pohybuje od 0 do +6, s různými bonusy poskytovanými jednotlivými úrovněmi. Snížení 1, pokud je na 0, ani její zvýšení nad +6 nemá žádný účinek. Při přípravě hry počínající rokem 1444 začíná císař s 1 +3.

Nejvyšší úroveň 1 je rovna aktuálnímu počtu kurfiřtských oblastí + 1 (viz kapitola 18.3).

### Navýšení lidských zdrojů a příjmu

Hodnotu úrovně 1 císaře přidejte přímo k jeho hodnotě 1. Dojde-li ke změně říšské moci, odpovídajícím způsobem musí být v kroku A fáze 5 upravena i zásoba lidských zdrojů císaře.

Hodnotu úrovně 1 přidejte ve fázi 4 i k císařovu příjmu z daní. Tento dodatečný příjem z daní však není považován za součást příjmu ze základní daně, a proto není součástí výpočtu 1.

## Dodatečné bonusy

Úroveň 1 ovlivňuje v každém kole ve fázi příjmů a výdajů také císařův příjem (1) (a potenciálně i (1)).

Aktuální 1	Bonus
+1 nebo vyšší	Lze využít schopnost <b>Obrana SIR</b> .
+2 nebo +3	+1 (1)
+4 nebo +5	+1 (1) a +1 (1)
+6	+2 (1), +1 (1) a +1 (1)

### Zisk/ztráta říšské moci

Císař může zvýšit svou říšskou moc o 1 úroveň provedením níže uvedených akcí (utracením 1 v počtu své aktuální 1 + 1), porážkou vnějších útočnicků a opětovným začleněním oblastí do SIR.

Císař může ztratit 1 v důsledku svého selhání při ochraně říšských poddaných a zemí SIR nebo svou příliš agresivní expanzí uvnitř hranic SIR.

Událost/akce	1
Zaplatte 1 = 1 + aktuální 1	+1
Vítězství ve válce nad útočnickem, jehož říše není členskou zemí SIR	+1
Opětné přivtělení oblasti SIR	+1
1 je po volbě nižší než +3	+1
Odmítnutí VDZ od říšského poddaného, které následuje po VV útočnickem, jehož říše není členskou zemí SIR	-1
Oblast opustí SIR	-1
Porážka ve válce proti útočnickovi, jehož říše není členskou zemí SIR	-1
Císař vyhlásí válku členské zemi SIR bez CB	-1
Císař si vynutí podmínku míru <b>Úplná anexe</b> na členské zemi SIR se stejným státním náboženstvím	-1
Počet kurfiřtských oblastí klesne pod aktuální úroveň 1 - 1	-1 za každou úroveň

## 18.2 ŘÍŠSKÝ VLIV

Ve hře je 6 šedých kostek říšského vlivu. Císař má přístup k toliko říšským kostkám, kolik činí úroveň. Své říšské kostky umístí v rámci přípravy hry podle příslušných pokynů a vždy v kroku B fáze 5 upraví jejich celkový počet podle aktuální úrovně své.

Říšské kostky fungují ve většině ohledů stejně jako běžné kostky, avšak s několika důležitými výjimkami:

- Říšské kostky jsou vždy umístěny nebo přemístěny v kroku B fáze 5 a jejich celkový počet musí vždy odpovídat aktuální úrovni.
- Říšské kostky musí být umístěny do oblastí SIR obsahujících alespoň 1 provincii vlastněnou členskou zemí SIR, která je NHŘ.
- Opustí-li SIR některá z oblastí SIR s říšskými kostkami, tyto říšské kostky jsou okamžitě odstraněny z herního plánu a vráceny zpět do společné zásoby.
- Říšské kostky nesmějí být odstraněny za účelem zahrání akční karty *Podrobení*.

## 18.3 ZEMĚ SIR

Všechny provincie a oblasti uvnitř hranic SIR vyznačených přerušovanou čarou jsou považovány za součást SIR, pokud na dotyčnou oblast není umístěn žeton „ne SIR“ (viz kapitola 18.6).

Má-li si SIR zachovat svou soudržnost a jednotu, císař se musí postarat, aby provincie SIR byly vlastněny členskými zeměmi SIR a nikoli říšskými ležícími vně jejich hranic.

### Členské země SIR / říšští poddaní

Všechny říše, jejichž hlavní města se nacházejí uvnitř hranic SIR vyznačených přerušovanou čarou, jsou považovány za členské země SIR, pokud na jejich hlavním městě není umístěn žeton „ne SIR“. Členské země SIR, které nejsou císařem, jsou považovány za říšské poddané tohoto císaře. Členskými zeměmi SIR mohou být HŘ, NHŘ i vazalské říše.

### HŘ jako říšští poddaní

V některých scénářích se mohou objevit HŘ jako členské země SIR, které nadržují císaři (např. «Nizozemí» nebo «Braniborsko»). Císařem pak může být buďto HŘ, nebo jedna z NHŘ.

HŘ, jež jsou zároveň členy SIR, mohou opustit SIR pouze po splnění mise či vyhodnocení události, která jim něco takového dovolí. Kromě toho si nesmějí *osvojit* nové myšlenky z oblastí forem vlády, pokud je na úrovni +3 nebo vyšší.

Pokud jste říšský poddaný, musíte pokadě, když císař aktivuje *Obranu SIR*, provést jednu z následujících úkonů:

- vyčerpát 2 říšské kostky (nejvýše však ½ celkové hodnoty říšských kostek),
- ztratit 6 příjmů (nejvýše však ½ příjmu z daní),
- ztratit 1 říšskou kostku,
- umístit žeton CB na hlavní město útočníka.

### Nezákonní uchvatitelé provincií

Je-li provincie SIR obsazena nebo vlastněna říší, která není členskou zemí SIR (a její hlavní město tedy leží vně hranic SIR), případně složí-li provincie SIR této říši svůj vazalský slib, dotyčná říše je považována za nezákonního uchvatitele.

Císař má proti všem těmto nezákonným uchvatitelům trvalý casus belli *Osvobození SIR* (viz str. 22). Opustí-li oblast SIR jako celek (způsobem popsáným dále), tyto provincie přestanou být



Stupnice říšské moci se nachází na desce stavu, kde slouží k zaznamenání aktuální úrovně říšské moci, dostupných bonusů, oficiálního náboženství SIR, říšských a stavu obrany SIR.

považovány za součást SIR a císař ztrácí svůj casus belli *Osvobození SIR* pro všechny provincie v této oblasti.

V přípravě hry počínající rokem 1444 jsou nezákonnými uchvatiteli «Burgundsko», «Benátky» a «Dánsko».

### Kurfirštské oblasti

5 kurfirštskými oblastmi jsou SASKO, VESTFÁLSKO, BRANIBORSKO, ČECHY a PORÝNÍ, které jsou na herním plánu označeny symbolem císařského orla. Tyto oblasti mají pro císaře zvláštní význam.

Oblast je považována za kurfirštskou, obsahuje-li hlavní město alespoň 1 členskou země SIR. Jsou-li tato hlavní města vlastněna říšskými, jejichž hlavní města leží v jiných oblastech, dotyčná oblast již není považována za kurfirštskou.

## 18.4 OBRANA SIR

Pokud říše, která není členskou zemí SIR (tj. vnější útočník), vyhlásí válku říšskému poddanému a úroveň je +1 nebo vyšší, císař od tohoto říšského poddaného automaticky obdrží *obranu VZ* (s výjimkou situace, kdy je tento říšský poddaný s císařem ve válce).

HŘ, která je císařem, může toto VZ přijmout, jako by se jednalo o VZ jednoho z jejich spojenců, a dále se řídte postupem pro přijetí VZ (viz str. 32). Zároveň však také umístí svůj čtvercový žeton frakce na pole *Obrana SIR* na desce stavu. Jakmile má císař uzavřený mír se všemi vnějšími útočníky nebo dojde-li v průběhu války ke zvolení nového císaře, tento žeton odstraní.

Odmítne-li HŘ, která je císařem, toto VZ, okamžitě utrpí postih -1 namísto vyhodnocení běžných účinků odmítnutí VZ.

Leží-li hlavní město HŘ, která je císařem, uvnitř SIR, tato HŘ může aktivovat schopnost *Obrana SIR* i v případě, že se sama stane bezprostředním cílem vyhlášení války ze strany vnějšího útočníka.

### Říšské lidské zdroje

Po aktivaci *Obrany SIR* je na pole říšských na desce stavu přidáno tolik jednotek NHŘ, kolik odpovídá celkovému počtu všech císařových v kurfirštských oblastech (včetně říšských). Takto lze však přidat nejvýše 8 jednotek.

Císař může použít říšské v každé bitvě, již se zúčastní v oblastech SIR nebo v jakýchkoli oblastech své říše, které sousedí po zemi alespoň s jednou oblastí SIR. Na začátku takové bitvy si pak může veškeré tyto říšské přidat jako jednotky pěchoty, které budou bojovat po boku jeho vojska. Výjimkou z tohoto pravidla jsou bitvy, v nichž se strana stojící proti císaři (čili jeho nepřítel)

tel) skládá výlučně z členských zemí SIR, které jsou zároveň NHŘ.

Říšské jednotky se v bitvě chovají stejně jako spojenecké jednotky, jsou však odděleny od všech ostatních spojeneckých jednotek účastnících se této bitvy. Po konci bitvy se všechny přeživší říšské jednotky vrátí na pole říšských, kde jsou k dispozici do dalších bitev.

Není-li císař ve válce s žádným vnějším útočníkem, v kroku B fáze 5 vrátte všechny jednotky NHŘ z pole říšských zpět do společné zásoby.

### Právo průchodu jednotek v SIR

Po celou dobu, kdy je na poli *Obrana SIR* umístěn žeton frakce, mají císař i všichni, kdo jsou ve válce s císařem, právo průchodu jednotek (viz str. 25) ve všech oblastech uvnitř hranic SIR.

### Uzavření míru

Je-li na poli *Obrana SIR* umístěn žeton frakce, vnější útočníci nesmějí za žádných okolností uzavřít separátní mír s NHŘ, které jsou říšskými poddanými, pokud nedosáhnou naprostého nebo dílčího vítězství nad císařem (viz „Podmínky vítězství/míru“ na str. 29). Případný mír musejí uzavřít s císařem a přitom musejí všechny NHŘ, které jsou říšskými poddanými, považovat za aktivní spojence císaře.

Zvítězí-li císař ve válce proti vnějšímu útočníkovi a žádné provincie SIR nejsou odstoupeny ve prospěch říše, které nejsou členskými zeměmi SIR, získá 1 říšskou kostku.

Utrpí-li císař porážku ve válce proti vnějšímu útočníkovi, ztratí 1 říšskou kostku. Pokud se stane, že SIR v důsledku této porážky opustí celé oblasti, císař ztratí dodatečnou říšskou kostku (viz kapitola 18.6).

## 18.5 VNITŘNÍ VÁLKY

Nemá-li císař, který vyhlásuje válku jednomu ze svých říšských poddaných, proti této říši CB, ihned ztratí 1 a z oblasti SIR musí odstranit 3 (vedle běžných postihů za chybějící CB).

Pokud říšský poddaný vyhlásí válku jiné členské zemi SIR bez náležitého CB, musí císař na hlavní město útočníka umístit svůj žeton CB.

### Úplná anexe císařem

Vynutí-li si císař na členské zemi SIR, která má stejný státní náboženství jako on sám, podmínku míru *Úplná anexe*, ztratí 1 .

## 18.6 OPUŠTĚNÍ SIR A OPĚTNÉ PŘIVTĚLENÍ

Jsou-li všechny provincie SIR v oblasti SIR *vlastněny* říšemi, které nejsou členskými zeměmi SIR (jejich hlavní města leží vně hranic SIR a nejsou císařem), tato oblast Svatou říši římskou automaticky opustí a je na ni umístěn žeton („ne SIR“).

Opustí-li oblast Svatou říši římskou, císař ztratí 1 . Ztráta za oblasti, které SIR opustily v přímém důsledku vyhodnocení události, je součástí účinků této události.

### Opětné přivtělení oblasti

Oblast, která opustila SIR, k ní bude opět přivtělena (a žeton odstraněn), pokud se všechny provincie v této oblasti, které leží uvnitř hranic SIR vyznačených průřezovanou čarou, opět stanou vlastnictvím nebo vazaly členských zemí SIR či císaře.

Po opětném přivtělení oblasti k SIR získá císař 1 .

## 18.7 NÁBOŽENSTVÍ SIR

### Pokročilá pravidla

Na začátku hry je oficiálním náboženstvím SIR katolicismus (jak uvádí deska stavu). SIR může být pouze katolická, protestantská nebo případně bez oficiálního náboženství.

**Poznámka:** Náboženství SIR se nemůže změnit dříve než ve Věku absolutismu (III). Počínaje tímto věkem dochází k jeho ověření na konci každého kola:

- Jsou-li všechny kurfiřtské oblasti protestantské, ale náboženstvím SIR není protestantismus, stává se SIR protestantskou (na desku stavu umístíte žeton protestantismu) a se sníží o 1.
- Jsou-li všechny kurfiřtské oblasti katolické, SIR se stává/zůstává katolickou (pokud se na desce stavu nachází žeton náboženství, odstraňte jej).
- Vyznávají-li kurfiřtské oblasti odlišná náboženství, SIR přestává mít oficiální náboženství (na desku stavu umístíte žeton smíšených náboženství).

Císař nesmí *změnit státní náboženství* své říše na jakékoli jiné náboženství s výjimkou toho, které je aktuálně oficiálním náboženstvím SIR (má-li SIR oficiální náboženství).

Přijme-li císař jako své státní náboženství revoluci, SIR je natrvalo rozpuštěna a přestane existovat.

## 18.8 NHŘ S TITULEM CÍSAŘE

Je-li SIR ve hře, avšak titul císaře náleží NHŘ, začíná císař s +3 jako obvykle. Opustí-li některá z oblastí SIR nebo je k ní opět přivtělena, upravte opět jako za běžných okolností.

V kroku B3 fáze 5 hodte šestistěnnou kostkou a podle výsledku tohoto hodu zvýšte nebo snižte .

Výsledek	Vliv na
1	Snižte  o 1.
2-5	Snižte  o 1, je-li výsledek alespoň o 2 nižší než aktuální .
	Zvýšte  o 1, je-li výsledek alespoň o 2 vyšší než aktuální .
6	Zvýšte  o 1.

Počet jednotek bránících členskou zemi SIR v napadené oblasti SIR je následující:

Jednotky bránící oblasti v SIR, která je NHŘ
Vojenská kapacita jakékoli bránící se NHŘ
+ 3 ×
- 2 × počet oblastí SIR, v nichž se již před tímto tahem nacházely jednotky říši, které nejsou členskými zeměmi SIR

### Vazalský slib a anexe

NHŘ s titulem císaře nemůže být donucena ke složení vazalského slibu silou ani diplomaticky.

Dojde-li v rámci uzavření míru k situaci, v níž se NHŘ s titulem císaře stane předmětem *Úplné anexe*, SIR je rozpuštěna a po zbytek hry přestane existovat.

## 18.9 VOLBA CÍSAŘE

### Pokročilá pravidla

Pokud císař nahradí nebo odhodí svého vládce a jeho je +4 nebo nižší, musí dojít k volbě císaře.

Novým císařem se stane HŘ, která obdrží hlasy od největšího počtu kurfiřtských oblastí. Hlas kurfiřtské oblasti získá HŘ, která má v této oblasti nejvíce (včetně říšských ). Rovnost počtu umístěných v kurfiřtské oblasti nebo nerozhodný stav kurfiřtských hlasů rozhoduje stávající císař.

Kurfiřtská oblast bez provincií NHŘ, v níž jsou všechny vlastněny jedinou HŘ, bude automaticky hlasovat pro tuto HŘ, avšak pouze je-li tato HŘ povoleným kandidátem.

HŘ s hlavním městem v kurfiřtské oblasti obdrží hlas od této oblasti, avšak pouze je-li tato HŘ povoleným kandidátem. Jinak kurfiřtská oblast nehlasuje.

Chce-li se říše stát povoleným kandidátem ve volbě císaře, musí vyznávat náboženství, jež se shoduje s oficiálním náboženstvím SIR (má-li SIR oficiální náboženství). Povolnými kandidáty však mohou být i HŘ, které nejsou členskými zeměmi SIR nebo se nacházejí v období interregna. Pokud není povoleným kandidátem žádná HŘ, titul císaře zůstává stávajícímu císaři a se sníží o 2.

Je-li po volbě císaře nižší než +3, zvýší se o 1.

Získá-li HŘ titul císaře v době, kdy předchozí císař využíval schopnost *Obrany SIR*, odstraní

z pole *Obrana SIR* čtvercový žeton frakce a z pole říšských odstraní všechny jednotky. Nový císař může umístit svůj žeton CB na libovolnou říši, která není členskou zemí SIR a je ve válce s NHŘ, jež je členskou zemí SIR.

Náleží-li titul císaře NHŘ, k volbě císaře nedojde.

## 19. PAPEŽSKÁ KURIE

Kardinály () mohou mít pouze HŘ, jejichž státním náboženstvím je katolicismus a které spolu soupeří o ovládnutí papežské kurie.

Dominantní postavení v papežské kurii a získání titulu strážce papežské kurie vám poskytne vítané bonusy a spolu s nimi i přístup k papežským akcím.

### 19.1 KARDINÁLOVÉ ()

jsou , které hráči umísťují na jednotlivá pole stupnice papežské kurie.

Má-li HŘ více (při minimálnímu počtu 2 ) než kterákoli jiná HŘ, stává se **nezpochybnitelným strážcem** papežské kurie a získává přístup k papežským akcím a všem níže uvedeným bonusům.

V případě rovnosti mezi hráči se strážcem papežské kurie stane ten z nich, jehož je na stupnici papežské kurie umístěn nejvíce vlevo. Tento hráč pak bude požívat veškerých výhod spojených s titulem strážce s výjimkou bonusového .

Počet dostupných polí běžných kardinálů na stupnici papežské kurie je vždy o 1 vyšší než počet katolických HŘ, jež jsou aktuálně ve hře. Pole římského kardinála (viz níže) je k dispozici navíc k výše uvedeným. Pole, která nejsou ve hře, zablokujte. Součástí každého scénáře je i popis přípravy papežské kurie na začátku hry.

Získáte-li , umístíte jej na pole stupnice papežské kurie s číslem 1 a všechny ostatní , kteří se nacházejí na stupnici (s výjimkou římského kardinála), posuňte o 1 pole doprava. Ocitne-li se poté nejvíce vpravo mimo stupnici, odstraňte jej a vraťte jeho majiteli.

## 20. HRA 2 HRÁČŮ

### 20.1 2 HRÁČI + AP

Běžným postupem při přípravě hry pro 2 hráče je výběr scénáře určeného pro 3 nebo 4 hráče a nahrazení chybějících hráčů AP.

Průběh hry se zapojením AP popisuje samostatný sešit *Pravidla pro sólovou hru a AP*.

### 20.2 VARIANTA BEZ AP

Ve hře 2 hráčů bez účasti AP provedte přípravu balíčků událostí, jako by se jednalo o hru 4 hráčů. Z událostí týkajících se konkrétních říší však použijte pouze ty, které jsou spojeny se dvěma HŘ zapojenými do hry. Místo událostí spojených se třetí a čtvrtou HŘ použijte události typu B.

V průběhu hry odhalujte události stejně jako ve hře 4 hráčů. Hráč může ve fázi akcí pasovat až poté, co provede 2 povinné akce **událost**.

Hráč, který pasuje jako první, získá 3 . Druhý hráč může následně zahrát další 2 tahy, načež musí pasovat i on. Pokud před pasováním prvního hráče stále neprovedl žádnou ze svých akcí **událost**, může kromě povinných akcí **událost** provést i 1 další akci dle svého výběru. Druhý hráč nezíská pasováním žádné .

Pasuje-li začínající hráč jako první, může si ponechat žeton začínajícího hráče.

## 21. VYŘAZENÍ HŘ ZE HRY

Hra standardně nepočítá s úplným vyřazením hráče ze hry, protože HŘ má i v případě katastrofické porážky ve válce pokaždé možnost kapitulace a při uzavření míru si vždy ponechá své hlavní město.

Pokud se ovšem stane, že hráč musí z jakýchkoli důvodů odejít ze hry před jejím ukončením, nastalou situaci můžete vyřešit dvěma způsoby. V obou případech byste tak měli učinit na konci kola po vyhodnocení všech válek dotyčné HŘ.

Prvním (a nejjednodušším) řešením je ponechat všechna a náležící této HŘ na herním plánu a přistupovat k nim, jako by patřily jedné z NHŘ. Odstraňte z těchto / všechny a veškerý ostatní herní materiál dotyčné HŘ odstraňte ze hry. Zrušte i všechna její spojení. Tato nově vzniklá NHŘ se nemůže stát spojencem ani složit vazalský slib.

Kdykoli je odhalena událost týkající se této říše, jednoduše její kartu z nabídky událostí odstraňte. V kolech, v jejichž průběhu se neobjeví žádná z událostí týkajících se této říše, automaticky vyhodnoťte všechny symboly na dodatečně nevybrané události.

Druhé řešení vyžaduje pár lehkých úprav a spočívá v nahrazení odchozího lidského hráče AP (viz *Pravidla pro sólovou hru a AP*, str. 6).



Stupnice papežské kurie se nachází na desce stavu. Pole běžných kardinálů jsou očíslována 1–6. Dostupných je vždy pouze tolik těchto polí, kolik je ve hře katolických HŘ + 1.

### Ovládní římského kardinála

Chcete-li ovládat pole označené „Řím“ ležící na levé straně stupnice papežské kurie, musíte **budto**:

1. uzavřít spojení s «Papežským státem», **nebo**
2. ovládat provincii Řím.

### Ovládnutí Říma

Ovládáte-li Řím (jako jeho uchvatitel nebo vlastník), automaticky získáte na poli římského kardinála na stupnici papežské kurie a musíte na toto pole umístit svou . Ovládnutí Říma má v tomto ohledu přednost před spojenectvím s «Papežským státem».

Tento je však také tím jediným, kterého můžete mít, a proto musíte z papežské kurie okamžitě odhodit všechny své ostatní .

Dokud jste uchvatitelem nebo vlastníkem Říma, nesmíte získat žádné další (např. zahráním karty **Muž církve**).

## 19.2 STRÁŽCE PAPEŽSKÉ KURIE

Strážcem papežské kurie je hráč s největším počtem . V případě rovnosti rozhoduje umístění nejvíce vlevo.

Strážce papežské kurie má přístup k papežským akcím a v kroku D fáze 4 získá v každém kole +1 .

Platí také o 1 méně za všechny akce, které zvyšují stabilitu, a v kroku B fáze 4 platí o 1 méně za každého rádce.

### Nezpochybnitelný strážce papežské kurie

Máte-li v kroku E fáze 4 v papežské kurii umístěny alespoň 2 a zároveň jste jediným hráčem s největším počtem , jste považováni za nezpochybnitelného strážce papežské kurie a získáte tolik bodů , kolik činí počet katolických HŘ - 1 (nejvýše však ).

### 19.3 PAPEŽSKÉ AKCE

Strážce papežské kurie může ve Věku objevů (I) a Věku reformace (II) provést v každém kole 1 papežskou akci. Po umístění žetonu křížové výpravy / exkomunikace na herní plán však nelze po zbytek právě probíhajícího kola provádět žádné další papežské akce.

#### Exkomunikace vládce (2 )

Na hlavní město říše, která je cílem této akce, umístěte žeton exkomunikace.

HŘ, jejíž vládce je exkomunikován, ztratí , odstraní



1 svého ze stupnice papežské kurie a z katolických oblastí musí odhodit 4 své . na poli římského kardinála nelze odstranit.

Po dobu, kdy je žeton exkomunikace ve hře, mají všechny katolické říše proti této říši CB **Exkomunikace** (viz str. 22).

Žeton exkomunikace zůstává ve hře až do kroku E fáze 4.

#### Křížová výprava (2 )

Vyberte si oblast, v níž jsou alespoň 2 provincie vlastněné islámskými říšemi, a umístěte do ní žeton křížové výpravy.



Bezprostředně nato můžete zdarma provést akci **vyhlášení války**, jejímž cílem mohou být kterékoli islámské říše s provinciemi v této oblasti, a v návaznosti na tuto akci získat a 2 žoldnéřské jednotky pěchoty zdarma (podle pravidel „Získ vojenské jednotky“ na str. 40). Rozhodnete-li se tak učinit, umístěte svůj čtvercový žeton frakce na pole **Podpora křížové výpravy** na desce stavu.

Žeton křížové výpravy poskytuje všem katolickým říším CB **Svatá válka** (viz str. 22) proti islámským říším vlastnícím provincie v této oblasti. Provedete-li akci **vyhlášení války**, při níž tento CB použijete proti povolenému cíli, umístěte svůj čtvercový žeton frakce na pole **Podpora křížové výpravy** na desce stavu. Na poli **Podpora křížové výpravy** může ležet několik žetonů HŘ najednou.

#### Vyhodnocení křížové výpravy

Je-li na herním plánu umístěn žeton křížové výpravy, v kroku E fáze 4 dojde k vyhodnocení křížové výpravy. Po jejím vyhodnocení je žeton křížové výpravy odstraněn.

- Každá katolická říše s žetonem na poli **Podpora křížové výpravy** získá , má-li v cílové oblasti křížové výpravy alespoň 1 jednotku a **zároveň** v této oblasti nezbyývají žádné provincie vlastněné islámskými říšemi. Jinak každá z nich ztratí .
- Nemá-li na poli **Podpora křížové výpravy** umístěn žádný žeton frakce, strážce papežské kurie ztratí .

- Admirál 19, 25  
 Akční karty 18  
 Akční karty s aktivací 18  
**Aktivace jednotek** 16, 25  
 Aktivní mocenský zápas 43  
 Aktivní spojenci 30, 33  
 Automatický spravedlivý mír 29
- Bankrot 21  
 Běžné akce 12  
 Bitevní akce 18, 27  
 Bitevní kostky 27, 48  
 Bitvy proti NHR 36
- Casus belli 22  
 Cena verbování/stavby 17  
 Centrum obchodu 34  
   námořního 4, 34  
   vnitrozemského 4, 34  
 Císař 43, 44, 45  
 Členské země SIR 44
- Daňová hodnota 4  
*de facto* 28  
*de iure* 28  
 Dělostřelectvo 24  
 Deska herního plánu 5  
 Dílčí vítězství 29  
 Diplomacie (panovnická moc) 19  
**Diplomacie mezi hráči** 12  
 Diplomatické akce 15  
 Diplomatické vztahy 32  
 Domácí provincie 21  
**Doplnění lidských zdrojů** 14  
 Dynamická NHR (DNHR) 35
- Exkomunikace 46  
 Expanze DNHR 41
- Fáze akcí 8  
 Fáze odhalení a dobrání karet 8  
 Finanční podpora 12  
 Formy vlády 21
- Galéry 24  
 Generálové 19, 23, 25
- Herní pojmy 3  
 Historický vládce 19, 39  
 Hlavní mapa 4, 5  
 Hlavní město 4  
 Hlavní obránce 27  
 Horské hranice 4, 25  
 Hranice SIR 5
- Chatrné zdraví 20
- Inflace 34  
 Interregnum 9, 20, 22, 32, 45  
 Islám 38
- Jednotky 24  
 Jednotky NHR 25, 36
- Jízda 24  
**Jmenování rádce/vůdce** 13, 18, 19, 20, 23, 27
- Kapitulace 30  
 Kardinál 41, 45  
 Karta obchodu 34  
 Katolicismus 13, 38  
 Klíčové výrazy 4  
 Koloniální nároky 10, 12, 14  
**Kolonizace** 14  
 Konflikt spojenectví 33
- Korupce 10  
 Kostky vzbouřenců 9, 37  
 Královský snátek 12, 32  
 Křížová výprava 46  
 Kurfürtská oblast 5, 44
- Lehká loď 24  
 Lidské zdroje 3, 14, 21, 23, 36, 43  
 Limit karet v ruce 11, 18  
 Loď 24  
 Loď NHR 25, 36  
 Loď ztracené na moři 41  
 Loďstva 24  
 Město 3, 21  
 Mezíky 11, 42  
 Mise 8, 42  
 Mocenský zápas 43  
**Muž církve** 38, 46  
 Myšlenky 12, 21
- Náboženská konverze oblasti** 14, 38  
 Náboženské neshody 9, 38  
 Náboženství 38  
 Nadcházející mocenský zápas 43  
 Nakažlivá víra 38, 41  
 Náklady 10, 20, 21  
 Nákup/prodej provincie 12  
**Námořní aktivace** 16  
 Námořní bitvy 28  
 Námořní kapacita 23  
 Námořní přeprava 16, 26  
 Námořní přesun 16, 25  
 Námořní zóny 4  
 Naprosté vítězství 29  
 Nárok 3, 15, 22, 43  
 Neaktivní přístav 4, 36  
 Nehráčská říše (NHR) 3, 35  
 Několik nepřátel 27  
 Nepokoje 37, 41  
 Nepřátelský 4  
 Nepřítel 4  
 Neutrální 4  
 Nevybraná událost 8, 40  
 Nevyčerpatelné zetony 2  
 Nezpochybnitelný strážce papežské kurie 46  
 Nizozemská domácí provincie 5  
 Nucená náboženská konverze 31  
 NHR s vazaly 35  
 NHR na vzdálených kontinentech 33, 36  
 NHR s titulem císaře 45
- Obdržení VDZ 32  
**Obchod** 15, 34  
 Obchodní síla 35  
 Obchodníci 34  
**Objeování** 12  
 Objevy 12  
 Obnovení lidských zdrojů 10, 23  
 Oblast 4  
 Oblast bojiště 43  
 Oblast SIR 44, 45  
 Obléhací síla 24  
 Obléhání 16, 28  
**Obrana SIR** 44  
 Obranné VDZ 13, 32  
 Obsazení 28  
**Obstarání/splacení úvěru** 14  
 Odehrání tahu 8  
 Odhození 11, 18  
 Odmítnutí VDZ 32  
 Ochrana obchodu 34  
 Oprava těžké lodě 24, 26  
 Opuštění SIR 45  
 Ostrovní provincie 4, 28  
 Osvobození 9, 30, 35, 37  
 Osvobození SIR 22, 44  
**Osvojení nové myšlenky** 12, 21  
 Otroci 34  
 Ovládní 4
- Panovnická moc 3, 10, 19  
 Papežská kurie 45  
 Papežské akce 46  
 Papežský stát 5, 33, 46  
 Pasování 8  
 Pěchota 24  
 Piráti 25, 35, 41  
 Podmínky míru 30  
**Podrobení** 32, 33, 44  
 Pole náboženství 4  
 Pole ochrany obchodu 4, 34  
 Ponížení 30  
 Postava 18, 19  
 Postup bitvy 26  
**Potlačení nepokojů** 17  
 Povstání domorodců 41  
**Pozemní aktivace** 16, 25, 26  
 Pozemní bitva 27, 36  
 Pozemní jednotky 24  
 Pozemní přesun 16, 25  
 Pravidelné jednotky 24  
 Právo průchodu jednotek 25, 44  
 Pravoslaví 38  
 Prodej provincií 12  
 Propuštění rádců 10  
 Protestantismus 13, 38, 41  
 Protireformální katolicismus 13, 38, 41  
**Protišpionáž** 15  
 Protivník 4  
 Provincie 3, 4  
 Průběh hry 8  
 Přehled hry 2  
**Přerušení styků** 14  
 Přesun 25  
 Přesun na vzdálených kontinentech 26  
 Přijetí VDZ 32
- Příjem z daní 10, 20, 21  
 Příjem z obchodu 35  
 Příprava hry 6  
 Přístav 4, 25, 26
- Rádce 18, 19, 20  
 Reakce 13, 19  
 Revoluce 38  
 Rozšířená centra obchodu 35  
 Římský kardinál 5, 46  
 Říše 3  
 Říšská moc 43  
 Říšské lidské zdroje 44  
 Říšský vliv 44
- Schéma  
   akční karty 18  
   karet misí a mezníků 42  
   karty myšlenky 21  
   karty obchodu 34  
   karty události 39  
 SIR (Svatá říše římská) 43  
 Síla NHR 36  
 Smíšená náboženství 38  
 Smrt vládců, vůdců a rádců 20  
 Snátek 12, 32  
 Sousedství 4  
 Spojenecká NHR 32  
 Spojenecké jednotky 25, 33  
 Spojenectví 12, 15, 32  
 Sporné nástupnictví 22, 32  
 Správa (panovnická moc) 19  
 Spravedlivý mír 30  
 Správní akce 14  
 Sprátený 4  
 Stabilita 14, 20  
 Státní náboženství 38  
 Strážce papežské kurie 46  
 Stupnice měst 6, 21  
 Stupnice věhlasu 4, 42  
 Svatá říše římská (SIR) 43  
 Symboly události 41  
 Šíření náboženských myšlenek 41  
 Šíření reformace 38  
 Šíření revoluce 41
- Tajné akce 15, 19  
 Těžká loď 24
- Událost 12, 39  
 Uchvatitel 4  
 Ukončení spojenectví 14, 33, 40  
 Ukončení války 29  
 Uzavření míru 9, 29, 44  
**Uzavření spojenectví** 15  
 Ústup 27, 28  
 Útočné VDZ 13, 32  
 Úvěry 14, 21  
 Území 4
- Vazalové 33  
 Vazalská říše 4  
 Vazalský slib 31, 33  
 Vedení války proti NHR 36  
 Vedlejší akce 13  
 Velká provincie 4  
**Verbování jednotek** 17
- Vítězství v námořní bitvě 28  
 Vítězství v pozemní bitvě 27  
 Vítězství ve hře 2, 11  
 Vítězství ve válce 29, 30  
 Vládce 19, 20, 25  
 Vlastnictví 4  
 Vliv 15, 32  
 Vojsková kapacita 22  
 Vojskové akce 16  
 Vojskové jednotky, zaopatření 10  
 Vojevůdce (panovnická moc) 19  
 Vojsko 24  
**Volání do zbraně (VDZ)** 13, 32  
 Volba císaře 45  
 Volitelná pravidla  
   Dostupní žoldnéři 16  
   Nabídnutí pomocné ruky 36  
   Nábožensky motivovaní vzbouřenci 37  
   Náhodný výběr události s písmenem X 39  
   Nikdy se nevzdáme! 31  
   Odhalení více karet 39  
   Tajná jednání 12  
   Vpád NHR 9, 36  
   Vůdce 13, 18, 19, 20, 23  
   Vyhlášení války (VV) 16, 22  
   Vyhodnocení konce věku 11  
   Vyhodnocení události 8, 12, 40  
   Vykonstruování nároků 15  
   Vynucení podmínek míru 30  
   Vyplutí 16, 25  
   Vyřazení HŘ ze hry 46  
   Správní VDZ 13, 32  
   Výzvědná síť 15, 19, 32  
   Vzbouřenci 37  
   Vzbouřenecké jednotky 25, 37  
   Vzdálená provincie 4  
   Vzdálená říše 3  
   Vzdálené kontinenty 4, 26, 35  
   Vzpouza 37, 41
- Začlenění oblasti** 21  
 Zahrání akční karty 18  
 Zachování současného stavu 30  
 Zajetí nepřátelských lodí 28  
 Zajištění požadovaného nástupnictví 31  
 Základní akce 8, 12  
 Záporný věhlas 42  
 Zásoba kolonistů 5  
 Závěrečné bodování 11  
 Zlato 34  
 Zlatonosná provincie 4  
**Změna státního náboženství** 13  
**Změna státních zájmů** 13  
 Zranění admirálové 28  
 Zranění generálové 27  
 Ztráty 27, 28  
 Zvláštnosti herního plánu 5  
**Zvýšení stability** 14
- Žeton domoviny 21  
 Život a smrt postav 20, 41  
 Žoldnéři 17, 25

**Autor hry a vedoucí vývoje:** Eivind Vetlesen  
**Autor sólové varianty:** Dávid Turczy  
**Vývoj hry:** Victor Paiam, Roberto Méndez, Dávid Turczy, Christophe Correia, Kristian Østby, Yingve Bækholt  
**Redakce:** Michael Schemaille

**Vedoucí ilustraci a grafiky:** Eivind Vetlesen, Victor Paiam  
**Titulní ilustrace:** Tomasz Jedruszek  
**Ilustrace karet:** Joeri Lefevre, Olly Lawson  
**Medailony a další ilustrace:** Olly Lawson, Erik Ødegaard, Paradox Interactive

**Autor miniatur:** Daniels Kalašnikovs  
**Autor mincí:** Andrew Forster  
**Autor úložiště vylepšené edice:** Bryce Cook / Game Trayz  
**Poděkování:** Nicklas Lindberg, Mats Karlöf, Luca Kling, Magnus Lysell

**Česká edice:** Fox in the box  
 web: www.foxinthebox.cz  
 email: info@foxinthebox.cz  
**Překlad:** Petr Šťastný  
**Redakce:** Miroslav Štrobl, Petr Klasna, Jaroslav Janáč  
**Grafické úpravy a sazba:** David Hanáček, Karolina Hanáčková  
**Korektury:** Eliška Pospíšilová

# HERNÍ MATERIÁL




## Desky herního plánu

- herní plán západní Evropy
- herní plán východní Evropy
- deska vzdálených kontinentů

## Balíčky karet

-  akční karty (108)
-  karty obchodu (44)
-  karty událostí (221)
-  karty přípravy hry (17)
-  karty misí (160)
-  karty mezníků (64)
-  karty myšlenek (30)
-  karty mocenského zápasu (10)
-  karty AP (48)



## Kartonové desky

-  hráčské desky / desky AP (6)
-  desky vojsk/loďstev (12)
-  deska stavu (1)


## Kostky


-  kostky pěchoty (6)
-  kostky jízdy (3)
-  kostky dělostřelectva (3)
-  kostky vzbouřenců (3)
-  kostka objevů (1)
-  běžná šestistěnná kostka (1)


## Společná zásoba


-  žoldnéřské jednotky (20)
-  jednotky NHŘ / vzbouřenecké jednotky (25)
-  vzbouřenecká města (15)
-  lodě NHŘ/piráťů (10)
-  zlaté mince o hodnotě 10 dukátů (21)
-  stříbrné mince o hodnotě 5 dukátů (21)
-  měděné mince o hodnotě 1 dukátu (36)


-  žeton začínajícího hráče (1)


-  žetony příjem z daní +20 (6)


-  žetony záporného věhlasu (2)


-  žeton říšské moci (1)

-  žetony chatrného zdraví / úroku (30)

-  žeton křížové výpravy / exkomunikace (1)


-  žetony protestantismu / protireformačního katolicismu (32)


-  žetony katolicismu / smíšených náboženství (9)

-  žetony pravoslavi / islámu (11)


-  žetony revoluce / +1 lidských zdrojů (10)

-  žetony ne SIR / +1 lidských zdrojů (8)

-  žetony rozšířeného obchodu / +1 lidských zdrojů (6)

-  žetony obsazení/bojiště (11)


-  žetony dynamických NHŘ (53)


-  kostky říšského vlivu (6)

## Zásoba hráčů

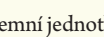
-  miniatury vojsk (3)


-  miniatura loďstva (1)


-  figurky obchodníků (3)

-  kostky panovnické moci / vlivu (30)

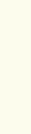
-  ukazatele stability/stavu (2)

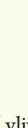
-  pozemní jednotky (20)

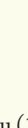
-  námořní jednotky (15)

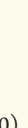
-  velká města (8)

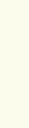
-  malá města (40)

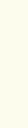
-  žetony nároku/domoviny + žetony nároku/CB (6+2)

-  žetony spojení / aktivního spojence (4)

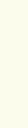
-  žetony královského sňatku / sporného nástupnictví (4)

-  žetony vazalů (19)

-  žeton korunovaného generála / interregna (1)

-  žetony války/příměří (5)

-  čtvercové žetony frakce (12)

-  ukazatel věhlasu (1)