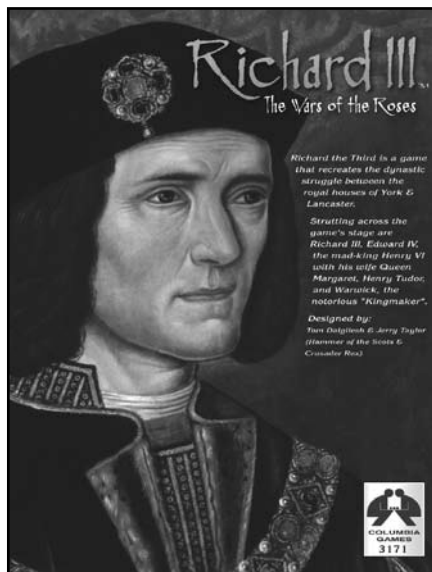


RICHARD III



ÚVOD

Válka růží trvala po dobu třiceti dvou let 1455–86. Nicméně se jednalo o krvavé střetnutí, kdy žádná ze stran si nemohla dovolit vydržovat stálou armádu libovolné velikosti. Většina vojenských tažení trvala pouze pár měsíců a byla oddělena 6-12 lety neklidného míru.

HRÁČI

Hra je určena pro dva hráče. Jeden hráč představuje rod Lancasterů (červený) a druhý rok Yorků (bílý). Během hry jeden z hráčů drží trůn a je nazýván KRÁLEM. Druhý z hráčů je nazýván UCHAZEČEM o trůn (pretender). Úlohy se mohou měnit a to i vícekrát než jednou. Na začátku hry je KRÁL z rodu Lancasterů a rod Yorků je UCHAZEČEM o trůn.

KARTY

Hra obsahuje dvacet pět (25) karet, devatenáct (19) AKČNÍCH karet a šest (6) karet UDÁLOSTÍ. Na počátku každého TAŽENÍ (campaign) jsou karty zamíchány a sedm (7) karet je rozdáno lícem dolů každému hráči. Zbýlé karty nejsou použity při tomto tažení.

OBSAH

- Mapa
- 63 bloků (31 červených, 31 bílých, 1 černá).
- Arch s nálepkami (na kostky)
- Karty (25)
- Kostky 4)
- Pravidla

1.0 HERNÍ TAHY

Hra se skládá ze tří (3) **TAŽENÍ**, každé ze sedmi (7) herních TAHŮ. Celkem tedy dvacet jedna herních TAHŮ. **Politický tah** spojuje tažení. Každý herní tah má čtyři (4) fáze zahrané v následujícím pořadí.

1.1 KARETNÍ FÁZE

Každý hráč začíná kolo zahráním **jedné** (1) karty *lícem dolů*. Karty jsou poté odkryty. Hráč s vyšší kartou je hráčem číslo 1 pro toto herní kolo. UHAZEČ je hráčem číslo 1 v případě shody. Karty událostí mají speciální akci popsanou na kartě. **Hráč, který zahrál kartu událostí, je vždy hráčem 1.** Jestliže oba zahrají kartu událostí, hodnota AP (akčních bodů) určí hráče číslo 1, při remíze je UHAZEČ hráčem číslo 1.

Všimněte si: *Hráč musí zahrát kartu, ale nemusí dělat nic, pokud se rozhodne. Akci nelze uschovat pro pozdější použití.*

1.2 AKČNÍ FÁZE (5.0)

Nejdříve hraje hráč 1 následován hráčem 2. Hodnota karty (Ø-4) je totožná s akčními body (AP). Každý akční bod umožňuje:

- **1 pohyb:** některé/všechny bloky na jednom území, mohou být přemístěny o jedno nebo dvě území, musí ale zastavit, pokud vstoupí do území obsazené nepřítelem. Viz. 5.0.
- **1 rekrutování:** zvolte si jeden blok z vaší zásoby (pool) a umístěte jej v plné síle na mapu. Viz. 5.4. Blok se nemůže hybat ve stejném tahu, kdy byl umístěn. Zvolte si ho až poté, co jste provedli všechny pohyby, nebo ho položte lícem dolů, dokud neukončíte všechny pohyby.

Příklad: Karta s AP3 umožňuje 3 pohyby, nebo 2 pohyby a 1 nábor, nebo 1 pohyb a 2 náборы, nebo 3 náборы.

1.3 BITEVNÍ FÁZE (6.0)

Poté, co oba hráči dokončili všechny své pohyby, dojde k bitvám mezi nepřátelskými bloky ve stejném území. Bitvy jsou odehrány jedna po druhé v pořadí určeném hráčem číslo 1.

1.4 ZÁSOBOVACÍ FÁZE (7.0)

Hráči *současně* vyřeší, zda nepřesáhli zásobovací limit (7.1) a limit exilu (7.2). Ztráty odstraňte podle potřeby.

Opakujte fázi 1-4 dokud není zahráno všech 7 karet.



Jindřich Lancaster
Jindřich VI, 1421–1471

Leč jeho mysl tonouc v zbožnosti, jen na růženci čítá Zdrávy. Rytířstvem jsou mu apoštolové a proroci; zbraň z písma citáty, kolbištěm studovna a jeho lásky obrazy svatých v kovů tepané.

Jindřich VI., díl II., jednání I., výstup III.

Organizace knihy pravidel.

Tato kniha pravidel je uspořádána tak, že tento boční panel (tento sloupek) obsahuje příklady, vysvětlení a historické komentáře, které vám mají pomoci pochopit hru a užít si ji.

Markéta z Anjou

Jindřich VI nebyl bojovným králem, ale jeho rozpínavá královna, Markéta z Anjou, vynahrazovala jeho nedostatky. Jednala nemilosrdně, vedena snahou udržet trůn pro svého syna. Porážena byla teprve smrtí prince Edvarda v bitvě u Tewkesbury v roce 1471. Markéta je uvedena na kostce Jindřicha VI, která je jinak ohodnocena C2.

Richard III

Je možné, že během hry se nikdy vévoda z Gloucestru nestane Richardem III. Historie se mění s každou hrou. Richard, vévoda z Yorku, zemřel v bitvě u Wakefieldu v roce 1460. Jeho nejstarší syn Edvard IV se stal králem o pár měsíců později. Kdyby York přežil bitvu u Wakefieldu, mohl se stát králem Richardem III v roce 1461. Toto se často stane i v této hře.

Gloucester byl nejmladším ze čtyř Yorkových synů. Díky brutální vraždě Rutlanda Lordem Cliffordem (po Wakefieldu), popravě Clarence za zradu a předčasné smrti Edvarda IV, získal královskou korunu. Pokud se vypořádá s maličkostí, a to dvěma princy, syny Edvarda IV., má Gloucester velkou šanci stát se králem v této hře, samozřejmě jako Richard IV, ale také může zemřít v bitvě před získáním koruny.

RICHARD III

2.0. Mapa

Mapa představuje Anglii a Wales v 15. století. Hráč hrající za LANCASTERY sedí na severním konci mapy, hráč hrající za YORKY na jižním.

2.1. ÚZEMÍ

Mapa je rozdělena na území kvůli správě pohybu a umístění bloků. Území jsou oddělena žlutými, modrými nebo červenými hranicemi (5.2.1.), které omezují pohyb.

Území může být PŘÁTELSKÉ, NEPŘÁTELSKÉ, PRÁZDNÉ, nebo SPORNÉ. Změny při ovládnutí území se provedí okamžitě.

Přátelské – území obsazené jedním nebo více vlastními bloky.

Nepřátelské – území obsazené jedním nebo více nepřátelskými bloky.

Sporné – obsahuje bloky obou hráčů. Čeká na výsledek bitvy.

Prázdné – neobsahuje žádné bloky

2.2. ERBY (shields)

Hlavní šlechtické majetky jsou označeny erby. Některá území obsahují erby dvou nebo více různých šlechticů a někteří šlechtici mají erby ve dvou nebo více územích.

Erby poskytují výhodu +1 k palebné síle (firepower) (B2=B3) jejich majitelům, když se **brání** (neútočí). Obranné výhody využívají obránci dokonce i když se šlechtic na území přesunul v tomto tahu nebo přeběhl v průběhu bitvy.

Když dva nebo více **dědiců** brání erb (nebo korunu: viz. 2.3), pouze **nejstarší (senior)** dědic získá v daném okamžiku výhodu v boji.

Yorkové mají tři erby na mapě. Kterýkoli York může využít kterýkoli z nich jako svůj domovský štít. Lancasteři mají pět štítů, ale tři z nich jsou specifické: EXETER (Cornwall), SOMERSET (Dorset) a RICHMOND (Pembroke). Lancasteři mohou použít tyto erby jen v případě, že příslušný šlechtic je mrtvý.

2.3 KORUNY

Některá území obsahují symbol **koruny**. Každá koruna přináší stejnou výhodu do obrany jako erb (2.2.) momentálnímu králi nebo jednomu **královskému dědici**.

DŮLEŽITÉ: Královský dědic senior má v bitvě +2 výhodu do obrany pokud brání svůj erb a korunu. Proto Exeter brání Cornwall silou A3, ale starší dědic, kdyby byl přítomen, by dostal místo toho +1 za korunu.

2.4. MĚSTA

Sedm měst je zobrazeno na mapě: *Bristol, Coventry, London, Newcastle, Norwich, Salisbury a York* – čtyři města podporují Lancastery (červené názvy) a tři Yorky (bílé názvy). Každé město má specifický blok domobrany. Domobrana má +1 k palebné síle (C3=C4) když brání svoje město.

2.5. KATEDRÁLY

Jsou dvě katedrály, **Canterbury a York**, obě jsou zároveň i centry dvou arcidiecézí. Příslušný blok má +1 k palebné síle, když brání vlastní katedrálu.

2.6. WALES

Wales tvoří 4 území: *Pembroke, Caernavon, Powys a Glamorgan*. Tato území mohou být volně využita oběma hráči. **Nejsou** exilovým územím. Velšský blok má +1 k palebné síle (A2=A3), když brání kterékoli ze čtyř velšských území.

2.7. EXIL

Každý hráč má dvě exilová území:

Lancaster: *Francie (France) a Skotsko (Scotland)*

York: *Calais a Irsko (Ireland)*

Tato území nemohou být **nikdy** napadena nebo do nich nesmí vstoupit nepřítel.

2.7.1. Irsko

Irsko je domovem pro **irský** blok. Pohyb do/z *Irsku* vyžaduje pohyb po moři (5.3.) skrz zónu *Irského moře*.

2.7.2. Skotsko

Skotsko je domovem pro **skotský** blok. Lancasterské bloky mohou vstoupit do *Skotska* prostřednictvím pohybu, ústupu nebo přeskupení

2.8. MOŘE

2.8.1. Mořské zóny

Jsou tři mořské zóny: *Severní moře (North sea), Anglický kanál (English channel) a Irské moře (Irish sea)*. **KENT** odděluje *Severí moře od Anglického kanálu*. **CORNWALL** odděluje *Anglický kanál od Irského moře*. **SKOTSKO** *Severní moře od Irského*.

2.8.2. Ostrovy

Ostrov Wight a Anglesey jsou nehratelné ostrovy. Ostrov Man obsahuje jeden ze dvou erbů lorda Stanleje. Pohyb z /na ostrov vyžaduje pohyb po moři (5.3.)

2.8.3. Přístavy

Všechna pobřežní území obsahují malý přístav, ale některé mají symbol lodí, což označuje **velký přístav**. Přístavy zlepšují pohyb po moři (5.3.)



Richard Plantagenet Vévoda z Yorku, 1411 –1460

A tuto růži hněvem pobledlou
já, při své duši, se svou družinou
chci povždy nosit jako znamení
krev lokající nenávisť mé,
buď do hrobu až se mnou uvadne,
neb k výši mého stavu vykvetu

Jindřich VI., díl I., jednání II., výstup IV.

Erby

Většina šlechtických štítů zobrazuje heraldické erby. Často se ve zjednodušené podobě nacházejí na praporech a jsou nošeny vazaly. Velkou výjimkou je rod Yorků, kdy všichni nosí známé zářící slunce, znak Eduarda IV. Jejich běžný erb je příliš podobný rodu Lancasterů. Také jsme dali historické znaky třem Nevillům (Kent, Salisbury, Warwick) a hrabatům z Pembroke a Devonu.

Královské erby

Tři z pěti Lancasterských královských erbů jsou domovem určitého dědice. Například Dorset je domácím erbem pro Somerseta, ale stane se dostupným pro lancasterské dědice pokud Somerset bude zabít.

Místa bitev

Hlavní bitvy války jsou zobrazeny na mapě, červeně lancasterská vítězství a bíle vítězství Yorků.

Hrady a města

Malá oranžová kola jsou významné hrady a města. Jsou znázorněna pouze z historického zájmu.

Katedrály

Církev byla velkým vlastníkem půdy a biskupové měli často právo postavit armádu. Loajalita byla problémem, protože mnoho biskupů byli mladší synové mocných šlechticů. Například Bouchier byl arcibiskupem v Canterbury a Neville se stal arcibiskupem v Yorku.

Exilová území

Pohyb do/z exilu vyžaduje pohyb po moři, kromě Skotska. Na žádné z nich nelze zaútočit.

RICHARD III

3.0. ARMÁDY

Jedna polepka musí být připojena k líci každého bloku. Lehce přiložte každou polepku, zkontrolujte, že je rovně a potom ji přimáčkněte pevně na blok.

Bílá : rod Yorků (31)

Červená : rod Lancasterů (31)

Černá : vzbouřenci (1)

3.1. ÚDAJE NA BLOCÍCH

3.1.1. Síla

Aktuální síla bloku je počet diamantů při horním okraji, když blok stojí svisle. Blok může mít maximální sílu 4,3 nebo 2.

Síla určuje kolik 6-ti straných kostek (d6) je hozeno za blok v boji. Blok o síle 4 hází 4d6 (čtyřmi šestistěnnými kostkami); blok o síle 1 hází 1d6.

Za každý zásah utržený v boji je síla bloku snížena, a to pootočením bloku o 90 stupňů proti směru hodinových ručiček. Na bočním panelu je ukázán stejný šlechtický blok (Salisbury) o síle 3,2, a 1.

3.1.2. Bojové hodnocení

Bojové hodnocení je znázorněno číslem a písmenem jako A2 nebo B3. Písmeno (iniciala) určuje, kdy blok přijde na řadu při vyhodnocování bitev. Všechny bloky A jsou první, potom všechny bloky B, potom všechny C. Číslo (palebná síla) určuje maximální hod, který může způsobit zásah. Viz. 6.4.

3.1.3 Loajalita

Některé bloky mají hodnocení loajality, zaznamenané ve vrchní levé části bloku. Bloky s korunou v této lokaci jsou dědicové. Bloky s červenou nebo bílou růží jsou přívrženci a nikdy nepřeběhnou. Bloky s hodnocením loajality 1,2 nebo 3 mohou přeběhnout po úspěšném hodu na zradu (6.9).

DŮLEŽITÉ: Některé bloky mají rozdílné hodnocení loajality pro každou z obou stran. Například Revers má loajalitu 1 jako lancastrovec a 2 jako yorkista.

NEVILLOVÉ: Tato mocná rodina je reprezentována 3 bloky: Warwick, Salisbury a Kent. Mají speciální **rodové** hodnocení loajality. Viz. 6.9.1.

3.1.4. Jména a tituly

Ve většině případů je rodové jméno napsáno svisle vlevo od erbu. Jestliže zde není rodové jméno, potom je stejné jako titul (jako např. Stanley).

3.2. TYPY BLOKŮ

3.2.1. Dědicové



Obě strany mají pět (5) dědiců trůnu, každého se symbolem **koruny**. Dědicové jsou seřazeni od 1 (senior) do 5 (junior) v pravé dolní části.

Aktuálně nejstarší (**senior**) dědic každého hráče je buď **KRÁLEM** nebo **UCHAZEČEM**. Dědicové **KRÁLE** jsou označováni za královské dědice. Dědic má +1 k palebné síle (A3=A4) pokud **brání** svůj erb. Královský dědic má také +1 při obraně **koruny**.

3.2.2. Šlechtici



Šlechtici se identifikují podle erbu. Bloky představují šlechtice a jejich ozbrojené vazaly. Šlechtici nosící červenou růži (vlevo nahoře) jsou vždy loajální k

Lancasterům, ti kteří nosí bílou růži, jsou vždy loajální k Yorkům.

Šlechtici bez růže mohou podporovat obě strany. Jsou dvě verze těchto bloků - červená, když jsou loajální Lancasterům a bílá, když je loajální vůči Yorkům. Pouze jeden z těchto bloků může být ve hře ve stejném okamžiku. Šlechtici mají +1 k palebné síle (B2=B3), když **brání** svůj erb(y).

3.2.3 Církev



Dva bloky, Canterbury a York představují moc a vliv církve. Každý z nich se počítá jako jeden šlechtic pro potřeby **uzurpace**. Tyto bloky mají +1 k palebné síle (C2=C3), když **brání** svoji katedrálu.

3.2.4. Domobrana



Každý hráč má jeden blok domobran za každé město své barvy plus **bombardu**. Domobrana začíná v hráčově **zásobě** a je umístěna na mapu tak, jak je

popřáno v 5.4. Domobrana má +1 k palebné síle (C2=C3) když **brání** svoje město.

3.2.5. Žoldnéři

Oba hráči mají 3 žoldnéře:

Lancaster: Francouze (French), Skoty (Scot), Velšany (Welsh)

Yorkové: Burgundány (Burgundian), Calais a Iry (Irish)

3.2.6. Rebelové

Černý blok bojuje za **UCHAZEČE**.



Eduard Plantagenet
Hrabě z March,
Eduard IV, 1442–83

Toť podivná je, neslýchaná věc.
Nás, myslím, bratře, k bojišti to zve,
Ať udatného Plantageneta
my synové, ač jeden každý z nás
již září vlastní svoji zásluhou,
svá nicméně tam světla spojíme
a osvětlíme zem, jak to zde svět.

Jindřich VI., díl III., jednání II., výstup I.

Polepkový arch

Horní nálepky na archu jsou pro Yorky (bílé bloky) a ve spodní části pro Lancastery (červené bloky). Nálepka pro **rebely** je uprostřed, odděluje obě strany a patří na černý blok.

Mlhy války

Překvapení je napínavým prvkem hry. Kromě bitev stojí aktivní blok svisle lícem k vlastníkovi. To umožňuje blufovat a upravovat strategii, protože hráč si nemůže být jistý silou a identitou nepřátelských bloků.

POSTUP SNÍŽENÍ SÍLY (ŽIVOTŮ)



Síla 3



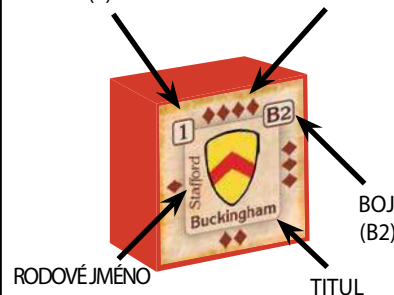
Síla 2



Síla 1

LOAJALITA
(1)

SÍLA
(Maximum 4)



RICHARD III

4.0. PŘÍPRAVA

Hra je rozdělena do tří (3) tažení po sedmi (7) herních tazích. Každé **tažení** je odděleno politickým tahem (8.0). Zvolte si stranu - LANCASTEŘI nebo YORKOVÉ.

4.1. ROZMÍSTĚNÍ

Oba hráči rozmístí bloky do popsaných území. Bloky jsou umísťovány svisle v plné síle.

4.2 ZÁSoba

Každý hráč má **zásobu** mimo mapu, která obsahuje bloky, které mohou být rekrutovány. Tyto bloky stojí svisle tak, aby je nepřítel neviděl. Rekruti jsou **vybíráni** ze zásoby a umísťováni na mapu tak, jak je popsáno v bodě 5.4.

4.3 LANCASTEŘI (1460)

Henry VI (Král): Middlesex
Duke of Somerset: Dorset
Duke of Exeter: Cornwall
Earl of Devon: Cornwall
Earl of Pembroke: Pembroke (Wales)
Earl of Wiltshire: Wilts
Earl of Oxford: Essex
Viscount Beaumont: Lincoln
Lord Clifford: North Yorks
French Mercenary: France
Scots Mercenary: Scotland

Duke of Buckingham: Zásoba
Earl of Northumberland: Zásoba
Earl of Shrewsbury: Zásoba
Earl of Westmoreland: Zásoba
Lord Rivers: Zásoba
Lord Stanley: Zásoba
Bristol (domobrana): Zásoba
Coventry (domobrana): Zásoba
Newcastle (domobrana): Zásoba
York (domobrana): Zásoba
York (církev): Zásoba
Bombarda: Zásoba
Welsh Mercenary: Zásoba

Prince Edward: Nezletilý
Earl of Richmond: Nezletilý

Canterbury (církev): Nepřátelský šlechtic
Duke of Clarence: Nepřátelský šlechtic
Earl of Warwick: Nepřátelský šlechtic
Earl of Salisbury: Nepřátelský šlechtic
Earl of Kent: Nepřátelský šlechtic

4.3 YORKOVÉ (1460)

Duke of York (Uchazeč): Ireland
Earl of Rutland: Ireland
Irish Mercenary: Ireland

Earl of March: Calais
Earl of Warwick: Calais
Earl of Salisbury: Calais
Earl of Kent: Calais
Calais Mercenary: Calais
Burgundian Mercenary: Calais

Duke of Norfolk: Zásoba
Duke of Suffolk: Zásoba
Earl of Arundel: Zásoba
Earl of Essex: Zásoba
Earl of Worcester: Zásoba
Lord Hastings: Zásoba
Lord Herbert: Zásoba
Canterbury (církev): Zásoba
London (domobrana): Zásoba
Norwich (domobrana): Zásoba
Salisbury (domobrana): Zásoba
Bombarda: Zásoba
Rebelové: Zásoba

Duke of Clarence: Nezletilý
Duke of Gloucester: Nezletilý

Duke of Exeter: Nepřátelský šlechtic
Duke of Buckingham: Nepřátelský šlechtic
Earl of Northumberland: Nepřátelský šlechtic
Earl of Westmoreland: Nepřátelský šlechtic
Earl of Shrewsbury: Nepřátelský šlechtic
Lord Rivers: Nepřátelský šlechtic
Lord Stanley: Nepřátelský šlechtic
York (církev): Nepřátelský šlechtic

4.5 NEZLETILÍ DĚDICOVÉ

Oba hráči zahajují hru se třemi (3) dědici ve hře. Ve hře není CLARENCE a GLOUCESTER za Yorky a princ EDUARD a RICHMOND za Lancastery. Tyto dědicové jsou **považováni za nezletilé** na začátku hry.

Když je dědic zabit, nejstarší nezletilý dědic vstupuje do hry (viz.6.8.2) na **začátku** ZÁSOBOVACÍ FÁZE. Nezapomeňte, že princ EDUARD je lancasterský dědic číslo 2.

4.6 NEPŘÁTELŠTÍ ŠLECHTICI

Bloky označené jako nepřátelský šlechtic mají dvě verze, jednu yorkskou a jednu lancasterskou. Nepřátelská verze začíná hru jako nepřátelský blok, ale může změnit strany po hodů na zradu (6.9). Držte vaši verzi mimo mapu na východní straně mapy, dokud nedojde k přeběhnutí. Viz 9.1.



Henry Holland
Duke of Exeter, 1430–75

Ó, žalný zjev! Ó, doby krvavé!
Když o doupatu válčí, rvou se lvi,
Nevinné ovce trpí sporem jejich.

Jindřich VI., díl III., jednání II., výstup V.

SCÉNÁŘE

Hráči mají možnost zahájit hru s tažením 2 nebo tažením 3 z důvodu historického zájmu, nebo jen kvůli hraní kratší hry. Scénáře budou k dispozici na našich stránkách:
www.columbiagames.com.

Je možné použít také e-mail:
info@columbiagames.com a vrátí se vám PDF s těmito scénáři.

KARTY UDÁLOSTÍ

Překvapení (Surprise): Přesuňte jednu skupinu. Hraniční omezení je +1 na překročení všech hranic. **Může být použito pro normální pohyb po moři.**

Účinný pochod (Force March): Přesuňte jednu skupinu. Bloky se mohou pohnout až o tři území a zaútočit. Pohyb po moři není povolen. **Použijte hraniční omezení.**

Shromáždění (Muster): Zvolte jedno přátelské nebo prázdné území. Některé/všechny přátelské bloky se mohou normálně pohybovat, aby **dosáhly** shromažďovacího území. Pohyb po moři není povolen.

Piráství (Piracy): AP musí být použity pro pohyb po moři. Útočení je povoleno, ale bez bonusu přístav-přístav. Útočící bloky mohou pouze ustoupit/přeskupit se do přátelského/prázdného pobřežního území ve stejné mořské zóně. **Limit pro ústup/přeskupení je stejný jako limit pro pohyb po moři.**

Zrada (Treason): Přesuňte jednu skupinu. Hod na zradu může být proveden v libovolné bitvě (**zahájené vámi nebo protivníkem**) před jejím začátkem. Král, uchazeč nebo Warwick nemusí být přítomni.

Mor (Plague): Vyberte si jedno nepřátelské území s městem. Všechny bloky ztrácí jeden život (sílu), **dokonce i pokud by to znamenalo eliminaci bloku(ů).**

RICHARD III

5.0. AKCE

5.1. KARTY

Pohyb je kontrolován dostupnými akčními body (AP) na zahraně kartě. Ve hře je 25 karet, 6xAP2, 7xAP3, 6xAP4 a 6 karet událostí.

Karty událostí mají speciální akci popsanou na kartě. **Obojí**, jak hodnota AP, tak událost, se odehrají, **ale AP musí být použito pouze pro tuto událost**. Priorita karet událostí stále platí, tj. AP karty událostí \emptyset má vyšší prioritu než normální AP4.

Pokud máte v ruce celkem **AP13** (nebo menší), včetně karet událostí, vznikl tzv. **mišmaš**. Hráč držící mišmaš může odkrýt karty a požadovat nové rozdělení. Toto může být uděláno pouze **jednou** za tažení. Soupeř se může rozhodnout, zda si karty ponechá nebo neponechá.

Zamíchejte všechny karty.

5.2. POHYB PO SOUŠÍ

Za jeden (1) akční bod může hráč aktivovat **některé/všechny** bloky na jednom území kvůli pohybu po souši. Bloky se přesouvají o jedno nebo dvě území. Aktivní bloky se mohou přesunout do stejného nebo rozdílného území dle uvážení.

Bloky se mohou volně přemísťovat skrz území obsahující *přátelské* jednotky, ale musí **zastavit** a bojovat v bitvě, pokud vstoupí na nepřátelské nebo sporné území. Bloky se mohou pohybovat jen jednou za tah kromě *ústupu* a *přeskupení*.

5.2.1. Hraniční omezení

Maximální počet bloků, který může překročit libovolnou hranici za jeden herní tah, závisí na její barvě:

Žlutá: 4 bloky

Modrá: 3 bloky

Červená: 2 bloky (musí zastavit)

Hraniční omezení se použije pro každého hráče. Oba hráči mohou překročit dvěma bloky přes stejnou červenou hranici. Nezapomeňte, že bloky musí zastavit po překročení červené hranice.

Příklad: pět (5) bloků v MIDDLESEXu se chce přesunout do OXFORDu. Čtyři (4) se mohou přesunout přímo do OXFORDu, zatímco jedna (1) se musí přesunout přes LEICESTER nebo SUSSEX.

5.2.2. Zaskočení

Bloky vstupující do území okupovaného nepřítelem jsou **útočníci**; nepřátelské bloky jsou **obránci**.

Útočníci bloky (**kromě rezerv**) zabírají stejnému počtu obránců v pohybu. Obránce si zvolí, které bloky jsou zaskočeny. „Nezaskočené“ bloky může normálně přesunout i s nimi popřípadě začít, **ale** nemůže použít žádné hranice použité nepřítelem ke vstupu do této bitvy.

5.3. POHYB PO MOŘI

Každý AP umožňuje jednomu (1) bloku přemístit se z jednoho pobřežního území do jiného přátelského nebo prázdného pobřežního území v rámci stejné mořské zóny (2.8.1.) Toto je oddělený výdaj od pohybu po souši. Blok musí začít a ukončit pohyb po moři v pobřežním území (nebo v exilu). Nemůže se přesunout po souši ve stejném tahu.

Blok se může přesunout pouze do přátelského nebo prázdného pobřežního území, ne do nepřátelského nebo sporného území.

Bloky v CALAIS se mohou přesunout po moři do území u *Anglického kanálu* nebo *Severního moře*. Bloky ve FRANCII se mohou přesunout do území u *Anglického kanálu* nebo *Irského moře*. Bloky umístěné v *Cornwallu*, *Kentu* a *Skotsku* se mohou přesunout do území u jedné z přiléhajících mořských zón. Bloky se nemohou přesunout po moři do/z *Herefordu*, *Gloucesteru* nebo *Jižního Yorku*. Mohou se po moři přesunout do Middlesexu. Bloky nemohou ustoupit/přeskupit se pomocí pohybu přes moře, kromě použití karty PIRÁTSKVÍ.

Skotové, Velšané, rebelové a bloky **městské domobrany** se nikdy nemohou pohybovat po moři.

5.3.1. Bonus přístav-přístav

Hráč může přesunout po moři dva bloky za AP1, když se přemísťuje z jednoho **velkého přístavu** (2.8.3) do druhého. Oba bloky musí začít ve **stejném velkém přístavu** a **přesunout se do jednoho velkého přístavu**.

5.3.2. Rekrutování

Hráč může utratit některé/všechny akční body (AP) k rekrutování bloků ze své zásoby. Rekrutované bloky se nemohou hýbat v tahu, ve kterém byly získány. **Vyberte** a umístěte jeden (1) blok za AP1. Umístěte rekruty v plné síle. **Neodkrývejte je**.

Šlechtici: umístěte je do přátelského nebo prázdného území obsahujícího jejich erb.
Církev: umístěte ji do přátelského nebo prázdného území obsahujícího její katedrálu,
Domobrana: umístěte je do přátelského nebo prázdného území obsahujícího jejich město.

Bombarda: umístěte ji do území obsahujícího přátelské město.

Rebelové: umístěte je do prázdného území, ne do exilu.

Žoldnéri: Pět žoldnéřů vždy začíná v exilu. Jsou najímáni stejně a pohybují se normálně. Velšané začínají v lancasterské zásobě a umísťují se do prázdného nebo přátelského území ve Walesu.

DŮLEŽITÉ: hráč **NEMŮŽE** přidat život (*sílu*) existujícímu bloku v průběhu tažení.



Jiří Plantagenet

Vévoda z Clarence, 1449–78

Leč zřice, že zář naše tobě māj
a léto tvě nám plodů nenese,
my zatkli topor v roztahující
se kořen tvůj, a nechť si jeho břit
nás samy zranil trochu, přece věz,
že pačavše, my neustaneme již,
až srazíme tě nebo koupelí
svě horké krve zalijem tvůj vzrůst

Jindřich VI., díl III., jednání II., výstup II.

Příklad pohybu

Za 1 AP může hráč přesunout některé/všechny bloky z *East Anglia* do jednoho nebo více území - *Essex*, *Middlesex*, *Rutland*, *Leicester* a *Lincoln*. Říční hranice omezuje přímý přesun do *Rutlandu* na 3 bloky, ale další tři se tam mohou přesunout přes *Essex*.

Příklad zaskočení

Pět (5) bloků brání Chester. Tři (3) bloky útočí z Derby a jeden (1) z Warwicku. Předpokládejme, že bloky z Derby jsou hlavním útokem, a tedy celkem tři bloky v Chesteru jsou zaskočeny, ale 2 jsou nezaskočeny a mohou se stáhnout kromě cest přes hranice Derby nebo Warwicku.

Zátoky

Bloky v *Glamorganu* hledající cestu do *Somersetu*, se musí nejdříve přesunout do *Herefordu*, potom do *Gloucesteru* a poté do *Somersetu*.

Bloky se nemohou přesunout z *Glamorganu* do *Somersetu*, z *East Yorku* do *Lincolnu*, nebo z *Kentu* do *Essexu*. Mohou však provést tento přesun, a to pouze s pomocí pohybu po moři. Bloky nemohou použít pohyb po moři do *South Yorku*, *Herefordu* nebo *Gloucesteru*, ale mohou do Middlesexu (London), kde je přístav.

Mořské zóny

Bloky v *Cornwallu* se mohou po moři přesunout do libovolného přátelského nebo prázdného území u *Anglického kanálu* nebo *Irského moře*. Bloky v *Kentu* se mohou po moři přesunout do libovolného přátelského nebo prázdného území u *Anglického kanálu* nebo *Severního moře*. Bloky ve *Skotsku* se mohou po moři přesunout do libovolného přátelského nebo prázdného území u *Severního moře* nebo *Irského moře*.

Příklad pohybu po moři

AP 2 může umožnit 4 blokům pohyb po moři z Calais do Sandwiche, nebo do jiného přístavu u Anglického kanálu nebo Severního moře. Dva bloky také mohou jít do jednoho přístavu a další dva bloky do jiného. Dva bloky také mohou jít do jednoho přístavu a jeden blok do území bez přístavu.

RICHARD III

6.0. BITVY

6.1. PRŮBĚH BITVY

Bitvy jsou bojovány jedna po druhé poté, co jsou dokončeny všechny přesuny. Hráč 1 určí, která bitva se odehraje jako první. Odkryjte bloky v bitvě jejich položením lícem vzhůru kvůli zjištění jejich aktuální síly. Poté co je bitva ukončena, postavte všechny bloky svisele a hráč 1 určí další bitvu.

6.2. BITEVNÍ TAHY

Každý blok má jeden bitevní tah v jednom bitevním kole. Ve svém tahu blok může **bud'** STRÍLET, USTOUPIT nebo PASOVAT, **kromě prvního kola, kdy je zakázáno ustoupit**. Pořadí tahů závisí na bojovém hodnocení. Bloky „A“ jdou před bloky „B“, potom jdou bloky „C“. **Bránící** se blok „A“ jde před **útočícím** blokem „A“ a tak dále.

VÝJIMKA: Bombardy jsou **A3** pro první kolo, ale **D3** pro kola pozdější. **Nikdy se nestanou A3, pokud do hry vstupují jako rezervy.**

Poté co všechny bloky provedou jeden bitevní tah, je tím dobojováno jedno bitevní kolo. Bitvy mohou mít maximálně **čtyři** (4) bitevní kola. **Útočící** bloky musí ustoupit v průběhu **4. kola** ve svém normálním bitevním tahu.

6.3. BITEVNÍ REZERVY

Hráč může útočit přes jednu, dvě nebo tři **rozdílné** hranice a to až do výše omezení **jednotlivých** hranic. Je zakázáno útočit přes čtyři různé hranice. Bloky překračující různé hranice **nemusí** začínat svůj tah ve stejném území.

Jedna hranice (útočník zvolí), přes níž je veden útok, musí být prohlášena za **hlavní útok**. Bloky používající jinou hranici jsou umístěny do rezerv.

PŘÍKLAD 1: YORK má 2 bloky ve Wilts a 4 v Kentu. Obě skupiny napadly Sussex. Útočník označil kentskou skupinu za hlavní útok.

PŘÍKLAD 2: LANCASTER má po 1 bloku v Middlesexu, Oxfordu a Gloucesteru. Utratí AP3, tyto bloky zkombinuje pro hlavní útok proti 2 blokům YORKA v Sussexu skrze říční hranici Oxford/Sussex.

Bloky v rezervě nemohou střílet, ustupovat nebo utrpět zásahy v 1. kole. Přijdou na začátku 2. kola a zapojí se normálně do kola.

VÝJIMKA: Jestliže všechny bloky v kole 1 jsou eliminovány, jsou rezervní bloky této strany **okamžitě** zapojeny. Nemohou však střílet do začátku 2. kola, ale mohou normálně získat zásahy od **nepoužitých** nepřátelských bloků.

ZKONTROLUJTE změny, jestliže **všechny** bránící se bloky jsou v 1. kole eliminovány.

Obránce je nyní útočníkem po zbytek boje a musí ustoupit v kole 4 pokud to bude nezbytné.

Bloky přesunuté **hráčem 2** jako posily do bitvy, kterou zahájil hráč 1, jsou **rezervy**. Posily mohou dorazit maximálně přes **dvě** různé hranice. Posily se zapojí do bitvy na začátku 2. kola.

PŘÍKLAD: YORK zaútočil na Essex z Rutlandu se 3 bloky (hlavní útok) a z Middlesexu se 2 bloky. LANCASTER má 2 bránící se bloky v Essexu, ale přesune 3 bloky z East Anglia. V 1. kole 3 rutlandské bloky útočí na 2 bránící se essexské bloky. Bloky z Middlesexu a East Anglia jsou **rezervy**, které dorazí na začátku 2. kola.

6.4. BITEVNÍ ZÁSAHY

Každý blok ve svém bitevním tahu háže tolika kostkami, kolik je jeho momentální síla. Zásah je počítán za každý výsledek na kostce, který je stejný nebo nižší než bojové hodnocení bloku.

PŘÍKLAD: Stanley 3 hází 3 kostkami. Má boj B2: všechny hody 1 a 2 jsou zásahy, zbytek je mimo.

Všechny zásahy **jednoho** bloku jsou **okamžitě** přiděleny nepřátelskému bloku s aktuálně **nejvyšší** silou. Jestliže je blok zničen, jsou přebytečné zásahy použity na další blok s nejvyšší silou. atd. Jestliže dva nebo více bloků má nejvyšší sílu, **majitel** si zvolí, kterému ji sníží.

Bloky bránící svůj erb, koruny, katedrálu a město mají obraný bonus +1 k palebné síle. Viz. 2.2./2.3

6.5. ZTEČ DĚDICE

Dědic senior přítomný v každé bitvě má **možnost si místo střelby zvolit zteč**. Dědic ve zteči střílí na **vybraný** soupeřův blok **normální** palebnou silou. Přebytečné zásahy **propadnou**. Jestliže cíl přežije zteč, dostane okamžitě jeden **bonusový** výstřel (normální palebná síla) na blok, který provedl zteč.

6.6. ÚSTUPY

Každý blok může ustoupit (místo útoku) ve svém bitevním tahu, kromě **1. kola bitvy**, kdy blok **nesmí** nikdy ustoupit.

- Blok musí ustoupit do sousedního **přátelského** nebo **prázdného** území. Může ustoupit do více sousedních území skrz různé hranice.
- Bloky **nemohou** ustoupit skrz hranice, které použil **nepřítel** při vstupu do bitvy. Pokud oba hráči překročili **stejnou** hranici, pouze hráč 2 může přes ni ustoupit.



Richard Plantagenet
Vévoda z Gloucesteru
Richard III, 1452-1485

Svědomí je slovo bab
a vzniklo, aby silně drželo v šachu.
Nám však musí být meč zákonem a svědomím jen štít.
S odvahou na ně, vpřed!
Když v nebi ne, tak v pekle ruku v ruce skončíme.

Richard III, jednání V, výstup III

Rekrutování

Některá území obsahují dva nebo tři symboly pro umístění. Například Northumberland obsahuje erb (Northumberland) a město (Newcastle) Lancater může utratit 2AP a rekrutovat šlechtice NORTHUMBERLAND a domobranu NEWCASTLE ve stejném tahu. Stejně tak East Anglia obsahuje dva erby a jedno město. Zde může York utratit 3 AP a umístit sem 3 bloky ze své zásoby - šlechtice NORFOLK a SUFFOLK plus domobranu města NORWICH.

Příklad bitvy

Herbert (A2) a Clarence (B2) útočí na Riverse (B2). Pořadí bitevních tahů v každém kole je: Herbert (A2), Rivers (B2) a Clarence (B2).

Ztráty v bitvě

Na rozdíl od většiny blokových her, jsou všechny zásahy z jedné střelby použity na nepřátelský blok s nejvyšší silou. Pouze pokud je blok zničen, jsou přebývající zásahy použity na další nejsilnější blok. To může znamenat, že jeden klíčový nepřátelský blok bude zničen jednou devastující střelbou, což se neliší od toho, co se stalo vévodovi z Yorku, Warwickovi a Richardu III.

Útočník / obránce

Protože se oba hráči pohybují před bojem, může být hráč obráncem v jedné bitvě a v jiné útočníkem.

Pronásledování

Mnoho ztrát vznikne při pronásledování. To přirozeně vyplývá z herního systému. Blok, který chce ustoupit, musí vydržet svůj normální bitevní tah. Jestliže obránce přežije tři kola bitvy, útočník musí ustoupit v průběhu 4. kola, ale stále obdrží zásahy od obránce, který je dříve na tahu.

RICHARD III

- Omezení hranic se použije na ustupující bloky **každé** bitevní kolo.
- Bloky, které nemohou ustoupit, když je požadováno, jsou zničeny.

6.7. PŘESKUPENÍ

Když skončí bitva, **vítěz** (útočník nebo obránce) se může **přeskupit**. Všechny vítězné bloky (včetně rezerv) **může** přesunout do některých sousedních přátelských nebo prázdných území, **nikdy** do nepřátelského nebo sporného. Omezení hranic se použije (5.2.1).

6.8. ZNIČENÍ BLOKŮ

6.8.1. Král je mrtev

KRÁL je mrtev, ať žije KRÁL! Královský **dědic senior** se stává KRÁLEM, zůstává ve své momentální lokaci (nebo exilu) a posílí na **počátku** další **zásobovací fáze**. Umístění nového krále musí být oznámeno, jestliže královský dědic senior je **nezletilý** viz. 6.8.2.

6.8.2. Smrt dědice

Dědic je trvale zničen, pokud je zabit. Nepřátelský hráč si ho ponechá vedle mapy jako záznam o hře.

Jestliže je dědic zabit, nejstarší (senior) z nezletilých vstupuje do hry na počátku příští zásobovací fáze.

Královský dědic vstupuje do hry v přátelském nebo prázdném území s **korunou**. Uchazečův dědic v jednom z **exilových** územích.

6.8.3. Smrt šlechtice

Šlechtici s rúží jsou trvale odstraněni. Ostatní šlechtici (a církve) se vrací do vlastníkovi zásoby **lícem dolů**. Nemohou být znovu rekrutováni v tomto tažení.

VYJÍMKA: Bloky Nevilů Kent, Salisbury a Warwick jsou **trvale odstraněny**.

6.8.4. Smrt domobrany

Zničená **městská** domobrana a **bombardy** se vrací do vlastníkovi zásoby lícem dolů. Nemohou být znovu rekrutováni v tomto tažení.

6.8.5. Smrt žoldnéřů

Zničení žoldnéřů se vrací do jejich domovského území lícem dolů, kromě **Velšanů**, kteří se vrací lícem dolů do zásoby Lancasterů. **Nemohou** být znovu rekrutováni v tomto tažení.

6.8.6. Smrt rebelů

Zničení rebelové se vrací do UCHAZEČOVY zásoby lícem dolů. **Nemohou** být znovu rekrutováni v tomto tažení.

6.9. HOD NA ZRADU

Někteří šlechtici byli nespolehliví na bitevním poli a některá neočekávaná vítězství nastala díky zradě.

Král, Warwick a uchazeč se mohou každý pokusit o **jeden (1)** hod na zradu za 1 bitvu (pokud jsou přítomni). Hod na zradu je prováděn v normálním bitevním tahu **místo** střelby nebo ústupu. Vyberte si nepřátelský blok (ne z rezerv) a hodte tolika kostkami, kolik je hodnocení loajality cíle. Jestliže všechna hodovaná čísla (ne součet) jsou **SUDÁ**, blok zběhne do vašich rezerv a na začátku příštího kola bojuje na vaší straně.

PŘÍKLAD: Hod na zradu provede KRÁL vůči NORTHUMBERLANDovi, s loajalitou 2. Dvě kostky jsou hozeny. Jestliže na **obou** budou **sudá čísla**, NORTHUMBERLAND zběhne.

Stejný blok může obdržet tři hody na zradu v jedné bitvě a to díky kartě Zrada, uchazeči a Warwickovi. Hod na zradu nemůže být proveden za účelem získání přeběhlíka v té samé bitvě.

6.9.1. Warwick

Kent a Salisbury mají „Warwickův“ erb místo hodnocení loajality. Tyto bloky mají hodnocení loajality 2, ale pouze 1, jestliže hod provádí Warwick.

WARWICK nemůže provést hod na zradu proti Northumberlandovi nebo Westmorelandovi.

7.0. ZÁSOBOVACÍ FÁZE

7.1. Zásobovací limity

Každé území může zásobovat až čtyři (4) bloky bez penalizace. Když jsou na území více než čtyři bloky během ZÁSOBOVACÍ FÁZE, **každý** přebytečný blok (majitel zvolí) je redukován o jeden život (sílu). Blok zničený díky zásobovacímu limitu se bere jako 6.8.

MĚSTA: Zásobovací limit území s městem je **pět (5)** bloků.

7.2. Limity exilu

Calais a Francie mohou zásobovat až čtyři (4) bloky, plus místní žoldnéře. Irsko a Skotsko mohou zásobovat až dva (2) bloky plus místní žoldnéře. Extra bloky (majitel zvolí) jsou předmětem normální **zásobovací penalizace**. Extra bloky (majitel zvolí) jsou poslány do hráčovy zásoby v průběhu restartování tažení (8.5.). Z tohoto důvodu, pokud jsou tři yorkské bloky v Irsku a žádný z nich nebude Irský blok, bude jeden předmětem ztráty jednoho života v každé ZÁSOBOVACÍ FÁZI. Jestliže bude stále přebývat v okamžiku restartování kampaně, bude jeden (majitel zvolí) vrácen do zásoby.



Henry Tudor
Henry VII, 1457–1509

Toť požehnáním naší vlasti se ten hezký stane hoch; je jeho hled pln vznešenosti míru, jeho skráň je stvořena, by nesla korunu, dlaň jeho, aby žezlo třímala, a on sám, aby poželhal kdys trůn.

Jindřich VI., díl III., jednání IV., výstup VI.

Příklad herního tahu

•Umístěte jednotky dle 4.4. a 4.5.

Herní tah 1

•**Zahrání karty:** York 3, Lancaster 3. Karty jsou shodné, ale UCHAZEČ je York, proto je při shodě hráčem 1.

•York (Hráč 1): Pohyb po moři **WARWICK** a **SALISBURY** z Calais do East Anglia (přístav - přístav, **proto oba přesuny po moři stály 1 AP**). Rekrutování **šlechtice** NORFOLKA a městskou domobranu v Norwichi v East Anglia. Tím dokončil 3 akce.

•Lancaster (Hráč 2): Přesunul blok **OXFORD** do Middlesexu. Přesunul blok **BEAUMONT** do Middlesexu. Rekrutoval bombardu a umístil ji do Middlesexu.

•Zásobovací fáze: Nedošlo k žádné bitvě. Žádný hráč nemá zásobovací problém. Oba hráči zahrají novou kartu a bude zahájen nový herní tah.

Zrada v bitvě

Některé bitvy byly rozhodnuty zradou. Bitva v Northumberlandu skončila vítězstvím Yorků poté, co lord Gray, bránící lancasterské levé křídlo, přešel k Yorkům.

Nejznámější ze všech byla bitva u Bosworthu, kde Stanley přeběhl na lancasterskou stranu před bitvou a Northumberland odmítl bojovat a odvedl třetinu armády Richarda III z boje.

Přeběhlí šlechtici

Na rozdíl od **Hammer of the Scots**, šlechtici v této hře mohou změnit strany pouze v bitvě po hodu na zradu. Automaticky nemění strany, pokud padnou. Místo toho dědicové, šlechtici s rúží a Nevillové definitivně umírají a ostatní se vrací do hráčovy zásoby.

RICHARD III

8.0. POLITICKÝ TAH

Tažení končí, když je odehráno všech sedm (7) herních tahů.

Nyní se hraje politický tah, při kterém může UCHAZEČ uzurpovat trůn a armády se připravují na další tažení. Odehrajte politický tah **přesně** podle následujícího pořadí.

8.1. ROZPUŠTĚNÍ DOMOBRANY

Domobrana, bombardy a Velšané se vrací do hráčovy zásoby. **Žoldnéři** se vrací do jejich domovských území. Blok **rebelů** je rozpuštěn.

8.2. UZURPACE

Uzurpace nastane, když UCHAZEČ kontroluje **většinu** šlechticů a dědiců. Každý blok církve se počítá jako jeden (1) šlechtic. Okupace Londýna (Middlesex) se také počítá jako jeden (1) šlechtic.

Kromě bloků v exilu, na *ostrově Man* nebo zásoby. Remízy vyhrává KRÁL.

Jestliže uzurpace nastane, UCHAZEČŮV **dědic senior** se stane KRÁLEM. Bývalý KRÁL je sesazen a musí odejít do exilu jako UCHAZEČ.

8.3. UCHAZEČ JDE DOMŮ

UCHAZEČ a jeho dědici **na mapě musí** jít do exilu. Šlechtici/církev **na mapě** se vrací do území s jejich vlastním erbem/katedrálou, pokud je ale obsazeno nepřítelem, jdou do hráčovy zásoby.

POZNÁMKA: Warwick se nemůže vrátit do **Calais** pokud je **lancastrovec**. Vystavení exilovému omezení (7.2.), se můžou šlechtici **SALISBURY a KENT** (pokud jsou yorkisté) také přesunout do **Calais**, pokud jejich erb(y) jsou okupovány nepřítelem. Tito tři Nevillové také mohou jít na vzájemné erby, pokud je jejich vlastník **mrtvý**.

8.4. KRÁL SE VRACÍ DOMŮ

KRÁL a jeho královští dědici **na mapě** se musí vrátit do území s jejich vlastním erbem nebo kteréhokoli území s **korunou**. Šlechtici/církev **na mapě** se vrací do území s jejich vlastním erbem/katedrálou, pokud je ale obsazeno nepřítelem, jdou do hráčovy zásoby.

DŮLEŽITÉ: Pro oba hráče. Bloky nacházející se v exilu, musí zůstat v exilu.

8.5. RESTARTOVÁNÍ TAŽENÍ

Všechny bloky položené **lícem dolů** v zásobě postavte a tím jsou dostupné pro rekrutování v nadcházejícím tažení. Přesuňte blok **rebelů** do UCHAZEČOVY zásoby. **Všechny bloky v zásobě a na mapě jsou doplněny do plné síly.**

Zamíchejte všech 25 karet a rozdejte sedm (7) každému hráči pro příští tažení.

9.0. VÍTĚZSTVÍ

Likvidace všech pěti (5) nepřátelských dědiců vede k **okamžitému** vítězství. Jinak po třetím **tažení** dohrajte politický tah po **uzurpací** (8.2.). Kdo je v tom okamžiku KRÁLEM, je vítězem hry.

9.1. CLARENCE A EXETER

Dva dědicové, EXETER (Lancaster) a CLARENCE (York), mohou být cílem hodu na zradu a mohou přeběhnout na druhou stranu. Nemohou přeběhnout, pokud **jsou** KRÁLEM nebo UCHAZEČEM. Jestliže přeběhnou:

- Nejsou dědici pro novou stranu, ale pouze šlechtici při počítání uzurpace.
- Nejsou dědici (nebo šlechtici) pro svoji starou stranu, ale získají tento status, pokud přeběhnou zpět k původní straně.
- Mohou být popraveni (odstraněni) v průběhu libovolné ZÁSOBOVACÍ FÁZE k zajištění toho, že nikdy nepřeběhnou zpět na původní stranu.
- Žádný nezletilý dědic není aktivován kvůli jejich nahrazení, ledaže by byl tento dědic zabít nebo popraven.
- Když se požaduje návrat domů jako nepřátelský šlechtic, EXETER je umístěn do Cornwallu a CLARENCE do libovolného **prázdného** území s erbem Yorků, popřípadě do přátelské zásoby.

ZÁSLUHY

Game Design:	Tom Dalgliesh Jerry Taylor
Developer:	Grant Dalgliesh
Art/Graphics:	National Portrait Gallery Mark Mahaffey Tom Dalgliesh
Contributors:	Kevin Duke Stan Hilinski Mark Kwasny Nate Merchant Bill Powers David Rayner Joe Schweninger Mike Spurlock
Český překlad	Sasa



COLU MBIA GAMES, INC
POB 3457, BL AI NE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

For game updates and discussion, see:
www.columbiagames.com

OBSAH

Území a kontrola	2.1
Bitvy	6.0
Zteč	6.5
Zásahy	6.4
Rezervy	6.3
Ústupy	6.6
Tahy	6.2
Bloky	3.0
Bombarda	3.24, 5.4, 6.2
Omezení hranic	5.21
Karty	1.1, 5.1, 8.5
Katedrály	2.5
Církev	3.23
Města	2.4
Clarence & Exeter	9.1
Bojové hodnocení	3.12
Koruny	2.3
Umísťování	4.0
Zničení	6.8
Karty událostí	5.1
Exil	2.7, 8.3
Přátelské území	2.1
Herní tahy	1.0
Dědicové	3.21
Příchod	4.5
Smrt	6.82
Iniciativa	1.1
Irsko	2.71
Ostrovy	2.82
Král	3.21, 6.9
Uzurpace	8.2
Smrt	6.81
Domobrana	3.24
Rozmístění	5.4
Rozpuštění	8.1
Zničení	6.84
Loajalita	3.13, 6.9
Žoldnéři	3.25
Pohyb	5.0
Po souši	5.2
Po moři	5.3
Šlechtici	3.22
Smrt	6.83, 8.5
Erby	2.2, 8.3, 8.4
Zaskočení	5.22
Politický tah	8.0
Přístavy	2.83, 5.31
Uchazeč	3.21
Rebelové	3.26, 5.4, 6.85
Rekrutování	5.4
Přeskupení	6.7
Ústupy	6.6
Skotsko	2.72
Pohyby po moři	5.3
Moře & Mořské zóny	2.8
Příprava	4.0
Erby	2.2
Zásobovací fáze	1.4, 7.0
Zrada	6.9
Uzurpace	8.2
Vítězství	9.0
Wales	2.6
Warwick	3.13, 6.83, 6.9, 8.3