

Spis treści

Ogólne zasady 2

Rozpoczęcie Gry 3

Budynki 3

Podróże morskie 4

Warunki pogodowe 4

Cennik 5

Koszty 6

Bitwy 6

Bitwy lądowe: 6

Bitwy morskie: 6

Modyfikatory: 7

Ekonomia 2.0 8

EKSPEDYCJE: 8

Ekspedycje wewnętrzne: 8

Ekspedycje zamorskie. 9

KUTRY RYBACKIE 11

NIEWOLNICTWO 11

Wojsko 12

Agenci 13

Rodzaje akcji: 13

Waluta 14

Bunty 14

Stolica 15

Zwycięstwo 16

Zasady dla 3 graczy 16

Ogólne zasady

1. Gra odbywa się na mapie podzielonej na 6 kontynentów. Każdy z nich jest

podzielony na terytoria.

2. Gracz może przesuwać swoje bataliony tylko pomiędzy przylegającymi terytoriami, tzn. takich co mają wspólną granicę lub łączy je linia na wodzie.
3. Każdy gracz na początku swojej tury dostaje 4 waluty. Dokładne zasady otrzymywania pieniędzy opisane są w rozdziale “Waluta”.
4. Można dowolnie opuszczać zajęte pole bez konsekwencji oraz zajmować puste tereny.
5. Umowy ponad grą są zakazane. Jeśli gracze jako głowy państwa podpiszą umowę i ustanowią gwarant, to tylko w ich gestii leży, aby ta umowa została dotrzymana. W przypadku złamania umowy nie następuje natychmiastowa zapłata należności. Gracz musi sam dostarczyć zapłatę lub też może tego nie robić wcale.
6. Gracz może budować na podbitych terenach dopiero po zawarciu pokoju z graczem, do którego one należały. Gracz musi dostać te tereny w wyniku konferencji pokojowej. Jedyne akcje jakie można wykonać na okupowanych terytoriach to plądrowanie, niszczenie budynków i budowa drogi.
7. Po wykonaniu ataku gracz musi zadeklarować, czy plądruje zajęte ziemie czy nie. Jeśli tak to nie płaci za przemarsz z jednej prowincji do drugiej jaki był wymagany do ataku, ale zniszczeniu ulegają wszystkie budynki na tym terenie oraz należy położyć 2 czerwony żetony (maksymalnie na prowincji może znajdować się 5 żetonów, jeśli gracz nie może dołożyć 2 to musi zapłacić) na tym polu. Jeśli atakujący nie będzie plądrował wtedy musi zapłacić według zwykłej ceny za przemarsz (również tych wojsk co poległy). W razie niepowodzenia ataku strona atakująca nie ponosi żadnych kosztów.
8. W dalszej części instrukcji żołnierze to wartość bojowa, a jednostki i batalionu są to np. kawaleria, piechur, artyleria, które liczy się osobno. Przykład: mamy na prowincji 2 konie i jednego piechura. Czyli mamy 7 żołnierzy, ale tylko 3 jednostki.
9. Każdy Gracz posiada własną kartkę, na której zapisuje aktywne efekty które nie mają znacznika, np. Efekty ekspedycji zamorskich.

*k6 to kość 6 ścienna, k20 to kość 20 ścienna itd.; K100 uzyskuje się poprzez użycie kości, która posiada liczby od 1 do 10 i drugiej kości, która posiada liczby 10,20, ...,00. Wynik odczytuje się poprzez zsumowanie dwóch kości np. mamy 6 i 40 więc nasz wynik to 46. sto uzyskuje się przez wyrzucenie 0 i 00.

Rozpoczęcie Gry

1. Każdy gracz wybiera kolor swojej armii.
2. Gra zaczyna się poprzez wybranie miejsca na stolicę i umieszczeniu znacznika na wybranej prowincji, ponadto każdy gracz bierze 40 waluty. Stolice muszą się znajdować co najmniej 2 pola od siebie.
3. Zaczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę na kostce k100.

Na początku gry gracze posiadają tylko jedną prowincję z stolicą, aby zwiększyć swoje terytorium, należy kupić żołnierzy i przenieść ich na interesującą gracza pustą prowincję (lub zajęta przez innego, jeśli chce rozpocząć walkę).

Budynki

Budynki muszą być budowane na prowincjach posiadanych, a nie okupowanych, przez gracza. Na prowincjach nie może się znajdować żaden inny budynek oraz posiadać połączenie ze stolicą. Budynki można burzyć co powoduje zwrot połowy kosztów nominalnej ceny. Każda akcja związana z budowaniem musi być wykonywana w swojej turze.

BUDYNKI:

- Port może być zbudowany tylko na prowincji przylegającej do wody. Port gwarantuje połączenie ze stolicą, jeśli jest ona na prowincji morskiej lub ma połączenie z innym portem. Koszt budowy (10), koszt utrzymanie wynosi 1 waluty na turę. Między prowincjami z portami można przysyłać żołnierzy za normalny koszt przemarszu, ale akcja ta trwa 1 turę. Port jest traktowany jako budynek dodatkowy więc można na prowincji z nim zbudować inny budynek. Jeśli na prowincji z portem prowadzony jest desant, atakujący otrzymuje dodatkowe -8 do rzutów kości.
- Farma, daje przychód {1} waluty oraz 1 jedzenia.
- Bunkry, mają 2 poziomy dające obrońcy modyfikatory do walki (1 poziom +10; 2 poziom +20). Po zdobyciu, poziom bunkrów zmienia się o 1.
- Manufaktura, daje przychód {2}.
- Spichlerz zapewnia 2 jedzenia niezależnie od pogody.
- Droga, umożliwia przesyłanie żołnierzy między prowincjami bez ponoszenia kosztów przemarszu. Drogę można budować na prowincjach, na których prowadzona jest akcja płądrowania. Droga jest traktowana jako budynek dodatkowy więc można na prowincji z nim zbudować inny budynek.

Podróże morskie

Aby móc podróżować przez morze należy posiadać port.

Posiadając port można zbudować okręty, np. transporter, który umożliwi desant na inną dowolną morską prowincję. Koszty przemarszu są standardowe, czyli płaci się podczas zejścia żołnierzy z statku, (można plądrować). Koszty ponosi się nawet w wypadku porażki. Desantujący się żołnierze mają modyfikator -12.

Można kupić statek budowlany, który może zbudować na innej prowincji morskiej port. Posiadanie takiego statku należy zapisać na kartce, można go wysłać w dowolnym momencie gry.

Warunki pogodowe

Warunki pogodowe wpływają na zbiory jedzenia oraz trudność w prowadzeniu bitew.

Na warunki pogodowe rzuca się na początku nowej kolejki zanim gracze dostaną walutę lub wykonają jakikolwiek inny ruch. W kolejce rzuca jeden gracz i w następnej kolejce, jeśli efekt poprzedniej pogody się już skończył, rzuca kolejny gracz zgodnie ze wskazówkami zegara.

Rzut wykonuje się kostką k100 i sprawdza wynik w tabeli poniżej. Po sprawdzeniu wyniku rzutu gracz wykonuje rzut k6 by sprawdzić jak długo pogoda się utrzyma następnie ustawia znacznik pogody na odpowiednim polu i co rundę jest cofa się go o 1 pole.

Wynik	Efekt
1-40	Zwykły słoneczny okres, nic się nie dzieje.
41-55	Nadeszła niespodziewana zima. Wszystkie operacje militarne wykonywane są z modyfikatorem -4 (co)
55-65	Niezwykłe słoneczny okres. Wszystkie operacje militarne wykonywane są z modyfikatorem +4 (obro
65-75	Przymrozek utwardził ziemię i zamroził rzeki ułatwiając przeprawy. Każda jednostka zyskuje dodat
75-85	Okropna wichura uniemożliwia wysłanie jakichkolwiek ekspedycji zza morskich, a koszt budowy każ
85-00	Sroga zima. Dochód z każdej farmy i manufaktury jest zmniejszony o 1 oraz produkuje ona 0 jedze

Cennik

1. Bunkry (1 poziom 11; 2 poziom 30)
2. Koszt żołnierzy (2,6,12)
3. Farma (11)
4. Droga (5) [koszt utrzymania: 1]
5. Wysłanie ekspedycji wewnętrznej (10)
6. Wyprawa zza morską (13)
7. Port (12)
8. Manufaktura (20)
9. Kuter rybacki (7)
10. Ulepszenie stolicy (10, 19)
11. Spichlerz (12)
12. Obóz niewolników (7) [koszt utrzymania: 1]
13. Statek budowlany (7)

Koszty

1. Na każdej prowincji, oprócz stolicy, może być maksymalnie 10 jednostek odjąć ilość czerwonych żetonów znajdujących się na prowincji, za każdego dodatkowego płaci się 1 waluty
2. Koszt utrzymania jednej portu wynosi 1 waluty.
3. Koszt przemarszu jednego żołnierza o jedną prowincję wynosi 1. Czyli koszt przemarszu konia to 3 itd.

Bitwy

Bitwy lądowe:

Walka odbywa się poprzez rzut k100 obu graczy. Każdy gracz do wyniku na kościach dodaje modyfikatory wymienione poniżej. Jeśli żołnierze atakujący z jednej prowincji posiadają jakiś modyfikator, a z innych prowincji nie, to brany pod uwagę jest modyfikator tych oddziałów, których jest więcej. Wygrywa ten gracz, który wyrzuci większy wynik. W przypadku remisu zawsze wygrywa obrońca. Żołnierze giną pojedynczo, czyli każdy przegrany rzut oznacza utratę jednego żołnierza, np. *Atakujący ma 1 konia a obrońca 2 żołnierzy. Obaj gracze rzucają kośćmi, atakujący uzyskał mniejszy wynik, więc traci 1 żołnierza. Ponieważ 1 koń to 3 żołnierzy, a jeden z nich zginął, należy zamienić konia na 2 żołnierzy.*

Walka toczy się do momentu zabicia wszystkich żołnierzy jednej ze stron lub decyzji o wycofaniu się wojsk atakujących. W przypadku wycofania się gracz nie ponosi kosztów przemarszu a wszyscy żołnierze wracają na pierwotne prowincje.

Bitwy morskie:

Bitwy morskie są prowadzone w taki sam sposób jak lądowe. Gracz może zbudować 3 typy jednostek o różnej wartości w żołnierzach, które mogą poruszać się po prowincjach wodnych.

Jeśli dojdzie do bitwy morskiej gracze rzucają k100, gracz z większym wynikiem odnosi zwycięstwo i przeciwnik musi od swojej floty odjąć równowartość 1 żołnierza.

Kacper (1 korweta) prowadzi bitwę morską z Adą (2 fregaty). Obaj gracze rzucają kością k100. Kacper wyrzucił 50, Ada 67. Wynik Ady jest większy więc po stronie przeciwnika ginie jeden żołnierz. Kacper musi zamienić korwetę na 3 fregaty i jedną odjąć od swojego wojska.

Specjalnym typem statku jest statek transportowy, który może przewozić 5 żołnierzy na pokładzie i zdekantować ich w dowolnym miejscu. Statek ten, jeśli bez ochrony spotka wrogi okręt bojowy, ginie natychmiastowo wraz z żołnierzami na pokładzie. Jeśli wśród floty biorącej udział w walce znajduje się transportowiec, to nie bierze on udziału w walce. Jeśli bitwa została przegrana ginie on natychmiastowo, jeśli gracz wygrał bitwę z okrętem transportowym nic się nie dzieje.

Flota może zablokować wrogi port, co znaczy, że traci on wszystkie swoje funkcje. Z zablokowanego portu nie można wysyłać ekspedycji zamorskich, budować statków oraz wszelkie dochody z kutrów rybackich zostaje wyzerowane na czas trwania blokady, chyba że gracz posiada inny port, do którego kutry mogą odwozić zdobycz. Aby zablokować port na prowincji morskiej, z którą graniczy port musi się znajdować przynajmniej 1 wrogi okręt.

Nazwa	Koszt	Wartość bojowa(żołnierze)	Punkty ruchu
Fregata	5	1	2

Korweta	15	3	1
Krażownik	30	6	1
Transportowiec	5	Nie może brać udziału w walce! (pojemność 5 żołnierzy)	2

Modyfikatory:

Bitwy lądowe:

1. Za atak z więcej niż z jednej prowincji (+1 za każdą przylegającą);
2. Jeśli stolica na końcu tury właściciela jest okrążona, obrońca co rundę traci k6 ludzi aż zostanie 6 żołnierzy;
3. Za każdego żołnierza więcej strona atakując dostaje bonus: +2. Maksymalny bonus to: +10;
4. Jeśli atakujący lub obrońca posiadają zbuntowaną prowincję (pierwotnie do niego należąca z nie spacyfikowanym buntem) to przy ataku na innego gracza otrzymują modyfikator: -4 za każdą prowincję;
5. desantowanie: -12;
6. Jeśli żołnierze nie mają połączenia ze stolicą: -10 (modyfikator ten nie kumuluje się z modyfikatorem za desantowanie);

Bitwy morskie:

1. Za każdego żołnierza więcej strona atakując dostaje bonus +2. Maksymalny bonus to +10;
2. Za bitwę morską, która graniczy z prowincją, gdzie znajdują się przyjaźielskie baterie nadmorskie gracz uzyskuje bonus +6;

Ekonomia

EKSPEDYCJE:

na wynik ekspedycji rzuca się na początku swojej tury.

Ekspedycje wewnętrzne:

Gracz może wybrać jedną ze swoich prowincji bez żadnego budynku i wysłać do niej Ekspedycje w celu odkrycia surowców. Koszt takiej akcji wynosi (10). Po 2 turach gracz rzuca k100 by sprawdzić wynik ekspedycji. Można wysłać jedną Ekspedycje na prowincję w czasie

całej gry, plusy za odkryte minerały nie ulegają zniszczeniu po zdobyciu terenu. Aby uzyskać bonusy dla terenu trzeba je kupić w czasie zakończenia akcji w innym wypadku przepadają. Po zakończeniu ekspedycji połóż żeton ekspedycji na danym polu.

- 1-3 znalazłeś rzadki minerał. Wydaj (10) by zyskać {4} na turę. [połóż kartkę z napisem "K+"]
- 4-29 znalazłeś pospolity minerał wydaj (6) by zyskać {3} na turę. [połóż kartkę z napisem "K"]
- 30-70 ekspedycja zakończyła się niepowodzeniem, nic nie znalazłeś.
- 71-88 znalazłeś artefakt dzięki czemu zyskujesz jednorazowo 16 waluty.
- 89-97 znalazłeś dziwną zatrutą wodę. Twoje działania spowodowały, że cała prowincja nie nadaje się na budowę farmy ani spichlerza. [połóż czarną kartkę na prowincję]
- 98-100 znalazłeś plemię dzikusów, którzy przejmują teren. Na prowincji pojawia się k10 żołnierzy piechoty, która jest neutralna. Wszyscy żołnierze właściciela znajdującego się na tym terenie mogą zaatakować lub wycofać się bez strat. [za dzikusów rzuca gracz po prawej, nie mogą oni się przemieszczać ani rozmawiać z graczami]. Prowincję przejęta przez dzikich ludzi nie jest traktowana jako zbuntowana, dzikusów nie można również przekupić.

Ekspedycje zamorskie.

Jeśli gracz posiada port może wysłać Ekspedycję zamorską, koszt (15). Gracz może mieć maksymalnie 1 aktywną taką ekspedycję. Akcja trwa 4 tury, po których gracz rzuca k100 i sprawdza wynik w tabeli poniżej.

1	Ekspedycja znalazła skarb. Gracz dostaje 50 waluty.
2-6	Ekspedycja zginęła, a ty musisz zapłacić rodziną marynarzy odszkodowanie. Przez 5 tur twój dochód
7-10	Znalazłeś na pewnej wyspie najemników, którzy chcieli się do ciebie przyłączyć. Gracz dostaje 2 armie
11-15	Znalazłeś plemię, które na pierwszy rzut oka wydawało się idealne do bycia niewolnikami. Niestety w
16-18	Odkrywczy znaleźli rzadkie drzewo kokosowe i przywieźli je do twojego kraju. Gracz dostaje 10 walut
19-20	Ekspedycja znalazła nowy materiał, który idealnie nadaje się do kul armatnich. Siła niszcząca obron
21-25	Twoja ekspedycja odkryła statek widmo który przejęli i teraz możesz go wykorzystać do następnej w
30-35	Ekspedycja odkryła nowatorską technologię. Gracz może za darmo zbudować cztery drogi albo jeśli
35-40	Ekspedycja wróciła do domu z niczym. Niestety złapali chorobę tropikalną i zginęła część twoich lud
41-45	Trafiasz na bogate plemię, które twoi ludzie obrabowali. Zyskujesz przychód {5} przez 5 tur.
46-50	Czas ekspedycji z powodu niekorzystnych wiatrów wydłuża się o 1 turę a koszt rośnie o 5. W przypa
51-54	Znalazłeś niewolników, którzy będą dla ciebie budować farmę. Koszt następnych 4 farm zmniejsza si
55-60	Odkrywczy widzieli piękne rzeczy za morzem i opowiedzieli o tym ludziom, którzy stali się ekologami.
61-70	Kapitan w czasie podróży wpadł na genialny pomysł. Możesz za darmo ulepszyć swoją stolicę o jedn
76-80	Ekspedycja wpadła w ręce plemiona kanibali na szczęście większości jej uczestników udało się uciec i

Liczba niewolników	Szansa na bunt
1	5%
2	15%
3	30%
Każdy kolejny	+5%

Po bitwie Gracz chcący złapać niewolnika rzuca K100 i sprawdza, czy kogoś złapał.

Podstawowa szansa wynosi 20%. Za każdą jednostkę piechoty lub artylerii, która pozostała na po bitwie gracz dostaje +5 %. Za każdego pozostałego kawalerzystę gracz dostaje modyfikator +15%.

Gracz może złapać maksymalnie taką liczbę niewolników jaka była liczba wrogich żołnierzy biorących żołnierzy w bitwie. Gracz może zabić dowolną część złapanych niewolników. Transport niewolników odbywa się na normalnych zasadach (2 punkty ruchu) bez ponoszenia opłat za przemarsz.

Liczba wrogich żołnierzy w bitwie	Liczba złapanych niewolników
<10	k4
=>10	k10

Waluta:

1. Każdy gracz na początku swojej tury dostaje 4 lub 5 waluty ze stolicy (zależy od jej poziomu);
2. Dostaje się tyle waluty na turę, ile wynosi liczba posiadanych prowincji podzielona przez 3, zaokrąglone w dół;
3. Walutę można zdobywać z budynków takich jak: farmy, manufaktury itd.

Światowa Zaraz

W czasie trwania zarazy każdy gracz na początku swojej tury rzuca kością k10, aby określić ilość ludzi jaka zmarła. Gracz musi usunąć z planszy tylu żołnierzy ile wynosi liczba oczek wyrzuconych na kości. Pierwszy rzut wykonuje gracz, który

przywiózł zaraze, następuje on zaraz po rozpatrzeniu wyniku ekspedycji.

W czasie zarazy dodatkowo: - każda ekspedycja jest wykonywana z modyfikatorem +30 do wyniku - maksymalna ilość żołnierzy na jednej prowincji zostaje zmniejszona do 7

Zaraz trwa 3 tury. Gracz od którego się zaczęła na początku zarazy swojej kolejki przesuwają żeton na karcie zarazy o jeden w prawo.

Wojsko

1. Armata niszczy bunkry (-4 do obrony bunkrów za każdą armatę w armii);
2. Piechota może się okopać, jeśli na terenie nie ma bunkrów (+2 niezależnie od liczby);
3. Punkty ruchu (piechota 2, artyleria 1, koń 3);
4. Wojsko można wymienić tylko w stolicy po wymianie i kupnie nie mają punktów ruchu;
5. Rekrutacja jest możliwa tylko w stolicy;
6. Można połączyć konia z armatą tworząc tak zwaną karawanę, aby zwiększyć mobilność armaty (+1 punktów ruchu); Koń z armatą staje się jedną jednostką o sile (6) i punktach ruchu (2); na połączenie i odłączenie się kawaleria traci 2pkt ruchu; armata po odłączeniu nie ma pkt ruchu; po podłączeniu karawana posiada 1pkt ruchu; Jeśli dojdzie do bitwy, w której armata zostanie zmieniona na mniejsze bataliony to koń automatycznie znika;
7. Trzech żołnierzy to jeden koń, 2 konie to jedna armata lub 6 żołnierzy;
8. Bataliony można w dowolnej chwili rozwiązać, nie uzyskuje się za to zwrotu pieniędzy.
9. Jednorazowo można powołać tylu **żołnierzy**, ile wynosi liczba posiadanych prowincji razy 2;

Nazwa	Koszt	Wartość bojowa (żołnierze)	Punkty ruchu
Piechota	2	1	2
Kawaleria	6	3	3
Artyleria	12	6	1
Karawana	-	6	2

Agenci

Gracze mają możliwość kupienia szpiega za 8 waluty, warunkiem umożliwiającym zakup i używanie agentów jest posiadanie stolicy na poziomie 1. Po zakupie szpiega gracz dostaje karty tajnych akcji. W swojej kolejce gracz rozdziela zakryte karty wszystkim graczom, łącznie ze sobą. Po rozdaniu kart resztę należy odłożyć do pudełka. Na końcu każdej nowej tury karty tajnych akcji są odkrywane przez każdego gracza. Każdy gracz, który dostał akcję rzuca, czy odniosła ona sukces i odkłada je do pudełka. Jeśli gracz wyrzucił wynik 1-10 wrogi szpieg zostaje zabity. Po zakończeniu rozpatrywania akcji szpiegowskich karty rozdawane od nowa każdemu graczowi posiadającym co najmniej 1 agenta. Każdy gracz dostaje tylko jeden zestaw kart z 4 akcjami i tyle kart "nic się nie dzieje" ile wynosi całkowita liczba graczy. Jeden szpieg może wykonać tylko jedną tajną akcję.

Rodzaje akcji:

- Sabotaż, gracz w następnej turze uzyskuje dochód mniejszy o 6 waluty (sukces przy wyrzuceniu wyniku większym od 60).
- Podżeganie do buntu, na początku tury gracza wybucha bunt (k3 żołnierzy) według zwykłych zasad buntów. (sukces przy wyrzuceniu wyniku większym od 80. Jeśli na polu znajduje się niewolnik sukces jest przy wyniku większym od 60).
- Uwolnienie niewolników, jeden niewolnik, wybrany przez gracza atakowanego tą akcją, zostaje odłożony do pudełka.
- Spalenie jedzenia, w następnej turze uzyskuje przychód jedzenia o 1 mniejszy od normalnego (sukces przy wyrzuceniu wyniku większym od 60).
- Kontrwywiad, każda akcja szpiegowska ma 15% mniej szans na sukces. Karta ta jest rozpatrywana jako pierwsza (natychmiastowy sukces).

Sabotaż przy kontrwywiadzie ma sukces tylko przy wyniku większym od 75.

- Nic nierobienie, karta, która nic nie robi. . .

Przykład:

Maciek zakupił agenta i rozdał wszystkim karty, a resztę odłożył do pudełka. Miał tylko jednego agenta, więc mógł rozdać tylko jedną akcję, reszcie graczy musiał dać karty nic nierobienia. Maciek był ostatnim graczem, po którym następuje kolejna tura, więc wszyscy gracze odkrywają posiadane karty akcji. Ponieważ tylko

Maciek miał szpiega każdy gracz miał tylko po jednej karcie. Po odkryciu kart okazało się, że Bogdan dostał kartę sabotażu, więc teraz musi rzucić k100 by sprawdzić, czy akcja odniosła sukces.

Bunt

Jeśli gracz nie może wykarmić co najmniej 1 prowincji, to na końcu jego tury grozi mu bunt. Zagrożony gracz rzuca k100, wyniki poniżej 80 oznaczają pojawienie się buntowników. Gracz sam określa w której prowincji wybucha bunt, musi to być teren bez żadnego budynku (poza budynkami dodatkowymi, które nie ulegają zniszczeniu). Buntuje się k10 żołnierzy gracza, których należy zamienić na inny kolor. Na wybranej prowincji buntuje się zawsze maksimum możliwych żołnierzy, jeśli po zbuntowaniu jakiejś prowincji liczba rebeliantów nadal jest mniejsza od rzutu k10, to gracz wybiera następną prowincję, dzieje się tak do czasu aż zbuntuje się tylu żołnierzy, ile wyrzucono na kostce. Rebelianci nie mogą się poruszać ani pertraktować. Jeśli na prowincji zbuntuje się część żołnierzy dochodzi do natychmiastowej walki między buntownikami a pozostałymi żołnierzami na prowincji bez możliwości wysyłania posiłków. Bunt można spacyfikować również poprzez przekupienie buntowników pieniędzmi. Aby to zrobić należy zapłacić 3 waluty za każdego zbuntowanego żołnierza (może to zrobić każdy gracz w swojej turze, jeśli więcej niż jeden gracz chce tego dokonać następuje licytacja. Gracz, który wygra dostaje prowincję wraz z żołnierzami). Za zbuntowanych żołnierzy rzuca gracz po lewej stronie ofiary. Bunt może wybuchnąć tylko pod koniec tury gracza nimi zagrożonego. Jeśli bunt wybuchł na prowincji z jakimkolwiek budynkiem, który nie jest dodatkowy to ulega ona zniszczeniu.

Kacper nie może wykarmić 1 prowincji, więc na zakończenie swojej tury rzuca k100. Wypadło 60, czyli teraz należy rzucić k10 by zobaczyć ilu rebeliantów się pojawia. Gracz wyrzucił 6. Teraz musi wybrać prowincję, na której dochodzi do buntu. Kacper wybrał teren, na którym znajduje się 4 żołnierzy, bo zbuntowaniu się zostaje mu nadal 2 żołnierzy którzy jeszcze muszą się zbuntować, więc Kacper wybrał kolejną prowincję, na której znajduje się 3 ludzi więc buntuje mu się 2 ($4+2=6$) i wynika natychmiastowa walka między dwoma rebeliantami i 1 prawym żołnierzem.

Bunt może wybuchnąć również, jeśli co najmniej połowa prowincji gracza posiada czerwone żetony. W takim wypadku należy rzucić k100 wynik 1-60 wybucha bunt (k6 żołnierzy). Jeśli połowa prowincji posiada czerwony żeton i dodatkowo któraś z nich ma znacznik z napisem "R" to bunt wybucha przy wyniku 1-70 (k10 żołnierzy).

Stolica

Gracz sam wybiera miejsce swojej stolicy na początku gry;

W prowincji ze stolicą można wymieniać bataliony (kawaleria na artyleria itd.) oraz rekrutacji kolejnych batalionów;

Po utracie stolicy wybiera się tymczasowe miejsce rekrutacji, ale rekrutacja w tymczasowym miejscu powoduje zwiększenie się ceny każdego żołnierza o jeden; koszt jednostek odpowiednio: (3,9,18);

Obrona stolicy (+10), nie można budować bunkrów w tej prowincji, armaty nie zmniejszają obronności. Bonusy do obrony stolicy występują tylko wtedy, gdy posiada ją pierwotny właściciel. Za każdą posiadaną wrogą stolicę gracz otrzymuje dodatkowe 2 waluty na turę.

Podczas próby odzyskania pierwotnej stolicy przez wojsko oryginalnego właściciela gracz broniący się otrzymuje (-5) do rzutów. Prowincji z stolicą nie można plądrować, ale nie płaci się za przemarsz wojsk w przypadku jej ataku.

W stolicy nie można nic budować ani wykonywać żadnych akcji związanych z prowincją. Stolica posiada bazowo rozwiniętą infrastrukturę.

Jeśli stolica na końcu tury właściciela jest okrążona, obrońca co runde traci 6 ludzi aż zostanie 6 żołnierzy.

Każda stolica daje 2 jedzenia.

Stolica ma 3 poziomy. Pierwszy poziom pozwala na kupowanie spichlerza oraz żołnierzy, drugi poziom pozwala na budowanie farmy, portów i kawalerii, a trzeci na budowanie fabryk i artylerii. 3 poziom stolicy dodatkowo zwiększa przychody o 1, czyli przychód ze stolicy wynosi {5}.

Zwycięstwo

Zwycięstwo odnosi gracz, który przejął wszystkie wrogie stolice. Jeżeli żaden gracz nie spełnia tego warunku, następuje podliczenie punktów. Gracz z większą ilością punktów wygrywa.

Jeden punkt zdobywa się za każdą posiadaną prowincję, każda stolica daje 6 punktów ponadto dodaje się tyle punktów, ile wyniósłby dochód w przyszłej rundzie.

Zasady dla 3 graczy

1. Utrzymanie infrastruktury jest darmowe.
2. Każdy gracz na początku tury dostaje 5 waluty.
3. Zdobyć wrogiej stolicy daje dodatkowe 4 waluty na turę.
4. Karawana posiada 3 punkty ruchu.
5. Przy podliczaniu punktów stolica daje 10 punktów.
6. Stolica daje dodatkowe 1 jedzenia.