

SPIS TREŚCI

[...]

1. WPROWADZENIE

Europa Universalis: Cena władzy to gra planszowa, która kontynuuje wielkie dziedzictwo serii gier wideo *Europa Universalis* autorstwa Paradox Interactive. Ci z Was, którzy znają ktürakolwiek z gier wideo, które ukazały się w ciągu ponad 20-letniej historii serii, prawdopodobnie natychmiast rozpoznają kilka koncepcji zawartych w grze planszowej. Znajomość gier wideo nie jest jednak wymagana, aby grać lub cieszyć się tą grą planszową.

Punktem rozpoczętym pierwszą erą gry *Europa Universalis: Cena władzy* jest rok 1444, tuż po bitwie pod Warną, w której Osmanowie odnieśli decydujące zwycięstwo nad połączonymi siłami chrześcijańskich krzyżowców. Europa wkrótce opuści Średniowiecze i wkroczy w epokę wczesnonowożytną. Świat ulegnie zmianom, jakich nie widziano nigdy wcześniej. Cywilizacje w różnych częściach globu nie będą już istnieć w oddzielnich sferach, z ograniczonym lub żadnym kontaktem ze światem zewnętrznym. Życie ludzi na całej planecie zostanie nieodwracalnie splecone w skomplikowaną globalną sieć polityki mocarstwowej, ekspansji

imperialistycznej, kolonizacji, handlu i wymiany kulturowej, a także wojen i epidemii o katastrofalnych skutkach.

W tym samym czasie nauka, filozofia polityczna i technologia zaczęły się rozwijać w tempie niespotykanym wcześniej w historii ludzkości. Mialo to wpływ na działania wojenne, formy rządów i instytucje religijne, a także na codzienne życie zwykłych ludzi, w sposób, którego nikt nie mógł przewidzieć w chwili, gdy wszystko to się zaczęło.

Podczas gdy niektóre państwa rozwijały się w tym środowisku, a nawet wyrastały na pozycje globalnej dominacji, inne cywilizacje cierpiały i niemal całkowicie zanikły. Wiele z tego, co kolonialne i imperialistyczne potęgi tamtej epoki robiły w walce o chwałę i bogactwo, jest oczywiście bardzo problematyczne, gdy patrzymy się na to z dzisiejszej perspektywy. Znajomość wielu kluczowych wydarzeń i osiągnięć z tamtego okresu jest jednak zasadnicza dla zrozumienia, jak doszło do tego, że znajdujemy się tu i teraz.

W grze patrzymy na świat oczami ówczesnych potęg europejskich nie dlatego, że popieramy ich działania, ale dlatego, że pomaga nam to zrozumieć niektóre z dokonanych przez nich wyborów. Być może dzięki temu będziemy mogli lepiej zrozumieć, jak i dlaczego pewne elementy historii potoczyły się w taki, a nie inny sposób, dając jednocześnie graczom swobodę w eksplorowaniu licznych scenariuszy „co by było, gdyby” tego okresu.

Dużo tematów do ujęcia, jak na zwykłą grę planszową. Jednak nie mamy zamiaru dokonywać symulacji tego wszystkiego. Gra nadal pozwala zanurzyć się w tym niezwykle interesującym okresie i poprowadzić wybraną przez siebie nację przez kawałek jej historii. Stawiając czoła wyzwaniom opartym na prawdziwych wydarzeniach historycznych z tamtych czasów, często będziesz musiał dokonywać trudnych wyborów i negocjować z przeciwnikami, aby twoje królestwo mogło się rozwijać.

Mamy nadzieję, że ta gra stanie się inspiracją dla ludzi do zgłębienia problemów tego okresu.

2. OMÓWIENIE GRY

Europa Universalis: Cena władzy to gra planszowa o budowaniu imperiów, podbojach, dyplomacji i eksploracji we wczesnej epoce nowożytnej. Każdy z graczy poprowadzi jeden z wielkich europejskich narodów do chwały lub upadku, w zależności od umiejętności podejmowania właściwych decyzji i zarządzania dostępymi zasobami.

Podczas gry gracze będą wykorzystywać Siłę Monarchii (M) i Dukaty (D) do wykonywania Akcji, takich jak budowanie sił zbrojnych, toczenie bitew, nawiązywanie stosunków dyplomatycznych i rozwijanie wewnętrznych mechanizmów swoich społeczeństw. Ważnym aspektem gry jest również zarządzanie stosunkami dyplomatycznymi z innymi graczami.

Niniejsza instrukcja zawiera zasady gry wieloosobowej. Zasady gry solo zostały omówione w osobnej instrukcji.

Rozpocznij grę, postępując zgodnie z instrukcjami w rozdziale 3 i wybranym scenariuszu. Zalecamy, abyś na początku skupił się na nauce zasad z rozdziałów 4-8.

Zasady z pozostałych rozdziałów będą przywoływanie w miarę potrzeb. Podczas pierwszej rozgrywki radzimy pominąć wszystkie zasady oznaczone jako "Zasady zaawansowane".

2.1 ZWYCIĘSTWO W GRZE

Zwycięzcą zostanie gracz, który zakończy grę z największą liczbą Prestiżu (P). Istnieje wiele potencjalnych dróg prowadzących do zwycięstwa. Będziesz zdobywać Prestiż na różne sposoby (patrz str. 42), w zależności od tego, na czym skoncentrujesz swoje wysiłki.

Zdobywanie Prestiżu w trakcie gry

Gracze będą zdobywać Prestiż w trakcie gry za ukończenie Misji i osiągnięcie Kamieni Milowych, badanie Idei, wygrywanie Wojen itd. Wszystko to zostanie ujęte na Torze Prestiżu.

Punktacja końcowa

Punktacja końcowa rozpoczyna się po zakończeniu ostatniej rundy lub po spełnieniu określonych warunków scenariusza.

Na tym etapie wszyscy gracze zdobywają Prestiż za swoje Miasta i Wasali, stosunki Dyplomatyczne, kontrolę nad Kurią Papieską i Władzą cesarską (E) oraz aktualną wartość Stabilności (patrz str. 11).

2.2 UWAGI OGÓLNE

Limity żetonów

Generalnie, jeśli skończy się dany typ żetonu, musisz usunąć żeton z innego miejsca, aby móc umieścić nowy. Możesz wybrać, skąd zabrać ten żeton, ale można to zrobić tylko wtedy, gdy w Zasobach nie ma już żadnych żetonów tego typu. Wyjątki od tej zasady wymieniono poniżej:

Żetony, które nie mogą być ruszane

- Miasta
- żetony Wasali
- żetony Sojuszu
- żeton Krucjaty/Ekskomuniki
- jednostki Najemników
- żetony Religii używane dla Religii Państwowej
- jednostki Zbuntowane/NPR używane jako Jednostki Sojusznicze
- żetony Słabego Zdrowia na Postaciach

Kostki (Siła Monarchii, Wpływy itd.)

Każdy gracz ma do dyspozycji 30

kostek, które może wykorzystać na Siłę Monarchii, Wpływy, Kolonistów, Kardynałów, wzmacnienie użyć (opcji? TO_CHECK) na Kartach Ekspozycji oraz pokrycie pól dochodu w Prowincjach Okupowanych przez Wrogów. Kiedy graczowi zabraknie kostek, może swobodnie wziąć jedną z nich z dowolnego miejsca poza polem Rzymskiego Kardynała, Zmienionego Cela Narodowego i kostkami użytymi do zakrycia pól dochodu na swoich Planszach Gracza.

Jednostki NPR

Jednostki NPR zawsze bronią się i najeżdżają z normalną siłą, nawet jeśli nie ma wystarczającej liczby Jednostek NPR, aby je reprezentować.

Żetony "Nieograniczone"

Niektóre żetony są uważane za nieograniczone. Jeśli miałyby się skończyć, znajdź inne obiekty, aby je zastąpić. Do tego typu należą: Dukaty, żetony Wojna i Rozejm, żetony Okupacji, żetony +1 (S) oraz żetony Identyfikacji.

Zaokrąglanie w górę

Przy dzieleniu liczb zawsze zaokrąglaj w górę, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Formatowanie tekstu

Terminy (słowa kluczowe) w grze zapisuje się Wielkimi Literami. Akcje i Karty Akcji zawsze zapisuje się **pogrubioną kursywą**. Nazwy obszarów zapisuje się KAPITALIKAMI. Nazwy Królestw i przymiotniki odnoszące się do Królestw zawsze zapisuje się w ten sposób: >Francja i >francuski, >Austria i >austriacki, itd. Idee w grze są zawsze pisane kursywą i ujęte w cudzysłów, np. "Tolerancja".

IKONOGRAFIA I SKRÓTY

- Dukaty
- Siła Monarchii (kostka)
- Siła Administracji (kostka)
- Siła dyplomacji (kostka)
- Siła militarna (kostka)
- Miasto
- żeton Wasala
- żeton Sojuszu
- żeton Aktywnego Sojusznika (A)
- żeton Królewskiego Małżeństwa
- żeton Spornej Sukcesji (M)
- Wpływ (kostka)
- żeton Roszczeń
- żeton Kluczowy
- Kolonista (kostka)
- Kardynał (kostka)
- kostka

- Prestiż (także 1, 2, 3, itd.)
- Stabilność
- Siła Robocza
- Siła Handlowa
- Węzeł Handlowy
- Władza cesarska
- Nie HRE
- żeton Słabego Zdrowia
- żeton Odsetek
- żeton DNPR
- Symbol Buntu
- żeton Protestant / Kontrreformowany
- Obszar Pola Bitwy
- Zbuntowana Jednostka
- Zbuntowane Miasto
- Niepokój
- Siła Bota (kostka)

- Karta Akcji Administracyjnej
- Karta Akcji Dyplomatycznej
- Karta Akcji Militarnej
- Reakcja
- Akcja Bitewna
- Karta Ekspozycji
- Tajne Akcja

- CB Casus Belli
- DoW Deklaracja wojny
- CtA Wezwanie do broni
- MC Potencjał Militarny
- NC Potencjał Morski
- PR Królestwo gracza
- NPR Niezależne Królestwo
- DNPR Dynamiczne Niezależne Królestwo
- HRE Święte Cesarstwo Rzymskie

POJĘCIA ZWIĄZANE Z GRĄ

Niektóre z podstawowych pojęć gry zostały opisane w tym miejscu, aby można było się z nimi szybko zapoznać.

Prestiż (P): Prestiż jest odpowiednikiem punktów zwycięstwa, a zdobywanie Prestiżu jest sposobem na wygranie gry. Ukończenie **Misji** i osiągnięcie **Kamieni Milowych** to skuteczny sposób na zdobycie Prestiżu. (Patrz str. 11 i 42.)

Sila Monarchii (M): Podstawowy zasób w grze. W istocie te kostki to punkty akcji, które gracze mogą wydawać na różne Akcje. Istnieją trzy rodzaje Sił Monarchii: **Administracyjna** (A), **Diplomatyczna** (D) i **Militarna** (M). Gracz nie może trzymać na swojej planszy więcej niż 10 M jednego rodzaju. (Patrz str. 19.)

Dukaty (D): Waluta monetarna w grze i miara bogactwa Królestwa. Dukaty przydają się do rozbudowy sił zbrojnych i wielu innych rzeczy. (Patrz 'Ekonomia', str. 20).

Królestwo: Królestwo składa się ze wszystkich Prowincji, które mają taką samą flagę, Miasta (O) lub żeton DNPR. **Obszar** jest uważany za część Królestwa, jeśli zawiera Prowincje należące do tego Królestwa.

Odległe Królestwo to takie, którego **Stolica** znajduje się na Odległym Kontynencie (patrz str. 36).

Okupowane Prowincje nie są uważane za część Królestwa **Okupanta** ani **Prawowitego Właściciela** Królestwa (patrz str. 28).

PR: Każdy gracz zarządza swoim **Królestwem Gracza** (PR). (Patrz str. 19.)

NPR: Niezależne Królestwa to wszystkie niepodległe Królestwa, które nie są kontrolowane przez ludzkich graczy lub boty. **DNPR** to NPR, którego Prowincje są oznaczone żetonami DNPR (O). (Patrz str. 35).

Prowincja: Prowincje są jednym z głównych źródeł dochodu i Siły Roboczej dla PR. (Patrz 8 i 9 na stronie 4.)

Miasto (O): Miasta są umieszczane na planszy, aby oznaczyć **Possiadanie** lub **Kontrolę** nad Prowincjami. (Patrz str. 21).

Wasal: Królestwa Wasalne są podporządkowane ich **Suzerenowi**. Nie są niezależne i dlatego nie są uważane za NPR, ale nie są też uważane za część Królestwa Suzeren. PR nie mogą być Wasalami. Gracze umieszczają żetony Wasali (W) na wszystkich Prowincjach swoich Wasali. (Patrz str. 33).

Prowincja kluczowa: Prowincje Kluczowe Królestwa to te, na których tarczy widnieje jego flaga. Żetony Kluczowe (K) i O są ważniejsze od flag. K oznacza, że wszystkie Prowincje na

jego obszarze są Prowincjami Kluczowymi właściwymi. Jeśli Prowincja PR nie jest jego Prowincją Kluczową, może zostać **Wyzwolona**. (Patrz str. 21 i 37).

Wpływ (W): Gracze mogą rozmieszczać swoje W na planszy, aby utorować drogę dla Sojuszy, Małżeństw Królewskich, **Podporządkowania** i innych. (Patrz str. 32.)

Sojusz (S): Sojusze mogą być bardzo przydatne, gdy pojawia się niebezpieczeństwo Wojny. Sojusze mogą być zawierane zarówno z NPR jak i innymi PR. (Patrz str. 32.)

Małżeństwa Królewskie (M): Małżeństwa Królewskie wzmacniają więzi i zapewniają ciekawe możliwości dyplomatyczne. (Patrz str. 32).

Wojna: Jest prawdopodobne, że gracze będą toczyć Wojny z NPR-ami lub innymi PR-ami. Są to skomplikowane wydarzenia, ale mogą być skutecznym narzędziem, jeśli są dobrze zaplanowane. (Patrz str. 22 i 36).

Deklaracja Wojny (DoW): Aby rozpoczęć Wojnę, musisz ją wypowiedzieć innemu Królestwu. Zanim to zrobisz, możesz chcieć mieć **Roszczenie** (R) lub inne **Casus Belli** ("uzasadnienie dla wojny"). (Patrz str. 22).

Jednostki Militarne: Jednostki Lądowe są zazwyczaj Rekrutowane z Dostępnej **Sily Roboczej** (R) i są wykorzystywane najbardziej efektywnie, gdy są zorganizowane w **Armie**. Możesz wydawać Siłę Militarną, aby ruszać Armię, toczyć **Bitwy Lądowe** i **Oblegać** Prowincje. **Statki** mogą być używane do **Bitew Morskich**, Ochrony Handlu, transportu Jednostek Lądowych i nie tylko. (Patrz str. 24).

Potencjał Morski i Militarny (NC/MC): Są to miary określające ilość Jednostek i Statków, jakie dane Królestwo może wystawić na danym Obszarze lub w danej Strefie Morskiej. MC danego Królestwa na danym Obszarze jest równe łącznej Wartości Podatkowej wszystkich jego Prowincji znajdujących się na tym Obszarze i przylegających do niego, podczas gdy NC jest równe liczbie Portów, które dane Królestwo posiada w danej Strefie Morskiej. (Patrz str. 22).

Handel: Aktywnie prowadzony Handel, może zapewnić wielkie bogactwo nawet mniejszym Królestwom. Dochód z Handlu jest zbierany poprzez **Kupców** w **Węzłach Handlowych** rozmieszczonych na planszy (patrz 14 i 16, str. 4). (Patrz str. 15 i 34).

Akcje i Karty Akcji: Gracze mogą wykonywać szereg **Akcji Podstawowych**. Są też Karty Akcji (po jednej talii dla każdego typu Siła Monarchii), które

mogą być zagrywane jako Akcje. Większość Akcji ma swój koszt. Akcje są nazwane **pogrubioną kursywą**. (Patrz "Akcje Podstawowe", str. 12 i "Karty Akcji", str. 18).

Przywódcy i Doradcy: Na każdej Karcie Akcji oraz na większości wydarzeń specyficznych dla Królestw na dole karty znajduje się postać. Doradcy (kwadratowy portret) mogą być mianowani w celu uzyskania premii do Sily Monarchii, a Przywódcy (okrągły portret) mogą służyć jako **Generalowie**, **Admirałowie** lub **Władcy**. (Patrz str. 19.)

Wydarzenia: Dla każdej Ery gry dostępna jest jedna talia Kart Wydarzeń. Są to Ery Odkryć (I), Reformacji (II), Absolutyzmu (III) i Rewolucji (IV, tylko edycja Deluxe / rozszerzenie *Fate of Empires*). W każdej Rundzie zostanie rozegrana określona liczba Wydarzeń, które zaczynają obowiązywać. Talie Wydarzeń dyktują przepływ czasu i często decydują o tym, kiedy gra się zakończy. (Patrz str. 39).

Idee: Idee reprezentują ulepszenia technologii, które wpływają na to, co możesz zrobić w grze. (Patrz str. 21.)

Stabilność (S): Wszystkie PR mają wartość Stabilności, która waha się od -3 do +3. Stabilność wpływa na Dochód, Niepokój i Siłę Monarchii. Stabilność może również wpływać na niektóre efekty Wydarzeń. (Patrz str. 20.)

Niepokój (X): Niepokoje w dwóch Prowincjach mogą spowodować utratę Dukatów, Siły Roboczej lub Siły Monarchii, a także spowodować, że te Prowincje zostaną zajęte przez **Buntowników**. (Patrz str. 37.)

Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE): HRE to konfederacja, w skład której wchodzi wiele państw niemieckich i północnowłoskich. Choć są one w dużej mierze autonomiczne, nominalnie wszystkie podlegają jednemu **Cesarzowi**. Bycie Cesarzem wiąże się z pewnymi korzyściami i obowiązkami. Miarą władzy Cesarza nad państwami członkowskimi jest wartość **Władzy Cesarskiej** (C). (Patrz str. 43).

Kuria Papieska: Katolickie PR mogą rywalizować o kontrolę nad największą liczbą **Kardynałów** (K) w Kurii Papieskiej, aby uzyskać pewne bonusy. (Patrz str. 45.)

WAŻNE TERMINY

Sąsiedztwo: Prowincja, Jednostka lub żeton są uważane za sąsiadujące z Obszarem, na którym się znajdują oraz ze wszystkimi Obszarami, które mają z nim wspólną granicę. Uważa się również, że sąsiaduje ze wszystkimi Prowincjami w każdym z tych Obszarów.

Prowincja Nadbrzeżna (Port) jest także uważana za sąsiadującą ze wszystkimi innymi Portami znajdującymi się naprzeciwko tej samej Strefy Morskiej (Stref Morskich); ze wszystkimi Obszarami, na których znajdują się takie Porty; oraz ze wszystkimi Strefami Morskimi, do których przylega.

Obszary/Strefy Morskie uważa się za sąsiadujące ze wszystkimi innymi Obszarami i Strefami Morskimi, z którymi mają wspólną granicę. Obszary Przybrzeżne z Portami zwróconymi w stronę tej samej Strefy Morskiej sąsiadują ze sobą.

Królestwo sąsiaduje ze wszystkim, z czym sąsiadują jej Prowincje. Wasale nie zapewniają sąsiedztwa dla swojego Suwerena.

Posiadanie: Kiedy w zasadach jest mowa o Posiadaniu Prowincji, oznacza to Prowincje, na których masz i na których nie ma żetonu , , wrogiego lub żetonu Okupacji.

Kontrola/Okupacja: Prowincje są kontrolowane przez ich Prawowitych Właścicieli, chyba że są Okupowane przez Buntowników lub Wrogów, wtedy są kontrolowane przez Okupanta (patrz str. 28).

Przyjazne, Neutralne i Wrogie: Armie, Jednostki, Prowincje lub Porty Kontrolowane przez ciebie, twojego Wasala lub Sojusznika są określane jako **Przyjazne**. Przyjazne Obszary to takie, na których znajdują się jakieś Przyjazne Prowincje.

Wrogie odnosi się do rzeczy Kontrolowanych przez Buntowników (Wrogich dla wszystkich PR) lub przez Królestwa będące z tobą w stanie Wojny (w tym ich Wasali i Aktywnych Sojuszników). Wrogie Królestwa i ich Jednostki są również nazywane **Wrogami**.

Obszar, na którym znajdują się Wrogie Jednostki lub Prowincje, jest uważany za Obszar Wrogi (a więc nie jest Obszarem Przyjaznym). Strefa Morska jest uważana za Wroga, jeśli zawiera jakiekolwiek Wrogie Statki, lub jeśli jest zwrocona w stronę Wrogich Portów NPR i nie zawiera żadnych Statków z Królestw będących w stanie Wojny z Właścicielami tych Portów.

Neutralny odnosi się do rzeczy, które nie są ani Przyjazne, ani Wrogie.

Przeciwnik: Termin ten odnosi się do innych graczy w grze: ludzi i botów.

Rozmieszczone: Jednostki Militarne i Statki znajdujące się na planszy, w Armii lub Flocie, są uważane za Rozmieszczone.

Ty: Użycie słowa "ty" w zasadach zawsze odnosi się do Aktywnego Gracza, kiedy jest używane w kontekście Akcji i Wydarzeń.

PLANSZA GRY

Plansza Gry jest centralnym elementem gry i to na niej rozgrywa się większość akcji. Duża Mapa Główna podzielona jest na Obszary **1** i Strefy Morskie **2**, podczas gdy Odległe Kontynenty **3** wyglądają nieco inaczej. Na Planszy Odległych Kontynentów znajduje się również Tor Prestiżu **4**.

Obszary **1** na Mapie Głównej są oddzielone od innych Obszarów białą ramką, a od Stref Morskich ciemnoniebieską linią brzegową.

Granice Góρ **5** są oznaczone wzorem z czarnych trójkątów. Niektóre Obszary obejmują wyspy, a ich granice są oznaczone niebieskimi przerywany liniami **6** i pokrywają się ze Strefami Morskimi.

Obszary to, między innymi, miejsca, w których trzymasz i ruszasz swoje Jednostki Militarne (patrz "Ruch", str. 25).

Religia danego Obszaru jest pokazana na jego **polu Religii**. Niektóre pola mają zastosowanie do więcej niż jednego Obszaru **7**. Religia Obszaru może się zmienić w trakcie gry.

Strefy morskie **2** to fragmenty oceanów i mórz, które mogą zajmować tylko Statki. Jednostki Lądowe mogą przemierzać Strefy Morskie tylko przy użyciu Transportu Morskiego. Galery mogą przebywać tylko w Strefach Morskich oznaczonych symbolem * lub †. Więcej o Ruchu Morskim na s. 25.

Nazwy Obszarów i Stref Morskich zawsze piszemy wielkimi literami, np. SAKSONIA, JUTLANDIA, MORZE BAŁTYCKIE itd.

Obszar może zawierać wiele różnych Prowincji należących do jednego lub kilku Królestw. **Małe** **8** i **Duże Prowincje** **9** mają Wartość Podatkową odpowiednio 1 i 2. Każda Prowincja jest przedstawiona jako tarcza z flagą swojego Królestwa. Nazwy **Stolic** **10** są podkreślone.

Prowincje Królestw Wasalnych **11** mają małą wersję flagi swojego Suzerena u dołu swojej własnej flagi.

Prowincje Nadbrzeżne są określane jako **Porty** **12**. Porty działają także jako miejsca, do których mogą wpływać Przyjazne Statki. **Duże Porty** liczą się jako 2 Porty dla wszystkich celów.

Prowincje Wyspiarskie **13** mają niebieskie symbole Portów i mogą być Oblęgane tylko wtedy, gdy w sąsiadującej Strefie Morskiej znajdują się jakiekolwiek Twoje Statki.

Prowincje **Głównych Mocarstw** (wymienione w Broszurze Scenariuszy) w grze mają złote ramki i flagi w nasyconych kolorach, podczas gdy pozostałe Królestwa mają jaśniejsze flagi

Plansza Odległych Kontynentów



w srebrnych ramkach. Większość Stref Morskich sąsiaduje z 1-2 **Morskimi Węzłami Handlowymi** **14** i zawiera 2-3 pola Ochrony Handlu **15**. Obszary mogą zawierać Lądowe Węzły Handlowe **16**. **Złote Prowincje** **17** oznaczone ikoną Złota wchodzą w interakcję z niektórymi Wydarzeniami, a także pojawiają się na Złotych Kartach Handlu. (Więcej informacji na ten temat znajduje się w części "Handel" na s. 34).

Odległe Kontynenty **3** są przedstawione w osobnych polach, w mniejszej skali niż plansza Mapy Głównej.

Prowincje na Odległych Kontynentach nazywane są **Odległymi Prowincjami** **18**; każda z nich jest także osobnym Obszarem, połączonym z sąsiednimi Obszarami białymi liniami.

Niektóre słabo zaludnione Obszary

PLANSZA GRY

Plansza Europy Zachodniej



na Odległych Kontynentach nie zawierają Prowincji. Obszary te są oznaczone liczbą w okrągu i nazywane są **Terytoriami** 19. Terytoria mogą być Kolonizowane (patrz str. 14).

Prowincje Nadbrzeżne również posiadają Porty na Odległych Kontynentach, ale wiele z nich jest wyszarzonych i oznaczonych jako **Porty Nieaktywne** 20, dopóki nie zostaną zasiedlone przez 1/2/3.

Wszystkie Strefy Morskie na Odległych Kontynentach są powiązane (poprzez pasujące litery) 21 z jedną lub więcej Strefami Morskimi na Mapie Głównej lub na innych Odległych Kontynentach.

Połączenia lądowe 22 z innymi mapami zawierają nazwę Obszaru, z którym się łączą.

Obszary/Strefy Morskie po obu stronach takiego połączenia są uważane za sąsiadujące.

Na lewej krawędzi planszy Europy Zachodniej znajduje się **Pula Kolonistów** 23, służąca do umieszczania Kolonistów (1).

W sercu Europy leży Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE) z licznymi

państwami członkowskimi. To, co znajduje się po żółtej stronie kropkowanej **granicy HRE** 24, znajduje się wewnątrz HRE; to, co znajduje się po czerwonej stronie tej granicy, znajduje się poza nim. Niektóre obszary w obrębie HRE są określane jako **Obszary Elektorskie** 25 i są oznaczone orłami cesarskimi.

OSOBLIWOŚCI MAPY

- Nienazwane "Obszary" przy dolnej krawędzi Mapy Głównej to pustynie nie do przebycia 26.
- Strefa Morska 27 WYBRZEŻA AFRYKI WSCHODNIEJ sąsiaduje z Oceanem Indyjskim 1.
- Adal i Górnego Egiptu 18, na mapie AFRYKI, są zwrócone w stronę Strefy Morskiej OCEANU INDYJSKIEGO na mapie INDII I ARABII.
- Zatoka Hudsona, na mapie AMERYKI, zwrócona jest w stronę PÓŁNOCNO-ZACHODNIEGO ATLANTYKU.
- Aby Statki mogły przekroczyć jedno z połączeń G, H lub I 28, w dowolnym kierunku, pomiędzy mapami AMERYKI i DALEKIEGO WSCHODU, należy zapłacić dodatkowe, wybrane przez siebie 29.
- PERM 29 nie jest uważany za sąsiadujący z POMORAMI. Oddziela je WOŁOGDA.
- >Mamlukowie mają Prowincję na mapie AFRYKI 18 oraz Wasala na mapie INDII I ARABII.
- >Kazań ma jedną Prowincję w Obszarze KAZANIA i jedną na mapie AZJI PÓŁNOCNEJ I ŚRODKOWEJ.
- Maghreb 1 i Aleppo 1 znajdują się na nieprzebytych pustyniach 26 na mapie. Węzeł Handlowy jest uważany za sąsiadujący ze wszystkimi nazwanymi Obszarami, które mają wspólną granicę z pustynią, na której się znajduje.
- Kluczowe Prowincje >Holenderskie 30 (str. 3) są oznaczone flagą >Holandii "za" flagą głównej Prowincji.
- Rzym 31 jest otoczony biretem Kardynalskim, który wskazuje, że zyskujesz 1 na polu Rzymu w Kurii Papieskiej (str. 46) poprzez Kontrolowanie Rzymu lub Sojusz z >Państwami Papieskimi. Krucyfiks przypomina, że Religią Państwową >Państw Papieskich zawsze będzie Katolicyzm.

Plansza Europy Wschodniej (tylko edycja Deluxe)



3. PRZYGOTOWANIE GRY

Na początku gry ustalcie Królestwa Graczy i ich przygotowanie, wybierając scenariusz z Broszury Scenariuszy.

1 Umieść **planszę gry** **A** w centralnym miejscu i umieść **Plansze Graczy** **B** wokół planszy w kolejności opisanej w wybranym scenariuszu. Przedstawiona na ilustracji konfiguracja dotyczy scenariusza dla 6 graczy - 1444.

Potasuj osobno każdą z **talii Kart Akcji** **C** i umieść je z boku planszy; zostaw miejsce na stos kart odrzuconych dla każdej z tali.

Posortuj **Talię Handlu** **D** zgodnie z wybranym scenariuszem, a następnie potasuj ją i umieść przy krawędzi planszy.

Rozłożcie **Talię Wydarzeń** **E** zgodnie z wybranym scenariuszem. Wylosujcie Karty Wydarzeń w liczbie o 1 większej niż liczba graczy (chyba że scenariusz mówi inaczej). Umieśćcie je w widocznym miejscu - 3 pierwsze karty odkryte, a pozostałe zakryte.

Potasujcie **Kamienie Milowe** **F** dla pierwszej Ery, która będzie rozgrywana i umieśćcie po 1 karcie z każdej talii w odpowiednim obszarze.

Umieść 3 Podstawowe **Idee** **G** (zielone tło) obok siebie na stole. Odlóż na bok wszystkie Idee oznaczone numerem Ery wyższym niż pierwsza Era wybranego przez Ciebie scenariusza. Potasuj pozostałe Idee według rodzaju. Wylosuj po 2 karty z każdej talii i umieść je obok Podstawowych Idei, tworząc siatkę 3 x 3.

Położcie **Planszę Statusu** **H** obok planszy i umieśćcie na niej żetony Kardynałów (●) i Władzy Cesarskiej (●) zgodnie z ustawniami scenariusza. Umieśćcie znaczniki Statusu Rundy wszystkich graczy w polu „nie podjęte Wydarzenie” („Event not Taken”).

Tacka z zasobami zawierająca Dukaty (●), Jednostki Najemników (●, ●), itd. jest określana jako **Zasoby Ogólne** **I**; umieść ją obok planszy.

2 Daj każdemu z graczy tackę ze wszystkimi Jednostkami i żetonami w kolorze gracza, a następnie położ ich znaczniki Prestiżu (●) na **Torze Prestiżu** **J**.

Każdy gracz powinien umieścić swój Znacznik Stabilności na wartości 0 na swoim **Torze Stabilności** **K**, a także umieścić 20 małych ● i 8 dużych ● na polach (po 1 na każdym polu) na swoim **Torze miast** **L**.

Następnie każdy gracz powinien umieścić 1 ● na pierwszym miejscu swojego **Toru Wasali** **M** oraz 2 ● na każdym kolejnym polu toru.

Jeśli scenariusz nie stanowi inaczej, każdy gracz umieszcza teraz po 3 ● w



każdej ze swojej **puli Sily Monarchii** **N**, a następnie umieszcza 15 ● w swoim **Skarbcu** **O**.

3 Każdy z graczy otrzymuje **Kartę Przygotowania** swojego Królestwa **P** lub wykorzystuje informacje ze scenariusza, w którym znajdują się początkowe Prowincje (Duże Prowincje są oznaczone literą "L") oraz rozpoczętym Władczem.

Następnie gracze powinni ustawić swoje Królestwa zgodnie z tymi wytycznymi, biorąc ● z Toru Miasta na swojej Planszy Gracza i dodając Małe ● i Duże ●, a także ●, jak wskazano. ● i ● są zawsze brane z najniżej ponumerowanych pól (od lewej do prawej). Następnie każdy gracz dodaje do swoich **Dostępnych** ● liczbę Jednostek równą sumie ● pokazanej na jego Torach Miasta i Wasali (plus wartość

● dla Cesarza).

Z **Dostępnych** ● należy przydzielić Jednostki do Armii startowych wymienionych w swoim rozstawieniu. Umieść figurki startowych Armii i Flot na Obszarach startowych ●, a niewykorzystane Armie i Floty na odpowiadających im planszach. Umieść startowe Statki na polach Ochrony Handlu w wymienionych Strefach Morskich lub na planszy Floty **V**.

Gracze powinni także dodać ●, **Kupców** ●, ● i ● na planszy mapy w podany sposób oraz umieścić odpowiedni żeton Religii na polu Religii Państwowej na Planszy Gracza.

Kiedy te czynności zostaną zakończone, gracze powinni wsunąć swoich rozpoczętych Władców pod pole ● na swoich Planszach Gracza, upewniając się, że odpowiedni Władca



jest zwrócony awersem do góry.

4 Ten krok zastępuje Fazę Dobierania Kart z pierwszej Rundy. Każdy z graczy, w kolejności Tury, dobiera po 1 karcie z każdej z talii Kart Akcji oraz kolejne 3 dowolne Karty Akcji.

Gracze mogą następnie Mianować dowolnych **Doradców** i **Przywódców** z tych kart, płacąc koszty wynajmu pokazane w ich prawych dolnych rogach.

Następnie każdy gracz może, bez

ponoszenia kosztów, trzymać na ręce do 4 Kart Akcji, odrzucając je w razie potrzeby. (Uwaga: limit wielkości ręki na koniec Fazy 5 wynosi 5 Kart Akcji).

Na koniec rozdaj **Karty Misji** zgodnie z instrukcjami ze scenariusza. Domyślnie każdy z graczy wybiera w tajemnicy 2 zielone Misje Początkowe ze swojej Talii Misji, które zatrzymuje na ręce, a resztę odkłada na później.

4. KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Gra podzielona jest na Ery, z których każda składa się z 4 Rund. Każda Runda podzielona jest na 5 Faz:

1. Faza Dobierania Kart

- A. Odsłoń Wydarzenia
- B. Dobierz Karty Akcji
- C. Zapłać, aby zatrzymać Karty Akcji
- D. Wybierz/Wymień Misje

2. Faza Akcji

Gracze wykonują kolejno po 1 Akcji, aż do momentu, gdy wszyscy gracze Spasują.

3. Faza Pokoju i Buntów

- A. Usuń Casus Belli i Rozejmy
- B. Inwazje NPR
- C. Buntownicy Oblęgają lub Ruszają się
- D. Postanowienia Pokojowe
- E. Karny Prestiż
- F. Bezkrólewie
- G. Niepokoje Religijne
- H. Otrzymaj/Usuń Niepokój
- I. Rzuć Kością Buntowników

4. Faza Dochodu i Utrzymania

- A. Redukcja Kosztów
- B. Zebranie Dochodu minus Koszty
- C. Korupcja
- D. Zebranie Sily Monarchii
- E. Zdobycie Prestiżu

5. Faza Porządków

- A. Aktualizacja i Odświeżenie
- B. Czyszczanie Plansz oraz Planszy Statusu
- C. Odrzuć karty, aby mieć ich maksymalnie 5 na ręce
- D. Procedura zakończenia Ery

4.1 FAZA 1: DOBIERANIE KART

A. Odsłoń Wydarzenia

Dobierz Karty Wydarzeń zgodnie z wybranym scenariuszem (zwykle równe liczbie graczy plus 1) z wierzchu Talii Wydarzeń i umieść je w zakryte w wyznaczonym miejscu obok Talię Wydarzeń. Następnie odwróć 3 pierwsze 3 karty awersem do góry.

B. Dobierz Karty Akcji

Następnie w kolejności Tury, każdy z graczy dobiera 3 karty Akcji, w dowolnej kombinacji, z dowolnej z 3 Talią Kart Akcji (Administracji, Dyplomacji lub Militarnej). Gracze mogą dobierać karty pojedynczo i powinni zachować te karty w tajemnicy przed swoimi Przeciwnikami.

C. Zapłać, aby zatrzymać Karty Akcji

Gracze muszą zapłacić 2 Ⓛ za każdą dobraną kartę, którą chcą zatrzymać. Wszystkie dobrane karty, za które nie zapłacono, muszą zostać odrzucone.

D. Wybierz/Wymień Misje

Podczas tego kroku każdy gracz, który ma na ręce mniej niż 2 Misje, może wybrać nowe Misje (maksymalnie 2 na ręce). Wszyscy gracze mogą również wymienić aktualnie posiadane Misje.

4.2 FAZA 2: AKCJE

W tej fazie gracze wykonują swoje Tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który posiada żeton Pierwszego Gracza (zazwyczaj jest to gracz, który pierwszy spasował w poprzedniej Rundzie). Scenariusz także wskazuje kto zostaje początkowym Pierwszym Graczem.

Przebieg Tury

W swojej Turze Aktywny Gracz może zdecydować się na wykonanie Akcji Podstawowej lub zagrani Karty Akcji z ręki. Większość Akcji ma koszt Sily Monarchii, który musi być zapłacony za pomocą Ⓛ odpowiedniego typu. Akcje Podstawowe są wymienione poniżej oraz na Pomocach Gracza, a szczegółowo wyjaśnione w rozdiale o Akcjach Podstawowych (str. 12).

Istnieje 5 Pomniejszych Akcji, które mogą być wykonane bez wykorzystania Tury. Mogą one być wykonywane jako dodatek do każdej innej Akcji, a czasem nawet podczas Tury innego gracza. Gracz nie może wykonać w swojej Turze wyłącznie Pomniejszej Akcji, musi wykonać także inną Akcję.

Wybranie Wydarzenia

Każdy gracz musi dokładnie raz wykonać Akcję Wydarzenia podczas Fazy Akcji, ale może wybrać, kiedy to zrobi; gracz nie może Spasować, jeśli nie wykonał tej Akcji.

Kiedy gracz podejmuje swoją Akcję Wydarzenia, musi przesunąć swój znaczek Statusu Rundy na pole „Wydarzenie Wybrane” („Event Taken”) na Planszy Statusu.

Niewybrane Wydarzenie

Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą Wydarzenie, dolny rząd symboli na każdym niewybranym Wydarzeniu zostanie rozstrzygnięty, ale treść Wydarzenia nie zacznie działać (patrz str. 40).

Spasowanie

Gracz, który pierwszy Spasuje, natychmiast pobiera 5 Ⓛ z Zasobów Ogólnych i umieszcza swój znaczek Statusu Rundy na polu „Spasował jako Pierwszy” („Has Passed-1st”) na Planszy Statusu. Otrzymuje także żeton Pierwszego Gracza na końcu Rundy. Jeśli obecny Pierwszy Gracz jest także pierwszym, który Spasował, żeton Pierwszego Gracza trafia do gracza, Spasował jako drugi. W zależności od liczby graczy, także drugi, trzeci i czwarty gracz, po Spasowaniu, mogą otrzymać Dukaty; patrz tabela poniżej.

Spasowanie kończy Turę. Gracz może wykonać Pomniejsze Akcje w tej samej Turze, w której Spasował.

Gracz, który Spasował, nie może już podejmować żadnych Akcji w tej Rundzie.

Nikt nie może Wypowiedzieć Wojny graczowi, który Spasował, ani jego Sojusznikom NPR.

Inicjowanie końca Fazy Akcji

Kiedy nie ma już graczy uprawnionych do otrzymania Dukatów za Spasowanie, każdy z pozostałych graczy może wykonać

Liczba graczy	3	4-5	6
1-szy pasujący	5 Ⓛ	5 Ⓛ	5 Ⓛ
2-gi pasujący	2 Ⓛ	3 Ⓛ	3 Ⓛ
3-ci pasujący	-	2 Ⓛ	2 Ⓛ
4-ty pasujący	-	-	1 Ⓛ

jeszcze 1 dowolną Akcję. Dla każdego gracza, który Wybrał wcześniej jakieś Wydarzenie, jest to jego ostatnia Turę.

Następnie, jeśli któryś z graczy nie Wybrał jeszcze żadnego Wydarzenia w tej Rundzie, musi wykonać ostatnią Turę, aby wykonać swoją Akcję Wydarzenia.

Kiedy gracz wykona swoją ostatnią Turę, uznaje się, że Spasował.

Akcje Podstawowe
Akcje Ogólne
Wydarzenie (obowiązkowe)
Dyplomacja między graczami
Badanie Idei (koszt podany na karcie Idei)
Zmiana Religii Państwowej
Zmiana Celi Narodowego
Eksploracja (1 Ⓛ + 1 X)
Pomniejsze Akcje (nie wymagają Tury)
Weź/Splać Pożyczkę - X
Mianuj Doradcę/Lidera - X
Wezwanie do broni (0-2 Ⓛ na X) - X
Odnowienie Sily Roboczej (1 X na 3 Ⓛ)
Zerwanie więzi
Akcje Administracyjne
Zwiększenie Stabilności (5 Ⓛ +/- aktualne Ⓛ)
Konwersja religijna Obszaru (2 Ⓛ + 3 Ⓛ)
Kolonizacja (4 Ⓛ / 3 Ⓛ)
Akcje Dyplomatyczne
Wpływ (1 Ⓛ lub 3 Ⓛ za żeton)
Zawiązanie Sojuszu (1-3 Ⓛ)
Sfabrykuj roszczenia (2 Ⓛ za Ⓛ) - X
Handel (1 Ⓛ)
Akcje Militarne
Wypowiedzenie Wojny (1 X)
Aktywacja Jednostek (1 X)
Rekrutacja (1 X + X Ⓛ)
Stłumienie Niepokojów (1 X na Prowincję)

4.3 FAZA 3: POKÓJ I BUNTY

Gdy wszyscy gracze Spasują, rozpoczyna się Faza „Pokój i Bunt”. Wykonaj kolejno poniższe kroki:

A. Usuń Casus Belli i Rozejmy

Usuń z planszy wszystkie żetony CB i Rozejmów. Gracz usuwający CB traci 2 Ⓛ, jeśli nie jest w stanie Wojny z Królestwem, z którego jest usuwany.

B. Inwazje NPR

Jeśli NPR, nie będący Aktywnym Sojusznikiem, jest w stanie Wojny z jakimkolwiek PR, a żaden z Obszarów, na których ten NPR Kontroluje Prowincje, nie zawiera Jednostek Wrogich temu NPR, PR może stanąć w obliczu Inwazji z tego NPR. Rozstrzygnij to zgodnie z krokami opisanymi na stronie 36.

C. Buntownicy Oblegają lub Ruszają się

Wykonaj ten krok, jeśli na planszy znajdują się jakieś Jednostki Buntowników (■). Rozpatruj Obszary w kolejności od największej do najmniejszej liczby ■ (remisy rozpatruj alfabetycznie).

- **Dla Obszarów, na których są zarówno ■ jak i ✕:** w każdym takim Obszarze Oblegają teraz wszystkie które mogą ○/❖ z ✕. Każdy ■ ma Sile Oblężenia równą 1 (patrz str. 37). Jeśli to możliwe, ■ najpierw Oblegają Duże Prowincje (w przeciwnym razie wybierają alfabetycznie).

- ▷ **Prowincje Kluczowe:** Umieść Zbuntowane Miasto (●) na ○ Właściciela i zakryj skrajne, prawe wolne pole na jego Torze Miasta (używając □).
- ▷ **Prowincje Nie-Kluczowe zostają Wyzwolone** (patrz str. 37): Właściciele muszą przenieść ○/❖ na swoją Planszę Gracza i umieścić żeton CB na nowym Właścicielu Prowincji.

• Za każdy Obszar z ■ ale bez ✕:

1. Rusz wszystkie oprócz 1 ■ do sąsiadującego lądowo Obszaru z ✕, jeśli taki istnieje (preferowany jest Obszar z największą liczbą ✕, następnie z największą liczbą PR ○, a potem alfabetycznie). ■ nie może ruszyć się do Obszaru, w którym Jednostki Lądowe PR mają przewagę liczbową.
2. Rozstrzygnij natychmiast Bitwę, jeśli na tym Obszarze znajdują się jakiekolwiek Jednostki Lądowe PR, zgodnie z normalnymi zasadami dla Buntowników (patrz str. 37). Buntownicy nie walczą z innymi Jednostkami Buntowników.
3. Jeśli nie było żadnych legalnych sąsiadujących Obszarów, do których można by ruszyć, usuń 1 ■.

D. Postanowienia Pokojowe

Ten krok ma miejsce tylko wtedy, gdy trwają jakieś Wojny. Wszystkie zostaną rozstrzygnięte zgodnie z sekwencją opisaną w rozdziale 10.1 (patrz str. 29), a streszczoną tutaj:

1. W kolejności Tury rozstrzygnij wszystkie Wojny, w których spełnione zostały wymagania Automatycznego Białego Pokoju.
2. W kolejności Tury, rozstrzygnij wszystkie Wojny, w których PR osiągnęła Calkowite Zwycięstwo.
3. Następnie, w kolejności Tury, rozstrzygnij Częściowe Zwycięstwa i Nierozstrzygnięte Wojny. Każdy gracz musi rozstrzygnąć wszystkie Wojny,

które chce (i może) rozstrzygnąć, zanim kolejka przejdzie do następnego gracza.

4. Na koniec należy zająć się **Konsekwencjami** (wojny), zwracając wszystkie Jednostki Lądowe na Obszarach Neutralnych do Królestw ich Właścicieli oraz odwracając wszystkie ❖ na stronę ✕ we wszystkich PR, które są teraz w stanie Pokoju.

E. Karny Prestiż

- **Sporna Sukcesja:** Odwróć wszystkie ❖, które nadal znajdują się na stronie ❖. Każdy gracz traci 3 za każde odwrócone ❖. Gracz może uniknąć tej kary, jeśli jest jedynym PR, który ma ✕ na Królestwie z ○, a także ma najwięcej □ (min. 2 □) w tym Królestwie, o ile jest to NPR.
- **Okupowane Miasta:** Gracze, którzy mają teraz ○ Okupowane przez Wrogów lub Buntowników, tracą P równe ich Wartości Podatkowej (maks. 5).

F. Bezkrólewie

Gracze z Bezkrólewiem (brak Władcy) tracą 1 ♠ i muszą odwrócić ❖ w swoim Królestwie, aby odsłonić stronę z ❖.

G. Niepokoje Religijne

- Gracze, u których nastąpiły Niepokoje Religijne (Religia inna niż ich Religia Państwowa) w któymkolwiek z Obszarów, muszą dodać ✕ do jednego ze swoich ○ (odwrócić dysk, aby odkryć ✕) w każdym dotkniętym Obszarze.
- Gracze, którzy mają ♠ w któymkolwiek z Obszarów z Religią inną niż ich Religia Państwowa, muszą w jednym dotkniętym Obszarze usunąć 1 □ albo dodać ✕ do 1 ze swoich ♠.

H. Otrzymaj/Usuń Niepokój

1. Gracze wciąż będący w stanie Wojny muszą dodać ✕ do 2 swoich ○.
2. Gracze z -2 ♠ lub niższym muszą dodać ✕ do 1 ze swoich ○.
3. Gracze z +2 ♠ lub wyższym mogą usunąć ✕ z 1 ze swoich Prowincji (odwrócić dysk, aby odsłonić tarczę).

I. Rzuć Kością Buntowników

Każdy gracz musi rzucić Kością Buntowników za każdą swoje ○ lub ♠ z ✕.

Kości Buntowników są rzucane za każdy Obszar. Możliwe wyniki rzutów tymi kośćmi zostały opisane na stronie 37.



Przykład: Podczas Fazy Akcji >Kastylia nie była w stanie rozprawić się z Buntownikami w LEON. W Fazie Pokój i Bunty, Krok C, 2 ■ Oblegają 2 Prowincje z ✕ (Galicia i Badajoz). Ponieważ obie są Kluczowymi Prowincjami >Kastylia, ○ jest umieszczane na ○ >Kastylia, podczas gdy >Kastylia musi zakryć 2 pola na swoim Torze Miasta przy użyciu □. W kroku E >Kastylia traci 2, ponieważ 2 z jej ○ są Okupowane przez Buntowników.

W następnej Rundzie, jeśli te prowincje nadal są Okupowane przez Buntowników, ponieważ nie będzie już więcej Prowincji z ✕ na tym Obszarze, ■ ruszy się na sąsiedni Obszar z ✕, jeśli taki istnieje, w przeciwnym razie 1 z ■ zostanie usunięty.



Przykład: Żeton Różnorodność Wiary w ANDALUZJI oznacza, że >Kastylia musi, w Kroku G, dodać ✕ do 1 ze swoich Prowincji. >Kastylia wybiera Kordobę i w kroku I rzuca 1 kostką Buntowników za Niepokoje w tym regionie. Wyrzuca 1, co oznacza, że traci 1 ♠. >Kastylia decyduje się stracić 1 ♠. Zbuntowane Miasta i Jednostki w LEON nie zmuszają >Kastylia do rzucania dodatkowymi Kościemi Buntowników.

4.4 FAZA 4: DOCHÓD I UTRZYMANIE

W tej fazie gracze opłacają Koszty, zbierają Dochód z Podatków i oraz zdobywają . Wszyscy gracze wykonują tę Fazę jednocześnie.

Podczas tej fazy gracze mogą brać (ale nie spłacać) Pożyczki, opisano to w Pomniejszej Akcji Weź/Splać Pożyczkę.

A. Redukcja Kosztów

Aby zmniejszyć swoje wydatki, gracze mogą (i muszą, jeśli to konieczne, aby uniknąć Bankructwa w kroku B):

- Zwolnić dowolnych Doradców, odrzucając ich karty.
- Rozwiązać dowolne Jednostki Militarne. Przenieś wszystkie rozwiązane Jednostki Regularne do Dostępnych , Statki do Zasobów, a Jednostki Najemników do Zasobów Ogólnych.
- Przywołanie Statków z morza. Statki mogą powrócić do dowolnego Przyjaznego Portu w zasięgu ich normalnego Ruchu, poprzez nie Wrogie Strefy Morskie, bez kosztu .

B. Zebranie Dochodu minus Koszty

Źródło	Dochód/Koszt
+ Dochód z Podatku Bazowego	Dochód wskazany na Torze Miasta (suma Torów Małego i Dużego Miasta)
+ Dochód z Podatków Wasala	Dochód wskazany na Torze Wasala
- Utrzymanie Doradcy	Jak podano na kartach (1-4@ dla Doradcy). Kontroler Papieski: Zapłać o 1@ mniej za Doradce.
- Utrzymanie sił Militarnych (dla Jednostek Rozmieszczonych)	1@ za każdą Jednostkę Regularną 2@ za każdego Najemnika 1/2@ za każdy Statek pozostający na morzu
- Odsetki od Pożyczek	1@ za każdą
- Efekty plagi	Utrata 1/2@ za każdy 1@ Dochodu z Podatków z Obszarów z
+/- Modyfikator	+2@ dla dodatniego -2@ dla ujemnego
+ Cesarza	Równe wartości
+ Dochód za Idee	Patrz Idea „Biurokracja”.

C. Korupcja

Koszt zatrzymania Dukatów w Skarbcu (możesz zdecydować, że nie zatrzymasz wszystkich Dukatów):

0-49@: bez kosztu

50-59@: zapłać 1 lub otrzymaj 1

60-69@: zapłać 2 ; otrzymaj 1 za każdy nieopłacony

70-79@: zapłać 3 ; otrzymaj 1 za każdy nieopłacony , itd.



Decydując się nie zwalniać żadnych Doradców ani nie rozwijających żadnych Jednostek Militarnych, żółty gracz (**>Kastylia**) najpierw zbiera Dochód () w wysokości 14@ (Male Miasta + Duże Miasta + premia za Stabilność) minus 8@ wydatków, co daje w sumie 6@. Na wydatki składają się: 2@ za dwie Rozmieszczone Jednostki Militarne (nie pokazane na obrazku) oraz 6@ za 2 Doradcy (wartość w , odpowiednio 4@ i 2@). Po opłaceniu Doradców, **>Kastylia** będzie mogła wykorzystać ich bonusy podczas zbierania Sił Monarchii. Sumując pasujące umiejętności Władcy i Doradców, **>Kastylia** otrzymuje 1@ (, 4@ () i 4X (,). Podczas Faza Porządków (krok A3) **>Kastylia** odświeża swoje 2 Wyczerpane Jednostki (gracze zawsze mogą odświeżyć co najmniej 3), przesuwając je () do Dostępnych .

D. Zebranie Siły Monarchii

Następnie gracze zbierają Siłę Monarchii (, obliczaną w następujący sposób:

- Dla każdego typu Siły Monarchii dodaj Umiejętność (danego typu) Władcy do odpowiedniego Doradcy. (Uważa się, że PR w Bezkrólewiu ma podstawową Umiejętność każdego typu Siły Monarchii równą 1).
- **Gracze z +3+** otrzymują 2@ więcej, w dowolnym, wybranym przez gracza typie.
- **Gracze z -3-** otrzymują o 1@ mniej, w dowolnym wybranym przez gracza typie.
- **Kontroler Papieski** otrzymuje +1 .
- **Cesarz HRE** może otrzymać dodatkowe w zależności od swojego .
- Gracze z pewnymi Ideami Formy Rządu mogą otrzymać dodatkowe .

E. Zdobycie Prestiżu

- Gracz, który jest niekwestionowanym Kontrolerem Papieskim otrzymuje równe liczbę Katolickich PR minus 1 (maks. 3@).
- Jeśli wynosi 6, Cesarz otrzymuje 1@.
- Gracze z Ideą „Monarchia absolutna” i dodatnim otrzymują 1@.
- Zapunktuj każdą aktywną Krucjatę (patrz str. 46) i/lub Konflikt o Władze (patrz str. 43) i usuń żeton Krucjaty/ Ekskomuniki oraz wszystkie żetony .

4.5 FAZA 5: PORZĄDKI

A. Aktualizacja i Odświeżenie

Wszyscy gracze muszą:

1. **Rozwiązać wszystkie Jednostki Sojusznicze** ze swoich Armii, umieszczając je w polu Dostępne .
2. **Zaktualizować Rezerwy Siły Roboczej**,

aby odzwierciedlały nowe sumy , jeśli uległy one zmianie w tej Rundzie (w wyniku otrzymania lub utraty , itp.). Policz Rozmieszczone Jednostki Regularne jako część tej sumy. Zwiększą , dodając Jednostki z Zasobów do Dostępnych . Zmniejszą , wybierając Jednostki, które mają wrócić do Zasobów.

3. **Odśwież Wyczerpaną Siłę Roboczą**, przesuwając połowę Jednostek z Wyczerpanych (min. 3, maks. 6) do Dostępnych .
4. **Odśwież wszystkich Kupców**, przywracając ich do pozycji pionowej.
5. **Dodaj do Puli Kolonistów** równej liczbie Kolonialnych na planszy (każdy PR może dodać maksymalnie 4).
6. **Usuń dowolne z pola Zmienionego Celu Narodowego** i zwróć ją do Zasobów.

B. Czyszczenie Plansz oraz Planszy Statusu

1. **Usuń z Botów oraz z DNPRów**, które mają Dochód z Podatków 10+@.
2. **Usuń wszystkie z plansz**.
3. **Dopasuj Cesarskie** aby pasowało do . Cesarz może (ponownie) rozdzielić Cesarskie na dowolnych Obszarach HRE, na których jest miejsce.
4. **Usuń wszystkie Jednostki z Cesarskiego** , jeśli Cesarz jest w stanie Pokoju.
5. **Usuń wszystkie żetony Identyfikacji** z pola „Odbioru Krucjacji” („Committed to Crusade”) oraz, jeśli Cesarz jest w stanie Pokoju, ze slotu „Obrona HRE” („Defending the HRE”).
6. **Przekaż żeton Pierwszego Gracza** graczowi, którego znaczek Statusu Rundy znajduje się na pierwszym polu „Spasował” (lub na drugim polu, jeśli pierwszy spasował obecny Pierwszy Gracz).

Przykład: Grupa graczy wykonała kroki A, B, C i D Fazy 4, Dochód i Utrzymanie, a teraz nadszedł czas na wykonanie kroku E, po którym następuje Faza 5, Porządki.

Mając 3 \clubsuit , w tym Kardynała Rzymu (dzięki Sojuszowi z >Państwami Papieskimi), >Francja ma niekwestionowaną kontrolę nad Kurią Papieską. We wcześniejszej fazie gry >Anglia przeszła na Protestantyzm, ale >Francja, >Kastylia i >Austria nadal są Katolickie. Dlatego >Francja zdobywa (3-1) (2). >Austria, jako Cesarz, ma +4 \clubsuit , nie zdobywa za to dodatkowego Prestiżu, ale zbadala „Monarchię absolutną” i z +1 \clubsuit zdobywa (1). Znaczniki na Torze Prestiżu są odpowiednio przesuwane. Ponieważ w tej Rundzie nie ma Aktywnych Konfliktów o Władzę, kończy się krok E.

Każdy z graczy rozwiązuje Jednostki Sojusznicze, aktualizuje i odświeża swoją Siłę Roboczą oraz przywraca swoich Kupców na pozycje pionowe. >Kastylia ma 5 Kolonialnych \clubsuit i otrzymuje maksymalne 4 \clubsuit , podczas gdy >Anglia i >Francja mają po 2 Kolonialne \clubsuit i zyskują po 2 \clubsuit . >Austria nie zdobywa żadnego \clubsuit .

Z +4 \clubsuit >Austria może umieścić w sumie 4 Cesarskie \clubsuit na Obszarach HRE. Władza Cesarska wzrosła o 1 skok od poprzedniej Rundy, dlatego >Austria może umieścić 1 Cesarskie \clubsuit oprócz tych, które już są na planszy. Może również, jeśli chce, przemieścić 3 Wpływy Cesarskie, które już posiada na planszy. Jeśli jakiekolwiek Wpływy Cesarskie zniknęły z planszy (np. aby zapłacić za akcję **Wezwanie do broni**) podczas bieżącej Rundy, >Austria umieściłaby je w tym kroku z powrotem na planszy.

W Fazie 5, Krok B1, >Kastylia musi usunąć swoje \clubsuit z >Portugalią, ponieważ >Portugalia, która jest DNPR, powiększyła się i tym samym zwiększyła swój Dochód z Podatków z 9 \clubsuit do 10 \clubsuit podczas poprzedniej Fazy Akcji.

Teraz, przed przekazaniem żetonu Pierwszego Gracza i zresetowaniem znaczników Statusu Rundy, wszystkie \clubsuit są usuwane z planszy, wraz z odpowiednimi żetonami Identyfikacji na Planszy Statusu.

Podczas Punktacji Końcowej sytuacja na planszy >Kastylia wygląda następująco (w tym przykładzie zakładamy, że nie ma żadnych żetonów w innych miejscach na planszy).



>Kastylia zdobyła 14 \clubsuit punktów z Dochodu z Podatków (12 \clubsuit) z \clubsuit i (2) z 4 \clubsuit). Ponieważ Galicia, Nawarra i Barcelona są Okupowane przez Buntowników lub Wrogów, nie przynoszą Dochodu z Podatków, nie dają też Prestiżu.

Zdobywa także (1) punkt za \clubsuit i (2) za \clubsuit z >Portugalią oraz (1) za \clubsuit w ANDALUZJI.

W przypadku Galicji i Nawarry należy odjąć (2), ponieważ te \clubsuit są Okupowane przez Wrogów. Jednak Barcelona, jako Prowincja Wasalna, nie ponosi żadnej straty Prestiżu.

Choć nie widać tego na obrazku, >Kastylia ma -2 \clubsuit i musi odjąć za to kolejne (4), ale jako Kontroler Papieski (również niewidoczny) zdobywa (3).

>Kastylia będzie mogła również ukończyć Misję „La Reconquista”, którą ma na ręce za (2), ale nie może na tym etapie skorzystać z jej Efektów, a więc nie może Badać „Tercios/Janissaries”, aby zdobyć dodatkowy Prestiż.

Oznacza to, że może dodać 17 \clubsuit do swojego wyniku 43 \clubsuit z Toru Prestiżu, co daje sumę 60 \clubsuit .

wciąż musisz usunąć jeszcze jeden \clubsuit (jeśli go masz) albo zapłacić 2 \clubsuit .

4.7 PUNKTACJA KOŃCOWA

Punktacja Końcowa rozpoczyna się na koniec ostatniej Rundy. Jeśli Warunki Zwycięstwa w scenariuszu nie stanowią inaczej, następuje to po zakończeniu Fazy 5, gdy spełniony jest którykolwiek z trzech niższych warunków:

- Na koniec Rundy w Talii wybranego scenariusza nie pozostanie już żadna Karta Wydarzeń.
- Gracz ma 100+ \clubsuit na Torze Prestiżu i jest co najmniej 20 \clubsuit przed wszystkimi innymi graczami.
- Gracz posiada wszystkie swoje \clubsuit (Duże i Małe) oraz \clubsuit na planszy na koniec Fazy 5.

Prestiż jest punktowany zgodnie z poniższą listą, chyba że Warunki Zwycięstwa dla wybranego scenariusza stanowią inaczej.

- Gracze mogą ujawnić i zapunktować wszystkie Misje znajdujące się w ich rękach, których wymagania zostały spełnione (ignorując wszelkie Efekty Misji)
- (P) równe ich aktualnym Dochodom z Podatków
- (1) za każde \clubsuit w grze
- (1) za każde \clubsuit w grze
- (2) za każde \clubsuit w grze
- (P) równe liczbie Katolickich PR za bycie Kontrolerem Papieskim
- (P) równe Władzy Cesarskiej (\clubsuit) dla Cesarza HRE
- (P) równe 2 x aktualny \clubsuit (należy pamiętać, że ujemne \clubsuit daje ujemne (P))
- Odejmij (1) za Wartość Podatkową \clubsuit Okupowanego przez Buntowników lub Wrogów
- Odejmij (1) za \clubsuit w Skarbcu

Gracz z największą liczbą (P) wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą \clubsuit , następnie gracz z największą liczbą \clubsuit w Skarbcu. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

5. AKCJE PODSTAWOWE

Podczas Fazy Akcji możesz podejmować Akcje Podstawowe i zagrywać Karty Akcji, płacąc ich koszt, który jest dzielony pomiędzy trzy rodzaje Sily Monarchii.

Zawsze możesz wykonać Akcję Podstawową w swojej Turze, o ile jesteś w stanie zapłacić jej koszt Sily Monarchii. Niektóre Akcje Podstawowe nie mają przypisanego kosztu Sily Monarchii. Akcje Podstawowe zostały opisane poniżej:

5.1 AKCJE OGÓLNE

Akcje Ogólne nie są związane z konkretnym rodzajem Sily Monarchii i nie muszą kosztować Punktów. Zajmują one jednak całą Turę gracza.

Wydarzenie (obowiązkowe)

Podczas każdej Fazy Akcji, każdy gracz **musi** wykonać tę Akcję raz i tylko raz, zanim będzie mógł Spasować.

Podejmując tę Akcję, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz odkryte Wydarzenie z Sekcji Wydarzeń, zabierz wszystkie Dukaty, które się na nim znajdują, i przesuń swój znaczek Statusu Rundy na pole Wydarzenie Podjęte.
2. Umieść 2@ z Zasobów Ogólnych na wszystkich pozostałych odkrytych Wydarzeniach.
3. Zagraj Wydarzenie i rozegraj jego efekty. Jeśli Wydarzenie oferuje możliwość wyboru efektów (np. A lub B), wybierz tylko jeden z nich.
4. Rozstrzygnij wszystkie symbole znajdujące się na dole Wydarzenia, od lewej do prawej (patrz str. 41).
5. Jeśli Wydarzenie jest związane z twoim własnym Królestwem, musisz zastąpić swojego obecnego Władcę dowolnym Władcą z tej karty. Jeśli Wydarzenie jest związane z innym Królestwem, ten gracz musi zdecydować, czy chce mianować Władcę z tej karty, czy nie.
6. Jeśli jesteś ostatnim graczem, który podjął Akcję Wydarzenia w tej Rundzie i pozostało jeszcze niewybrane Wydarzenie,

rozstrzygnij dolny rzad symboli na tym Wydarzeniu, korzystając z zasad automatycznego rozstrzygania (str. 41).

Tekst Wydarzenia na niewybranym Wydarzeniu nie nabiera mocy. Jednakże, jeśli znajduje się na nim historyczny Władca, gracz związany z tym Wydarzeniem może zapłacić 2@, aby mianować Władcę na karcie.

7. Odwróć zakryte Wydarzenie, jeśli jakieś pozostało.

Kiedy efekt na Wydarzeniu mówi „ty”, efekt ten odnosi się do Aktywnego Gracza lub gracza, który musi dokonać wyboru A/B.

Diplomacja między graczami

Ta Akcja pozwala ci zawrzeć porozumienie z innym graczem, aby przeprowadzać różne transakcje.

Mozesz prowadzić wymiany dyplomatyczną tylko z jednym PR za każdym razem, gdy podejmujesz tę Akcję. Nie możesz wykonać akcji „Wsparcie Pieniężne” i „Kupno/Sprzedaż Prowincji” w tej samej Turze, ale wszystkie inne kombinacje są możliwe. Jeśli któryś z Królestw jest w stanie Wojny, „Wsparcie Pieniężne” jest jedyną transakcją, która może mieć miejsce.

Sojusze i Małżeństwa: Zawarcie Sojuszu lub Królewskiego Małżeństwa z innym PR kosztuje Aktywnego Gracza 1@. Obaj gracze muszą odpowiednio umieścić ♡/♀ na Stolicy drugiego PR.

Podczas zawierania Małżeństwa, obaj gracze mogą dobrać Kartę Akcji typu wybranego przez Aktywnego Gracza.

Wsparcie Pieniężne: Daje lub otrzymuje @. Aktywny Gracz musi zapłacić 1@ za każde przekazane 10@ (zaokrąglane w góre), niezależnie od tego, czy daje, czy otrzymuje @.

Kupno/Sprzedaż Prowincji: Aby kupić Prowincję od innego gracza, kupujący musi posiadać ♦ na wszystkich Obszarach, w których znajdują się te Prowincje. Minimalna cena za sprzedaną prowincję wynosi 3@, a maksymalna 15@.

Zarówno kupujący, jak i sprzedający muszą również zapłacić 1@, aby wziąć udział

w takiej transakcji. Gracz sprzedający dowolną ze swoich Prowincji Głównych traci ♀ równie dwukrotności Wartości Podatkowej tych Prowincji. Prowincje wasalne nie mogą być kupowane ani sprzedawane.

Zasada opcjonalna 1: Tajne negocjacje

Wydając dodatkowe 1@, możesz odbyć prywatną, 3-minutową konferencję z innym graczem. Wszelka inna komunikacja w grze musi odbywać się jawnie.

Eksploracja (1@ + 1X)

Wymaga Idei „Poszukiwania Nowego Świata” („Quest for the New World” / „QftNW”), aby móc używać Statków do Eksploracji.

Podejmując tę Akcję, wykonaj kolejno poniższe kroki:

1. Jeśli masz „QftNW”, możesz przesunąć 1 Lekki Statek (używając zasad Ruchu Morskiego, str. 25) do Strefy Morskiej na jednym z Odległych Kontynentów. Statek ten nie może wejść do Wrogiej Strefy Morskiej.

2. Rzuć Kością Eksploracji, a następnie wykorzystaj wynik (jak opisano poniżej) albo zapłać 1@ za ponowny rzut:

▷ **Wynik bez ♦:** Odkryj Terytorium odpowiadające wyrzuconej liczbie lub Odległy Obszar z Prowincją NPR, ♦ lub ♦.

▷ **Wynik z ♦:** Zapłać 1@ za Odkrycie Terytorium odpowiadającego wyrzuconej liczbie, albo: Niedana Eksploracja i usuń 1 swój Statek z Odległego Kontynentu.

Każde Odkrycie musi przylegać do twojego Królestwa lub, jeśli masz „QftNW”, do jednego z twoich Statków. Umieść ♦ na odkrytym Obszarze. ♦ umieszczone na Terytoriach to **Roszczenia Kolonialne**.

Mozesz zapłacić za przerzucenie kości maksymalnie 2 razy; musisz użyć wyniku ostatniego rzutu.

1. Kiedy pierwszy Obszar na Odległym Kontynencie zostanie Odkryty (♦ zostało umieszczone), dodaj wszystkie niewykorzystane Karty Handlu odpowiadające numerowi dla tego kontynentu (patrz str. 35) i przetasuj talię.

Badanie Idei (X@)

Aby wykorzystać bonusy z karty Idei, zapłać jej koszt Sily Monarchii i umieść jeden ze swoich żetonów Identyfikacji na karcie Idei.

Zastosuj wszystkie natychmiastowe efekty wymienione w opisie Idei.

Za Badanie Idei otrzymasz 2@. Jeśli 2 lub mniej graczy już zbadalo tą samą Ideę, każdy z nich otrzymuje 1@. Jeśli 3 lub więcej graczy już badało tę Ideę, tylko ty otrzymujesz Prestiż za tę Akcję **Badania**.

Zmiana Celu Narodowego

Podczas wykonywania tej Akcji musisz



Przykład: Francja podejmuje Akcję Wydarzenia i wybiera Wojnę Róż, przesuwając swój znaczek Statusu Rundy na pole Wydarzenie Podjęte na Planszy Statusu. Umieszcza po 2@ z Zasobów Ogólnych na każdym z dwóch pozostałych odkrytych wydarzeń. Góra część tekstu wydarzenia Wojny Róż zaczyna działać bez względu na wszystko, ale >Francja musi zdecydować, którą opcję wybrać. Wybiera opcję B i otrzymuje 1@. >Anglia musi przyjąć ♦ i strać ♀, a na północy pojawią się Buntownicy, którzy będą szerzyć Niepokój. Jeśli >Anglia zechce wybrać Edwarda IV na swojego nowego króla, zostanie on teraz nowym Władcą >Anglii. Następnie odkrywa się Wydarzenie z prawej strony.



Przykład: >Anglia, po wcześniejszym Zbadaniu Idei "Poszukiwania Nowego Świata" i odkryciu Antyli, decyduje się na **Eksplorację**. Mają już Lekki Statek na MORZU KARAIBSKIM, ale używają opcjonalnego ruchu, aby przenieść Lekki Statek z Portu w Lancashire na PÓŁNOCNO-ZACHODNI ATLANTYK (2 pola, przez połączenie A), aby zwiększyć swoje szanse na odkrycie czegoś interesującego.

Wyrzuca "2" i może zdecydować się na odkrycie Florydy, Missisipi, Nowej Granady, Gujany lub Kanady. >Anglia wybiera Kanadę i umieszcza tam 1 ze swoich ♦. Gdyby >Anglia posiadały Miasto w Wirginii, mogłyby również odkryć sąsiednie Terytorium, Wielkie Jeziora. ♠ oznacza także, że >Anglia musi także zapłacić 1. Jeśli >Anglia nie byłaby w stanie zapłacić tego kosztu, Akcja Eksploracji nie powiodłaby się i musiałaby stracić jeden ze swoich Statków na planszy Odległych Kontynentów. ♠ oznacza również, że >Anglia nie może odkryć Meksyku ani Ameryki Środkowej w tej Turze, ponieważ te Odlegle Obszary zawierają Prowincje NPR.

wykonać jedną lub obie poniższe opcje, w kolejności. Możesz podjąć tę Akcję tylko raz na Rundę. Umieść ♦ w polu Zmienionego Celu Narodowego na swojej Planszy Gracza, aby oznaczyć, że właśnie to zrobiles.

1. Zwiększa jeden rodzaj Siły Monarchii o maksymalnie 2, przesuwając maksymalnie 1 z każdej z dwóch pozostałych puli Siły Monarchii na twojej Planszy Gracza.
2. Odrzuć do 3 Kart Akcji z ręki (dodaj je do stosu kart odrzuconych po wykonaniu tej akcji). Następnie dobierz z dowolnej Talii Akcji o 1 mniej kart niż odrzuciles.

Możesz zapłacić 1 i 2, aby dobrać 1 z pięciu nowych kart z wierzchu kart odrzuconych z talią odpowiadającej zapłaconemu typowi ♠.

Zmiana Religii Państwowej

Począwszy od II Ery, ta Akcja pozwala Królestwu zmienić Religię Państwową z katolickiej na protestancką (lub z Protestanckiej na Katolicką). W przeciwnym razie zmiana Religii Państwowej może nastąpić tylko w wyniku Wydarzenia lub jeśli zostaniesz zmuszony do Konwersji (str. 31).

Ta akcja nie ma kosztu Siły Monarchii, ale zamiast tego musisz ponieść następujące konsekwencje:

- Tracisz 2 i 1 ♠
- Usuwasz 1 ♠ i 5 ♦ (w sumie) z dowolnego Obszaru, który należy do Religii, którą porzucasz.
- Umieszczasz usunięte ♦ w Obszarach o tej samej wierze, co twoja nowa Religia Państwowa.
- Otrzymujesz 1 X w każdym ze swoich Obszarów należących do Religii, którą



Mianuj nowego Władę: Jeśli nie masz obecnie żadnego Władcy (lub jeśli jego „imię” jest zawarte w nawiasie), możesz wziąć Przywódcę z ręki i mianować go swoim nowym Władcą za darmo. Mianowanie nowego Władcy może być wykonane jako Reakcja, jeśli obecny Władca zostanie odrzucony bez zastąpienia go innym.

Wezwanie do Broni (0-2♦ za ♠) -

Ta Akcja może być podjęta tylko w połączeniu z twoim własnym DoW lub jako Reakcja w odpowiedzi na DoW na ciebie lub twojego Sojusznika NPR.

Kiedy jesteś Agresorem w Wojnie, twoje CtA są uważane za CtA Ofensywne. W przypadku CtA Ofensywnego, musisz odrzucić 2♦ z Obszarów każdego Sojusznika NPR, którego chcesz wezwać.

Kiedy została tobie Wypowiedziana Wojna, możesz wysłać CtA Obronne. W przypadku CtA Obronnego musisz odrzucić 1♦ z Obszarów każdego Sojusznika NPR, którego chcesz wezwać.

Możesz również wysyłać Obronne CtA, gdy przyjmujesz CtA od Sojusznika NPR, ale tylko po to, aby wezwać innych Sojuszników NPR (nie Sojuszników PR).

Wezwanie Sojuszników PR na Wojnę nie kosztuje, ale mogą oni odmówić (patrz zasady „Otrzymanie CtA”, str. 32). Jeśli PR jest sprzymierzony zarówno z Agresorem jak i obrońcą, może zostać Wezwany do Broni tylko przez obrońcę.

Sojusznicy NPR mogą być Wezwanie do Broni tylko wtedy, gdy:

- Są w Pokoju.
- Sąsiadują z twoim Królestwem lub z nowym Wrogiem.

Za każdego Sojusznika NPR Wezwanego do Broni:

- Odwróć ♠ na stronę ♠ (Aktywny Sojusznik)
- Dodaj do swoich Dostępnych ♠ liczbę Jednostek NPR równą $\frac{1}{2}$ Wartości Podatkowej wszystkich Prowincji posiadanych przez tego Sojusznika NPR i jego Wasali (maksymalnie 5 Jednostek).
- Otrzymujesz 1 X, jeśli Sojusznik NPR sąsiaduje z nowym Wrogiem.

Reakcje (█)

Niektóre Pomniejsze Akcje mogą, w pewnych okolicznościach, być wykonywane jako Reakcje. Możliwe jest zgranie Reakcji w Turze innego gracza, po tym jak Spasowałeś, a nawet poza Fazą Akcji.

Akcje te są oznaczone ikoną █, a warunki, w jakich mogą być wykonane jako Reakcje, są podane w opisie każdej akcji.

Karty Akcji mogą być również oznaczone jako Reakcje.

Wzięcie/Spłata Pożyczek -

Możesz brać Pożyczki, o ile nie masz jeszcze w swoim Skarbcu 5 lub więcej żetonów Odsetek. Zaciągnięcie Pożyczki

może być wykonane jako *Reakcja*, jeśli musisz pokryć koszt, a brakuje ci na to funduszy. Kiedy bierzesz Pożyczkę, weź żeton Odsetek i 5 d z Zasobów Ogólnych i dodaj je do swojego Skarbcia.

Aby splacić Pożyczkę, zapłać 6 d ze swojego Skarbcia i wróć żeton Odsetek do Zasobów Ogólnych. Możesz od razu użyć do tego celu Dukatów zdobytych za Spasowanie.

Uzupełnianie Siły Roboczej (1 \times za 3 Jednostki)

Możesz odświeżyć Wyczerpane Jednostki w swojej Rezerwie Siły Roboczej kosztem 1 \times za każde 3 Jednostki. Przesuń te Jednostki z pola Wyczerpane na pole Dostępne ; są teraz gotowe do rekrutacji.

Zerwanie Więzi

Przywrócić dowolną liczbę swoich z planszy do zasobów i/lub zakończ dowolną liczbę Sojuszy. Jeśli zakończysz jakikolwiek Sojusz, poniesiesz kary opisane w rozdziale "Zakończenie Sojuszu" na stronie 33.

5.3 AKCJE ADMINISTRACYJNE

Zwiększać Stabilność (5 d +/- aktualna

Możesz wydać 5 d , zmodyfikowane o aktualną wartość Stabilności, aby zwiększyć swoją Stabilność o 1 krok (np. zwiększenie Stabilności z -3 do -2 kosztuje $(5 - 3) = 2\text{d}$, a zwiększenie Stabilności z +1 do +2 kosztuje $(5 + 1) = 6\text{d}$).

Konwersja Obszaru (2 d + 3 d)

Możesz zmienić Religię danego Obszaru na swoją Religię Państwową, jeśli Posiadasz wszystkie Prowincje w Obszarze (Obszarach) (TO_CHECK) zarządzane przez ich pole Religii lub jeśli Posiadasz przynajmniej jedną z tych Prowincji, a wszystkie pozostałe należą do Królestw o tej samej Religii Państwowej co twoja.

Umieść odpowiedni żeton Religii w Obszarze na polu Religii (lub usuń aktualny żeton, aby odsłonić wydrukowany symbol), dodaj do 1 z dwóch dotkniętych , i rzuć Kościemi Buntowników za wszystkie twoje na dotkniętych Obszarach.

Kolonizacja (4 d /

Aby podjąć Akcję *Kolonizacji*, wydaj 4 d lub 4 d z Puli Kolonistów (lub dowolną kombinację tych wydatków o sumie 4), a następnie zamień 1 ze swoich na wolnym Terytorium z Małym . To Kolonialne musi być połączone z twoim Obszarem Stolecznym poprzez ciągły łańcuch Obszarów i Stref Morskich z dwiema

5.4 AKCJE DYPLOMATYCZNE

Wpływ (1 d lub 3 d za

Zapłać 1 d za pierwsze umieszczone , a następnie albo 1 d albo 3 d za każde kolejne .



Przykład: >Anglia (czterwy żołnierz) odkryła Antyle, Kanadę, Pernambuco i Złote Wybrzeże. Ma Statki na PÓŁNOCNO-ZACHODNIM, POŁUDNIOWO-WSCHODNIM i PÓŁNOCNO-WSCHODNIM ATLANTYKU, a teraz chce dokonać Kolonizacji. Posiada 2 d w Puli Kolonistów i wydaje 2 d , aby osiągnąć łączną liczbę 4 wymaganą do ukończenia Akcji Kolonizacji. Może teraz zamienić 1 ze swoich Kolonialnych na Miasto.

Jednakże >Anglia może przekształcić tylko takie , które jest połączone łańcuchem >angielskich Statków i/lub z jej Obszarem Stolecznym. Na MORZU KARAIBSKIM i POŁUDNIOWO-ZACHODNIM ATLANTYKU nie ma żadnego Statku, więc Antyle i Pernambuco nie mogą być zamienione na w tym momencie. Nie można też zamienić na Terytorium Złotego Wybrzeża. Pomimo tego, że na POŁUDNIOWO-WSCHODNIM ATLANTYKU znajduje się Statek, łańcuch ten nie jest kompletny, ponieważ nie ma żadnych Statków w Strefach Morskich pomiędzy POŁUDNIOWO-WSCHODNIM ATLANTYKIEM a innymi Strefami Morskimi z >Angielskimi Statkami.

>Anglia może jednak zdecydować się na umieszczenie swojego Miasta w Kanadzie, co pokazują żółte linie. Mając Statek na MORZU KARAIBSKIM, mógłby również umieścić miasto na Antylach lub Złotym Wybrzeżu, ponieważ MORZE KARAIBSKIE sąsiaduje zarówno z PÓŁNOCNO-ZACHODNIM, jak i POŁUDNIOWO-WSCHODNIM ATLANTYKIEM (połączenie C).



Przykład: >Francja (gracz niebieski) chce użyć Akcji *Wpływ*, aby zwiększyć swoje wpływy dyplomatyczne we Włoszech. Postanawia umieścić 2 dodatkowe w LOMBARDII, gdzie ma już 1 d . Oznacza to, że w LOMBARDII znajduje się teraz w sumie 5 d ; nie można umieścić tu więcej bez uprzedniego usunięcia żetonów. ŚRODKOWE WŁOCHY oraz KORSYKA I SARDYNIA sąsiadują zarówno z pierwszym >Francuskim w LOMBARDII, jak i z >Francuskim i w LANGUEDOCJI, więc >Francja decyduje się umieścić po 1 d w każdym z tych Obszarów. >Francja wydaje 2 d i 6 d , aby zapłacić za te . Żadne nie może być umieszczone w NAPLES lub DALMACJI, ponieważ te obszary są poza zasięgiem >Francji.

Możesz umieścić  na Obszarach sąsiadujących z jakimkolwiek twoimi , ,  lub , które były tam na początku twojej Tury.

Możesz umieścić tyle , ile chcesz, ale nie więcej niż 2  w każdym Obszarze podczas jednej Tury.

Uwaga: W żadnym Obszarze nie może znajdować się więcej niż 5 . Aby umieścić  na Obszarze, który jest „pełny”, użyj odpowiedniej Tajnej Akcji.

Żadne  nie może być umieszczone na Odległych Kontynentach.

Zawiązanie Sojuszu (1-3

Aby sprzymierzyć się z NPR, zapłać 2 równe połowie Dochód z Podatków docelowego NPR (ale maksymalnie 3) , a następnie weź dostępne  ze swoich Zasobów i umieść je w 1 z Prowincji docelowego NPR w jego Obszarze Stolecznym, wraz z  (jeśli jest tam miejsce).

Więcej szczegółów na temat korzyści i zobowiązań wynikających z Sojuszy znajduje się na stronie 32.

- Aby móc podjąć tę Akcję, zarówno ty, jak i docelowe NPR musisz być w

stanie Pokoju.

- Musisz mieć w sumie co najmniej 2  w dowolnym Obszarze (Obszarach) należącym do docelowego NPR.
- Jeśli docelowy NPR jest sprzymierzony z Przeciwnikiem, musisz mieć więcej  niż Przeciwnik na Obszarach należących do docelowego NPR, aby zastąpić jego  swoim.
- Aby zawiązać Sojusz z Odległym NPR, musisz mieć  na więcej niż 1 z jego Obszarów.

Sfabrykuj Roszczenia (2 za

To jest Tajna Akcja. Zapłać 2 za każde  aby umieścić  na Obszarach sąsiadujących z twoim Królestwem.  zapewnia CB Podboju przeciwko wszystkim Królestwom Posiadającym Prowincje na Obszarze, na którym umieszczone .

- Nie możesz Sfabrykować Roszczeń na Obszarach, na których Posiadasz wszystkie Prowincje.
- Musisz być w stanie Pokoju, aby móc Sfabrykować Roszczenia.
- Aby móc Sfabrykować Roszczenie na

Odległym Obszarze, musi on przylegać do twojego Królestwa lądem i zawierać Prowincję NPR,  lub .

Handel (1

Jeśli masz dostępnego Kupca, możesz zapłacić 1, aby wykonać kolejno następujące czynności:

1. Ujawnij 3 Karty Handlu.
2. Jeśli nie możesz lub nie chcesz wykorzystać żadnej z tych kart, odrzuć je wszystkie, zignoruj kroki 3-6 i zbierz 2.
3. Opcjonalnie rusz 1 ze swoich Lekkich Statków (korzystając z zasad o „Ruchu Morskim”, str. 25), aby nawiązać połączenie lub zwiększyć swoją Siłę Handlową () w miejscu, w którym zamierzasz prowadzić Handel. Możesz umieścić ten Statek na polu Ochrony Handlu (wypierając Statek Przeciwnika, jeśli wszystkie pola są zajęte) w docelowej Strefie Morskiej. Statek ten nie może wpływać do Wrogiej Strefy Morskiej.
4. Wybierz odkrytą kartę, która wskazuje Węzeł Handlowy, w którym możesz Handlować (patrz poniżej). Jeśli ruszono Statek, wybrany węzeł musi przylegać do tego Statku lub być połączony z Obszarem Stolecznym łańcuchem, w którym znajduje się ten okręt. Odrzuć pozostałe karty.
5. Wybierz dostępnego (ustawionego pionowo) Kupca i, jeśli jeszcze go tam nie ma, porusz go do wybranego Węzła Handlowego. Aktywuj tego Kupca, kładąc go na boku.
6. Oblicz Siłę Handlową (patrz str. 35) dla siebie i wszystkich Przeciwników posiadających poprawne połączenie oraz Kupca (aktywowanego lub nie) w wybranym węźle. Następnie ustal, z których wierszy dochodu Karty Handlu każdy z graczy powinien pobierać dochód.

Uprawniony (TO_CHECK): PR może zbierać Dochód z Handlu tylko w węzłach, które są połączone z Obszarem Stolecznym PR poprzez ciąg Obszarów pośrednich i/lub Stref Morskich, w których znajdują się ich ,  lub Lekkie Statki.



Przykład: >Anglia (czerwony gracz), podejmuje Akcję Handlu. Dobiera 3 Karty Handlu i rozważa swoje opcje. Normalnie mogliby handlować żywym inwentarzem na Morzu Północnym , ale ponieważ ich Kupiec został już tam aktywowany, nie będą mogli tego zrobić ponownie w tej Rundzie. Ameryka Północna  jest obecnie odcięta od Londynu, ponieważ w żadnej ze Stref Morskich MORZA KARAIBSKIEGO, PÓŁNOCNO-ZACHODNIEGO, WSCHODNIEGO lub PÓŁNOCNO-WSCHODNIEGO nie ma Statków.

To pozostawia gracza z kartą „Ubrania”, >Anglia może handlować zarówno w Szampanii , jak i na Kanale Angielskim  (połączenia z >Angielskim Obszarem Stolecznym zaznaczone żółtymi strzałkami). Aby handlować w Szampanii , gracz musiałby poruszyć tam swojego Kupca (z Kanałem Angielskim , ale ponieważ nie posiada żadnej z wymienionych Kluczowych Prowincji dla Szampanii , będzie miał tylko 1 Siłę Handlową w tym węźle (za Kupca), co da dochód 5.

W Angielskim Kanale  mogą jednak uzyskać Siłę Handlową równą 6 (kupiec + 3 Statki + 2 Kluczowe Prowincje  , przesuwając swój statek z MORZA NORWESKIEGO na np. ŁAWICĘ DOGGER (DOGGERBANK). Żeton Rozszerzonego Handlu umożliwia zebranie dochodu z czerwonej kolumny, co daje imponującą sumę 14.

Tajne Akcje (1

Niektóre Akcje Dyplomatyczne i Karty Akcji są oznaczone ikoną  oznaczającą Tajne Akcje. Są to niegodziwe Akcje, wymierzone w inne Królestwa, można im przeciwdziałać za pomocą karty Kontrwywiadu.

Oto dostępne Tajne Akcje:

- **Sfabrykuj Roszczenia** (Akcja Podstawowa)
- **Wsparcie Buntowników** (Siatka szpiegowska)
- **Sianie Niezadowolenie** (Siatka szpiegowska)
- **Niszczanie Reputacji** (Siatka szpiegowska)
- **Nowy Sojusz** (Karta Akcji)
- **Badanie Technologii** (Karta Akcji)
- **Kontrwywiad** (Karta Akcji)

5.5 AKCJE MILITARNE

Wypowiedzenie Wojny (1X)

Podczas tej Akcji możesz Wypowiedzieć Wojnę dowolnej liczbie Królestw. W ten sposób rozpoczęnasz Wojnę z wybranym Królestwem (Królestwami).



Uwaga: Sprawdź ograniczenia DoW (str. 22). Zazwyczaj nie możesz Wypowiedzieć Wojny swoim Sojusznikom, nieodkrytym Odległym Królestwom, graczom, którzy Spasowali, członkom HRE, jeśli Cesarz Spasował lub jest twoim Sojusznikiem, Królestwom, z którymi zawarłeś Rozejm, (TO CHECK) "on the NPR Allies of ineligible PR targets" lub podczas Bezkrólewia.

Zapłać koszt Akcji, a następnie wykonaj kolejno następujące kroki:

1. Wyznacz Królestwo(a), które będą celem twojego DoW i umieść żeton Wojny na Stolicy każdego z nich.

2. Strać 2P za każde obrane za cel Królestwo, dla którego nie masz żadnego CB (patrz str. 22) i 1P za każde wybrane królestwo, z którym masz (chyba że strona jest odkryta).

3. **Wezwania do Broni** (w podanej kolejności):

- ▷ Możesz wysyłać Ofensywne CtA, używając Akcji **Wezwanie do Broni** (patrz str. 13)*.
- ▷ Jeśli celem jest Członek HRE, (a ty nie), Cesarz otrzymuje CtA *Obronne* i może bronić HRE (patrz str. 44)*.
- ▷ Wyznaczone NPR-y automatycznie wysyłają CtA *Obronne* do swojego Sojusznika (jeśli taki istnieje)*.
- ▷ Wyznaczone PR mogą wysyłać CtA *Obronne*, korzystając z Akcji **Wezwanie do broni** (patrz str. 13)*.

1. Wybrane PR oraz PR przystępujące do Wojny poprzez przyjęcie CtA od NPR otrzymują 1X.

2. Usuń wszystkie swoje ♦ z każdego z wyznaczonych Obszarów Królestwa (Królestw).

3. Jeśli jakiekolwiek Statki przeciwniej strony tej Wojny znajdują się w tej samej Strefie Morskiej, lub jeśli Okręty PR znajdują się w Strefach Morskich, w których znajdują się Porty Wrogich NPR, dochodzi do Bitew Morskich (patrz str. 28)**.

4. Jeśli jakiekolwiek Jednostki Lądowe przeciwnych stron tej Wojny znajdują się teraz na tym samym Obszarze, lub jeśli Jednostki PR znajdują się teraz na Obszarach, na których znajdują się Wrogie Prowincje NPR, odbędą się Bitwy Lądowe (patrz str. 27)**.

5. Jeśli nie zostały wywołane żadne Bitwy, możesz natychmiast podjąć Akcję **Aktywacji Jednostek** lub **Rekrutacji Jednostek** bez ponoszenia kosztu X.



Przykład: >Kastylia (żółty gracz) posiada ♦ w Andaluzji i używa go do **Wypowiedzenia Wojny** >Granadzie, umieszczając żeton Wojny na jej Stolicy. Płaci 1X za akcję **Wypowiedzenia Wojny** i 1X za **Mianowanie** Generala dla swojej Armii (Pomniejsza Akcja).

Ich Armia znajduje się w KASTYLII. Ponieważ nie mają Statków na morzu, DoW nie wywołuje żadnych Bitew, otrzymując więc darmową Akcję **Aktywacji Jednostek**, którą wykorzystują do poruszenia swojej Armii przez LEON do ANDALUZJI. W ten sposób omijają Górską granicę między KASTYLII a ANDALUZJA, której przekroczenie wymagałoby od nich wydania dodatkowych X.

Gdy tylko >Kastylijska Armia wkroczy na Wrogi Obszar ANDALUZJI, >Granada zbiera siły do obrony swoich ziem. >Granada posiada 2 Małe Prowincje, a więc bronie się za pomocą 2 Jednostek (czarne).

Aktywuj Jednostki (1X)

Możesz wydać 1X, aby wykonać **Aktywację Lądową** lub **Aktywację Morską**. Zarówno Ruch Morski jak i Lądowy może obejmować Transport Morski jako część tej Akcji. Szczegółowe zasady dotyczące Ruchu, Oblężenia i Bitew zostały opisane w rozdziale Działania Wojenne (str. 25-28).

Aktywacja Lądowa: Wybierz Obszar, na którym znajduje się co najmniej 1 z dwóch Armii lub Jednostek Regularnych i wykonaj jedną z dwóch poniższych opcji:

- **Ruch Lądowy** (patrz str. 25): Porusz 1 ze swoich Armii lub pojedynczą Jednostką na tym Obszarze o maksymalnie 2 pola. Musi ona zakończyć swój ruch, jeśli wejdzie na Wrogi lub Neutralny Obszar. Aby wejść na Obszar Neutralny, musisz najpierw uzyskać Dostęp Militarny.

Kiedy Jednostki wchodzą na Obszar, na którym znajdują się Wrogie Jednostki lub Wrogie Prowincje NPR, natychmiast dochodzi do Bitwy (str. 27)**.

- **Obleżenie** (patrz str. 28): Jeśli na wybranym Obszarze znajdują się Wrogie Prowincje, możesz aktywować Jednostki do Oblężenia, zamiast się poruszać.

Koszt Akcji płaci się za jedną Obligającą Jednostkę. Zapłać 1X za każdą dodatkową Jednostkę, która bierze udział w Oblężeniu. Oblicz Siłę Oblężenia i wybierz Prowincje docelowe.

Aktywacja Morska: Aktywacja Morska pozwala ci wykonać jedną z dwóch poniższych opcji:

- **Ruch Morski** (patrz str. 25): Wybierz jeden cel (Strefę Morską lub Przyjazny Port), a następnie przemieśc do niego dowolną liczbę Statków znajdujących się w zasięgu. Floty i Statki mogą

poruszyć się o maksymalnie 2 pola.

Możesz wybrać Wrogą Strefę Morską (zawierającą Wrogie Statki lub (TO CHECK) zwróconą w stronę Wrogich Portów NPR), w którym to przypadku odbędzie się tam Bitwa Morska (patrz str. 28)**. Statki w drodze nie mogą przechodzić przez Wrogie Strefy Morskie.

- **Odbicie:** Porusz dowolną liczbę swoich Statków z Portów do sąsiednich nie-Wrogich Stref Morskich.

Transport Morski (patrz str. 26): Jednostki Lądowe mogą podczas **Ruchu Lądowego** przekroczyć dowolną liczbę Stref Morskich przez istniejący most z Przyjaznych Statków, tak jakby Obszary po obu stronach mostu siedziąły ze sobą lądem.

Po wykonaniu **Ruchu Morskiego** (i po każdej Bitwie Morskiej), pewna liczba Jednostek Lądowych może zostać przetransportowana przez taki most ze Statków, o ile przejdą one przez docelową Strefę Morską przemieszczonych Statków.

Każdy okręt w Moście Morskim umożliwia przekroczenie maksymalnie 3 Jednostkom Lądowym Strefy Morskiej, w której znajduje się dany Statek.

Uwaga: Kiedy poruszasz się po jakimkolwiek z Odległych Kontynentów, ruch zawsze kończy się na pierwszym polu (Obszar lub Strefa Morska), na które wchodzisz.

Zasada Opcjonalna 2: Dostępni Najemnicy

Kiedy wykonujesz Akcję **Aktywacji Jednostek**, aby aktywować Armię i wykonać Ruch Lądowy, który rozpoczyna się na którymś z twoich własnych Obszarów, możesz najpierw zrekrutować do 3 Jednostek Najemników (za normalny koszt ④); muszą one poruszać się z aktywowaną Armią.

* PR, które zostały Wezwane do Broni, muszą na to odpowiedzieć, jak wyjaśniono w rozdziale „Otrzymanie CtA” na s. 32.

** Bitwa nie jest wywoływana z NPR, jeśli przed bieżącą Turą na Obszarze/Strefie Morskiej znajdowały się Jednostki/Statki Wrogie temu NPR.



Przykład: >Austria (biała) Wypowiedziała Wojnę Sojusznikowi >Francji, >Neapolowi (niezależnemu od czasu gry >Kastylii wcześniej zaanektowała >Aragonię). >Francja (niebieska) odpowiedziała na CtA swojego Sojusznika, a kiedy nadejdzie jego Tura, chce się upewnić, że >Neapol będzie w stanie obronić się przed >Austriacką inwazją.

>Francja decyduje się na **Aktywację Morską** (placąc 1X) i porusza jeden ze swoich trzech okrętów w ZATOCE LWIEJ oraz jeden w ZACHODNIM MORZU ŚRÓDZIEMNYM do ŚRODKOWEGO MORZA ŚRÓDZIEMNEGO. Okręty te tworzą teraz Most Morski, który może przewieźć przez morze do 6 Jednostek Lądowych (po 2 Statki w każdej Strefie Morskiej). Armia >Francji w LANGUEDOCJI posiada 4 Jednostki Piechoty i 1 Jednostkę Kawalerii, a ponieważ siedzi w niedawno utworzonym Mostem Morskim, będzie mogła przemieścić się przez ten most (jasnozielone strzałki) i wylądować w NEAPOLU w ramach **Aktywacji Morskiej**. Pomimo tego, że >Francja nie wykorzystała całej zdolności transportowej mostu, nie może przetransportować Jednostki z LOMBARDII, ponieważ jednostki mogą być transportowane tylko z pojedynczego miejsca do innego.

Rekrutacja Jednostek (1X + X@)

Zapłać 1X i wymaganą liczbę ①, aby zrekrutować tyle Jednostek Militarnych z Dostępnych ⚪ i zbudować tyle Statków, ile chcesz (i na ile cię stać). Jednostki mogą być umieszczane bezpośrednio na planszy (tylko Regularne Jednostki Piechoty) lub w dwóch Armach. Nowe Armie mogą być tworzone w celu umieszczania Jednostek, które Rekrutujesz.

Jeśli Rekrutujesz Jednostki na Obszarach, gdzie znajdują się Jednostki Wroga lub Wrogie Prowincje NPR, Bitwy rozpoczną się tam po zakończeniu Rekrutacji.

Jednostki Regularne mogą być Rekrutowane w 1 (lub więcej) Obszarze należącym do Ciebie lub dwóch Wasali, do wysokości twojego MC (patrz str. 22) w każdym z tych Obszarów.

Prowincja nie może być liczona do MC więcej niż raz na Turę, więc każda Prowincja może brać udział w Rekrutacji tylko w jednym Obszarze.

Jednostki Najemników nie liczą się do MC, ale muszą być Rekrutowane na dwóch Obszarach lub Obszarach dwóch Wasali i możesz Rekrutować maksymalnie 3 Jednostki Najemników na Turę.

Jednostki Sojusznicze w twojej Rezerwie Sily Roboczej (patrz str. 32) mogą być Rekrutowane za darmo jako Piechota lub opcjonalnie jako Kawaleria za 3① każda. Jednostki Sojusznicze mogą być Rekrutowane w dwóch własnych Obszarach w ramach limitów MC. Alternatywnie możesz Rekrutować pewną liczbę Jednostek Sojuszniczych w Obszarach należących do dwóch Aktywnych Sojuszników, do wysokości ich MC.

Statki mogą być budowane z maksymalną szybkością 1 Statku w każdym Posiadanym Porcie. Statki mogą być umieszczane w Porcie lub w siedzącej z nim nie-Wrogiem Strefie Morskiej (opcjonalnie na wolnych polach Ochrony Handlu).

Koszt Rekrutacji/Budowy			
Typ	Regularny	Najemnik	Sojusznik
Piechota	2①	4①	darmo
Kawaleria	5①	7①	3①
Artyleria*	6①	8①	-
Lekki Statek	4①	-	-
Ciężki Statek	10①	-	-
Galera	2①	-	-

*Aby móc Rekrutować Jednostki Artylerii, musisz zbadać Ideę „Dział”.

Stłumienie Niepokojów (1X za Prowincję)

Zapłać 1X za każdy swój ⚪/Φ, z którego chcesz usunąć Niepokój (X). Odwróć te żetony tarczą do góry.

Nie możesz **Stłumić Niepokojów** w:

- Prowincjach, których Obszar zawiera jakiekolwiek Wrogie Jednostki lub ⚪
- Prowincjach, które Okupujesz
- Prowincjach Okupowanych przez Wroga



Przykład: >Anglia (czerwona) jest w stanie Wojny z >Desmond (Właścicielem Mhumhain) i >Francją (niebieska), i chce Rekrutować Jednostki w 2 Obszarach, IRLANDII i NORTHUMBRII. Płaci koszt Akcji 1X.

Chcąc skorzystać z całego swojego MC dla tego Obszaru (Prowincje oznaczone zieloną aureolą) podczas rekrutacji, włączając w to 2 siedzące Porty, Walię i Lancashire. To pozwala im wziąć 3 Jednostki z ich Dostępnych ⚪, aby umieścić je w tym Obszarze. Decydują się na 2 Jednostki Piechoty i 1 Jednostkę Artylerii, placąc 10①, tworząc Drugą Armię w IRLANDII, i umieszczając jednostki na Planszy Armii. Wywoła to bitwę z >Desmond, który będzie bronił się 1 Jednostką, jednakże Bitwa zostanie rozstrzygnięta po zakończeniu całej rekrutacji.

Teraz >Anglia również chce rekrutować Jednostki do swojej Pierwszej Armii znajdującej się w NORTHUMBRII. Normalnie ich MC dla tego Obszaru wynosiłoby 11 (licząc wszystkie przyległe Prowincje, w tym Port Pale), ale ponieważ MC zapewniane przez 3 z tych Prowincji zostało już wykorzystane do Rekrutacji w IRLANDII, MC dostępne do wykorzystania w NORTHUMBRII w tej Turze wynosi 8 (Prowincje z niebieską aureolą). >Anglia ma jednak tylko 4 Jednostki w Dostępnych ⚪ i dodaje 2 Jednostki Piechoty, 1 Jednostkę Kawalerii i 1 Jednostkę Artylerii do już istniejącej Jednostki Piechoty w Pierwszej Armii, placąc za to 15①. Ponieważ w NORTHUMBRII pozostały jej 4 jednostki MC, rekrutuje również, za darmo (jako Piechotę) 4 Jednostki Sojusznicze dostarczone przez Aktywnego Sojusznika, >Burgundię.

Ponadto mogliby zrekrutować Jednostki Najemników, które nie liczą się do MC, ale >Anglia uważa, że z tym, co teraz mają, są w stanie podbić >Szkocję (Aktywnego Sojusznika >Francji) w następnej Turze.

Przed zakończeniem swojej Tury rozstrzygają Bitwę w IRLANDII.

6. KARTY AKCJI

Karty Akcji działają bardzo podobnie do Akcji Podstawowych. Zgranie Karty Akcji zajmuje całą Turę (o ile nie określono inaczej), nie licząc Pomniejszych Akcji.

Koszt Sily Monarchii (⌚) związany z zagraniem Karty Akcji jest wskazany w lewym górnym rogu karty i zawsze należy do rodzaju powiązanego z talią, do której należy dana karta. Niektóre karty posiadają również koszt wyrażony w Dukatach, który także należy zapłacić. Koszt zagrania Karty Akcji (lub Akcji na Karcie Ekspozycji) nigdy nie może spaść poniżej 0; to znaczy, nigdy nie możesz otrzymać ⌚ za zgranie Karty Akcji.

Kiedy zgrywasz kartę w ramach Akcji, od razu rozpatrz jej efekt, a następnie odrzuć tę kartę (chyba że jest to Karta Ekspozycji).

Wszystkie Karty Akcji są dwufunkcyjne. Możesz zagrać kartę, aby wykonać jej Akcję lub **Mianować** postać z jej dolnej części.

Postacie (Przywódcy i Doradcy)

Każda Karta Akcji przedstawia postać, Przywódcy (okrągły portret) lub Doradcę (kwadratowy portret). Wykonując Akcję **Mianowania Doradcy/Przywódcy** (patrz s. 13), możesz z nich skorzystać. Więcej w rozdziale 7.2.

Karty na Ręce

Karty na Ręce powinny być trzymane w tajemnicy przed innymi graczami, dopóki nie zostaną zagrane.

Limit Kart Akcji na ręce wynosi 5, jest to sprawdzane wyłącznie w Fazie 5, Kroku C.

Talie i Stosy Kart Odrzuconych

Talie Kart Akcji są umieszczane obok siebie z boku planszy, jak pokazano w przygotowaniu gry. Stosy kart odrzuconych tworzy się w razie potrzeby, umieszczając

tam odkryte odrzucone karty. Stosy kart odrzuconych są informacjami publicznymi.

Jeśli talia jest pusta, kiedy musisz dobrać kartę, przetasuj jej stos kart odrzuconych, pomijając 5 wierzchnich kart (zostaw je jako stos kart odrzuconych), aby utworzyć nową talię. Jeśli stos kart odrzuconych zawiera 5 lub mniej kart, gdy talia jest pusta, przetasuj cały stos kart odrzuconych.

6.1 TRZY TALIE

Talia Administracyjna (✉)

Talia Administracyjna jest pod wieloma względami najbardziej zróżnicowaną Talią Akcji; karty te pomogą ci w rozwoju twojego Królestwa, zwiększą twoją Stabilność, poprawią twoją ekonomię, zmniejszą Niepokoje Religijne i ułatwią Badania.



Talia Dyplomatyczna (✉)

Karty z Talii Dyplomatycznej przydadzą się, gdy będziesz musiał wywierać presję na Przeciwników za pomocą mniej kosztownych i bardziej subtelnych środków niż Wojna. Są również niezbędne, jeśli chcesz pokojowo rozwijać swoje Królestwo. Wiele kart wymaga minimum ⚖.



Talia Militarna (⚔)

Talia Militarna zawiera karty, które dadzą ci przewagę w przypadku Wojny. Mogą zwiększyć mobilność twoich sił lub zapewnić bezpośrednie premie w Bitwach, takie jak dodatkowe Kości Bitewne.



6.2 KARTY SPECJALNE

Karty Ekspozycji (👁)

Karty Ekspozycji są oznaczone ikoną👁 w prawym górnym rogu. Działają one inaczej niż pozostałe Karty Akcji,

ponieważ podczas zagrywania są umieszczane odkryte, wraz z pewną liczbą ⚖ z dwóch Zasobów odpowiadającą ilości kwadratów przedstawionych na karcie. Rzadko mają jakikolwiek inny wpływ na Turę, w której są zagrywane.

W kolejnych Turach, gdy znajduje się na stole, odsłonięta Karta Ekspozycji udostępnia, graczowi który ją zagrał, Akcje wymienione na karcie. Te Akcje działają tak samo, jak inne Akcje w grze, mają koszt w ⌚ i zwykle wymagają Tury do wykonania. Niektóre z nich są oznaczone jako **Akcie Bitewne** lub **Reakcje** i tak są traktowane.

Z każdym razem, gdy wykonujesz jedną z Akcji z Karty Ekspozycji, usuń ⚖ (1 lub więcej, jeśli tak mówi tekst) z tej karty.

Po użyciu ostatniego ⚖ z Karty Ekspozycji, odrzuć ją.

Uwaga: w danej chwili w grze możesz mieć maksymalnie 2 Karty Ekspozycji, ale nigdy 2 takie same. Jeśli zagrzesz Kartę Ekspozycji, gdy masz już 2 w grze, odrzuć 1 z nich.

Akcie Bitewne (🔥)

Akcie Bitewne to karty (oraz Akcje na Kartach Akcji) przeznaczone do zagrania podczas Bitew w kroku „Zagraj Akcje Bitewne”. Te Akcje są oznaczone ikoną🔥 i mogą być użyte w dowolnej Bitwie, w której bierzesz udział, nawet jeśli nie jest to Twój Tura.

W każdej Rundzie Bitwy każda ze stron może skorzystać każdej **Akcią Bitewną** tylko raz.

Kości Bitewne otrzymane z **Akcią Bitewną** pozostają w Twojej puli kości przez cały czas trwania Bitwy. Za każdą widoczną ikonę na Kości Walki (patrz ikony na str. 27) w **Akcią Bitewną**, możesz dodać jedną dodatkową kość tego typu do swojej puli kości. Ikona kości z „?” pozwala dodać 1 Kość Bitewną dowolnego typu.

0ZNACZENIA NA KARCIE AKCJI



Reakcje (█)

Karty Akcji oznaczone jako *Reakcje* z ikoną █ służą do przerywania gry, tak jak inne *Reakcje* (patrz str. 13).

Tajne Akcje (█)

Talia Dyplomatyczna zawiera pewną liczbę Kart Akcji (oraz Akcji *Siatki Szpiegowskiej* na Karcie Ekspozycji), które są oznaczone jako *Tajne Akcje* z ikoną ∞. Podobnie jak inne *Tajne Akcje* (patrz str. 15), można je skontrować za pomocą karty *Kontrwywiadu*.

Jeśli karta zostanie skontrowana, należy ją odrzucić, a jej koszt nadal musi zostać opłacony. Jeśli *Tajna Akcja* z Karty Ekspozycji zostanie powstrzymana, liczba dostępnych użyć (█) nadal jest zmniejszana.

Przykład: >Francja ma na ręce kartę *Tajnej Akcji Nowy Sojusz*, którą chciałaby zagrać jako swoją Akcję.

>Kastylia ma 2█ w ARAGONII, a wybranie NPR >Aragonii jako celu pozwoliłoby >Francji usunąć >kastylijskie █ i dodać w zamian własne 2█. To spowodowałoby, że >Francja miałaby najwięcej █ w Królestwie >aragońskim, a tym samym mogłaby zawiązać Sojusz z >Aragonią. >Francja uważa to za bardzo kuszące i płaci 4█ i 2█, aby zagrać tę kartę.

>Kastylia nie ma jednak na to ochoty i kiedy >Francja zamierza zabrać >kastylijskie █ z mapy, >Kastylia zagrywa z ręki kartę *Kontrwywiadu*, płacąc jej koszt 2█. Obie karty są odrzucane, a karta *Nowego Sojuszu* nie odnosi żadnego efektu. >Francja nadal traci zasoby wydane na pokrycie kosztu zagrania karty. Tym samym Tura >Francji zostaje zakończona.

Przykład: >Austria decyduje się zagrać kartę *Władza Centralna* i płaci koszt 2█ i 2█, aby umieścić ją na stole. Wypełnia 3 pola na karcie używając █ ze swoich Zasobów, kończąc w ten sposób swoją Turę.

Do czasu, gdy znów nadedzie Tura >Austrii, >Francja Wypowiedziała jej Wojnę. Austria ma Rozmieszczonej 8 Jednostek Regularnych. Aby zdobyć więcej funduszy do swojego Skarbca, >Austria decyduje się wyczerpać 2 możliwe użycia karty *Władza Centralna* i zapłacić 1█, aby wykonać Akcję *Podatki Wojenne* i zyskać 8█. Akcja ta sprawia, że >Austria otrzymuje również 1█, które musi dodać do jednego ze swoich █ lub █.

twojego Królestwa dla każdego rodzaju Sily Monarchii jest określany poprzez dodanie odpowiedniej Umiejętności Władcy do odpowiedniej Umiejętności Doradcy (jeśli taki istnieje). W każdej Rundzie otrzymasz tyle Sily Monarchii danego typu. Niektóre Idee mogą modyfikować Poziom Umiejętności Królestwa.

Możesz przechowywać maksymalnie 10█ każdego typu Sily Monarchii na swojej Planszy Gracza; natychmiast odrzuć nadwyżkę.

7.2 POSTACIE (PRZEWÓDCY I DORADCY)

Wszystkie Karty Akcji oraz wiele Wydarzeń przedstawiają w dolnej części Postać. Są to Przewodcy albo Doradcy. Postacie będą służyć Twojemu Królestwu przez pewien czas, zanim umrą lub zrezygnują; śmiertelność postaci jest określana przez Wydarzenia (str. 41).

Przewodcy (okrągły portret)

Przewodcy mogą być Mianowani na Władców, Generalów lub Admirałów. Na początku gry wszystkie PR otrzymują rozpoczynającego Władcę, wyznaczonego w instrukcji scenariusza.



Władcy historyczni

Władcy historyczni (oznaczeni fioletowymi chorągiewkami z imieniem) pojawiają się na niektórych Karty Wydarzeń i należą do Królestwa, które posiada ich flagę (herb). Władcy historyczni zazwyczaj następują aktualnego Władcę w swoim Królestwie, gdy tylko Wydarzenie na ich karcie zostanie rozstrzygnięte.

Niektórzy Władcy historyczni mają na swojej chorągiewce ikonę █, która wskazuje, że zaczynają z jednym żetonem Słabego Zdrowia.



Przewodcy jako Władcy

Jeśli twoje pole Władcy jest wolne, możesz Mianować Przewodcę, który będzie rządził twoim Królestwem; włożyć jego kartę pod pole Władcy na swojej Planszy Gracza. Władcy dodają wartości swoich Umiejętności do wpływów Sily Monarchii w ich Królestwach. Mianowanie Przewodcy na Władcę nic nie kosztuje.

Władcy pozostają na swoich stanowiskach do śmierci, chyba że zostaną zastąpieni przez jakieś Wydarzenie.

Używając Pomniejszej Akcji *Mianuj Doradcę/Przewodcę*, Władca może również zostać wyznaczony, za darmo, do dowodzenia Armią. W takim przypadku umieść żeton Generala/ogólnego (TO_CHECK) Władcy na swojej Planszy Armii.

Całkowity Poziom Umiejętności

Królestwo nie może mieć więcej niż 1 Władcy w danym momencie.

Przewodcy jako Generalowie i Admirałowie

Generalowie i Admirałowie mogą być **Mianowani** za cenę 1 lub 2█ każdy (podane w prawym dolnym rogu karty). Są oni nazywani Przewodcami Militarnymi i zapewniają dodatkową liczbę kości w Bitwie, jak wskazano po prawej stronie ich sztandarów.

Przewodca Militarny musi być umieszczony pod Planszą Armii lub Floty. Można ich zastąpić, a Generała przenieść do innej Armii (nawet takiej, która nie posiada żadnych Jednostek), używając Pomniejszej Akcji *Mianowania Doradcy/Przewodcy*. Zastępowani Generalowie, którzy nie mają żadnej wolnej Planszy Armii, na którą mogliby się przenieść, muszą zostać odrzuceni.

Doradcy (kwadratowy portret)

Istnieją trzy rodzaje Doradców, po jednym dla każdego rodzaju Sily Monarchii: Administracyjny, Dyplomatyczny i Militarny. W danym momencie w grze może znajdować się tylko 1 Doradca każdego typu.

Doradcy znajdują się w odpowiednich taliach Kart Akcji. Umiejętność Doradcy w danej kategorii Sily Monarchii jest dodawana do umiejętności jego Władcy, aby zapewnić całkowity poziom umiejętności Królestwa danego typu.

Doradcy mają koszt (wskazany na monecie w prawym dolnym rogu ich kart), który musi zostać opłacony zaraz po ich mianowaniu oraz ponownie podczas Fazy Dochodu i Utrzymania w każdej Rundzie.

Jeśli nie możesz lub nie chcesz opłacić kosztów utrzymania Doradcy, należy go odrzucić.



Przykład: >Anglia posiada kartę Rozwoju Królestwa, na której znajduje się Doradca Administracyjny +2, Maximilien. Postanawia zatrudnić go jako Doradę, wykonując Pomniejszą Akcję *Mianowania Doradcy/Przewodcy*, płacąc 2█ i umieszczając kartę na miejscu.

Śmierć Przewodów i Doradców

Za każdym razem, gdy symbol █ (patrz str. 41) na karcie Wydarzenia zostaje rozstrzygnięty, każda Postać w grze z odpowiadającą mu ikoną obok swojego portretu otrzymuje żeton Słabego Zdrowia (█). Kiedy Postać otrzyma drugi █, umiera. Przewodcy Militarni mogą również otrzymać █ (i ikona serca z pęknięciem) umrzeć w Bitwie.



Martwe postacie są odrzucane. W przypadku Przewodów Militarnych lub Doradców nie ma to żadnych dalszych

7. ZARZĄDZANIE PR

7.1 SIŁA MONARCHII (█)

Siła Monarchii jest jednym z dwóch podstawowych zasobów. Istnieją trzy rodzaje Siły Monarchii: Siła Administracyjna (█), Siła Dyplomatyczna (█) i Siła Militarna (█), a każda z nich jest wykorzystywana do wykonywania różnych rodzajów Akcji.

Całkowity Poziom Umiejętności

konsekwencji, poza tym, że nie możesz już korzystać z ich bonusów.

Śmierć Władcy - Bezkrólewie

Kiedy twój Władca umiera (zostaje odrzucony), powinieneś spróbować od razu go zastąpić.

Jeśli odrzucony Władca był Cesarem HRE, zobacz punkt 18.9 „Wybory Cesarskie” (str. 45).

Ważne: Możesz natychmiast zastąpić odrzuconego Władcę, wykonując w ramach Reakcji Pomniejszą Akcję **Mianowania Doradcy/Przywódcy** (jeśli posiadasz Kartę Akcji z Liderem).

Jeśli nie możesz (lub nie chcesz) tego zrobić, twoje Królestwo wchodzi w stan Bezkrólewie - rada regencyjna z Umiejętnością 1 na każdym typie Siły Monarchii będzie rządzić do czasu, aż zostanie zastąpiona. Oznacz ten stan poprzez umieszczenie żetonu Bezkrólewie na swoim polu Władcy.

Podczas Bezkrólewia możesz mianować nowego Władcę, wykonując Pomniejszą Akcję **Mianowania Doradcy/Przywódcy**. Podczas Bezkrólewia nie możesz zawierać nowych Małżeństw Królewskich i nie możesz nikomu Wypowiedzieć Wojny (z wyjątkiem partnerów Małżeńskich doświadczających Spornej Sukcesji lub akceptujących CtA Obronne).

PR, które nie ma Władcy w Fazie 3, Krok F, traci 1 \ddag , a wszystkie żetony Małżeństw (\ddag) na tym Królestwie są odwracane na stronę Spornej Sukcesji (\ddag).

7.3 STABILNOŚĆ (\ddag)

Każdy PR ma wartość Stabilności, która waha się od -3 do +3, a w większości scenariuszy gracze rozpoczynają grę z wartością Stabilności równą 0. Wartość Stabilności Królestwa jasno określa zdolność Królestwa do radzenia sobie z wewnętrznymi napięciami, takimi jak Niepokoje (\ddag), ale także, jak efektywnie obecny rząd będzie w stanie realizować swoje cele. Stabilność równa 0 nie ma żadnego wpływu na twoje Królestwo.

Kiedy zwiększasz swoją Stabilność (poprzez Kartę Akcji lub Akcję Podstawową), zmodyfikuj koszt tej Akcji wartością swojej obecnej Stabilności (np. aby zwiększyć Stabilność z +2 do +3, używając Akcji Podstawowej **Zwiększać Stabilność**, musisz zapłacić (5 + 2 =) 7 \ddag).

Dodatnia Stabilność

PR z dodatnią Stabilnością otrzymują korzyści w każdej Rundzie. Są one zilustrowane na torze Stabilności na każdej Planszy Gracza.

- +1 \ddag lub wyższa:** Otrzymujesz dodatkowe 2 \ddag Dochu do Podatków w Fazie 4, Krok B.
- +2 \ddag lub wyższa:** Możesz usunąć \ddag z 1 ze swoich Prowincji w Fazie 3, Krok H.



Na torze Stabilności 1 znajduje się informacja o aktualnej \ddag . W Rezerwie Siły Roboczej 2 znajdują się wszystkie \ddag , które nie są obecnie Rozmieszczone - zarówno Wyczerpane \ddag , jak i Dostępne \ddag . Na Torze Miasta 3 przechowujesz niewykorzystane \ddag . Sumując najwyższe niezakryte liczby z pól dla Małych i Dużych \ddag oraz \ddag 4, otrzymujesz swój Dochu z Podatków i \ddag . Twój Skarbiec 5 służy do przechowywania Dukatów (4), jest także miejscem, w którym przechowywane są żetony Odsetek (5). Każda Pula Siły Monarchii 6 może pomieścić do 10 \ddag . Pole Zmienionego Celu Narodowego 7 jest oznaczone \ddag , kiedy ta Akcja jest wykonywana. Religia Państwowa twojego Królestwa jest wskazywana przez umieszczenie odpowiedniego żetonu Religii na polu Religii Państwowej 8. Karta twojego Władcy jest schowana pod polem Władcy 9, podczas gdy karty z Doradcami są schowane pod ich odpowiednimi polami Doradców 10.

- +3 \ddag :** Otrzymujesz premię w wysokości dowolnych 2 \ddag w Fazie 4, Krok D.

Ujemna Stabilność

PR z ujemną Stabilnością otrzymują kary w każdej Rundzie. Są one zilustrowane na torze Stabilności na każdej Planszy Gracza.

- 1 \ddag lub niższa:** Otrzymujesz o 2 \ddag mniej Dochu do Podatków w Fazie 4, Krok B.
- 2 \ddag lub niższa:** Dodaj \ddag do 1 ze swoich Prowincji w Fazie 3, Krok H.
- 3 \ddag :** Otrzymujesz 1 \ddag mniej (twojego wyboru) w Fazie 4, Krok D.
- Ujemna Stabilność może również wywołać szereg negatywnych efektów podczas Wydarzenia.

Stabilność poza -3 i +3

Nie jest możliwe przekroczenie +3 \ddag lub -3 \ddag .

- Jeśli zyskujesz Stabilność przy +3 \ddag , w zamian otrzymujesz 2 \ddag za każdy krok.
- Jeśli tracisz Stabilność przy -3 \ddag , tracisz 2 \ddag za każdy krok. Jeśli nie masz wystarczającej liczby \ddag do stracenia, musisz stracić 1 \ddag innego typu za każde brakujące \ddag . Jeśli nie masz w ogóle \ddag , zignoruj tę karę.

7.4 EKONOMIA

Dukaty (1 \ddag)

Wszystkie koszty i zyski pieniężne w grze są mierzone w walucie zwanej Dukatami. W grze występują trzy nominały monet: monety 1-Dukat, monety 5-Dukatów i monety 10-Dukatów.



Dukaty nie są ograniczone dostępną ilością komponentów, więc jeśli zabraknie Ci monet, oznacz jakoś dodatkowe środki w swoim Skarbcu. Gracze powinni w miarę

możliwości wymieniać duże stosy monet o nominale 1 \ddag na monety o nominale 5 lub 10 \ddag , aby upewnić się, że reszta jest zawsze dostępna w Zasobach Ogólnych.

Dochód z Podatków i Koszty Utrzymania

Dochód z Podatków oraz Koszty Utrzymania są obliczane jednocześnie, poprzez zsumowanie wszystkich źródeł dochodu i odjęcie wszystkich kosztów, zgodnie z opisem w Fazie 4, Etap B (str. 10).

Nieopłacone Koszty Utrzymania

Doradcy muszą zostać opłaceni, zanim zapewnią premię do Siły Monarchii (koszt ten jest podany w prawym dolnym rogu karty Doradcy). Nieopłaconi Doradcy odchodzą natychmiast, nie zapewniając premii.

Rozwiąż nieopłacone Jednostki Lądowe i wróć je do Dostępnych \ddag lub Zasobów.

Statki, które nie wróciły do Przyjaznych Portów, (gdy nie możesz pokryć kosztów ich utrzymania na Morzu), są rozwiązywane.

Jeśli nie możesz pokryć Odsetek od swoich Pożyczek, musisz albo wziąć kolejną Pożyczkę (jeśli możesz) albo Zbankrutować.

Pożyczki i Odsetki (\ddag)

Gracz może wziąć Pożyczkę jako Pomniejszą Akcję lub może być do tego zmuszony, aby pokryć swoje wydatki.



Kiedy gracz bierze Pożyczkę, pobiera 5 \ddag z Zasobów i dodaje \ddag do swojego Skarbcu - te żetony wskazują, ile Odsetek gracz musi zapłacić w każdej Rundzie. Jest to obowiązkowy Koszt. Gracz, który ma 5 lub więcej \ddag w swoim Skarbcu, nie może wziąć kolejnej Pożyczki.

Pożyczkę można spłacić jako Pomniejszą Akcję, której koszt wynosi 6 \ddag . Kiedy gracz spłaca Pożyczkę, usuwa też ze swojego

Skarbca jedną . Pieniądze zdobyte za spasowanie mogą być użyte do spłaty Pożyczek podczas Tury, w której gracz pasuje.

Bankructwo

Jeśli PR ma 5 lub więcej  w swoim Skarbcu i nie może zapłacić obowiązkowego Kosztu (takiego jak Odsetki od Pożyczek, wyniki Kości Buntowników itp.), to Królestwo natychmiast Bankrutowie (pamiętaj, że placenie za Doradców i Jednostki Militarne nie jest obowiązkowe).

Zbankrutowane Królestwo Gracza:

- traci 3 
- traci 5 
- odrzuca wszystkie  i  ze swojego Skarbcu
- rozwiązuje wszystkich Najemników
- zwalnia wszystkich Doradców
- traci połowę swoich  każdego typu (maksymalnie 3  jednego typu).

7.5 MIASTA ()

 reprezentuje geograficzny zasięg twojego Królestwa na planszy, a także są twoim głównym źródłem Dochodu z Podatków i Sily Roboczej, jak wskazano na Torze Miasta.

W miarę jak twoje Królestwo będzie się rozrastać, będziesz brał  z Toru Miast na swojej Planszy Gracza i umieszczał je w Prowincjach na planszy.  są zawsze brane z najniżej ponumerowanych pól (od lewej do prawej), a w miarę jak to robisz, odsłaniasz kolejne pola na torze, z wyższymi poziomami dochodu i Sily Roboczej.

Każde Małe  zapewnia Dochód z Podatków w wysokości 1 , a każde Duże  zapewnia dochód w wysokości 2 . Każdy  zapewnia 1/2 .

Jeśli zabraknie ci Dużych , możesz zamiast tego umieścić 2 Małe  na Dużej Prowincji. Jeśli wszystkie 20 Małych  na Planszy Gracza zostało umieszczone na planszy, weź kafelek Dochodu +20  i umieść pozostałe 20  z Zasobów na Torze Miast na swojej Planszy Gracza. Kafelek Dochodu +20  musi zostać zwrócony do Zasobów, jeśli będziesz miał poniżej 20 Małych . Jeśli skończyły ci się wszystkie 40 Małe , umieść  zamiast  za każdym razem, gdy potrzebny jest nowe Małe .

7.6 KLUCZOWE PROWINCJE

Wszystkie Prowincje na mapie, na których znajduje się flaga danego Królestwa, są uważane za **Prowincje Kluczowe** tego Królestwa. Ma to zastosowanie bez względu na to, kto aktualnie jest właścicielem danej Prowincji, (TO_CHECK) ale jest nadpisywane przez wszelkie  na Prowincji lub  umieszczone na jej Obszarze (patrz poniżej).

Prowincja, która jest Prowincją Kluczową jej Właściciela, nie może zostać Wyzwolona (patrz str. 37), aby utworzyć

lub przyłączyć się do innego Królestwa. Jakkolwiek Bunt w Prowincji, która nie jest Prowincją Kluczową jej Właściciela, powoduje, że dołącza ona do Królestwa, którego Prowincją Kluczową jest.

Żetony Kluczowe ()

Aby umieścić , PR musi posiadać wszystkie Prowincje w docelowym Obszarze oraz użyć Akcji **Integracja Obszaru** na karcie **Rozwinięcia Królestwa**. W ten sposób usuwa wszystkie żetony  lub inne , które już znajdują się na tym samym Obszarze.  nie może zostać umieszczony na Obszarze, na którym wszystkie Prowincje są już Prowincjami Kluczowymi PR. Czasami  może zostać umieszczony w ramach nagrody za Misję.

Wszystkie Prowincje na Obszarze, na którym PR umieściło , są uważane za Prowincje Kluczowe tej PR (i żadnego innego Królestwa).

Każde  w grze liczy się jako  na swoim Obszarze i jest warte 1  podczas Punktacji Końcowej.



