EUROPA UNIVERSALIS®
THE PRICE OF POWER

ZASADY GRY

Zgłaszanie błędów: https://github.com/SirYaro/EU-PoP/issues
Tłumaczenie i korekta: Jarosław Czarniak, Marcin Ryś
Kontrola merytoryczna, korekta: Artenol#1228

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie....1
2. Omówienie gry....2
2.1 Zwycięstwo w grze....2
2.2 Uwagi ogólne....2
◊ Ikonografia i skróty....2
◊ Pojęcia związane z grą....3
◊ Ważne terminy....4
◊ Plansza Gry....4-5
◊ Osobliwości mapy....5
3. Przygotowanie gry....6
4. Kolejność rozgrywki....8
4.1 Faza 1: Dobieranie Kart....8
4.2 Faza 2: Akcje....8
4.3 Faza 3: Pokój i Bunty....9
4.4 Faza 4: Dochód i Utrzymanie....10
4.5 Faza 5: Porządki....11
4.6 Procedura zakończenia Ery....11
4.7 Punktacja Końcowa....12
5. Akcje podstawowe....12
5.1 Akcje Ogólne....12
5.2 Pomniejsze Akcje....13
5.3 Akcje administracyjne....15
5.4 Akcje Dyplomatyczne....15
5.5 Akcje Militarne....16
6. Karty akcji....18
6.1 Trzy Talie....19
6.2 Karty Specjalne....19
◊ Oznaczenia na Kartach Akcji....18
7. Zarządzanie PR....19
7.1 Punkty Władzy....19
7.2 Postacie (Przywódcy i Doradcy)....20
7.3 Stabilność....21
7.4 Ekonomia....21
7.5 Miasta....21
7.6 Prowincje Rdzenne....22
8. Idee....22
◊ Oznaczenia na Kartach Idei....21
9. Działania Wojenne....23
9.1 Deklaracja Wojny (DoW)....23
9.2 Limity Wojenne....25
◊ Casus Belli....22
9.3 Zasoby Ludzkie....25
9.4 Przywódcy Militarni....26
Jednostki Militarne, Armie i Floty....24
9.5 Ruch....26
9.6 Sekwencja Bitwy....26
9.7 Bitwy Lądowe....27
9.8 Oblężenia i Okupacja....29
9.9 Bitwy Morskie....29
10. Rozmowy pokojowe....30
10.1 Kolejność Rozmów Pokojowych....30
10.2 Zwycięstwo lub Przegrana....31
◊ Warunki Zwycięstwa/Pokoju....30
10.3 Pokój i Sojusznicy....31
10.4 Rozejmy....33
◊ Kwalifikowany Warunek Pokoju....31
◊ Warunki Pokoju....32
11. Stosunki Dyplomatyczne....33
11.1 Wpływ....33
11.2 Mariaże....33
11.3 Sojusze....33
11.4 Wasale....35
12. Handel....35
12.1 Karty Handlu....35
12.2 Węzły Handlowe....36
12.3 Ochrona Handlu....36
12.4 Kupcy....36
◊ Oznaczenia na Kartach Handlu....35
12.5 Siła Handlowa i Dochód z Handlu....36
12.6 Handel Odległy....37
13. Niezależne Królestwa (NPR)....37
13.1 Relacje z NPR....37
13.2 NPR z Wasalami....37
13.3 DNPRy....37
13.4 Działania Wojenne a NPR....37
13.5 Inwazje NPR....38
14. Buntownicy....38
14.1 Niepokoje....38
14.2 Kości Buntowników....38
14.3 Jednostki Buntowników....39
14.4 Oblężenie Miast Buntowników....39
15. Religia i Wiara....39
15.1 Wiary Zakaźne....40
15.2 Religia Państwowa....40
15.3 Religia Obszarów....40
16. Wydarzenia....40
16.1 Typy Wydarzeń i Numery Kart....41
16.2 Obszar Wydarzeń....41
16.3 Rozgrywanie Wydarzenia....41
◊ Oznaczenia na Kartach Wydarzeń....41
16.4 Niewybrane Wydarzenia....42
16.5 Efekty drugorzędne....42
17. Zwycięstwo i Prestiż....43
17.1 Tor Prestiżu....44
17.2 Misje....44
17.3 Kamienie Milowe....44
17.4 Konflikty o Władzę....44
◊ Oznaczenia na Misjach i Kamieniach Milowych. 44
18. Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE)....45
18.1 Władza Cesarska....45
18.2 Wpływy Cesarskie....45
18.3 Krainy HRE....45
18.4 Obrona HRE....46
18.5 Wojny wewnętrzne....46
18.6 Opuszczenie i Dołączenie do HRE....47
18.7 Religia HRE....47
18.8 NPR Cesarzem....47
18.9 Wybory Cesarza....47
19. Kuria Papieska....47
19.1 Kardynałowie....47
19.2 Kontroler Papieski....48
19.3 Akcje Papieskie....48
20. Rozgrywka dla dwóch graczy....48
20.1 2 graczy + boty....48
20.2 Wariant bez botów....48
21. Eliminacja PR....48
Komponenty gry....49
INDEKSY....50-54

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 którąkolwiek 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 rozpoczynającym pierwszą erę 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 oddzielnych sferach, z ograniczonym lub żadnym kontaktem ze światem zewnętrznym. Życie ludzi na całej planecie zostanie nieodwracalnie wplecione 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. Miało 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 rozkwitały w tym środowisku, a nawet wyrastały na pozycje globalnej dominacji, inne cywilizacje cierpiały i niemal całkowicie zanikały. Wiele z tego, co kolonialne i imperialistyczne potęgi tamtej epoki robiły w walce o chwałę i bogactwo, jest oczywiście bardzo problematyczne, gdy patrzy 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 nie 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 historycz-nych 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

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 dostępnymi zasobami.

Podczas gry gracze będą wykorzystywać Punkty Władzy ( ) i Dukaty ( ) 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 przywoływane 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 punktów Prestiżu ( ). Istnieje wiele potencjalnych dróg prowadzących do zwycięstwa. Będziesz zdobywać Prestiż na różne sposoby (patrz str. 43), 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 ( ) 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 i żetony Wasali
- żetony Sojuszu i Mariaży Królewskich
- żeton Krucjaty/Ekskomuniki
- jednostki Najemników
- żetony Religii używane dla Religii Państwowej
- Czarne Jednostki używane jako Jednostki Sojusznicze
- żetony Słabego Zdrowia na Postaciach
- "nieskończone" znaczniki

Kostki (Punkty Władzy, Wpływy itd.)

Każdy gracz ma do dyspozycji 30 kostek, które może wykorzystać na Punkty Władzy, Wpływy, Kolonistów, Kardynałów, ładunki użyć akcji na Kartach Eksponowanych 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 Celu 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 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

Ikonografia i skróty

- Dukaty
- Punkty Władzy (kostka)
- Punkty Administracji (kostka)
- Punkty Dyplomacji (kostka)
- Punkty Militarne (kostka)
- Miasto
- żeton Wasala
- żeton Sojuszu
- żeton Aktywnego Sojusznika (tył)
- żeton Królewskiego Mariażu
- żeton Sporu o Sukcesję (tył)
- Wpływ (kostka)
- żeton Roszczeń
- żeton Rdzenności
- Kolonista (kostka)
- Kardynał (kostka)
- kostka
- Prestiż (także , , , itd.)
- Stabilność
- Zasoby Ludzkie
- Siła Handlowa
- Węzeł Handlowy
- Władza cesarska
- Nie (należy do) HRE
- żeton Słabego Zdrowia
- żeton Pożyczki
- żeton DNPR
- żeton Rewolucji
- żeton Protestant / Kontrreformowany
- Obszar Pola Bitwy
- Zbuntowana Jednostka
- Zbuntowane Miasto
- Niepokoje
- Siła Bota (kostka)
- Karta Akcji Administracyjnej
- Karta Akcji Dyplomatycznej
- Karta Akcji Militarnej
- Reakcja
- Akcja Bitewna
- Karta Eksponowana
- Tajna Akcja

CB	Casus Belli
DoW	Deklaracja wojny (Declaration of War)
CtA	Wezwanie do broni (Call to Arms)
MC	Limit Rekrutacji Lądowej (Military Capacity)
NC	Limit Rekrutacji Morskiej (Naval Capacity)
PR	Królestwo gracza (Player Realm)
NPR	Niezależne Królestwo (Non-Player Realm)
DNPR	Dynamiczne Niezależne Królestwo (Dynamic NPR)
HRE	Święte Cesarstwo Rzymskie (Holy Roman Empire)

Pojęcia związane z grą

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

Prestiż (): 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 43).

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

Dukaty (): Waluta monetarna w grze i miara bogactwa Królestwa. Dukaty przydają się do rozbudowy sił zbrojnych i wielu innych rzeczy. (Patrz 'Ekonomia', str. 21).

Królestwo: Królestwo składa się ze wszystkich Prowincji, które mają taką samą flagę, Miasta () 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. 37).

Okupowane Prowincje nie są uważane za część Królestwa **Okupanta** ani **Prawowitego Właściciela** Królestwa (patrz str. 29).

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 (). (Patrz str. 37).

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

Miasto (): Miasta są umieszczane na planszy, aby oznaczyć **Własność** 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 Suzerena. PR nie mogą być Wasalami. Gracze umieszczają żetony Wasali () na wszystkich Prowincjach swoich Wasali. (Patrz str. 35).

Prowincja Rdzenna: Prowincje Rdzenne Królestwa to te, na których tarczy widnieje jego flaga. Żetony Rdzenności () i są ważniejsze od flag. oznacza, że wszystkie Prowincje na jego obszarze są Prowincjami Rdzennymi właściciela . Jeśli Prowincja PR nie jest jego Prowincją Rdzenną, może zostać **Wyzwolona**. (Patrz str. 22 i 37).

Wpływ (): Gracze mogą rozmieszczać swoje na planszy, aby utorować drogę dla Sojuszy, Mariaży Królewskich, ***Podporządkowania*** i innych. (Patrz str. 33.)

Sojusz (): Sojusze mogą być bardzo przydatne, gdy pojawia się niebezpieczeństwo Wojny. Sojusze mogą być zawierane zarówno z NPR jak i innymi PR. (Patrz str. 33.)

Mariaże Królewskie (): Mariaże Królewskie wzmacniają więzi i zapewniają ciekawe możliwości dyplomatyczne. (Patrz str. 33).

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. 23 i 37).

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

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

Limit Rekrutacji Lądowej i Morskiej (**MC/NC**): Są to miary określające ilość Jednostek i Statków, jakie 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. 25).

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 35).

Akcje i **Karty Akcji**: Gracze mogą wykonywać szereg **Akcji Podstawowych**. Są też Karty Akcji (po jednej talii dla każdego typu Punktów Władzy), które mogą być zagrywane jako Akcje. Większość Akcji ma swój koszt. Akcje są pisane ***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 Punktów Władzy, a Przywódcy (okrągły portret) mogą służyć jako **Generałowie**, **Admirałowie** lub **Władcy**. (Patrz str. 20.)

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 zaczną obowiązywać. Talie Wydarzeń dyktują przepływ czasu i często decydują o tym, kiedy gra się zakończy. (Patrz str. 40).

Idee: Idee reprezentują ulepszenia technologii, które wpływają na to, co możesz zrobić w grze. (Patrz str. 22.)

Stabilność (): Wszystkie PR mają wartość Stabilności, która waha się od -3 do +3. Stabilność wpływa na Dochód, Niepokoje i Punkty Władzy. Stabilność może również wpływać na niektóre efekty Wydarzeń. (Patrz str. 21.)

Niepokoje (): Niepokoje w twoich Prowincjach mogą spowodować utratę Dukatów, Zasobów Ludzkich lub Punktów Władzy, a także spowodować, że te Prowincje zostaną zajęte przez **Buntowników**. (Patrz str. 38.)

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** (). (Patrz str. 45).

Kuria Papieska: Katolickie PR mogą rywalizować o kontrolę nad największą liczbą **Kardynałów** () w Kurii Papieskiej, aby uzyskać pewne bonusy. (Patrz str. 47.)

Prawowity Właściciel: Królestwo, które Posiada lub Posiadałoby Prowincję, gdyby nie była Okupowana przez Buntowników lub Wroga.

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 jego Prowincje. Wasale nie zapewniają sąsiedztwa dla swojego Suzerena.

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 Wrogą, jeśli zawiera jakiekolwiek Wrogie Statki, lub jeśli jest zwrócona 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

Plansza Gry

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

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

Granice Górskie ❺ są oznaczone wzorem z czarnych trójkątów. Niektóre Obszary obejmują wyspy, a ich granice są oznaczone niebieskimi przerywanymi liniami ❻ i pokrywają się ze Strefami Morskimi.

Obszary to, między innymi, miejsca, w których trzymasz i ruszasz swoje Jednostki Militarne (patrz "Ruch", str. 26).

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

Strefy morskie ❷ 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** ❽ i **Duże Prowincje** ❾ mają **Wartość Podatkową** odpowiednio 1 i 2. Każda Prowincja jest przedstawiona jako tarcza z flagą swojego Królestwa. Nazwy **Stolic** ❿ są podkreślone.

Prowincje **Królestw Wasalnych** ⓫ mają małą wersję flagi swojego Suzerena u dołu swojej ⚓ jasnej flagi.

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

Prowincje Wyspiarskie ⓭ mają niebieskie symbole Portów i mogą być Oblegane tylko wtedy, gdy w sąsiedniej 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 w srebrnych ramkach. Większość Stref Morskich sąsiaduje z 1-2 **Morskimi**

Plansza Odległych Kontynentów

Węzłami Handlowymi ⓮ i zawiera 2-3 **pola Ochrony Handlu** ⓯. Obszary mogą zawierać **Lądowe Węzły Handlowe** ⓰. **Złote Prowincje** ⓱ 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. 35).

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

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

Niektóre słabo zaludnione Obszary na Odległych Kontynentach nie zawierają Prowincji. Obszary te są

Plansza Gry

Plansza Europy Zachodniej

Plansza Europy Wschodniej (tylko edycja Deluxe)

oznaczone liczbą w okręgu 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 ⬭/⬬/⬡.

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 (⬚).

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 na mapie

- Nienazwane "Obszary" przy dolnej krawędzi Mapy Głównej to pustynie nie do przebycia 26.
- Strefa Morska 27 WYBRZEŻA AFRYKI WSCHODNIEJ sąsiaduje z Oceanem Indyjskim ⬚.
- Adal i Górny Egipt 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 ⬚.
- 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 ⬚ i Aleppo ⬚ 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.
- >Holenderskie Prowincje Rdzenne 30 (str. 3) są oznaczone flagą >Holandii "za" flagą głównej Prowincji.
- Rzym 31 jest otoczony biretem Kardynalskim, który wskazuje, że zyskujesz ⬬ 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.
- Algieria nie graniczy z Central Italy, Sycylią, Neapolem ani Korsyką, ponieważ nie posiada Portów zwróconych w stronę ŚRODKOWEGO MORZA ŚRÓDZIEMNEGO.
- Analogiczna sytuacja dotyczy Cyrenaica, Southern Morocco i Ostrobothnia.
- Oznacza to, np. że jest niemożliwe rozprzestrzenienie się Plagi (karta wydarzenia) bezpośrednio pomiędzy tymi Obszarami. Niemożliwe jest także Sfabrykowanie Roszczeń. Obszary te mogą także nie liczyć się do MC (np. Ostrobothnia nie będzie wspierać obrony Svealand, nie można jej także użyć do rekrutacji wojsk w Svealand

3. Przygotowanie gry

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

1 Umieść **planszę gry** Ⓐ w centralnym miejscu i umieść **Plansze Graczy** Ⓑ 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** Ⓒ i umieść je z boku planszy; zostaw miejsce na stos kart odrzuconych dla każdej z talii.

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

Rozłóżcie **Talię Wydarzeń** Ⓔ 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** Ⓕ dla pierwszej Ery, która będzie rozgrywana i umieśćcie po 1 karcie z każdej talii w odpowiednim obszarze.

Umieść 3 Podstawowe **Idee** Ⓖ (zielone tło) obok siebie na stole. Odłóż 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.

Połóżcie **Planszę Statusu** Ⓗ obok planszy i umieśćcie na niej żetony Kardynałów (🎩) i Władzy Cesarskiej (🦅) zgodnie z ustawieniami scenariusza. Umieśćcie znaczniki Statusu Rundy wszystkich graczy w polu *„Event not Taken”*.

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

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

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

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

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

każdej ze swojej **puli Punktów Władzy** Ⓝ, a następnie umieszcza 15 ⓓ w swoim **Skarbcu** Ⓞ.

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

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).

ZDostępnych 🏹 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 Ⓥ.

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 rozpoczynających 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. Np: np. 4 karty Administracji, 1 kartę dyplomacji, 1 kartę wojskową

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 Oblegają lub Ruszają się

D. Rozmowy Pokojowe

E. Karny Prestiż

F. Bezkrólewie

G. Niezgoda Religijna

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 Punktów Władzy

E. Zdobycie Prestiżu

5. Faza Porządków

A. Aktualizacja i Odświeżenie

B. Czyszczenie 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 odwróćcie 3 pierwsze karty awersem do góry.

Zasada nieoficjalna 1 - Odwróćcie 4 karty.

B. Dobierz Karty Akcji

Następnie w kolejności Tury, każdy z graczy dobiera 3 karty Akcji, w dowolnej kombinacji, z dowolnej z 3 Talii 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 zagranie Karty Akcji z ręki. Większość Akcji ma koszt Punktów Władzy, który musi być zapłacony za pomocą ⬢ odpowiedniego typu. Akcje Podstawowe są wymienione poniżej oraz na Pomocach Gracza, a szczegółowo wyjaśnione w rozdziale 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 znacznik Statusu Rundy na pole *„Wydarzenie Zagrane"* (*„Event Taken"*) na Planszy Statusu.

Niezagrane Wydarzenie

Po tym, jak wszyscy gracze zagrają Wydarzenie, dolny rząd symboli na każdym niezagranym Wydarzeniu zostanie rozstrzygnięty, ale treść Wydarzenia nie zacznie działać (patrz str. 41).

Spasowanie

Gracz, który pierwszy Spasuje, natychmiast pobiera 5 ⓓ z Zasobów Ogólnych i umieszcza swój znacznik 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, który 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 w tej Rundzie żadnych Akcji Podstawowych czy Pomniejszych.

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

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ⓓ

Inicjowanie końca Fazy Akcji

Kiedy nie ma już graczy uprawnionych do otrzymania Dukatów za Spasowanie, każdy z pozostałych graczy może wykonać jeszcze 1 dowolną Akcję. Dla każdego gracza, który Wybrał wcześniej jakieś Wydarzenie, jest to jego ostatnia Tura.

Akcje Podstawowe
Akcje Ogólne
Wydarzenie (obowiązkowe)
Dyplomacja między graczami
Zbadaj Ideę (koszt podany na karcie Idei)
Zmień Religię Państwową
Zmień Cel Narodowy
Eksploruj (1 + 1)
Pomniejsze Akcje (nie wymagają Tury)
Weź/Spłać Pożyczkę -
Mianuj Doradcę/Przywódcę -
Wezwij do Broni (0-2 na) -
Odnów Zasoby Ludzkie (1 na 3)
Zerwij więzi
Akcje Administracyjne
Zwiększ Stabilność (5 +/- aktualne)
Przeprowadź Konwersję (religijną) Obszaru (2 + 3ⓓ)
Kolonizuj(4/)
Akcje Dyplomatyczne
Wpłyń (1 lub 3ⓓ za)
Zawiąż Sojusz (1-3)
Sfabrykuj Roszczenia (2 za) -
Handluj(1)
Akcje Militarne
Wypowiedz Wojnę (1)
Aktywaj Jednostki (1)
Rekrutuj (1 + Xⓓ)
Stłum Niepokoje (1 na Prowincję)

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.

Np. w grze na 6 Graczy, 4ty Gracz Spasował. >Austria i >Francja mogą teraz wykonać jeszcze jedną Turę. >Austria nie wybrała jeszcze Wydarzenia, ale >Francja już tak. >Austria decyduje się Zwiększyć Stabilność, zaś >Francja Handluje. >Austria wybierze teraz Wydarzenie do zagrania. >Francja zrobiła to wcześniej. Faza Akcji w Rundzie kończy się.

4.3 Faza 3: Pokój i Bunty

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

A. Usuwanie Casus Belli i Rozejmów

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 38.

C. Ruch lub Oblężenie Buntowników

Wykonaj ten krok, jeśli na planszy znajdują się jakieś Jednostki Buntowników ( ). Rozpatruj Obszary w kolejności od największej do najmniejszej liczby (remisy rozpatruj alfabetycznie). Jeśli Buntownicy Oblegają wszystkie / z , to nie wykonuj w tej fazie już Ruchu Buntownikami .

- **Dla Obszarów, na których są zarówno jak i :** w każdym takim Obszarze Oblegają teraz wszystkie / z które mogą. Każdy ma Siłę Oblężenia równą 1 (patrz str. 39). Jeśli to możliwe, najpierw Oblegają Duże Prowincje (w przeciwnym razie wybierają alfabetycznie).
  - **Prowincje Rdzenne**: Umieść Zbuntowane Miasto ( ) na Właściciela i zakryj skrajne, prawe wolne pole na jego Torze Miasta (używając właściciela).
  - **Prowincje Nie-Rdzenne zostają Wyzwolone** (patrz str. 39): 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 liczebną.
  2. Rozstrzygnij natychmiast Bitwę, jeśli na tym Obszarze znajdują się jakiekolwiek Jednostki Lądowe PR, zgodnie z normalnymi zasadami dla Buntowników (patrz str. 39). Buntownicy nie walczą z innymi Jednostkami Buntowników.
  3. Jeśli nie było żadnych legalnych sąsiadujących Obszarów, do których można by ruszyć, usuń 1 .

D. Rozmowy 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 wymaga-nia **Automatycznego Białego Pokoju**.
2. W kolejności Tury, rozstrzygnij wszystkie Wojny, w których PR osiągnęła **Całkowite Zwycięstwo**.
3. Następnie, w kolejności Tury, rozstrzygnij **Częściowe Zwycięstwa i Nierozstrzygnięte Wojny**. Każdy gracz musi rozegrać wszystkie Wojny, które chce (i może) rozegrać, zanim kolejka przejdzie do następnego gracza. Jeśli na skutek rozstrzygnięcia innej wojny, któryś z Graczy może teraz rozpatrzyć Całkowite Zwycięstwo, może to zrobić.
4. Na koniec należy zająć się **Następstwami** (wojny), zwracając wszystkie Jednostki Lą-dowe na Obszarach Neutralnych do Kró-lestw ich Właścicieli, odwracając wszystkie na stronę oraz odrzucając wszystkie Jednostki Sojusznicze we wszystkich PR, które są teraz w stanie Pokoju.

E. Karny Prestiż

- **Spór o Sukcesję**: 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)).

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 (Galicja i Badajoz). Ponieważ obie są Prowincjami Rdzennymi >Kastylii, jest umieszczane na >Kastylii, 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

Przykład: *Żeton Różnorodne Wyznania 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 , co oznacza że traci 1 . >Kastylia decyduje się stracić 1 . Zbuntowane Miasta i Jednostki w* LEON *nie zmuszają >Kastylii do*

- **Krucjata/Ekskomunika**: Zgodnie z zasadami 19.3, rozpatruje się adekwatne efekty żetonu Akcji Papieskich (Usunięcie Ekskomuniki lub Punktacja Krucjaty i Usunięcie Krucjaty).

F. Bezkrólewie

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

G. Niezgoda Religijna

- Gracze, u których nastąpiła Niezgoda Religijna (Religia inna niż ich Religia Państwowa) w <u>którymkolwiek</u> z Obszarów, muszą dodać ⚒ do jednego ze swoich ⬤ (odwróć dysk, aby odkryć ⚒) w <u>każdym</u> dotkniętym Obszarze.
- Gracze, którzy mają ✊ w którymkolwiek z Obszarów z Religią inną niż ich Religia Państwowa, muszą w <u>jednym</u> dotkniętym Obszarze usunąć 1⬢ albo dodać ⚒ do 1 ze swoich ✊.
- Jeśli dotyczą Cię obie sytuacje, musisz wykonać oba działania.

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 (odwróć dysk, aby odsłonić tarczę).

I. Rzuć Kością Buntowników

1. Każdy Gracz wybiera Obszar, w który jego ⬤/♛ mają ⚒.
2. Gracz Rzuca tyloma Kośćmi Buntowników ile ma ⚒ w danym Obszarze.
3. Gracz rozstrzyga efekty Kości (patrz str. 38).
4. Gracz wykonuje te kroki w każdym swoim Obszarze z ⚒.

4.4 Faza 4: Dochód i Utrzymanie

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

Podczas tej fazy gracze mogą brać (ale <u>nie</u> spłacać) Pożyczki, opisano to w Pomniejszej Akcji **Weź/Spłać 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. W tym celu 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 ⚔.

Decydując się nie zwalniać żadnych Doradców ani nie rozwiązywać żadnych Jednostek Militarnych, żółty gracz (>Kastylia) najpierw zbiera Dochód (◎➢) w wysokości 14ⓓ (Małe 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 Doradców (wartość w ◎, odpowiednio 4ⓓ i 2ⓓ). Po opłaceniu Doradców, >Kastylia będzie mogła wykorzystać ich bonusy podczas zbierania Punktów Władzy. Sumując pasujące umiejętności Władcy i Doradców, >Kastylia otrzymuje 1✊ ◎➢), 4♞ ◎➢) i 4⚔ (◎➢). Podczas Faza Porządków (krok A3) >Kastylia odświeża swoje 2 Wyczerpane Jednostki (gracze zawsze mogą odświeżyć co najmniej 3), przesuwając je ( ) do Dostępnych ✪.

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ⓓ za Doradcę). Kontroler Papieski: Zapłać o 1ⓓ mniej za
- Utrzymanie sił Militarnych (dla Jednostek Rozmieszczonych)	1ⓓ za każdą Jednostkę Regularną 2ⓓ za każdego Najemnika ½ⓓ za każdy Statek pozostający na morzu
- Odsetki od Pożyczek	1ⓓ za każdą ⛁
- Efekty plagi	Utrata ½ⓓ 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”.

B. Zebranie Dochodu minus Koszty

C. Korupcja

Koszt trzymania Dukatów w Skarbcu (możesz zmniejszyć stan swojego Skarbca, żeby uniknąć Korupcji):

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.**

D. Zebranie Punktów Władzy

Następnie gracze zbierają Punkty Władzy (⚙), obliczaną w następujący sposób:

- Dla każdego typu Punktów Władzy dodaj Umiejętność (danego typu) Władcy do odpowiedniego Doradcy. (Uważa się, że PR w Bezkrólewiu ma podstawową Umiejętność każdego typu Punktów Władzy 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 ✠.

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, w tym Kardynała Rzymu (dzięki Sojuszowi z >Państwami Papieskimi), >Francja jest Niekwestionowanym Kontrole-rem Papieskim. 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, nie zdobywa za to dodatkowego Prestiżu, ale zbadała „Monarchię absolutną" i z +1 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 swoje Zasoby Ludzkie oraz przywraca swoich Kupców na pozycje pionowe. >Kastylia ma 5 Kolonialnych i otrzymuje maksymalne 4, podczas gdy >Anglia i >Francja mają po 2 Kolonialne i zyskują po 2. >Austria nie zdobywa żadnego.

W Fazie 5, Krok B1, >Kastylia musi usunąć swoje z >Portugalii, ponieważ >Portugalia, będąca DNPR, rozszerzyła swoje terytorium i tym samym zwiększyła swój Dochód z Podatków z 9 do 10, podczas poprzedniej Fazy Akcji.

Teraz wszystkie są usuwane z planszy.

*Z +4 >Austria może umieścić w sumie 4 Cesarskie na Obszarach HRE. Władza Cesarska wzrosła o 1 krok od poprzedniej Rundy, dlatego >Austria może umieścić 1 Cesarski oprócz tych, które już są na planszy. Może również, jeśli chce, przemieścić 3, które już posiada na planszy. Jeśli jakiekolwiek 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.*

Wreszcie, żeton Pierwszego Gracza otrzymuje gracz, który jako pierwszy spasował w Fazie 2, a wszystkie znaczniki

Gracze z pewnymi Ideami Formy Rządu mogą otrzymać dodatkowe.

E. Zdobycie Prestiżu

- Gracz, który jest Niekwestionowanym Kontrolerem Papieskim (patrz str. 48) otrzymuje (P) równe liczbie 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. 48) i/lub Konflikt o Władzę (patrz str. 44) 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 Zasobów Ludzkich**, 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. Zwiększ, dodając Jednostki z Zasobów do Dostępnych. Zmniejsz, wybierając Jednostki, które mają wrócić do Zasobów.
3. **Odśwież Wyczerpane Zasoby Ludzkie**, 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 na pustych Terytoriach (Kolonialnych)na planszy (każdy PR może dodać maksymalnie 4).
6. **Usuń** 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 *„Oddani Krucjacie"* (*„Committed to Crusade"*) oraz, jeśli Cesarz jest w stanie Pokoju, ze slotu *„Obrona HRE"* (*„Defending the HRE"*).
6. **Przekaż żeton Pierwszego Gracza** graczowi, którego znacznik Statusu Rundy znajduje się na pierwszym polu *„Spasował"* (*"has passed"*) (lub na drugim polu, jeśli pierwszy spasował obecny Pierwszy Gracz).
7. **Przesuń wszystkie znaczniki Statusu Rundy** na pole *„nie zagrane Wydarzenie"* (*„Event not taken"*).

C. Odrzuć Karty Akcji, aby mieć ich maksymalnie 5 na ręce

Wszyscy gracze muszą odrzucić do maksymalnej liczby 5 Kart Akcji na ręce. Gracze mogą wybrać, którą kartę (karty) chcą odrzucić.

Zagrane karty Eksponowane w grze, nie liczą się do limitu 5 kart.

D. Procedura zakończenia Ery

Jeśli jest to koniec Ery, wykonaj opisaną poniżej Procedurę zakończenia Ery.

4.6 Procedura zakończenia Ery

Kiedy wszyscy gracze zakończą Fazę 5, a w talii nie pozostały już żadne

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

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

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

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

Choć nie widać tego na obrazku, >Kastylia ma -2 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(P) do swojego wyniku 43(P) z Toru Prestiżu, co daje w sumie 60(P).

Wydarzenia dla bieżącej Ery, wykonaj w kolejności następujące kroki:

1. Przygotuj i umieść na planszy **Talię Wydarzeń** dla następnej Ery. **Uwaga**: Jeśli nie ma następnej Ery, przejdź do Punktacji Końcowej (patrz punkt 4.7).
2. Usuń z gry wszystkie **Kamienie Milowe** z poprzedniej Ery i zastąp je 4 Kamieniami Milowymi z talii dla następnej Ery.
3. Zastąpcie wszystkie niezbadane, odkryte nie-Podstawowe **Idee** znajdujące się na planszy losowymi kartami tego samego typu.
4. Gracz z najmniejszą liczbą (P) na Torze Prestiżu może zdecydować się na zastąpienie 1 nowej odkrytej Idei lub Kamienia Milowego kartą, wybraną z pasującej talii. Jeśli jest remis w najniższym (P), pomiń ten krok.
5. Gracze, którzy mają co najmniej 1♚, otrzymują (1), a następnie muszą (w zaktualizowanej kolejności Tur) usunąć 1 ze swoich ♚ z planszy (z NPR, jeśli to możliwe) albo zapłacić 2✋, aby tego uniknąć.

   Jeśli gracz usunie swój ♚ z twojego Królestwa (tym samym zmusza cię do zrobienia tego samego w jego Królestwie), wciąż musisz usunąć jeszcze jeden ♚ (jeśli go masz) albo zapłacić 2✋.

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+ (P) na Torze Prestiżu i jest co najmniej 20(P) przed wszystkimi innymi graczami.
- Gracz posiada wszystkie swoje ⬤ (Duże i Małe) oraz ♛ 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 ♡ w grze
- (1) za każde ♚ w grze
- (2) za każde ⚒ w grze
- (P) równe liczbie Katolickich PR za bycie Kontrolerem Papieskim
- (P) równe Władzy Cesarskiej (🦅) dla Cesarza HRE
- (P) równe 2 x aktualny ⚖ (należy pamiętać, że ujemne ⚖ daje ujemne (P))
- Odejmij (1) za Wartość Podatkową ⬤ Okupowanego przez Buntowników lub Wrogów
- Odejmij (1) za ⛃ w Skarbcu

Gracz z największą liczbą (P) wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą ♛, następnie gracza z największą liczbą (d) 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 Punktów Władzy.

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

5.1 Akcje Ogólne

Akcje Ogólne nie są związane z konkretnym rodzajem Punktów Władzy 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 Obszaru Wydarzeń, zabierz wszystkie Dukaty, które się na nim znajdują, i przesuń swój znacznik Statusu Rundy na pole *Wydarzenie Zagrane*.
2. Umieść 2(d) 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 rząd 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.

Dyplomacja między graczami

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

Możesz 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 któreś z Królestw jest w stanie Wojny, „Wsparcie Pieniężne" jest jedyną transakcją, która może mieć miejsce.

Angielskie Wydarzenie

Przykład: *>Francja podejmuje Akcję Wydarzenia i wybiera Wojnę Róż, przesuwając swój znacznik Statusu Rundy na pole Wydarzenie Zagrane na Planszy Statusu. Umieszcza po 2(d) z Zasobów Ogólnych na każdym z dwóch pozostałych odkrytych wydarzeń. Górna 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 stratę (P), 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*

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 posiadałaby Miasto w Wirginii, mogłaby 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 Odległe Obszary zawierają Prowincje NPR.

Sojusze i Mariaże: Zawarcie Sojuszu lub Mariażu Królewskiego z innym PR kosztuje Aktywnego Gracza 1⚑. Obaj gracze muszą odpowiednio umieścić ⚒/⚭ na Stolicy drugiego PR.

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

Wsparcie Pieniężne: Aktywny Gracz może przekazać lub otrzymać ⓓ od innego Gracza. Aktywny Gracz musi zapłacić 1⚑ za każde przekazane 10ⓓ (zaokrąglane w górę), niezależnie od tego, czy daje, czy otrzymuje ⓓ.

Kupno/Sprzedaż Prowincji: Aby kupić Prowincje 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 Rdzennych traci (P) równe 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⚑ + 1⚔)

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 lub przepłynąć przez Wrogą Strefę Morską.
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 Prowincja NPR, ⛁ lub ☠.
   - ▹ **Wynik z ☠**: Zapłać 1⚑ za Odkrycie Terytorium odpowiadającego wyrzuconej liczbie, albo: Nieudana 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**.

   Możesz zapłacić za przerzucenie kości maksymalnie 2 razy; musisz użyć wyniku ostatniego rzutu.
3. 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 Punktów Władzy 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 zbadało 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 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 zrobiłeś.

1. Zwiększ jeden rodzaj Punktów Władzy o maksymalnie 2♔, przesuwając maksymalnie 1♔ z każdej z dwóch pozostałych puli Punktów Władzy 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 odrzuciłeś.

Możesz zapłacić 1♔ i 2ⓓ, aby dobrać 1 z pięciu kart z wierzchu kart odrzuconych z talii 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. 32).

Ta akcja nie ma kosztu Punktów Władzy, 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⚔ w każdym ze swoich Obszarów należących do Religii, którą porzuciłeś. Następnie rzuć Kośćmi Buntowników (patrz str. 38) dla tych Obszarów.

Alternatywnie, jeśli na planszy znajduje się przynajmniej 1 żeton Kontrreformacji (po Wydarzeniu *Soboru Trydenckiego*), Katolickie PR mogą zapłacić 3☠ za przyjęcie Kontrreformacji i umieścić żeton Kontrreformacji w swoim Stołecznym

Obszarze bez ponoszenia żadnych konsekwencji wymienionych powyżej.

5.2 Pomniejsze Akcje

Pomniejsze Akcje nie kończą twojej Tury i mogą być wykonane jako dodatek do twojej normalnej Tury Akcji. Pomniejsze Akcje mogą być podejmowane w Turze w której Spasowałeś, ale nie możesz ich podejmować ponownie w tej Rundzie, chyba że w ramach Reakcji.

Mianuj Doradcę/Przywódcę - ✋

Wykonaj tę Akcję, aby zatrudnić Doradców (kwadratowy portret) i Przywódców (okrągły portret) na kartach w twojej ręce i/lub zwolnić aktywnych.

Mianuj Doradcę: Zapłać koszt ⓓ wskazany w prawym dolnym rogu karty, a następnie schowaj tę kartę pod pasujące do niej pole Doradcy na twojej Planszy Gracza.

Mianuj Generała/Admirała: Zapłać koszt ⚔ podany w prawym dolnym rogu karty, aby zatrudnić Przywódcę jako Generała lub Admirała (patrz str. 23). Schowaj tę kartę pod jedną ze swoich Plansz Armii/Floty. Możesz także użyć tej Akcji, aby swobodnie przenosić Generała z jednej z twoich Armii do innej. Jeśli ktoś zaatakuje jedną z twoich Armii znajdujących się w twoim Królestwie, możesz w ramach *Reakcji* Mianować lub przenieść Generała do tej Armii.

Mianuj nowego Władcę: Jeśli nie masz obecnie żadnego Władcy (lub jeśli Władca jest nazwany "Bezkrólewie"), 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 (Call to Arms/ CtA) (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 nic nie kosztuje, ale mogą oni odmówić (patrz zasady „Otrzymanie CtA", str. 34).

Przykład:*>Anglia (czerwony gracz) 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👪 w Puli Kolonistów i wydaje 2🎓, 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 Stołecznym. 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 (Gold Coast). 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, *mogłaby również umieścić miasto na Antylach lub Złotym Wybrzeżu, ponieważ* MORZE KARAIBSKIE *sąsiaduje*

Przykład:*>Francja (gracz niebieski) chce użyć Akcji* ***Wpływy****, aby zwiększyć swoje wpływy dyplomatyczne we Włoszech. Postanawia umieścić 2 dodatkowe ⬢ w* LOMBARDII, *gdzie ma już 1⬢. Oznacza to, że w* LOMBARDII *znajduje się teraz w sumie 5⬢; 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* LANGWEDOCJI, *więc >Francja decyduje się umieścić po 1⬢ w każdym z tych Obszarów. >Francja wydaje 2🐎 i 6ⓓ, aby zapłacić za te ⬢. Żadne ⬢ nie może być umieszczone w* NAPLES *lub* DALMACJI,

Jeśli PR jest Sojusznikiem zarówno Agresora jak i obrońcy, może zostać Wezwany do Broni (CtA) tylko przez obrońcę.

Sojusznicy NPR mogą być Wezwani 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 ½ Wartości Podatkowej wszystkich Prowincji posiadanych przez tego Sojusznika NPR i jego Wasali (maksymalnie 5 Jednostek).
- Otrzymujesz 1, jeśli Sojusznik NPR sąsiaduje z nowym Wrogiem.

Reakcje ( )

Niektóre Pomniejsze Akcje mogą, w pewnych okolicznościach, być wykonywane jako *Reakcje*. Możliwe jest zagranie *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 Pożyczki -

Możesz brać Pożyczki, o ile nie masz jeszcze w swoim Skarbcu 5 lub więcej żetonów Pożyczek. Zaciągnięcie Pożyczki może być wykonane jako *Reakcja*, tylko wtedy gdy musisz pokryć jakiś koszt, a brakuje ci na to funduszy. Kiedy bierzesz Pożyczkę, weź żeton Pożyczki i 5d z Zasobów Ogólnych i dodaj je do swojego Skarbca.

Aby spłacić Pożyczkę, zapłać 6d ze swojego Skarbca i zwróć żeton Pożyczki do Zasobów Ogólnych. Możesz od razu użyć do tego celu Dukatów zdobytych za Spasowanie.

Uzupełnianie Zasobów Ludzkich (1 za 3 Jednostki)

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

Zerwanie Więzi

Przywróć dowolną liczbę swoich lub z planszy do Zasobów i/lub zakończ dowolną liczbę Sojuszy. Jeśli zakończysz jakikolwiek Sojusz, poniesiesz kary opisane w rozdziale "Zakończenie Sojuszu" na stronie 34.

5.3 Akcje Administracyjne

Zwiększ Stabilność (5 +/- aktualna)

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

Konwersja Obszaru (2 + 3d)

Możesz zmienić Religię danego Obszaru na swoją Religię Państwową, jeśli Posiadasz wszystkie Prowincje w Obszarze(ach) które są przyporządkowane do danego symbolu 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 twoich dotkniętych , i rzuć Kośćmi Buntowników za wszystkie twoje na dotkniętych Obszarach.

Kolonizacja (4/)

Aby podjąć Akcję ***Kolonizacji***, wydaj dowolną kombinację i z Puli Kolonistów o łącznej sumie 4, a następnie zamień 1 ze swoich na wolnym Terytorium na Małe . To Kolonialne musi być połączone z twoim Obszarem Stołecznym poprzez ciągły łańcuch Obszarów i Stref Morskich z twoimi i/lub Statkami.

5.4 Akcje Dyplomatyczne

Wpływ (1 lub 3d za)

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

Możesz umieścić na Obszarach sąsiadujących z jakimikolwiek 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*

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 Stołecznym zaznaczone żółtymi strzałkami). Aby handlować w Szampanii , gracz musiałby poruszyć tam swojego Kupca (z Kanału Angielskiego), ale ponieważ nie posiada żadnej z wymienionych Prowincji Kluczowych Szampanii , będzie miał tylko 1 Siłę Handlową w tym węźle (za Kupca), co da dochód 5d.

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

Akcji.

Żadne ◆ nie może być umieszczone na Odległych Kontynentach.

Zawiązanie Sojuszu (1-3✋)

Aby sprzymierzyć się z NPR, zapłać ✋ równe połowie Dochodu z Podatków docelowego NPR (ale maksymalnie 3✋), a następnie weź dostępne ⚒ ze swoich Zasobów i umieść je na Stolicy celu, wraz z 1 ◆ (jeśli jest tam miejsce).

Więcej szczegółów na temat korzyści i zobowiązań wynikających z Sojuszy znajduje się na stronie 34.

- Aby móc podjąć tę Akcję, zarówno ty, jak i docelowe NPR musicie być w stanie Pokoju.
- Musisz mieć w sumie co najmniej 2◆ w dowolnym Obszarze (Obszarach) należącym do docelowego NPR.
- Jeśli docelowy NPR jest Sojusznikiem Przeciwnika, musisz mieć więcej ◆ niż Przeciwnik na Obszarach należących do docelowego NPR, aby zastąpić jego ⚒ swoim.
- Aby Zawrzeć 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 umieszczono ⛊.

- Nie możesz umieścić ⛊ na Obszarach, na których masz ⛊ lub 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. Dobierz i 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 wpłynąć 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 Stołecznym 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.

Uprawnienie do zbierania Dochodów z Handlu: PR może zbierać Dochód z Handlu tylko w węzłach, które są połączone z Obszarem Stołecznym PR poprzez ciąg Obszarów pośrednich i/lub Stref Morskich, w których znajdują się ich 🪙, 👑, ◆ lub Lekkie Statki.

Tajne Akcje (🕵)

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)
- ***Niszczenie Reputacji*** (Siatka szpiegowska)
- ***Nowy Sojusz*** (Karta Akcji)
- ***Badanie Technologii*** (Karta Akcji)
- ***Kontrwywiad*** (Karta Akcji)

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

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

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

5.5 Akcje Militarne

Wypowiedzenie Wojny (DoW) (1⚔)

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

Uwaga: Sprawdź ograniczenia DoW (str. 22). Zazwyczaj nie możesz Wypowie-dzieć Wojny **a**) swoim Sojusznikom; **b**) Królestwom z którymi zawarłeś Rozejm; **c**) PR które Spasowały; **d**) NPR, jeśli są sojusznikami PR, którzy spełnili **b** lub **c**; **e**) Członkom HRE będącym w Pokoju z Cesarzem jeśli cesarz spełnił **a**, **b** lub **c**; **f**) Odległym Królestwom bez ⛊; **g**) podczas Bezkrólewia.

Zapłać koszt Akcji, a następnie wykonaj kolejno następujące kroki:

1. Wyznacz Królestwo(a), które będą

* 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 gdy >Kastylia wcześniej zaanektowała >Aragonię). >Francja (niebieska) odpowiedziała na CtA swojego Sojusznika NPR (otrzymując 1⚔), a kiedy nadejdzie jego Tura, chce się upewnić, że >Neapol będzie w stanie obronić się przed >Austriacką inwazją.*

>Francja decyduje się na ***Aktywację Morską*** *(płacąc 1⚔) 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* LANGWEDOCJI *posiada 4 Jednostki Piechoty i 1 Jednostkę Kawalerii, a ponieważ sąsiaduje z 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. Francja mogłaby jednakże zarekrutować 1 najemnika w Langwedocji w ramach tej aktywacji i dołączyć go do Armii przed ruchem.*

celem twojego DoW i umieść żeton Wojny na Stolicy każdego z nich.

2. Strać 2✠ za każde obrane za cel Królestwo, dla którego nie masz żadnego CB (patrz str. 22) i 1✠ za każde wybrane królestwo, z którym masz ♛ (chyba, że dane Królestwo posiada chociaż jeden znacznik ♨. Np., Francja i Hiszpania mają ♛ z Austrią. ♛ Austrii i Hiszpanii jest ♨. Francja może DoW Austrii bez utraty 1✠).
3. **Wezwania do Broni** (w podanej kolejności):
   - ▹ Możesz wysyłać Ofensywne CtA, używając Akcji ***Wezwanie do Broni*** (patrz str. 14)*.
   - ▹ Jeśli cel jest Członek HRE, (a ty nie), Cesarz otrzymuje CtA *Obronne* i może bronić HRE (patrz str. 46)*.
   - ▹ Zaatakowane 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. 14).*
4. Wybrane na cel PR oraz PR akceptujące *Obronne CtA* od NPR otrzymują 1⚔ (chyba że są już w stanie Wojny z Agresorem).
5. Usuń wszystkie swoje ◆ z każdego z wyznaczonych Obszarów Królestwa (Królestw).
6. Jeśli jakiekolwiek Statki dowolnej strony tej Wojny znajdują się we Wrogich Strefach Morskich, dochodzi do Bitew Morskich (patrz str. 29).**
7. 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).**
8. Jeśli nie zostały wywołane żadne Bitwy, możesz natychmiast podjąć Akcję ***Aktywacji Jednostek*** lub ***Rekrutacji Jednostek*** bez ponoszenia kosztu ⚔.

Aktywuj Jednostki (1⚔)

Możesz wydać 1⚔, 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, Oblężeń i Bitew zostały opisane w rozdziale Działania Wojenne (str. 23-28).

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

- **Ruch Lądowy** (patrz str. 26): Porusz 1 ze swoich Armii lub pojedynczą Jednostkę 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

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 1⚔.*

Chcąc skorzystać z całego swojego MC dla tego Obszaru (Prowincje oznaczone zieloną aureolą) podczas rekrutacji, włączając w to 2 sąsiadujące Porty, Walię i Lancashire. Anglia może skorzystać z tych Portów, ponieważ Północnowschodni Atlantyk nie jest dla niej wrogi. 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, płacąc 10ⓓ, 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, płacąc za to 15ⓓ. 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.

Dostęp Militarny.

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

- **Oblężenie** (patrz str. 29): Jeśli na wybranym Obszarze znajdują się Wrogie Prowincje, możesz aktywować Jednostki do Oblężenia, zamiast się poruszać.

  Koszt Akcji płaci się za jedną Oblegającą Jednostkę. Zapłać 1⚔ 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. 26): Wybierz jeden cel (Strefę Morską lub Przyjazny Port), a następnie przemieść 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 przyległą do Wrogich Portów NPR), w którym to przypadku odbędzie się tam Bitwa Morska (patrz str. 29).** 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. 27): Jednostki Lądowe mogą podczas **Ruchu Lądowego** przekroczyć dowolną liczbę Stref Morskich przez istniejący most z Przyjaznych Statków, tak jakby Obszary po obu stronach mostu sąsiadowały 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 którymkolwiek z Odległych Kontynentów, ruch zawsze kończy się na pierwszym polu (Obszar lub Strefa Morska), na które wchodzisz. Zasada ta nie dotyczy Transport Morskiego - możliwa jest np. podróż z Anglii do Chin jeśli Gracz zdołał utworzyć Most Morski (z wystarczającej liczby Statków).

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 ⓓ); muszą one poruszać się z aktywowaną Armią.

Rekrutacja Jednostek (1⚔ + Xⓓ)

Zapłać 1⚔ i wymaganą liczbę ⓓ, 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 twoich Armiach. 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

Koszt Rekrutacji/Budowy			
Typ	Regularn	Najemni	Sojuszni
Piechota	2ⓓ	4ⓓ	darmo
Kawaleri	5ⓓ	7ⓓ	3ⓓ
Artyleria	6ⓓ	8ⓓ	-
Lekki	4ⓓ	-	-
Ciężki	10ⓓ	-	-
Galera	2ⓓ	-	-
*Aby móc Rekrutować Jednostki Artylerii, musisz zbadać Ideę *„Działa”*.			

należącym do Ciebie lub twoich Wasali, do wysokości twojego MC (patrz str. 25) w każdym z tych Obszarów.

Prowincja nie może być liczona do MC więcej niż raz na Turę i w związku z tym może przyczynić się do Rekrutacji tylko w jednym Obszarze.

Jednostki Najemników są brane z Zasobów Ogólnych i nie liczą się do MC. Muszą być Rekrutowane na Obszarach twoich lub twoich Wasali i możesz Rekrutować maksymalnie 3 Jednostki Najemników na Turę.

Jednostki Sojusznicze w twojej Rezerwie Zasobów Ludzkich (patrz str. 34) mogą być Rekrutowane za darmo jako Piechota lub opcjonalnie jako Kawaleria za 3ⓓ każda. Jednostki Sojusznicze mogą być Rekrutowane w twoich własnych Obszarach w ramach limitów MC. Alternatywnie możesz Rekrutować pewną liczbę Jednostek Sojuszniczych w Obszarach należących do twoich Aktywnych Sojuszników, do wysokości ich MC.

Oznaczenia na Kartach Akcji

Statki muszą być wzięte z Zasobów Ogólnych.Mały Port może zbudować 1 Statek, zaś Duży Port może zbudować 2 Statki podczas jednej akcji Rekrutacji. Statki mogą być umieszczane w Porcie lub w sąsiadującej z nim nie-Wrogiej Strefie Morskiej (opcjonalnie na wolnych polach Ochrony Handlu).

Stłumienie Niepokojów (1⚔ za Prowincję)

Zapłać 1⚔ za każdy swój 🪙/🍺, z którego chcesz usunąć Niepokój (⚔). 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

6. Karty Akcji

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

Koszt Punktów Władzy (🏛) 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 Eksponowanej) nigdy nie może spaść poniżej 0; to znaczy, nigdy nie możesz otrzymać 🏛 za zagranie Karty Akcji.

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

Wszystkie Karty Akcji są dwu-funkcyjne. 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. 14), 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 sprawdzany 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 Niezgodę Religijną 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 🔹.

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 Eksponowane(👁)

Karty Eksponowane 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 twoich 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 Eksponowana 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 *Akcje Bitewne* lub *Reakcje* i tak są traktowane.

Za każdym razem, gdy wykonujesz jedną z Akcji z Karty Eksponowanej, usuń ■ (1 lub więcej, jeśli tak mówi tekst) z tej karty.

Po użyciu ostatniego ■ z Karty Eksponowanej, odrzuć ją.

Uwaga: w danej chwili w grze możesz mieć maksymalnie 2 Karty Eksponowane i nigdy 2 takie same. Jeśli zagrasz Kartę Eksponowaną, gdy masz już 2 w grze, odrzuć 1 z nich.

Akcje Bitewne (🔥)

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

W każdej Rundzie Bitwy każda ze stron może skorzystać z każdej *Akcji Bitewnej* tylko raz.

Kości Bitewne otrzymane z *Akcji Bitewnych* pozostają w Twojej puli kości przez cały czas trwania Bitwy. Za każdą widoczną ikonę na Kości Walki (patrz ikony na str. 26) w *Akcji Bitewnej*, możesz dodać jedną dodatkową kość tego typu do swojej puli kości. Ikona kości z „?" pozwala dodać 1 Kość Bitewną dowolnego typu.

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 Eksponowanej), które są oznaczone jako *Tajne Akcje* z ikoną ∞. Podobnie jak inne *Tajne Akcje* (patrz str. 16), 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 Eksponowanej 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 >Aragonia 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 zawrzeć 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. Jeśli Francja miałaby kartę Kontrwywiadu, mogłaby użyć jej na karcie Kontrwywiadu*

Hiszpanii. W efekcie, Nowy Sojusz wpłynąłby na sytuację na planszy, zaś karty Kontrwywiadu zostałyby odrzucone.

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 nadejdzie Tura >Austrii, >Francja Wypowiedziała jej Wojnę. Austria ma Rozmieszczonych 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 .*

7. Zarządzanie PR

Każdy z graczy zarządza swoim Królestwem Gracza, które jest reprezentowane na mapie przez i żetony, podczas gdy wewnętrzne machinacje rządu są w większości przypadków przeprowadzane na Planszy Gracza.

7.1 Punkty Władzy ()

Punkty Władzy są jednym z twoich podstawowych zasobów. Istnieją trzy rodzaje Punktów Władzy: Punkty Administracji (), Punkty Dyplomacji () i Punkty Militarne (), a każdy z nich jest wykorzystywany do wykonywania różnych rodzajów Akcji.

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

Możesz przechowywać maksymalnie 10 każdego typu Punktów Władzy na swojej Planszy Gracza; natychmiast odrzuć nadwyżkę.

7.2 Postacie (Przywódcy i Doradcy)

Wszystkie Karty Akcji oraz wiele

Na torze Stabilności 1 znajduje się informacja o aktualnej . W Rezerwie Zasobów Ludzkich 2 znajdują się wszystkie , które nie są obecnie Rozmieszczone - zarówno Wyczerpane , jak i Dostępne . Na Torze Miasta 3 przechowujesz niewykorzystane . Sumując najwyższe niezakryte liczby z pól dla Małych i Dużych oraz 4, otrzymujesz swój Dochód z Podatków i . Twój Skarbiec 5 służy do przechowywania Dukatów (), jest także miejscem, w którym przechowywane są żetony Pożyczek (). Każda Pula Punktów Władzy 6 może pomieścić do 10. Pole Zmienionego Celu Narodowego 7 jest oznaczone , 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.

Wydarzeń przedstawiają w dolnej części Postać. Są to Przywódcy albo Doradcy. Postacie będą służyć Twojemu Królestwu przez pewien czas, zanim umrą lub zrezygnują; śmiertelność postaci jest określana przez Wydarzenia (str. 42).

Przywódcy (okrągły portret)

Przywódcy mogą być Mianowani na Władców, Generałów 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 zastępują 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.

Przywódcy jako Władcy

Podczas Bezkrólewia, możesz Mianować Przywódcę, który będzie rządził twoim Królestwem; włóż jego kartę pod pole Władcy na swojej Planszy Gracza. Władcy dodają wartości swoich Umiejętności do Punktów Władzy w ich Królestwach. Mianowanie Przywódcy na Władcę nic nie kosztuje.

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

Używając Pomniejszej Akcji ***Mianuj Doradcę/Przywódcę***, Władca może również zostać wyznaczony, za darmo, do dowodzenia Armią. W takim przypadku umieść żeton Generała Władcy (Ruler General) na swojej Planszy Armii.

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

Przywódcy jako Generałowie i Admirałowie

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

Przywódca 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/Przywódcy***. Zastępowani Generałowie, którzy nie mają żadnej wolnej Planszy Armii, na którą mogliby się przenieść, muszą zostać odrzuceni.

Interregnum 1/1/1

Należy zauważyć, że Generałowie nie mogą zostać zamienieni w Admirałów i odwrotnie.

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

Doradcy (kwadratowy portret)

Istnieją trzy rodzaje Doradców, po

jednym dla każdego rodzaju Punktów Władzy: Administracyjny, Dyplomatyczny i Militarny. W danym momencie każdy Gracz może zatrudniać tylko 1 Doradcę danego typu.

Doradcy znajdują się w odpowiednich taliach Kart Akcji. Umiejętność Doradcy w danej kategorii Punktów Władzy 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.

Śmierć Przywódców i Doradców

Za każdym razem, gdy symbol (patrz str. 42) 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. Przywódcy Militarni mogą również otrzymać (i umrzeć) w Bitwie.

Martwe postacie są odrzucane. W przypadku Przywódców Militarnych lub Doradców nie ma to żadnych dalszych 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 Cesarzem HRE, zobacz punkt 18.9 „Wybory Cesarskie" (str. 47).

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

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

Podczas Bezkrólewia możesz mianować nowego Władcę, wykonując Pomniejszą Akcję ***Mianowania Doradcy/Przywódcy***. Podczas Bezkrólewia nie możesz zawierać i przyjmować nowych Mariaży Królewskich i nie możesz nikomu Wypowiedzieć Wojny (z wyjątkiem partnerów Mariażu doświadczających Sporu o Sukcesję lub akceptujących CtA Obronne).

PR, które nie ma Władcy w Fazie 3, Krok F, traci 1, a wszystkie żetony Mariaży () na tym Królestwie są odwracane na stronę Sporu o Sukcesję ().

7.3 Stabilność ()

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 (), 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 ***Zwiększ Stabilność***, musisz zapłacić (**5** + **2**)= 7).

Dodatnia Stabilność

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

- +1 **lub wyższa**: Otrzymujesz dodatkowe 2 Dochodu z Podatków w Fazie 4, Krok B.
- +2 **lub wyższa**: Możesz usunąć z 1 ze swoich Prowincji w Fazie 3, Krok H.
- +3: Otrzymujesz premię w wysokości dowolnych 2 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 **lub niższa**: Otrzymujesz o 2 mniej Dochodu z Podatków w Fazie 4, Krok B.
- -2 **lub niższa**: Dodaj do 1 ze swoich Prowincji w Fazie 3, Krok H.
- -3: Otrzymujesz 1 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 lub -3.

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

7.4 Ekonomia

Dukaty ()

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 na monety o nominale 5 lub 10, 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 premie do Punktów Władzy (koszt ten jest podany w prawym dolnym rogu karty Doradcy). Nieopłaceni Doradcy odchodzą natychmiast, nie zapewniając premii.

Rozwiąż nieopłacone Jednostki Lądowe i zwróć je do Dostępnych lub Zasobów.

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

Oznaczenia na Kartach Idei

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

Pożyczki i Odsetki ( )

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

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

Pożyczkę można spłacić jako Pomniejszą Akcję, której koszt wynosi 6. 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 Bankrutuje (pamiętaj, że płacenie za Doradców i Jednostki Militarne nie jest obowiązkowe).

Zbankrutowane Królestwo Gracza:

- traci 3
- traci (5)
- odrzuca wszystkie i ze swojego Skarbca
- 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 Zasobów Ludzkich, 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 Zasobów Ludzkich.

Każde Małe zapewnia Dochód z Podatków w wysokości 1, a każde Duże zapewnia dochód w wysokości 2. Każdy zapewnia ½ .

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 Prowincje Rdzenne

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

Prowincja, która jest Prowincją Rdzenną jej Właściciela, nie może zostać Wyzwolona (patrz str. 39), aby utworzyć lub przyłączyć się do innego Królestwa. Jakikolwiek Bunt w Prowincji, która nie jest Prowincją Rdzenną jej Właściciela, powoduje, że dołącza ona do Królestwa, którego jest Prowincją Rdzenną.

Żetony Rdzenności ( )

Aby umieścić , PR musi posiadać wszystkie Prowincje w docelowym Obszarze oraz użyć Akcji ***Integracja***

Casus Belli (CB)

Casus Belli („Usprawiedliwienie Wojny") umożliwia Wypowiedzenie Wojny bez otrzymania kary -2. Można uzyskać następujące CB.

Podbój (Roszczenie)

Posiadanie Roszczenia ( ) na danym Obszarze daje CB przeciwko wszystkim Prawowitym Właścicielom i Kontrolerom Prowincji na tym Obszarze.

Wezwania do Broni

CtA (patrz str. 34) samo w sobie stanowi CB nowego Wroga twojego Sojusznika. CB jest tracone natychmiast, jeśli CtA zostanie odrzucone.

Obronne CtA pozwala zignorować wszystkie ograniczenia DoW (takie jak Rozejmy, sprzeczne Sojusze itp.) podczas przyjmowania Wezwania.

Ogólne CB (żeton CB)

W niektórych sytuacjach otrzymasz tymczasowe CB, oznaczone żetonem CB na Stolicy celu.

Zyskujesz CB przeciwko dowolnemu Sojusznikowi, który odmawia honorowania twojego CtA. Możesz również otrzymać CB z Wydarzenia.

Żetony CB są usuwane z planszy w Fazie 3, Krok A (patrz str. 9).

Wydarzenie

Wydarzenie, które pozwala na Wypowiedzenie Wojny innemu Królestwu, jest widziane jako CB.

To CB neguje również karę -1 za DoW partnerowi Mariażu.

Spór o Sukcesję

, na którym znajduje się strona „Spór o Sukcesję" ( ), daje CB dla wszystkich PR przeciwko Królestwu, na którym znajduje się żeton.

To CB neguje również karę -1 za Wypowiedzenie Wojny partnerowi Mariażu. Co więcej, jeśli masz zawarty Mariaż z celem, to CB pozwala ci Wypowiedzieć Wojnę nawet podczas Bezkrólewia lub jeśli cel jest twoim Sojusznikiem (lub w obu przypadkach). Jeśli zostanie użyte do Wypowiedzenia Wojny Sojusznikowi, Sojusz się kończy.

Ponadto zapewnia CB przeciwko wszystkim PR, które są w stanie Wojny z Królestwem mającym .

Przykład: *>Austria posiada . Każde PR na planszy może wypowiedzieć Wojnę >Austrii. Francja wypowiada wojnę Austrii. Od teraz, każde PR na planszy może wypowiedzieć Austrii i/lub Francji Wojnę.*

Ekskomunika

Jeśli twoje Królestwo jest Katolickie, a kontroler Kurii ***Ekskomunikował*** Władcę innego Królestwa, masz CB przeciwko temu Królestwu tak długo, jak długo żeton Ekskomuniki jest w grze (patrz str. 48). Ten żeton jest usuwany podczas Fazy 4, Krok E.

Święta Wojna (Krucjata)

W przypadku Idei „Deus Vult" masz CB przeciwko wszystkim sąsiadującym Królestwom o innej Religii Państwowej niż twoja, w tym przeciwko wszystkim Odległym Królestwom. Wyjątkiem są PR z Religią Państwową Chrześcijaństwo, które nie mogą użyć tej Idei przeciwko innym Chrześcijańskim Królestwom.

Jeśli twoje Królestwo jest Katolickie, masz podstawy do CB przeciwko Królestwom, które są obecnie celem *Krucjaty* (patrz str. 48). Kiedy używasz tego CB do Wypowiedzenia Wojny celowi Krucjaty, umieść jeden ze swoich żetonów Identyfikacji na polu *„Oddani Krucjacie"* na Planszy Statusu. Żeton Krucjaty jest usuwany w Fazie 4, Krok E.

Cesarskie Wyzwolenie (tylko HRE)

Cesarz ma trwałe CB przeciwko każdemu Królestwu, którego Stolica znajduje się poza granicami HRE, a które Kontroluje Prowincje lub ma Wasali znajdujących się w HRE.

Przykład 1: *Lombardia należy do HRE, a Francja Posiada Genoa. Cesarz może DoW wykorzystując to jako CB.*

Przykład 2: *Lombardia opuściła HRE i nie należy już do niego, a Francja*

Obszaru na karcie ***Rozwój***. W ten sposób usuwa wszystkie żetony ⬡ lub inne ⬡, które już znajdują się na tym samym Obszarze. ⬡ nie może zostać umieszczone na Obszarze, na którym wszystkie Prowincje są już Prowincjami Rdzennymi PR. Czasami ⬡ może zostać umieszczony w ramach nagrody za Misję.

Wszystkie Prowincje na Obszarze, na którym PR umieściło ⬡, są uważane za Prowincje Rdzenne tego PR (i żadnego innego Królestwa).

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

8. Idee

Postęp w technologii i filozofii jest reprezentowany przez karty Idei. Można je wykorzystać, podejmując Akcję Badanie Idei (patrz str. 13), zwaną też po prostu Badaniem, i wydając Punkty Władzy odpowiadające typowi danej Idei. Niektóre Idee mają warunki wstępne, które muszą zostać spełnione, zanim będzie można je Badać, a niektóre Idee nie zostaną dodane do talii Idei, dopóki gra nie osiągnie określonej Ery.

Po Zbadaniu Idei gracz zdobywa (2) i zaznacza tę Ideę żetonem Znacznika.

Jeśli drugi lub trzeci gracz, bada tę samą Ideę, każdy z graczy, którzy już ją zbadali, otrzymuje kolejny (1). Gdy 3 graczy Zbada Ideę, tylko gracz przeprowadzający Akcję Badanie tej Idei otrzymuje (P).

Przykład: Austria Bada Tercios. Otrzymuje (3). Następnie Anglia bada Tercios. Anglia otrzymuje (3), a Austria (1). Następnie Francja bada Tercios. Francja otrzymuje (3), Austria otrzymuje (1), a Anglia otrzymuje (1). Polska także Bada Tercios. Teraz jedynie Polska otrzymuje (3).

Dostępne Idee i dodawanie Idei

Na początku gry zwykle dostępne są 3 Idee każdego typu do ***Badania***, przy czym 1 każdego typu jest Ideą Podstawową (zielone tło). Są one ułożone w siatce 3 x 3, z jedną kolumną dla każdego typu Punktów Władzy. W miarę postępu gry, poprzez Wydarzenia, będzie dodawanych więcej Idei, tworząc dodatkowe rzędy w siatce.

Jeśli jakieś Wydarzenie lub Misja pozwala ci ***Zbadać*** Ideę, który nie znajduje się na planszy, możesz to zrobić, biorąc 1 niezbadaną, nie-Podstawową Ideę odpowiedniego typu z planszy i wtasowując ją z powrotem do talii. Następnie umieść swoją Zbadaną Ideę na planszy. Jeśli na planszy nie ma żadnych niezbadanych Idei tego samego typu, zrób miejsce w nowym rzędzie Idei i dodaj tam nową Ideę.

Formy Rządu

Niektóre Idee są oznaczone jako Formy Rządu. W danym momencie, jednocześnie możesz mieć Zbadaną tylko 1 z tych Idei.

Jeśli Badasz Formę Rządu, kiedy masz już jedną, tracisz tą wcześniejszą. Usuń swój znacznik z Idei, który straciłeś. Zdobądź (P) za nową Ideę; nie tracisz (P) za utraconą Ideę.

9. Działania Wojenne

Jeśli Dyplomacja nie zaspokaja twoich ambicji, kolejnym krokiem mogą być Działania Wojenne. Zdobywając Roszczenia, zawierając Sojusze i rekrutując siły militarne we właściwym czasie, możesz przygotować się do udanej kampanii. Czasami trzeba też bronić się przed atakami sąsiadów lub buntownikami.

Działania Wojenne przeciwko NPR zostały opisane w osobnej sekcji w rozdziale dotyczącym Niezależnych Królestw (str. 38).

9.1 Deklaracja Wojny (DoW)

Możesz znaleźć się w Stanie Wojny na jeden z czterech sposobów:

1. Wykonując Akcję Wypowiedzenie Wojny (str. 16)
2. Została Wypowiedziana tobie Wojna
3. Poprzez Wydarzenie (str. 41)
4. Akceptując Wezwanie do Broni (str. 34)

Pierwsze dwa z nich wiążą się oczywiście z DoW. Trzeci wskaże kto i komu Wypowiada Wojnę.

Skomplikowany przykład DoW: *>Austria (biała) używa CB zapewnionego przez swoje ⛊ w* VENETIA, *aby Wypowiedzieć Wojnę >Wenecji (NPR). >Wenecja jest Sojusznikiem >Francji (niebieski). >Austria wysyła Ofensywne CtA do swojego Sojusznika, >Genui (NPR), odrzucając 2⬢ z* LOMBARDII, *aby dodać 2 Sojusznicze Jednostki NPR do swoich Dostępnych ⚑ (½ Dochodu z Podatków >Genui, który wynosi 4). >Francja, otrzymując Obronne CtA od >Wenecji, decyduje się je zaakceptować, dostając za to 1⚔. >Francja decyduje się nie czynić >Wenecji Aktywnym Sojusznikiem, dzięki czemu >Wenecja będzie się bronić z pełną siłą. Oznacza to także, że >Francja nie będzie mogła dodać żadnych >Weneckich Jednostek do swoich Dostępnych ⚑. >Austria musi teraz usunąć wszystkie swoje ⬢ w* LOMBARDII *i* DALMACJI *(gdzie >Wenecja ma Prowincje), ale ponieważ wydała już 2⬢ w Lombardii na CtA wysłane do >Genui, musi usunąć tylko 1⬢ w* DALMACJI.

DoW wywołująca wiele Bitew. Najpierw, należy rozstrzygnąć Bitwy Morskie. >Austria posiada 1 Lekki Statek na MORZU ADRIATYCKIM, *do którego przylega 5 Portów >Weneckich (Wenecja liczy się podwójnie), a więc zmierzy się tam z 5 Statkami. W* ZATOCE LWIEJ *2 >Francuskie Lekkie Statki zmierzą się z 3 >Genueńskimi Statkami. W obu Bitwach Morskich Statki NPR zatapiają Statki PR, zanim zostaną usunięte.*

Następnie rozpoczną się Bitwy Lądowe zarówno w WENECJI, *jak i w* LOMBARDII, *ponieważ >Austria ma swoje Armie w obu tych Obszarach, a >Francja ma swoją Armię w* LOMBARDII. *>Austria, jako Aktywny Gracz, decyduje się najpierw rozstrzygnąć Bitwę w* WENECJI. *Podczas obliczania MC >Wenecji w* WENECJI, *normalnie uwzględnia wszystkie Prowincje w sąsiadujących Obszarach, ale ponieważ w* LOMBARDII *znajduje się Wroga Armia, >Wenecja nie może liczyć na Brescia. Może jednak liczyć Zarę w* DALMACJI, *wraz z Weroną, Treviso i Wenecją (x2), co daje łączną liczbę 5 MC, a więc będzie się bronić 5 Jednostkami.*

W LOMBARDII, *>Wenecja będzie bronić się tylko 1 Jednostką (MC z Brescii), ponieważ wydała już swoje pozostałe MC w Bitwie o* WENECJĘ. *Jednakże Armia >Francuska dołączy tutaj do walki z >Austrią. >Genua natomiast dołączy do >Austrii. Ponieważ jest jednak Aktywnym Sojusznikiem >Austrii, będzie bronić swojego Obszaru tylko 2 Jednostkami - połową swojego normalnego MC (3 podzielone przez 2, zaokrąglone w górę). Gdyby Statki >Francuskie pokonały >Genueńczyków na Morzu, Korsyka zostałaby pozbawiona możliwości wniesienia wkładu w obronę >Genui. Uczestniczące >Weneckie i >Genuańskie Jednostki nie są dodawane do Planszy Armii Sojuszników PR i wszystkie zostaną usunięte po zakończeniu Bitwy, bez względu na to, kto wygra.Ponadto, >Austria nie otrzymuje darmowej Akcji* ***Aktywacja*** *lub* ***Rekrutacja Jednostek****, ponieważ zostały wywołane Bitwy.*

Jeśli wygra chociaż jedną Bitwę w tej turze, otrzyma z powrotem 1⚔, który wydała na akcję DoW.

Jednostki Militarne, Armie i Floty

Istnieje kilka różnych rodzajów Jednostek Militarnych, które mogą zostać Rozmieszczone. Każdy gracz ma do dyspozycji 20 Jednostek Regularnych, 3 figurki Armii, a także 15 Statków i Flot. Istnieją również Jednostki Najemników i Jednostki NPR/ Buntowników.

Jednostki Regularne

Jednostki Lądowe stanowią zazwyczaj większość twoich sił zbrojnych na lądzie i są rozmieszczane w ramach Akcji ***Rekrutacja Jednostek*** jako Piechota, Kawaleria lub Artyleria. Dostępne Jednostki są przechowywane w Rezerwie Zasobów Ludzkich, a pozostałe są odkładane jako do Dostępnych. Podczas Fazy Dochodu i Utrzymania musisz zapłacić 1ⓓ za każdą Rozmieszczoną Jednostkę Regularną, którą chcesz utrzymać w służbie; Jednostki, za które nie zapłaciłeś, wracają do puli Dostępnych.

Piechota

Trafienie na: lub

Siła Oblężenia: 1

Koszt Rekrutacji: 2ⓓ

Piechota może być rozmieszczona bezpośrednio na planszy jako pojedyncze Jednostki lub do dowolnej z twoich Armii, poprzez umieszczenie jej na polu Piechoty na wybranej przez ciebie Planszy Armii.

Koszt ⚔ przeniesienia Pojedynczej Jednostki jest taki sam jak koszt przeniesienia całej Armii.

W przypadku Idei *„Tercios/ Janissaries"* i *„Piechota liniowa"*, ikona liczy się jako wynik drugiej Piechoty. Każda Jednostka wciąż może uzyskać tylko 1 trafienie.

Kawaleria

Trafienia na:

Siła Oblężenia: ½ (zaokrąglane w dół)

Koszt Rekrutacji: 5ⓓ

Kawaleria musi być rozmieszczona w Armiach. Umieść żetony Jednostek na polu Kawalerii na wybranej przez siebie Planszy Armii, aby oznaczyć, że są one rozmieszczone jako Kawaleria.

Artyleria (wymaga Idei „Działa")

Trafienia na:

Siła Oblężenia: 2

Koszt Rekrutacji: 6ⓓ

Artyleria musi być rozmieszczona w Armiach. Umieść Żetony Jednostek na polu Artylerii na wybranej przez ciebie Planszy Armii.

Jednostki Artylerii mają Siłę Oblężenia 2; mogą Oblegać 2 Małe Prowincje lub 1 Dużą Prowincję za cenę 1⚔.

Armie, które mają więcej Jednostek Artylerii niż Jednostek Kawalerii, nie mogą być używane z Kartami Akcji ***Forsowny Marsz*** lub ***O jeden krok przed innymi***.

Armie

Wszyscy gracze posiadają 3 figurki Armii, każda z odpowiadającą jej Planszą Armii.

Aby Rozmieścić Armię, musisz przydzielić do niej co najmniej 1 ze swoich Jednostek Lądowych, albo z Obszaru, na którym Armia jest umieszczana (podczas ***Aktywacji Lądowej***), albo z Dostępnych (podczas Akcji ***Rekrutacji***). Jeśli wszystkie Jednostki w Armii zostaną usunięte z jej planszy, usuń jej miniaturkę z planszy.

Jednostki w Armii są umieszczane na odpowiadającej im Planszy Armii; każda Armia może zawierać dowolną liczbę Jednostek Regularnych, Najemników i Sojuszniczych Jednostek NPR. Wszystkie Jednostki w Armii poruszają się jako jedna i są reprezentowane na planszy przez miniaturkę Armii przedstawioną na Planszy Armii.

Wystarczy jedna ***Aktywacja Lądowa***, aby Poruszyć całą Armię wraz ze wszystkimi jej Jednostkami.

Podczas ***Aktywacji Lądowej***, Armia może na tym Obszarze za darmo, w dowolnym momencie Ruchu dołączać lub usuwać Jednostki z Armii.

Jednostki (Regularne, Najemne i Sojusznicze) są umieszczane na Planszy Armii na polach Piechoty, Kawalerii lub Artylerii, w zależności od tego, jakie typy Jednostek zostały zrekrutowane.

Do Armii może również zostać przydzielony Generał - Przywódca, który zapewnia dodatkowe Kości Bitewne.

Statki

Jednostki Statków są rozmieszczane w ramach Akcji ***Rekrutacja***, jako Lekkie Statki, Ciężkie Statki lub Galery. Gdy budujesz Statek, pochodzi on z twoich Zasobów - nie ma to wpływu na . Możesz zbudować tylko 1 Statek na port (2 w Dużym Porcie), na jedną Akcję ***Rekrutacji***.

Podczas Fazy 4 musisz zapłacić ½ⓓ za każdy Statek, który chcesz zatrzymać na morzu. Każdy statek, za który nie zapłacono, musi wrócić do Przyjaznego Portu w zasięgu (2 pola). Wszystkie statki na morzu, które nie zostały opłacone i nie są w stanie powrócić do Przyjaznego Portu, muszą zostać rozwiązane.

Lekkie Statki

Trafienia na:

Koszty Budowy: 4ⓓ

Budowa Lekkiego Statku kosztuje 4ⓓ. Lekki Statek może być umieszczony bezpośrednio na planszy jako Pojedynczy Statek albo możesz umieścić go na Planszy Floty.

Lekkie Statki mogą być używane do zajmowania Pól Ochrony Handlu w Strefie Morskiej i zapewniają wtedy 1 punkt Siły Handlowej we wszystkich Węzłach Handlowych sąsiadujących z tą Strefą Morską. Więcej o Siły Handlowej można przeczytać w rozdziale 11.5 (str. 35).

Ciężkie Statki

Trafienie na: +1 automatyczne trafienie

Koszt Budowy: 10ⓓ

Ciężki Statek może być umieszczony tylko na Planszy Floty, jako część danej Floty.

Każdy Ciężki Statek biorący udział w Bitwie Morskiej zadaje automatyczne trafienie Wrogowi za każdym razem, gdy jego kontroler rzuca Kości Bitewne (niezależnie od wyników na kościach). Podczas liczenia trafień na kostkach, Ciężkie Statki są liczone w taki sam sposób, jak inne Statki.

Ciężkie Statki mogą przyjąć 2 trafienia, zanim zostaną usunięte z powodu zniszczeń. Oznacz, że Ciężki Statek został uszkodzony, kładąc Statek na boku (lub ustawiając go pionowo w Edycji Standardowej). Jeśli nie zostanie zniszczony poprzez uzyskanie drugiego trafienia, zostanie naprawiony po zakończeniu Tury lub Rundy w Przyjaznym Porcie.

Pojmane Ciężkie Statki są zawsze uważane za uszkodzone.

Galery

Trafienia na:

Koszt Budowy: 2ⓓ

Galera może być umieszczona na Planszy Floty, tylko jako jej część.

Galery mogą pływać tylko w Strefach Morskich oznaczonych symbolem * lub †. Jeśli Flota zawierająca Galery poruszy się z jednego z tych Obszarów do Strefy Morskiej bez * lub †, wszystkie Galery w tej Flocie są natychmiast rozwiązywane i przenoszone do Zasobów.

Floty

Wszyscy gracze posiadają figurkę Floty i odpowiadającą jej Planszę Floty.

Aby rozmieścić swoją Flotę, musisz przydzielić jej co najmniej 1 Statek, ze Strefy Morskiej lub Portu, w którym rozmieszczasz Jednostkę Floty (podczas ***Aktywacji Morskiej***), lub ze swoich Zasobów (podczas Akcji ***Rekrutacji***). Jeśli wszystkie Jednostki Floty zostaną usunięte z jej Planszy Floty, usuń jej miniaturkę z mapy.

Statki w twojej Flocie są umieszczane na twojej Planszy Floty; twoja Flota może zawierać dowolną liczbę Statków. Wszystkie Statki w twojej Flocie poruszają się jako jeden i są reprezentowane na mapie przez miniaturkę twojej Floty. Nie można mieć

więcej niż 1 aktywnej Floty.

Podczas ***Aktywacji Morskiej***, Flota może za darmo dołączać lub usuwać Lekkie Statki w swojej początkowej i docelowej Strefie Morskiej lub Porcie. Statki są umieszczane na Planszy Floty w miejscach odpowiadających typom zbudowanych przez ciebie Statków.

Niemożliwe jest usunięcie z Floty Ciężkich Statków lub Galer w czasie Tury (za wyjątkiem Bitew).

Twoja Flota może mieć również przydzielonego Admirała - Przywódcę, który zapewnia dodatkowe Kości Bitewne.

Najemnicy

Jednostki Najemników pochodzą z Zasobów Ogólnych i są dostępne dla wszystkich graczy. Są one drogie, ale nie wliczają się do twojej ★ ani MC. Najemnicy mogą być rozmieszczani tylko w Armiach i są Rekrutowani jako Piechota, Kawaleria lub Artyleria za pomocą Akcji ***Rekrutacja Jednostek***.

Możesz Rekrutować maksymalnie 3 Jednostki Najemników podczas Akcji ***Rekrutacja Jednostek*** (oraz opcjonalnie ***Aktywacja Jednostek***). Każda Jednostka Najemników kosztuje przy rekrutacji o 2ⓓ więcej niż Jednostka Regularna tego samego typu. Podczas Fazy Dochód i Utrzymanie musisz zapłacić 2ⓓ za każdą Jednostkę Najemników, którą chcesz zatrzymać w służbie, albo zwrócić ją do Zasobów Ogólnych.

Jednostki NPR, Buntownicy i Piraci

Czarne Jednostki pochodzą z Zasobów Ogólnych i są domyślnie traktowane jako Piechota albo Lekkie Statki. Służą do reprezentowania Buntowników i sił NPR będących w stanie Wojny z PR lub jako Jednostki Sojusznicze w Armii PR.

Jednostki Buntowników (🏴)

Wszystkie czarne Jednostki Lądowe na planszy (w tym najeżdżające Jednostki NPR, które pozostały na Obszarze po Bitwie) są uważane za 🏴 (patrz str. 37). 🏴 zawsze walczą do ostatniego człowieka i będą próbować Oblegać wszystkie ⛃/🏛 z ⚔ na swoim Obszarze w Fazie 3, Krok C (patrz str. 9).

Jednostki NPR

Są one używane do reprezentowania sił broniących lub atakujących NPR (patrz str. 36). Broniące się Jednostki NPR są usuwane po Bitwie, podczas gdy Jednostki najeźdźców pozostają na planszy jako 🏴.

Jednostki Sojusznicze

Kiedy PR wysyła lub akceptuje CtA do/od sojusznika NPR (patrz str. 32) i zmienia go w Aktywnego Sojusznika, PR dodaje pewną liczbę czarnych Jednostek do swojej Dostępnej ★. Jednostki te nazywane są Jednostkami Sojuszniczymi i mogą zostać rozmieszczone w dowolnej Armii PR, przy użyciu Akcji ***Rekrutacja Jednostek***.

Piraci

Piraci są zawsze umieszczani na Węzłach

Przyjęcie CtA zawsze jest bezpośrednią odpowiedzią na inne DoW.

Restrykcje DoW

Nie możesz Wypowiedzieć Wojny:

a) Sojusznikowi
b) Królestwu, z którym zawarłeś Rozejm
c) PR który Spasował
d) NPR będącym Sojusznikiem PR, z którym masz Rozejm, lub który Spasował
e) Członkowi HRE będącego w Pokoju z Cesarzem, jeśli masz z Cesarzem Sojusz lub Rozejm, lub jeśli Cesarz Spasował
f) Odległemu Królestwu nieodkrytemu przez ciebie
g) Podczas Bezkrólewia

Wyjątki do powyższych restrykcji:

- Jeśli jesteś w Mariażu z celem DoW, który pokazuje stronę 🔥, CB Spór o Sukcesję (patrz okienko informacyjne) pozwala Ci Wypowiedzieć Wojnę, nawet jeśli celem jest twój Sojusznik, lub podczas Bezkrólewia (lub jedno i drugie).
- Możesz zignorować wszystkie ogranicze-nia, jeśli odpowiadasz na *Obronne CtA*.
- Jeśli Wojna jest wywołana przez Wydarzenie, wszelkie wyjątki są wymienione w Wydarzeniu.

Casus Belli (CB)

Aby uniknąć kary -2⚖ podczas Wypowiadania Wojny, musisz mieć Casus Belli (patrz okienko informacyjne).

CtA i Wydarzenia, które wywołują Wojny, same w sobie stanowią CB.

Królewskie Mariaże z celem DoW

Kiedy Wypowiadasz Wojnę Królestwu, z którym zawarłeś Królewski Mariaż, otrzymujesz karę -1⚖, chyba że użyjesz CB Spór o Sukcesję lub CB Wydarzenie (patrz okienko informacyjne).

Bitwy wyzwalające DoW

DoW wyzwoli natychmiastową Bitwę Lądową, jeśli masz Jednostki Militarne znajdujące się na Obszarze z Jednostkami Wroga lub Obszarze z Wrogimi Prowincjami NPR. Bitwa Morska zostanie uruchomiona po DoW, jeśli masz Statki we Wrogiej Strefie Morskiej.

Jeśli wywołanych zostanie kilka Bitew, wszystkie Bitwy Morskie muszą zostać rozstrzygnięte przed Bitwami Lądowymi, ale poza tym Aktywny Gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygania.

Darmowa Akcja Aktywacji lub Rekrutacji

Wykonując Akcję ***Wypowiedzenie Wojny*** (i tylko wtedy), jeśli DoW nie wywołała żadnej Bitwy, możesz wykonać darmową Akcję ***Aktywacja Jednostek*** lub ***Rekrutacja Jednostek*** (patrz str. 17).

9.2 Limity Wojenne

Limit Rekrutacji Lądowej (Military Capacity, MC)

Limit Rekrutacji Lądowej jest miarą tego, ile Jednostek może zmobilizować Królestwo na danym Obszarze.

MC Królestwa dla dowolnego Obszaru jest równe łącznej Wartości Podatkowej Prowincji tego Królestwa oraz Prowincji Wasalnych sąsiadujących z tym Obszarem (włączając Porty sąsiadujące z tą samą nie-Wrogą Strefą Morską co ten Obszar).

Ta wartość jest używana do określenia liczby Jednostek Regularnych i Sojuszniczych, które PR może umieścić na danym Obszarze podczas Akcji ***Rekrutacja Jednostek*** (Najemnicy nie są ograniczeni przez MC).

MC jest także używane do określenia, ile Jednostek NPR użyje do obrony Obszaru, gdy zostanie zaatakowane.

Blokowanie MC

Okupowane Prowincje nigdy nie zwiększają MC.

Prowincje na Obszarach, na których znajdują się Wrogie Jednostki, zwiększają tylko w MC we własnym Obszarze, a nie w innych sąsiednich, zarówno przy obliczaniu Obrony NPR (patrz str. 38), jak i limitu Rekrutacji PR.

Porty w Obszarach, sąsiadujących tylko przez Morze (a nie przez Ląd) z Obszarem, dla którego obliczasz MC, nie wnoszą wkładu do MC dla tego Obszaru, jeśli wszystkie Strefy Morskie rozdzielające te Obszary są uważane za Wrogie.

Limit Rekrutacji Morskiej (NC)

Limit Rekrutacji Morskiej jest miarą tego, ile Statków może zmobilizować Królestwo w Strefie Morskiej.

NC Królestwa dla dowolnej Strefy Morskiej jest równe liczbie Posiadanych przez nie Portów, które znajdują się w danej Strefie Morskiej (duże Porty liczą się jako 2 Porty).

Wartość ta jest używana do określenia:

– ile Statków PR można umieścić w Strefie Morskiej podczas Akcji ***Rekrutacja Jednostek*** oraz,
– ile Statków NPR użyje do Obrony Strefy Morskiej, gdy zostanie zaatakowana.

Nieaktywne Porty (patrz str. 5) nie wnoszą wkładu do NC, jeśli są posiadane przez NPR.

Blokowanie NC

Okupowane Prowincje nie wnoszą wkładu do NC.

NC zapewniane przez Porty sąsiadujące ze Strefą Morską, zawierającą Wrogie Statki, nie mogą być użyte do

Rekrutacji Statków do tej Strefy Morskiej, ponieważ nie możesz wywołać Bitwy Morskiej podczas Akcji ***Rekrutacja Jednostek***. Jednostki Militarne na Obszarze, na którym znajduje się Port, nie mają żadnego wpływu na NC.

Innymi słowy, jeśli sąsiadujące Strefy Morskie są Wrogie, możesz Rekrutować Statki do Portów.

MC/NC oblicza się tylko raz na Turę

Prowincja może wnieść swój wkład do MC i NC tylko raz na Turę (może być użyta zarówno do MC, jak i NC).

Oznacza to, że jeśli Rekrutujesz Jednostki w dwóch (lub więcej) miejscach, które mają pokrywające się MC/NC, musisz zdecydować, w której z tych lokalizacji chcesz wykorzystać zdolności zapewniane przez każdą Prowincję (zob. przykład ***Rekrutacji Jednostek*** na s. 18).

Podobnie, jeśli 2 lub więcej Bitew zostanie wszczętych przeciwko temu samemu NPR w jednej Turze, to NPR może skorzystać z MC/NC zapewnianych przez każdą Prowincję tylko w 1 Bitwie Lądowej i 1 Bitwie Morskiej. Szerzej zostanie to opisane w rozdziale 13.4 (str. 38).

9.3 Zasoby Ludzkie (✱)

Zasoby Ludzkie to maksymalna liczba Jednostek Regularnych, które możesz mieć Rozmieszczonych - liczba ta jest równa sumie najwyższej liczby na każdym z Torów Miasta i Torze Wasala na twojej Planszy Gracza. Łączna suma Rozmieszczo-nych Jednostek Regularnych i znajdujących się w Rezerwie Zasobów Ludzkich (Dostępnej ✱ i Wyczerpanej ✱) musi być równa tej liczbie. Aby wystawić Jednostki Lądowe przekraczającą twoją wartość ✱, musisz użyć Najemników lub wojsk Sojuszniczych.

Wartości ✱ mogą być modyfikowane (np. przez Idee lub z karty ***Zwiększenie Zasobów Ludzkich*** na karcie ***Reformy Militarnej***); jest to zaznaczane przez umieszczenie żetonów +1✱ w Rezerwie Zasobów Ludzkich.

Plansze Graczy posiadają Rezerwy Zasobów Ludzkich, w których znajdują się Dostępne i Wyczerpane Jednostki. Gdy ✱ wzrośnie, dodaj więcej Jednostek ze swoich Zasobów do obszaru Dostępnych ✱. Kiedy ✱ zmniejsza się, przesuń Jednostki z powrotem do swoich Zasobów (z Wyczerpanych ✱, Dostępnych ✱ lub Rozmieszczonych Jednostek).

Zmiany w ✱ są wprowadzane w Fazie 5, Krok A2.

Zasoby Ludzkie nigdy nie mogą wzrosnąć powyżej 20.

Wyczerpana Zasoby Ludzkie

Ranni (patrz str. 28) wracają do obszaru Wyczerpanych ✱ w Rezerwie Zasobów Ludzkich i nie są dostępni do czasu Odświeżenia.

9.4 Przywódcy Militarni

Armiom i Flotom można przydzielać Przywódców z Kart Akcji (lub aktualnego Władcy), korzystając z Akcji ***Mianowanie Doradcy/Przywódcy***. Przywódca Armii jest nazywany **Generałem**, a Przywódca Floty **Admirałem**. Wsuń te karty pod powiązane z nimi Plansze Armii i Floty, tak aby widać było tylko Przywódcę (a nie Akcję z karty).

Mianowanie Przywódcy kosztuje 1 lub 2⚔, zgodnie z informacją w prawym dolnym rogu karty.

Generałowie i Admirałowie w Bitwie

Przywódcy dodają Kości Bitewne do wszystkich Bitew, w których biorą udział (Kości Bitewne Przywódców są wskazane na banerze z ich imieniem).

Tylko 1 Przywódca po każdej stronie może dodać kości do Bitwy; jeśli gracz ma więcej niż 1 Przywódcę w Bitwie, decyduje, którego z nich użyje. Jeśli po tej samej stronie walczą Armie/Floty dwóch lub więcej graczy, zobacz sekcję „Walka z wieloma Przeciwnikami" na stronie 27, aby dowiedzieć się, jak określić, który Przywódca użyje swoich Kości Bitewnych.

Za każde 2♞, które twój Wróg wyrzuci w pojedynczym rzucie Kośćmi Bitewnymi (lądową lub morską), twój Przywódca otrzymuje żeton ♥.

Dowodzenie przez Władców

Możesz użyć swojego Władcy jako Generała (ale nie jako Admirała) bez konieczności płacenia ⚔, ale ryzykujesz, że zginie w Bitwie. Użyj Akcji ***Mianowania Doradcy/Przywódcy***, aby przydzielić (lub usunąć) swojego Władcę do Armii. Umieść żeton „Władcy Generała" (Ruler General) obok pola Generała Armii, gdy twój Władca jest dowodzi.

9.5 Ruch

Armie, Floty i pojedyncze Jednostki są poruszane za pomocą Akcji ***Aktywacja Jednostek*** Militarnych lub poprzez zagranie określonych Kart Militarnych (np. ***Forsowny Marsz*** lub ***Manewr Morski***). Akcje ***Handel*** i ***Eksploracja*** także pozwalają przesunąć 1 Statek (z pewnymi ograniczeniami).

Ruch Lądowy

Aktywacja Lądowa może być użyta do aktywowania i poruszenia pojedynczej Armii lub Jednostki Regularnej. Armia/Jednostka może poruszyć się o maksymalnie 2 pola (Obszary), ale musi zakończyć swój ruch, jeśli wejdzie na Wrogi, Neutralny lub Odległy Obszar.

Po wejściu na Obszar, na którym znajdują się Wrogie Jednostki, natychmiast dochodzi do Bitwy.

Jednostki Lądowe mogą przemierzać Strefy Morskie, w których znajdują się Przyjazne Statki, zgodnie z opisem w sekcji „Transport Morski Jednostek Lądowych" poniżej.

Granice Górskie

Aktywacja Lądowa pozwala na przemieszczenie do 3 Jednostek przez Granicę Górską na Wrogie lub Neutralne Obszary. Za każde dodatkowe wydane ⚔ możesz przesunąć przez Granicę

Przykład: *Kontynuując przykład z Aktywacji Jednostek ze strony 16, >Kastylia nie używa żadnych Kart Bitwy, ale General (Francisco) dodaje jej 2 (pomarańczowe) Kości Kawalerii do standardowych 3 (białych) Kości Piechoty. Wyrzuca ♞, ♞♞, ♞, ☛ oraz puste pole, co daje 2 trafienia Jednostkami Piechoty i 1 trafienie Jednostkami Kawalerii. Obrońcy rzucają tylko standardowymi 3 Kośćmi Piechoty, otrzymując ♞♞, ♞ i puste pole, co daje 1 trafienie, ponieważ NPR trafiają tylko na wynikach Piechoty (w pełni zacienione sylwetki Piechoty).*

>Kastylia musi usunąć 1 Jednostkę jako Straty. Wybiera Jednostkę Piechoty, którą odkłada na pole Wyczerpanych ✱ na swojej Planszy Gracza. Obaj obrońcy są usuwani z planszy. >Kastylia, jako Aktywny Gracz, otrzymuje 1⚔ za wygraną Bitwę.

W swojej następnej Turze >Kastylia może wydać 2⚔ na Oblężenie Prowincji Granada i Gibraltar.

Górską o 3 Jednostki więcej. Ruch do Przyjaznych Obszarów nie jest ograniczany.

Terminologia Akcji

Akcja ***Aktywacja Jednostek*** jest czasem bardziej potocznie nazywana ***Aktywacją***. Kiedy w tym rozdziale mowa jest o ***Aktywacji Lądowej*** lub ***Aktywacji Morskiej***, oznacza to Akcję ***Aktywacji Jednostek*** podjętą w celu aktywacji lądowej lub morskiej (patrz „Akcje Militarne", str. 16).

Podobnie, Akcja ***Rekrutacji Jednostek*** jest czasem nazywana po prostu Akcją ***Rekrutacji***.

Dostęp Militarny

Możesz zawsze poruszać Jednostki do Obszarów z co najmniej 1 Prowincją, której Prawowity Właściciel lub Kontroler jest Przyjazny, albo jest Wrogiem.

Aby poruszyć swoje wojska na Obszary, w których znajdują się tylko Prowincje Neutralne, musisz być w Stanie Wojny i albo usunąć 1 ◆ z danego Obszaru albo zapłacić 3 (d).

Dostęp Militarny nie jest możliwy na Obszarach Neutralnych, na których posiadasz ⛊.

Jeśli Przeciwnicy Posiadają każdą Prowincję na Obszarze Neutralnym, nie możesz poruszyć tam wojsk bez ustnego pozwolenia jednego z tych Przeciwników.

Reorganizacja Armii

Podczas ***Aktywacji Lądowej*** Armia może w dowolnym momencie swojego Ruchu dołączać lub usuwać Jednostki, a także może zostać rozdzielona lub połączona z inną twoją Armią.

Tylko Regularne Jednostki Piechoty mogą być pozostawiane na Obszarze, inne Jednostki Lądowe muszą być przenoszone pomiędzy różnymi Armiami.

Ruch Morski

Aktywacja Morska ma dwie opcje: możesz **Odbić** (z Portu), aby przemieścić dowolną liczbę Statków z Portu do sąsiadujących z nimi Stref Morskich, lub możesz wykonać **Ruch Morski**, aby przemieścić dowolną liczbę Statków z dowolnej liczby Portów do jednego celu (Strefy Morskiej lub Portu) w zasięgu tych Statków. Statek może poruszyć się o maksymalnie 2 pola (Strefy Morskie lub Porty), ale musi zakończyć swój ruch, jeśli wejdzie na Wrogą lub Odległą Strefę Morską.

Aktywowane Statki mogą wejść na Wrogą Strefę Morską tylko wtedy, gdy ta Strefa Morska jest końcowym celem wszystkich poruszanych Statków. Wejście na Wrogą Strefę Morską natychmiast wywołuje Bitwę Morską.

Okupowanie Pól Ochrony Handlu

Lekkie Statki, które kończą swój Ruch w nie-Wrogiej Strefie Morskiej, mogą zostać użyte do zajęcia wolnych Pól Ochrony Handlu w tej Strefie Morskiej.

Po Bitwie Morskiej, wszystkie Statki, które brały udział w Bitwie zostają usunięte z Pól Ochrony Handlu. Gracze nie mogą wybrać, że Statki nie wezmą udziału w Bitwie.

Reorganizacja Floty

Podczas ***Aktywacji Morskiej*** Flota może dołączać lub usuwać Lekkie Statki na początku i/lub na końcu Ruchu. W Strefach Morskich lub Portach mogą być usuwane i pozostawiane tylko Lekkie Statki.

Ruch Morski podczas innych Akcji

Podczas Akcji ***Handel*** lub ***Eksploracja*** możesz przesunąć 1 ze swoich Lekkich Statków do nie-Wrogiej Strefy Morskiej, stosując normalne Zasady Ruchu, z następującymi wyjątkami:

- Podczas Akcji ***Handlu***, jeśli nie ma już wolnych pól, poruszony Statek może zostać użyty do wyparcia Statku Przeciwnika z Pola Ochrony Handlu w docelowej Strefie Morskiej. Oprócz tego, Statki muszą być użyte do ustanowienia połączenia lub do zwiększenia swojej Siły Handlu (patrz str. 16).
- Podczas Akcji Eksploracji Statek musi zakończyć swój Ruch w Strefie Morskiej na Odległym Kontynencie.

Statki w Porcie

Port to miejsce, dla Przyjaznych Statków, do którego można wpłynąć tak samo jak do Strefy Morskiej. Statki w Porcie nie mogą być atakowane przez Statki Wroga.

Port może normalnie pomieścić do 2 Statków. Port w Dużej Prowincji/⬬ (Duży Port) liczy się jako 2 Porty, ale może pomieścić do 6 Statków, jeśli są one częścią tej samej Floty.

Uszkodzone Ciężkie Statki są automatycznie naprawiane, jeśli kończą Turę lub Rundę w Porcie.

Statki w Portach, które przestają być Przyjazne, **gdy kończy się Sojusz**, muszą natychmiast przenieść się do sąsiedniej nie-Wrogiej Strefy Morskiej, jeśli jest to możliwe, albo zostaną rozwiązane.

Transport Morski Jednostek Lądowych

Statki na morzu tworzą „most" pomiędzy Strefami Morskimi, które zajmują. Nazywa się to **Mostem Morskim** i może on rozciągać się na dowolną liczbę Stref Morskich, o ile łączy je nieprzerwany łańcuch Statków.

Przez każdą Strefę Morską z Mostem Morskim może przebyć do 3 Jednostek Lądowych za każdy Przyjazny Statek znajdujący się w tej Strefie Morskiej.

Jednostki Lądowe mogą przekraczać dowolną liczbę Stref Morskich pod warunkiem, że Most Morski łączy Obszary, w których wchodzą na pokład i schodzą na ląd.

Gracz może używać Statków należących do jego Sojuszników PR, ale tylko wtedy, gdy w żadnej z rozpatrywanych Stref Morskich nie ma żadnych Statków Wroga.

Jednostki Lądowe mogą schodzić na ląd wprost na Wrogie Obszary; może to spowodować natychmiastową Bitwę Lądową. Aby zejść na ląd na Wrogim Obszarze podczas używania Sojuszniczych Statków do Transportu Morskiego, Sojusznicy ci muszą również być w Stanie Wojny z jednym z Wrogów obecnych na tym Wrogim Obszarze.

Gracz może normalnie używać Sojuszniczych Statków do Transportu Morskiego do Przyjaznego lub Neutralnego Obszaru.

Podczas Ruchu Lądowego

Kiedy Transport Morski jest wykonywany w ramach ***Aktywacji Lądowej***, podczas ruchu traktuj Obszary po obu stronach Mostu Morskiego jako sąsiadujące. Sam Most nie liczy się jako pole podczas ruchu, ale ruch musi zawsze kończyć się na Obszarze, na którym Jednostki schodzą na ląd.

Innymi słowy, aktywowane Jednostki mogą ruszyć się o 1 Obszar i użyć Mostu Morskiego, aby ruszyć się na kolejny Obszar, co kończy ich ruch. Np. Jednostki mogłyby ruszyć się z Leon do Portugalii, a następnie użyć Mostu Morskiego do Południowego Maroko.

Podczas Ruchu Morskiego

Podczas ***Aktywacji Morskiej***, po wykonaniu Ruchu Morskiego (po tym jak wszystkie Bitwy Morskie zostały rozstrzygnięte), możesz przetransportować Armię/Jednostkę przez Most Morski, który zawiera dowolny z właśnie poruszonych Statków. Wymaga to, aby Armia/Jednostka, która ma być transportowana, znajdowała się w Obszarze przylegającym do Mostu Morskiego.

Ruch na Odległych Kontynentach

Na Odległych Kontynentach Jednostki Lądowe poruszają się pomiędzy Obszarami wzdłuż białych linii łączących je na mapie.

Ruch Lądowy na Odległych Kontynentach jest dozwolony tylko na Przyjaznych Obszarach, Obszarach zawierających Wrogą Prowincję i wolnych Terytoriach zawierających twoje własne lub Wrogie ⛊. Ruch na Neutralne Obszary na Odległych Kontynentach nie jest dozwolony.

Kiedy Armia, Flota lub Jednostka Militarna porusza się na dowolny Obszar lub Strefę Morską na Odległym Kontynencie, jej ruch natychmiast się kończy. Jest to niezależne od tego, czy ruch rozpoczął się na Odległym Kontynencie, czy poza nim.

Jeśli nie masz ⛊, ⬬ lub ♚ w sąsiedztwie Strefy Morskiej na Odległym Kontynencie, musisz podjąć Akcję

Eksploracji, aby wejść do tej Strefy Morskiej.

Wejście na lub Opuszczenie Odległego Kontynentu

Floty i Statki mogą wchodzić, opuszczać i poruszać się pomiędzy Odległymi Kontynentami poprzez Strefy Morskie oznaczone odpowiednimi literami.

Przemieszczając Statki pomiędzy mapami DALEKIEGO WSCHODU i AMERYKI, należy wydać dodatkowe dowolnego typu.

Niektóre Obszary na Odległych Kontynentach są połączone z Obszarami na mapie głównej, co wskazują linie nazwami tych połączonych Obszarów.

9.6 Sekwencja Bitwy

W każdej Rundzie Bitwy (Lądowej albo Morskiej) wykonaj kolejno następujące kroki:

1. **Przygotowania do Bitwy (tylko w 1 Rundzie)**
   Jeśli trzeba ustalenie Głównego Obrońcy. Mianowanie Generałów. Zastosowanie efektów Idei Militarnych.
2. **Rozegranie Akcji Bitewnej**
   Najpierw atakujący, potem obrońcy.
3. **Rzut Kośćmi Bitewnymi**
   Jednocześnie przez obie strony.
4. **Przydzielenie Strat**
5. **Ranni Przywódcy i Przejęte Statki**
6. **Odwrót (lub kontynuawanie walki)**
   Najpierw decyduje Atakujący, a potem obrońca. Jeśli Bitwa trwa nadal, wróć do Kroku 2.
7. **Ogłoszenie Zwycięzcy**, Aktywny Gracz może raz na Turę otrzymać 1 za Bitwę wygraną w Fazie Akcji.

Powtórz całą sekwencję (pomijając Krok 1), jeśli obie strony zdecydują się kontynuować walkę.

Jeśli gracz zdecyduje się na Odwrót, poniesie dodatkowo Stratę 1 Jednostki/Statku.

NPR dokonują Odwrotu po każdej Rundzie Bitwy, jeśli mają mniej Jednostek niż ich przeciwnik, chyba że bronią swojej Stolicy, ostatniego pozostałego Obszaru lub Strefy Morskiej przylegającej do ich Obszaru Stołecznego (patrz str. 38).

Efekty Akcji Bitewnej trwają przez

czas trwania Bitwy, chyba że zaznaczono inaczej.

9.7 Bitwy Lądowe

W dowolnym momencie podczas Fazy Akcji lub Fazy Pokój i Bunty, jeśli wystąpi którakolwiek z powyższych sytuacji, rozpocznie się Bitwa Lądowa:

- Wrogie wobec siebie Jednostki trafiają na ten sam Obszar (Buntownicy są Wrodzy wobec wszystkich PR).
- Jednostki poruszają się lub są Rekrutowane na Obszar, na którym znajduje się jedna lub więcej Wroga Prowincja NPR (patrz str. 38).*
- Jednostki PR znajdują się na Obszarze, na którym, po wykonaniu DoW, jedna lub więcej Prowincja NPR staje się Wroga wobec PR (str. 38)*.

*Bitwa nie jest wywoływana przez NPR, jeśli Jednostki Wrogie temu NPR znajdowały się na tym Obszarze przed bieżącą Turą.

Jeśli kilka Bitew zostanie wywołanych w tej samej Turze, np. po DoW, podczas Rekrutacji lub przy użyciu ***Mistrza Logistyki***, Aktywny Gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygania.

1. Przygotowania do Bitwy

Na początku Bitwy atakujący ma ostatnią szansę na skorzystanie z Pomniejszej Akcji ***Mianuj Przywódcę***, aby przydzielić Generała do swojej Armii. Następnie obrońca w ramach Reakcji, jeśli broni jednego z Obszarów swojego Królestwa, może zrobić to samo. Każda ze stron może użyć tylko 1 Generała na Bitwę. Jeśli jest kilku obrońców, należy wyznaczyć Głównego Obrońcę (zgodnie z opisem w sekcji „Walka z wieloma Przeciwnikami").

Akcja ***Mianuj Przywódcę*** nie może być wykonana ponownie podczas tej samej Bitwy.

Wszelkie Idee Militarne, które zaczynają obowiązywać na początku Bitwy, muszą być teraz uwzględnione (np. *„Musztra Wojskowa"* lub *„Szlachetni Rycerze"*).

2. Rozegraj Akcje Bitewne ( )

Atakujący musi rozegrać wszystkie *Akcje Bitewne*, których chce użyć. Następnie robi to obrońca.

3. Rzuć Kośćmi Bitewnymi

Każda ze stron rzuca 3 Kośćmi Piechoty (białymi), dodając do tego dowolne kości Generałów, którzy dostarczają Kości Bitewne widniejące na ich sztandarach imiennych.

Dodaj dodatkowe Kości Bitewne za wszelkie zagrane Akcje Bitewne (takie jak ***Doskonała Taktyka*** czy ***Natchnione Przywództwo***).

Obie strony biorące udział w Bitwie jednocześnie rzucają swoimi kośćmi, a trafienia są liczone przeciwko Jednostkom, które odpowiadają wyrzuconym na kościach ikonom. Piechota trafia na lub , Kawaleria trafia na , a Artyleria na . Dopasowujesz ikony do Jednostek, niezależnie od koloru kostki.

Obrysowana Ikona Piechoty na wyniku może być liczona jako dodatkowe trafienie Piechoty tylko wtedy, gdy posiadasz Idee Militarne *„Tercios/Janczarzy"* lub *„Piechota Liniowa"*.

Kość Piechoty, Kość Kawalerii, Kość Artylerii

4. Przydzielenie Strat

Zadajesz swojemu Wrogowi Straty równe liczbie wyrzuconych ikon odpowiadających twoim Jednostkom w tej Bitwie. Każda Jednostka może zadać tylko 1 Stratę na turę.

Jeśli gracz otrzymujący Straty posiada kombinację Jednostek Najemników, Regularnych i/lub Sojuszniczych, musi nakładać Straty na Jednostki z każdej kategorii, po kolei i w wymienionej wyżej kolejności. Jeśli w danej kategorii (Najemnicy, Regularne, Sojusznicze) znajduje się kilka typów Jednostek (Piechota, Kawaleria lub Artyleria), gracz wybiera, który typ chce usunąć.

Zasada opcjonalna: Ciągła bitwa

Po otrzymaniu Strat, zaznacz ostatnią kategorię jednostki, która poniosła stratę (np. połóż taką przewróconą jednostkę w obszarze armii. Ta jednostka nie bierze udziału w bitwie). W kolejnej Rundzie Bitwy rozpocznij przyznawanie Strat od następnej kategorii Jednostki. Gdy Bitwa się skończy, zwróć tę Jednostkę do odpowiedniej Puli. **Przykład**: Jeśli w pierwszej Rundzie Bitwy poniosłeś dwie straty, stracisz jednego Najemnika oraz jedną Jednostkę Regularną. Połóż Jednostkę Regularną na swojej Planszy Armii. W drugiej Rundzie Bitwy także poniosłeś 2 Straty. Zwróć leżącą Jednostkę Regularną do Puli Wyczerpanych Jednostek. Następnie musisz ponieść dwie Straty - pierwszą z następnej kategorii (Sojusznicy), a drugą z Najemników. Zamiast usuwać Najemnika, połóż go na Macie Armii. Jeśli bitwa będzie toczyła się dalej, usuń tego Najemnika do Puli Najemników, a kolejne Straty zacznij otrzymywać od Jednostek Regularnych.

Jednostki Regularne są umieszczane na Polu Wyczerpane na Planszy Gry. Najemnicy i Jednostki Sojusznicze są zwracane do Zasobów Ogólnych.

5. Ranni Generałowie

Za każdą parę , którą gracz wyrzuci, Wrogi Generał użyty w tej Bitwie otrzymuje 1 , pod warunkiem, że Wróg poniósł także co najmniej 1 Stratę. Generał, który otrzymuje drugie , umiera. Jeśli martwy Generał jest Władcą Królestwa, zobacz Śmierć Władcy (str. 20).

6. Odwrót

Jeśli po rzuceniu kośćmi i usunięciu Strat, obu stronom pozostaną Jednostki, każda ze stron ma możliwość Odwrotu. Najpierw decyduje atakujący, a następnie obrońca. Jeśli obie strony zdecydują się kontynuować walkę, powtórz całą sekwencję Bitwy, zaczynając od Kroku 2, tak jak opisano powyżej.

Jeśli gracz zdecyduje się na Odwrót z

Bitwy, poniesie dodatkowo Stratę 1 Jednostki.

Atakujące Jednostki muszą wycofać się na Obszar(y), z którego atakowały. Jednostki, które zeszły na ląd ze Statków bezpośrednio przed Bitwą, muszą dokonać Odwrotu przez Morze na Obszar, z którego wyruszyły.

Obrońca(y) może dokonać Odwrotu na dowolny sąsiadujący Obszar, na którym nie ma Wrogich Jednostek (obowiązują zasady Dostępu Militarnego). Jeśli nie ma takiego Obszaru, nie mogą wykonać Odwrotu. Podczas obrony, wszystkie Jednostki, dokonujące Odwrotu, należące do tego samego PR muszą wycofać się na jeden Obszar.

7. Ogłoszenie Zwycięzcy

Zwycięzcą Bitwy jest strona, której Jednostki pozostały na danym Obszarze po rozstrzygnięciu wszystkich Strat i Odwrotów. Jeśli nie pozostaną żadne Jednostki, Bitwa nie ma zwycięzcy.

Jeśli Aktywny Gracz zwycięży w Bitwie, otrzymuje 1⚔. Dotyczy to Bitew, które odbywają się tylko w Fazie Akcji, a nie Bitew przeciwko w Fazie Pokój i Bunty. Jeśli w jednej Turze dochodzi do kilku Bitew (Lądowych lub Morskich), można zdobyć tylko 1⚔.

Walka z wieloma Przeciwnikami

Jeśli gracz atakuje Obszar, na którym znajdują się Jednostki z dwóch (lub więcej) różnych Królestw, z którymi jest w stanie Wojny, Jednostki te bronią się jako jedna zjednoczona siła przez czas trwania Bitwy, niezależnie od tego, czy są Sojusznikami czy nie, i rzucają tylko 1 zestawem Kości Bitewnych.

Jednostki NPR broniące własnego Obszaru nie są dodawane do Planszy Armii gracza broniącego się i zostaną usunięte z mapy na koniec Bitwy w normalny sposób.

Jeśli dwa (lub więcej) PR bronią się razem, PR z największą liczbą Jednostek jest nazywany **Głównym Obrońcą**. W przypadku remisu, gracz, który jako ostatni wykonywał Turę, może zdecydować, kto będzie Głównym Obrońcą. Tylko Główny Obrońca może używać swojego Generała w Bitwie, wykonywać *Akcje Bitewne* i rzucać Kośćmi Bitewnymi.

Jeśli kilku obrońców bierze udział w Odwrocie, każdy z nich może wybrać cel swojego Odwrotu.

Przydzielanie Strat do wielu obrońców

Jeśli jest kilku obrońców, przydzielaj im na przemian Straty, przechodząc od największej do najmniejszej frakcji (liczby Jednostek), przy czym atakujący rozstrzyga remisy.

Przykład: *>Francja, która w poprzedniej Turze zagrała Reformy Militarne, Aktywuje teraz jedną ze swoich Armii i porusza ją na sąsiedni Obszar, gdzie jej Wrogowie, >Anglia i >Kastylia, mają Armie. >Francja **Mianuje** również Generała z Kością Kawaleria +2 w swojej Armii.*

>Anglia z 6 Jednostkami (>Kastylia ma 4 Jednostki) będzie Głównym Obrońcą, a jej Generał z +2 Kośćmi Piechoty przejmuje dowodzenie. Idea Militarna >Kastylii „Tercios/ Janczarzy" nie liczy się, podczas gdy Idea >Anglii

„Musztra Wojskowa" wchodzi w życie; >Anglia decyduje, że >Francja musi usunąć 1 Kość Kawalerii dostarczoną przez swojego Generała.

>Francja posiada Ideę „Szlachetni Rycerze" oraz 3 Jednostki Kawalerii w swojej Armii i może rzucić 3 Kośćmi Kawalerii przed pierwszą Rundą Bitwy. >Francja wyrzuciła 2h. >Anglia i >Kastylia muszą usunąć po 1 Jednostce.

*W kroku Rozegraj Akcje Bitewne >Francja zagrywa pierwsza i używa Akcji Bitewnej **Innowacyjna Taktyka** ze swojej karty **Reformy Militarne**. Wydaje 1⚔ oraz odrzuca z dostępnych użyć z karty. Decyduje się dodać 2 Kości Kawalerii i 2 Kości Artylerii do swojej puli kości na czas tej Bitwy.*

>Francja będzie więc rzucać podstawowymi 3 Kośćmi Piechoty, a także 3 Kośćmi Kawalerii i 2 Kośćmi Artylerii w każdej Rundzie Bitwy.

9.8 Oblężenia i Okupacja

Aby rozpocząć Oblężenie, należy wykonać ***Aktywację Lądową*** dla użycia opcji Oblężenia. Oblężenie jest wymagane do Okupowania i przejęcia Kontroli nad Wrogimi Prowincjami.

Po zapłaceniu kosztu Akcji w wysokości 1⚔ wykonaj kolejno poniższe kroki:

1. Wybierz Obszar z 1+ Prowincją Kontrolowaną przez Wroga (ale bez Wrogich Jednostek), gdzie masz 1+ Jednostek Lądowych.
2. Oblicz całkowitą Siłę Oblężenia dla Jednostek, które chcesz wykorzystać w Oblężeniu, i zapłać dodatkowe ⚔ za każdą (poza pierwszą) Jednostkę biorącą udział w Oblężeniu.
3. Wrogie Prowincje, które chcesz Oblegać, muszą mieć łączną Wartość Podatkową równą lub niższą od twojej Siły Oblężenia.
   Jeśli chcesz Oblegać Prowincję Wyspiarską (niebieski Port), musisz mieć 1+ Statków w Strefie Morskiej, do której Port jest skierowany.
4. Rozstrzygnij efekty *„Mentalności Obronnej"*, jeśli któryś z Właścicieli Prowincji ją posiada.
5. Podczas Oblężenia:
   - **Prowincji Okupowanej przez Buntowników**, po prostu usuń Zbuntowane Miasto ( ). Usuń także wszystkie ⚔ z tej Prowincji.
   - **Prowincji NPR**, umieść na niej żeton Okupacji, a następnie na wierzchu 1 własne , o takim samym rozmiarze, stroną ⚔ skierowaną do góry.
   - **Prowincji Wrogiego PR**, umieść , stroną ⚔ do góry, na lub tego gracza. Gracz ten musi następnie zakryć odpowiednie pole na Torze Miasta lub Torze Wasala na swojej Planszy Gracza przy użyciu , aby zaznaczyć, że ta Prowincja nie przynosi Dochodu z Podatków.
   - **Okupowanej przez Wroga Prowincji**, której Prawowity Właściciel jest Neutralny lub Przyjazny (wliczając w to Ciebie), po prostu zwróć Okupanta na jego Tor Miast.
   - **Okupowanej przez Buntowników/ Wrogów Prowincji**, której Prawowity Właściciel jest także twoim Wrogiem, zamień / Okupanta na swoje (stroną ⚔ do góry).

   Np. >Francja, >Anglia i >Kastylia są ze sobą w stanie Wojny. >Francja podbiła angielskie Bordeaux. Na Prowincji znajduje się duże angielskie oraz duże francuskie, (stroną Niepokoje do góry). >Kastylia Oblega Bordeaux. >Kastylia oddaje francuskie >Francji i kładzie swoje duże na angielskim . Gdyby >Kastylia nie była w stanie wojny z >Anglią, mogłaby jedynie oddać >Francji jej .
6. Statki znajdujące się w Porcie Obleganej Prowincji muszą natychmiast zostać przesunięte do sąsiedniej Strefy Morskiej - jeśli jest to Wroga Strefa Morska, natychmiast dochodzi do Bitwy Morskiej.
7. Gracze, którzy odzyskują Kontrolę nad dowolną ze swoich Okupowanych Prowincji, mogą usunąć odpowiednią liczbę z odpowiednich pól na swoim Torze Miast lub Torze Wasali.

Okupowane Prowincje

Prowincje Oblegane przez Królestwo, z którym toczy się Wojna, są określane jako Okupowane. Żeton Okupacji służy do oznaczania Prowincji NPR, które są aktualnie Okupowane, a więc Kontrolowane, przez PR. Ponieważ lub Prawowitego Właściciela pozostaje na miejscu pod Okupanta, kiedy Prowincja gracza jest Okupowana, użycie żetonu Okupacji nie jest w tych przypadkach konieczne.

Okupowana Prowincja ma zarówno „właściciela" *de jure* (Prawowity Właściciel), jak i „właściciela" *de facto* (Okupanta) i dlatego uważa się, że jej Własność jest sporna. Z punktu widzenia gry oznacza to, że takie Prowincje nie są uwzględniane przez słowa kluczowe Posiadanie lub Królestwo. Aby określić, czy dana Prowincja jest Posiadana przez kogoś, a tym samym jest częścią jego

*Bitwa nie jest wywoływana z NPR, jeśli Statki Wrogie dla tego NPR były tam już przed bieżącą Turą.

Królestwa, ta Prowincja musi być zarówno Legalnie Posiadana, jak i Kontrolowana przez to samo Królestwo.

9.9 Bitwy Morskie

W dowolnym momencie podczas Fazy Akcji lub Fazy Pokój i Bunty, jeśli wystąpi którakolwiek z poniższych sytuacji, rozpocznie się Bitwa Morska:

- Wrogo nastawione do siebie Statki trafiają do tej samej Strefy Morskiej.
- PR chce walczyć z Piratami w Węźle Handlowym sąsiadującym z miejscem, w którym jego Aktywowane Statki zakończyły ***Aktywację Morską***.
- Statki poruszają się do Strefy Morskiej skierowanej w stronę jednego lub więcej Portów NPR Wroga (patrz str. 38)*.
- Statki PR znajdują się w Strefie Morskiej, w której po DoW jeden lub więcej Port NPR staje się Wrogi dla PR (patrz str. 38)*.

Jeśli w wyniku DoW zostanie wywołanych kilka Bitew Morskich, Aktywny Gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygania.

Statki nie mogą transportować żadnych Jednostek Lądowych do czasu rozstrzygnięcia Bitwy Morskiej.

Statki zajmujące pola Ochrony Handlu muszą je opuścić, jeśli toczą Bitwę Morską.

1. Przygotowania do Bitwy

Obrońcy nie mogą Mianować Admirałów na początku Bitwy Morskiej. W pozostałych przypadkach krok ten przebiega tak samo jak w przypadku Bitwy Lądowej.

2. Rozegraj Akcje Bitewne ( )

Działa tak samo jak w przypadku Bitwy Lądowej.

3. Rzuć Morską Kością Bitewną

Rzucanie kośćmi w Bitwach Morskich działa podobnie jak w Bitwach Lądowych, z tą różnicą, że zamiast 3 Kośćmi Piechoty rzucasz 3 Kośćmi Artylerii (niebieskimi), a każdy Statek zadaje Wrogowi jedną Stratę, jeśli uda się go dopasować do wyniku .

Dodatkowo każdy Ciężki Statek zadaje Wrogowi 1 automatyczne trafienie.

4. Przydzielenie Strat

Gracze, którzy ponoszą Straty, wybierają Statki, które chcą usunąć z Bitwy; są one zwracane do Zasobów gracza.

Ciężkie Statki mogą przyjąć 2 trafienia, zanim zostaną zniszczone. Połóż Ciężki Statek na boku (lub ustaw pionowo w edycji standardowej), jeśli został uszkodzony. Uszkodzony Ciężki Statek jest naprawiany, jeśli zakończy Turę lub Rundę w Przyjaznym Porcie.

5A. Ranni Admirałowie

Za każdą parę , którą wyrzuci gracz, Wrogi Admirał użyty w tej Bitwie dostaje 1 (pod warunkiem, że Wróg również poniósł co najmniej 1 Stratę). Admirał, który otrzyma drugie , umiera.

5B. Przejęte Statki Wroga

Po przydzieleniu wszystkich Strat i ran, możesz Przejąć Statki Wroga, jeśli pozostały Ci Statki oraz wyeliminowałeś wszystkie Statki Wroga.

Za każdy wynik , który wyrzuciłeś w ostatniej Rundzie Bitwy, zamień 1 Stratę Wroga w tej Rundzie na przejęty Statek.

Twój Wróg decyduje, który z jego Statków został zdobyty, a który zatopiony, i zwraca te Statki do swoich Zasobów. Możesz wziąć ze swoich Zasobów tyle Statków, ile Przejąłeś i umieścić je w Strefie Morskiej, w której miała miejsce Bitwa, lub na odpowiedniej części Planszy Floty (pod warunkiem, że Flota jest tam obecna lub może zostać tam rozmieszczona).

6. Odwrót

Jeśli po rzuceniu kośćmi i usunięciu Strat, obu stronom pozostaną Jednostki, każda ze stron ma możliwość Odwrotu. Najpierw decyduje atakujący, a następnie obrońca. Jeśli obie strony zdecydują się kontynuować walkę, powtórz całą sekwencję Bitwy, zaczynając od Kroku 2, tak jak opisano powyżej.

Atakujące Jednostki muszą wycofać się do Stref(y) Morskich lub Przyjaznych Portów z których atakowały. Obrońca może wycofać się do sąsiednich nie-Wrogich Stref Morskich lub sąsiadujących Przyjaznych Portów. W przeciwnym wypadku nie mogą wykonać Odwrotu. Wszystkie wycofujące się Statki należące do tego samego Królestwa muszą dokonać Odwrotu w to samo miejsce.

Gracz, który zdecyduje się na Odwrót, musi ponieść 1 dodatkową Stratę dla wybranego Statku.

7. Ogłoszenie Zwycięzcy

Zwycięzcą Bitwy Morskiej jest strona, której Statki pozostały w Strefie Morskiej po rozstrzygnięciu wszystkich Strat i Odwrotów. Jeśli po obu stronach nie pozostały żadne Statki, Bitwa Morska nie ma zwycięzcy.

Jeśli Aktywny Gracz zwycięży w Bitwie Morskiej, otrzymuje 1. Nawet jeśli w danej Turze rozgrywa się wiele Bitew (Lądowych lub Morskich), można zdobyć tylko 1.

Walka z wieloma Przeciwnikami

Działa w taki sam sposób, jak w przypadku Bitwy Lądowej.

10. Rozmowy Pokojowe

Rozmowy Pokojowe mają miejsce wyłącznie w Kroku D Fazy Pokój i Bunty.

Gracze rozstrzygają Pokój dla jednego

Warunki Zwycięstwa/Pokoju

Warunek	Wymagania, które muszą być spełnione	Dozwolone Warunki Pokoju	Oddzielny Pokój z Aktywnymi Sojusznikami?
Automatyczny Biały Pokój	Żadna ze stron Wojny nie Okupuje Prowincji Wroga (wliczając w to Prowincje Wasali lub Aktywnych Sojuszników Wroga).	Biały Pokój	Nie
Całkowite Zwycięstwo	PR Okupuje wszystkie Prowincje *de iure* jednego Wroga, który nie ma już żadnych Rozmieszczonych Jednostek Lądowych. Przy rozstrzyganiu Całkowitego Zwycięstwa, każdy Aktywny Sojusznik Wrogiego PR jest traktowany oddzielnie od tego PR.	Wszystkie warunki są dozwolone (o ile spełnione są dodatkowe wymagania dla danego warunku)	Tak
Częściowe Zwycięstwo	**Wrogie PR**: Rozmieszczone Jednostki Lądowe PR mają przewagę liczebną 2:1 nad Rozmieszczonymi Jednostkami Lądowymi Wroga*. **NPR lub Wrogi Bot**: Rozmieszczone Jednostki Lądowe PR mają przewagę liczebną nad całkowitą liczbą na ich Obszarach, plus wszystkie Rozmieszczone Jednostki Lądowe Wroga (dla NPR jest to zawsze 0) (na samym końcu NPR lub Wrogi Bot)*. *Jednostki znajdujące się na Odległych Kontynentach, gdzie drugie Królestwo nie	Poza Pełną Aneksją, wszystkie Warunki Pokoju są dozwolone (o ile spełnione są dodatkowe wymagania specyficzne dla danego warunku)	Nie (z wyjątkiem sytuacji, gdy egzekwowany jest Warunek Pokoju *Zabezpiecz Żądaną Sukcesję*)
Niejednoznaczny wynik	Żaden z powyższych warunków nie jest spełniony.	Biały Pokój, Pokój Wynegocjowany (ludzki Wróg)	Nie

Wroga na raz. Jednakże PR z Aktywnymi Sojusznikami negocjuje również w imieniu swoich Aktywnych Sojuszników. Podczas Rozmów Pokojowych Wasale pod wszystkimi aspektami są traktowani jako część Królestwa ich Suzerena.

10.1 Kolejność Rozmów Pokojowych

Podczas Fazy 3, Krok D: Rozmowy Pokojowe, postępuj zgodnie z poniższą sekwencją, aby rozstrzygnąć wszystkie trwające Wojny. Możesz również skorzystać z diagramu Rozmów Pokojowych, który pomoże ci przejść przez ten proces.

1. Automatyczny Biały Pokój

Jeśli którakolwiek z toczących się Wojen spełnia wymagania Automatycznego Białego Pokoju, wszystkie te Wojny kończą się natychmiast. W razie potrzeby dodaj/usuń żetony Rozejmu/Wojny (patrz punkt 10.4).

Podczas sprawdzania Automatycznego Białego Pokoju, policz Aktywnych Sojusz-ników Wroga jako część jego Królestwa. Taki Pokój nie może być zawarty oddzielnie z Aktywnym Sojusznikiem. Jeśli zawrzesz Biały Pokój z PR posiadającym Aktywnych Sojuszników, jesteś teraz w Pokoju także z tymi Aktywnymi Sojusznikami.

2. Całkowite Zwycięstwo

Jeśli którykolwiek z graczy spełni wymagania dotyczące Całkowitego Zwycięstwa w którejkolwiek ze swoich Wojen, rozstrzygnij te Wojny w kolejności Tur (jeden gracz rozstrzyga wszystkie swoje Całkowite Zwycięstwa przed przejściem do następnego gracza, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara).

Przy określaniu, czy gracz spełnił wymagania dotyczące Całkowitego Zwycięstwa nad którymś z Królestw, lub przy rozstrzyganiu Warunków Pokoju dotyczących Całkowitego Zwycięstwa, traktuj Aktywnych Sojuszników Wrogiego PR oddzielnie od niego.

Wszystkie Wojny, w których osiągnięto Całkowite Zwycięstwo, muszą zostać rozstrzygnięte przed przejściem dalej. Zwycięzca musi wyegzekwować wybrane przez siebie Warunki Pokoju, chyba że z Przegranym zostanie uzgodniony Pokój Wynegocjowany. Kiedy pokój został rozstrzygnięty z Aktywnym Sojusznikiem innego PR, usuń jego ⚒ tego PR z NPR.

W razie potrzeby dodaj/usuń żetony Rozejmu/Wojny (patrz punkt 10.4).

3. Częściowe lub Niejednoznaczne Zwycięstwo

Zaczynając od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy rozstrzyga (lub decyduje się nie rozstrzygać) wszystkie pozostałe Wojny. Gracz musi rozstrzygnąć wszystkie Wojny, które chce zakończyć, w dowolnej kolejności, zanim następny gracz będzie mógł zrobić to samo.

Podczas tego etapu Rozmów Pokojowych PR rozstrzygają Pokój w imieniu swoich Aktywnych Sojuszników (patrz punkt 10.3). W przeciwnym razie Pokój jest rozstrzygany z jednym Wrogim Królestwem na raz.

Jeśli gracz spełnił wymagania dotyczące Częściowego Zwycięstwa, może wybrać opcję wygzekwowania lub negocjowania (dla Wrogich graczy ludzkich) Warunków Pokoju.

W Wojnie, w której żadna ze stron nie jest Zwycięzcą, Wrogie NPR zaakceptuje (a Bot może) Biały Pokój, podczas gdy Warunki Pokoju muszą być negocjowane dla Wrogich ludzkich graczy.

W razie potrzeby dodaj/usuń żetony Rozejmu/Wojny (patrz punkt 10.4).

4. Następstwa

Po rozstrzygnięciu Rozmów Pokojowych każda PR, która jest teraz w stanie Pokoju, musi natychmiast przemieścić wszystkie swoje Jednostki znajdujące się na Neutralnym Obszarze do najbliższego Przyjaznego Obszaru (licząc każdy Obszar lub Strefę Morską jako odległość 1 pola). Jeśli kilka Przyjaznych Obszarów znajduje się równie blisko, gracz może wybrać, na którym z nich umieści swoje Jednostki. Nie kosztuje to żadnych ⚔.

PR, które są teraz w stanie Pokoju, muszą także odwrócić wszystkie swoje ⚒, będące na stronie Aktywnego Sojusznika (🔥), z powrotem na ich normalną stronę (⚒) oraz zwrócić wszystkie Jednostki Sojusznicze w swoich Armiach i Rezerwach Zasobów Ludzkich do Zasobów Ogólnych.

10.2 Zwycięstwo lub Przegrana

Jeśli spełnisz wymagania dla Częściowego lub Całkowitego Zwycięstwa (zgodnie z poniższą tabelą), lub jeśli twój Wróg się Podda, jesteś uważany za Zwycięzcę tej Wojny.

Należy pamiętać, że NPR zawsze uważa się za posiadające 0 Rozmieszczonych Jednostek Lądowych.

Gracz może zostać Zwycięzcą Wojny, w której jedyne warunki, jakie jest w stanie wyegzekwować, są naprawdę niekorzystne (zwłaszcza jeśli Wróg zdobył więcej terytoriów niż on). W takich przypadkach Zwycięzca może preferować (jeśli Przegrany się nie podda) kontynuowanie Wojny lub spróbować zawrzeć Pokój Wynegocjowany z Wrogiem.

Żadna ze Stron nie Zwyciężyła

Niektóre Wojny kończą się Automatycznym Białym Pokojem lub Niejednoznacznym Wynikiem, a więc nie

Kwalifikowany Warunek Pokoju

Warunki Zwycięstwa → oraz Pokoju	Całkowite Zwycięstwo							
	Częściowe Zwycięstwo (lub Wróg się Poddaje)							
	Niejednoznaczny Wynik							
	Automatyczny Biały Pokój							
Warunki Pokoju →	**Biały Pokój**	**Pokój Wynegocjowany**	**Utrzymaj Aktualny Stan Planszy**	**Upokorzenie**	**Wasalizacja**	**Wymuszona Konwersja**	**Zabezpiecz Żądaną Sukcesję**	**Pełna Aneksja**
kontra Ludzki gracz	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
kontra Bot	✓		✓	✓		✓	✓	✓
kontra NPR	✓		✓		✓	✓	✓	✓
Musi Okupować Stolicę Przegranego				✓*	✓	✓	✓	✓
Wymagania dodatkowe					✓	✓	✓	

*Okupacja Stolicy Przegranego nie jest wymagana, jeśli się Poddał.
Uwaga: Rozmowy Pokojowe z udziałem Cesarza HRE, gdy Cesarz *broni HRE*, patrz strona 44.

Warunki Pokoju

Podczas rozstrzygania Pokoju można wybrać tylko 1 Warunek Pokoju na Wojnę/Wroga. Każde otrzymane ◆ może zostać umieszczone w Obszarach, które są pełne - w razie potrzeby usuń inne ◆.

Wymagania dla każdego z Warunków Pokoju są wymienione w punktach zapisanych czerwoną czcionką.

Biały Pokój

- **Egzekwowanie Całkowitego Zwycięstwa**

Jest to powrót do warunków sprzed Wojny, przy czym żadna ze stron nie płaci odszkodowania. Wszystkie zaangażowane PR tracą po (1).

Wszystkie Okupowane Prowincje muszą zostać zwrócone ich Prawowitym Właścicielom.

Utrzymaj Aktualny Stan Planszy

- **Egzekwowanie Częściowego lub Całkowitego Zwycięstwa**

Okupowane Stolice muszą zostać zwrócone Prawowitym Właścicielom, którzy muszą zapłacić Okupantowi okup w wysokości 10ⓓ.

Domyślnie, poza Stolicami, Okupanci (po obu stronach) zatrzymują wszystkie Prowincje, które aktualnie Okupują.

Jednakże Zwycięzca (i tylko Zwycięzca), zamiast zatrzymywać Okupowane Prowincje, może zamiast tego:

- Wymienić dowolną z tych Prowincji na dowolną Prowincję o takiej samej Wartości Podatkowej, którą aktualnie zajmuje Przegrany.
- Zwrócić dowolną z tych Prowincji i zażądać, aby Przegrany zapłacił mu 3ⓓ za każdą Wartość Podatkową zwracanych Prowincji.
- Wyzwól (patrz str. 39) dowolne z tych Prowincji, które nie są Prowincjami Rdzennymi Przegranego i zdobądź (1) za każdą Wyzwoloną Wartość Podatkową. Zwycięzca może również zawrzeć Sojusz z (1) Wyzwolonym NPR i umieścić 2◆ na jego Obszarach.

Zwycięzca może mieszać i łączyć powyższe opcje. Suma Dukatów, których można zażądać za zwrot Stolicy i innych Prowincji Królestwa, jest ograniczona do 2x Dochód z Podatków Przegranego (obliczane po zwrocie tych Prowincji).

PR mogą, odrzucając ⛊ z dowolnego Obszaru (Obszarów), na którym otrzymały Prowincje, usunąć także 2⚔ z tego samego Obszaru (Obszarów).

PR, które w wyniku tej Wojny straciły jakąkolwiek Prowincje lub Prowincje Wasala, mogą umieścić ⛊ w każdym Obszarze, w którym straciły przynajmniej 1 Prowincję (jeśli chcą).

Upokorzenie

- **Egzekwowanie Częściowego lub Całkowitego Zwycięstwa**
- **Zwycięzca musi Okupować Stolicę Przegranego lub Przegrany musi się Poddać**

Wszystkie Okupowane Prowincje muszą zostać zwrócone ich Prawowitym Właścicielom.

Zwycięzca otrzymuje (P) równe 2 x Wartość Podatkowa Prowincji zwróconych Przegranemu (maksymalnie 10 (P)). Przegra-ny traci taką samą liczbę (P). Żadne (P) nie jest przyznawane za Prowincje zwrócone Aktywnym Sojusznikom Przegranego.

Wasalizacja

- **Egzekwowanie Częściowego lub Całkowitego Zwycięstwa**
- **Przegrany musi być NPR**
- **Zwycięzca musi Okupować Stolicę Przegranego oraz co najmniej 1 z jego Prowincji de iure w innym Obszarze (jeśli istnieje).**

Przegrany zostaje Wasalem (patrz str. 35) Zwycięzcy. Zwycięzca umieszcza swoje 🏛 we wszystkich Prowincjach *de iure* Przegranego (z wyjątkiem Prowincji Okupowanych przez inne PR) i zwraca wszystkie swoje ⬤ z tych Prowincji na Tor Miasta na swojej Planszy Gracza.

Zwycięzca może umieścić 2◆ w Królestwie Przegranego. Dodaj ⚔ do wszystkich 🏛 otrzymanych w Obszarach, w których Zwycięzca nie Okupował żadnych Prowincji. Usuń wszystkie ⚒/☠ z Królestwa Przegranego.

Zwycięzca może, odrzucając ⛊ z dowolnego Obszaru, w którym właśnie otrzymał 🏛, usunąć także 2⚔ z tego samego Obszaru.

Wymuszona Konwersja

- **Egzekwowanie Częściowego lub Całkowitego Zwycięstwa**
- **Zwycięzca musi Kontrolować wszystkie Prowincje w Obszarze Stołecznym Przegranego.**
- **Religia Przegranego musi być inna niż Zwycięzcy**

Wszystkie Okupowane Prowincje muszą zostać zwrócone ich Prawowitym Właścicielom.

Przegrany musi zmienić swoją Religię Państwową i Religię swojego Obszaru Stołecznego, aby dopasować ją do Religii Państwowej Zwycięzcy.

Należy zwrócić uwagę, że jedynie Katolicy i Protestanci mogą samodzielnie zmienić swoją Religię. Jeśli np. >Moskwa zostanie zmuszona do przyjęcia Katolicyzmu bez zasady "Rebelianci Religijni", nie będzie mogła wrócić do swojej wiary przez resztę rozgrywki.

Zwycięzca otrzymuje (3) i może dodać 2◆ w Obszarze Stołecznym Przegranego. Przegrany traci (5) i musi usunąć 4◆ z planszy.

Zabezpiecz Żądaną Sukcesję

- **Egzekwowanie Częściowego lub Całkowitego Zwycięstwa**
- **Stolica Przegranego musi mieć 🔥**
- **Zwycięzca musi Okupować Stolicę Przegranego**
- **Zignoruj status Aktywnego Sojusznika Przegranego**

Wszystkie Okupowane Prowincje muszą zostać zwrócone Prawowitym Właścicielom. Jeśli Przegrany jest NPR, wszystkie jego pozostałe Wojny kończą się na warunkach *Białego Pokoju*.

Usuń wszystkie ☠/🔥 i ⚒/🔥 ze Stolicy Przegranego, oprócz tych należących do Zwycięzcy. Zwycięzca zdobywa (3) za każde usunięte ☠/🔥, a właściciele żetonów tracą po (3).

Jeśli Zwycięzca ma 🔥 na Stolicy Przegranego, musi je odwrócić, za co zdobywa (P) równy Dochodowi z Podatków Przegranego (maks. (5)).

Jeśli Przegrany jest NPR, Zwycięzca może dodać 4◆ do Obszaru Stołecznego Przegranego lub, jeśli Przegrany jest PR, zastąpić Władcę Przegranego Przywódcą z dowolnego stosu kart odrzuconych. Zwycięzca może wtedy zawrzeć Sojusz z Przegranym.

Pełna Aneksja

- **Egzekwowanie Całkowitego Zwycięstwa**
- **Przegrany musi być NPR lub Botem**

Prowincje *de iure* Przegranego są w pełni włączane do Królestwa Zwycięzcy. Usuń wszystkie ⚒, ☠, żetony Wojny i Okupacji z Anektowanych Prowincji.

Jeśli Przegrany był Aktywnym Sojusznikiem PR, PR traci (2).

Zwycięzca może, odrzucając żeton ⛊ z dowolnego Obszaru (Obszarów), do którego Anektował Prowincje, usunąć także 2⚔ z tego samego Obszaru.

Pokój Wynegocjowany

- **Nie Egzekwowany**
- **Obie strony muszą być ludźmi**

Niezależnie od tego, czy warunki Zwycięstwa zostały spełnione, czy nie, gracze mogą negocjować Warunki Pokoju między sobą. Gracze mogą również uzgodnić, kto zostanie nazwany Zwycięzcą lub Przegranym (jeśli ktokolwiek).

Gracze mogą zgodzić się na każde z pozostałych Warunków Pokoju wymienionych tutaj, z wyjątkiem *Wasalizacji* i *Pełnej Aneksji*, tak długo jak spełnione są odpowiadające im dodatkowe wymagania.

Należy pamiętać, że Warunki Pokoju są zazwyczaj jednostronne, tzn. obie strony nie mogą zostać jednocześnie *Upokorzone*, *Zmuszone do Konwersji* czy mieć *Zabezpieczonej Żądanej Sukcesji*.

Jeśli strony zgadzają się na *Utrzymanie Aktualnego Stanu Planszy*, każda ze stron może wymienić Okupowane Prowincje za Dukaty, i obie strony mogą zgodzić się na Wyzwolenie Prowincji, jeśli zrezygnują z otrzymania wszystkich (P) za Wyzwolenie.

Jak zwykle, w każdej Wojnie można wybrać tylko jeden Warunek Pokoju.

Opcjonalnie, oprócz wybrania jednego z pozostałych wymienionych Warunków Pokoju, gracze mogą jako część Rozmów Pokojowych, zgodzić się na to, aby jeden z nich podjął natychmiastową Akcję ***Zerwanie więzi*** i/lub ***Dyplomacji między graczami*** (płacąc za Akcję jak zwykle), nie

mają Zwycięzcy ani Przegranego.

W przypadku Automatycznego Białego Pokoju Warunki Pokoju są ustalone. Jednak w przypadku Niejednoznacznego Wyniku, żadna ze stron nie może wyegzekwować preferowanych przez siebie Warunków Pokoju, chyba że gracz chce się Poddać.

NPR zawsze przyjmie Biały Pokój, jeśli zostanie mu zaoferowany. Bot, w przypadku Niejednoznacznego Wyniku, przyjmie propozycję Białego Pokoju, jeśli jego Wróg zdobył (Okupuje) Prowincje o większej Wartości Podatkowej Bota, niż Bot zdobył (Okupuje) od swojego Wroga.

Poddanie się

Gracz może dobrowolnie Poddać się, nawet jeśli jego Wróg nie spełnił wymagań dla Całkowitego lub Częściowego Zwycięstwa, i tym samym wskazać swojego Wroga jako Zwycięzcę tej Wojny.

Poddając się, natychmiast tracisz (2), a twój Wróg zyskuje (2).

Jeśli się Poddasz, twój Wróg może wyegzekwować Pokój, tak jakby odniósł Częściowe Zwycięstwo. Musi on jednak zakończyć Wojnę w tej Rundzie, albo przez wprowadzenie jednego z odpowiednich Warunków Pokoju, albo przez zgodę na Pokój Wynegocjowany z tobą.

Egzekwowanie Warunków Pokoju

Bycie Zwycięzcą oznacza, że możesz egzekwować Warunki Pokoju, które odpo-wiadają spełnionym Warunkom Zwycięstwa.

10.3 Pokój i Sojusznicy

Jeśli wygrasz Wojnę przeciwko Sojuszowi dwóch PR, Warunki Zwycięstwa i Warunki Pokoju są rozstrzygane indywidualnie dla każdego Wrogiego PR.

PR muszą negocjować Pokój w imieniu swoich Aktywnych Sojuszników NPR - to znaczy tych, których zostało odwrócone na stronę .

Zasady Pokoju dla Aktywnych Sojuszników ( )

Automatyczny Biały Pokój

Podczas określania, czy wymagania Automatycznego Białego Pokoju zostały spełnione, policz Aktywnych Sojuszników jako część Królestwa ich Sojusznika PR. Jeśli wymagania są spełnione, zawierasz Biały Pokój zarówno z PR, jak i jego Aktywnymi Sojusznikami.

Całkowite Zwycięstwo

Podczas określania i rozstrzygania Całkowitego Zwycięstwa przeciwko Aktywnym Sojusznikom, traktuj ich jak każde inne NPR. Po rozstrzygnięciu Pokoju z takim Aktywnym Sojusznikiem, PR będące Sojusznikiem tego NPR musi odrzucić Jednostki Sojusznicze równe Dochodom z Podatków tego NPR sprzed Wojny podzielonym przez 2. Następnie jest usuwana z planszy.

Częściowe Zwycięstwo

Jeśli nie osiągnąłeś Częściowego Zwycięstwa przeciwko wrogiemu PR, nie osiągnąłeś go również przeciwko jego Aktywnym Sojusznikom. Z drugiej strony, jeśli odniosłeś Częściowe Zwycięstwo przeciwko Wrogiemu PR, dotyczy ono również wszystkich Aktywnych Sojuszników tego PR.

W tym przypadku Pokój jest egzekwowany lub negocjowany jednocześnie dla PR oraz ich Aktywnych Sojuszników. Dla wszystkich Królestw biorących udział w Rozmowach Pokojowych (zarówno PR, jak i ich Aktywni Sojusznicy) może zostać wybrany tylko jeden Warunek Pokoju, który jest rozstrzygany w sposób opisany poniżej.

Warunki Pokoju

Biały Pokój działa dokładnie tak samo jak normalny, natomiast *Pełna Aneksja* jest możliwa tylko wtedy, gdy Całkowite Zwycięstwa są rozstrzygane indywidualnie dla Aktywnych Sojuszników.

Upokorzenie daje (P) za Prowincje zwrócone bezpośrednio Wrogim PR. Wszystkie Prowincje Legalnie Posiadane przez Aktywnych Sojuszników muszą zostać zwrócone bez żadnej nagrody (P).

W przypadku Warunku Pokoju *Utrzymaj Aktualny Stan Planszy*, traktuj Prowincje Legalnie Posiadane przez Aktywnych Sojuszników swoich Wrogów tak samo, jak wszystkie inne Prowincje, które Okupujesz. Możesz je zatrzymać jak zwykle (z wyjątkiem Stolic) lub zwrócić, aby otrzymać w zamian Dukaty. Nie jest jednak możliwe Wyzwolenie Prowincji Aktywnych Sojuszników Wroga, aby zyskać (P).

W przypadku Warunków *Wasalizacji* i *Wymuszonej Konwersji*, zastosuj efekty Warunków Pokoju tylko do tych Królestw, w których Zwycięzca może spełnić wszystkie dodatkowe wymagania. W przypadku pozostałych Królestw, traktuj to jako Biały Pokój pomiędzy stronami (bez straty (P)), a Okupowane Prowincje są zwracane do Prawowitych Właścicieli.

***Przykład**: >Francja spełnia warunki Częściowego Zwycięstwa przeciwko >Austrii, jej Aktywnego Sojusznika >Burgundii oraz jej Aktywnego Sojusznika >Savoy. >Francja spełnia warunki aby zwasalizować >Burgundię. >Francja Okupuje także Sundgau i Genewę. Jeśli >Francja chce zwasalizować >Burgundię, będzie musiała zwrócić Sundgau i Genewę tak, jakby zawarła Biały Pokój z >Austrią i >Savoy. Jeśli >Francja kontrolowałaby Savoie i Genewę, mogłaby zwasalizować >Burgundię oraz >Savoy. Jeśli >Francja kontrolowałaby Savoie, Genevę oraz Piemont, mogłaby w fazie Całkowitego Zwycięstwa (i tylko wtedy) przeprowadzić Pełną Aneksję >Savoy, a następnie Zwasalizować >Burgundię. Nie mogłaby jednak w żaden sposób odnieść korzyści z posiadania Sundgau.*

Alternatywnie, >Francja mogłaby Utrzymać Aktualny Stan Planszy z oboma NPR oraz z >Austrią według opisanych zasad.

Warunek Pokoju Zabezpiecz Żądaną Sukcesję może być egzekwowany oddzielnie na NPR niezależnie od statusu Aktywnego Sojusznika.

10.4 Rozejmy

Po zawarciu Pokoju, czy to egzekwowanego czy wynegocjowanego, zaangażowane strony zawierają Rozejm, który trwa do Fazy 3 następnej Rundy.

Odwróć wszystkie żetony Wojny na stronę Rozejmu za każde Królestwo, z którym masz teraz zawarty Rozejm. Rozejmów nie umieszcza się na Aktywnych Sojusznikach byłych Wrogów i nigdy na Królestwach Wasali. Usuń wszystkie żetony Wojny/Rozejmu z Królestw, które zostały Zwasalizowane.

Nie możesz Wypowiedzieć Wojny Królestwu, z którym zawarłeś Rozejm, ale możesz dołączyć do Wojny przeciwko niemu, akceptując *Obronne CtA* (patrz str. 34).

Zasada opcjonalna 3: Zakaz Poddawania się!

Poddanie się nie jest dozwolone. Wszystkie Wojny trwają warunki mogą byc wyegzekwowane lub uzgodnienia przez walczące strony Pokoju Wynegocjowanego.

11. Stosunki Dyplomatyczne

11.1 Wpływ ( )

Wpływy oznaczają władzę polityczną i dobre stosunki z NPR na Obszarach, których bezpośrednio nie kontrolujesz. Niektóre Akcje Dyplomatyczne, takie jak ***Zawiązanie Sojuszu*** czy Karta Akcji ***Podporządkuj***, wymagają posiadania określonej liczby w Królestwie docelowym.

Żaden Obszar nie może mieć więcej niż 5 i możliwe jest wypełnienie Obszaru , aby uniemożliwić innym graczom podjęcie Akcji ***Wpływu*** umieszczającej tam .

otrzymane poprzez Wydarzenia, Misje lub Warunki Pokoju mogą być umieszczane w Obszarach, które są pełne - usuń inne , jeśli to konieczne.

Każdy PR może być sabotowany

przez Siatki Szpiegowskie ich Przeciwników.

Jeśli nie masz już ⬛ w Zasobach, możesz swobodnie usunąć swoje ⬛ z planszy, aby użyć ich tam gdzie potrzebujesz.

Wpływ i Królestwa Graczy

⬛ nie mogą być używane do wpływania na inne PR i nie mogą być umieszczane w Obszarach, gdzie wszystkie Prowincje należą do PR.

Kiedy wszystkie Prowincje na danym Obszarze są w Posiadaniu PR, wszystkie ⬛ są usuwane i wracają do Zasobów ich właścicieli.

Wpływ na Odległe Kontynenty

Nie można umieszczać ⬛ w Odległych Obszarach, ale ⬛ w Puli Kolonistów liczą się jako ⬛ dla celów ***Zawiązania Sojuszu*** i ***Wezwania do Broni*** w każdym Odległym Obszarze.

11.2 Mariaże ( )

Możesz użyć Karty Akcji ***Królewskie Mariaże*** aby poślubić NPR lub akcji Dyplomacja między graczami aby poślubić PR. W zasadach gry termin „Królewski Mariaż" i „Mariaż" są używane zamiennie.

Możesz mieć maksymalnie 3 (Idea „Gabinet" pozwala na 1 więcej).

Cechy Królewskich Mariaży

- Dla wszystkich celów, liczy się jako ⬛, ale nie może zostać usunięte i nie wlicza się do limitu 5⬛ dla danego Obszaru.
- Kiedykolwiek podejmując Akcję (lub zagrywając Kartę Akcji), która wymaga usunięcia ⬛ z Obszaru, usuń o 1 mniej ⬛ niż normalnie, jeśli masz na tym Obszarze 1+.
- Mariaż umożliwia ***Podporządkowanie*** sobie NPR, których Dochód z Podatków jest wyższy niż ½ twojego Dochodu Bazowego z Podatków lub które mają własnych Wasali.
- Królewskie Mariaże wyzwalają wiele Wydarzeń (np. *Spór o Sukcesję*).
- Otrzymujesz karę -1, jeśli zaatakujesz Królestwo, z przedstawicielem którego jesteś w Mariażu (dodatkowo do utraty Stabilności, która może wystąpić w wyniku braku Casus Belli).

Partnerzy Kwalifikujący się do Mariażu

Kilka PR może być Poślubionych temu samemu NPR.

Możesz poślubić swoich własnych Wasali, ale nie Wasali innych graczy. Jeśli NPR, z którym jesteś w Mariażu, jest Wasalem innego PR, musisz usunąć swoje z tego Królestwa.

Możesz zawrzeć Mariaż z Królestwem Przeciwnika (patrz ***Dyplomacja między graczami***), w którym to przypadku oboje otrzymują Kartę Akcji typu wybranego przez Aktywnego Gracza.

Partnerzy Kwalifikujący się do Mariażu w zależności od Religii Państwowej:

- **Chrześcijańskie PR**: inne Królestwa Chrześcijańskie
- **Muzułmańskie PR**: inne Królestwa Muzułmańskie
- **Rewolucyjne PR**: brak Królestw.

Spór o Sukcesję ( )

Zawarcie Królewskiego Mariażu z innym Królestwem wiąże się z ryzykiem wciągnięcia cię w konflikt Spornej Sukcesji.

Spór o Sukcesję może zostać wywołany przez Wydarzenie o tej samej nazwie, jak również przez niektóre inne Wydarzenia lub przez Bezkrólewie (patrz str. 20).

Kiedy Spór o Sukcesję zostanie wywołany w danym Królestwie, odwróć wszystkie żetony Mariażu w tym Królestwie na stronę „Spór o Sukcesję" ( ). Odwrócony żeton Mariażu daje CB wszystkim graczom (str. 22). Właściciel żetonu ryzykuje poniesienie straty (P), jeśli nie podejmie żadnej akcji, jak opisano na stronie 9.

11.3 Sojusze ( )

Sojusz to pakt między Królestwami, które wspierają się wzajemnie w razie Wojny.

Możesz mieć maksymalnie 3 (Idea *„Gabinet"* pozwala na 1 więcej).

Cechy Sojuszy

- Możesz zagrać Kartę Akcji ***Podporządkuj***, aby zrobić z Sojusznika swojego Wasala, jeśli masz wystarczającą liczbę ⬛ na jego Obszarach (patrz punkt 11.4).
- Traktuj Jednostki, Obszary i Porty Sojusznika jako Przyjazne.
- Sojusznicy nie mogą normalnie Wypowiadać sobie Wojny (patrz ograniczenia DoW str. 23).
- Możesz wysyłać i otrzymywać Wezwanie do Broni.
- NPR może być Sojusznikiem tylko 1 PR.
- Jeśli jesteś w stanie Wojny nie możesz ***Zawiązać Sojuszu*** (str. 15).
- Nie możesz zawiązać Sojuszy z Królestwami, które są w stanie Wojny (w tym z Aktywnymi Sojusznikami).

Wezwania do Broni (CtA)

- Kiedy Wypowiadasz Wojnę, lub ktoś Wypowiada Wojnę tobie lub twojemu Sojusznikowi NPR, możesz wysłać ***Wezwanie do Broni*** (str. 14).
- Możesz otrzymać CtA, gdy ktoś Wypowie Wojnę twojemu Sojusznikowi lub twój Sojusznik wypowie Wojnę innemu Królestwu.

Wysyłanie CtA

Jedną z głównych korzyści płynących z Sojuszy jest to, że możesz użyć Pomniejszej Akcji ***Wezwanie do Broni*** (str. 14), aby wezwać wsparcie w czasie Wojny.

Otrzymanie CtA

Sojusznik może wysłać ci *Ofensywne CtA*, gdy Wypowie Wojnę innemu Królestwu, lub *Obronne CtA*, gdy jest celem DoW - NPR automatycznie zawsze robi to jednocześnie, gdy jest celem DoW.

Musisz natychmiast odpowiedzieć na CtA, po sprawdzeniu, czy możesz je zaakceptować:

- Jeśli jest to *CtA Obronne*, zawsze możesz je zaakceptować (nie ma ograniczeń związanych z DoW).
- Jeśli jest to *CtA Ofensywne*, musisz stosować się do ograniczeń DoW (str. 23). Jeśli CtA nie może zostać zaakceptowane, należy je odrzucić.

Przyjęcie CtA

Kiedy akceptujesz CtA, natychmiast dołączasz do strony Sojusznika w Wojnie.

1. Jeśli akceptujesz *Ofensywne CtA*, umieść żetony Wojny na Wrogach twojego Sojusznika. Jeśli akceptujesz *Obronne CtA*, umieść żetony Wojny wrogich PR na swojej Stolicy.
2. Jeśli akceptujesz *Obronne CtA* od Sojusznika NPR, możesz wysłać *Obronne CtA* do swoich pozostałych Sojuszników NPR, korzystając z Akcji ***Wezwanie do Broni*** (str. 14).
3. Jeśli przyjmiesz *Obronne CtA*, będąc jednocześnie Sojusznikiem PR przeciwnej strony, twój Sojusz z tym PR zostaje zakończony.
4. Jeśli zaakceptujesz CtA od NPR, zdecyduj czy chcesz uczynić go Aktywnym Sojusznikiem czy nie.
5. Wróć do odpowiedniego kroku sekwencji Akcji ***Wypowiedzenie Wojny*** (str. 16).

Uwaga: Przystąpienie do Wojny poprzez przyjęcie CtA nie powoduje, że twoi Wrogowie mają nową możliwość wysyłania CtA.

Odrzucenie CtA

Kiedy odrzucasz CtA, Sojusz z nadawcą zostaje zakończony.

1. Usuń swoje z Sojusznika wysyłającego CtA.
2. Jeśli był to Aktywny Sojusznik, tracisz liczbę Jednostek Sojuszniczych ze swoich Dostępnych lub Armii równą ½ Wartości Podatkowej Prowincji NPR sprzed wojny. Twój Wróg musi umieścić żeton Wojny na twoim byłym Aktywnym Sojuszniku. Jest to teraz oddzielna Wojna.
3. Jeśli jest to *CtA Obronne*, tracisz (2) i musisz usunąć 5⬛ z Obszarów twojego byłego Sojusznika.
4. Jeśli jest to *CtA Obronne*, a twój były Sojusznik jest PR, może on umieścić żeton CB na twojej Stolicy.
5. Jeśli twój były Sojusznik jest NPR lub PR, który nie zdecydował się umieścić żetonu CB, musisz umieścić żeton Rozejmu na jego Stolicy (PR umieszcza go także na twojej).
6. Wróć do odpowiedniego kroku sekwencji Akcji Wypowiedzenie Wojny (str. 16).

Zignoruj kroki 3 i 4 powyżej, jeśli którekolwiek z poniższych stwierdzeń jest prawdziwe:

- Spasowałeś (jeśli Spasowałeś, inne PR nie mogą Wypowiedzieć Wojny Twoim Sojuszniczym NPR),

- Jesteś już zaangażowany w inną Wojnę

Sojusze między Królestwami Graczy

PR mogą zawierać Sojusze z innymi PR, ale takie Sojusze nie są tworzone poprzez Akcję ***Zawiązanie Sojuszu*** - zamiast tego są one uzgadniane w ramach Akcji ***Dyplomacja między graczami*** (patrz str. 12).

Gracze muszą odpowiedzieć na CtA zgodnie z rozdziałem „Otrzymanie CtA".

Sprzeczne Sojusze

PR, które mają Sojusze z innymi PR mogą czasem spotkać się z sytuacją, w której są Sojusznikami Królestw po obu stronach Wojny.

Jeśli jesteś Sojusznikiem Królestwa, które Wypowiedziało Wojnę innemu Sojusznikowi, możesz otrzymać CtA tylko od obrońcy.

Aktywni Sojusznicy ( )

Kiedy aktywujesz Sojusznika NPR w wyniku CtA, odwróć na stronę „Aktywny Sojusznik" ( ) i natychmiast dodaj do pola Dostępne liczbę Jednostek Sojuszniczych równą ½ Wartości Podatkowej Prowincji NPR (maksymalnie 5 Jednostek). Przyjmując CtA od Sojusznika NPR, możesz zdecydować, czy chcesz Aktywować tego Sojusznika, czy nie.

Jednostki NPR znajdujące się w twojej Rezerwie Zasobów Ludzkich mogą zostać zrekrutowane podczas Akcji ***Rekrutacja Jednostek***, opisanej na stronie 18.

Twoi Aktywni Sojusznicy są uważani za część każdej Wojny, w której obecnie bierzesz udział (lub do której przystępujesz, gdy są aktywni). Te NPR mogą być atakowane przez twoich Wrogów.

Aktywni Sojusznicy NPR bronią swoich Obszarów z połową MC, ponieważ zapewnili swojemu Sojusznikowi PR część swoich sił.

Możesz ***Rekrutować*** pewną liczbę Jednostek Sojuszniczych na Obszarach swoich Aktywnych Sojuszników, do wysokości ich MC dla wybranego Obszaru.

Zawieranie Pokoju w imieniu Aktywnych Sojuszników

Możesz rozstrzygać Warunki Pokoju w imieniu wszystkich swoich Aktywnych Sojuszników, z wyjątkiem Aktywnych Sojuszników, przeciwko którym twój Wróg osiągnął Całkowite Zwycięstwo (patrz str. 30).

Sojusze z Odległymi NPR

Kiedy wysyłasz CtA do Sojusznika z Odległego NPR, odrzuć zamiast . Chociaż Odległe Królestwa mają podwójne MC dla obrony, nie ma to zastosowania przy obliczaniu, ile Jednostek Sojuszniczych wnoszą.

Zakończenie Sojuszu

Sojusze można zakończyć na jeden z poniższych sposobów:

- **Odrzucając CtA**, co pociąga za sobą konsekwencje opisane w punkcie „Odrzucenie CtA".
- **Akceptując Obronne CtA** od jednego Sojusznika przeciwko innemu Sojusznikowi, zgodnie z opisem w punkcie „Przyjęcie CtA".
- **Używając CB „Spór o Sukcesję"** do Wypowiedzenia Wojny swojemu Sojusznikowi (patrz str. 23).
- **Poprzez Wydarzenie**, które pozwala (lub zmusza) do zakończenia Sojuszu, lub które sprawia, że gracz zawiera Sojusz z Sojusznikiem innego PR, lub gdy nie ma już dostępnych (str. 42).
- **Poprzez akcję *„Zawiązanie Sojuszu"*** lub Kartę Akcji ***„Nowy sojusz"***, kiedy jednego gracza zastępuje innego gracza
- **Jeśli Wróg osiągnie Całkowite Zwycięstwo** przeciwko twojemu Sojusznikowi NPR (str. 30)
- **Podejmując Pomniejszą Akcję Zerwanie Więzi**, z następującymi konsekwencjami:
  - **Sojusznik w Pokoju**: Tracisz 5 z Obszarów należących do twojego byłego Sojusznika, następnie umieść żeton Rozejmu na jego Stolicy.
  - **Sojusznik w stanie Wojny / Aktywny Sojusznik**: Tracisz 2 oraz wszystkie z Obszarów należących do twojego byłego Sojusznika. Jeśli był to Aktywny Sojusznik, tracisz liczbę Jednostek Sojuszniczych (ze swojej Rezerwy Zasobów Ludzkich lub Armii) równą ½ Wartości Podatkowej Prowincji NPR oraz jego Wasali (traktuj ich tak, jak Prowincje NPR) sprzed wojny (maksymalnie 5 Jednostek). Twój Wróg musi umieścić żeton Wojny na twoim byłym Aktywnym Sojuszniku. Jest to teraz oddzielna Wojna.

11.4 Wasale ( )

Wasale to podległe Królestwa. Wasale PR płacą Suzerenowi Podatek Wasalny i zwiększają Zasoby Ludzkie swojego Suzerena, jak wskazuje Tor Wasala.

Możliwe jest Wasalizowanie NPR poprzez Rozmowy Pokojowe lub Podporządkowanie dyplomatyczne.

Wasal może mieć tylko Mariaż ze swoim Suzerenem i żadnym innym PR.

Wasale nie liczą się jako część Królestwa ich Suzerena, ani nie są uważani za NPR. W związku z tym, Królestwa Wasalne stanowią osobną kategorię Królestw. Prowincje Wasalne z różnymi flagami liczą się jako osobni Wasale.

Podporządkuj - Wasalizowanie i Aneksja

Możesz użyć Karty Akcji ***Podporządkuj***, aby dyplomatycznie Wasalizować NPR. Ten NPR musi być najpierw twoim Sojusznikiem. Kiedy Zwasalizujesz ten NPR, usuń swoje z jego Królestwa i umieść na każdej z jego Prowincji (2 na dużych Prowincjach). Wszystkie pozostałe PR muszą usunąć wszystkie , które miały na tym Królestwie.

Wasal może zostać Anektowany i w pełni zintegrowany z Królestwem swojego Suzerena poprzez użycie innej karty ***Podporządkuj***. Zastąp wszystkie swoje w Prowincjach Wasala swoimi i usuń z nich wszystkie .

Możesz bezpośrednio Anektować Sojusznika (państwo-miasto) z Dochodem z Podatków = 1 bez wcześniejszego Wasalizowania go.

Aby zagrać kartę ***Podporządkuj*** na Sojusznika NPR lub Wasala, twój Bazowy Dochód z Podatków musi być co najmniej dwa razy większy od dochodu celu. Musisz także odrzucić z któregokolwiek z Obszarów celu równe jego Dochodowi z Podatków plus wszystkie Przeciwnika w Obszarach celu. Każdy żeton +1 na Prowincjach NPR daje mu 1 dodatkowy Dochód z Podatków.

Jeśli został zawarty Mariaż z celem, twój Bazowy Dochód z Podatków musi po prostu przewyższać Bazowy Dochód z Podatków celu (plus Przeciwnika).

Podporządkowanie NPR z Wasalami

Nie można Zwasalizować NPR, który posiada Wasali, jeśli nie ma się Mariażu z tym NPR. Podczas zagrywania karty ***Podporządkuj***, wasale NPR stają się twoimi Wasalami tylko wtedy, gdy

Oznaczenia na Kartach Handlu

jednocześnie odrzucisz z ich Obszarów równe ich Dochodowi z Podatków. W przeciwnym wypadku są oni uwalniani jako NPR (patrz str. 37), możesz jednak umieścić na ich Stolicy lub na 1 z ich Obszarów.

Np. jeśli Wasalizujesz Węgry (8 Dochodu), możesz także Zwasalizować Zagrzeb (2 Dochodu). Aby to zrobić, musisz posiadać Mariaż, który liczy się jako jeden (Wpływ ikona) oraz dodatkowe 7 (Wpływ) aby Zwasalizować same Węgry lub 9 (Wpływ) aby Zwasalizować Węgry i Zagrzeb.

NPR na Odległych Kontynentach

PR nie może ***Podporządkować*** sobie Odległego Królestwa.

Państwo Papieskie i Cesarz

>Państwo Papieskie i Cesarz HRE nigdy nie mogą zostać Wasalami.

Wasale w Wojnach

Wasale nie będą działać niezależnie w Wojnach ani w Rozmowach Pokojowych. Aby przejąć Prowincje należące do czyjegoś Wasala, musisz Wypowiedzieć Wojnę jego Suzerenowi i zawrzeć z nim Pokój. na Obszarze Wasala liczy się jako na jego Suzerenie.

Wasale nie bronią się, a jedynie zapewniają Zasoby Ludzkie swojemu Suzerenowi, co jest widoczne na Torze Wasala.

Prowincje Wasali przyczyniają się do MC ich Suzerena, ale nie do NC. Suzeren może Rekrutować Jednostki Regularne i Jednostki Najemników na Obszarach swoich Wasali.

12. Handel

Oprócz Dochodu z Podatków, Handel jest najpowszechniejszym źródłem w grze. Akcja Handlu została opisana na stronie 16.

12.1 Karty Handlu

Każda Karta Handlu przedstawia towar i wymienia 2 lub 3 Węzły Handlowe, w których można nim handlować. Dla każdego Węzła Handlowego na karcie wymienione są także maksymalnie 4 Prowincje Kluczowe. Nazwy Morskich Węzłów Handlowych na Kartach Handlu oznaczone są ikoną .

W prawym górnym rogu każdej Karty Handlu znajduje się tabela, w której wyszczególniono Dochód z Handlu, jaki zapewnia, w zależności od twojej Siły Handlowej w wybranym węźle (patrz punkt 12.5).

Niektóre Karty Handlu mają drugorzędny Węzeł Handlowy wymieniony w nawiasie pod jednym lub kilkoma podstawowymi Węzłami Handlowymi, których działanie opisano w sekcji 12.5.

Niektóre karty mają * lub † obok nazwy towaru oraz jedną lub więcej liczb w kolorowych polach po lewej stronie. Te karty często nie są dołączane do początkowej Talii Handlu (patrz różne scenariusze), ale wchodzą do gry w miarę odkrywania Odległych Kontynentów (patrz sekcja 12.6).

Uwaga: Węzły Handlowe i Prowincje Kluczowe, które znajdują się na planszy Europy Wschodniej (tylko edycja Deluxe / rozszerzenie Fate of Empires) są zaznaczone jasnoszarym tekstem. Podczas gry w Edycję Standardową te węzły i Prowincje nie są używane.

Dodatkowe Wymagania

Niektóre Karty Handlu zawierają listę Węzłów Handlowych z dodatkowymi wymaganiami, które muszą zostać spełnione, aby można było pobierać Dochód z Handlu z tych węzłów. W niektórych przypadkach wystarczy, że w jednej z Prowincji Kluczowych znajduje się , lub . W innych przypadkach, aby pobierać Dochód z Handlu, musisz Posiadać jedną z Prowincji Kluczowych.

Złoto i Inflacja

Gospodarka, która staje się zbyt zależna od złota, będzie cierpieć z powodu inflacji i korupcji. Aby to zobrazować, za każdym razem, gdy prowadzisz ***Handel*** z kartą Złota, a twój Dochód z Handlu przekracza ½ twojego Bazowego Dochodu z Podatków, musisz zapłacić 1 lub wziąć 1 i dodać ją do swojego Skarbca. Taka może zostać usunięta w normalny sposób, za pomocą Pomniejszej Akcji ***Weź/Spłać Pożyczkę***.

Uwaga: Otrzymana w ten sposób może sprawić, że przekroczysz limit 5 - nie powoduje to Bankructwa. Jeśli przekroczysz w ten sposób 5 uniemożliwi ci to zaciąganie kolejnych Pożyczek i spowoduje Bankructwo, jeśli później nie będziesz w stanie pokryć obowiązkowych kosztów.

Niewolnicy

6+	11	14
3–5	8	10
1–2	5	6

Handel niewolnikami był powszechny w wielu częściach świata przez większość okresu w którym toczy się gra. Szczęśliwie z czasem coraz częściej zaczęto go postrzegać jako niehumanitarny.

Jeśli zdecydujesz się użyć karty Niewolnicy podczas swojej Akcji ***Handlu*** w Erze III lub IV, tracisz 1.

12.2 Węzły Handlowe ()

Węzły Handlowe są reprezentowane na planszy przez okrągłe pola, w których gracze mogą umieszczać swoich Kupców. Są to kluczowe miejsca, przez które odbywa się wymiana i transport towarów na świecie.

Morskie Węzły Handlowe są oznaczone na planszy kolorem niebieskim, natomiast Lądowe Węzły Handlowe są oznaczone kolorem jasnobrązowym.

Uprawnienia wyboru Węzłów Handlowych

Aby Węzeł Handlowy był uprawniony do wyboru podczas Akcji ***Handlu***, musisz mieć z nim poprawne połączenie - oznacza to ciąg Obszarów i/lub Stref Morskich pomiędzy Węzłem Handlowym, a twoim Obszarem Stołecznym, gdzie masz , , lub Lekkie Statki (faktyczny Obszar, na którym znajduje się Węzeł Lądowy jest wyłączony z tego wymogu). Liczą się także wszystkie i w Okupowanych Prowincjach - zarówno przez Okupanta jak i ich Prawowitego Właściciela.

12.3 Ochrona Handlu

Lekkie Statki mogą być umieszczane w dostępnych **polach Ochrony Handlu**, gdy wchodzą na Strefę Morską. W tym celu należy położyć Statek na boku na polu (edycja standardowa: odwróć go, aby wyświetlić Statek z ikoną).

Każdy Lekki Statek na polu Ochrony Handlu daje 1 Siły Handlowej () Morskim Węzłom Handlowym sąsiadującym z jego Strefą Morską.

Liczba pól Ochrony Handlu ogranicza liczbę Statków, które mogą Ochraniać Handel w każdej Strefie Morskiej. Aby zastąpić Statek Przeciwnika na polu Ochrony Handlu, musisz wykonać Akcję ***Handlu*** (patrz str. 16). Pamiętaj, że Bitwa Morska w danej Strefie Morskiej powoduje, że wszystkie Statki, które brały udział w Bitwie opuszczają pola Ochrony Handlu. Zwycięzca (lub inny Gracz) będzie mógł więc zająć wszystkie te pola w swojej następnej turze.

12.4 Kupcy

Każde PR rozpoczyna grę z 2 Kupcami (chyba że w scenariuszu zaznaczono inaczej). PR mogą zdobywać nowych Kupców, Badając pewne Idee lub wykonując niektóre Misje.

Każdy pionek Kupca daje =1 i jest używany do zaznaczania obecności Królestwa w Węźle Handlowym. Na początku gry Kupcy są umieszczani w

Węzłach Handlowych zgodnie z ustawieniami scenariusza. W trakcie gry możesz poruszać i umieszczać nowych Kupców, korzystając z Akcji Handel.

Kupiec jest uważany za dostępnego, kiedy znajduje się w pozycji pionowej na planszy. Kiedy Kupiec jest aktywowany w ramach Akcji Handlowej, należy go położyć na boku; nie może być aktywowany ponownie w tej Rundzie.

Limit Kupców w Węzłach Handlowych

Węzeł Handlowy może zawierać dowolną liczbę Kupców, ale każdy gracz może mieć tylko 1 Kupca w danym węźle. Co ważne, tylko 3 graczy może zebrać Dochód z Handlu z tego samego Węzła Handlowego podczas jednej Akcji Handlowej, ponieważ każdy rząd Dochodu może być użyty tylko przez 1 gracza (patrz poniżej).

12.5 Siła Handlowa (🏪) i Dochód z Handlu

Aby móc pobierać Dochód z Handlu z danego Węzła Handlowego, musisz mieć tam Kupca i poprawne połączenie z nim.

Aby określić swoją 🏪 w Węźle Handlowym podczas Akcji Handlowej, policz:

- 1🏪 za swojego **Kupca**
- 1🏪 za każdą Posiadaną przez ciebie **Prowincję Kluczową**, która pasuje do aktywowanego Węzła na Karcie Handlu.
- 1🏪 za każdy **Lekki Statek**, który znajduje się na polu Ochrony Handlu w sąsiednich Strefach Morskich (tylko dla Morskich Węzłów Handlowych).
- Prowincje Kluczowe oznaczone znakiem „+" dają dodatkową 🏪 za każdy znak „+". Np. Zachodnia Syberia z karty na stronie 34 daje aż 3 Siły Handlowej.
- Prowincje Kluczowe liczą się tylko dla podstawowych Węzłów Handlowych, a nigdy dla węzłów drugorzędnych.

Węzły Zwykłe i Rozszerzone

Zbierz Dukaty zgodnie z oznaczeniem Siły Handlowej (🏪) na Karcie Handlu. Skorzystaj z zielonej kolumny dla wszystkich węzłów, które nie zostały Rozszerzone, i z czerwonej dla węzłów Rozszerzonych za pomocą Karty Akcji ***Rozwój Handlowy*** lub w wyniku Misji lub Wydarzenia.

Tylko jeden PR na Rząd Dochodu

Tylko 1 gracz może zbierać Dochód z Handlu w każdym rzędzie. Jeśli 2 lub więcej graczy kwalifikuje się do Dochodu z Handlu z tego samego rzędu, gracz z wyższą Siłą Handlową spycha pozostałych graczy do niższego rzędu(ów). Aktywny Gracz może rozstrzygnąć remis w dowolny sposób.

Przykład: *>Anglia podejmuje Akcję Handlową w węźle Bordeaux 🏪. Ma w nim 5🏪. Zarówno >Francja jak i >Kastylia mają także Kupców w tym węźle i oboje mają 3🏪.*

Żaden z graczy nie kwalifikuje się do górnego rzędu Dochodu z Handlu, ale wszyscy trzej kwalifikują się do drugiego rzędu. Ponieważ >Anglia ma najwyższy 🏪, spycha obu pozostałych graczy w dół. Tylko 1 gracz może zająć trzeci rząd, a >Anglia, jako Aktywny Gracz, decyduje się rozstrzygnąć remis na korzyść >Kastylii. >Francja nie otrzymuje więc żadnego Dochodu z Handlu.

Piraci

Za każdy Statek Piracki znajdujący się w Węźle Handlowym, wszyscy gracze otrzymują Dochód z Handlu o 1 rząd niższy niż normalnie.

Jeśli zakwalifikowałeś się do najniższego rzędu przed uwzględnieniem Piratów, nie otrzymasz żadnych Dochodów z Handlu z tego węzła. Ogranicza to liczbę graczy, którzy mogą pobierać dochód podczas Akcji ***Handlu*** o 1 za każdego Pirata obecnego w tym węźle.

Drugorzędne Węzły Handlowe

Niektóre Karty Handlu posiadają drugorzędne Węzły Handlowe wymienione w nawiasach poniżej jednego lub więcej podstawowych Węzłów Handlowych.

Jeśli Aktywny Gracz ma Siłę Handlową (z wyłączeniem Prowincji Kluczowych) równą lub większą od innych graczy może wybrać ten węzeł i pobrać Dochód z Handlu z najniższego rzędu Dochodu na Karcie Handlu. Żaden inny gracz nie otrzymuje dochodu z drugorzędnego węzła.

Wybranie węzła drugorzędnego uruchamia również Dochód z Handlu z powiązanego z nim węzła podstawowego dla wszystkich graczy (poza Aktywnym Graczem), którzy mogą pobierać tam Dochód. Jeśli w drugorzędnym Węźle Handlowym znajduje się Pirat, nie może zostać wybrany.

Przykład: Na przykładzie karty ze strony 35. >Francja wykonuje akcję Handlu. Decyduje się na handel na Morzu Bałtyckim. Rusza tam 1 statkiem oraz Kupcem, ma więc 2🏪. Na Morzu Bałtyckim jest także >Polski Lekki Statek na polu Ochrony Handlu, ale >Polska nie ma Kupca w tym Węźle - jej 🏪 wynosi 0. >Szwecja ma jeden Lekki Statek na polu Ochrony Handlu (1🏪), 1 Lekki Statek na Morzu (0🏪, ponieważ nie jest na polu Ochrony Handlu) oraz Kupca (1🏪). >Szwecja ma więc 2🏪, jednak >Francja wciąż może handlować w tym Węźle, ponieważ żadne Królestwo nie ma więcej siły niż >Francja. >Francja otrzyma 5ⓓ. Oprócz tego, >Polska, >Szwecja oraz >Rosja mają Kupców w Nowogrodzie. >Rosja ma 7🏪 (posiada Nowogród (2), Nevę (2) i Ladogę (2) oraz Kupca (1)), >Polska ma 3🏪 (Archangielsk (2) oraz Kupiec (1)), a >Szwecja ma 1🏪 (Kupiec). Podsumowując, >Francja otrzyma 5ⓓ, >Rosja otrzyma 11ⓓ, >Polska 8ⓓ, a >Szwecja 5ⓓ.

12.6 Handel Odległy

Za każdym razem, gdy pierwsze ⛊ lub ⬡ zostanie umieszczone na Obszarze Odległego Kontynentu, wtasuj wszystkie niewykorzystane Karty Handlu oznaczone numerem tego Kontynentu oraz stos kart odrzuconych do Talii Handlu.

Numery kontynentów można znaleźć na krawędzi Karty Handlu, po lewej stronie ilustracji towaru. Dla kart, które normalnie znajdują się w talii od początku gry, numery te są pokazane na półprzezroczystych polach.

Odpowiednie numery na planszy Odległych Kontynentów znajdują się w prawym górnym rogu każdego Odległego Kontynentu.

13. Niezależne Królestwa (NPR)

Niezależne Królestwa (NPR) to różne niezależne państwa, narody, plemiona i księstwa, które nie są częścią żadnego PR.

Każde NPR ma swoją własną flagę, a wszystkie Prowincje noszące tę flagę należą do danego NPR.

Wyzwolone Prowincje NPR

Prowincje NPR, które zostały Anektowane przez PR, mogą czasem zostać Wyzwolone w wyniku działań Buntowników (patrz str. 37) lub Rozmów Pokojowych (patrz str. 30). Prowincje takie będą ponownie należeć do NPR wskazanego przez ich flagę. Jeśli ich naturalna Stolica jest nadal w Posiadaniu innego Królestwa, należy alfabetycznie wyznaczyć nową Stolicę dla tego NPR, wybierając najpierw spośród jego Dużych Prowincji (jeśli takie istnieją).

13.1 Relacje z NPR

Zasady interakcji z NPR znajdują się w rozdziale „Stosunki Dyplomatyczne" (str. 33).

13.2 NPR z Wasalami

Niektóre NPR mają Wasali. Prowincje Wasalne umieszczają małą wersję flagi swojego Suzerena obok własnej flagi.

Wasale danego NPR zawsze będą

pomagać swojemu Suzerenowi w Wojnach, tak jakby byli jego własnymi Prowincjami. Dotyczy to również Inwazji NPR (patrz punkt 13.5). Prowincje Wasalne mogą być również oddawane w ramach Rozmów Pokojowych. Wasale NPR zwiększają także dostępną liczbę Jednostek Sojuszniczych, jeśli PR wykonuje Wezwanie do Broni (CTA).

Np. Węgry mają więc 8 własnego Dochodu oraz 2 ze swojego Wasala, udostępnią więc (8+2)/2 = 10/2 = 5 Jednostek Sojuszniczych.

Podporządkowanie sobie NPR z Wasalami wymaga zawarcia Mariażu z NPR (patrz str. 35).

Zwolnieni Wasale

Jeśli Suzeren Wasalnego Królestwa obecnie nie istnieje, lub jeśli Suzeren był PR, którego zostało usunięte z Prowincji Wasala, byłe Wasalne Królestwo jest uważane za niepodległe NPR.

13.3 DNPRy

W niektórych scenariuszach pewne NPR są określane jako **Dynamiczne Niezależne Królestwo (DNPR)**. Wydarzenia również mogą spowodować powstanie DNPR.

Wszystkie Prowincje Posiadane przez tego samego DNPR są oznaczone żetonami DNPR ( ) w odpowiednim kolorze. Żeton z wielką literą **C** służy do oznaczania Stolicy DNPR.

Kiedy Prowincja DNPR jest Anektowana lub Wasalizowana przez PR, zachowaj pod / gracza, na wypadek gdyby została Wyzwolona.

nigdy nie może być umieszczona na Prowincji Rdzennej PR.

DNPR zdobywają nowe tereny, gdy zostanie rozstrzygnięte Wydarzenie z pasującym symbolem (patrz str. 43).

13.4 Działania Wojenne a NPR

NPR broniący Obszarów

Kiedy PR jest w stanie Wojny z NPR, NPR broni się w następujący sposób:

Za każdym razem, gdy gracz ruszy jakąkolwiek ze swoich Jednostek Militarnych na Obszar zawierający Prowincje w Posiadaniu Wrogiego NPR, lub gdy posiada Jednostki na takim Obszarze w momencie Wypowiedzenia Wojny, natychmiast dochodzi do Bitwy Lądowej. NPR zawsze będą bronić swoich Obszarów liczbą Jednostek Piechoty równą ich MC dla tego Obszaru (patrz str. 25). Te Jednostki pojawiają się na Atakowanym Obszarze.

Jeśli na Obszarze, na który się przemieszczasz (lub w momencie Wypowiedzenia Wojny) znajdują się już Jednostki Wrogie atakowanemu przez Ciebie NPR, nie dochodzi do Bitwy.

Jeśli NPR jest Aktywnym Sojusznikiem PR, broni się tylko połową swojego MC, ale swoim pełnym NC.

NPR broniące Strefy Morskiej

Za każdym razem, gdy poruszysz swoje Statki do Strefy Morskiej sąsiadującej z Wrogim NPR, ruszy ono do Bitwy Morskiej z tobą liczbą Lekkich Statków równą ich NC dla tej Strefy Morskiej (patrz str. 25). Bitwa Morska zostanie także wywołana, jeśli masz Statki w takiej Strefie Morskiej w momencie Wypowiedzenia Wojny.

Jeśli w Strefie Morskiej, do której się przemieszczasz (lub w momencie Wypowiedzenia Wojny) znajdują się już Statki Wrogie atakowanemu przez Ciebie NPR, nie dochodzi do Bitwy.

Brak Jednostek NPR w Zasobach

NPR zawsze bronią się z normalną siłą, nawet jeśli nie ma wystarczającej liczby dostępnych Jednostek/Statków NPR, aby je reprezentować. Licz straty przez cały czas trwania Bitwy.

Wywoływanie wielu Bitew

Jeśli w jednej Turze przeciwko temu samemu NPR zostaną stoczone 2 lub więcej Bitwy, NPR wykorzysta jak najwięcej swoich MC/NC do obrony własnego Obszaru Stołecznego i Strefy Morskiej obok swojej Stolicy. Następnie NPR traktuje priorytetowo obronę przed największymi siłami Wroga, a w przypadku remisu, NPR traktuje priorytetowo pierwszą Bitwę, która zostanie rozstrzygnięta.

Walka z kilkoma NPR na jednym Obszarze

Jeśli Obszar, który atakujesz, zawiera Prowincje należące do 2 lub więcej Wrogich NPR, wszystkie broniące się Jednostki z połączonych MC tych NPR zmierzą się z tobą w jednej Bitwie. NC NPR jest łączone w podobny sposób podczas wywołania Bitwy Morskiej.

NPR z dodatkowymi Zasobami Ludzkimi

Z różnych powodów w niektórych scenariuszach żetony +1 są używane, aby zrekompensować lub zwiększyć siłę niektórych NPR. Żetony te umieszcza się na Prowincjach wymienionych w scenariuszu.

Prowincje z żetonem +1 zapewniają 1 dodatkowe MC jeśli są posiadane przez NPR, w tym Obszarze oraz na sąsiadujących Obszarach.

Każdy żeton +1 liczy się również jako 1 dodatkowa Wartość Podatkowa dla Prowincji na potrzeby Rozstrzygnięcia Pokoju, obliczenia wkładu Sojusznika NPR w Wojnę oraz Podporządkowania. Żetony te nie mają wpływu na Oblężenia.

Taki żeton jest po prostu usuwany, jeśli Prowincja zostanie Anektowana lub Wasalizowana przez PR.

NPR na Odległych Kontynentach

Przy obliczaniu wkładu MC lub NC Odległej Prowincji dla celów obrony NPR, należy podwoić jej Wartość Podatkową.

Innymi słowy, każda mała Prowincja na Odległych Kontynentach wnosi 2 Jednostki, podczas gdy każda duża Prowincja wnosi 4 (chyba że ma na sobie).

Istnieją jednak Porty, które są uważane za Nieaktywne tak długo, jak długo dana Prowincja nie posiada , lub . **Nieaktywne Porty** mają jasnoszary symbol i nie dają posiadającemu go NPR żadnych NC.

Zachowanie NPR w Bitwie

Jednostki NPR zawsze zachowują się jak Piechota w Bitwach Lądowych i jak Lekkie Statki w Bitwach Morskich.

Jeśli w Bitwie obrońcami są tylko NPR i mają w sumie 3+ Jednostek, na początku Bitwy dobierz kartę z wierzchu Talii Militarnej. Jeśli na karcie znajduje się Doradca, siły NPR nie będą miały Przywódcy; jeśli na karcie znajduje się Przywódca, dodaj jego Kości Bitewne tak jak w przypadku każdego innego Generała/Admirała. Odrzuć wylosowaną kartę na koniec Bitwy.

Kości Bitewne są następnie rzucane normalnie po obu stronach. Gracz znajdujący się po prawej stronie Aktywnego Gracza powinien rzucić kośćmi NPR.

Po pierwszej Rundzie Bitwy

NPR zawsze się Wycofuje, jeśli po każdej Rundzie Bitwy ma mniej Jednostek niż jego Wróg, chyba że Obszar, którego aktualnie broni, jest jego Obszarem Stołecznym lub ostatnim Obszarem, na którym kontroluje jeszcze jakieś Prowincje. Jeśli NPR się Wycofuje, po prostu usuń wszystkie jego Jednostki z planszy.

Jeśli Bitwa toczy się na ich Obszarze Stołecznym lub na ostatnim Obszarze, na którym NPR wciąż Kontroluje Prowincje, albo jeśli walczą u boku Jednostek Buntowników ( ), będą zawsze walczyć do ostatniej Jednostki i nigdy się nie poddadzą.

Statki NPR będą walczyć do ostatniego Statku, jeśli Strefa Morska znajduje się obok ich Obszaru Stołecznego.

Zasada opcjonalna 4: Pomocna dłoń Wszyscy gracze mogą wspierać NPR w Bitwach, zagrywając Akcje Bitewne (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Aktywnego Gracza).

Następstwa Bitew

Kiedy gracz wygra Bitwę przeciwko jednemu lub więcej NPR, może w swojej następnej Turze normalnie Oblegać Wrogie Prowincje znajdujące się na tym Obszarze. Jeśli siły PR opuszczą Obszar bez Oblężenia lub pozostawienia za sobą jakichkolwiek Jednostek, NPR będzie

bronić go w ten sam sposób, gdy następnym razem Wrogie siły wejdą na ten Obszar. NPR będzie bronić go na podstawie normalnych zasad obrony Obszarów.

Za każdym razem, gdy NPR wygra Bitwę obronną, Jednostki NPR są po niej usuwane z planszy. Będą one bronić się w ten sam sposób, jeśli PR wyśle nowe siły, aby je zaatakować.

13.5 Inwazje NPR

Zasady zaawansowane

Jeśli NPR jest w stanie Wojny z jakimkolwiek Królestwem Gracza podczas fazy 3, krok B, gracz(e) może stanąć w obliczu Inwazji z tego NPR. Rozstrzygaj NPR w kolejności alfabetycznej.

Jeśli wszystkie trzy poniższe kryteria są spełnione, Inwazja będzie miała miejsce:

- NPR nie jest Aktywnym Sojusznikiem żadnego PR.
- Na żadnym z Obszarów, na których NPR Kontroluje Prowincję/e, nie ma Jednostek Wrogich temu NPR.
- W sąsiedztwie NPR znajduje się co najmniej jeden kwalifikujący się Obszar do Inwazji:
  - Obszar docelowy musi zawierać / należące do PR Wrogiego dla NPR (kwalifikują się wszystkie Prowincje NPR Okupowane przez Wroga).
  - Obszary nie kwalifikują się, jeśli sąsiadują ze sobą tylko przez Morze (nie przez Ląd), oraz wszystkie łączące je Strefy Morskie zawierają co najmniej 1 Statek który jest wrogi NPR.
  - Obszary nie kwalifikują się, jeśli zawierają Jednostki należące do PR, które nie jest w stanie Wojny z NPR.

Każda Inwazja przebiega w następującej kolejności:

1. Jeśli są ponad 2 kwalifikujące się sąsiednie Obszary, wybierz (wg pierwszeństwa):
   a) Obszar Stołeczny danego NPR
   b) Obszar z największą liczbą Prowincji Rdzennych danego NPR
   c) Obszar sąsiadujący lądem z NPR
   d) Losowo wybrany sąsiadujący Obszar
1. Na wybranym Obszarze dodaj do 2 / należących do graczy będących w stanie Wojny z NPR (wybierz Prowincje alfabetycznie).
2. Umieść tam Jednostki NPR równe ½ sumy Wartości Podatkowej Prowincji NPR oraz jego Wasali, które są obecnie przez niego Kontrolowane.
3. Jeśli na najechanym Obszarze znajdują się Jednostki Militarne, natychmiast rozstrzygnij Bitwę, zgodnie z normalnymi zasadami dla NPR.
4. Od tego momentu Jednostki NPR zachowują się jak .

14. Buntownicy

W czasach, w których toczy się akcja gry, Królestwa często miały równie duże problemy z radzeniem sobie z zagrożeniami wewnętrznymi, jak i zewnętrznymi. Bunty były powszechne i stanowią centralny element mechaniki gry.

Wydarzenia i Niegody Religijne powodują, że w PR pojawiają się Niepokoje (), a w Prowincjach pojawiają się Jednostki Buntowników (), które będą próbować Okupować lub Wyzwolić Prowincje.

14.1 Niepokoje ()

Kiedy Prowincja „otrzymuje" Niepokój, odwróć jej żeton /, symbolem do góry. Niepokoje w twoich i zmuszają cię do rzucania Kośćmi Buntowników.

Prowincje z dostarczają Dochód z Podatków i Zasoby Ludzkie, bez zmian.

, które jest zakryte przez lub Okupanta PR nie liczy się do żadnego celu.

Prowincje NPR nigdy nie mogą mieć Niepokojów.

14.2 Kości Buntowników

Podczas Fazy 3, Krok I, gracze muszą rzucić Kości Buntowników dla każdej ze swoich / z . Niektóre Wydarzenia również będą wymagały rzucenia Kośćmi Buntowników.

W tym przypadku gracze z muszą rzucać i rozstrzygać swoje Kości Buntowników w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Aktywnego Gracza, gdy jest to spowodowane Wydarzeniem, lub Pierwszego Gracza, gdy rzuca się w Fazie Pokój i Bunty.

Rzucanie Kości Buntowników Obszar po Obszarze

Każdy gracz rzuca Kości Buntowników Obszar po Obszarze, dla wszystkich na danym Obszarze (nie Prowincja po Prowincji).

Wynik rzutu Kością Buntowników

Bunt	Brak efektu
Strata 2	Wyczerp 1
Strata 1	Usuń 1

Bunt

Jeśli posiadasz jakiekolwiek Jednostki Militarne na Obszarze, za który rzucałeś, za każdy wynik umieść na tym Obszarze , a następnie po rozstrzygnięciu wszystkich rzutów Kośćmi Buntowników wywołujesz Bitwę.

W przeciwnym razie musisz przypisać każdy wynik Buntu do jednego ze swoich / z , (do wyboru), na tym Obszarze. Buntownicy będą „Oblegać" (przejmować kontrolę) Prowincję, do której przypiszesz Bunt. Jeśli przydzielisz ją do Prowincji Rdzennej, musisz umieścić Miasto Buntowników () na swoim / i zakryć przy użyciu odpowiadające mu pole na Torze Miasta lub Wasala na swojej Planszy Gracza. Jeśli wybrana Prowincja jest jedną z tych, które Okupujesz, lub nie jest jedną z Twoich Prowincji Rdzennych, zostaje ona Wyzwolona, jak opisano w punkcie 14.3.

Strata 1 - Odrzuć 1 z wybranej przez siebie puli Punktów Władzy i zwróć ją do swoich Zasobów.

Wyczerp 1 - Przesuń 1 Jednostkę Regularną z Dostępnego lub z Rozmieszczonych Jednostek do Wyczerpanych .

Strata 2 - Zapłać 2 do Zasobów Ogólnych.

Usuń 1 - Usuń z jednego wybranego przez siebie / na Obszarze, za który właśnie rzucałeś.

Niezdolność do zapłacenia Kosztu rzutu

Jeśli nie jesteś w stanie zapłacić Punktów Władzy () lub Wyczerpać Zasoby Ludzkie zgodnie z wymaganiami Kości Buntowników, zamiast tego musisz zapłacić 2 za każdy taki wynik. Jeśli nie masz wymaganych , musisz wziąć Pożyczkę. Jeśli w twoim Skarbcu jest już 5+ twoje Królestwo Bankrutuje (patrz str. 21).

14.3 Jednostki Buntowników ()

Te same czarne Jednostki są używane do reprezentowania NPR, Jednostek Sojuszniczych oraz . Jednakże Jednostki NPR są zawsze usuwane po rozstrzygnięciu Bitwy, a Jednostki Sojusznicze występują wyłącznie w Armiach PR. Czarne Jednostki znajdujące się na Obszarach na mapie są zawsze uważane za .

są uważane za Wrogie dla wszystkich PR.

Jednostki Buntowników w Bitwie

Jednostki Buntowników walczą tak samo jak Jednostki NPR (patrz "Zachowanie NPR w Bitwie", str. 38), z tą różnicą, że zawsze walczą do końca.

Oblężenie przez Jednostki Buntowników

W Fazie 3, Krok C (patrz str. 9), Oblegają wszystkie Prowincje z , które są w stanie.

Każda ma Siłę Oblężenia równą 1. Buntownicy wolą Oblegać Duże Prowincje, jeśli mają wymaganą Siłę

Oblężenia. 1 może Oblegać 1 Małą Prowincję. 2 mogą Oblegać 1 Dużą Prowincję lub 2 Małe Prowincje itd.

Jeśli na danym Obszarze znajduje się kilka PR z Prowincjami pogrążonymi w Niepokojach, gracz z najniższym Dochodem z Podatków na tym Obszarze wybiera, którą Prowincję będą Oblegać Buntownicy (w ramach powyższych kryteriów). Jeśli jest remis, wybierz Prowincje wg porządku alfabetycznego.

Kiedy Oblega Prowincję, która jest Prowincją Rdzenną jej Właściciela, należy umieścić na wierzchu PR i zakryć odpowiadające mu pole na Torze Miasta na Planszy Gracza przy użyciu z Zasobów.

Jeśli Buntownicy Oblegają Prowincję, która jest albo Okupowana albo nie jest Prowincją Rdzenną jej Właściciela, Prowincja ta zostaje Wyzwolona.

Wyzwolenie

Prowincja, która uzyskała wynik Bunt (na Kości Buntowników) lub jest Oblegana przez , zostaje natychmiast Wyzwolona, jeśli:

a) jest Okupowana przez Wroga jej Prawowitego Właściciela. W tym przypadku Okupanta jest po prostu zwracane na jego Planszę Gracza. Usuń odpowiadające mu z z Planszy Gracza Prawowitego Właściciela. (Jeśli **a** jest spełnione, nie bierz pod uwagę **b** ani **c**).

b) / na Prowincji należy do innego PR niż symbol Rdzenności, należy zwrócić / na planszę tego PR. Jeśli żeton Rdzenności należy do NPR, łączy się on z resztą swojego NPR. Jeśli nie ma na mapie takiego NPR, powstaje nowy NPR. Jeśli żeton Rdzenności należy do innego PR, połóż tego PR na tej Prowincji..

c) jest Terytorium (a nie czyjąś Prowincją Rdzenną), w którym to przypadku PR jest zastępowane przez w kolorze wybranym przez Aktywnego Gracza.

PR, którego Prowincja została Wyzwolona przez Buntowników, musi umieścić żeton CB na Stolicy nowego Właściciela Prowincji (wszelkie Rozejmy są usuwane).

Ruch Jednostek Buntowników

Jeśli na początku Fazy 3, Krok C, znajduje się na Obszarze bez , może ruszyć się zgodnie z opisem na stronie 9.

14.4 Oblężenie Miast Buntowników ()

Kiedy Oblegasz , po prostu usuń , wraz z , w tej Prowincji.

Jeśli jesteś w stanie Wojny z Właścicielem tej Prowincji, możesz normalnie umieścić swoje na jego Prowincji (w stanie).

Zasada opcjonalna 5: Buntownicy religijni

Jeśli na danym Obszarze panuje Niezgoda Religijna, odwróć/umieść wszystkie stroną z pentagramem do góry.

Jeśli Buntownicy religijni Okupują twoją Stolicę i co najmniej 2 inne twoje Prowincje, możesz podjąć Akcję ***Zmiana Religii Państwowej***, aby przyjąć Religię twojego Obszaru Stołecznego jako nową Religię Państwową. Następnie usuń wszystkie i ze swoich Obszarów, których wiara jest zgodna z twoją nową Religią Państwową.

15. Religia i Wiara

Wszystkie Obszary i Królestwa na planszy głównej muszą należeć do jednego z poniższych wyznań:

- Katolicyzm/Kontrreformowani Katolicy
- Protestantyzm (od II Ery)
- Prawosławie
- Islam
- Różnorodne Wyznania
- Rewolucjonizm (tylko w IV Erze)

Religie Królestw i Obszarów na Odległych Kontynentach nie są objęte tą mechaniką gry.

Katolicyzm (Chrześcijańska)

Na początku I Ery Katolicyzm dominuje w całej Europie Zachodniej. W II Erze, wraz z pojawieniem się Protestantyzmu, Katolicyzm straci nieco na znaczeniu; niektóre wydarzenia w grze mogą umożliwić katolickim PR przyjęcie Kontrreformacji.

Królestwa i Obszary **Kontrreformowane** są nadal uważane za Katolickie i dotyczą ich wszystkie aspekty, bycia Katolikiem. Jako Wiara Zakaźna (patrz niżej), Kontrreformacyjna wersja Katolicyzmu może ograniczyć rozprzestrzenianie się Protestantyzmu, rozprzestrzeniając się sama.

Zdolności Katolików

Katolickie PR mają dostęp do mechaniki Papieskiej. Używając Kart Akcji Człowiek Kościoła (Man of the Church), Katolickie PR mogą przejąć kontrolę nad Kurią Papieską i w ten sposób zyskać dostęp do pewnych premii, a także do Akcji Papieskich (patrz str. 46).

Począwszy od II Ery, PR z Katolicyzmem jako Religia Państwowa mogą przejść na Protestantyzm.

Protestantyzm (Chrześcijańska)

W II Erze, kilka Wydarzeń (szczególnie *Rozprzestrzenianie się Reformacji*) wprowadzi Protestantyzm do Europy Zachodniej i Środkowej.

Protestantyzm jest Wiarą Zakaźną.

Zdolności Protestantów

Królestwa Protestanckie otrzymują zniżkę 1 na Akcję ***Konwersja Religijna Obszaru*** oraz na koszt zagrania Karty Akcji ***Rozwój***.

PR z Religią Państwową Protestantyzm mogą nawrócić się na Katolicyzm.

Prawosławie (Chrześcijańska)

Chrześcijaństwo Prawosławne dominuje w większej części Europy Wschodniej.

Zdolności Prawosławnych

Królestwa z Prawosławiem jako Religia Państwowa otrzymują zniżkę 1 podczas ***Zwiększania Stabilności*** z -1 do 0 lub z 0 do +1.

Islam (Muzułmańska)

Islam dominuje na większości obszaru Anatolii, Bliskiego Wschodu i Afryki Północnej. Obszary z Prowincjami należącymi do Królestw Muzułmańskich mogą być celem Krucjat (patrz str. 48) w I i II Erze.

Zdolności Muzułmanów

W każdej Bitwie Lądowej Muzułmańskie PR mogą zamienić swoje podstawowe 3 Kości Piechoty na 3 Kości Kawalerii.

Różnorodne Wyznania

Czasami na Obszarze znajduje się żeton Różnorodne Wyznania, ponieważ żadna z wiar nie dominuje na tym Obszarem.

Różnorodne Wyznania nie mogą zostać przyjęte jako Religia Państwowa. U wszystkich PR, niezależnie od ich Religii Państwowej Obszary z Różnorodnymi Wyznaniami są zawsze uważane za znajdujące się w stanie Niezgody Religijnej (patrz niżej). Każde NPR na takich Obszarach zachowuje Religię Państwową, z którą jest wymieniona na Pomocy Królestwa Gracza.

Rewolucjonizm

Tylko edycja Deluxe / rozszerzenie Fate of Empires

W IV Erze pojawia się nowa „wiara", która pojawia się w całej Europie w wyniku pewnych Wydarzeń. Działa jak każda inna Religia, ale zamiast zastępować istniejący żeton na Obszarze, umieszczasz żeton Rewolucji () na wierzchu każdego żetonu Religii już znajdującego się na tym Obszarze. Kiedy żeton Rewolucji zostanie usunięty, każda odsłonięta Religia staje się ponownie aktywna.

Rewolucjonizm jest uważany za Wiarę Zakaźną, ale jej rozprzestrzenianie się jest wywoływane przez osobny symbol na karcie.

Zdolności Rewolucjonizmu

Jeśli Królestwo Rewolucyjne Zbada Ideę Formy Rządu inną niż *„Reżim Rewolucyjny"*, usuwa wszystkie w swojego Obszaru Stołecznego, a następnie zmienia swoją Religię Państwową na taką jak Obszarze Stołecznym.

15.1 Wiary Zakaźne

Protestantyzm i Kontrreformowany Katolicyzm są uważane za Wiary Zakaźne i rozprzestrzeniają się na nowe Obszary, kiedy symbol Wydarzenia zostanie rozstrzygnięty (patrz str. 41).

Rewolucjonizm również rozprzestrze-nia się po rozstrzygnięciu symbolu Wydarzenia

15.2 Religia Państwowa

Każde grywalne Królestwo posiada Religię Państwową, określoną na początku gry. Religia Państwowa PR nakłada ograniczenia na niektóre Akcje, takie jak Królewskie Mariaże (patrz str. 33) czy przejęcie kontroli nad Kurią Papieską (patrz str. 47).

Religia Państwowa NPR na początku gry jest określona na Pomocy Królestwa Gracza.

Zmiana Religii Państwowej

PR mogą zmienić Religię Państwową z Katolickiej na Protestancką lub odwrotnie, począwszy od II Ery, wykonując Akcję Podstawową ***Zmiana Religii Państwowej*** (patrz str. 13).

Religia Państwowa może również ulec zmianie w wyniku Wydarzenia lub w wyniku Warunków Pokoju, w których to inna Religia jest narzucona twojemu Królestwu (patrz str. 32).

NPR zmienia Religię Państwową, jeśli zmieni się Religia ich Obszaru Stołecznego.

15.3 Religia Obszarów

Religie są powiązane z Obszarami, a nie do Prowincjami. Innymi słowy, Religia Prowincji należy do Religii jej Obszaru.

W przypadku niektórych peryferyjnych Obszarów, Religia jest regulowana przez pole Religii sąsiedniego Obszaru (wskazuje na to strzałka).

Dla lepszej widoczności zalecamy, aby gracze umieścili żetony Religii na każdym ze swoich Obszarów, który nie należy do ich Religii Państwowej, nawet jeśli ta Religia jest wydrukowana na planszy.

Wszystkie Obszary na Mapie Głównej są uważane za należące do jednej z wymienionych Religii.

Konwersja Obszarów

PR mogą konwertować Obszary na swoją Religię Państwową, wykonując akcję ***Konwersja religijna Obszaru*** (patrz str. 15) lub zagrywając kartę ***Człowiek Kościoła*** albo Akcję ***Misjonarze*** z karty ***Rozwój***.

Wszystkie istniejące żetony Religii (w tym żetony Rewolucjonizmu) na danym Obszarze są usuwane, kiedy obszar jest konwertowany. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Obszar jest przekształcany w Rewolucjonizm (w tym przypadku żeton jest umieszczany na wierzchu istniejącego żetonu).

Niezgoda Religijna

Kiedy PR posiada Prowincje na Obszarze, na którym panuje Religia inna niż Religia Państwowa tego Królestwa, dla tego PR Obszar ten jest uważany za znajdujący się w stanie Niezgody Religijnej.

Podczas Fazy 3, Krok G (patrz str. 9), gracze muszą dodać do jednego z własnych na każdym Obszarze, na którym panuje Niezgoda Religijna, oraz usunąć 1, lub dodać do jednego swojego na **jednym** Obszarze z Niezgodą Religijną, na którym mają .

16. Wydarzenia

Karty Wydarzeń dają poczucie upływu czasu i dyktują wydarzenia, które w dużej mierze pozostają poza kontrolą graczy.

Karty zawierają konkretne wydarzenia historyczne, jak również bardziej ogólne wydarzenia, które mogły wydarzyć się w dowolnym czasie i miejscu, takie jak epidemie, piractwo, kryzysy dynastyczne, bunty i inne.

Cztery Ery - cztery Talie Wydarzeń

Talie Wydarzeń są podzielone na 4 Ery: Erę Odkryć (I), Erę Reformacji (II), Erę Absolutyzmu (III) i Erę Rewolucji (IV, tylko w edycji Deluxe / rozszerzeniu *Fate of Empires*). Ery z Talii Wydarzeń wchodzą do gry w porządku chronologicznym. Najpierw przechodzisz przez wszystkie Wydarzenia z I Ery, potem II Ery itd. Na koniec Rundy, kiedy w Talii nie ma już żadnych Wydarzeń z aktualnej Ery, przygotuj Talię na kolejną Erę, tak aby była gotowa na rozpoczęcie następnej Rundy.

Wiele scenariuszy obejmuje określoną liczbę Er i wykorzystuje tylko Wydarzenia z tych Er.

Przygotowanie Talii Wydarzeń

Wybierz wszystkie Karty Wydarzeń dla Ery, którą zamierzasz rozpocząć, zgodnie z listą w wybranym Ustawieniu Scenariusza. W ustawieniach, wymienione Wydarzenia zostaną podzielone na dwie części po jednej dla każdej Ery. Połówki powinny zostać potasowane osobno, zanim pierwsza połowa zostanie umieszczona na drugiej, tworząc tym samym talię.

Sposób tworzenia Talii Wydarzeń dla scenariuszy niestandardowych opisano w Broszurze Scenariuszy I.

Zasada opcjonalna 6: Losowość Wydarzeń X

W każdej Erze Karty Wydarzeń są oznaczone (1), (2) lub (X) w kółku w lewym górnym rogu karty. Karty oznaczone (1) muszą zawsze trafić do pierwszej połowy, a karty oznaczone

Oznaczenia na Kartach Wydarzeń

Znacznik kolejności sortowania. (1) trafia do pierwszej połowy talii Ery, (2) do drugiej połowy. (X) może znaleźć się w obu połowach Ery.

Numer Karty Wydarzeń. Pierwsza cyfra wskazuje, że jest to Wydarzenie z I Ery. Litera **A** oznacza, że jest to Wydarzenie-A.

Tytuł karty

Użycie słowa "ty" zawsze odnosi się do Aktywnego Gracza lub gracza, który musi dokonać wyboru A/B

Sekcja Wydarzenie na karcie

Ilustracja Wydarzenia

Opis Wydarzenia

Wariant A) i B) Wydarzenia

Zapewniane Kości Bitewne, jeśli działa jako Generał

Imię Postaci

Sekcja Władcy Historycznego

Portret Historycznego Władcy

Powiązanie Wydarzenia z Królestwem (w tym przypadku „Austria")

Sekcja efektów drugorzędnych na karcie

Symbole opisujący efekty drugorzędne

Symbol opisujący śmiertelność postaci

Wartości umiejętności Przywódcy w każdym typie Punktów Władzy, jeśli jest twoim Władcą

(2) do drugiej połowy. Karty oznaczone symbolem (X) mogą trafić do każdej z połówek. W scenariuszach podano sugestie, w której połowie umieścić każdą z tych kart. Aby uzyskać nieco więcej losowości i mniej przewidywalności, możesz zamiast tego zastosować następującą metodę:

Rozdziel wszystkie karty zgodnie ich oznaczeniami, potasuj karty (X), a następnie rozdziel je pomiędzy stosy (1) i (2). Upewnij się, że na każdym stosie jest taka sama liczba kart. Potasuj stos (1), aby utworzyć górną połowę Talii Wydarzeń dla danej Ery, a następnie potasuj stos (2), aby utworzyć dolną połowę talii.

16.1 Typy Wydarzeń i Numery Kart

Numer Karty Wydarzenia w prawym górnym rogu zawiera informacje o typie Wydarzenia. Pierwsza cyfra Numeru Karty identyfikuje, do której Ery należy.

Wydarzenia-A mają literę A w Numerze Karty (np. 11**A**-1). Te karty symulują upływ czasu i kontrolują śmiertelność Postaci (jak opisano na str. 42). Wszystkie scenariusze muszą zawierać 8 Wydarzeń-A na Erę, po 2 z każdym Symbolem Śmiertelności.

Wydarzenia-B mają literę B w Numerze Karty (np. 354**B**). Scenariusze zawierają listę sugerowanych Wydarzeń-B, ale można je zastąpić innymi Wydarzeniami-B, aby zapewnić różnorodność pomiędzy grami.

Wydarzenia specyficzne dla Królestwa mają flagę w prawym dolnym rogu i nie mają litery w Numerze Karty (np. 202-2).

W każdej Erze są 2 wydarzenia specyficzne dla Królestwa każdego z Głównych Mocarstw i wyróżnionych Królestw. W Talii Wydarzeń zawsze znajdują się wszystkie Wydarzenia związane z PR, będącymi w grze w wybranym scenariuszu. Wydarzenia charakterystyczne dla pozostałych PR nie będą częścią Talii Wydarzeń.

Większość z tych Wydarzeń zawiera historycznego Władcę (patrz str. 19) w dolnej części karty, powiązanego z Królestwem, do którego należy dane Wydarzenie.

16.2 Obszar Wydarzeń

Na początku każdej Rundy, w Fazie Dobierania Kart, z wierzchu talii dobierane są Wydarzenia w liczbie równej liczbie graczy plus 1 (np. 5 Wydarzeń w grze 4-osobowej), a następnie umieszczane w rzędzie na planszy. Pierwsze 3 Wydarzenia (od lewej) umieszcza się odkryte, pozostawiając pozostałe awersem do dołu. Zakryte Wydarzenia są ujawniane później, gdy gracze wykonają obowiązkową Akcję ***Wydarzenia***.

Zasada opcjonalna 7: Ujawnianie więcej

Jeśli chcesz, aby w grze z 6 graczami było mniej ukrytych informacji, odsłoń pierwsze 4 Wydarzenia zamiast 3. Spowoduje to, że na Wydarzeniach zgromadzi się więcej ⓓ.

16.3 Rozgrywanie Wydarzenia

Podczas Fazy Akcji wszyscy gracze muszą raz wykonać Akcję ***Wydarzenia*** (patrz str. 12).

Ogólne wskazówki dotyczące Wydarzeń

- W listach oddzielonych przecinkami (np. Obszarów), używamy słowa „lub" w znaczeniu łącznym; możesz wybrać dowolny, a nawet kilka z tych elementów.
- Niektóre efekty Wydarzeń mają zastosowanie tylko wtedy, gdy spełnione są pewne wymienione warunki. Zignoruj wszystkie efekty, których warunki nie są spełnione.
- Kiedy musisz dokonać w Wydarzeniu wyboru pomiędzy opcją A) i B), a nie możesz spełnić wymagań lub ponieść kosztów jednej z nich, musisz wybrać drugą opcję. Jeśli nie jesteś w stanie zapłacić za żadną z opcji, wybierz jedną z nich.
- Jeśli Wydarzenie ma efekty lub możliwości wyboru, które dotyczą więcej niż 1 gracza, efekty te są rozstrzygane gracz po graczu, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Aktywnego Gracza, chyba że zaznaczono inaczej.
- NPR-y mówią „tak", np. gdy otrzymują propozycję Sojuszu lub gdy „mogą" coś zrobić.
- Słowo „ty" zawsze odnosi się do Aktywnego Gracza lub gracza, który musi dokonać wyboru A/B.

Standardowe efekty Wydarzeń

Pewne efekty powtarzają się w wielu Wydarzeniach. Efekty te muszą być zgodne z poniższymi wytycznymi, chyba że karta wyraźnie stanowi inaczej.

Użycie słowa „ty" w tych wytycznych odnosi się do beneficjenta/ofiary efektu.

Otrzymaj/umieść Wpływ

Jeśli Wydarzenie mówi, że otrzymujesz lub możesz umieścić pewną liczbę ◆ w określonych Obszarach, oznacza to, że możesz umieścić ten ◆, o ile na danym Obszarze znajduje się co najmniej 1 Prowincja w Posiadaniu NPR lub Królestwa Wasala. Jeśli nie jesteś w stanie umieścić wszystkich ◆ ze względu na limit 5◆ na Obszar, możesz usunąć ◆ Przeciwnika, aby zrobić miejsce na swoje własne ◆.

Zawiązanie Sojuszu lub Królewskiego Mariażu

Aby zawiązać Sojusz z Królestwem, docelowe Królestwo musi być Niezależnym Królestwem, będącym obecnie w stanie Pokoju. Królestwa, które zostały Zwasalizowane, Anektowane lub są w stanie Wojny nie mogą być celem, a efekt ten będzie ignorowany dla takich Królestw.

Jeśli wymieniony cel jest Sojusznikiem NPR Przeciwnika, możesz zastąpić jego ⚒ swoim ⚒ tylko wtedy, gdy masz co najmniej tyle samo ◆, co Przeciwnik na Obszarach celu.

Aby zawrzeć Królewski Mariaż z Królestwem cel musi być uprawnionym partnerem do Mariażu (patrz str. 33).

Jeśli nie masz już dostępnych ⚒/♛, możesz zabrać z planszy 1 swoje ⚒/♛, o ile nie jest to Aktywny Sojusznik (✪) lub Spór o Sukcesję (♛). Nie ponosisz żadnych kar za zakończenie Sojuszu w ten sposób.

Otrzymanie ⛊

Możesz mieć tylko 1⛊ w każdym Obszarze.

Otrzymanie/umieszczenie ⬤ lub ♟

Aby zdobyć ⬤/♟ na Prowincji, gdy Wydarzenie tego wymaga, ta Prowincja nie może być: już w Posiadaniu, Zwasalizowana lub Okupowana przez inne PR (nie ma na niej ⬤/♟ Przeciwnika), chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Przekształcenie Małego ⬤ w Duże ⬤

Zamień 1 ze swoich Małych ⬤ na Duże ⬤, aktualizując odpowiednio swoją Planszę Gracza. ⬤ musi być w twoim Posiadaniu.

Otrzymanie Kupca

Możesz zdobyć trzeciego Kupca z Wydarzenia, Misji lub Idei *„Wolny Handel"* wyłącznie, gdy masz tylko 2 Kupców.

Otrzymanie Jednostki Militarnej

Kiedy zdobywasz Jednostki Militarne poprzez Wydarzenia, niezależnie od tego czy są to Jednostki Lądowe czy Statki, umieść je w miejscu, w którym nie zostanie wywołana Bitwa. Jeśli żadna z takich lokacji się nie kwalifikuje się do umieszczenia, nie otrzymujesz tych Jednostek. Jednostki Regularne muszą być pobrane z Dostępnych ✪.

Otrzymanie Akcji

Kiedy otrzymujesz możliwość wykonania Akcji z Wydarzenia, Akcje są oznaczone ***pogrubioną kursywą***; musisz albo natychmiast wykonać tę Akcję albo odrzucić tę możliwość. Jeśli nie jesteś Aktywnym graczem, po wykonaniu przez Ciebie Akcji, Aktywny gracz dokańcza swoją Turę. Następnie gra wraca do normalnego trybu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Badanie Idei

Kiedy jakieś Wydarzenie pozwala ci ***Zbadać*** Ideę, ty i wszyscy Przeciwnicy, którzy już znają tę Ideę, otrzymują (P), tak jak normalnie (patrz str. 12). Jeśli Wydarzenie powoduje, że kilku graczy bada tą samą Ideę, wszyscy otrzymują (P), tak jak normalnie (Aktywny Gracz jako pierwszy).

Jeśli Idea wymieniona w Wydarzeniu nie jest obecnie odsłonięta na stole, a zdecydujesz się ją ***Badać***, dodaj tę Ideę do odpowiedniej kolumny w sekcji Idei i wybierz dotąd niewybraną nie-Podstawową Ideę tego samego typu, do usunięcia (jeśli taka istnieje), lub jeśli nie ma żadnych niewybranych Idei tego typu, utwórz nowy rząd w sekcji Idei. Wtasuj usunięte Idee z powrotem do talii.

Umieszczanie żetonów DNPR

Kiedy umieszczasz żetony DNPR (), umieść żeton tego koloru z dużą literą **C** na Prowincji Stołecznej DNPR (podkreślonej, gdy jest wymieniona na Wydarzeniu).

Jeśli na wymienionych Prowincjach znajdują się jakieś /, umieść żeton pod / (chyba że na karcie jest napisane inaczej), ale nigdy nie umieszczaj na Prowincjach Rdzennych PR. / z pod spodem jest uważane za Prowincję Rdzenną tego DNPR.

Zakończenie/usunięcie Sojuszu

Kiedy Wydarzenie wymaga od ciebie zakończenia Sojuszu, usuń z planszy odpowiednie .

Jeśli był to Aktywny Sojusznik, tracisz liczbę Jednostek Sojuszniczych ze swojej Rezerwy Zasobów Ludzkich lub Armii równą ½ Dochodu z Podatków NPR przed Wojną. Twoi Wrogowie PR muszą umieścić żetony Wojny na twoim byłym Aktywnym Sojuszniku.

Odrzucenie Władcy

Czasami opcja na Wydarzeniu może pozwolić ci, lub zmusić cię do odrzucenia historycznego Władcy.

W takich przypadkach, zarówno twój aktualny Władca, jak i karta Wydarzenia z nowym Władcą są odrzucane po rozstrzygnięciu Wydarzenia.

Obszar opuszcza HRE

Kiedy Obszar opuszcza HRE przez Wydarzenie, jakakolwiek strata jest już uwzględniona w tekście Wydarzenia.

Wojny wywołane przez Wydarzenia

Jeśli DoW ma miejsce jako część efektów Wydarzenia, a nie jest to oznaczone jako Akcja ***Wypowiedzenie Wojny***, wykonaj tylko kroki 3–7 z sekwencji Akcji ***Wypowiedzenia Wojny*** (patrz str. 16). PR muszą stosować się do wszystkich ograniczeń związanych z DoW (patrz str. 23), chyba że zaznaczono inaczej. Jeśli w normalnych warunkach jest niemożliwe Wypowiedzenie Wojny celowi, nie dochodzi do Wypowiedzenia Wojny.

PR, które Spasowało, nie może Wypowiedzieć Wojny poprzez Wydarzenie, nawet jeśli otrzyma taką instrukcję.

Jeśli Agresor jest NPR, czytaj „ty" jako „NPR" w krokach Akcji ***Wypowiedzenie Wojny***.

Jeśli Wydarzenie pozwala ci wybrać cel, któremu chcesz Wypowiedzieć Wojnę, musisz wybrać kwalifikujący się cel (jeśli to możliwe).

16.4 Niewybrane Wydarzenia

W większości scenariuszy, po tym jak każdy z graczy wykona Akcję ***Wydarzenia***, na planszy będzie znajdować się jedno niewybrane Wydarzenie.

Pozostałe Wydarzenie nie wchodzi w życie, ale jeśli znajduje się na nim historyczny Władca, gracz związany z tym Wydarzeniem może zapłacić 2, aby mianować Władcę z karty.

Wszelkie symbole znajdujące się na dole karty zostaną automatycznie rozstrzygnięte natychmiast po tym, jak ostatni gracz zakończy swoją Akcję Wydarzenia, zgodnie z zasadami automatycznego rozwiązywania wymienionymi pod każdym symbolem na następnej stronie.

16.5 Efekty drugorzędne

Niektóre Wydarzenia posiadają symbole wzdłuż dolnej krawędzi, które wpływają m.in. na Niepokoje/Buntowników, zachowanie NPR oraz śmiertelność postaci (Przywódców i Doradców).

Po rozstrzygnięciu głównego tekstu Wydarzenia, efekty tych symboli są rozstrzygane w kolejności, od lewej do prawej, przez Aktywnego Gracza (ciebie).

"Ty" często ponosisz negatywne efekty Wydarzeń w mniejszym stopniu. Jest to opisane przy odpowiedniej ikonie Wydarzenia.

Np. w przypadku Niepokojów "(Ty) Rzucasz maksymalnie 1 Kością Buntowników", zaś pozostali Gracze rzucają tyloma Kośćmi, ile mają Prowincji z Niepokojem.

Zasady **auto-rozwiązania** są używane do rozstrzygania efektów symboli na niewybranych Wydarzeniach (oraz na Wydarzeniach rozstrzyganych przez Boty). Symbole, które nie mają specjalnych zasad automatycznego rozwiązywania, są rozstrzygane normalnie. Podczas rozstrzygania niewybranych Wydarzeń, nikt nie jest uważany za Aktywnego Gracza.

Śmiertelność Postaci

Wszystkie postacie z symbolem obok swojego portretu, który odpowiada symbolowi na rozegranym Wydarzeniu, otrzymują żeton Słabego Zdrowia (). Jeśli postać otrzyma drugi , umiera, a jej karta jest odrzucana.

Niepokoje/Bunt

Wszyscy gracze muszą rzucić kością Buntowników dla każdej ze swoich Prowincji z Niepokojem (), zgodnie z procedurą opisaną na stronie 37. Rzucasz maksymalnie 1 Kością Buntowników.

Powstanie tubylców

Każdy gracz traci 1 z Puli Kolonistów i otrzymuje w Odległym .

Możesz zdecydować się zignorować jeden z tych efektów (nawet jeśli jest to jedyny efekt, który będzie na ciebie oddziaływał).

Zagubieni na morzu

Musisz wybrać i usunąć 1 Statek należący do każdego Przeciwnika, który nie sąsiaduje z jednym z jego Przyjaznych Portów.

Auto-rozwiązanie: Każdy gracz wybiera za siebie.

Piraci

Umieść Statek Piracki (patrz str. 25) w wybranym przez siebie Morskim Węźle Handlowym. Jeśli to możliwe, musi to być węzeł, w którym znajduje się co najmniej 1 Kupiec. Piraci zmniejszają Dochód z Handlu w węźle, w którym się znajdują (patrz str. 35).

Auto-rozwiązanie: Umieść Statek Piracki w węźle handlowym z największą liczbą Kupców. Jeśli jest remis: najpierw wybierz Węzeł rozszerzony; w przypadku dalszego remisu wybierz losowo.

Kardynał umiera

Musisz usunąć z Kurii Papieskiej dowolne , z wyjątkiem Rzymskiego . Przesuń pozostałe w lewo, aby wypełnić powstałą lukę.

Auto-rozwiązanie: Usuń najbardziej prawego należącego do PR z największą liczbą . Jeśli 2 lub więcej PR remisuje, usuń najbardziej prawego należącego do 1 z tych PR.

Wyczerpanie Wojną (atrycja)

Wszystkie PR, oprócz ciebie, które są w stanie Wojny, muszą usunąć 1 Rozmieszczoną Jednostkę Lądową za każde 4 Rozmieszczone Jednostki Lądowe.

Nielojalni Wasale

Wpływa na każde PR, które posiada dowolny Obszar z bez / lub z i mniejszą liczbą na tym Obszarze niż jakikolwiek Przeciwnik.

Spośród kwalifikujących się Obszarów, każdy PR musi wybrać Obszar z największą liczbą , otrzymać na wszystkich na tym Obszarze, a następnie musi umieścić na tym obszarze w liczbie równej Wartości Podatkowej swoich z w tym Obszarze.

Jeśli dotyczy Cię ta sytuacja, otrzymujesz jak zwykle , ale nie musisz umieszczać żadnych .

Ekspansja DNPR

Za każdy taki symbol, który pasuje do koloru DNPR w grze (które nie jest obecnie Aktywnym Sojusznikiem), wybierz DNPR w tym kolorze.

Umieść pasujący symbol na Prowincji sąsiadującej z DNPR. Nie może to być Stolica (chyba, że jest to

ostatnia pozostała Prowincja NPR), nie może to być także Okupowana Prowincja, Posiadana przez Sojusznika DNPR, ani Prowincja Rdzenna PR.

Jeśli wybrana została Prowincja NPR, zostaje ona przejęta przez DNPR.

Jeśli wybrana Prowincja ma ⬭/⬢, umieść ⬡ pod ⬭/⬢ (czyniąc ją w ten sposób Prowincją Rdzenną DNPR) i dodaj ✕ do ⬭/⬢.

Począwszy od II Ery, dla DNPR z Portem wychodzącym na Ocean Atlantycki (dowolna Strefa Morska na Mapie Głównej bez * lub †), możesz zamiast tego umieścić ⬡ na dowolnym wolnym Terytorium.

Jeśli DNPR przejmie Prowincję od NPR będącego Sojusznikiem PR, gracz może umieścić żeton CB na Stolicy DNPR.

Auto-rozwiązanie: Wszystkie DNPR o takich samych kolorach jak symbol Aneksują sąsiednią Prowincję NPR. Pierwszeństwo mają Prowincje na Obszarach, na których DNPR już Posiada Prowincje, a następnie Prowincje na Obszarach sąsiadujących Lądowo z ich Królestwem. Ich celem będzie kwalifikujący się NPR z najniższym Dochodem z Podatków. Jeśli kilka Królestw remisuje, dokonaj po między nimi wyboru wg kolejności alfabetycznej.

Rozprzestrzenianie się Idei Religijnych

Ustal, gdzie znajdują się skupiska z Wiarą Zakaźną (patrz str. 38). Skupisko to dowolna grupa Obszarów połączonych Lądem, które wyznają tę samą Religię. Pojedynczy żeton/symbol na Obszarze, który nie sąsiaduje Lądem z żadnym innym Obszarem o tej samej Religii, jest uważany za oddzielne skupisko.

1. Umieść żeton Protestanta/Kontrreformacji (✝) na Obszarze sąsiadującym ze skupiskiem tego samego typu, co skupisko, obok którego jest umieszczany. Sąsiedztwo może przebiegać przez Strefę Morską. Nie można wybierać Obszarów Prawosławnych ani Muzułmańskich. Umieszczenie ✝ na Obszarze zastępuje każdy znajdujący się tam żeton.
2. Jeśli w grze jest więcej skupisk, a w tej Turze umieściłeś mniej niż 4✝, umieść nowe ✝ obok innego skupiska, zgodnie z powyższymi zasadami. Dodatkowo:
   - ▹ Jeśli w grze znajduje się więcej niż 1 Wiara Zakaźna, a ty umieściłeś już 2✝ jednego typu, musisz umieścić ✝ drugiego typu.
   - ▹ Nie możesz zastąpić ✝ umieszczonego w tej samej Turze.
3. Jeśli na planszy nie ma żadnych skupisk Wiary Zakaźnej, umieść zamiast nich żetony Różnorodnych Wyznań na dowolnych 2 Obszarach Katolickich, które nie sąsiadują ze Strefami Morskimi oznaczonymi symbolem †.

Auto-rozwiązanie: Rozłóż Wiary Zakaźne (naprzemiennie Protestanckie i Kontrreformacji, zaczynając od Protestanckich) na sąsiadujące Obszary: pierwszeństwo mają Obszary z co najmniej 1⬭; następnie Obszary z Prowincjami o najwyższej łącznej Wartości Podatkowej; remisy należy rozstrzygać w kolejności alfabetycznej, według nazwy Obszaru.

Umieszczając żetony Różnorodnych Wyznań, należy kierować się kolejnością alfabetyczną, ignorując Obszary, które już posiadają Różnorodne Wyznania.

Rozprzestrzenianie się Rewolucji

Tylko Edycja Deluxe. / rozszerzenie Fate of Empires

Ten symbol pojawia się tylko na Wydarzeniach IV Ery i działa tak samo jak Rozprzestrzenianie się Idei Religijnych, opisane powyżej, z tą różnicą, że żetony Rewolucji (✊) umieszcza się tylko obok skupisk ✊. Można je również umieszczać na Obszarach Prawosławnych lub Muzułmańskich.

Jeśli na planszy nie ma ✊, umieść ✊ w 2 Obszarach Stołecznych PR. Jeśli na planszy znajduje się tylko jedno skupisko ✊, dodaj również ✊ na Obszarze, który nie sąsiaduje z tym skupiskiem.

Jeśli nie ma już żadnych ✊, możesz usunąć jedną z planszy, aby ją wykorzystać.

✊ są zawsze umieszczane na wierzchu istniejących żetonów Religii.

Auto-rozwiązanie: Jak wyżej (rozprzestrzenianie ✝). Jeśli nie ma ✊ w grze, umieść w Obszarach Stołecznych 2 PR o najniższym ⚖ (remisy rozstrzygane są losowo).

Aktywuj Konflikty o Władzę

Jeśli Konflikty o Władzę są w grze, przesuń nadchodzący Konflikt o Władzę na obszar Aktywnego Konfliktu o Władzę na Planszy Statusu. Umieść także żetony ♙ rejonach Pól Bitwy (♙) wymienionych na aktywowanej karcie Konfliktu o Władzę, aby podkreślić Obszary biorące udział w Konflikcie o Władzę.

Aktywny Konflikt o Władzę będzie punktowany w Fazie 4, Krok E (patrz str. 45).

17. Zwycięstwo i Prestiż (Ⓟ)

W większości Scenariuszy, Zwycięstwo osiąga się poprzez posiadanie największej liczby Prestiżu (Ⓟ) na koniec gry.

Prestiż jest zdobywany na kilka różnych sposobów w trakcie i na koniec gry.

Punktacja końcowa odbywa się w Fazie 5 Rundy, w której nastąpił koniec gry, zgodnie z opisem na stronie 11. Niektóre scenariusze będą miały inne kryteria Punktacji Końcowej.

17.1 Tor Prestiżu

Prestiż (Ⓟ) zdobyty podczas gry jest wskazywany za pomocą znaczników Prestiżu na Torze Prestiżu, który znajduje się na planszy Odległych Kontynentów.

Głównymi źródłami Ⓟ w trakcie gry są Misje, Kamienie Milowe, Konflikty o Władzę (jeśli są używane), Idee i Wydarzenia.

Kiedy Ⓟ gracza przekroczy 60, należy odwrócić jego znacznik Prestiżu na stronę „+60" i kontynuować liczenie

Oznaczenia na Misjach i Kamieniach Milowych

dodatkowego (P) od początku toru. Jeśli (P) gracza spadnie poniżej (P), umieść żeton Negatywnego Prestiżu na wierzchu jego znacznika Prestiżu, aby zaznaczyć, że jego pozycja wskazuje ujemną wartość (P).

W niektórych scenariuszach, koniec gry jest wyzwalany, gdy gracz przekroczy określoną liczbę (P) na Torze Prestiżu.

17.2 Misje

Każde z Głównych Mocarstw w grze posiada własną talię Kart Misji. Dodatkowo istnieją 2 ogólne Talie Misji, które mogą być użyte do tworzenia Talii Misji dla innych Królestw. Każdy Scenariusz określa, na początku gry, jakie Misje są dostępne dla każdego z możliwych do zagrania Królestw.

Niektóre Misje mają zieloną ramkę i tło, co oznacza je jako misje początkowe dla zwykłej rozgrywki 1444. W takiej grze gracze zazwyczaj wybierają 2 z tych Misji na początku gry.

Potrzeba ukończenia Misji zapewnia jasne cele pośrednie w trakcie gry i ma tendencję do kierowania Królestw na wpół-historyczne ścieżki. Są one szczególnie przydatne dla nowych graczy, ale z pewnością dodadzą smaku i dynamiki grze także dla doświadczonych graczy.

Doświadczone grupy, które wolą niczym nie ograniczone rozgrywki, mogą usunąć z gry Misje (jeśli wszyscy gracze się na to zgodzą).

Wymagania wstępne Misji

Wszystkie Misje mają Nr Misji (w czerwonym kółku na dole karty). Niektóre Misje wymagają, abyś ukończył przynajmniej jedną z wymienionych wymaganych Misji (wskazanych po lewej stronie Nr Misji), zanim będzie można ją wybrać. Ta z kolei może odblokować inne Misje (wskazane po prawej stronie Nr Misji) po jej ukończeniu.

Ukończenie Misji

Misje mogą być ukończone w dowolnym momencie, z wyjątkiem Fazy 1. Aby ukończyć Misję, musisz spełnić wymienione w niej wymagania i poinformować o tym pozostałych graczy. W tym momencie natychmiast wchodzą w życie wymienione efekty Misji. Wymagania Misji muszą być spełnione w momencie punktowania; wcześniejsze spełnienie wymagań Misji nie liczy się.

Gracz, który ukończy Misję, otrzymuje również liczbę (P), podaną w prawym górnym rogu karty Misji.

Nagrody za Misje

Podczas otrzymywania Nagrody za ukończoną Misję do określenia wszystkich efektów użyj sekcji 16.3 (patrz str. 41).

Wybieranie nowych Misji

W następnej Fazie Dobierania Kart po tym, jak ukończysz i zapunktujesz przynajmniej 1 Misję z ręki, możesz wybrać nową Misję (jeśli spełniłeś przynajmniej jedną z wymaganych do niej Misji) ze swojej talii tak, abyś ponownie miał 2 Misje na ręce.

W Fazie Dobierania Kart możesz również odłożyć dowolną Misję z ręki z powrotem do talii i wybrać nową Misję (której warunki spełniłeś), aby ją zastąpić.

17.3 Kamienie Milowe

Kamienie Milowe są podobne do Misji, ale są publiczne i mogą być zapunktowane przez każdego, kto spełni wymagania konieczne do ich zaliczenia. Ilość zdobytego (P) jest wyższa dla tych, którzy ukończą Kamienie Milowe wcześniej.

Zawsze dostępne są 4 Kamienie Milowe. W każdej Erze losowana jest 1 karta z każdej z 4 talii (Ekspansja, Polityka, Działania Wojenne i Ekonomia). Na koniec każdej Ery należy odrzucić wszystkie Kamienie Milowe i dobrać po jednym z każdej z talii następnej Ery. Scenariusze mogą czasami nakazywać usunięcie pewnych Kamieni Milowych z gry przed jej rozpoczęciem lub wyłożenie predefiniowanych Kamieni Milowych zamiast losowania.

Kamienie Milowe mogą być także wymieniane za każdym razem, gdy rozpatrywane jest Wydarzenie *„Dostrzeżono kometę"*. W takim przypadku należy wylosować nowe Kamienie Milowe spośród dostępnych dla bieżącej Ery.

Realizacja Kamienia Milowego

Pierwszy gracz, który zrealizuje Kamień Milowy, otrzymuje (5), drugi gracz otrzymuje (3), a trzeci (1). Kolejni gracze, którzy zrealizują ten kamień milowy, nie otrzymują (P). Kiedy zrealizujesz Kamień Milowy, oznacz to żetonem Identyfikacji z twoich Zasobów.

Aktualne	*Premia*
+1 lub wyższe	Może użyć zdolności Obrona HRE
+2lub+3	+1
+4lub+5	+1 i +1
+6	+2,+1 i +(1)

Jeśli kilku graczy zrealizuje Kamień Milowy w tym samym czasie, remis rozstrzyga kolejność Tur (zaczynając od Aktywnego Gracza, w Fazie 2, lub od Pierwszego Gracza, w Fazie 3 lub 4), chyba że treść Kamienia Milowego mówi inaczej.

Jak pokazano w prawym dolnym rogu karty Kamienie Milowe zapewniają również nagrody w postaci Punktów Władzy (, , lub) lub Dukatów ((d)). Wszyscy gracze, którzy zrealizowali Kamień Milowy, otrzymują tę samą nagrodę.

Wydarzenie/Akcja	
Wydanie = 1 + bieżące	+1
Wygranie Wojny z Agresorem spozaHRE	+1
Ponowne przyłączenie utraconego Obszaru HRE	+1
Jeśli w momencie Elekcji jest poniżej +3	+1
Odmowa CtA od Poddanego Cesarskiego po DoW od Agresora spoza HRE	-1
Obszar opuszcza HRE	-1
Przegrana Wojna z Agresorem spoza HRE	-1
Cesarz Wypowiada Wojnę członkowi HRE, nie mając CB	-1
Cesarz wymusza Warunek Pokoju Pełna Aneksja na członku HRE mającym tę samą Religię Państwową	-1
Liczba Obszarów Elektorskich spada poniżej aktualnego -	-1 za każdy krok

17.4 Konflikty o Władzę

Zasady zaawansowane

To, czy chcesz włączyć do gry Konflikty o Władzę, czy nie, zależy od twojej grupy graczy. Zalecamy, aby podczas pierwszej rozgrywki grać bez nich.

Konflikty o Władzę zwiększają poziom napięć, interakcji i konfliktów pomiędzy PR, ponieważ będą one jednocześnie rywalizować o te same cele.

Tuż pod tytułem karty, nad poziomą linią, każdy Konflikt o Władzę zawiera listę **Obszarów Pól Bitwy** ( ), na których gracze będą rywalizować o (P). Poniżej linii znajdują się dodatkowe kryteria, które pozwolą zdobyć lub stracić (P), gdy karta będzie punktowana.

Przygotowanie Talii Konfliktów o Władzę

Scenariusze mają różne zalecane sposoby budowania Talii Konfliktów o Władzę. Niektóre scenariusze sugerują, że Konflikty o Władzę powinny być ułożone w określonej kolejności, podczas gdy inne mogą sugerować kolejność losową.

Talię należy umieścić odkrytą, z najwyższą kartą widoczną dla wszystkich graczy - ta karta jest nazywana **Nadchodzącym Konfliktem o Władzę**.

Roszczenia Obszarów Pól Bitwy

Wykonując Akcję ***Sfabrykuj Roszczenia*** (patrz str. 16), gracze muszą zapłacić tylko 1 na każde umieszczane na dowolnym Obszarze Pola Bitwy, który jest wymieniony na Aktywnym Konflikcie o Władzę albo Nadchodzącym Konflikcie o Władzę.

Aktywowanie Konfliktu o Władzę

Konflikty o Władzę są aktywowane, gdy zostanie rozstrzygnięty odpowiedni symbol Wydarzenia (patrz punkt 16.5, str. 42). Kiedy wierzchnia karta z talii jest przesuwana na miejsce *Aktywnego Konfliktu o Władzę* na Planszy Statusu, ujawnia to także nowy Nadchodzący Konflikt o Władzę, dając graczom szansę na przygotowanie się na to, co nastąpi później.

Punktowanie Konfliktów o Władzę

Każdy **Aktywny Konflikt o Władzę** jest punktowany w Fazie Dochodu i Utrzymania, Krok E (patrz str. 10), zanim zostanie odrzucony.

Kiedy Konflikt o Władzę jest punktowany, wszyscy gracze, którzy spełniają warunki, otrzymują (P), jak opisano poniżej:

Punktowanie Obszarów Pola Bitwy ( )

Za każdy Obszar Pola Bitwy gracze otrzymują (P) w następujący sposób:

- (1) za każdą Wartość Podatkową Prowincji, które tam Kontrolują (liczy się jako połowa, zaokrąglona w górę)
- (1) za bycie jedynym PR z / w tym miejscu (tylko dla na Mapie Głównej)
- (1) za posiadanie tam przynajmniej 1 /

Dodatkowe kryteria Prestiżu

Gracze, którzy spełnią wymienione kryteria, mogą otrzymać dodatkowe (P), podczas gdy gracze, którzy tego nie zrobią, czasami tracą (P). Te warunki są często specyficzne dla niektórych Królestw.

18. Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE)

Święte Cesarstwo Rzymskie to instytucja posiadająca wielką władzę, ale jednocześnie to trudna do opanowania bestia. Spoczywa na nim wielka odpowiedzialność, a państwa członkowskie nie zawsze podporządkują się woli swojego Cesarza.

W standardowej rozgrywce rok 1444 Austria zaczyna jako Święty Cesarz Rzymski.

Tor Władzy Cesarskiej znajduje się na Planszy Statusu. Na niej zaznacza się aktualne , wraz z odpowiednimi bonusami, oficjalną Religią HRE, Cesarskim oraz statusem Obrońcy HRE.

18.1 Władza Cesarska

Święty Cesarz Rzymski posiada Władzę Cesarską ( ) w zakresie od 0 do +6, z różnymi bonusami w zależności od jej poziomu. Zmniejszenie poniżej 0 lub zwiększenie powyżej 6, nie jest możliwe. W rozgrywce rok 1444 roku Cesarz zaczyna z +3. jest ograniczone do wartości 1 + aktualna liczba Obszarów Elektorskich (patrz punkt 18.3).

Zwiększona Zasoby Ludzkie i Dochód

Wartość Świętego Cesarza Rzymskiego jest dodawana bezpośrednio do jego wartości . Jeśli Władza Cesarska ulegnie zmianie, należy odpowiednio dostosować Rezerwę Zasobów Ludzkich Cesarza w Fazie 5, krok A.

W Fazie 4 wartość jest również dodawana bezpośrednio do Dochodu z Podatków Cesarza. Ten dodatkowy Dochód z Podatków nie jest traktowany jako część Bazowego Dochodu z Podatków i nie jest uwzględniany przy obliczaniu .

Dodatkowe premie

W każdej Rundzie, podczas Fazy Dochód i Utrzymanie, poziom wpływa na Dochód Cesarza (i potencjalnie (P)).

Otrzymanie/Utrata Władzy Cesarskiej

Cesarz może zwiększyć swoją Władzę Cesarską o 1 krok w ramach Akcji (wydając w ilości 1 + aktualny poziom), pokonując zewnętrznych napastników i ponownie przyłączając Obszary HRE.

Cesarz może stracić w wyniku niedopełnienia obowiązku ochrony Poddanych i ziem HRE lub w wyniku agresywnej ekspansji wewnątrz HRE.

18.2 Wpływy Cesarskie

W grze znajduje się 6 szarych kostek Wpływu Cesarskiego. Cesarz ma dostęp do liczby Cesarskich równej . Cesarz umieszcza Cesarskie podczas rozstawienia, zgodnie z instrukcją rozstawienia, i aktualizuje liczbę dostępnych Cesarskich w Fazie 5, krok B, w oparciu o aktualne .

Dla większości celów Cesarskie działa tak samo jak zwykłe , ale są pewne wyjątki:

- Cesarskie jest zawsze umieszczane lub rozdystrybuowane w Fazie 5, krok B, i powinno w tym momencie zawsze odpowiadać .
- Cesarskie musi być umieszczone w Obszarach HRE, w których znajduje się co najmniej jedna Prowincja Posiadana przez członka HRE będącego NPR.
- Jeśli Obszar HRE, na którym znajduje się Cesarskie , opuści HRE, Cesarskie jest natychmiast usuwane z planszy i zwracane do Zasobów.
- Cesarskie nie może być usunięte dla celów Akcji ***Podporządkuj***.

18.3 Krainy HRE

Wszystkie Prowincje i Obszary znajdujące się wewnątrz kropkowanej granicy HRE są uważane za część HRE, chyba że na danym Obszarze umieszczono żeton „Nie HRE" (patrz punkt 18.6).

Aby HRE zachowała swoją integralność i jedność, Cesarz musi upewnić się, że Prowincje HRE należą do państw członkowskich, a nie do zewnętrznych Królestw.

Członkowie HRE / Cesarscy Poddani

Wszystkie Królestwa, których Stolica znajduje się wewnątrz przerywanej granicy HRE, są uznawane za członków HRE, chyba że na ich Obszarze Stołecznym znajduje się żeton „Nie HRE". Królestwa członkowskie, nie będące Cesarzem, są uważane za Cesarskich Poddanych. PR, NPR i Królestwa Wasalne mogą być członkami HRE.

PR jako Cesarscy Poddani

W niektórych scenariuszach PR mogą być członkami HRE, nie będąc jednocześnie Cesarzem (np. >Holandia lub >Brandenburgia). Cesarzem może być również zarówno PR jak i NPR.

Członkowie HRE będący PR mogą opuścić HRE tylko wtedy, gdy mają Misję lub Wydarzenie, które im na to pozwala. Nie mogą prowadzić ***Badań*** nad Ideami Form Rządów, jeśli

wynosi +3 lub więcej.

Jako Cesarski Poddany, za każdym razem, kiedy Cesarz aktywuje *Obronę HRE*, musisz wykonać jedną z poniższych czynności:

- Wyczerpać 2 (maks. ½ całkowitego)
- Stracić 6 (maks. ½ Dochodu z Podatków)
- Stracić (1)
- Umieścić żeton CB na Stolicy Agresora

Bezprawni Okupanci Prowincji

Jeśli Prowincja HRE jest Okupowana, Posiadana lub Wasalizowana przez inne Królestwo (takie, którego Stolica znajduje się poza granicami HRE), to Królestwo to jest uważane za Bezprawnego Okupanta.

Cesarz ma stałe Casus Belli Cesarskie Wyzwolenie (patrz str. 22) przeciwko wszystkim Bezprawnym Okupantom. Jeśli jakiś Obszar w całości opuści HRE (jak opisano poniżej), Prowincje te nie są uważane za część HRE, a Cesarz traci Casus Belli Cesarskie Wyzwolenie dla wszystkich Prowincji na tym Obszarze.

Bezprawni Okupanci w rozgrywce 1444: >Burgundia, >Wenecja i >Dania.

Obszary Elektorskie

Obszary Elektorskie są oznaczone na planszy Cesarskim orłem. Są one niezwykle ważne dla Cesarza i dla każdego, kto ma ambicję zostać następnym Cesarzem.

Aby Obszar ten mógł być uznany za Elektorski, musi się na nim znajdować Stolica przynajmniej jednego członka HRE (nawet jeśli jest zwasalizowany). Jeśli wszystkie takie Stolice należą do Królestw, których Stolice znajdują się w innych Obszarach, ten Obszar nie jest uznawany za Obszar Elektorski.

18.4 Obrona HRE

Kiedy Królestwo spoza HRE Wypowiada Wojnę Poddanemu Cesarza; jeśli wynosi przynajmniej +1, Cesarz PR automatycznie otrzymuje *Obronne CtA* od swojego Poddanego, chyba że ten Poddany jest w stanie wojny z Cesarzem.

Cesarz PR może przyjąć takie CtA, tak jakby było od Sojusznika, postępując zgodnie z procedurą „Przyjęcie CtA" (patrz str. 32), ale także oznaczając pole Obrona HRE na Planszy Statusu żetonem Identyfikacji. Tak długo jak Cesarz jest w stanie Wojny, zdolność ta będzie aktywna

Jeśli Cesarz PR odmówi przyjęcia takiego CtA, to zamiast normalnych efektów odmowy przyjęcia CtA, natychmiast otrzymuje karę -1.

Jeśli Stolica Cesarza PR znajduje się w obrębie HRE, może on również aktywować zdolność Obrona HRE, kiedy Królestwo spoza HRE Wypowie mu Wojnę bezpośrednio.

Cesarskie Zasoby Ludzkie

Po aktywacji zdolności *Obrona HRE*, liczba Jednostek NPR równa całkowitej liczbie Cesarza na Obszarach Elektorskich (wliczając w to Cesarskie) jest dodawana do puli Cesarskich na Planszy Statusu (maksymalnie 8 Jednostek).

Rzut	Wpływ na
1	Zmniejsz o 1
2-5	Zmniejsz o 1, jeśli rzut jest o 2+ niższy od obecnego .
	Zwiększ o 1, jeśli rzut jest o 2+ wyższy od obecnego .
6	Zwiększ o 1

Cesarz może użyć Cesarskich w każdej Bitwie, w której bierze udział w obszarach HRE lub Obszarach jego Królestwa, które sąsiadują lądem z obszarem HRE.

Jednostki broniące Obszarów w NPR
Limit Rekrutacji Lądowej każdego broniącego się NPR
+ 3 x
-2 x liczba Obszarów HRE, na których przed tą Turą znajdowały się Jednostki nienależące do HRE.

Np. jeśli Cesarzem jest Austria i posiada ona Prowincję w Seine, może ona korzystać z Wojsk Imperialnych w tym Obszarze. Jednakże, jeśli Austria będzie posiadać Prowincje zarówno w Seine jak i w Brytanii i Normandii, nie będzie mogła korzystać z tych sił w Brytanii, ale będzie mogła ich używać w Seine. Jeśli Austria nie posiada Prowincji w Seine, nie będzie mogła używać tam Imperialnych Wojsk.

Na początku takich Bitew może dodać wszystkie swoje jako Jednostki Piechoty, które będą walczyć razem z jego Armią. Wyjątek stanowią Bitwy, w których Przeciwnicy Cesarza stanowią tylko z Członkowie NPR HRE.

Jednostki Cesarskie działają w Bitwie jak Jednostki Sojusznicze, ale są trzymane oddzielnie od innych Jednostek Sojuszniczych w tej samej Bitwie. Po zakończeniu Bitwy wszystkie ocalałe Jednostki Cesarskie wracają do puli Cesarskich . Będą one dostępne w późniejszych Bitwach.

Zwróć uwagę, że Imperialne Wojska nie liczą się przy Egzekwowaniu Warunków Pokoju.

Kiedy Cesarz znów będzie w stanie Pokoju, w Fazie 5, krok B, opróżnij pulę Cesarskie , a pozostałe Jednostki NPR zwróć do Zasobów Ogólnych.

Dostęp Militarny w HRE

Podczas gdy *Obrona HRE* jest aktywowana, Cesarz i każdy, kto prowadzi Wojnę przeciwko Cesarzowi, ma swobodny Dostęp Militarny (patrz str. 26) przez wszystkie Obszary HRE.

Rozmowy Pokojowe

Kiedy pole *Obrona HRE* jest zaznaczone, PR w stanie Wojny z Cesarzem nie mogą zawrzeć Pokoju z żadnym NPR Poddanym Cesarza, chyba że odniosły w tej Wojnie zwycięstwo nad Cesarzem (patrz Warunki Zwycięstwa na str. 29). Zamiast tego Pokój musi być negocjowany z Cesarzem, który może zgodzić się na Warunki Pokoju w imieniu swoich Cesarskich Poddanych NPR, tak jak w przypadku Aktywnych Sojuszników.

Jeśli Cesarz wygra Wojnę z zewnętrznym Agresorem, zyskuje 1, jeśli żadna z Prowincji HRE nie została oddana zewnętrznym Królestwom.

Jeśli Cesarz przegra Wojnę z zewnętrznym Agresorem, traci 1. Jeśli całe Obszary opuszczą HRE, również traci z tego powodu (patrz punkt 18.6).

18.5 Wojny wewnętrzne

Jeśli Cesarz nie posiada CB, Wypowiadając Wojnę jednemu ze swoich Cesarskich Poddanych, traci 1 i musi usunąć 3 z Obszarów HRE (oprócz zwykłych kar za brak CB).

Jeśli Cesarski Poddany Wypowie Wojnę innemu członkowi HRE bez CB, Cesarz musi umieścić żeton CB na Stolicy Agresora.

Pełna Aneksja przez Cesarza

Jeśli Cesarz wymusi Warunek Pokoju „Pełna Aneksja" na członku HRE o tej samej Religii Państwowej co on, traci 1.

18.6 Opuszczenie i Dołączenie do HRE

Jeśli wszystkie Prowincje na danym Obszarze HRE są w Posiadaniu zewnętrznych Królestw (nie do Cesarza i ze Stolicą poza HRE), Obszar ten automatycznie opuszcza HRE. Umieść na tym Obszarze żeton „Nie HRE" ( ).

Jeśli Obszar opuszcza HRE, Cesarz traci 1. Utrata za Obszary, które opuszczają HRE w bezpośredniej konsekwencji Wydarzenia, jest uwzględniana w efektach Wydarzenia.

Ponowne wcielanie odłączonych Obszarów HRE

Jeśli wszystkie Prowincje na Obszarze, który opuścił HRE, są w Posiadaniu lub są Wasalami członków HRE lub Cesarza, Obszar ten zostaje ponownie włączony do HRE; usuń .

Aby ponownie wcielić do HRE Obszary, które częściowo znajdują się w granicach HRE, tylko Prowincje znajdujące się w tych granicach muszą być w Posiadaniu lub być Wasalami członków HRE lub Cesarza.

Kiedy Obszar zostaje ponownie wcielony do HRE, Cesarz otrzymuje 1.

Tor Kurii Papieskiej znajduje się na Planszy Statusu. Pola Kardynalskie oznaczone cyfrą i znakiem „+" są dostępne tylko wtedy, gdy w grze znajduje się tyle (lub więcej) Katolickich

18.7 Religia HRE

Zasady zaawansowane

Na początku gry oficjalną Religią HRE jest Katolicyzm (tak jak to widać na Planszy Statusu). HRE może być tylko Katolickie lub Protestanckie, albo nie mieć żadnej oficjalnej Religii.

Uwaga: Religia HRE nie może się zmienić do III Ery, od tego momentu jest sprawdzana na koniec każdej Rundy:

- Jeśli wszystkie Obszary Elektorskie są Protestantami, ale Religia HRE nie, HRE zmienia swoją Religię na się w Protestantyzm (połóż żeton), a spada o jeden.
- Jeśli wszystkie Obszary Elektorskie są Katolickie, Religia HRE pozostaje lub zmienia się na Katolicką (usuń żeton Religii).
- Jeśli na Obszarach Elektorskich panuje wiele Religii, HRE przestaje mieć oficjalną religię (połóż żeton Różnorodne Wyznania).

Cesarz może ***Zmienić Religię Państwową*** tylko wtedy, gdy HRE zmieniło swoją oficjalną Religię na inną niż ta, która jest obecnie Religią Państwową Cesarza.

Jeśli Cesarz przyjmie Ideologię Rewolucjonizmu jako swoją Religię Państwową, HRE zostaje trwale rozwiązane i przestaje istnieć.

18.8 NPR Cesarzem

Jeśli region HRE jest w grze, ale Cesarz jest kontrolowany przez NPR, Cesarz zaczyna jak zwykle z +3. Gdy Obszary opuszczają lub dołączają do HRE, jest zmieniane normalnie.

Na koniec Rundy należy rzucić sześciościenną kostką, aby sprawdzić, czy się zwiększyło, czy zmniejszyło:

Liczba Jednostek, które bronią atakowanego Obszaru HRE jest zawsze następująca:

Wasalizacja i Aneksja

Cesarz NPR nie może zostać Wasalem ani siłą, ani drogą dyplomatyczną.

Jeśli podczas Rozmów Pokojowych Cesarz NPR zostanie w Pełni Anektowany, HRE rozwiązuje się i przestaje istnieć do końca gry.

18.9 Wybory Cesarza

Zasady zaawansowane

Jeśli Cesarz ma mniej niż +4, gdy obecny Władca został zastąpiony lub odrzucony, należy przeprowadzić Wybory Cesarza.

PR, która otrzyma głosy od największej liczby Obszarów Elektorskich, zostaje nowym Cesarzem. PR, które ma najwięcej (wliczając w to Cesarskie) na danym Obszarze Elektorskim, otrzymuje głosy z tego Obszaru. Remisy w walce o największą liczbę w Obszarze lub o największą liczbę głosów Elektorskich rozstrzyga obecny Cesarz.

Obszar Elektorski bez Prowincji NPR, gdzie wszystkie należą do jednego PR, jeśli jest w stanie, automatycznie głosuje na to PR.

PR, którego Stolica znajduje się na Obszarze Elektorskim, jeśli jest uprawniony, otrzymuje głos z tego Obszaru. W przeciwnym razie, dany Obszar Elektorski nie bierze udziału w głosowaniu.

Aby móc ubiegać się o reelekcję na Cesarza, Królestwo musi wyznawać oficjalną Religię HRE (jeśli taka istnieje). PR, które nie są członkami HRE lub są w stanie Bezkrólewia, także mogą się ubiegać o elekcję. Jeśli żadne PR nie kwalifikuje się do zostania Cesarzem, tytuł pozostaje przy obecnym Cesarzu, ale spada o 2.

Jeśli po wyborze nowego Cesarza wynosi poniżej +3, wzrasta o 1.

Jeśli nowe PR zostanie wybrany na Cesarza w czasie, gdy poprzedni Cesarz aktywował *Obronę HRE*, nowy Cesarz może umieścić żeton CB na dowolnym Królestwie spoza HRE, które jest w stanie Wojny z członkami HRE będącymi NPR. Cesarskie pozostaje na obecnym poziomie i będzie dostępne dla nowego Cesarza na normalnych Zasadach.

Nie przeprowadza się wyborów, jeśli Cesarz jest kontrolowany przez NPR.

19. Kuria Papieska

Tylko PR, których Religią Państwową jest Katolicyzm, mogą posiadać Kardynałów () i rywalizować o kontrolę nad Kurią Papieską.

Zdominowanie Kurii i zostanie Kontrolerem Papieskim zapewnia pewne bonusy i daje dostęp do Akcji Papieskich.

19.1 Kardynałowie ()

to , które gracze umieszczają na polach Toru Kurii Papieskiej.

Jeśli PR ma więcej (minimum 2) niż każdy z pozostałych PR, zostaje *Niekwestionowanym* Kontrolerem Papieskim i daje mu dostęp do Akcji Papieskich oraz wszystkich poniższych bonusów.

Jeśli najwięcej ma dwóch lub więcej graczy, gracz najbardziej po lewej stronie zostaje Kontrolerem Papieskim, otrzymując wszystkie korzyści z wyjątkiem premii Prestiżu.

Liczba zwykłych pól Kardynalskich dostępnych na torze Kurii Papieskiej w danym momencie jest zawsze o 1 większa niż liczba aktywnych Katolickich PR w grze. Pole Rzymu (patrz niżej) jest dodatkowe. Zablokuj wszystkie pola, które nie są w grze. Rozstawienie początkowe Kurii Papieskiej jest opisane w każdym scenariuszu.

Kiedy zdobywasz , umieszcza się go na pierwszym **zwykłym** polu od lewej strony, przesuwając wszystkich pozostałych w prawo. Jeśli w momencie dokładania nowego żetonu na skrajnie prawym polu znajduje się , jest on zwracany właścicielowi.

Kontrolowanie Kardynała Rzymu

Aby zdobyć i utrzymać kontrolę nad najbardziej wysuniętym na lewo polem, oznaczonym jako „Rzym", musisz mieć:

1. Sojusz z >Państwam Papieskim, albo
2. Kontrolować Prowincję Rzym.

Zdobycie Rzymu

Kontrolując (Okupując lub Posiadając) Rzym, jeśli jesteś Katolikiem, automatycznie otrzymujesz na polu Rzymu na Torze Kurii Papieskiej i musisz umieścić tam . Zastępuje to wszelkie Sojusze z >Państwem Papieskim.

Jest to jednak również jedyne , jakie możesz posiadać i musisz natychmiast odrzucić wszystkie pozostałe z Kurii.

Nie możesz zdobywać kolejnych (np. poprzez zagrywanie kart ***Człowiek Kościoła***), gdy Okupujesz lub Posiadasz Rzym.

19.2 Kontroler Papieski

Gracz z największą liczbą zostaje Kontrolerem Papieskim. W przypadku remisu, gracz posiadający bardziej po lewej wygrywa remis.

Kontroler Papieski ma dostęp do Akcji Papieskich i otrzymuje +1 w

Komponenty gry (Edycja Standardowa / Edycja Deluxe)

Plansze

Plansza z mapą Europy Zachodniej

Plansza z mapą Europy Wschodniej (tylko edycja Deluxe)

Plansza Odległych Kontynentów

Talie kart

Karty Akcji (108)

Karty Handlu (44)

Karty Wydarzeń (110/221)

Karty Przygotowania (8/17)

Karty Misji (88/160)

Karty Kamieni Milowych (48/64)

Karty Idei (21/30)

Karty Konfliktów o Władzę (3/10)

Karty Botów (48)

Kartonowe plansze

Plansze Graczy/Botów (4/6)

Plansze Armii/Floty (8/12)

Plansza Statusu (1)

Kości

Kości Piechoty (6)

Kości Kawalerii (3)

Kości Artylerii (3)

Kości Buntowników (3)

Kość Eksploracji (1)

Standardowa kość (1)

Żetony

Jednostki Najemników (14/20)

Jednostki NPR/Buntowników (16/25)

Zbuntowane Miasta (10/15)

Statki NPR/Pirackie (7/10)

Złote monety 10-Dukatów (14/21)

Srebrne monety 5-Dukatów (14/21)

Miedziane monety 1-Dukat (24/36)

żeton Pierwszego Gracza (1)

Żetony Dochodu +20 (4/6)

Żetony Negatywnego Prestiżu (2)

Żeton Władzy Cesarskiej (1)

Żetony Słabego Zdrowia/Pożyczki (30)

Żeton Krucjaty/Ekskomuniki (1)

Żetony Protestantów/Kontrreformacji (29/32)

Żetony Katolicyzmu/Różnorodnych Wyznań (7/9)

Żetony Prawosławia/Muzułmanów (0/11)

Rewolucja/żeton Zasobów Ludzkich +1 (0/10)

Nie-HRE/żeton Zasobów Ludzkich +1 (8)

Rozszerzony Handel/żeton Zasobów Ludzkich +1 (6)

Żetony Okupacji/Pola Bitwy (11)

Żetony Dynamicznego NPR (31/53)

Kostki Wpływów Cesarskich(6)

Zestawy żetonów Graczy
(4 zestawy w edycji standardowej / 6 zestawów w wersji Deluxe)

Miniatury Armii (3)

Miniaturki Floty (1)

Pionki Kupców (3)

Kostki Punktów Władzy i Wpływów (30)

Znaczniki Stabilności/Statusu Rundy (2)

Jednostki Lądowe (20)

Jednostki Morskie (15)

Duże Miasta (8)

Małe Miasta (40)

Żetony Roszczeń/Rdzenności + Roszczeń/CB (6+2)

Żetony Sojuszu/Aktywnego Sojusznika (4)

Żetony Królewskiego Mariażu/Sporu o Sukcesję (4)

Żetony Wasali (19)

Żeton Władcy Generała/Bezkrólewia (1)

Żetony Wojny/Rozejmu (5)

żetony Identyfikacji (12)

Znacznik Prestiżu (1)

INDEKS EN/PL

Accepting a CtA *(Przyjęcie CtA)*.....34
Action Card *(Karta Akcji)*.....18
Action Phase *(Faza Akcji)*.....8
Activate Units *(Aktywacja Jednostki)*.....17, 26
Active Allies *(Aktywni Sojusznicy)*.....31, 34
Active Power Struggle *(Aktywowanie Konfliktu o Władzę)* 43, 45
Adjacency *(Sąsiedztwo)*.....4
Administrative Actions *(Akcje Administracyjne)*..8, 15
Administrative Power *(Punkty Administracji)*.....19
Admiral *(Admirał)*.....20, 26
Advisor *(Doradca)*.....3, 13, 19-21
Alliance *(Sojusz)*.....12, 15, 33
Allied Units *(Jednostki Sojusznicze)*.....25, 34
Anatomy of... *(Oznaczenia na...)*
an Action Card *(Kartach Akcji)*.....18
an Event Card *(Kartach Wydarzeń)*.....41
an Idea Card *(Kartach Idei)*.....21
a Trade Card *(Kartach Handlu)*.....35
Missions and Milestones *(Misje i Kamienie Milowe)* 44
Appoint Advisor/Leader *(Mianowanie Doradcy/ Przywódcy)*.....13, 18-21, 26, 28
Area *(Obszar)*.....4
Army *(Armia)*.....24
Artillery *(Artyleria)*.....24
Automatic White Peace *(Automatyczny Biały Pokój)*..30
Bankruptcy *(Bankructwo)*.....21
Basic Actions *(Akcje Podstawowe)*.....8, 12
Battle Actions *(Akcje Bitewne)*.....19, 28
Battle Dice *(Kość Bitewna)*.....28, 49
Battleground Area *(Obszar Pola Bitwy)*.....45
Battle Sequence *(Sekwencja Bitwy)*.....27
Battles vs. NPRs *(Działania Wojenne a NPR)*.....37
Buy/Sell Province *(Kupno/Sprzedaż Prowincji)* .12-13
Call to Arms (CtA) *(Wezwanie do Broni (CtA))*.14, 34
Capital *(Stolica)*.....4
Capturing Enemy Ships *(Przejęcie Statków Wroga)*..29
Cardinal *(Kardynał)*.....43, 47
Casualties *(Straty)*.....28-29
Casus Belli *(Casus Belli)*.....22
Catholic *(Katolicyzm)*.....13, 39-40
Cavalry *(Kawaleria)*.....24
Change National Focus *(Zmiana Celu Narodowego)*.13
Change State Religion *(Zmiana Religii Państwowej)*.13, 18-21, 26, 28
Character Mortality *(Śmiertelność Postaci)*.....20, 42
Character *(Postać)*.....19-20
Claim *(Roszczenie)*.....3, 16, 22, 45
Colonial Claim *(Roszczenie Kolonialne)*.....11, 13, 15
Colonist Pool *(Pula Kolonistów)*.....5
Colonize *(Kolonizacja)*.....15
Concepts *(Pojęcia)*.....3
Conflicting Alliances *(Sprzeczne Sojusze)*.....34
Control *(Kontrola)*.....4
Convert Area *(Konwersja Obszaru)*.....15, 40
Core Province *(Prowincja Rdzenna)*.....22
Core token *(Żeton Rdzenności)*.....22
Corruption *(Korupcja)*.....10
Costs *(Koszta)*.....10, 21
Cost to Recruit/build *(Koszt Rekrutacji/Budowy)*...18
Counterespionage *(Kontrwywiad)*.....16
Counter-Reformed *(Kontrreformacja)*..13, 39-40, 43
Covert Actions *(Tajne Akcje)*.....16, 19
Crusade *(Krucjata)*.....48
Cut Ties *(Zerwanie Więzi)*.....15
Deaths of Rulers Leaders and Advisors *(Śmierć Przywódców i Doradców)*.....20
Declare War *(Wypowiedzenie Wojny)*.....16, 22, 48
de facto *(de facto)*.....29
Defending the HRE *(Obrona HRE)*.....46
Defensive CtA *(Obronne CtA)*.....14, 16, 34
de jure *(de jure)*.....29
Diplomatic Actions *(Akcje Dyplomatyczne)*.....15
Diplomatic Power *(Punkty Dyplomacji)*.....19
Diplomatic Relations *(Stosunki Dyplomatyczne)*.....33
Discard *(Odrzucenie)*.....11, 19
Discover *(Odkrycie)*.....13
Display Cards *(Karty Eksponowane)*.....19
Disputed Succession *(Spór o Sukcesję)*.....22, 33
Distant Continents *(Odległe Kontynenty)*4, 27, 33, 35, 38
Distant Province *(Odległa Prowincja)*.....4
Distant Realm *(Odległe Królestwo)*.....3
Diverse Faiths *(Różnorodne Wyznania)*.....40
DNPR Expansion *(Ekspansja DNPR)*.....43
DoW *(DoW)*.....23
Draw Cards Phase *(Faza Dobierania Kart)*.....8
Dutch Core Provinces *(Holenderskie Prowincje Rdzenne)* 5
Dynamic NPR (DNPR) *(Dynamiczne Niezależne Królestwo (DNPR))*.....37
Elector Area *(Obszar Elektorski)*.....5, 46
Emperor *(Imperator)*.....45-47
Ending an Alliance *(Zakończenie Sojuszu)*..15, 34, 42
End of Age Routine *(Procedura zakończenia Ery)*.....11
Enemy *(Wróg)*.....4
Enforcing Peace Terms *(Egzekwowanie Warunków Pokoju)* 31
Event *(Wydarzenie)*.....12, 40
Event Symbols *(Symbole na Wydarzeniach)* 42-43
Excommunication *(Ekskomunika)*.....22, 48
Expanded Trade Nodes *(Rozszerzone Węzły Handlowe)* 36
Explore *(Eksploracja)*.....13
Fabricate Claims *(Sfabrykowanie Roszczeń)*.....16
Final Scoring *(Punktacja Końcowa)*.....2, 12
Fire Advisors *(Zwolnienie Doradców)*.....10
Fleets *(Floty)*.....24
Force Conversion *(Wymuszona Konwersja)*.....32
Forge Alliance *(Zawiązanie Sojuszu)*.....15
Friendly *(Przyjazny)*.....4
Galleys *(Galery)*.....24
Game Concepts *(Pojęcia związane z grą)*.....3
Game Overview *(Omówienie gry)*.....2
Generals *(Generałowie)*.....14, 20, 26
Generic Actions *(Akcje Ogólne)*.....8, 12
Gold *(Złoto)*.....36
Gold Provinces *(Złote Prowincje)*.....4
Government Forms *(Formy Rządu)*.....23
Hand size *(Rozmiar ręki)*.....11, 19
Heavy Ship *(Ciężki Statek)*.....24
Historical Ruler *(Władca Historyczny)*.....20, 41
Holy Roman Empire (HRE) *(Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE))*.....45
Hostile *(Wrogi)*.....4
HRE Area *(Obszar HRE)*.....45-47
HRE border *(Granica HRE)*.....5
HRE Members *(Członek HRE)*.....46
Humiliation *(Upokorzenie)*.....31-32
Ideas *(Idee)*.....13, 22
Ill Health *(Słabe Zdrowie)*.....20
Imperial Authority *(Władza Cesarska)*.....45
Imperial Elections *(Wybory Cesarza)*.....47
Imperial Influence *(Wpływy Cesarskie)*.....45
Imperial Liberation *(Cesarskie Wyzwolenie)*.....22, 46
Imperial Manpower *(Cesarskie Zasoby Ludzkie)*.....46
Inactive Port *(Nieaktywne Porty)*.....5, 38
Increase Stability *(Zwiększ Stabilność)*.....15
Infantry *(Piechota)*.....24
Infectious Faith *(Wiary Zakaźne)*.....40, 43
Inflation *(Inflacja)*.....36
Influence *(Wpływ)*.....15, 33
Inland Trade Node *(Lądowy Węzeł Handlowy)*.....4, 36
Integrate Area *(Integracja Obszaru)*.....22
Interregnum *(Bezkrólewie)*.....10, 20-23, 33, 47
Island Province *(Prowincja Wyspiarska)*.....4, 29
Keep Current Board State *(Utrzymaj Aktualny Stan Planszy)*.....32
Land Activation *(Aktywacja Lądowa)*.....17, 26
Land Battle *(Bitwa Lądowa)*.....27, 37-38
Land Movement *(Ruch Lądowy)*.....17, 26
Land Units *(Jednostki Lądowe)*.....24
Large Province *(Duża Prowincja)*.....4
Leader *(Przywódca)*.....3, 13, 19-20, 26
Leaving the HRE *(Opuszczanie HRE)*.....42, 45, 47
Liberation *(Wyzwolenie)*.....9, 22, 32, 37, 39
Light Ship *(Lekki Statek)*.....24
Loans *(Pożyczki)*.....15, 21
Main Defender *(Główny Obrońca)*.....28
Main Map *(Główna Mapa)*.....4, 5
Man of the Church *(Człowiek Kościoła)*.....40, 48
Manpower *(Zasoby Ludzkie)*.....3, 21, 23, 38, 45
Map board *(Plansza gry)*.....5
Map oddities *(Osobliwości na mapie)*.....5
Maritime Trade Node *(Morski Węzeł Handlowy)*. 4, 36
Marriage *(Mariaż)*.....12, 33
Mercenaries *(Najemnicy)*.....18, 25
Merchants *(Kupcy)*.....36
Milestones *(Kamienie milowe)*.....11, 44
Military Access *(Dostęp Militarny)*.....26, 46
Military Actions *(Akcje Militarne)*.....16
Military Capacity *(Limit Rekrutacji Lądowej)*.....25
Military Maintenance *(Koszty utrzymania Wojska)*..10
Military Power *(Punkty Militarne)*.....19
Minor Actions *(Pomniejsze Akcje)*.....13
Missions *(Misje)*.....8, 44
Monarch Power *(Punkty Władzy)*.....3, 10, 19-20
Monetary Support *(Wsparcie Pieniężne)*.....12
Mountain Border *(Granice Górskie)*.....4, 26
Movement *(Ruch)*.....26

Movement on Distant Continents *(Ruch na Odległych Kontynentach)*....27
Multiple Enemies *(Wielu Przeciwników)*....28
Muslim *(Islam)*....40
Native Uprising *(Powstanie tubylców)*....43
Naval Activation *(Aktywacja Morska)*....17
Naval Battles *(Bitwy Morskie)*....29
Naval Capacity *(Limit Rekrutacji Morskiej)*....25
Naval Movement *(Ruch Morski)*....17, 26
Naval Transport *(Transport Morski)*....17, 27
Negative Prestige *(Negatywny Prestiż)*....44
Neutral *(Neutralny)*....4
Non-Player Realm (NPR) *(Niezależne Królestwo (NPR))* 3, 37
NPR Ally *(Sojusznik NPR)*....34
NPR Emperor *(Cesarz NPR)*....47
NPR Invasion *(Inwazja NPR)*....9, 38
NPR Ships *(Statki NPR)*....25, 37
NPRs on Distant Continents *(NPR na Odległych Kontynentach)*....35, 38
NPRs with Vassals *(NPR z Wasalami)*....37
NPR Units *(Jednostki NPR)*....25, 38
Occupation *(Okupacja)*....4, 29
Occupied Province *(Okupowana Prowincja)*....29
Occupy *(Okupuj)*....4
Offensive CtA *(Ofensywne CtA)*....14, 34
Opponent *(Przeciwnik)*....4
Optional Rules *(Zasady opcjonalne)*....
- Available Mercenaries *(Dostępni Najemnicy)*..18
- Lend a Helping Hand *(Pomocna dłoń)*....38
- No Surrender! *(Zakaz Poddawania się!)*....33
- Randomizing X-Events *(Losowość Wydarzeń X)*. 41
- Religious Rebels *(Buntownicy religijni)*....39
- Revealing More *(Ujawnianie więcej)*....41
- Secret Negotiations *(Tajne negocjacje)*....13

Orthodox *(Prawosławie)*....40
Overview *(Omówienie)*....2
Own *(Posiadanie)*....4
Papal Actions *(Akcje Papieskie)*....48
Papal Controller *(Kontroler Papieski)*....48
Papal Curia *(Kuria Papieska)*....47
Papal States *(Państwo Papieskie)*....5, 35, 47-48
Partial Victory *(Częściowe Zwycięstwo)*....31
Passing *(Spasowanie)*....8
Peace Resolution *(Rozmowy pokojowe)*....9, 30, 46
Peace Terms *(Warunki Pokoju)*....32
Pirates *(Piraci)*....25, 36, 43
Player Elimination *(Eliminacja Gracza)*....48
Player to Player Diplomacy *(Dyplomacja między graczami)*....12
Playing an Action Card *(Zagranie Karty Akcji)*. 18-19
Playing an Event *(Rozegranie Wydarzenia)*....8, 12, 41
Port *(Port)*....4, 25-27
Power Struggle *(Konflikty o Władzę)*....44-45
Prestige Track *(Tor Prestiżu)*....4, 44
Protecting Trade *(Ochrona Handlu)*....36
Protestant *(Protestant)*....13, 39-40, 43
Province *(Prowincja)*....3, 4
Reactions *(Reakcje)*....13-15, 19
Realm *(Królestwo)*....3
Rebel Dice *(Kość Buntowników)*....10, 38
Rebellion *(Bunt)*....38-39, 43
Rebels *(Buntownicy)*....38-39
Rebel Units *(Jednostki Buntowników)*....25, 38-39
Receiving a CtA *(Otrzymanie CtA)*....14, 34
Recruit Units *(Rekrutacja Jednostek)*....18
Refresh Manpower *(Odświeżenie Zasobów Ludzkich)* .11, 25
Refusing a CtA *(Odrzucenie CtA)*....34
Regular Units *(Jednostki Regularne)*....24
Religion *(Religia)*....39-40
Religion slot *(pole Religii)*....4
Religious Dissent *(Niezgoda Religijna)*....10, 40
Repair Heavy Ship *(Naprawa Ciężkiego Statku)*. 24, 27
Replenish Manpower *(Uzupełnianie Zasobów Ludzkich)* 15
Research Idea *(Badanie Idei)*....13, 22
Retreat *(Odwrót)*....28-29
Revolutionary Ideology *(Rewolucjonizm)*....40
Roma Cardinal *(Kardynał Rzymu)*....5, 47
Royal Marriage *(Królewski Mariaż)*....12, 33
Ruler *(Władca)*....20, 26
Sell Provinces *(Sprzedaż Prowincji)*....12
Sea Zones *(Strefy morskie)*....4
Secure Desired Succession *(Zabezpiecz Żądaną Sukcesję)* 32
Sending a CtA *(Wysłanie CtA)*....14, 34
Sequence of Play *(Kolejność Rozgrywki)*....8
Setup *(Przygotowanie)*....6
Ships *(Statki)*....24
Ships Lost at Sea *(Statki Zagubione na Morzu)*....43
Siege *(Oblężenie)*....17, 24, 29
Siege Strength *(Siła Oblężenia)*....24
Slaves *(Niewolnicy)*....36
Spread of Religious Ideas *(Rozprzestrzenianie się Idei Religijnych)*....43
Spread of the Revolution *(Rozprzestrzenianie się Rewolucji)*....43
Spy Network *(Siatka Szpiegowska)*....16, 19, 33
Stability *(Stabilność)*....2, 15
State Religion *(Religia Państwowa)*....40
Subjugate *(Podporządkuj)*....33-35
Subjugation *(Podporządkowanie)*....33-35, 45
Suppress Unrest *(Stłum Niepokoje)*....18
Surrender *(Poddanie się)*....31
Take/ Repay Loan *(Wzięcie/Spłata Pożyczki)*....15
Taking an Event *(Wybranie Wydarzenia)*....8, 12
Taking a Turn *(Wykonanie Tury)*....8
Tax Income *(Dochód z Podatku)*....10, 21
Tax Value *(Wartość Podatkowa)*....4
Terms *(Warunki)*....4
Territory *(Terytorium)*....4
The Reformation Spreads *(Rozprzestrzenianie Reformacji)* 40
Total Victory *(Całkowite Zwycięstwo)*....30
Town *(Miasto)*....3, 21
Town Track *(Tor Miast)*....7, 21
Trade *(Handel)*....16, 35-36
Trade Card *(Karta Handlu)*....35
Trade Income *(Dochód z Handlu)*....35-36
Trade Node *(Węzeł Handlowy)*....36
Trade Power *(Siła Handlowa)*....36
Trade Protection slot *(Pole Ochrony Handlu)*....4, 36
Uncontested Papal Controller *(Niekwestionowany Kontroler Papieski)*....48
Undock *(Odbicie)*....17, 26
Units *(Jednostki)*....24
Unlimited tokens *(Żetony nieograniczone)*....2
Unpicked Event *(Niewybrane Wydarzenia)*....4, 8
Unrest *(Niepokoje)*....38, 43
Upcoming Power Struggle *(Nadchodzący Konflikt o Władzę)*....45
Vassalization *(Wasalizacja)*....31-32, 35, 47
Vassal Realm *(Królestwo Wasalne)*....4
Vassals *(Wasale)*....35
Victory/Peace Conditions *(Warunki Zwycięstwa/Pokoju)* 30
Warfare vs. NPRs *(Działania Wojenne a NPR)*....37
White Peace *(Biały Pokój)*....30
Winning a Land Battle *(Zwycięstwo w Bitwie Lądowej)*..28
Winning a Naval Battle *(Zwycięstwo w Bitwie Morskiej)*.29-30
Winning a War *(Zwycięstwo w Wojnie)*....3, 31
Winning the Game *(Zwycięstwo w grze)*....2, 12
Wounded General *(Ranni Generałowie)*....28

INDEKS PL/EN

Admirał *(Admiral)*....20, 26
Akcje Administracyjne *(Administrative Actions)*..8, 15
Akcje Bitewne *(Battle Actions)*....19, 28
Akcje Dyplomatyczne *(Diplomatic Actions)*....15
Akcje Militarne *(Military Actions)*....16
Akcje Ogólne *(Generic Actions)*....8, 12
Akcje Papieskie *(Papal Actions)*....48
Akcje Podstawowe *(Basic Actions)*....8, 12
Aktywacja Jednostki *(Activate Units)*....17, 26
Aktywacja Lądowa *(Land Activation)*....17, 26
Aktywacja Morska *(Naval Activation)*....17
Aktywni Sojusznicy *(Active Allies)*....31, 34
Aktywowanie Konfliktu o Władzę *(Active Power Struggle)*....43, 45
Armia *(Army)*....24
Artyleria *(Artillery)*....24
Automatyczny Biały Pokój *(Automatic White Peace)*. 30
Badanie Idei *(Research Idea)*....13, 22
Bankructwo *(Bankruptcy)*....21
Bezkrólewie *(Interregnum)*....10, 20-23, 33, 47
Biały Pokój *(White Peace)*....30
Bitwa Lądowa *(Land Battle)*....27, 37-38
Bitwy Morskie *(Naval Battles)*....29
Bunt *(Rebellion)*....38-39, 43
Buntownicy *(Rebels)*....38-39
Całkowite Zwycięstwo *(Total Victory)*....30
Casus Belli *(Casus Belli)*....22
Cesarskie Wyzwolenie *(Imperial Liberation)*....22, 46
Cesarskie Zasoby Ludzkie *(Imperial Manpower)*...46
Cesarz NPR *(NPR Emperor)*....47
Ciężki Statek *(Heavy Ship)*....24
Częściowe Zwycięstwo *(Partial Victory)*....31
Członek HRE *(HRE Members)*....46
Człowiek Kościoła *(Man of the Church)*....40, 48
de facto *(de facto)*....29
de jure *(de jure)*....29
Dochód z Handlu *(Trade Income)*....35-36
Dochód z Podatku *(Tax Income)*....10, 21
Doradca *(Advisor)*....3, 13, 19-21
Dostęp Militarny *(Military Access)*....26, 46
DoW *(DoW)*....23
Duża Prowincja *(Large Province)*....4
Dynamiczne Niezależne Królestwo (DNPR) *(Dynamic NPR (DNPR))*....37
Dyplomacja między graczami *(Player to Player Diplomacy)*....12
Działania Wojenne a NPR *(Battles vs. NPRs)*....37
Działania Wojenne a NPR *(Warfare vs. NPRs)*....37
Egzekwowanie Warunków Pokoju *(Enforcing Peace Terms)*....31
Ekskomunika *(Excommunication)*....22, 48
Ekspansja DNPR *(DNPR Expansion)*....43
Eksploracja *(Explore)*....13
Eliminacja Gracza *(Player Elimination)*....48
Faza Akcji *(Action Phase)*....8
Faza Dobierania Kart *(Draw Cards Phase)*....8
Floty *(Fleets)*....24
Formy Rządu *(Government Forms)*....23
Galery *(Galleys)*....24
Generałowie *(Generals)*....14, 20, 26
Główna Mapa *(Main Map)*....4, 5
Główny Obrońca *(Main Defender)*....28
Granica HRE *(HRE border)*....5
Granice Górskie *(Mountain Border)*....4, 26
Handel *(Trade)*....16, 35-36
Holenderskie Prowincje Rdzenne *(Dutch Core Provinces)*....5
Idee *(Ideas)*....13, 22
Imperator *(Emperor)*....45-47
Inflacja *(Inflation)*....36
Integracja Obszaru *(Integrate Area)*....22
Inwazja NPR *(NPR Invasion)*....9, 38
Islam *(Muslim)*....40
Jednostki *(Units)*....24
Jednostki Buntowników *(Rebel Units)*....25, 38-39
Jednostki Lądowe *(Land Units)*....24
Jednostki NPR *(NPR Units)*....25, 38
Jednostki Regularne *(Regular Units)*....24
Jednostki Sojusznicze *(Allied Units)*....25, 34
Kamienie milowe *(Milestones)*....11, 44
Kardynał *(Cardinal)*....43, 47
Kardynał Rzymu *(Roma Cardinal)*....5, 47
Karta Akcji *(Action Card)*....18
Karta Handlu *(Trade Card)*....35
Karty Eksponowane *(Display Cards)*....19
Katolicyzm *(Catholic)*....13, 39-40
Kawaleria *(Cavalry)*....24
Kolejność Rozgrywki *(Sequence of Play)*....8
Kolonizacja *(Colonize)*....15
Konflikty o Władzę *(Power Struggle)*....44-45
Kontrola *(Control)*....4
Kontroler Papieski *(Papal Controller)*....48
Kontrreformacja *(Counter-Reformed)*...13, 39-40, 43
Kontrwywiad *(Counterespionage)*....16
Konwersja Obszaru *(Convert Area)*....15, 40
Korupcja *(Corruption)*....10
Koszt Rekrutacji/Budowy *(Cost to Recruit/build)*..18
Koszta *(Costs)*....10, 21
Koszty utrzymania Wojska *(Military Maintenance)* .10
Kość Bitewna *(Battle Dice)*....28, 49
Kość Buntowników *(Rebel Dice)*....10, 38
Królestwo *(Realm)*....3
Królestwo Wasalne *(Vassal Realm)*....4
Królewski Mariaż *(Royal Marriage)*....12, 33
Krucjata *(Crusade)*....48
Kupcy *(Merchants)*....36
Kupno/Sprzedaż Prowincji *(Buy/Sell Province)*. 12-13
Kuria Papieska *(Papal Curia)*....47
Lądowy Węzeł Handlowy *(Inland Trade Node)*..4, 36
Lekki Statek *(Light Ship)*....24
Limit Rekrutacji Lądowej *(Military Capacity)*....25
Limit Rekrutacji Morskiej *(Naval Capacity)*....25
Mariaż *(Marriage)*....12, 33
Mianowanie Doradcy/Przywódcy *(Appoint Advisor/Leader)*....13, 18-21, 26, 28
Miasto *(Town)*....3, 21
Misje *(Missions)*....8, 44
Misje i Kamienie Milowe *(Missions and Milestones)* .44
Morski Węzeł Handlowy *(Maritime Trade Node)*..4, 36
Nadchodzący Konflikt o Władzę *(Upcoming Power Struggle)*....45
Najemnicy *(Mercenaries)*....18, 25
Naprawa Ciężkiego Statku *(Repair Heavy Ship)*. 24, 27
Negatywny Prestiż *(Negative Prestige)*....44
Neutralny *(Neutral)*....4
Nieaktywne Porty *(Inactive Port)*....5, 38
Niekwestionowany Kontroler Papieski *(Uncontested Papal Controller)*....48
Niepokoje *(Unrest)*....38, 43
Niewolnicy *(Slaves)*....36
Niewybrane Wydarzenia *(Unpicked Event)*....4, 8
Niezależne Królestwo (NPR) *(Non-Player Realm (NPR))*....3, 37
Niezgoda Religijna *(Religious Dissent)*....10, 40
NPR na Odległych Kontynentach *(NPRs on Distant Continents)*....35, 38
NPR z Wasalami *(NPRs with Vassals)*....37
Oblężenie *(Siege)*....17, 24, 29
Obrona HRE *(Defending the HRE)*....46
Obronne CtA *(Defensive CtA)*....14, 16, 34
Obszar *(Area)*....4
Obszar Elektorski *(Elector Area)*....5, 46
Obszar HRE *(HRE Area)*....45-47
Obszar Pola Bitwy *(Battleground Area)*....45
Ochrona Handlu *(Protecting Trade)*....36
Odbicie *(Undock)*....17, 26
Odkrycie *(Discover)*....13
Odległa Prowincja *(Distant Province)*....4
Odległe Kontynenty *(Distant Continents)*.4, 27, 33, 35, 38
Odległe Królestwo *(Distant Realm)*....3
Odrzucenie *(Discard)*....11, 19
Odrzucenie CtA *(Refusing a CtA)*....34
Odświeżenie Zasobów Ludzkich *(Refresh Manpower)* 11, 25
Odwrót *(Retreat)*....28-29
Ofensywne CtA *(Offensive CtA)*....14, 34
Okupacja *(Occupation)*....4, 29
Okupowana Prowincja *(Occupied Province)*....29
Okupuj *(Occupy)*....4
Omówienie *(Overview)*....2
Omówienie gry *(Game Overview)*....2
Opuszczanie HRE *(Leaving the HRE)*....42, 45, 47
Osobliwości na mapie *(Map oddities)*....5
Otrzymanie CtA *(Receiving a CtA)*....14, 34
Oznaczenia na ... *(Anatomy of...)*....
  Kartach Akcji *(an Action Card)*....18
  Kartach Wydarzeń *(an Event Card)*....41
  Kartach Idei *(an Idea Card)*....21
  Kartach Handlu *(a Trade Card)*....35
Państwo Papieskie *(Papal States)*....5, 35, 47-48
Piechota *(Infantry)*....24
Piraci *(Pirates)*....25, 36, 43
Plansza gry *(Map board)*....5
Poddanie się *(Surrender)*....31
Podporządkowanie *(Subjugation)*....33-35, 45
Podporządkuj *(Subjugate)*....33-35
Pojęcia *(Concepts)*....3
Pojęcia związane z grą *(Game Concepts)*....3
Pole Ochrony Handlu *(Trade Protection slot)*....4, 36

Pole Religii *(Religion slot)*....4
Pomniejsze Akcje *(Minor Actions)*....13
Port *(Port)*....4, 25-27
Posiadanie *(Own)*....4
Postać *(Character)*....19-20
Powstanie tubylców *(Native Uprising)*....43
Pożyczki *(Loans)*....15, 21
Prawosławie *(Orthodox)*....40
Procedura zakończenia Ery *(End of Age Routine)*...11
Protestant *(Protestant)*....13, 39-40, 43
Prowincja *(Province)*....3, 4
Prowincja Rdzenna *(Core Province)*....22
Prowincja Wyspiarska *(Island Province)*....4, 29
Przeciwnik *(Opponent)*....4
Przejęcie Statków Wroga *(Capturing Enemy Ships)*. 29
Przygotowanie *(Setup)*....6
Przyjazny *(Friendly)*....4
Przyjęcie CtA *(Accepting a CtA)*....34
Przywódca *(Leader)*....3, 13, 19-20, 26
Pula Kolonistów *(Colonist Pool)*....5
Punktacja Końcowa *(Final Scoring)*....2, 12
Punkty Administracji *(Administrative Power)*....19
Punkty Dyplomacji *(Diplomatic Power)*....19
Punkty Militarne *(Military Power)*....19
Punkty Władzy *(Monarch Power)*....3, 10, 19-20
Ranni Generałowie *(Wounded General)*....28
Reakcje *(Reactions)*....13-15, 19
Rekrutacja Jednostek *(Recruit Units)*....18
Religia *(Religion)*....39-40
Religia Państwowa *(State Religion)*....40
Rewolucjonizm *(Revolutionary Ideology)*....40
Roszczenie *(Claim)*....3, 16, 22, 45
Roszczenie Kolonialne *(Colonial Claim)*...11, 13, 15
Rozegranie Wydarzenia *(Playing an Event)*..8, 12, 41
Rozmiar ręki *(Hand size)*....11, 19
Rozmowy pokojowe *(Peace Resolution)*....9, 30, 46
Rozprzestrzenianie Reformacji *(The Reformation Spreads)*....40
Rozprzestrzenianie się Idei Religijnych *(Spread of Religious Ideas)*....43
Rozprzestrzenianie się Rewolucji *(Spread of the Revolution)*....43
Rozszerzone Węzły Handlowe *(Expanded Trade Nodes)* 36
Różnorodne Wyznania *(Diverse Faiths)*....40
Ruch *(Movement)*....26
Ruch Lądowy *(Land Movement)*....17, 26
Ruch Morski *(Naval Movement)*....17, 26
Ruch na Odległych Kontynentach *(Movement on Distant Continents)*....27
Sąsiedztwo *(Adjacency)*....4
Sekwencja Bitwy *(Battle Sequence)*....27
Sfabrykowanie Roszczeń *(Fabricate Claims)*....16
Siatka Szpiegowska *(Spy Network)*....16, 19, 33
Siła Handlowa *(Trade Power)*....36
Siła Oblężenia *(Siege Strength)*....24
Słabe Zdrowie *(Ill Health)*....20
Sojusz *(Alliance)*....12, 15, 33
Sojusznik NPR *(NPR Ally)*....34
Spasowanie *(Passing)*....8
Spór o Sukcesję *(Disputed Succession)*....22, 33
Sprzeczne Sojusze *(Conflicting Alliances)*....34
Sprzedaż Prowincji *(Sell Provinces)*....12
Stabilność *(Stability)*....2, 15
Statki *(Ships)*....24
Statki NPR *(NPR Ships)*....25, 37
Statki Zagubione na Morzu *(Ships Lost at Sea)*....43
Stłum Niepokoje *(Suppress Unrest)*....18
Stolica *(Capital)*....4
Stosunki Dyplomatyczne *(Diplomatic Relations)*....33
Straty *(Casualties)*....28-29
Strefy morskie *(Sea Zones)*....4
Symbole na Wydarzeniach *(Event Symbols)*....42-43
Śmierć Przywódców i Doradców *(Deaths of Rulers Leaders and Advisors)*....20
Śmiertelność Postaci *(Character Mortality)*....20, 42
Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE) *(Holy Roman Empire (HRE))*....45
Tajne Akcje *(Covert Actions)*....16, 19
Terytorium *(Territory)*....4
Tor Miast *(Town Track)*....7, 21
Tor Prestiżu *(Prestige Track)*....4, 44
Transport Morski *(Naval Transport)*....17, 27
Upokorzenie *(Humiliation)*....31-32
Utrzymaj Aktualny Stan Planszy *(Keep Current Board State)*....32
Uzupełnianie Zasobów Ludzkich *(Replenish Manpower)*....15
Wartość Podatkowa *(Tax Value)*....4
Warunki *(Terms)*....4
Warunki Pokoju *(Peace Terms)*....32
Warunki Zwycięstwa/Pokoju *(Victory/Peace Conditions)* 30
Wasale *(Vassals)*....35
Wasalizacja *(Vassalization)*....31-32, 35, 47
Wezwanie do Broni (CtA) *(Call to Arms (CtA))*.14, 34
Węzeł Handlowy *(Trade Node)*....36
Wiary Zakaźne *(Infectious Faith)*....40, 43
Wielu Przeciwników *(Multiple Enemies)*....28
Władca *(Ruler)*....20, 26
Władca Historyczny *(Historical Ruler)*....20, 41
Władza Cesarska *(Imperial Authority)*....45
Wpływ *(Influence)*....15, 33
Wpływy Cesarskie *(Imperial Influence)*....45
Wrogi *(Hostile)*....4
Wróg *(Enemy)*....4
Wsparcie Pieniężne *(Monetary Support)*....12
Wybory Cesarza *(Imperial Elections)*....47
Wybranie Wydarzenia *(Taking an Event)*....8, 12
Wydarzenie *(Event)*....12, 40
Wykonanie Tury *(Taking a Turn)*....8
Wymuszona Konwersja *(Force Conversion)*....32
Wypowiedzenie Wojny *(Declare War)*....16, 22, 48
Wysłanie CtA *(Sending a CtA)*....14, 34
Wyzwolenie *(Liberation)*....9, 22, 32, 37, 39
Wzięcie/Spłata Pożyczki *(Take/ Repay Loan)*....15
Zabezpiecz Żądaną Sukcesję *(Secure Desired Succession)* 32
Zagranie Karty Akcji *(Playing an Action Card)*...18-19
Zakończenie Sojuszu *(Ending an Alliance)*. 15, 34, 42
Zasady opcjonalne *(Optional Rules)*....
Dostępni Najemnicy *(Available Mercenaries)*..18
Pomocna dłoń *(Lend a Helping Hand)*....38
Zakaz Poddawania się! *(No Surrender!)*....33
Losowość Wydarzeń X *(Randomizing X-Events)*. 41
Buntownicy religijni *(Religious Rebels)*....39
Ujawnianie więcej *(Revealing More)*....41
Tajne negocjacje *(Secret Negotiations)*....13
Zasoby Ludzkie *(Manpower)*....3, 21, 23, 38, 45
Zawiązanie Sojuszu *(Forge Alliance)*....15
Zerwanie Więzi *(Cut Ties)*....15
Złote Prowincje *(Gold Provinces)*....4
Złoto *(Gold)*....36
Zmiana Celu Narodowego *(Change National Focus)*. 13
Zmiana Religii Państwowej *(Change State Religion)*..13
Zwiększ Stabilność *(Increase Stability)*....15
Zwolnienie Doradców *(Fire Advisors)*....10
Zwycięstwo w Bitwie Lądowej *(Winning a Land Battle)* 28
Zwycięstwo w Bitwie Morskiej *(Winning a Naval Battle)* 29-30
Zwycięstwo w grze *(Winning the Game)*....2, 12
Zwycięstwo w Wojnie *(Winning a War)*....3, 31
Żeton Rdzenności *(Core token)*....22
Żetony nieograniczone *(Unlimited tokens)*....2

EUROPA UNIVERSALIS®

THE PRICE OF POWER

(Deluxe Edition)

1–6 90+ 14+

w/ solo mode
by Dávid Turczi

GOVERN. TRADE. CONSPIRE. CONQUER.