

SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE

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

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

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

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

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

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

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

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

2. OMÓWIENIE GRY

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

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

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

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

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

2.1 ZWYCIĘSTWO W GRZE

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

Zdobywanie Prestiżu w trakcie gry

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

Punktacja końcowa

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

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

2.2 UWAGI OGÓLNE

Limity żetonów

Generalnie, jeśli kończy 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 danego typu. Wyjątki od tej zasady wymieniono poniżej:

Żetony, które nie mogą być ruszane

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

Kostki (Siła Monarchii, Wpływy itd.)

Każdy gracz ma do dyspozycji 30 kostek, które może wykorzystać na Siłę Monarchii, Wpływy, Kolonistów, Kardynałów, doładowanie użyć na Kartach Ekspozycji oraz pokrycie pól dochodu w Prowincjach Okupowanych przez Wrogów. Kiedy graczowi zabraknie kostek, może swobodnie wziąć jedną z nich z dowolnego miejsca poza polem Rzymskiego Kardynała, Zmienionego Cela Narodowego i kostkami użytymi do zakrycia pól dochodu na swoich Planszach Gracza.

Jednostki NPR

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

Żetony "Nieograniczone"

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

Zaokrąglanie w górę

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

Formatowanie tekstu

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

IKONOGRAFIA I SKRÓTY

- (D) Dukaty
- (M) Siła Monarchii (kostka)
- (A) Siła Administracji (kostka)
- (D) Siła dyplomacji (kostka)
- (M) Siła militarna (kostka)
- (C) Miasto
- (W) żeton Wasala
- (S) żeton Sojuszu
- (AS) żeton Aktywnego Sojusznika (A)
- (K) żeton Królewskiego Małżeństwa
- (S) żeton Spornej Sukcesji (M)
- (P) Wpływ (kostka)
- (R) żeton Roszczeń
- (K) żeton Kluczowy
- (K) Kolonista (kostka)
- (C) Kardynał (kostka)
- (K) kostka

- (P) Prestiż (także (1), (2), (3), itd.)
- (E) Stabilność
- (E) Siła Robocza
- (E) Siła Handlowa
- (E) Węzeł Handlowy
- (E) Władza cesarska
- (N) Nie HRE
- (C) żeton Choroby
- (O) żeton Odsetek
- (D) żeton DNPR
- (B) Symbol Buntu
- (P) żeton Protestant / Kontrreformowany
- (B) Obszar Pola Bitwy
- (J) Zbuntowana Jednostka
- (M) Zbuntowane Miasto
- (N) Niepokój
- (B) Siła Bota (kostka)

- (A) Karta Akcji Administracyjnej
- (D) Karta Akcji Dyplomatycznej
- (M) Karta Akcji Militarnej
- (R) Reakcja
- (B) Akcja Bitewna
- (E) Karta Ekspozycji
- (T) Tajne Akcja

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

POJĘCIA ZWIĄZANE Z GRĄ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

K oznacza, że wszystkie Prowincje na jego obszarze są Prowincjami Kluczowymi właściwego K. Jeśli Prowincja PR nie jest jego Prowincją Kluczową, może zostać **Wyzwolona**. (Patrz str. 21 i 37).

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

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

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

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

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

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

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

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

Akcje i Karty Akcji: Gracze mogą wykonywać szereg **Akcji Podstawowych**.

Są też Karty Akcji (po jednej talii dla każdego typu Siła Monarchii), które mogą być zagrywane jako Akcje. Większość Akcji ma swój koszt. Akcje są nazwane **pogrubioną kursywą**. (Patrz "Akcje Podstawowe", str. 12 i "Karty Akcji", str. 18).

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

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

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

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

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

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

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

WAŻNE TERMINY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PLANSZA Z MAPĄ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Plansza Odległych Kontynentów



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

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

Prowincje na Odległych Kontynentach nazywane są **Odległymi Prowincjami** ⑯; każda z nich jest także osobnym Obszarem, połączonym z sąsiednimi Obszarami białymi liniami.

Niektóre słabo zaludnione Obszary

PLANSZA Z MAPĄ

Plansza Europy Zachodniej



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

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

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

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

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

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

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

Plansza Europy Wschodniej (tylko edycja Deluxe)



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

OSOBLIWOŚCI MAPY

- Nienazwane "Obszary" przy dolnej krawędzi Mapy Głównej to pustynie nie do przebycia 26.

- Strefa Morska 27 WYBRZEŻA AFRYKI WSCHODNIEJ sąsiaduje z Oceanem Indyjskim 28.

- Adal i Górnego Egiptu 18, na mapie AFRYKI, są zwrócone w stronę Strefy Morskiej OCEANU INDYJSKIEGO na mapie INDII I ARABII.

- Zatoka Hudsona, na mapie AMERYKI, zwrócona jest w stronę PÓŁNOCNO-ZACHODNIEGO ATLANTYKU.

- Aby Statki mogły przekroczyć jedno z połączeń G, H lub I 28, w dowolnym kierunku, pomiędzy mapami AMERYKI i DALEKIEGO WSCHODU, należy zapłacić dodatkowe, wybrane przez siebie 29.

- PERM 29 nie jest uważany za sąsiadujący z POMORAMI. Oddziela je WOŁOGDA.

-> Mamlukowie mają Prowincję na mapie AFRYKI 18 oraz Wasala na mapie INDII I ARABII.

-> Kazań ma jedną Prowincję w Obszarze KAZANIA i jedną na mapie AZJI PÓŁNOCNEJ I ŚRODKOWEJ.

- Maghreb 29 i Aleppo 29 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 znajdują.

- Kluczowe Prowincje >Holenderskie 30 (str. 3) są oznaczone flagą >Holandii "za" flagą głównej Prowincji.

- Rzym 31 jest otoczony biretem Kardynalskim, który wskazuje, że zyskujesz 2 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.

3. PRZYGOTOWANIE GRY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

3 Każdy z graczy otrzymuje **Kartę Ustawień** swojego Królestwa **P** lub informacje z ustawieniami ze scenariusza, na których 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).

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

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

Kiedy te czynności zostaną zakończone, gracze powinni wsunąć swoich rozpoczynających Władców pod



pole ⑦ na swoich Planszach Gracza, upewniając się, że odpowiedni Władca jest zwrócona awersem do góry.

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

Gracze mogą następnie Mianować dowolnych Doradców i Liderów 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. Domyslnie 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. Postanowienia Pokojowe
- E. Karny Prestiż
- F. Bezkrólewie
- G. Niepokoje Religijne
- H. Otrzymaj/Usuń Niepokój
- I. Rzuć Kością Buntowników

4. Faza Dochodu i Utrzymania

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

5. Faza Porządków

- A. Aktualizacja i Odświeżenie
- B. Czyszczanie Plansz (w tym 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 Talię Wydarzeń i umieść je w zakryte w wyznaczonym miejscu obok Talię Wydarzeń. Następnie odwróć 3 pierwsze z tych nich kart awersem do góry.

B. Dobierz Karty Akcji

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

C. Zapłać, aby zatrzymać Karty Akcji

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

zapłacono, muszą zostać odrzucone.

D. Wybierz/Wymień Misje

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

4.2 FAZA 2: AKCJE

W tej fazie gracze wykonują swoje Tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który posiada żeton Pierwszego Gracza (zazwyczaj jest to gracz, który pierwszy spasował w poprzedniej Rundzie). Scenariusz wskaże początkowego Pierwszego Gracza.

Przebieg Tury

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

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

Wybranie Wydarzenia

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

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

Niewybrane Wydarzenie

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

Spasowanie

Gracz, który pierwszy Spasuje, natychmiast pobiera 5 Ⓛ z Zasobów Ogólnych i umieszcza swój znaczek Statusu Rundy na pierwszym polu „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 żadnych Akcji w tej Rundzie.

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

Liczba graczy	3	3-5	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.

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

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

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

4.3 FAZA 3: POKÓJ I BUNTY

Gdy wszyscy gracze Spasują, rozpoczyna się Faza „Pokój i Bunt”.

Wykonaj kolejno poniższe kroki:

A. Usuń Casus Belli i Rozejmy

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

B. Inwazje NPR

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

C. Buntownicy Oblegają lub Ruszają się

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

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

▷ **Prowincje Kluczowe:** Umieść Zbuntowane Miasto (\clubsuit) na \clubsuit Właściciela i zakryj skrajne, prawe wolne pole na jego Torze Miasta (używając \clubsuit).

▷ **Prowincje Nie-Kluczowe zostają Wyzwolone** (patrz str. 37): Właściciele muszą przenieść \clubsuit/\clubsuit na swoją Planszę Gracza i umieścić żeton CB na nowym Właścicielu Prowincji.

- **Za każdy Obszar z \clubsuit ale bez \times :**

1. Rusz wszystkie oprócz 1 \clubsuit do sąsiadującego lądowo Obszaru z \times , jeśli taki istnieje (preferowany jest Obszar z największą liczbą \times , następnie z największą liczbą PR \clubsuit , a potem alfabetycznie). \clubsuit nie może ruszyć się do Obszaru, w którym Jednostki Lądowe PR mają przewagę liczbenną.

2. Rozstrzygnij natychmiast Bitwę, jeśli na tym Obszarze znajdują się jakiekolwiek Jednostki Lądowe PR, zgodnie z normalnymi zasadami dla Buntowników (patrz str. 37). Buntownicy nie walczą z innymi Jednostkami Buntowników.

3. Jeśli nie było żadnych legalnych sąsiadujących Obszarów, do których można by ruszyć, usuń 1 \clubsuit .

D. Postanowienia Pokojowe

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

1. W kolejności Tury rozstrzygnij wszystkie Wojny, w których spełnione zostały wymagania

Automatycznego Bialego Pokoju.

2. W kolejności Tury, rozstrzygnij wszystkie Wojny, w których PR osiągnęła **Calkowite Zwycięstwo**.
3. Następnie, w kolejności Tury, rozstrzygnij **Częściowe Zwycięstwa i Nierozstrzygnięte Wojny**. Każdy gracz musi rozstrzygnąć **wszystkie** Wojny, które chce (i może) rozstrzygnąć, zanim przejdzie zrobi to następny gracz.
4. Na koniec należy zająć się **Konsekwencjami** (wojny), zwracając wszystkie Jednostki Lądowe na Obszarach Neutralnych do Królestw ich Właścicieli oraz odwracając wszystkie \clubsuit na stronę \clubsuit we wszystkich PR, które są teraz w stanie Pokoju.

E. Karny Prestiż

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

F. Bezkrólewie

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

G. Niepokoje Religijne

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

H. Otrzymaj/Usuń Niepokój

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

I. Rzuć Kością Buntowników

Każdy gracz musi rzucić Kością Buntowników za każdą swoje \clubsuit lub \clubsuit z \times .

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



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

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



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

