

PODSUMOWANIE RUNDY

1. Faza Dobierania Kart (str. 8)

- A. Odsłoń Wydarzenia (3 odkryte)
- B. Dobierz Karty Akcji (3 karty, dowolnego typu, jedna po drugiej)
- C. Zapłać, aby zatrzymać Karty Akcji (2 d za kartę)
- D. Wybierz/Wymień Misje (maks 2 na ręce)

2. Faza Akcji (str. 8)

Gracze w swojej Turze wykonują kolejno po 1 Akcji (nie wliczając Pomniejszej Akcji), aż do momentu, gdy wszystkie PR Spasują.

3. Faza Pokój i Bunt (str. 9)

- A. Usuń Casus Belli i Rozejmy
- B. Inwazje NPR (str. 36)
- C. Buntownicy Oblegają lub Ruszają się
- D. Rozmowy Pokojowe (str. 29)
- E. Kary do Prestiżu
- F. Bezkrólewie
- G. Niepokoje Religijne
- H. Otrzymaj/Usuń Niepokój (dla Wojen i ☙)
- I. Rzuć Kością Buntowników (str. 37)

4. Faza Dochód i Utrzymanie (str. 10)

- A. Redukcja Kosztów
- B. Zebranie Dochodu minus Koszty (Dochód z Podatków - Doradcy - Jednostki Militarne - ☙ +/- modyfikatory)
- C. Korupcja (jeśli $>50\text{d}$ w Skarbcu)
- D. Zbierz Punkty Władzy (w tym bonusy za ☙ , Kontrolera Papieskiego i Cesarza)
- E. Zdobądź Prestiż (Konflikt o Władzę, Krucjaty, Idee, 6 ☙ i Niekwestionowany Kontroler Papieski)

5. Faza Porządków (str. 10)

- A. Aktualizacja i Odświeżenie
 1. Rozwiąż wszystkie Jednostki Sojusznicze
 2. Zaktualizuj Zasoby Ludzkie
 3. Odśwież Wyczerpane ☙ i napraw Ciężkie Statki
 4. Odśwież Kupców
 5. Dodaj ☙ do Puli Kolonistów
 6. Usuń ☙ ze Zmiany Celu Narodowego
- A. Czyszczenie Plansz (w tym Planszy Statusu)
 1. Usuń ☙ z Botów i DNPR mających 10 d + Dochodu
 2. Usuń wszystkie ☙ z planszy.
 3. Dopasuj Cesarskie ☙ aby pasowało do ☙
 4. Usuń Cesarskie ☙ jeśli Cesarz jest w Pokoju
 5. Usuń żetony Identyfikacji z Planszy Statusu
 6. Przekaż żeton Pierwszego Gracza
 7. Zresetuj wszystkie znaczniki Statusu Rundy.
- A. Odrzuć Karty Akcji, aby mieć ich maksymalnie 5 na ręce
- B. Procedura zakończenia Ery (str. 11)

PREMIA ZA SPASOWANIE

Liczba graczy:	3	4-5	6
Pierwszy pas	5 d	5 d	5 d
Drugi pas	2 d	3 d	3 d
Trzeci pas	-	2 d	2 d
Czwarty pas	-	-	1 d

AKCJE PODSTAWOWE

Akcje Ogólne str. 12
Wydarzenie (obowiązkowe)
Dyplomacja między graczami
Badanie Idei (koszt podany na karcie Idei)
Zmiana Religii Państwowej
Zmiana Celu Narodowego
Eksploatacja (1 ♣ + 1 X)
Pomniejsze Akcje (nie wymagają Tury) str. 13
Weź/Splac Pożyczkę - ♣
Mianuj Doradcę/Lidera - ♣
Wezwanie do Broni (0-2 ♠ za każde ♠) - ♣
Odnowienie Zasobów Ludzkich (1 X za każde 3 ♠)
Zerwanie Więzi
Akcje Administracyjne str. 14
Zwiększeni Stabilności (5 ♣ +/- aktualne ♣)
Konwersja religijna Obszaru (2 ♣ + 3 d)
Kolonizacja (4 ♣/♠)
- Wymaga połączenia z Obszarem Stołecznym
Akcje Dyplomatyczne str. 15
Wpływ (1 ♣ lub 3 d za każde ♠)
- Musi wydać minimum 1 ♣
Zawiązanie Sojuszu (1-3 ♣)
- Koszt: ♣ = ½ Dochodu z Podatków celu (maks. 3 ♣)
- Zarówno PR, jak i docelowy NPR muszą być w stanie Pokoju
- Wymaga 2 ♠ na Obszarach celu
Sfabrykuj Roszczenia (2 ♣ za każde ♣) - ♠
- Musisz być w stanie Pokoju
Handel (1 ♣)
- Wymaga połączenia z Obszarem Stołecznym
Akcje Militarne str. 16
Wypowiedzenie Wojny (1 X)
patrz tył Pomocy Gracza
Aktywacja Jednostek (1 X)
Aktywacja Lądowa: Ruch (str. 25) lub Obłężenie (str. 28)
Aktywacja Morska: Ruch (str. 25) lub Odbicie
Rekrutacja (1 X + X d)
Stłumienie Niepokojów (1 X za każdą Prowincję)

KOSZTY JEDNOSTKI MILITARNEJ

Koszt Rekrutacji/Budowy			
Typ	Regularna	Najemnik	Sojusznik
Piechota	2d	4d	darmo
Kawaleria	5d	7d	3d
Artyleria*	6d	8d	-
Lekki Statek	4d	Koszty Utrzymywania: 1d za Jedn. Regularną 2d za Najemnika	
Ciężki Statek	10d		
Galera	2d		

*wymaga Idei „Działła”

SYMBOLE WYDARZEN

Podsumowanie Efektów drugorzędnych na Wydarzeniach (str. 41). „Ty” odnosi się do Aktywnego Gracza.

Śmiertelność Postaci: ☙ Wszystkie postacie z symbolem śmiertelności, który pasuje do symbolu na Wydarzeniu, otrzymują ☙ .

Niepokoje/Bunt: ☙ Wszyscy gracze muszą rzucić kością Buntowników za każde ze swoich ☙ / ☙ z X (patrz str. 37). Ty rzucasz maksymalnie 1 Kością Buntowników.

Powstanie tubylców: ☙ Każdy gracz traci 1 ☙ z Puli Kolonistów i otrzymuje X w Odległym ☙ . Ty możesz zignorować jeden z efektów.

Zagubieni na morzu: ☙ Rozwiąż jeden Statek każdego Przeciwnika, który nie sąsiaduje z Przyjaznym Portem.

Piraci: ☙ Umieść Pirata w Morskim Węzle Handlowym (jeśli to możliwe, z 1+ Kupcami).

Kardynał Umiera: ☙ Usuń dowolnego ☙ , z wyjątkiem Rzymskiego ☙ . Pozostałe ☙ przesun w lewo.

Wyczerpanie Wojną (atrycja): ☙ Wszystkie PR w stanie Wojny, oprócz ciebie, tracą 1 Jednostkę Lądową za każde 4 Rozmieszczone Jednostki Lądowe.

Nieoljalni Wasale: ☙ PR posiadające ☙ w Obszarach, w których nie mają ☙ / ☙ lub mniej ☙ niż jakiegokolwiek Przeciwnik, muszą dodać X do wszystkich swoich ☙ w legalnym Obszarze z największą liczbą ☙ , a następnie umieścić ☙ równe Wartości Podatkowej swoich ☙ w tym Obszarze. Ty nie umieszczasz żadnego ☙ .

Ekspansja DNPR ☙ ☙ : Za każdy symbol, umieść ☙ tego samego koloru na Prowincji sąsiadującej z pasującym ☙ (**unikaj:** Stolic NPR z 2+ Prowincjami, Prowincji Okupowanych, Sojuszników DNPR oraz Prowincji Rdzennych PR). Umieść ☙ pod dowolnym ☙ / ☙ na tej Prowincji i dodaj X do ☙ / ☙ .

Rozprzestrz. się Idei Relig.: ☙ Znajdź dowolne skupisko Wiary Zakaźnej.

1. Na Obszarze sąsiadującym z takim skupiskiem umieść ☙ tego samego typu, co wybrane skupisko.

2. Jeśli w tej Turze umieściłeś mniej niż 4 ☙ , umieść ☙ obok innego skupiska (jeśli takie istnieje). Jeśli w grze jest 2+ Wiary Zakaźnej, umieść maks. 2 ☙ jednego typu. Nie możesz zastąpić ☙ umieszczonego w tej samej turze.

3. Jeśli nie ma żadnych skupisk, dodaj znacznik Różnor. Wyznań do 2 Katolickich Obszarów nie zwróconych w stronę Strefy Morskiej z symbolem ☙ .

Rozprzestrz. się Rewolucji: ☙ Postępuj zgodnie z zasadami „Rozprzestrzanie się Idei Religijnych”, ale zamiast tego umieść ☙ (wyjątki, patrz str. 41).

Aktywuj Konflikt o Władzę: ☙ Przesun nadchodzący Konflikt o Władzę na obszar Aktywnego Konfliktu o Władzę na Planszy Statusu.

DEKLARACJA WOJNY

Wypowiedzenie Wojny odbywa się poprzez wykonanie Akcji **Wypowiedzenie Wojny** (patrz str. 16).

Sekwencja Akcji Wypowiedzenie Wojny

- Określ cele DoW.
- Stracić 2 za każdy na cel, jeśli nie ma CB (s. 22) i 1 za cel z twoim .
- Wezw. do Broni** (w podanej kolejności):
 - Ofensywne CtA** (str. 13).
 - Cesarz Broni HRE? (str. 44).
 - NPR wysyłają **Obronne CtA**
 - PR mogą wysłać **Obronne CtA** (str. 13).
- PR, które są celem oraz PR, które przyjmują **Obronne CtA** od NPR, zyskują 1 .
- Usuń z Obszarów Królestw(a) będących celem.
- Rozstrz. wywołane Bitwy Morskie (str. 28).
- Rozstrz. wywołane Bitwy Lądowe (str. 27).
- Jeśli brak Bitew: wykonaj Akcję **Aktywacja** lub **Rekrut. Jednostek** bez kosztu .

Nie możesz Wypowiedzieć Wojny:

- Sojusznikowi
- Królestwu, z którym zawarłeś Rozejm
- PR które Spasowało
- NPR będącym Sojusznikiem PR, który spełnia warunki **b** lub **c**
- Członkowi HRE będącego w Pokoju z Cesarzem, jeśli Cesarz spełnia warunki **a**, **b** lub **c**
- Odległym Królestwom, które nie zostały przez ciebie odkryte
- podczas Bezkrólewia

Wyjątki od powyższych ograniczeń:

- Bycie w Mariażu z celem DoW, zwróconym na stronę , pozwala ci zignorować **a** i **f**.
- Jeśli akceptujesz **Obronne CtA**, zignoruj wszystkie pkt.
- Wojny wywołane przez Wydarzenia mogą mieć wyjątki.

CASUS BELLI (CB) str. 22

- Podbój:** Agresor ma Roszczenie () do któregośkolwiek z Obszarów celu.
- Wezwanie do Broni:** CtA stanowi samo w sobie CB, jeśli zostanie zaakceptowane przez odbiorcę.
- Ogólne CB:** Agresor posiada żeton CB na Stolicy celu.
- Wydarzenie:** Wydarzenie, które daje możliwość Wypowiedzenia Wojny, jest CB.
- Sporna Sukcesja:** Cel ma na swojej Stolicy lub jest w stanie Wojny z Królestwem mającym na swojej Stolicy.
- Ekskomunika:** Cel ma żeton Ekskomunikacji na swojej Stolicy, a Agresor jest Katolikiem.
- Święta Wojna:** żeton Krucjaty znajduje się na którymś z Obszarów celu (Katolicki vs. Muzułmański), lub Agresor zna Ideę „Deus Vult”.
- Cesarzskie Wyzwolenie:** Cel nie jest Członkiem HRE i ma / wewnątrz HRE, a Agresorem jest Cesarz.

* Pomiń krok 3 i 4, jeśli jesteś w stanie Wojny lub Spasowałeś.

WEZWANIE DO BRONI (CTA)

WYSYŁANIE CTA str. 13

Wysyłanie CtA odbywa się za pomocą Pomniejszej Akcji **Wezwanie do Broni** w połączeniu z Akcją **Wypowiedzenie Wojny** lub w odpowiedzi na „DoW”.

- Ofensywne CtA:** Odrzuć 2 z Obszarów każdego Sojusznika NPR, którego chcesz wezwać.
- Obronne CtA:** Odrzuć 1 z Obszarów każdego Sojusznika NPR, którego chcesz wezwać.
- Sojusznicy PR:** Przywołanie Sojusznika PR jest zawsze darmowe, ale Sojusznik PR może odmówić przyjęcia CtA (p. niżej). Sojusznik PR Królestw obu stron konfliktu może być wezwany tylko Obrońcą.

Sojusznicy NPR mogą zostać Wezwani do Broni tylko wtedy, gdy:

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

Za każdego Sojusznika NPR Wezwanego do Broni:

- Aktywuj Sojusznika: Przerzuć na stronę .
- Dodaj do swoich Dostępnych liczbę Jednostek NPR równą 1/2 Wartości Podatkowej wszystkich Prowincji Posiadanych przez tego Sojusznika NPR i jego Wasali (maks. 5 Jednostek).
- Zdobądź 1 , jeśli Sojusznik NPR sąsiaduje z nowym Wrogiem.

OTRZYMANIE CTA str. 32

Odbiorca musi natychmiast odpow. na CtA, po uprzednim określeniu, czy może je przyjąć.

- Ofensywne CtA:** Odbiorca musi stosować się do wszelkich ograniczeń DoW.
- Obronne CtA:** Odbiorca może zignorować wszystkie ograniczenia DoW.

Przyjęcie CtA

- Umieść odpowiednio żetonu Wojny.
- Jeśli **Obronne CtA** od NPR: Odbiorca może wysłać **Obronne CtA** do swoich Sojuszn. NPR używając Akcji **Wezw. do Broni**.
- Zakończ wszelkie sprzeczne Sojusze.
- Jeśli CtA od NPR: Odbiorca musi zdecydować czy Aktyw. tego Sojusznika czy nie.
- Wróć do sekwencji Akcji **Wypow. Wojny**.

Odrzucenie CtA

- Usuń z Sojuszn. wysyłającego CtA.
- Jeśli jest to Aktywny Sojusznik: Usuń tyle Jednostek Sojusznicznych ile ten Sojusznik dostarczył. Twoi Wrogowie umieszczają żetonu Wojny na Stolicy tego NPR.
- Jeśli jest to **Obronne CtA**: Stracić (2) i usunąć 5 z Obszarów twojego byłego Sojusznika.*
- Jeśli jest to **Obronne CtA** od Sojusznika PR, może on umieścić żeton CB na twojej Stolicy.*
- Umieść żeton(y) Rozejmu, jeśli nie

umieszczono żetonu CB.

6. Wróć do sekwencji Akcji **Wypow. Wojny**.

KOŚCI BITEWNE

BITWY LĄDOWE str. 27

- 3 Kości Piechoty
- + kości z Umiej. Militarynych Przywódcy
- + kości z zagranich Kart Militarynych

Wyniki rzutów

- : Trafienie Jednostką Piechoty.
- : Liczy się jako . Jeśli PR posiada „Tercios/Janissaries” lub „Piechota Liniowa” liczy się jako 2 wyniki .
- : Trafienie Jednostką Kawalerii.
- : Trafienie Jednostką Artylerii.

BITWY MORSKIE str. 28

- 3 Kości Artylerii
- + kości z Umiej. Militarynych Przywódcy
- + kości z zagranich Kart Militarynych

Wyniki rzutów

- : Trafienie dowolnym Statkiem.
- Dodaj 1 automat. traf. za każdy Ciężki Statek.
- : Jeśli Wróg został wyeliminow. Przejmij 1 Statek wroga podczas 5 Kroku Bitwy.

SEKWENCJA BITWY

- Przygotowania do Bitwy
 - Wyznaczenie Głównego Obrońcy
 - Mianowanie Przywódców Militarynych
 - Zastosowanie efektów Idei Militarynych
- Rozegraj Akcje Bitewne
 - Najpierw Atakujący, potem Obrońca
 - Każda ze stron może skorzystać tylko z jednego użycia danej Akcji Bitewnej
 - Zdobyte Kości Bitewne pozostają w puli kości na czas trwania całej Bitwy
- Rzuć Kośćmi Bitewnymi
 - Obie strony rzucają przed zastosow. wyników
- Przydzielenie Strat
 - Jeśli w Bitwie bierze udział kilka frakcji po tej samej stronie, przydzielaj Straty kolejnym frakcjom
 - Każda frakcja przydziela kolejno Jedn. Najemników, Regularnym i Sojusznicznym.
- Ranni Przywódcy i Przejęte Statki
 - Zadaj 1 Wrogowemu Przyw. za każde 2
- Odwrót (lub kontynuacja walki)
 - Najpierw decyduje Atakuj., potem Obrońca
 - Jeśli Bitwa trwa nadal, wróć do Kroku 2
 - Każde PR dokonuj. Odwrotu ponosi 1 Stratę
 - NPR dokonuje Odwrotu, jeśli Przeciwnik ma przewagę liczebną, chyba że jest na Obszarze Stołecznym, ostatnim pozostałym Obszarze lub w Strefie Morskiej skierowa-nej do Obszaru Stołecznego.
- Ogłoszenie Zwycięzcy
 - Aktywny Gracz otrzymuje 1 za pierwszą wygraną Bitwę w tej Turze w Fazie Akcji.