

SPIS TREŚCI

[...]

1. WPROWADZENIE

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

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

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

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

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

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

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

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

2. OMÓWIENIE GRY

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

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

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

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

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

2.1 ZWYCIĘSTWO W GRZE

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

Zdobywanie Prestiżu w trakcie gry

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

Punktacja końcowa

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

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

2.2 UWAGI OGÓLNE

Limity żetonów

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

Żetony, które nie mogą być ruszane

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

Kostki (Siła Monarchii, Wpływy itd.)

Każdy gracz ma do dyspozycji 30

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

Jednostki NPR

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

Żetony "Nieograniczone"

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

Zaokrąglanie w górę

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

Formatowanie tekstu

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

IKONOGRAFIA I SKRÓTY

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

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

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

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

POJĘCIA ZWIĄZANE Z GRĄ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Akcje i Karty Akcji: Gracze mogą wykonywać szereg **Akcji Podstawowych**. Są też Karty Akcji (po jednej talii dla każdego typu Siły 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** (C). (Patrz str. 43).

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

WAŻNE TERMINY

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

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

Obszary/Strefy Morskie uważa się za sąsiadujące ze wszystkimi innymi Obszarami i Strefami Morskimi, z którymi mają wspólną granicę. Obszary Przybrzeżne z Portami 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 Flotie, 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 GRY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Plansza Odległych Kontynentów



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

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

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

Niektóre słabo zaludnione Obszary

PLANSZA GRY

Plansza Europy Zachodniej



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

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

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

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

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

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

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

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

OSOBLIWOŚCI MAPY

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

Plansza Europy Wschodniej (tylko edycja Deluxe)



3. PRZYGOTOWANIE GRY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

● dla Cesarza).

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

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

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



jest zwrócony awersem do góry.

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

Gracze mogą następnie Mianować dowolnych **Doradców i 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. Domyślnie każdy z graczy wybiera w tajemnicy 2 zielone Misje Początkowe ze swojej Taliii Misji, które zatrzymuje na ręce, a resztę odkłada na później.

4. KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

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

1. Faza Dobierania Kart

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

2. Faza Akcji

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

3. Faza Pokoju i Buntów

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

4. Faza Dochodu i Utrzymania

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

5. Faza Porządków

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

4.1 FAZA 1: DOBIERANIE KART

A. Odsłoń Wydarzenia

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

B. Dobierz Karty Akcji

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

C. Zapłać, aby zatrzymać Karty Akcji

Gracze muszą zapłacić 2 ④ 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 Sily Monarchii, który musi być zapłacony za pomocą ④ 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 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 ④ z Zasobów Ogólnych i umieszcza swój znaczek Statusu Rundy na polu „Spasował jako Pierwszy” („Has Passed-1st”) na Planszy Statusu. Otrzymuje także żeton Pierwszego Gracza na końcu Rundy. Jeśli obecny Pierwszy Gracz jest także pierwszym, który Spasował, żeton Pierwszego Gracza trafia do gracza, Spasował jako drugi. W zależności od liczby graczy, także drugi, trzeci i czwarty gracz, po Spasowaniu, mogą otrzymać

Dukaty; patrz tabela poniżej.

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

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

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

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

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, uzna je za Spasował.

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

4.3 FAZA 3: POKÓJ I BUNTY

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

A. Usuń Casus Belli i Rozejmy

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

B. Inwazje NPR

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

C. Buntownicy Oblegają lub Ruszają się

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

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

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

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

• **Za każdy Obszar z ale bez :** 1. Rusz wszystkie oprócz 1 do sąsiadującego lądowo Obszaru z , jeśli taki istnieje (preferowany jest Obszar z największą liczbą), następnie z największą liczbą PR (, a potem alfabetycznie). nie może ruszyć się do Obszaru, w którym Jednostki Lądowe PR mają przewagę liczbową.

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

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

D. Postanowienia Pokojowe

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

1. W kolejności Tury rozstrzygnij wszystkie Wojny, w których spełnione zostały wymagania Automatycznego Białego Pokoju.
2. W kolejności Tury, rozstrzygnij wszystkie Wojny, w których PR

osiągnęła Całkowite Zwycięstwo.

3. Następnie, w kolejności Tury, rozstrzygnij Częściowe Zwycięstwa i Nierozstrzygnięte Wojny. Każdy gracz musi rozstrzygnąć wszystkie Wojny, które chce (i może) rozstrzygnąć, zanim kolejka przejdzie do następnego gracza.
4. Na koniec należy zająć się Konsekwencjami (wojny), zwracając wszystkie Jednostki Lądowe na Obszarach Neutralnych do Królestw ich Właścicieli oraz odwracając wszystkie na stronę we wszystkich PR, które są teraz w stanie Pokoju.

E. Karny Prestiż

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

F. Bezkrólewie

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

G. Niepokoje Religijne

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

H. Otrzymaj/Usuń Niepokój

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

I. Rzuć Kością Buntowników

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

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



Przykład: Podczas Fazy Akcji >Kastylia nie była w stanie rozprawić się z Buntownikami w LEON. W Fazie Pokój i Bunty, Krok C, 2 Oblegają 2 Prowincje z (Galicia i Badajoz). Ponieważ obie są Kluczowymi Prowincjami >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 usunięty.



Przykład: Żeton Różnorodność Wiary w ANDALUZJI oznacza, że >Kastylia musi, w Kroku G, dodać do 1 ze swoich Prowincji. >Kastylia wybiera Kordobę i w kroku I rzuca 1 kostką Buntowników za Niepokoje w tym regionie. Wyrzuca (2), co oznacza, że traci 1 . >Kastylia decyduje się stracić 1 . Zbuntowane Miasta i Jednostki w LEON nie zmuszają >Kastylii do rzucania dodatkowymi Kościemi Buntowników.

4.4 FAZA 4: DOCHÓD I UTRZYMANIE

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

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

A. Redukcja Kosztów

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

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

B. Zebranie Dochodu minus Koszty

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

C. Korupcja

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

0-49@: bez kosztu

50-59@: zapłać 1  lub otrzymaj 1 

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

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



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

D. Zebranie Siły Monarchii

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

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

E. Zdobycie Prestiżu

• Gracz, który jest niekwestionowanym Kontrolerem Papieskim otrzymuje  równe liczbę Katolickich PR minus 1 (maks. 3@).

• Jeśli  wynosi 6, Cesarz otrzymuje .

• Gracze z Ideą „Monarchia absolutna” i dodatnim  otrzymują .

• Zapunktuj każdą aktywną Krucjatę (patrz str. 46) i/lub Konflikt o Władze (patrz str. 43) i usuń żeton Krucjaty/ Ekskomuniki oraz wszystkie żetony .

4.5 FAZA 5: PORZĄDKI

A. Aktualizacja i Odświeżenie

Wszyscy gracze muszą:

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

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

3. **Odśwież Wyczerpaną Siłę Roboczą**, przesuwając połowę Jednostek z Wyczerpanych  (min. 3, maks. 6) do Dostępnych .

4. **Odśwież wszystkich Kupców**, przywracając ich do pozycji pionowej.

5. **Dodaj  do Puli Kolonistów** równej liczbie Kolonialnych  na planszy (każdy PR może dodać maksymalnie 4 ).

6. **Usuń dowolne ** z pola Zmienionego Celu Narodowego i zwróć ją do Zasobów.

B. Czyszczenie Plansz oraz Planszy Statusu

1. **Usuń ** z Botów oraz z DNPRów, które mają Dochód z Podatków 10+@.

2. **Usuń wszystkie ** z plansz.

3. **Dopasuj Cesarskie ** aby pasowały do . Cesarz może (ponownie) rozdzielić Cesarskie  na dowolnych Obszarach HRE, na których jest miejsce.

4. **Usuń wszystkie Jednostki z Cesarskiego **, jeśli Cesarz jest w stanie Pokoju.

5. **Usuń wszystkie żetony Identyfikacji** z pola „Odbioru Krucjacji” („Committed to Crusade”) oraz, jeśli Cesarz jest w stanie Pokoju, ze slotu „Obrona HRE” („Defending the HRE”).

6. **Przekaż żeton Pierwszego Gracza** graczowi, którego znaczek Statusu Rundy znajduje się na pierwszym polu „Spasował” (lub na drugim polu, jeśli pierwszy spałował obecny Pierwszy Gracz).

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

Mając 3, w tym Kardynała Rzymu (dzięki Sojuszowi z > Państwami Papieskimi), > Francja ma niekwestionowaną kontrolę nad Kurią Papieską. We wcześniejszej fazie gry > Anglia przeszła na Protestantyzm, ale > Francja, > Kastylia i > Austria nadal są Katolickie. Dlatego > Francja zdobywa (3-1) (2). > Austria, jako Cesarz, ma +4, 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 swoją Siłę Roboczą 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 .

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

W Fazie 5, Krok B1, >Kastylia musi usunąć swoje ♠ z >Portugalią, ponieważ >Portugalia, która jest DNPR, powiększyła się i tym samym zwiększyła swój Dochód z Podatków z 9④ do 10④ podczas poprzedniej Fazy Akcji.

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

7. Przesuń wszystkie znaczniki Statusu Rundy na pole „nie podjęte 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.

Odkryte Karty, które są 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 ZAKONCZENIA ERY

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

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

Jeśli gracz usunie swój ♔ z twojego

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 C i (2) z 4 (P)). 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 \ddagger i musi odjeć za 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 sumie 60 (P).

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+  na Torze Prestiżu i jest co najmniej 20 przed wszystkimi innymi graczami.
 - Gracz posiada wszystkie swoje  (Duże i Małe) oraz  na planszy na koniec Fazy S.

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 (O) Okupowanego przez Buntowników lub Wrogów
 - Odejmij (1) za ♦ w Skarbcu Gracz z największa liczba (P)

5. AKCJE PODSTAWOWE

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

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

5.1 AKCJE OGÓLNE

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

Wydarzenie (obowiązkowe)

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

Podejmując tę Akcję, wykonaj następujące czynności:

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

pozostało jeszcze niewybrane Wydarzenie, rozstrzygnij dolny 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.

Diplomacja 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 któryś z Królestw jest w stanie Wojny, „Wsparcie Pieniężne” jest jedyną transakcją, która może mieć miejsce.

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

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

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

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

Zarówno kupujący, jak i sprzedający

muszą również zapłacić 1 , aby wziąć udział w takiej transakcji. Gracz sprzedający dowolną ze swoich Prowincji Głównych traci  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 Wrogiej Strefy Morskiej.
2. Rzuć Kością Eksploracji, a następnie wykorzystaj wynik (jak opisano poniżej) albo zapłać 1  za ponowny rzut:

- ▷ **Wynik bez :** Odkryj Terytorium odpowiadające wyrzuconej liczbie lub Odległy Obszar z Prowincja NPR,  lub .
- ▷ **Wynik z :** Zapłać 1  za Odkrycie Terytorium odpowiadającego wyrzuconej liczbie, albo: Niediana 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.

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

Badanie Idei (X

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

Zastosuj wszystkie natychmiastowe efekty wymienione w opisie Idei.

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



→ Angielskie Wydarzenie

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



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

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

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 CtA w polu Zmienionego Celu Narodowego na swojej Planszy Gracza, aby oznaczyć, że właśnie to zrobileś.

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

Możesz zapłacić 1 i 2, aby dobrać 1 z pięciu nowych 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. 31).

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

- Tracisz 2 i 1 ♠.
- Usuwasz 1 ♠ i 5 CtA (w sumie) z dowolnego Obszaru, który należy do Religii, którą porzucasz.
- Umieszczasz usunięte CtA w Obszarach o tej samej wierze, co twoja nowa

Religia Państwa.

- Otrzymujesz 1 X w każdym ze swoich Obszarów należących do Religii, którą porzuciłeś. Następnie rzuć Kościmi Buntowników (patrz str. 37) 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/Lidera - CtA

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

Mianuj Doradcę: Zapłać koszt 1 wskazany w prawym dolnym rogu karty, a następnie schowaj tę kartę pod pasujące do niej pole Doradcy na twojej Planszy Gracza.

Mianuj Generala/Admirała: Zapłać koszt X podany w prawym dolnym rogu karty, aby zatrudnić Lidera jako Generala lub Admirała (patrz str. 23). Schowaj tę kartę pod jedną ze swoich Plansz Armii/Floty. Możesz także użyć tej Akcji, aby swobodnie przenosić Generala 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 Władcę (lub jeśli jego "imię" jest zawarte w nawiasie), możesz wziąć Lidera z ręki i mianować go swoim nowym Władcą za darmo. Mianowanie nowego Władcę może być wykonane jako Reakcja, jeśli obecny Władca zostanie odrzucony bez zastąpienia go innym.

Wezwanie do Broni (0-2 CtA za ♠) - CtA

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 CtA z Obszarów każdego Sojusznika NPR, którego chcesz wezwać.

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

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

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

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

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

Za każdego Sojusznika NPR Wezwanego do Broni:

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

Otrzymujesz 1 X, jeśli Sojusznik NPR sąsiaduje z nowym Wrogiem.

Reakcje (CtA)

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

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

Karty Akcji mogą być również oznaczone jako Reakcje.

