

nie uważa się za wejście na obszar, atak lub spowodowanie konfliktu. Jeśli różni gracze współdzielą jeden obszar, a jednocześnie limit ludności nie jest przekroczony sytuacja konfliktu nie występuje.

Atakowanie miasta

Jak tylko gracz wkroczy na obszar zawierający wrogie miasto lub miasto piratów, uważa się to za "atak na miasto" niezależnie od liczby używanych żetonów (nawet jeśli jest to tylko 1 żeton). Aby skutecznie zaatakować miasto gracz musi przesunąć przynajmniej 7 jednostek na obszar miasta lub atak się nie powiedzie.

"Atakowanie" odnosi się tylko do ataku na miasto, jednostki nie mogą być atakowane.

Obrona miasta

Atakowane miasto może być bronione przez jednostki przesunięte na obszar, zarówno te z przed jak i po ataku. Broniący się gracz musi oczywiście brać pod uwagę kolejność ruchów. Only during the Conflict-phase it will first result in a token conflict. Nie jest możliwe zaatakowanie jednego gracza przez dwóch lub więcej graczy. Takie posunięcie spowoduje konflikt pomiędzy wszystkimi graczami na spornym obszarze. Jednostki które pozostaną na obszarze uważa się za atakujące miasto - nawet jeśli jest ich mniej niż 7. Jeśli nie jest możliwe zdobycie miasta aktualną ilością jednostek limit populacji (0) na spornym obszarze uważa się za przekroczony.

4. Konflikt

Kolejność rozstrzygania konfliktów

Istnieją 2 typy konfliktów. Konflikt pomiędzy jednostkami jednego gracza i miastem określa się jako "atak na miasto". Konflikt pomiędzy jednostkami jednego (lub więcej) graczy na obszarze z miastem określa się jako "konflikt jednostek/żetonów".

4a. Wszystkie konflikty żetonów rozpatruje się przed atakami na miasta. Zaleca się, aby rozpatrywać wszystkie konflikty jednostek jednocześnie. Wszelkie ataki na miasta które w wyniku konfliktów się nie powiodą rozpatrywane są dopiero w kolejnym kroku. Przekroczone limity populacji nie są rozpatrywane w fazie konfliktu.

4b. Po rozpatrzeniu konfliktów jednostek rozstrzyga się kolejno (wg kolejności obrońców z Toru Historii) ataki na miasto. Ataki na pirackie miasta zawsze rozpatruje się przed innymi atakami. Jeśli więcej niż jedno miasto danego gracza jest atakowane może on wybrać kolejność.

Barbarzyńcy

Wyłącznie na potrzeby rozstrzygania fazy konfliktów - jeśli nie określono inaczej - wszystkie jednostki barbarzyńców i miasta pirackie uważa się za należące do jednego gracza "Barbarzyńcy". Jeśli jakaś reguła odnosi się do graczy, zasada ta może odnosić się również do "Barbarzyńcy". "Barbarzyńca" nigdy nie otrzymuje żadnych korzyści z kart rozwoju.

4a . Rozstrzyganie konfliktów jednostek

Konflikty jednostek rozstrzygane są w "rundach usuwania żetonów". Na każdym obszarze gdzie występuje konflikt gracze muszą policzyć ilość jednostek biorących w nim udział. W każdej rundzie gracz mający mniej jednostek usuwa jeden żeton. Następnie kolejny gracz który ma więcej jednostek usuwa jeden żeton i tak dalej, aż wszyscy uczestnicy konfliktu usuną po 1 żetonie.

Następnie powtarza się się cała procedura (łącznie z określeniem kolejności usuwania żetonów), aż na miejscu konfliktu pozostaną tylko żetony jednego gracza (nawet jeśli przekraczają limit populacji) lub ilość żetonów różnych graczy nie przekracza limitu populacji.

Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo jednostek usuwają oni żetony jednocześnie.

Konflikt może się zakończyć zanim wszyscy gracze usuną swoje żetony. Wszystkie nadmiarowe żetony pozostają na obszarze. Może się wydarzyć iż przy jednoczesnym usuwaniu żetonów na koniec konfliktu na spornym obszarze nie zostaną żadne jednostki lub będzie ich mniej niż wynosi limit populacji.

Jeśli konflikt wystąpi na obszarze z miastem kończy się on w momencie kiedy na obszarze zostaną jednostki tylko jednego gracza. Jednostki wrogie miastu, pozostałe po konflikcie uważa się za jednostki atakujące miasto.

Usunięte żetony wracają do zasobów gracza.

4b. Atakowanie miast

Dla każdego ataku na miasto z osobna należy ustalić czy jest on udany czy nie. Domyślnie atak się powiedzie, jeśli atakujący ma co najmniej 7 jednostek w obszarze zawierającym miasto wroga. W przypadku nieudanego ataku, wszystkie żetony z atakującego gracza na obszarze miasta zostają zniszczone.

Rozpatrywanie udanego ataku na miasto

Udany atak na miasto jest podzielony na 4 kroki. Każdy atak na miasto musi być rozpatrzony w całości, po jednym kroku na raz, w następującej kolejności: