



KINGDOM FINANCES

STABILNOŚĆ Sukces: -1 zamieszek lub +1pb; Porażka: +1 zamieszek; Porażka o ponad 4: +k4 zamieszek

☐ 1 pb +

UTRZYMANIE

WYDATKI	Polityka	Festiwale	Inne
=	+	+	
LATEM	Rozmiar	Miasta	Farmy
pb	=	+	- (× 2)
ZIMĄ	Rozmiar	Miasta	Farmy
pb	=	+	-

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb -

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb -

NIEPOKOJE
 +2 niepokojów jeśli skarbiec jest pusty
 +1 zamieszek na każdy negatywny atrybut (Ekonomia, Lojalność i Stabilność)
 Królewski egzekutor może zredukować niepokój o 1, ale musi zdać test lojalności, inaczej traci 1 lojalności
 Jeśli poziom zamieszek przekracza 10 tracisz hexa.
 Jeśli zamieszki osiągną 20, królestwo popada w anarchię

PRZYPISANIE PRZYWÓDZTWA Dostosuj rzuty królestwa

EDYKTY

HEXY	Zdobywanie i porzucanie hexów	<input type="text"/>	na turę
TEREN	Budowa farm, dróg, kopalń itp.	<input type="text"/>	na turę
OSADA	Stwórz nowe miasta	<input type="text"/>	na turę
BUDYNKI	Dodaje budynki do miast	<input type="text"/>	na turę
ARMIA	Tworzy oddziały zbrojnych (pochodzące z przydziału konkretnych miast)		

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb -

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb -

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb -

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb -

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb -

PRZYCHODY

WYCIĄG Zdobądź 2000sg na pb. Zwiększ niepokój o 1 i wykonaj test na lojalność

DEPOZYT 4000sz w dobrach handlowych i skarbach przynosi 1pb

INNE PRZYCHODY

Przychody Królestwa = Rzuty na Ekonomię ÷ 3

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb -

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb +

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb +

☐ , ☐ , ☐ , ☐ pb +

LUDNOŚĆ

WIELKOŚĆ KRÓLESTWA

0-25 ☐ Baronia
 26-100 ☐ Księstwo
 101- ☐ Królestwo

☐ Liczba 19,2km hexów pod kontrolą królestwa

POPULACJA KRÓLESTWA

Rozmiar Całkowita Populacja Miasta

☐ = (250 × ☐) + ☐

ST ROZKAZÓW

Rozmiar Dzielnice Inne

☐ = 20 + ☐ + ☐ + ☐

NIEPOKOJE POZIOM

Karę stosuje się do ekonomii, lojalności i stabilności
 Od 10 traci kontrolę nad hexami
 Od 20 wszystkie rz. obr. spadają do 0 a królestwo nie funkcjonuje

SKARBIEC

Fundusze pb

EDYKTY

- ☐ Żadne -1stabilności,
- ☐ Przyjazna +1stabilności, +1pb konsumpcji
- ☐ Standardowa +2stabilności, +2pb konsumpcji
- ☐ Agresywna +3stabilności, +4pb konsumpcji
- ☐ Ekspansjonizm +4stabilności, +8pb konsumpcji

- ☐ Żadne +1lojalności
- ☐ Światło +1ekonomii -1 lojalty
- ☐ Normalne +2ekonomii, -2lojalności
- ☐ Ciężkie +3ekonomii, -4lojalności,
- ☐ Druzgocące +4ekonomii, -8lojalności,

FESTIVALS

- ☐ Żadne -1lojalności,
- ☐ 1 +1lojalności, +1pb konsumpcji
- ☐ 6 +2lojalności, +2pb konsumpcji
- ☐ 12 +3lojalności, +4pb konsumpcji
- ☐ 24 +4lojalności, +8pb konsumpcji



Dobry +2Lojalność



Praworządny: +2Ekonomii

Neutralny: +2Stabilności

Chaos: +2 Lojalty

Zło: +2 Economy