

SPIS TREŚCI

Spis treści	1	9. Wojny.....	22	14.3 Jednostki buntowników (👤)	37
1. Wprowadzenie	1	9.1 Wypowiedzenie wojny (WW).....	22	14.4 Oblężenie miasta buntowników (👤).....	37
2. Omówienie gry	2	9.2 Limity wojenne	22	15. Religia i wiara	38
2.1 Zwycięstwo w grze	2	■ Casus Belli (CB)	22	15.1 Wiary zaraźliwe.....	38
2.2 Uwagi ogólne.....	2	9.3 Potencjał mobilizacyjny (👤)	23	15.2 Religia państwowa.....	38
■ Symbole i skróty	2	9.4 Dowódcy wojskowi.....	23	15.3 Religia obszarów.....	38
■ Pojęcia występujące w grze	3	■ Jednostki wojskowe, Armie i Floty	24	16. Wydarzenia	38
■ Ważne terminy	4	9.5 Ruch	25	16.1 Typy kart wydarzeń i numery porządkowe.....	39
■ Plansza do gry	5	9.6 Struktura bitwy	26	16.2 Obszar wydarzeń	39
Osobliwe miejsca na planszy	5	9.7 Bitwy lądowe	27	■ Anatomia kart wydarzeń	39
3. Przygotowanie do gry	6	9.8 Oblężenia i okupacje.....	28	16.3 Wytyczne dotyczące wydarzeń	40
4. Struktura gry.....	8	9.9 Bitwy morskie	28	16.4 Niewybrane wydarzenie	40
4.1 Faza 1: Dobieranie kart	8	10. Rozmowy pokojowe.....	28	16.5 Efekty drugorzędne	41
4.2 Faza 2: Akcje.....	8	10.1 Struktura rozmów pokojowych.....	28	17. Zwycięstwo i prestiż (👤)	42
4.3 Faza 3: Pokój i bunty.....	9	10.2 Zwycięstwo albo porażka	29	17.1 Tor prestiżu.....	42
4.4 Faza 4: Dochód i utrzymanie	10	10.3 Pokój a sojusznicy	30	17.2 Misje	42
4.5 Faza 5: Porządkowanie	10	10.4 Rozejmy	30	17.3 Kamienie milowe	42
4.6 Procedura zakończenie epoki.....	11	■ Warunki pokoju	30	■ Anatomia kart misji i kamieni milowych	42
4.7 Punktacja końcowa	11	11. Stosunki dyplomatyczne	30	17.4 Konflikty o władzę	43
5. Akcje podstawowe	12	11.1 Wpływ (👤)	30	18. Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE) ...	43
5.1 Akcje ogólne.....	12	11.2 Mariaże (👤)	32	18.1 Autorytet Cesarski	43
5.2 Akcje pomniejsze.....	13	11.3 Sojusze (👤)	32	18.2 Wpływ cesarski	44
5.3 Akcje administracyjne.....	14	11.4 Wasale (👤)	33	18.3 Ziemie HRE.....	44
5.4 Akcje dyplomatyczne	15	12. Handel.....	34	18.4 Obrona HRE	44
5.5 Akcje wojskowe.....	16	12.1 Karty handlu	34	18.5 Wojny wewnętrzne	45
6. Karty akcji.....	18	■ Anatomia karty handlu.....	34	18.6 Opuszczenie HRE i reintegracja	45
6.1 Trzy talie	18	12.2 Węzły handlowe (👤)	34	18.7 Religia HRE.....	45
6.2 Karty specjalne.....	18	12.3 Ochrona handlu.....	34	18.8 NK jako Cesarz	45
■ Anatomia karty akcji.....	18	12.4 Kupcy.....	34	18.9 Elekcja cesarska	45
7. Zarządzanie królestwem gracza (KG) ...	19	12.5 Siła handlowa (👤) i dochód z handlu.....	34	19. Kuria papieska	45
7.1 Punkty Władzy (👤).....	19	12.6 Handel na odległych kontynentach.....	35	19.1 Kardynałowie (👤)	45
7.2 Postacie (liderzy i doradcy).....	19	13. Niezależne królestwa (NK)	35	19.2 Zarządca papieski	46
7.3 Stabilność (👤)	20	13.1 Relacje z NK.....	35	19.3 Akcje papieskie	46
7.4 Ekonomia.....	20	13.2 NK z wasalami	35	20. Gra dwuosobowa.....	46
7.5 Miasta (👤)	21	13.3 Ekspansywne niezależne królestwa (ENK).....	35	20.1 2 graczy + bot(y)	46
7.6 Prowincje rdzenne.....	21	13.4 Wojna przeciwko NK	35	20.2 Wariant bez botów	46
8. Idee	21	13.5 Inwazje NK.....	36	21. Eliminacja KG.....	46
■ Anatomia karty idei	21	14. Buntownicy.....	37	Indeks	47
		14.1 Niepokoje (👤)	37	Wykaz komponentów (ilość)	48
		14.2 Kości rebelii.....	37		

1. WPROWADZENIE

Europa Universalis: Cena władzy to gra planszowa kontynuująca wspaniałe dziedzictwo serii gier wideo *Europa Universalis*, stworzonych przez studio Paradox Interactive. Ci z was, którzy znają którąkolwiek część tej serii, jąka ukazała się na przestrzeni ostatnich dwudziestu lat, prawdopodobnie natychmiast rozpoznają niektóre koncepcje i pomysły zaadaptowane do naszej gry planszowej. Oczywiście znajomość gry wideo nie jest wymagana, aby czerpać pełnię przyjemności z rozgrywki w *Cenie władzy*.

Historycznym punktem zwrotnym, w którym rozpoczyna się *Europa Universalis: Cena władzy*, jest rok 1444. W bitwie pod Warną wojska rodzącego się imperium Osmańskiego odnoszą zwycięstwo nad połączonymi siłami królestw chrześcijańskich. Na polu bitwy ginie król Polski i Węgier Władysław III.

Średniowieczna Europa przemija, pojawiają się pierwsze zwiastuny nowych idei, a świat już nigdy nie będzie taki sam. W różnych częściach globu samotne dotychczas cywilizacje rozwijały się swoim własnym tempem. Wiele z nich nie wiedziało o istnieniu innych części świata albo żyło w pewnej izolacji, sporadycznie napotykać na

swojej drodze obcych. Teraz jednak życie ludzi na całym świecie zostanie ze sobą nieodrwalnie splecione w jedną, zawiłą sieć polityki, władzy, ekspansji imperialistycznych, kolonizacji, handlu i wymiany kulturowej – a także wojen oraz epidemii o katastrofalnych skutkach. Jednocześnie w dziedzinach nauki, filozofii politycznej i technologii, ludzkość zacznie robić postępy w niespotykanym dotychczas tempie. Będzie to miało wpływ na działania wojenne, formy rządów, instytucje religijne, a także życie codzienne zwykłych ludzi w sposób, jakiego wcześniej nikt nie byłby sobie w stanie nawet wyobrazić. W nowo powstałym środowisku geopolitycznym niektóre państwa będą rozwijały się lepiej, wyrosną na mocarstwa i zdominują świat. Inne cywilizacje będą zaś cierpieć i niemalże kompletnie znikną z kart historii.

Wiele elementów dorobku z tamtego okresu, jaki osiągnęły imperialistyczne potęgi epoki kolonializmu, wzbudza obecnie kontrowersje. Dostrzegamy złożoność problemu i niepomaganą rządzą chwały oraz bogactwa imperiów. Niemniej jednak ów okres jest kluczowy, aby zrozumieć, w jaki sposób dotarliśmy do miejsca, w którym znajduje się dzisiejszy świat.

Grając w *Cenę władzy*, przyjmujemy perspektywę władców ówczesnych potęg europejskich. Czynimy tak nie dlatego, że autorzy popierają to, czego się oni dopuścili, ale po to, aby zrozumieć niektóre z dokonanych przez nich wyborów. Być może dzięki *Europie Universalis* ujrzymy wyraźniej, jak i dlaczego ta część historii przebiegała w taki, a nie inny sposób. Gra zapewni graczom swobodę w poznawaniu historii oraz umożliwi rozegranie scenariuszy spod szyldu „co by było, gdyby”. Pozwala też spojrzeć oczami dawnych władców na świat i problemy, z jakimi musieli sobie radzić. To wszystko pozwala zanurzyć się w tej bardzo interesującej epoce historycznej i poprawdzić wybrane przez siebie królestwa przez znaczący fragment dziejów. W trakcie gry gracze stawiają czoła wyzwaniom opartym na prawdziwych wydarzeniach z tamtych lat. Często będą musieli też dokonywać trudnych wyborów oraz negocjować z przeciwnikami, aby ich królestwa prosperowały oraz rosły w siłę.

Mamy nadzieję, że *Europa Universalis* zainspiruje was i zachęci do poznania historii tej dawno minionej epoki. Skoro chcemy budować przyszłość, musimy zrozumieć naszą przeszłość.

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 jedną z wielkich europejskich nacji do chwały albo upadku. Umiejętności podejmowania ważkich decyzji, zarządzania dostępnymi zasobami oraz sprawnego prowadzenia dyplomacji są kluczem do końcowego zwycięstwa.

W trakcie gry będziemy wykorzystywać punkty Władzy () i Dukaty () aby podejmować różne akcje: rekrutować armie lub floty, toczyć bitwy, nawiązywać stosunki dyplomatyczne, handlować oraz rozwijać własne królestwa i rozbudowywać ich struktury. Gracze będą też prowadzili pomiędzy sobą negocjacje dyplomatyczne, które zaważą na przyszłości ich królestw w równym stopniu, co toczzone wojny i zwycięskie bitwy.

Niniejsza instrukcja zawiera zasady gry wieloosobowej, natomiast zasady gry solo znajdują się w osobnej broszurze.

Rozpocznijcie grę, postępując zgodnie z wytycznymi z Rozdziału 3: *Przygotowanie gry* i opisem wybranego scenariusza z broszury *Scenariusze*. Zalecamy, abyście na początku skupili się na poznaniu zasad gry z rozdziałów 4-8. Pozostałe reguły należy wdrażać wraz z postępami w grze, odwołując się do kolejnych rozdziałów instrukcji, kiedy okaże się to konieczne.

W trakcie pierwszej rozgrywki mniej doświadczonym graczom sugerujemy pominąć wszystkie Zasady zaawansowane.

2.1 ZWYCIĘSTWO W GRZE

Zwycięzcą zostaje gracz, który ukończy grę z największą liczbą punktów Prestiżu () . Istnieje wiele ścieżek prowadzących do tego celu. Będziesz zdobywał Prestiż na wiele różnych sposobów (patrz str. 42), w zależności od tego, na czym skoncentrujesz swoje wysiłki.

Zdobywanie Prestiżu w trakcie gry

Gracze otrzymują punkty Prestiżu m.in. za realizowanie misji, osiągnięcie kamieni milowych, opracowywanie idei oraz wygrywanie wojen. Punkty te śledzi się na bieżąco, przesuwając znaczniki graczy po torze Prestiżu.

Punktacja końcowa

Po zakończeniu ostatniej rundy gry albo spełnieniu określonych w scenariuszu warunków gracze otrzymują dodatkowe punkty Prestiżu.

Posiadane miasta, wasale, stosunki dyplomatyczne, kontrola nad kurii papieską, Autorytet Cesarski () oraz aktualny poziom Stabilności () są źródłem tych punktów i mogą znacząco zmienić końcowy wynik rozgrywki (patrz str. 11).

2.2 UWAGI OGÓLNE

Zaokrąglanie w górę

Dzieląc liczby na pół, zawsze zaokrąglamy wynik w górę, chyba że szczegółowa zasada lub zapis na karcie mówi inaczej.

Limity żetonów / znaczników

Kiedy skończy się dany typ żetonu / znacznika, należy usunąć dany żeton / znacznik z innego miejsca, aby móc umieścić nowy. Gracz może wybrać, skąd go zabierze, ale tylko wtedy, gdy w zasobach ogólnych nie ma już ani jednej sztuki wymaganego żetonu / znacznika. Wszystkie wyjątki od tej zasady zostały wymienione poniżej:

Żetony / znaczniki, które nie mogą być przemieszczane

- Miasta i żetony wasali.
- Żetony sojuszów i mariaży królewskich.
- Żeton krucjaty / ekskomuniki.
- Jednostki najemników.
- Czarne jednostki używane w charakterze jednostek sojuszniczych.

- Rozmieszczone oraz wyczerpane jednostki wojskowe.
- „Nielimitowane” znaczniki i żetony.

Kostki (Władza, Wpływ itp.)

Każdy gracz ma do dyspozycji 30 kostek, służących do oznaczania na planszy punktów Władzy i Wpływu, a na kartach dostępnej liczby użyć itp.

Gdy komuś zabraknie kostek w należącem do niego zasobie ogólnym, może wziąć jedną ze swoich kostek z dowolnego miejsca, z wyjątkiem tych umieszczonych na polu:

- Kardynał Rzymu.
- Zmiana ambicji narodowych.
- Miasto / wasal na torze podatków.

Nielimitowane żetony i znaczniki

Niektóre żetony / znaczniki są uważane za nieograniczone. Jeżeli kiedykolwiek się skończą, można zastąpić je w dowolny sposób. Poniżej wymieniamy elementy możliwe do zastąpienia:

- Dukaty,
- żetony wojna / rozejm,
- żetony okupacja / pole bitwy,
- żetony potencjał mobilizacyjny +1 ,
- żetony słabości / odsetki,
- żetony negatywnego Prestiżu,
- żetony herbów graczy,
- żetony religii oznaczające religię państwową.

Typografia tekstu

Występujące w grze ważne terminy (słowa kluczowe) są zapisane wielką literą, tj. Autorytet Cesarski, Dukaty, Prestiż, Stabilność, Władza. Akcje i nazwy kart akcji są wyróżnione *pogrubią kursywą*. Nazwy obszarów są wyróżnione *KAPITALIKAMI*. Nazwy królestw i przymiotniki odnoszące się do tych nazw są zawsze zapisywane w następujący sposób: >Francja i >Francuski, >Polska i >Polski i tym podobne. Nazwy idei są zawsze wynotowane kursywą i dodatkowo ujęte w cudzysłów, np. „Tolerancja”.

SYMBOLE I SKRÓTY

	Dukaty
	Punkty władzy
	Władza administracyjna
	Władza dyplomatyczna
	Władza wojskowa
	Miasto
	Wasal
	Sojusz
	Aktywny sojusznik (na odwrocie )
	Mariaż królewski
	Sporna sukcesja (na odwrocie )
	Wpływ
	Roszczenie
	Obszar rdzenny
	Kolonista
	Kardynał
	Kostka

	Prestiż (również  ,  ,  , itd.)
	Stabilność
	Potencjał mobilizacyjny
	Siła handlowa
	Węzeł handlowy
	Autorytet Cesarski
	Poza HRE
	Żeton słabości
	Odsetki
	Żeton ENK
	Rewolucja
	Protestantyzm / kontrreformacja
	Pole bitwy
	Jednostka buntowników
	Miasto buntowników
	Niepokój
	Punkty bota

	Karta akcji administracyjnej
	Karta akcji dyplomatycznej
	Karta akcji wojskowej
	Reakcja
	Akcja bitewna
	Karta wystawiana
	Akcje tajne

CB	Casus belli
WW	Wypowiedzenie wojny
WDB	Wezwanie do broni
LRL	Limit rekrutacji lądowej
LRM	Limit rekrutacji morskiej
KG	Królestwo gracza
NK	Niezależne królestwo
ENK	Ekspansywne NK
HRE	Święte Cesarstwo Rzymskie

POJĘCIA WYSTĘPUJĄCE W GRZE

Poniższe zestawienie przedstawia kluczowe pojęcia i koncepcje pojawiające się w grze. Spis ten ułatwia szybkie zapoznanie się z nimi oraz przypominanie sobie ich zasad w trakcie gry.

Prestię (P): To punkty zwycięstwa niezbędne do odniesienia końcowego sukcesu. Wykonywanie **misji** i wypełnianie **kamieni milowych** to jedno z najefektywniejszych sposobów ich gromadzenia (patrz str. 11 i 42).

Punkty Władzy (W): Podstawowy zasób w grze. Oznacza się je kostkami i są niczym innym jak punktami akcji, które gracze mogą przeznaczać na podejmowanie różnych działań. Istnieją trzy rodzaje Władzy: **Administracyjna** (A), **Dyplomatyczna** (D) i **Wojskowa** (W). W żadnym momencie gry na swojej plan-szy gracz nie może mieć zgromadzonych więcej niż 10 W danego rodzaju (patrz str. 19).

Dukaty (D): Waluta gry i miara bogactwa królestwa gracza. Dukaty są niezbędne, aby rekrutować siły zbrojne. Są też potrzebne, żeby zatrudniać doradców albo opłacać zagrywane karty akcji (patrz Ekonomia, str. 20).

Królestwo: Królestwo składa się ze wszystkich prowincji, które mają tę samą flagę, Miasto (M) lub żeton ekspansywnego niezależnego królestwa (ENK). **Obszar** jest uważany za część królestwa, jeżeli zawiera jakiegokolwiek prowincję **posiadane** przez to królestwo.

Odległe królestwo to takie, którego stolica znajduje się na odległym kontynencie (patrz str. 38).

Okupowane prowincje nie są częścią królestwa **okupanta**, ale też nie są częścią królestwa **prawowitego właściciela** (patrz str. 28).

Królestwo gracza (KG): Każdy gracz zarządza swoim własnym **królestwem gracza** (patrz str. 19).

Niezależne królestwa (NK): Obejmują wszystkie niepodległe królestwa, które nie są kontrolowane przez któregoś z graczy albo bota. **ENK** to NK, którego prowincje są oznaczone żetonami ENK (O). (Patrz str. 35).

Prowincje: Są jednym z głównych źródeł dochodu oraz zwiększają potencjał mobilizacyjny KG (patrz 8 i 9 na stronie 4).

Miasta (M): Są umieszczane na planszy, aby oznaczyć **posiadanie** lub **kontrolę** nad prowincją (patrz str. 21).

Wasal: Królestwa wasalne są podporządkowane **królestwu suzerena**. Nie są niepodległe i dlatego nie są uważane za NK, ale nie są również częścią królestwa swojego suzerena. KG nie mogą być wasalami. Gracze umieszczają żetony wasali (W) na wszystkich prowincjach swoich wasali (patrz str. 33).

Prowincje rdzenne królestwa: To te części obszaru, na których tarczach widnieje flaga danego królestwa. Żetony rdzennych obszarów (R) i (O) zastępują flagi. R oznacza, że wszystkie prowincje na tym obszarze to prowincje rdzenne właściciela R. Jeżeli prowincja KG nie jest jego prowincją rdzenną, może zostać **wyzwolona** (patrz str. 21 i 37).

Wpływ (W): Gracze mogą umieszczać swoje W na planszy, aby przygotować grunt pod przyszłe działania dyplomatyczne, takie jak: sojusze, mariaże królewskie oraz **podporządkowanie** (patrz str. 32).

Sojusze (S): Mogą być bardzo przydatne, kiedy graczowi grozi niebezpieczeństwo wojny. Można je zawierać zarówno z NK, jak i z innym KG (patrz str. 32).

Mariaż królewski (M): Wzmacnia więzi pomiędzy stronami i zapewnia dodatkowe profity oraz możliwości dyplomatyczne (patrz str. 32).

Wojna: Jest bardzo prawdopodobne, że gracze będą toczyli wojny zarówno z NK, jak i z innymi KG. Ich prowadzenie jest skomplikowanym procesem, ale dobrze zaplanowane działania militarne mogą stanowić skuteczne narzędzie podbojów (patrz str. 22 i 36).

Wypowiedzenie wojny (WW): Aby rozpocząć wojnę, musisz wypowiedzieć wojnę innemu królestwu. Zanim to zrobisz, dobrze jest mieć **roszczenie** (R) albo inne powody do wojny określane jako **casus belli** (łac. „pretekst do wojny”). (Patrz str. 22).

Jednostki wojskowe: Jednostki lądowe są rekrutowane dzięki posiadanemu **potencjałowi mobilizacyjnemu** (M). Ich największą efektywność uzyskujesz wtedy, gdy tworzysz z nich **armie**. Możesz wydawać punkty władzy wojskowej, aby poruszać armiami, toczyć **bitwy lądowe** oraz **oblegać** prowincje. **Okręty** służą do walki w **bitwach morskich**, ale można ich również używać do ochrony szlaków handlowych lub transportu jednostek lądowych (patrz str. 24).

Limit rekrutacji lądowej / limit rekrutacji morskiej (LRL/LRM): Są to miary określające liczbę jednostek lub okrętów, jaką dane królestwo może zrekrutować na jednym konkretnym obszarze albo akwenie. LRL królestwa na wybranym obszarze jest równy łącznej wartości podatkowej wszystkich jego prowincji na tym obszarze oraz prowincji z jego obszarów sąsiadujących. LRM jest równy liczbie portów, które posiada królestwo, skierowanych w stronę rozpatrywanego akwenu (patrz str. 22).

Handel: Aktywnie prowadzony handel może zapewnić wielkie bogactwa nawet mniejszym królestwom. Dochód z handlu zapewniają **kupcy** umieszczeni w znajdujących się na planszy **węzłach handlowych** (patrz 14 i 16 na str. 4 oraz str. 15 i 34). Akcje i karty akcji: W grze

występuje pewna liczba **akcji podstawowych**, które gracze wykonują, aby podejmować określone działania. Istnieją również karty akcji (po jednej talii dla każdego rodzaju punktów Władzy), które można zagrywać jako akcje. Większość akcji ma koszt wyrażony w W. W tekście akcje są wyróżnione **pogrubioną kursywą** (patrz Akcje podstawowe str. 12 i Karty akcji str. 18).

Liderzy i doradcy: W dolnej części każdej karty akcji i na większości kart wydarzeń właściwych dla poszczególnych królestw znajduje się postać. Są to doradcy (kwadratowy portret) zapewniający premię do punktów Władzy, oraz liderzy (okrągły portret) mogący stać się **generałami**, **admirałami** albo **władcami** (patrz str. 19).

Wydarzenia: Każda epoka ma swoją własną talię kart wydarzeń. W grze występują cztery epoki: Odkryć (I), Reformacji (II), Absolutyzmu (III) i Rewolucji (IV).

W każdej rundzie gry zostaje rozegrana odgórnie określona liczba kart wydarzeń, które będą miały znaczący wpływ na przebieg rozgrywki. Talia wydarzeń wskazuje również upływ czasu, a wyczerpanie ostatniej talii kończy grę (patrz str. 39).

Idee: Pomysły, wynalazki oraz technologie, które gracz może opracować w trakcie gry, aby ulepszyć dostępne mu możliwości (patrz str. 21).

Stabilność (S): Wszystkie KG mają wartość określającą ich poziom Stabilności. Waha się on od -3 do +3. Stabilność wpływa na dochód, niepokoje oraz punkty Władzy. Od bieżącego poziomu Stabilności mogą też zależeć efekty niektórych kart wydarzeń (patrz str. 20).

Niepokoje (N): Kiedy wybuchają w prowincjach, mogą spowodować m.in. utratę Dukatów oraz punktów Władzy albo doprowadzić do zajęcia prowincji przez **buntowników** (patrz str. 37).

Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE): To konfederacja, w skład której wchodzi mniejsze i większe królestwa z terenu Europy Środkowej oraz północnych Włoch. W dużej mierze posiadają one rozległą autonomię, ale wszystkie uznają zwierzchność **Cesarza**. Bycie Cesarzem zapewnia pewne korzyści i przywileje, ale wiąże się też z obowiązkami. Miarą realnej władzy Cesarza nad swoimi poddanymi jest wartość **Autorytetu Cesarskiego** (A). (Patrz str. 43).

Tłumacząc *Europę Universalis*, zdecydowaliśmy się zachować skrót dla Świętego Cesarstwa Rzymskiego od jego angielskiej nazwy, tj. „Holy Roman Empire”. HRE jest skrótem powszechnie znanym i używanym w wielu innych grach historycznych, a przede wszystkim w cyfrowej wersji *Europę Universalis*.

Kuria papieska: Katolickie KG, aby uzyskać pewne premie, muszą konkurować o kontrolę nad kurią papieską. Aby ją sprawować, należy posiadać w niej jak największą liczbę **kardynałów** (K). (Patrz str. 45).

WAŻNE TERMINY

Sąsiedztwo: Prowincję, jednostkę lub żeton/**znacznik** uważa się za sąsiadującego z obszarem, na którym się znajduje oraz ze wszystkimi obszarami mającymi z tym obszarem wspólną granicę. Sąsiaduje on również ze wszystkimi prowincjami w każdym z tych obszarów.

Prowincja przybrzeżna (**port**) sąsiaduje ze wszystkimi innymi portami znajdującymi się w obrębie tego samego akwenu, a także ze wszystkimi obszarami, na których znajdują się takie porty oraz ze wszystkimi akwenami, do których ów port przylega.

Obszary/akweny uważa się za sąsiadujące ze wszystkimi innymi obszarami i akwenami, z którymi mają wspólną granicę. Obszary przybrzeżne z portami w obrębie tego samego akwenu również ze sobą sąsiadują.

Królestwo sąsiaduje ze wszystkim, z czym sąsiadują jego prowincje. Wasale nie zapewniają swojemu suzerenowi sąsiedztwa.

Posiadanie/własność: Gdy zasady odnoszą się do posiadacza albo właściciela prowincji, oznacza to prowincję, na których gracz ma położony , a nie ma tam , wrogię  lub żetonu okupacji. Właściciela prowincji, na której nie ma , zawsze wskazuje nadrukowana na planszy flaga albo żeton .

Kontrola/okupacja: Prowincje są kontrolowane przez ich prawowitych właścicieli, chyba że są okupowane przez buntowników albo wrogów. W takim przypadku są one kontrolowane przez okupanta (patrz str. 28).

Przyjazne, wrogie i neutralne: Armie, jednostki, prowincje albo porty kontrolowane przez ciebie, twójego wasala lub sojusznika są traktowane jako **przyjazne**. Przyjazny obszar to taki, który zawiera jakąkolwiek przyjazną prowincję.

Termin „**wrogie**” odnosi się do rzeczy kontrolowanych przez buntowników (wrogich dla wszystkich KG) albo przez królestwa będące z tobą w stanie wojny (w tym ich wasali oraz aktywnych sojuszników). Wrogie królestwa i ich jednostki są nazywane po prostu **wrogami**.

Obszar zawierający jakiekolwiek wrogie jednostki lub prowincje jest uważany za obszar wrogi (co oznacza, że nie jest to obszar przyjazny). Akwen jest uważany za wrogi, jeżeli zawiera okręty wroga albo wtedy, gdy znajduje się w nim co najmniej jeden wrogi port NK, którego limit rekrutacji morskiej na tym akwenie nie jest zablokowany.

Neutralny odnosi się do wszystkiego, co nie jest przyjazne albo wrogie.

Przeciwnik: Termin ten oznacza innego gracza, zarówno człowieka, jak i bota.

Rozmieszczone: Za rozmieszczone uważa się wyłącznie jednostki wojskowe i okręty znajdujące się na planszy albo w armii/flocie.

Ty: W akcjach i na kartach wydarzeń użycie słowa „ty” oznacza, że dana zasada odnosi się do aktywnego gracza.

Centralnym elementem gry jest plansza. To na niej toczy się większa część rozgrywki. Składa się ona z kilku modułów. Największy z nich to **mapa główna**, która jest podzielona na **obszary 1** i **akweny 2**. **Odległe kontynenty 3** mają nieco inną postać. Na **planszy odległych kontynentów** znajduje się również **tor Prestiżu 4**.

Obszary 1 występujące na mapie głównej są oddzielone od innych obszarów białymi liniami granic, natomiast od akwenów ciemnoniebieską linią brzegową.

Granice górskie 5 są oznaczone czarnymi trójkątami umieszczonymi na białych liniach granicznych. Niektóre obszary obejmują również wyspy. Wskazuje na to przebiegająca po akwenie niebieska przerywana linia 6.

W obrębie obszarów gracze rozmieszczają i przesuwać swoje jednostki wojskowe (patrz Ruch, str. 25).

Religię danego obszaru określa **pole religii**. Niektóre takie pola dotyczą więcej niż jednego obszaru 7. W trakcie gry religia obszaru może ulec zmianie.

Akweny 2 to fragmenty mórz i oceanów. Mogą być zajmowane wyłącznie przez okręty i floty. Jednostki lądowe mogą przekraczać akweny wyłącznie za pomocą transportu morskiego. Więcej na temat ruchu morskiego przeczytasz na str. 25.

Nazwy obszarów i akwenów są zawsze zapisane kapitalikami, na przykład SAKSONIA, JUTLANDIA, MORZE BAŁTYCKIE i tak dalej.

Obszar może zawierać w sobie wiele różnych **prowincji**, należących do jednego lub większej liczby królestw. **Małe prowincje 8** mają **wartość podatku 1**, natomiast **duże prowincje 9** mają **wartość podatku 2**. Każda prowincja jest reprezentowana przez tarczę z flagą swojego królestwa. **Stolice 10** mają **podkreśloną** nazwę.

Prowincje **królestw wasalnych 11** mają dodatkowo umieszczoną na swoim herbie małą flagę suzerena.

Prowincje nadmorskie to **porty 12**. Porty są również miejscami, do których mogą zainicjować przyjazne okręty. Duże porty  liczą się dla wszystkich celów jako **2 porty**.

Prowincje morskie 13 mają niebieskie symbole portów i mogą być oblegane tylko wtedy, gdy w sąsiednim akwenie znajdują się jakiekolwiek okręty oblegającego.

Prowincje **głównych mocarstw** (wymienione w broszurze ze scenariuszami) mają złote ramki i flagi o nasyconych kolorach, natomiast pozostałe królestwa mają jaśniejsze flagi umieszczone w srebrnych ramkach.

Większość akwenów sąsiaduje z **morskimi węzłami handlowymi 14** (zazwyczaj z jednym lub dwoma) i ma 2–3 pola **ochrony handlu 15**. Obszar może też zawierać **śródlądowy węzeł handlowy 16**.

Plansza odległych kontynentów



Żyły złota 17 oznaczone są ikoną sztabki złota, która znajduje się obok flagi prowincji.

Takie prowincje mogą mieć dodatkowe znaczenie przy niektórych wydarzeniach, a przede wszystkim są niezbędne do tego, by KG mogły czerpać profity z handlu złotem (patrz rozdział Handel na str. 34).

Odległe kontynenty 3 są przedstawione za pomocą osobnych sektorów, utrzymanych w mniejszej skali niż mapa główna.

Prowincje odległych kontynentów nazywane są **odległymi prowincjami 18**. Każda z nich jest oddzielnym obszarem. Te sąsiadujące ze sobą łączy biała linia.

Niektóre słabo zaludnione obszary odległych kontynentów nie mają prowincji. Zamiast tego są one oznaczone cyfrą w kółku. Są to **terytoria 19** i można je kolonizować (patrz str. 14).

W prowincjach przybrzeżnych odległych kontynentów również występują porty.

Plansza Europy zachodniej



Plansza Europy wschodniej



Część z nich ma jednak szary kolor ikony, co oznacza **nieaktywne porty** 20. Do czasu zajęcia ich przez / / nie spełniają one funkcji portów.

Wszystkie akweny odległych kontynentów są powiązane (poprzez pasujące litery) 21 z jednym lub większą liczbą akwenów znajdujących się na mapie głównej albo na mapach innych odległych kontynentów.

Połączenia lądowe 22 z innymi mapami zawierają nazwę obszarów, z jakimi się łączą.

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

Z lewej strony planszy Europy Zachodniej znajduje się **puła kolonistów** 23. Na tym polu umieszcza się kolonistów ().

W sercu Europy położone jest Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE), na które składa się wiele mniejszych i większych królestw. Wszystko, co znajduje się wewnątrz żółtej przerywanej **granicy HRE** 24, leży w jego obrębie. Wszystko na zewnątrz od czar-

wonej przerywanej granicy HRE znajduje się poza strefą wpływów Cesarstwa. Niektóre obszary HRE to **obszary elektorskie** 25. Są one oznaczone cesarskim orłem.

OSOBLIWE MIEJSCA NA PLANSZY

- Nienazwane „obszary”, które znajdują się w dolnej części mapy głównej, to niedostępne pustynie 26.
- Akwen **WYBRZEŻE AFRYKI WSCHODNIEJ** 27 sąsiaduje z Ocean Indyjski.
- Adal i Górny Egipt 18, znajdujące się na mapie AFRYKI, mają porty na akwenie OCEAN INDYJSKI, który znajduje się na mapie INDIE I ARABIA.
- Zatoka Hudsona, znajdująca się na mapie AMERYKI, leży w strefie ATLANTYK PÓŁNOCNO-ZACHODNI.
- Okręty przekraczające w dowolnym kierunku

jedno z połączeń G, H lub I 28, wymagają zapłacenia dodatkowego dowolnego 29.

- PERM 29 nie sąsiaduje z POMORIE. Rozdziela je WOŁOGDA.
- >Mamelucy mają prowincję na mapie AFRYKI 18 i wasala na mapie INDIE I ARABIA.
- >Chanat Kazański ma jedną prowincję na obszarze KAZAŃ i jedną na mapie AZJA ŚRODKOWA I PÓŁNOCNA.
- Maghreb i Aleppo są położone na niedostępnych pustyniach 26. Te węzły handlowe sąsiadują ze wszystkimi nazwanymi obszarami, które mają wspólną granicę z ich pustyniami.
- >Holenderskie prowincje rdzenne 30 (patrz str. 3) oznaczone są flagą >Holandii, która znajduje się „za” główną flagą prowincji.
- Roma 31 jest otoczona biretem kardynalskim, co ma przypominać, że zyskujesz w polu Rzym na planszy kurii papieskiej (patrz str. 46), jeśli kontrolujesz tę prowincję albo jesteś w sojuszu z >Państwem Kościelnym. Krucyfiks przypomina, że religia państwowa >Państwa Kościelnego zawsze jest katolicyzm.

3. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozpoczynając rozgrywkę w *Europę Universalis*, musicie wybrać jeden z dostępnych scenariuszy, a następnie rozdzielić pomiędzy sobą wymienione w jego opisie królestwa graczy.

1 Umieście wszystkie **plansze** **A** na środku stołu, a **planszетки graczy** **B** rozłóżcie wokół planszy w kolejności wskazanej w wybranym przez was scenariuszu. Zilustrowane tutaj przykładowe przygotowanie do gry dla 6 graczy dotyczy scenariusza 1444 z **Edycji ekskluzywnej**.

Potasujcie oddzielnie każdą z talii **kart akcji** **C** i umieście je z boku planszy. Przy każdej talii zostawcie miejsce na stosy kart odrzuconych.

Zbudujcie **talie handlu** **D** zgodnie ze wskazaniami scenariusza, a następnie przetasujcie ją i umieście przy krawędzi planszy.

Zgodnie ze spisem zamieszczonym w wybranym przez was scenariuszu przygotujcie **talie wydarzeń** **E**. Następnie dobraćcie karty wydarzeń w liczbie równej liczbie graczy +1 (chyba że scenariusz nakazuje zrobić to w inny sposób). Umieście te karty zakryte w rzędzie obok planszy, a następnie odkryjcie, zaczynając od lewej strony, trzy z nich.

Przetasujcie osobno 4 stosy kart **kamieni milowych** **F** z Epoki I, odkryjcie z każdego stosu po 1 kartę i umieście je w widocznym miejscu obok planszy.

Teraz połóżcie na stole 3 podstawowe **idee** **G** (mają one zielone tła awersów). Odłóżcie na bok wszystkie idee oznaczone wyższą rzymską cyfrą niż numer epoki, w której rozpoczyna się scenariusz. Rozdzielcie pozostałe idee według ich rodzajów, wylosujcie po 2 karty każdego z nich i połóżcie obok odkrytych kart idei podstawowych, tworząc w ten sposób siatkę, składającą się z 9 kart.

Następnie połóżcie planszетkę **pozycji** **H** obok planszy głównej i umieście na niej (według wskazań scenariusza) kardynałów i żetonu Autorytetu Cesarskiego. Połóżcie znaczniki statusu rundy wszystkich graczy na polach podpisanych „Nie wybrano wydarzenia”.

Tackę zawierającą Dukaty (D), i jednostki najemników oraz resztę znaczników przynależnych do **zasobów ogólnych** **I** umieście w łatwo dostępnym dla wszystkich miejscu.

2 Wręczyć każdemu graczowi tackę ze wszystkimi przysługującymi mu znacznikami oraz żetonami w jego kolorze gracza. Umieścić swoje znaczniki Prestiżu (P) w pobliżu **toru Prestiżu** **J**.

Każde z was umieszcza na swojej planszетce gracza znacznik Stabilności na pozycji 0 **toru Stabilności** **K**, a następnie 20 małych i 8 dużych na polach **toru miast** **L** (po 1 na każdym dostępnym polu).

Teraz wszyscy kładziecie 1 z dostępnych wam żetonów na pierwszym polu **toru wasali** **M** i po 2 żetony na każdym kolejnym polu tego toru.

Jeżeli w scenariuszu nie zaznaczono inaczej, każdy gracz kładzie po 3 na każdym z 3 **pól punktów Władzy** **N** oraz 15 w swoim **skarbcu** **O**.



3 Przekazać każdemu graczowi jego **kartę startową** królestwa **P**. Są na niej wyszczególnione początkowe prowincje (duże prowincje są oznaczone literą „D”) oraz pierwszy władca królestwa.

Następnie powinniście przygotować swoje królestwa, biorąc z toru miast i rozmieszczając zgodnie z kartą startową małe i duże, a także i (zawsze należy brać je od lewej do prawej strony toru, czyli zaczynając od pola z najniższą cyfrą). Następnie każdy gracz dodaje do puli **dostępnych** i liczbę jednostek równą sumie z ostatnich odkrytych – czyli znajdujących się najbardziej po prawej stronie – pół na torach miast i wasali. Cesarz otrzymuje dodatkowo tyle, ile wynosi wartość jego. Z utworzonej w ten sposób puli dostępnych

gracze przydzielają zgodnie z kartą startową jednostki do armii początkowych. Figurki odpowiednich armii oraz flot należy umieścić na ich początkowych obszarach/strefach, a te niewykorzystane położyć na planszетce armii i floty. Początkowe okręty umieszczane są na polach **ochrona handlu** w wymienionych na karcie startowej akwennach lub we flocie na odpowiedniej planszетce. Gracze powinni też umieścić na planszy zgodnie z kartą startową kupców i i i oraz położyć odpowiedni żeton religii na polu religii państwowej na planszетce gracza.

Po zakończeniu tych przygotowań gracze wsuwają swoje karty startowe z lewej dolnej strony planszетek, tak aby widoczne części kart wskazywały początkowych władców królestw.

4. STRUKTURA GRY

Europa Universalis: Cena władzy dzieli się na epoki, a te składają się z 4 rund. Każda runda dzieli się na tomiast na 5 faz:

1. Faza dobierania kart

- A. Odsłonięcie kart wydarzeń
- B. Dobieranie kart akcji
- C. Opłacenie kart akcji
- D. Wybór/wymiana kart misji

2. Faza akcji

W tej fazie gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. W każdej z nich mogą przeprowadzić tylko 1 akcję (ograniczenie to nie dotyczy akcji pomniejszych). Faza akcji kończy się, kiedy wszyscy gracze spasują.

3. Faza pokoju i buntów

- A. Usuwanie żetonów casus belli i rozejmów
- B. Inwazje NK
- C. Oblężenia albo ruch buntowników
- D. Rozmowy pokojowe
- E. Karny Prestiż
- F. Bezkrólewie
- G. Niepokoje religijne
- H. Dodawanie/usuwanie niepokoju
- I. Rzuty kością rebelii

4. Faza dochodu i utrzymania

- A. Redukcja kosztów
- B. Zbieranie dochodu, opłacanie kosztów
- C. Korupcja
- D. Gromadzenie punktów Władzy
- E. Zdobywanie Prestiżu

5. Faza porządkowa

- A. Aktualizacja i odtwarzanie
- B. Porządkowanie plansz
- C. Odrzucanie kart z ręki
- D. Procedura zakończenia epoki

4.1 FAZA 1: DOBIERANIE KART

A. Odsłonięcie kart wydarzeń

Dobierzcie tyle kart z talii wydarzeń, ile nakazuje rozgrywany scenariusz (zazwyczaj będzie to suma równa liczbie graczy plus 1). Umieśćcie je zakryte w rzędzie obok talii i odkryjcie 3 od lewej strony.

B. Dobieranie kart akcji

Następnie, zgodnie z kolejnością rozgrywania tur, każdy gracz dobiera 3 karty z talii kart akcji administracyjnych, dyplomatycznych oraz wojskowych. Karty te ciągnie się jedną po drugiej w dowolnej kombinacji i kolejności. Dobrane karty trafiają na ręce graczy i są niejawnie dla wszystkich osób poza ich właścicielami.

C. Opłacenie kart akcji

Gracze muszą zapłacić 2 za każdą dobraną kartę, którą chcą zatrzymać na swojej ręce. Jeżeli gracz nie chce lub nie może zapłacić, odrzuca wybrane przez siebie nieopłacone karty akcji. Pamiętajcie, że nigdy nie musicie płacić za karty, które posiadaliście już wcześniej. Uiszczenie stosownej opłaty dotyczy wyłącznie kart dobranych na początku tego kroku.

D. Wybór/wymiana kart misji

W tym kroku każdy gracz, który ma na swojej ręce mniej niż 2 karty misji, wybiera z talii następne, aby mieć ich ponownie 2. Gracze mogą też wymienić posiadane na początku tego kroku karty misji na nowe.

4.2 FAZA 2: AKCJE

W tej fazie gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od właściciela znacznika pierwszego gracza (zazwyczaj jest to osoba, która jako pierwsza spasowała w poprzedniej rundzie). Początkowego pierwszego gracza zawsze wskazuje scenariusz.

Tura gracza

W swojej turze aktywny gracz musi wykonać jakąś akcję. Może to być jedna z dostępnych dla wszystkich akcji podstawowych albo zagranie karty akcji z ręki. Większość akcji ma koszt wyrażony w punktach Władzy, które muszą zostać wydane z odpowiedniego rodzaju . Wszystkie podstawowe akcje zostały wymienione poniżej i znajdują się na kartach pomocy graczy. Ich dokładne działanie zostało wyjaśnione w rozdziale *Akcje Podstawowe* (str. 12).

Ponadto, gracz może wykonać w swojej turze jedną lub więcej akcji pomniejszych. Wykonanie takiej akcji nie kończy jego tury. Akcje pomniejsze to dodatkowe działania, które czasami można też wykonać w turach innych graczy. Pamiętajcie, że w swojej turze nie możecie wykonać samej akcji pomniejszej. Zawsze musi towarzyszyć temu wykonanie akcji podstawowej albo zagranie karty akcji z ręki.

Akcja Wydarzenie

Każdy gracz musi w fazie akcji wykonać raz – i tylko raz – akcję *Wydarzenie*. Oznacza to, że nie może spasować, dopóki nie rozpatrzy jednej karty wydarzenia. Po tym jak gracz to zrobi, musi przesunąć swój znacznik statusu rundy na pole „Wybrano wydarzenie” (znajduje się ono na planszecie statusów).

Niewybrane wydarzenie

Kiedy ostatni z graczy wykona akcję *Wydarzenie*, następuje automatyczne rozpatrzenie niewybranego przez nikogo wydarzenia. Gracze rozpatrują wyłącznie polecenia z dolnej belki karty, pomijając w całości jej tekst główny (patrz str. 40).

Pas

Pierwsza osoba, która spasuje, natychmiast pobiera 5 z zasobów ogólnych i umieszcza swój znacznik statusu rundy na pierwszym od góry wolnym polu „Pas” (znajduje się ono na planszecie statusów). Otrzyma ona pod koniec bieżącej rundy znacznik pierwszego gracza. Jeżeli aktualny pierwszy gracz spasował jako pierwszy, zamiast niego znacznik ten trafi do osoby, która zrobi to jako druga. W zależności od całkowitej liczby graczy, drugi, trzeci oraz czwarty gracz mogą po spasowaniu otrzymać Dukaty (patrz poniższa tabela).

Gracz, który wykonał akcję *Pas*, nie może w danej rundzie wykonywać więcej akcji podstawowych oraz zagrywać żadnych kart akcji (poza reakcjami). Może natomiast w danej turze rozegrać jeszcze dowolną liczbę akcji pomniejszych oraz wydawać zdobyte w wyniku spasowania.

Dodatkowo, nikt nie może wypowiedzieć wojny ani jemu, ani jego sojusznikom NK.

Liczba graczy:	3	4–5	6
1 Pas:	5	5	5
2 Pas:	2	3	3
3 Pas:	–	2	2
4 Pas:	–	–	1

Inicjowanie końca fazy akcji

Kiedy nie ma już więcej osób mogących otrzymać Dukaty za wykonanie akcji *Pas*, wszyscy gracze, którzy jeszcze nie spasowali, muszą rozegrać ostatnią turę.

Natomiast osoby, które jeszcze nie wykonały akcji *Wydarzenie*, po przeprowadzeniu tych ostatnich tur muszą rozpatrzyć kartę wydarzenia (czyli wykonać de facto jeszcze jedną turę).

Gdy gracz wykona swoją ostatnią turę, uznaje się, że spasował.

Akcje podstawowe (koszt)
Akcje ogólne
Wydarzenie – obowiązkowe
Dyplomacja pomiędzy graczami
Opracowanie idei (koszt wskazany na karcie idei)
Zmiana religii państwowej
Zmiana ambicji narodowych
Eksploracja (1 + 1)
Akcje pomniejsze – nie wymagają zużycia tury
Zaciągnięcie / spłata pożyczki –
Mianowanie doradcy / lidera –
Wezwanie do broni (0–2 za) –
Odtworzenie wojska (1 za 3)
Zerwanie więzi
Akcje administracyjne
Zwiększenie poziomu Stabilności (5 +/- obecna)
Nawrócenie obszaru (2 + 3)
Kolonizacja (4 /)
Akcje dyplomatyczne
Wpływ (1 lub 3 za)
Zawarcie sojuszu (1–3)
Spreparowanie roszczeń (2 za) –
Handel (1)
Akcje wojskowe
Wypowiedzenie wojny (1)
Aktywacja jednostek (1)
Rekrutacja jednostek (1 + X)
Stłumienie niepokoju (1 za prowincję)

4.3 FAZA 3: POKÓJ I BUNTY

Kiedy wszyscy gracze spasują, rozpocznie się kolejna faza gry. W jej trakcie rozpatruje się bunty oraz prowadzi negocjacje pokojowe.

A. Usuwanie żetonów casus belli (CB) i rozejmów

Z planszy usuwane są wszystkie żetony casus belli i rozejmów. Kiedy gracz usuwa żeton CB z królestwa, z którym nie jest w stanie wojny, traci (2).

B. Inwazje NK

Jeżeli niebędąc aktywnym sojusznikiem NK jest w stanie wojny z dowolnym KG oraz kontroluje prowincje w jakimkolwiek obszarze, który nie zawiera wrogich jednostek, królestwo gracza może być zmuszone do zmierzenia się z jego siłami inwazyjnymi. Jeśli do tego dojdzie, rozpatrz inwazję zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 36.

C. Oblężenia albo ruch buntowników

Jeżeli na planszy znajdują się jednostki buntowników (♠), przejdźcie przez poniższe kroki, aby sprawdzić podejmowane przez nich działania. Rozpatrywanie każdego kroku rozpoczynać od obszaru z największą liczbą ♠, następnie rozpatrujcie kolejny z nich i tak dalej (w przypadku remisów o kolejności rozpatrywania obszarów decyduje porządek alfabetyczny).

1. Każdy obszar, w którym znajdują się ♠ i ✂:

Na takim obszarze ♠ podejmują próbę oblężenia (♣) / (♣) z ✂. Każda ♠ ma siłę oblężenia równą 1 (patrz str. 37). Jeżeli to tylko możliwe, ♠ oblegają najpierw duże prowincje, a następnie małe (jeżeli zajdzie taka potrzeba, o kolejności oblężeń decyduje porządek alfabetyczny).

2. Prowincje rdzenne: Umieść miasto buntowników (♠) bezpośrednio na oblężonym (♣) i zasłoń (♣), najbardziej wysunięte na prawo wolne pole toru miast właściciela prowincji.

► **Prowincje inne niż rdzenne są wyzwalone** (patrz str. 37): Dotychczasowy właściciel prowincji cofa z planszy na swoją planszatkę gracza (♣) / (♣) oraz umieszcza żeton CB na stolicy nowego właściciela prowincji.

3. Każdy obszar, w którym są ♠ i nie ma ✂:

- Przenieść wszystkie pionki ♠ poza jednym do sąsiedniego obszaru z granicą lądową, w którym znajduje się przynajmniej 1 ✂ (rozpatruj obszary zgodnie z następującą kolejnością: najpierw obszar z największą liczbą ✂, następnie z największą liczbą ♣, później zaś zgodnie z kolejnością alfabetyczną). ♠ nigdy nie przemieszczają się do obszaru, gdzie jednostki KG mają nad nimi przewagę liczebną.
- Jeżeli na obszarze, do którego przemieściły się jednostki buntowników, znajdują się jednostki jakiegoś KG, natychmiast dochodzi do bitwy. Przeprowadźcie ją zgodnie z zasadami buntowników (patrz str. 37).
- Jeżeli żadna ♠ nie została przemieszczona w kroku „a”, usuń z rozpatrywanego obszaru 1 ♠.

D. Rozmowy pokojowe

Ten krok ma miejsce tylko wtedy, gdy trwają jakieś wojny. Wszystkie konflikty są rozstrzygane zgodnie z zasadami oraz kolejnością opisaną w punkcie 10.1 (patrz str. 29). Poniżej umieściliśmy krótkie podsumowanie tego kroku:

- Zgodnie z kolejnością wykonywanych przez graczy tur rozpatrzcie wszystkie wojny, w przypadku których zostały spełnione wymagania **automatycznego białego pokoju**.
- Zgodnie z kolejnością wykonywanych przez graczy tur rozpatrzcie wszystkie wojny, w których jakieś KG osiągnęło **całkowite zwycięstwo**.
- Następnie w tej samej kolejności rozpatrzcie **pozostałe wojny**. Każdy gracz musi rozstrzygnąć **wszystkie prowadzone przez siebie wojny** (a więc nie tylko te, które chce, ale i takie, które może), zanim nadejdzie kolej na następnego gracza.
- Na koniec tego kroku należy wprowadzić do gry wszystkie **konsekwencje wojen**. Jednostki lądowe KG znajdujące się na obszarach neutralnych wracają na obszar swoich właścicieli. Następnie odwracacie żetony ♠ na stronę ♠. Jednostki niebędących w stanie wojny sojuszników KG wracają do zasobów ogólnych.

E. Karny Prestiż

- Spór o sukcesję:** Odwróćcie wszystkie żetony ♠, które znajdują się na stronie ♠. Każdy gracz traci (3) za każdy należący do niego odwrócony ♠. Gracz nie traci tych punktów, jeżeli jego królestwo jest jedynym, które ma ♠ lub ♠ w stolicy królestwa z ♠ i ponadto posiada w nim (jeżeli jest ono NK) najwięcej ♠ (min. 2 ♠).
- Okupowane miasta:** Gracze, którzy mają ♣ okupowane przez wrogów albo buntowników, tracą (P) równą wartość podatku tych miast (maksymalnie (5)).

F. Bezkrólewie

Królestwo gracza, które nie ma władcy, przechodzi przez okres bezkrólewia. W takiej sytuacji traci ono 1 ♠ i odwraca wszystkie żetony ♠ w swojej stolicy na stronę ♠.

G. Niepokoje religijne

- Królestwo graczy, które zmagają się z niepokojami religijnymi – kiedy religia jakiegoś należącego do nich obszaru jest odmienna od religii państwowej – muszą na każdym takim obszarze dodać ✂ do jednego ze swoich ♣.
- Królestwa graczy, które mają ♠ na obszarze, gdzie religia jest odmienna od ich religii państwowej, muszą w jednym z takich obszarów usunąć 1 ♠ albo dodać ✂ do jednego ze swoich ♠.

H. Dodawanie/ usuwanie niepokojów

- Gracze będący w stanie wojny muszą dodać 2 ✂ do swoich ♣.
- Gracze, którzy mają -2 ♠ lub mniej, muszą dodać ✂ do 1 swojego ♣.
- Gracze, którzy mają +2 ♠ lub więcej, mogą usunąć 1 ✂ ze swojej prowincji.

I. Rzuty kością rebelii

Wszyscy gracze muszą rzucić kością rebelii za każde swoje ♣ lub swojego ♠, który jest ✂. Rzuty wykonywane są oddzielnie za każdy obszar, a ich efekty zostały szczegółowo opisane na stronie 37.



Przykład: Podczas fazy akcji, >Kastylia nie poradziła sobie z rebeliantami na obszarze LEON. Dlatego w fazie 3 pokoju i buntów, w kroku C, 2 ♠ będą oblegać 2 ✂ prowincje (Galicia i Badajoz). Ponieważ obie są prowincjami rdzennymi >Kastylii, na ♣ zostaną umieszczone ♣, a grający >Kastylią będzie musiał zakryć 2 pola na swoim torze miast (używając w tym celu ♣). W kroku E >Kastylia straci (2), bo tyle wynosi wartość podatku prowincji kontrolowanych przez buntowników.

W następnej rundzie, jeśli do 3 fazy utrzyma się taki stan rzeczy i na obszarze LEON nie będzie więcej ✂ prowincji, jedna ♠ przesunie się do sąsiedniego obszaru z ✂ albo zostanie usunięty z planszy.



Przykład: Na obszarze ANDALUZJA znajduje się żeton różnych wyznań, co oznacza, że >Kastylia musi w kroku G dodać ✂ do 1 ze swoich prowincji na tym obszarze. >Kastylia wybiera prowincję Córdoba i w kroku I rzuca za ten ✂ 1 kością rebelii. Wynik ♣ oznacza stratę 1 ♠. >Kastylia wybiera i odrzuca 1 ♠. Miasta na obszarze LEON są kontrolowane przez buntowników, więc nie wykonuje się za nie rzutów kością rebelii.

4.4 FAZA 4: DOCHÓD I UTRZYMANIE

Gracze wykonują tę fazę równocześnie. W jej trakcie opłacają koszty, zbierają podatki i oraz zdobywają .

W tej fazie można także zaciągać pożyczki – ale nie można ich spłacać – zgodnie z zasadami akcji pomniejszej *Zaciągnięcie pożyczki*.

A. Redukcja kosztów

Gracze mogą ograniczyć swoje wydatki (czasami muszą to zrobić, aby uniknąć bankructwa w kroku B) poprzez:

- **Zwolnienie** zatrudnionych doradców, po prostu odrzucając karty tych niepotrzebnych.
- **Rozwiązanie** jednostek wojskowych. Rozwiązana jednostka trafia odpowiednio do:
 - ▷ rezerwy mobilizacyjnej (), jeżeli jest jednostką regularną,
 - ▷ zasobów gracza, jeżeli jest okrętem,
 - ▷ zasobów ogólnych, jeżeli jest najemnikiem.
- **Powrót** okrętów z morza. Mogą one zawinąć do dowolnego przyjaznego portu, który znajduje się w zasięgu ich normalnego ruchu. Taki okręt wraca bez kosztu w , ale nie może przemieścić się przez wrogie akweny.

B. Zbieranie dochodu, opłacanie kosztów

Źródło	Dochód/koszt
+ Przychód z podatku podstawowego	Wysokość przychodu określa tor miast na planszecie gracza (suma z ostatnich wolnych pól małych i dużych miast)
+ Przychód z podatku wasalnego	Wysokość przychodu określa ostatnie wolne pole z toru wasali na planszecie gracza
– Utrzymanie doradców	Zgodnie z kartą akcji (1–4 za doradcę). Papieski zarządca płaci za każdego doradcę 1 mniej
– Żołd (dla rozmieszczonych jednostek)	1 za jednostkę regularną 2 za jednostkę najemną ½ za każdy okręt, który pozostał na morzu
– Odsetki od pożyczek	1 za
– Zniszczenia (plagi itp.)	Utrata ½ za każdy 1 podatku z obszaru z żetonem
Premia +/- za	+2 jeżeli jest pozytywna -2 jeżeli jest negatywna
+ Autorytet Cesarski	Przychód równy wartości
+ Przychód z idei	Zobacz ideę „Biurokracja”



Żółty gracz (>Kastylia) postanawia zachować wszystkich doradców i nie rozwiązywać żadnych jednostek wojskowych. Najpierw zbiera dochód () w wysokości 14 (małe miasta + duże miasta + premia za Stabilność). Odejmuje od tego wydatki 8 co oznacza, że zarobi 6 . Jego wydatki to żołd 2 za dwie rozmieszczone jednostki wojskowe (nie widać ich) i 6 za opłacenie 2 doradców (, odpowiednio 4 i 2). Ponieważ >Kastylia opłacała doradców, skorzysta z poziomu ich umiejętności przy gromadzeniu punktów Władzy. Sumując odpowiednie umiejętności swojego władcy i doradców, >Kastylia otrzyma 1 , 4 i 4 . Podczas fazy porządkowej w kroku A3 >Kastylia odtworzy 2 swoje wyczerpane jednostki (gracze zawsze mogą odtworzyć po minimum 3 jednostki), przenosząc je () do dostępnego .

C. Korupcja

Poniższe zestawienie obejmuje koszt gromadzenia Dukatów w skarbcu. Gracz może w tym kroku zdecydować się na odrzucenie dowolnej liczby posiadanych Dukatów.

0–49 : Brak kosztu.

50–59 : Zapłać 1 albo otrzymaj 1 .

60–69 : Zapłać 2 albo otrzymaj 1 za każdy niezapłacony .

70–79 : Zapłać 3 albo otrzymaj 1 za każdy niezapłacony .

+1 za każde kolejne 10

D. Gromadzenie punktów Władzy

W tym kroku każdy gracz gromadzi swoje punkty Władzy (). Ich liczbę określa się w następujący sposób:

- Dla każdego rodzaju Władzy należy zsumować odpowiadający mu poziom umiejętności władcy oraz zatrudnionego dla danego rodzaju doradcę (poziom każdej umiejętności standardowego bezkrólewia wynosi 1).
- Jeżeli gracz ma +3 , otrzymuje 2 wybranego przez siebie rodzaju.
- Jeżeli gracz ma –3 , traci 1 wybranego przez siebie rodzaju.
- Zarządca papieski otrzymuje +1 .
- Cesarz HRE może otrzymać dodatkowe zależne od poziomu .
- Gracze z ideą określoną jako **forma rządów** mogą otrzymać dodatkowe , jeżeli spełniają opisane na karcie idei warunki.

E. Zdobywanie Prestiżu

- Gracz będący zaufanym zarządcą papieskim otrzymuje równy liczbie katolickich KG –1 (maks.).
- Jeśli wynosi 6, Cesarz otrzymuje .

- Gracze z ideą „Monarchia absolutna” i pozytywną otrzymują .
- Gracze mogą zdobyć/stracić punkty Prestiżu za krucjatę (patrz str. 46) albo za rozpatrzenie karty **Konflikt o władzę** (patrz str. 48). Po rozliczeniu zdobywanego Prestiżu należy odłożyć do zasobów ogólnych żeton krucjaty/ekskomunikacji oraz wszystkie żetony z rozpatrywanych obszarów.

4.5. FAZA 5: PORZĄDKOWANIE

A. Aktualizacja i odtwarzanie

Każdy z graczy musi:

1. **Usunąć wszystkie sojusznicze jednostki** ze swoich armii i umieścić je na polu dostępnego .
2. **Uaktualnić swoją rezerwę mobilizacyjną**, aby określić jej obecny poziom. W tym celu należy zsumować liczby z ostatnich odkrytych pól torów miast i wasali, – jest to aktualny . Następnie każdy gracz oblicza liczbę wszystkich posiadanych przez niego jednostek regularnych. Jeżeli jest ona niższa od jego obecnego , dodaje do dostępnych mu jednostek nowe z zasobów. Natomiast, jeśli jest ona wyższa, musi zwrócić nadmiarowe jednostki do zasobów.
3. **Odtworzyć wyczerpany** i naprawić uszkodzone ciężkie okręty, które stacjonują w portach. Gracze przesuwają ½ wyczerpanego do dostępnych (minimalnie 3, ale nigdy nie więcej niż 6).
4. **Odświeżyć kupców**, czyli ponownie postawić ich w pozycji pionowej.
5. **Dodać** do puli kolonistów w liczbie równej posiadanym na planszy kolonialnym (każdy gracz może dodać maksymalnie 4).
6. **Usunąć z pola „Zmiana ambicji narodowych”** i umieścić w swoich zasobach.

B. Porządkowanie plansz

1. **Usunięcie** z wszystkich botów i z ENK, których podatek podstawowy wynosi 10 lub więcej ④.
2. **Usunięcie z plansz wszystkie** ♥.
3. **Dopasujcie cesarskie** ♠ w taki sposób, by ich liczba była zgodna z ④. Cesarz może ponownie rozmieścić ♠ na dowolnych obszarach HRE, gdzie jest ich mniej niż 5.
4. **Usunięcie żeton z pola „Obrona HRE” i wszystkie jednostki gwardii cesarskiej**, jeżeli Cesarz

Przykład: Grupa graczy ukończyła kroki A, B, C i D fazy 4 dochodu i utrzymania, nadszedł więc czas na wykonanie kroku E, po którym nastąpi faza porządkowa. >Francja posiada 3 ④ w tym rzymskiego, ponieważ ma zawarty sojusz z >Państwem Kościelnym, dzięki czemu jest zaufanym zarządcą papieskim. W trakcie gry >Anglia przeszła na protestantyzm, ale >Francja, >Kastylia i >Austria nadal pozostają katolickie. >Francja zdobywa zatem (2) (3-1). >Austria, jako cesarz, ma +4 ④: nie zdobywa za to dodatkowego Prestiżu, ale opracowała „Monarchię absolutną” i mając +1 ④, zdobywa (1). Gracze przesuwają swoje znaczniki na torze Prestiżu. W tej rundzie nie ma aktywnej karty walki o władzę, a więc krok E dobiega końca. Rozpoczyna się faza 5, na początku której każdy gracz rozwiązuje posiadane jednostki sojusznice, aktualizuje i odtwarza swój potencjał mobilizacyjny, a na koniec wszyscy gracze przywracają swoich kupców do pozycji pionowej. >Kastylia ma 5 kolonialnych ④, zyskuje więc maksymalną możliwą liczbę 4 ④. >Anglia i >Francja mają po 2 kolonialne ④ i zyskują po 2 ④. >Austria nie zyskuje ④. W kroku B1 fazy 5 >Kastylia musi usunąć swój ♠ z >Portugalią, ponieważ >Portugalia, która jest ENK, podczas poprzedniej fazy akcji poszerzyła swoje granice i w ten sposób zwiększyła swój dochód podatkowy z 9 ④ do 10 ④. Następnie z planszy są usuwane wszystkie żetony ♥. >Austria, jako Cesarz, posiada +4 ④, może zatem przemieścić/umieścić łącznie 4 cesarskie ♠ na obszarach HRE. Może oczywiście pozostawić ♠ tam, gdzie są, a jeżeli jakaś kostka została zdjęta z planszy, ponownie ją na niej umieścić. Na koniec znacznik pierwszego gracza otrzymuje osoba, która jako pierwsza spasowała w fazie 2. Wszystkie znaczniki graczy na statusie rundy są przesuwane na pola niewybranych wydarzeń.

ma zawarty pokój ze wszystkimi zewnętrznymi agresorami.

5. **Usunięcie wszystkie żetony herbów z pola „Oddany krucjacie”.**
6. **Przekażcie znacznik pierwszego gracza osobie, której znacznik statusu rundy znajduje się na 1 polu „Pas” (lub na 2, jeżeli jako pierwszy spasował aktualny pierwszy gracz).**
7. **Przesuńcie wszystkie znaczniki statusu rundy na pole „Wydarzenie niewybrane”.**

C. Odrzucanie kart z ręki

Maksymalna liczba kart, którą każdy z graczy może zachować na kolejną rundę, wynosi 5. Wszystkie osoby muszą odrzucić z ręki wybrane przez siebie karty, jeżeli ich liczba przekracza ten limit.

Należy pamiętać, że karty wystawione na stół się do niego nie wliczają.

D. Procedura zakończenia epoki

Jeżeli osiągnięty został koniec epoki, należy zgodnie z poniższymi zasadami przeprowadzić proces jej zakończenia.

4.6 PROCEDURA ZAKOŃCZENIE EPOKI

Kiedy 5 faza rundy dobiegnie końca, a w **talii wydarzeń bieżącej epoki** nie będzie już kart, należy przeprowadzić poniższe kroki:

1. Przygotujcie nową talię wydarzeń dla następnej epoki.
- Uwaga:** Jeśli obecna epoka była ostatnią, jaką należało rozegrać, przejdźcie do punktacji końcowej (patrz punkt 4.7).
2. Usunięcie z gry wszystkie karty **kamieni miłowych** z mijającej epoki i zastąpcie je 4 kamieniami miłowymi z talii następnej epoki.
3. Jeżeli w nadchodzącej epoce występują nowe idee, wtasujcie je do talii. Następnie zastąpcie wszystkie niezbadane i niebędące podstawowymi **idee** nowymi losowymi kartami tego samego rodzaju.
4. Gracz z najmniejszą liczbą (P) na torze Prestiżu może zamienić **jedną** z nowych kart idei albo kamieni miłowych na dowolną, wybraną przez siebie kartę z odpowiedniej talii. Jeżeli kilku graczy remisuje ze sobą na torze Prestiżu, pomińcie ten krok.
5. Gracze, którzy mają w grze co najmniej 1 ④, otrzymują (1). Następnie muszą (zgodnie z kolejnością tur) usunąć (1) ze swoich ④ z planszy (jeżeli to możliwe z NK) albo zapłacić 2 ④, by tego uniknąć.

Jeśli gracz A usunie swój ④ z królestwa gracza B (co zmusza gracza B do zrobienia tego samego dla jego królestwa), gracz B nadal musi usunąć jeszcze jeden ④ (jeżeli jakiś posiada) albo zapłacić 2 ④. Dzieje się tak dlatego, że to wymuszone usunięcie nie spełnia wymogów usunięcia ④, ponieważ jest konsekwencją działania gracza A.

4.7 PUNKTACJA KOŃCOWA

Podliczenie końcowej punktacji następuje po zakończeniu 5 fazy, kiedy zostanie spełniony jeden z trzech poniższych warunków:

- We wszystkich taliach używanych w tym scenariuszu skończyły się karty wydarzeń.
- Któryś z graczy ma 100+ (P) na torze Prestiżu oraz co najmniej 20 (P) przewagi nad kolejnym graczem.
- Pod koniec 5 fazy rundy któryś z graczy ma rozmieszczone na planszy wszystkie swoje ④ (duże i małe) oraz wszystkie żetony ♥.

Kiedy do tego dojdzie, gracze zdobywają dodatkowe punkty Prestiżu zgodnie z poniższą rozpiską:

- Gracze mogą odkryć ze swoich rąk dowolne karty misji i zdobyć punkty Prestiżu za te z nich, których warunki udało im się spełnić (ignorując przy tym wszystkie efekty misji).
 - (P) równy aktualnemu dochodowi z wszystkich podatków.
 - (1) za każdy swój ④ w grze.
 - (1) za każdy swój ④ w grze.
 - (2) za każdy swój ♠ w grze.
 - (P) dla papieskiego zarządcy równy liczbie katolickich KG.
 - (P) dla Cesarza HRE równy obecnemu Autorytetowi Cesarskiemu (④).
 - (P) równy podwójnemu aktualnemu poziomowi ④ (uwaga: negatywna ④ spowoduje utratę (P)).
 - Ujemny (P) równy wartości podatkowej ④ okupowanych przez buntowników lub wrogów.
 - Ujemny (P) równy liczbie żetonów ④ w skarbcu.
- Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższą liczbą (P). W przypadku remisu o zwycięstwo decyduje liczba posiadanych ④, a jeżeli i tutaj jest remis, liczba ④ w skarbcu. Jeśli i to nie pozwoli wyłonić zwycięzcy, rozgrywka kończy się remisem.

Niekiedy rozgrywany scenariusz może mieć jakieś specyficzne warunki zwycięstwa albo sposoby przyznawania Prestiżu. W takiej sytuacji zasady zawarte w scenariuszu mają pierwszeństwo nad ogólnymi.



Podczas punktacji końcowej sytuacja >Kastylii na planszy wygląda następująco (w tym przykładzie zakładamy, że nie ma ona żadnych innych żetonów na planszy). >Kastylia otrzymuje 14 (P) z podatku podstawowego i podatku wasalnego (12 (P) z ④ i (2) z 4 ④). Ponieważ prowincje Galicia, Nawarra i Barcelona są okupowane przez rebeliantów lub wrogów, nie zapewniają Prestiżu, a ponadto gracz traci (2) za okupowane ④. Nie traci nic za okupowanego wasala (Barcelona).

Ponadto >Kastylia otrzymuje również (1) za ④ i (2) za ♠ z >Portugalią oraz (1) za ④ na obszarze ANDALUZJA.

Chociaż nie widać tego na pobliskiej grafice, >Kastylia ma -2 ④, więc traci kolejne (4), ale jako zarządca papieski (również niewjęty na grafice) zdobywa (3).

>Kastylia spełniła warunki misji Rekonkwista (jej kartę ma na ręku). Zapewnia jej ona (2), ale w końcowym punktowaniu gracz nie może skorzystać z dodatkowego efektu, jakim byłoby opracowanie idei „Tercios/janczarzy”, aby zdobyć dodatkowy Prestiż.

>Kastylia zdobywa zatem 17 (P), dodaje je do swojego wyniku na torze Prestiżu (23 (P)) i kończy grę z sumą 40 (P).

5. AKCJE PODSTAWOWE

Podczas fazy akcji gracze mogą wykonywać akcje podstawowe i zagrywać z ręki karty akcji, płacąc ich koszt, wyrażony najczęściej w jednym z trzech rodzajów punktów Władzy.

W swojej turze gracz zawsze może wykonać akcję podstawową, jeżeli jest w stanie za nią zapłacić punktami Władzy. Niektóre akcje nie mają takiego kosztu. Poniżej omówione zostały wszystkie występujące w grze akcje podstawowe.

5.1 AKCJE OGÓLNE

Akcje ogólne nie są powiązane z żadnym rodzajem punktów Władzy i nie zawsze ich koszt jest w nich wyrażony. Aby wykonać akcję ogólną, gracz musi poświęcić na to całą przysługującą mu turę.

Wydarzenie (obowiązkowe)

Tę akcję każdy z graczy może wykonać tylko raz na rundę gry. Dopóki tego nie zrobi, nie może spasaować.

Rozpatrując tę akcję, należy wykonać następujące czynności:

1. Wybrać odkryte wydarzenie z obszaru wydarzeń, zabrać wszystkie znajdujące się na nim Dukaty i przesunąć swój znacznik statusu rundy na pole „Wydarzenie wybrane”.
2. Umieścić po 2 z zasobów ogólnych na wszystkich pozostałych, odkrytych kartach wydarzeń.
3. Rozpatrzyć wydarzenie zgodnie z poleceniami i efektami zawartymi na jego karcie. Jeżeli oferuje ono możliwość wyboru efektów (np. A albo B), należy wybrać tylko jeden z nich.
4. Rozstrzygnąć od lewej do prawej strony wszystkie symbole znajdujące się na dole karty wydarzenia (patrz str. 41).
5. Jeśli wydarzenie jest związane z królestwem rozpatrującego je gracza, musi on zastąpić swojego obecnego władcę, tym który znajduje się na karcie. Jeżeli wydarzenie jest związane z innym KG, kontrolujący je gracz decyduje czy chce zastąpić swojego obecnego władcę, czy nie.
6. Odwrócić, jeśli jest to możliwe, kolejną zakrytą kartę wydarzeń awersem do góry.
7. Jeżeli akcję Wydarzenie wykonał ostatni ze zobowiązanych do tego graczy, po jej rozstrzygnięciu musi on rozpatrzyć dolny rząd symboli z ostatniej, niewybranej przez nikogo karty wydarzenia. W tym celu należy skorzystać z zasad automatycznego rozstrzygnięcia (str. 41).

W takiej sytuacji nie rozpatruje się głównego tekstu karty. Jeżeli na dole karty zamiast rzędu symboli znajduje się historyczny władca, to gracz kontrolujący powiązane z nim królestwo może zapłacić 2 , aby zastąpić nim swojego obecnego władcę.

Kiedy w tekście karty wydarzenia znajduje się słowo kluczowe „ty”, jej efekt odnosi się do aktywnego gracza albo do gracza, który musi dokonać wyboru A/B.

Dyplomacja pomiędzy graczami

Ta akcja pozwala zawrzeć porozumienie z innym graczem.

Za każdym razem, gdy ktoś się jej podejmuje, może przeprowadzić negocjacje tylko z jednym KG.

Dodatkowo, w tej samej turze nie można równocześnie wykonać działań *Wsparcie finansowe* oraz *Kupno/sprzedaż prowincji*. Poza tym dozwolone są

wszelkie możliwe kombinacje poniższych działań. Jeżeli któres z królestw znajduje się w stanie wojny, *Wsparcie finansowe* jest jedynym możliwym do podjęcia działaniem w ramach tej akcji.

Sojusze i mariaże królewskie: Zawarcie sojuszu albo mariażu królewskiego z innym KG kosztuje aktywnego gracza 1 . Obaj gracze muszą umieścić swój żeton na stolicy drugiego KG.

Po zawarciu mariażu obaj gracze mogą dobrać po jednej karcie akcji z talii wskazanej przez aktywnego gracza.

Wsparcie finansowe: Przekaż lub otrzymaj . Aktywny gracz musi zapłacić 1 za każde rozpoczęte 10 , niezależnie od tego czy je przekazuje, czy otrzymuje.

Kupno/sprzedaż prowincji: Aby kupić prowincję od innego gracza, nabywca musi posiadać na obszarze, w którym znajduje się kupowana przez niego prowincja. Najniższa możliwa cena to 3 , zaś najwyższa 15 .

Obydwaj gracze muszą za tę transakcję zapłacić 1 . Jeżeli gracz sprzeda swoją prowincję rdzenną, straci równy podwojonej wartości jej podatku. KG może sprzedawać wyłącznie prowincje, które posiada. W ramach tego działania można sprzedać dowolną liczbę prowincji.

Zasada opcjonalna #1: Tajne negocjacje

Wydając dodatkowy 1 , możesz odbyć prywatne, trzypunktowe negocjacje z wybranym przez siebie graczem. Poza tajnymi negocjacjami wszystkie rozmowy odbywające się podczas gry są jawne.

Eksploracja (1 + 1)

Aby podczas eksploracji móc korzystać z okrętów, należy mieć opracowaną ideę „Wyprawa do Nowego Świata”.

Aby rozpatrzyć tę akcję, aktywny gracz musi wykonać po kolei poniższe kroki:

1. Jeżeli ma opracowaną ideę „Wyprawa do Nowego Świata”, może przesunąć 1 lekki okręt (zgodnie z zasadami ruchu morskiego, patrz str. 25) do akwenu znajdującego się na jednym

z odległych kontynentów. Okręt ten nie może wpłynąć do wrogiego akwenu.

2. Rzucić kością eksploracji, a następnie albo użyć jej wyniku (co opisano poniżej), albo zapłacić 1 i ponowić rzut:

- **Wynik bez** : Gracz odkrywa terytorium odpowiadające wyrzuconej liczbie albo odległy obszar z prowincją NK (w tym), lub .
- **Wynik z** : Gracz płaci 1 , aby odkryć puste terytorium (bez , lub), odpowiadające wyrzuconej liczbie albo jego eksploracja kończy się niepowodzeniem i musi on usunąć 1 ze swoich okrętów znajdujących się na odległym kontynencie.

Każde odkrycie musi sąsiadować z KG albo – jeżeli gracz opracował ideę „Wyprawa do Nowego Świata” – z jednym z jego okrętów. Gracz umieszcza na odkrytym obszarze. znajdujące się na pustych terytoriach to **roszczenie kolonialne**.

Kość eksploracji można w ramach *Eksploracji* przerzucić maksymalnie dwa razy. Dodatkowo, gracz musi zaakceptować oraz rozpatrzyć ostatni z wyrzuconych na kości wyników.

3. Kiedy na odległym kontynencie zostanie odkryty pierwszy obszar (zostanie na nim położony , należy dodać do talii handlu wszystkie nieużywane dotychczas karty, odpowiadające numerowi tego kontynentu (patrz str. 35), a następnie przetasować ją ze stosem kart odrzuconych.

Opracowanie idei (X)

Aby móc korzystać z karty idei i otrzymać związane z nią premie, należy ją wpięć opracować. Gracz wybiera jedną z dostępnych w grze kart idei, oplaca jej koszt wyrażony w określonym rodzaju punktów Władzy i umieszcza na niej jeden ze swoich żetonów herbów.

Jeżeli idea ma jakieś **efekty natychmiastowe**, należy je rozpatrzyć.

Opracowanie idei zapewnia aktywnemu graczowi . Jeśli wcześniej opracowało tę ideę maksymalnie 2 innych graczy, każdy z nich otrzymuje po . Jeżeli było ich 3 lub więcej, punkty Prestizu otrzymuje tylko aktywny gracz.



Wydarzenie > Anglii

Przykład wydarzenia: >Francja wykonuje swoją akcję Wydarzenie. Wybiera kartę Wojna Dwóch Róż i przesuwając swój znacznik na planszy statusów na pole wybranego wydarzenia. Następnie gracz dodaje z puli ogólnej do każdego z pozostałych niewybranych odkrytych wydarzeń 2 . Pierwsza część efektu karty działa zawsze po wybraniu, zatem na obszarze Nortumbria pojawiają się 3 i 3 . >Francja musi zdecydować, którą opcję z pozostałej części tekstu wybrać: A) czy B). Wybiera B), >Anglia traci zatem 1 i 1 a >Francja zyskuje 1 . Jeśli >Anglia chce koronować Edwarda IV na swojego nowego króla, musi natychmiast o tym zdecydować. Ostatni krok tej akcji to ujawnienie następnej karty wydarzenia.

Karty akcji również mogą być *Reakcjami*.

5.4 AKCJE DYPLOMATYCZNE

Wpływ (1 ♣ lub 3 ♠ za ♣)

Gracz płaci 1 ♣ za pierwszą ♣, którą chce umieścić na planszy, a następnie 1 ♣ lub 3 ♠ za każdą następną.

♣ można umieszczać na obszarach sąsiadujących z przynajmniej jednym ☹, ☹, ☹, ☹, albo kosztą ♣ aktywnego gracza, które znajdowały się na planszy na początku jego obecnej tury. W ramach jednej akcji można umieścić dowolną liczbę ♣, ale nie więcej niż 2 ♣ na każdym z obszarów.

Ważne: Na danym obszarze nigdy nie może znajdować się więcej niż 5 ♣. Aby umieścić ♣ na zapelnionym obszarze, gracz musi skorzystać z odpowiedniej akcji tajnej.

Na planszach odległych kontynentów nie można umieszczać ♣.

Zawarcie sojuszu (1-3 ♣)

Aby zawrzeć sojusz z niezależnym królestwem, gracz musi zapłacić ♣ w liczbie równej połowie podstawowego podatku tego NK



(maksymalnie 3 ♣). Następnie umieszcza na stolicy królestwa ♣ ze swoich zasobów oraz 1 ♣ w obszarze stołecznym (jeżeli jest na nim mniej ♣ niż 5).

Zasady i opis korzyści oraz zobowiązań wynikających z sojuszków znajdują się na stronie 32.

- Gracz może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy jego królestwo oraz będące jej celem NK nie jest w stanie wojny.
- Musi mieć też w sumie co najmniej 2 ♣ na dowolnych obszarach należących do tego NK.
- Jeżeli NK jest w sojuszu z przeciwnikiem, to aby móc zastąpić jego ♣ własnym, należy mieć na obszarach tego królestwa więcej ♣ niż on.
- Do **Zawarcia sojuszu** z odległym NK trzeba mieć ♣ na co najmniej 1 jego obszarze.

Spreparowanie roszczeń (2 ♣ za ♣) – [T]

Jest to akcja tajna. Dzięki niej gracz umieszcza ♣ na obszarach sąsiadujących z jego królestwem. Należy zapłacić 2 ♣ za każdy umieszczany w ten sposób ♣. Zapewniają one casus belli przeciwko wszystkim królestwom, które posiadają prowincje na obszarach, gdzie zostały umieszczone.

- Nie można umieszczać ♣ na obszarach, gdzie ma się już jakiś ♣ albo posiada wszystkie prowincje.

- Aby **Spreparować roszczenia** nie można być w stanie wojny.
- Aby **Spreparować roszczenia** na odległym obszarze, musi on sąsiadować lądowo z królestwem aktywnego gracza i zawierać prowincję NK, ☹ lub ☹.

Handel (1 ♣)

Jeżeli gracz dysponuje dostępnym kupcem, może zapłacić 1 ♣, aby wykonać po kolei poniższe kroki:

- Gracz odkrywa 3 wierzchnie karty z talii handlu (jeżeli zabraknie w niej kart, należy przetasować stos kart odrzuconych, a następnie kontynuować odkrywanie kart).
- Jeżeli gracz nie może albo nie chce wykorzystać żadnej z tych kart, bierze 2 ♠ i ignoruje kroki 3-6.
- Gracz może przemieścić 1 ze swoich lekkich okrętów (zgodnie z zasadami ruchu morskigo ze str. 34), aby utworzyć w ten sposób połączenie albo zwiększyć swoją siłę handlową (☹) w miejscu, gdzie dojdzie do wymiany handlowej. Gracz może też umieścić ten okręt w docelowym akwenie na polu ochrony handlu (jeżeli wszystkie pola są zajęte, wypycha w ten sposób z wybranego pola okręt przeciwnika). Za pomocą tej akcji okręt nie może jednak wpłynąć do wrogiego akwenu.
- Spośród odkrytych kart handlu gracz wybiera tę, która wskazuje na węzeł handlowy, gdzie ma dojść do wymiany (patrz niżej). Jeżeli gracz poruszył okręt, musi z jego pomocą wytyczyć szlak łączący dany węzeł handlowy z obszarem stołecznym swojego KG.
- Gracz wybiera dostępnego (stojącego) kupca i jeśli nie znajduje się on w wybranym węźle handlowym, musi go tam przemieścić. Następnie aktywuje kupca, kładąc jego znacznik na boku.
- Gracz oblicza siłę handlową (patrz str. 34) swoją oraz wszystkich przeciwników, którzy mają wytyczony szlak oraz kupca (aktywowanego bądź nie) w wybranym przez niego węźle handlowym. Następnie sprawdza, z których rzędów dochodu karty handlu gracze mogą pobrać dochód.
- Odlóżcie wszystkie odkryte karty handlu na stos kart odrzuconych.

Prawo do dochodu z handlu: KG może pobierać dochód z handlu tylko w węzłach, które są połączone z należącym do niego obszarem stołecznym za pomocą nieprzerwanego szlaku obszarów i/lub akwenów, które zawierają jego ☹, ☹, ☹ albo co najmniej 1 lekki okręt.



Przykład handlu: >Anglia (czerwony gracz) wykonuje akcję Handel. Dobiera 3 karty handlu i rozważa dostępne opcje. Handel byłbym w ☹ Morze Północne nie jest możliwy ze względu na to, że >Anglia już tam handlowała i ma w tym węźle położonego kupca. ☹ Ameryka Północna jest obecnie odcięta od stolicy >Anglii, ponieważ nie ma ona okrętów na akwenach, które umożliwiłyby połączenie.

Pozostaje zatem handel tkaninami, a >Anglia może nimi handlować zarówno w ☹ Szampanii, jak i w ☹ Kanał Angielski (połączenia z >Angielskim obszarem stołecznym oznaczone są żółtymi strzałkami). Aby handlować w Szampanii, >Anglia musiałaby przenieść tam swojego kupca z Kanału Angielskiego, ale ponieważ nie posiada żadnej z wymienionych kluczowych prowincji dla Szampanii, miałaby siłę handlową równą 1, co zapewniłoby jej dochód 5 ♠. W ☹ Kanał Angielski >Anglia może jednak osiągnąć siłę handlową równą 6 (kupiec + 3, okręty lekkie + 2, kluczowe prowincje ☹☹), przenosząc swój okręt z akwenu MORZE NORWESKIE np. do akwenu ŁAWICA DOGGER. Ponieważ ☹ Kanał Angielski posiada żeton rozwiniętego handlu, >Anglia używa prawej (czerwonej) kolumny karty handlu i zarabia imponujące 14 ♠. >Francja również ma tam kupca i sąsiadujący okręt (siła handlowa 2), dzięki czemu zarobi 6 ♠.

Akcje tajne ([T])

Niektóre karty akcji i akcje dyplomatyczne są oznaczone symbolem tajnej akcji [T]. Są to podstępne i makiaweliczne akcje, których celem są inne królestwa. Można im przeciwdziałać za pomocą karty Kontrwywiad.

Oto lista dostępnych w grze tajnych akcji:

- Spreparowanie roszczeń** (akcja podstawowa),
- Wsparcie buntowników** (karta akcji Sieć szpiegów),
- Sianie niepokoju** (karta akcji Sieć szpiegów),
- Podważenie reputacji** (karta akcji Sieć szpiegów),
- Nowy sojusz** (karta akcji),
- Kradzież technologii** (karta akcji),
- Kontrwywiad** (karta akcji).

5.5 AKCJE WOJSKOWE

Wypowiedzenie wojny (1X)

Za pomocą tej akcji gracz może wypowiedzieć wojnę dowolnej liczbie królestw.

Uwaga: Należy sprawdzić na stronie 22 ograniczenia związane z Wypowiedzeniem wojny. Zazwyczaj nie można tego zrobić:

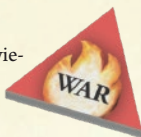
- Przeciwko sojusznikom.
- Przeciwko królestwom, z którymi ma się rozejm.
- Przeciwko KG, które spasały.
- Przeciwko NK, które są sojusznikami KG spełniającymi warunek b) albo c).
- Przeciwko członkowi HRE, który nie jest w stanie wojny z Cesarzem spełniającym warunek a), b) albo c).
- Przeciwko odległym królestwom bez casus belli.
- W trakcie bezkrólewia.

Aby Wypowiedzieć wojnę, należy opłacić koszt akcji i wykonać kolejne poniższe kroki:

- Gracz wybiera królestwo albo królestwa, które będą celem tej akcji i umieszcza na ich stolicach żetony wojny.
- Jeżeli nie posiada przeciwko nim casus belli (patrz str. 22), traci 2 ✠ za każde wybrane królestwo i dodatkowo 1 ✠ za każde wybrane królestwo, z którym ma ✠ (chyba że żeton jest odwrócony na stronę ✠).
- Następnie gracz przeprowadza w poniższej kolejności **wezwanie do broni**:
 - Może wysłać dowolną liczbę ofensywnych WDB, wykonującą akcję pomniejszą **Wezwanie do broni** (patrz str. 18).*
 - Jeżeli cel wypowiedzianej wojny jest członkiem HRE, a wypowiadający ją gracz nim nie jest, Cesarz otrzymuje defensywne WDB i może uruchomić obronę HRE (patrz str. 44).*
 - NK będące celem wypowiedzianej wojny automatycznie wysła defensywne WDB do swoich sojuszników.*
 - KG będące celem wypowiedzianej wojny może wysłać defensywne WDB, używając w tym celu akcji pomniejszej **Wezwanie do obrony** (patrz str. 18).*
 - KG będące celem wypowiedzianej wojny i KG akceptujące defensywne WDB od NK (chyba że KG jest już w stanie wojny z agresorem) otrzymuje 1X.
 - Gracz usuwa wszystkie swoje ✠ z każdego obszaru będącego częścią królestwa, któremu wypowiedział wojnę.
 - Jeżeli jakiegokolwiek okręty należące do zaangażowanych w wojnę królestw znajdują się teraz we wrogim akwenie, dochodzi do bitwy morskiej (patrz str. 23).**
 - Jeżeli jakiegokolwiek jednostki lądowe należące do zaangażowanych w wojnę królestw znajdują się teraz na tym samym obszarze albo jednostki KG znajdują się na obszarze z wrogimi prowincjami, dochodzi do bitwy lądowej (patrz str. 27).**
 - Jeżeli nie doszło do żadnej bitwy, aktywny gracz może natychmiast, bez ponoszenia kosztu X, wykonać **Aktywację** albo **Rekrutację jednostek**.

* KG, które zostały **Wezwane do broni**, muszą na to odpowiedzieć zgodnie z zasadami **Otrzymanie WDB**, opisanymi na stronie 32.

** Nie dochodzi do niej z NK, jeżeli na obszarze albo akwenie wrogie jednostki albo okręty znajdowały się przed rozpoczęciem obecnej tury.



Wypowiedzenie wojny połączone z ruchem lądowym: >Kastylija (żółty gracz) ma ✠ na obszarze ANDALUZJA i używa go jako powodu do wojny przeciwko >Granadzie. Placi 1X za akcję Wypowiedzenie wojny i kładzie żeton wojny na stolicy >Granady. Placi dodatkowy 1X za pomniejszą akcję Mianowania generała, którego kartę (z ręki) umieszcza w armii 1, znajdującej się na obszarze KASTYLIIA.

Po WW nie dochodzi do żadnej bitwy morskiej lub lądowej, więc >Kastylija może wykonać darmową akcję **Aktywacja jednostek**, której używa, by przenieść swoją armię 1 przez obszar LEON do ANDALUZJI. W ten sposób armia omija granicę górska, której przekroczenie wymagałoby wydania dodatkowych X. Kiedy armia >Kastylijska wkroczy na wrogi obszar ANDALUZJI, >Granada zbierze siły, aby bronić swoich ziem. Ma ona 2 małe prowincje, więc będzie broniła się 2 jednostkami piechoty (czarnymi).

Aktywacja jednostek (1X)

Gracz może wydać 1X, aby przeprowadzić **Aktywację lądową** albo **morską**. Zarówno ruch lądowy, jak i morski mogą – jako część tej samej akcji – obejmować transport morski. Szczegółowe zasady ruchu, oblężeń i bitew znajdują się w rozdziale **Wojny** (str. 25–28).

Aktywacja lądowa: Gracz wybiera obszar z przynajmniej 1 swoją armią albo regularną jednostką i wykonuje jedną z dwóch poniższych czynności:

- Ruch lądowy** (patrz str. 25): Gracz przemieszcza z wybranego obszaru 1 ze swoich armii albo pojedynczą jednostkę na maksymalną odległość 2 obszarów. Ruch zostaje automatycznie przerwany, kiedy armia albo jednostka wkroczy na wrogi lub neutralny obszar. Wejście na obszar neutralny jest możliwe wyłącznie wtedy, gdy wcześniej uzyska się do niego dostęp militarny. Kiedy jednostki wkroczą na obszar, na którym znajdują się wrogi im jednostki albo prowincje NK, dochodzi do bitwy lądowej (patrz str. 27).**
- Oblężenie** (patrz str. 23): Jeżeli na wybranym obszarze znajdują się wrogi prowincje, gracz może aktywować jednostki, aby zamiast wykonania ruchu lądowego, przystąpić do oblężenia.

Koszt tej akcji zależy od liczby zaangażowanych w oblężenie jednostek. Gracz płaci dodatkowo 1X za każdą jednostkę poza pierwszą, którą zamierza wykorzystać do przeprowadzenia oblężenia, a następnie oblicza jego siłę i wybiera prowincję, którą zamierza oblegać.

Aktywacja morska: Pozwala na wykonanie jednej z dwóch poniższych czynności:

- Ruch morski** (patrz str. 25): Gracz wybiera akwen albo przyjazny port i przesuwa do niego dowolną liczbę okrętów, które są w stanie się tam przemieścić. Floty i okręty mogą poruszyć się maksymalnie o 2 pola. Gracz może też wybrać wrogi akwen, tj. taki z wrogimi okrętami

albo wrogimi portami NK. W takim przypadku dochodzi tam do bitwy morskiej (patrz str. 23).
** Poruszające się okręty **nie mogą** przepływać przez wrogie akweny.

- Wypłynięcie z portów:** Gracz przesuwa dowolną liczbę należących do niego okrętów z portów do sąsiadujących z nimi nie-wrogich akwenów.

Transport morski (patrz str. 26): Jednostki lądowe mogą w ramach **ruchu lądowego** przekroczyć dowolną liczbę akwenów za pomocą znajdujących się na nich przyjaznych okrętów. Traktuje się wtedy leżące po obu stronach akwenu obszary w taki sposób, jakby miały wspólną granicę lądową.

Po wykonaniu **ruchu morskiego** oraz rozstrzygnięciu dowolnej bitwy morskiej pewna liczba jednostek lądowych może zostać przetransportowana przez taki „most okrętów”. Warunek jest taki, że muszą one przemieścić się przez akwen, na którym swój ruch zakończyły aktywowane okręty.

Każdy taki okręt umożliwia przekroczenie akwenu maksymalnie trzem jednostkom lądowym.

Uwaga: Ruch odbywający się na dowolnym z odległych kontynentów zawsze kończy się na pierwszym polu (obszarze albo akwenie), na które wkraczają jednostki albo okręty aktywnego gracza.

Zasada opcjonalna #2: Dostępni najemnicy

W trakcie **Aktywacji jednostek** w ramach ruchu lądowego gracz może, jeżeli jego armia znajduje się na dowolnym, należącym do niego obszarze, zrekrutować wpięć do 3 jednostek najemników (płacąc normalny koszt w ④). Muszą się one jednak przemieścić wraz z aktywowaną armią.

Rekrutacja jednostek (1X + X ④)

Gracz płaci 1X i wymaganą liczbę ④ , aby zrekrutować ze swojego dostępnego ✠ dowolną liczbę jednostek wojskowych oraz zbudować dowolną liczbę okrętów. Jedynym ograniczeniem jest tutaj konieczność opłacenia tej akcji stosowną liczbą ④ .



Przykład transportu morskiego: >Austria (biały gracz) wypowiedziała wojnę sojusznikowi >Francji >Neapolowi (niepodległemu, po tym jak wcześniej >Kastylija zwasalizowała jego suzerena Aragonię).

>Francja (niebieska) odpowiedziała na WDB od swojego sojusznika, a gdy nadeszła jej tura, chce wysłać żołnierzy, aby pomóc w obronie >Neapolu. >Francja decyduje się zatem na akcję Aktywacja morska (placąc 1 $\times$) i przemieszcza 1 ze swoich 3 okrętów z ZATOKI LWIEJ i 1 z akwenu ZACH. M. ŚRÓDZIEMNE na ŚRÓDZIEMNE. Okręty tworzą teraz most morski, który może przerzucić do 6 jednostek lądowych (>Francja ma po 2 okręty na każdym akwenu).

>Francuska armia w LANGWEDOCJI ma 4 jednostki piechoty i 1 jednostkę kawalerii, a ponieważ znajduje się w sąsiedztwie właśnie utworzonego mostu morskiego, będzie mogła, w ramach aktywacji morskiej, z niego skorzystać (jasnozielone strzałki) i dostać się do NEAPOLU. Mimo że >Francja nie wykorzystała całej przepustowości transportowej mostu, nie może przerzucić 1 jednostki z LOMBARDII, ponieważ jednostki mogą być transportowane tylko z jednego obszaru.



Przykład rekrutacji: >Anglia (czerwony gracz) jest w stanie wojny z >Desmondem (właścicielem Mhumhain) oraz z >Francją (niebieski gracz). Placi 1 $\times$ za akcję Rekrutacja jednostek i rozpoczyna rekrutację na 2 obszarach IRLANDIA i NORTUMBRIA. Chcąc wykorzystać jak największy możliwy PM dla obszaru IRLANDIA (provincje oznaczone zieloną poświatą), >Anglia korzysta z PM Pale (leży w IRLANDII) oraz 2 sąsiednich portów w Walii i Lancashire. PM z sąsiedniego portu Wessex jest zablokowany, ponieważ ten port znajduje się w tym samym akwenu co wrogi port Mhumhain. Zatem >Anglia może zrekrutować tam 3 jednostki (oczywiście z dostępnego $\star$). Decydując się na rekrutację 2 jednostek piechoty i 1 jednostkę artylerii i placąc łącznie 10 d , >Anglia tworzy armię 2 w Irlandii (umieszcza jednostki na planszecie armii, a figurkę armii 2 na planszy). Taka rekrutacja wywołuje bitwę z >Desmondem, który będzie bronił się 1 jednostką, a bitwa zostanie rozstrzygnięta natychmiast po zakończeniu tej rekrutacji. Następnie >Anglia zrekrutuje jednostki do swojej armii 1 stacjonującej w NORTUMBRII. Normalnie PM dla tego obszaru wynosiłby 11 (licząc wszystkie sąsiadujące prowincje, w tym port w Pale), ale ponieważ PM dostarczany przez 3 z tych prowincji został już wykorzystany do rekrutacji w IRLANDII, PM dostępny do wykorzystania w tej turze w NORTUMBRII wynosi 8 (prowincje z niebieską poświatą). >Anglii pozostały tylko 4 jednostki na polu dostępnym, zatem rekrutuje, placąc 15 d , 2 jednostki piechoty, 1 jednostkę kawalerii i 1 jednostkę artylerii do już istniejącej armii 1. >Anglii pozostały 4 PM dla NORTUMBRII, więc rekrutuje również 4 jednostki sojusznicze pochodzące od aktywnego sojusznika >Burgundii. Decyduje, że będzie to piechota, zatem nie musi ponosić żadnego kosztu w d . Należy pamiętać, że >Anglia mogłaby, nie zważając na PM, zrekrutować jeszcze maksymalnie 3 jednostki najemne, jednak decyduje, że nie jest to konieczne i obecnie posiadane siły wystarczą do podboju >Szkocji, aktywnego sojusznika >Francji. Po rozpatrzeniu rekrutacji, przed zakończeniem swojej tury, >Anglia przechodzi do rozstrzygnięcia bitwy w IRLANDII.

Zrekrutowane jednostki lądowe mogą zostać rozmieszczone bezpośrednio na planszy (**tylko regularna piechota**) albo umieszczone w armiach. Podczas rekrutacji gracz może powoływać do istnienia nowe armie i rozmieszczać w nich rekrutowane przez siebie jednostki. Jeżeli dokona on rekrutacji jednostek na obszarach, gdzie znajdują się wrogi jednostki albo wrogi prowincje NK, to po zakończeniu rekrutacji automatycznie dojdzie do bitwy (patrz str. 27).*

Jednostki regularne mogą być rekrutowane na obszarach KG albo wasalnych, aż do wysokości limitu rekrutacji lądowej (LRL) gracza w każdym z wybranych obszarów (patrz str. 22).

Na potrzeby LRL każda prowincja może zostać policzona tylko raz na turę, co oznacza, że przyczyni się do przeprowadzenia rekrutacji wyłącznie na jednym obszarze.

Jednostki najemników pobiera się z zapasów ogólnych i nie wliczają się one do LRL. Najemników można rekrutować na obszarach KG albo wasalnych. Gracz może zrekrutować maksymalnie 3 jednostki najemników na turę.

Jednostki sojusznicze, które znajdują się w rezerwie mobilizacyjnej gracza (patrz str. 32), mogą być rekrutowane za darmo jako piechota albo opcjonalnie jako kawaleria za 3 d każda. Jednostki sojusznicze można rekrutować na obszarach KG, używając w tym celu LRL. Alternatywnie można zrekrutować pewną liczbę jednostek sojuszniczych na obszarach należących do aktywnych sojuszników, używając w tym celu ich LRL.

Okręty są pobierane z zapasów graczy. Mogą oni zwodować po 1 okręcie w każdym kontrolowanym przez siebie porcie. Zrekrutowany w ten sposób okręt można umieścić w porcie albo nie-wrogiem akwenu, z którym dany port sąsiaduje. Gracze mogą też umieszczać okręty bezpośrednio w swojej flocie albo na wolnych polach ochrony handlu.

Koszt rekrutacji jednostek / wodowania okrętów

Typ	Regularne	Najemnicy	Sojusznicze
Piechota	2 d	4 d	za darmo
Kawaleria	5 d	7 d	3 d
Artyleria†	6 d	8 d	–
Okręt lekki	4 d	–	–
Okręt ciężki	10 d	–	–
Galera	2 d	–	–

† Aby móc rekrutować jednostki artylerii, należy mieć opracowaną ideę „Armady”.

Stłumienie niepokoju (1 $\times$ za prowincję)

Gracz płaci 1 $\times$ za każde swoje d / d , z którego chce usunąć niepokój ($\times$). Następnie odwraca jego żeton na stronę bez symbolu $\times$.

Niepokoju nie można tłumić w:

- prowincjach, na obszarze których stacjonują jakiegokolwiek wrogi jednostki lub d ;
- w okupowanych przez siebie prowincjach;
- w prowincjach okupowanych przez wroga.

6. KARTY AKCJI

Karty akcji działają w bardzo podobny sposób do akcji podstawowych. Na ich zagranie gracz musi poświęcić całą swoją turę (chyba że na karcie zaznaczono inaczej), choć oczywiście nadal może wykonać jakieś akcje pomniejsze.

Aby zagrać kartę akcji, należy zapłacić jej koszt wyrażony w punktach Władzy . Znajduje się on w lewym górnym rogu karty i zawsze koresponduje z rodzajem talii, do której ona należy. Czasami zdarza się, że karty te mają dodatkowy koszt wyrażony w Dukatach. W takiej sytuacji musi on zostać opłacony, by można było je zagrać. Koszt zagrania karty akcji (lub akcji z karty dołączonej) nigdy nie może spaść poniżej 0.

Zagrywając kartę dla opisanej na niej akcji, natychmiast rozstrzyga się jej efekt, a następnie umieszcza na stosie kart odrzuconych (chyba że jest to karta wystawiana, wtedy pozostaje w grze).

Wszystkie karty akcji mają podwójne zastosowanie. Można je zagrywać, aby wykonywać opisane na nich akcje albo po to, żeby mianować lub koronować postacie znajdujące się w ich dolnej części.

Postacie (liderzy i doradcy)

Każda karta akcji przedstawia postać lidera (okrągły portret) albo doradcy (kwadratowy). Aby móc skorzystać z ich usług, należy wykonać akcję *Mianowania doradcy/lidera* (patrz str. 18). Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji 7.2.

Karty na ręce

Karty na ręce, dopóki nie zostaną zagrane, powinny być trzymane w tajemnicy przed innymi graczami.

Limit wielkości ręki karty akcji wynosi 5, ale jest on sprawdzany wyłącznie w kroku C, 5 fazy rundy.

Talie i stosy kart odrzuconych

Talie kart akcji są umieszczane obok planszy, tak jak pokazano to w przykładowym przygotowaniu do gry. Stosy kart odrzuconych powstają zaś w trakcie roz-

grywki. Znajdują się w nich karty akcji odrzucone po zagranii i rozpatrzeniu ich efektów albo z innych powodów. Stosy kart odrzuconych są jawne dla wszystkich graczy, można je przeglądać, ale nie wolno zmieniać kolejności znajdujących się w nich kart.

Jeżeli któraś z talii się wyczerpie, a gracz musi dobrać z niej kartę, należy odłożyć na bok 5 wierzchnich kart ze stosu tych odrzuconych, a pozostałe potasować, tworząc w ten sposób nową talię. Pięć odłożonych uprzednio kart tworzy nowy stos kart odrzuconych. Jeśli kiedykolwiek dojdzie do sytuacji, w której w stosie kart odrzuconych będzie miał 5 lub mniej kart, a talia się wyczerpie, należy go potasować i stworzyć z niego nową talię.

6.1 TRZY TALIE

Talia administracyjna

Talia administracyjna jest pod wieloma względami najbardziej zróżnicowaną spośród występujących w grze. Karty, które się w niej znajdują, pomagają rozwijać królestwa graczy, zwiększać ich poziom Stabilności, poprawiać funkcjonowanie gospodarki, łagodzić niepokoje religijne oraz ułatwiać opracowywanie nowych idei.

Talia dyplomatyczna

Karty znajdujące się w tej talii są przydatne, kiedy gracz musi wyrzucić presję na swoich przeciwnikach za pomocą mniej kosztownych i o wiele subtelniejszych środków niż wypowiedzenie im otwartej wojny. Są one niezbędne do pokojowego poszerzania granic królestwa za pomocą wasalizacji lub mariaży. Wiele z tych kart wymaga posiadania na planszy , aby ich zagranie przyniosło stosowne korzyści.

Talia wojskowa

Nie powinien zaskoczyć nikogo fakt, że talia ta zawiera karty, które zapewniają przewagę w trakcie wojny.

Niektóre z nich pozwalają zwiększać mobilność sił graczy, inne zapewniają profity pokroju dodatkowych kości bitewnych albo umożliwiają przeprowadzenie zaskakujących i nieszablonowych manewrów w trakcie bitew.

6.2 KARTY SPECJALNE

Karty wystawiane

Karty wystawiane są oznaczone ikoną , która znajduje się w ich prawym górnym rogu. Działają one inaczej niż inne karty akcji, ponieważ po zagranii umieszcza się je odkryte przed sobą (co nazywa się „wystawieniem karty”) z odpowiednią, wskazaną na nich liczbą pobranych z zasobów wykładającego je gracza. Kostki te kładzie się na **polach użycia** zagranej karty.

W kolejnych turach wystawiona w ten sposób karta pozwala swojemu właścicielowi na wykonywanie opisanych na niej akcji. Akcje te działają w ten sam sposób, co inne. Mają one swój koszt wyrażony w oraz wymagają zazwyczaj poświęcenia tury, by móc z nich skorzystać. Niektóre z nich są oznaczone jako *Akcje bitewne* albo *Reakcje* i wtedy należy zastosować się do związanych z nimi zasad gry. Aby wykonać akcję z wystawionej karty, należy usunąć z jej **polu użycia** 1 (lub 2 , jeżeli tak zaznaczono na karcie). Po wydaniu ostatniej akcji, kartę należy odłożyć na odpowiedni stos kart odrzuconych.

Uwaga: W dowolnym momencie gry jej uczestnicy mogą mieć wystawione przed sobą maksymalnie dwie karty, dodatkowo nie mogą być one jednakowe. Jeżeli gracz zagra trzecią taką kartę, natychmiast musi odrzucić jedną z wystawionych wcześniej kart, tak aby w grze pozostały mu tylko 2.

Akcje bitewne

Akcje bitewne to karty (oraz akcje na wystawianych kartach) przeznaczone do zagrywania podczas bitew w kroku *Zagrywanie akcji bitewnych*. Są one oznaczone symbolem i mogą zostać użyte w dowol-

ANATOMIA KARTY AKCJI

Koszt w Punktach władzy (dyplomatycznych)

Koszt w Dukatach (d)

Sekcja akcji

Opis akcji

Sekcja postaci

Imię postaci

Portret doradcy (kwadratowa ramka)

Symbol śmiertelności postaci

Bonus do umiejętności

Koszt w Punktach władzy (wojskowych)

Typ karty (tajna akcja)

Ilustracja

Typ akcji (reakcja)

Koszt akcji w Punktach władzy (wojskowych)

Liczba użyć

Portret lidera (okrągła ramka)

Koszt w d mianowania/utrzymania

Identyfikator

Nazwa karty

Typ karty (wystawiana)

Dostępne dla gracza akcje, gdy karta jest wystawiona

Kości bitewne które zapewnia generał

Koszt w X mianowania generała

Wartości umiejętności lidera

nej bitwie, w której bierze udział ich właściciel, nawet jeśli nie jest to jego tura. W każdej rundzie bitwy wszystkie z zaangażowanych w nią stron mogą jednokrotnie skorzystać z dowolnej, posiadanej przez siebie akcji bitewnej.

Kości bitewne uzyskane za pomocą akcji bitewnych pozostają w puli gracza przez cały czas trwania bitwy.

Za każdy znajdujący się na karcie symbol kości (patrz symbole na str. 27) gracz może dodać do budowanej przez siebie puli 1 kość danego rodzaju. Symbol kości ze znakiem „?” pozwala dodać 1 kość bitewną dowolnego, wybranego przez gracza rodzaju.

Reakcje (👤)

Karty oznaczone symbolem 👤 są Reakcjami. Używa się ich do przerywania akcji przeciwników, w taki sam sposób, jak w przypadku pozostałych Reakcji (patrz str. 18).

Akcje tajne (🔍)

Talia dyplomatyczna zawiera pewną liczbę kart akcji tajnych (dotyczy również akcji na **karcie Sieć szpiegów**), które są oznaczone symbolem tajnych 🔍. Podobnie jak inne akcje tego rodzaju (patrz str. 15), również i one mogą zostać powstrzymane przez zagranie karty **Kontrywiad**. Jeżeli karta zostanie w ten sposób anulowana, odrzuca się ją z gry bez rozpatrywania efektu, ale jej koszt nadal musi zostać opłacony.

Oznacza to, że gracz musi wydać 🗳️, 🕒 albo 🗳️, jeżeli anulowana akcja pochodziła z karty wystawianej.

Przykład tajnej akcji: >Francja ma na ręce kartę **Nowy sojusz** (która jest tajną akcją) i chciałaby ją zagrać.

>Kastylija ma w ARAGONII 2 🗳️, >Francja planuje obrać za cel karty NK >Aragonii, aby usunąć >Kastylijski 🗳️ i dodać tam 2 własne 🗳️. Ta akcja sprawiłaby, że >Francja miałaby najwięcej 🗳️ w >Aragonii, a tym samym zyskałaby z nią 🗳️. >Francja uważa to za bardzo kuszące i płaci 4 🗳️ i 2 🕒, aby zagrać kartę.

>Kastylija nie chce jednak tracić swoich 🗳️ i nie godzi się na sojusz >Francji z sąsiadem. Zagrywa więc z ręki kartę **Kontrywiad**, płacąc jej koszt 2 🗳️. Obie karty są odrzucane, a karta **Nowy sojusz** nie wywiera żadnego efektu.

Zagranie karty wystawianej: >Austria decyduje się zagrać kartę **Centralizacja władzy**. Płaci jej koszt 2 🗳️ oraz 2 🕒 i kładzie ją odkrytą obok swojej planszетки gracza. Umieszcza 3 🗳️ ze swoich zapasów na tej karcie, tak aby wypełnić pola użyć, a następnie kończy swoją turę.

W kolejnej turze >Austria chce zyskać więcej funduszy do swojego skarbcza, decyduje się więc skorzystać z karty **Centralizacja władzy** i wykonuje dostępną akcję **Danina**. Płaci 1 🗳️, a następnie wyczerpuje 2 użycia karty (zwracając 🗳️ do swoich zasobów) i pobiera do swojego skarbcza 8 🕒 (ma rozmieszczone 8 regularnych jednostek) oraz dodaje 1 🗳️ do jednej ze swoich 🗳️ lub 🗳️.

7. ZARZĄDZANIE KRÓLESTWEM GRACZA (KG)

Każdy gracz zarządza przez całą grę swoim królestwem. Jest ono reprezentowane na planszy przez 🗳️, żetony, figurki oraz różne inne znaczniki w wybranym przez niego na początku rozgrywki kolorze. Oprócz tego każdy z graczy zarządza swoimi punktami Władzy, skarbcem oraz szeregiem innych ważnych rzeczy za pomocą przypisanej swojej planszетки królestwa.

7.1 PUNKTY WŁADZY (👑)

Punkty Władzy są jednym z najważniejszych zasobów występujących w grze. Istnieją trzy rodzaje Władzy: administracyjna (🗳️), dyplomatyczna (🕒) i wojskowa (🗳️). Każdy z nich jest używany do wykonywania odpowiadających mu rodzajów akcji.

Całkowity poziom umiejętności królestwa (PUK) gracza dla każdego rodzaju Władzy określa się, sumując poziom umiejętności jego władcy oraz przypisanego do danego rodzaju Władzy doradcy. W każdej rundzie gry jej uczestnicy uzyskują tyle punktów w każdej z trzech Władzy, ile wynosi przypisany do nich PUK. Niektóre idee albo inne efekty mogą modyfikować wartości PUK, dzięki czemu suma punktów Władzy może się zwiększać, a w niektórych przypadkach również i zmniejszać.

Uwaga: W żadnym momencie gry nie można mieć więcej niż 10 🗳️ danego rodzaju. Kiedy dojdzie do takiej sytuacji, należy natychmiast odrzucić nadmiarowe punkty.

7.2 POSTACIE (LIDERZY I DORADCY)

Na wszystkich kartach akcji oraz na wielu kartach wydarzeń w ich dolnej części znajdują się postacie liderów albo doradców. Mogą one służyć KG dopóki nie umrą, zrezygnują albo zostaną zwolnione z urzędu. Za śmiertelność postaci odpowiadają karty wydarzeń (patrz str. 41).

Liderzy (okrągły portret)

Liderzy mogą zostać koronowani na władców albo mianowani na generałów lub admirałów. Na początku gry każde KG otrzymuje swojego początkowego władcę zgodnie z instrukcjami wybranego przez graczy scenariusza.



Władcy historyczni

Władcy historyczni (ich imiona zapisane są na fioletowej wstędze) pojawiają się na niektórych wydarzeniach i są przypisani do królestwa, którego flaga lub herb widnieje na ich karcie. Historyczni władcy zastępują zazwyczaj aktualnego monarchę, kiedy karta wydarzenia zostanie rozpatrzona.

Niekiedy tacy władcy mają wydrukowany przy swoim imieniu symbol 🗳️, co oznacza, że wchodzi do gry z jednym żetonem 🗳️, a kolejny, jaki otrzymają, spowoduje ich śmierć.



Liderzy jako władcy

Podczas bezkrólewia gracz może koronować lidera, aby rządził on jego królestwem. W takiej sytuacji wsuwa się jego kartę pod planszетkę KG w miejscu przeznaczonym dla władcy. Władca dodaje poziom swoich umiejętności do PUK wszystkich rodzajów Władzy. Koronowanie lidera jest darmowe.

Władcy pozostają na tronie, dopóki nie umrą, chyba że zostaną zastąpieni przez nowych monarchów z karty wydarzenia.

Osadzonych na tronie liderów nie można zastąpić innymi liderami.

Za pomocą pomniejszej akcji **Mianowanie doradcy/lidera**, władca może zostać za darmo przydzielony do dowodzenia armią. Należy wtedy umieścić żeton władcy-generała na odpowiednim polu planszетки armii.

Królestwo nigdy nie może mieć w tym samym momencie więcej niż jednego władcę.

Liderzy jako generałowie i admirałowie

Większość liderów można **mianować** na generałów i admirałów, płacąc 1 lub 2 🗳️ za każdego z nich (koszt ten znajduje się w prawym dolnym rogu ich kart). Są oni określani mianem dowódców wojskowych i zapewniają podczas bitew dodatkowe kości w liczbie wskazanej na ich wstęgach.

Dowódca wojskowy musi być zawsze przydzielony do którejś armii albo floty. Gracz może ich zastępować za pomocą pomniejszej akcji **Mianowanie doradcy/lidera**. W przypadku zastąpienia admirała, jego kartę należy odrzucić, natomiast zastępowanego generała można przydzielić do innej swojej armii (nawet takiej, w której nie ma żadnych jednostek). Jeżeli gracz nie posiada żadnej armii bez generała, musi odrzucić kartę zastępowanego lidera.

Doradcy (kwadratowy portret)

Istnieją trzy rodzaje doradców, odpowiadające występującym w grze obszarom Władzy: administracyjni, dyplomaci oraz wojskowi. Gracz może mieć wystawionego tylko 1 doradcę dla każdego rodzaju Władzy.

Znajdują się one na kartach akcji, a ich rodzaj zależy od talii, z której pochodzą. Doradcy dodają swoją wartość umiejętności do sumy punktów Władzy KG.

Mianując doradcę, należy opłacić jego koszt w 🕒 (znajduje się on w prawym dolnym rogu karty). Ten sam koszt jest również ponoszony w każdej kolejnej fazie dochodu i utrzymania.

Jeżeli gracz nie może albo nie chce zapłacić kosztu utrzymania doradcy, musi odrzucić jego kartę.



Przykład mianowania doradcy: >Anglia ma na ręce kartę **Rozwój i rozbudowa**, która zawiera Maximiliena, doradcę administracyjnego o umiejętności +2. Wykonując akcję **Mianowanie doradcy/lidera**, >Anglia decyduje się zatrudnić go jako swojego doradcę. Opłaca koszt 2 🕒 i wsuwa jego kartę pod planszетkę w miejscu przeznaczonym dla doradców administracyjnych.

Śmierć liderów i doradców

Za każdym razem, gdy na karcie wydarzenia zostanie rozpatrzone symbol  (patrz str. 41), każda znajdująca się w grze postać z odpowiadającą mu ikoną obok swojego portretu otrzymuje żeton słabości (). Kiedy postać otrzyma drugi taki żeton, umiera, a jej kartę należy natychmiast odrzucić. Dowódcy wojskowi mogą również otrzymać  w trakcie bitew.

Śmierć dowódców wojskowych i doradców nie pociąga za sobą żadnych dodatkowych konsekwencji. Oczywiście w takiej sytuacji nie można już dłużej korzystać z ich umiejętności.

Śmierć władcy – bezkrólewie

Kiedy umrze władca KG (a jego karta zostanie odrzucona), gracz powinien spróbować natychmiast zastąpić go nowym kandydatem.

Jeżeli zmarły władca był Cesarzem HRE, należy przeprowadzić Wybory cesarskie (patrz str. 45).

Ważne: Gracz może natychmiast zastąpić zmarłego władcę, wykonując w *Reakcji* na jego śmierć pomniejszą akcję *Mianowanie doradcy/lidera* (ale tylko wtedy, gdy ma na ręce kartę akcji z postacią lidera).

Jeżeli gracz nie może albo nie chce tego zrobić, w jego królestwie rozpoczyna się okres bezkrólewia, reprezentowany przez radę regencyjną o umiejętnościach na poziomie 1 w każdym z rodzajów Władzy. Będzie ona rządziła KG aż do czasu wyboru nowego władcy. Okres bezkrólewia symbolizuje umieszczony na polu władcy żeton.

Gracz może zakończyć bezkrólewie, koronując nowego władcę za pomocą pomniejszej akcji *Mianowanie doradcy/lidera*.

Podczas bezkrólewia gracz nie może zawierać nowych mariaży królewskich oraz wypowiadać wojen. Wyjątkami od tej reguły są: partnerzy mariażu odwróconego na stronę spornej sukcesji oraz akceptacja *defensywnego* Wezwania do broni.

KG, które nie ma władcy w kroku F, 3 fazy rundy, traci 1 , a wszystkie żetony mariażu () w tym królestwie zostają odwrócone na stronę spornej sukcesji (.

7.3 STABILNOŚĆ ()

Każde KG ma swój własny poziom Stabilności wyrażony w skali od -3 do +3. W większości scenariuszy gracz rozpoczyna grę z Stabilnością na poziomie 0, czyli taką, która nie wywiera żadnego wpływu na ich królestwa. Wartości dodatnie i ujemne odzwierciedlają zdolność KG do radzenia sobie z problemami wewnętrznymi, takimi jak niepokoje (). Dodatkowo, zmieniają one jego stały dochód oraz wpływają na liczbę dostępnych punktów Władzy. Kiedy gracz zwiększa poziom Stabilności królestwa za pomocą karty akcji albo akcji podstawowej, koszt, który musi ponieść, jest modyfikowany zgodnie z aktualną . Na przykład, aby zwiększyć Stabilność z +2 do +3, wykorzystując w tym celu akcję Zwiększenie Stabilności, należy zapłacić 7 .

Dodatni poziom Stabilności

KG z dodatnim poziomem Stabilności otrzymują w każdej rundzie wymienione przy jej torze nagrody:

- 1  i wyżej: dodatkowe 2  pobierane w kroku B, 4 fazy rundy.
- +2  i wyżej: możliwość usunięcia w kroku H, 3 fazy rundy  z 1 posiadanej prowincji.
- +3 : dodatkowe dowolne 2  otrzymywane w kroku D, 4 fazy rundy.

Ujemny poziom Stabilności

KG z ujemnym poziomem Stabilności ponoszą w każdej rundzie wymienione przy jej torze kary:

- 1  i niżej: utrata 2  z dochodu pobieranego w kroku B, 4 fazy rundy.
- 2  i niżej: dołożenie w kroku H, 3 fazy rundy  do 1 z posiadanych prowincji.
- 3 : otrzymanie -1  w kroku D, 4 fazy rundy.

Stabilność poza skalą +3 lub -3

Stabilność nigdy nie może przekroczyć poziomu +3, ani spaść poniżej poziomu -3.

- Jeżeli gracz miałby otrzymać kolejny poziomy Stabilności przy +3 , zamiast tego zyskuje 2  za jej każdy nieuzyskany poziom.
- Jeżeli gracz miałby stracić kolejny poziomy Stabilności przy -3 , zamiast tego traci 2  za jej każdy nieustraszonego poziom. Jeśli gracz nie jest w stanie pokryć tej straty w , za każdy brakujący  musi usunąć 1  innego rodzaju. W przypadku, gdy nie posiada już żadnych , ignoruje tę karę.

7.4 EKONOMIA

Dukaty ()

Walutą gry, w której rozliczane są wszystkie wydatki i przychody finansowe, są Dukaty.

Gracze mają do dyspozycji ich żetony w 3 nominalach:

- 1 Dukat (brązowa moneta),
- 5 Dukatów (srebrna moneta),
- 10 Dukatów (złota moneta).

Liczba Dukatów nie jest ograniczona przez dostępność komponentów gry. W rzadkich przypadkach, kiedy miałyby ich zabraknąć, należy zastąpić je w dowolny, czytelny dla wszystkich sposób.

Dochód z podatku i koszty utrzymania

Dochód z podatku i koszty utrzymania obliczane są w tym samym momencie poprzez zsumowanie wszystkich źródeł dochodu i odjęcie od nich wszelkich kosztów, jakie wymieniono w kroku B, 4 fazy rundy (str. 10).

Nieopłacone koszty utrzymania

Zanim doradcy zapewnią graczom swoją premię z umiejętności przy obliczaniu sumy dostępnych im punktów Władzy, muszą zostać opłacony (ich koszt znajduje się w prawym dolnym rogu karty). Karty nieopłaconych doradców są natychmiast odrzucane.

Nieopłacone jednostki lądowe są rozwiązywane i wracają do dostępnego  graczy albo zasobów ogólnych.

Okrety, które nie stacjonują w przyjaznych portach, a ich koszt utrzymania nie został opłacony, są rozwiązywane i wracają do zasobów gracza.

Jeżeli gracz nie jest w stanie pokryć odsetek od zaciągniętych przez siebie pożyczek, musi wziąć kolejną pożyczkę (jeśli jest to możliwe) albo ogłosić bankructwo.



Tor Stabilności 1 to miejsce, gdzie gracze śledzą bieżący poziom  swoich królestw. Rezerwa mobilizacyjna 2 jest obszarem, gdzie gracz trzyma cały , który nie jest obecnie rozmieszczony – zarówno ten wyczerpany , jak i dostępny .

Tor miast 3 służy do przechowywania niewykorzystanych . Suma liczb z ostatnich odkrytych pól małych i dużych  oraz , określa dochód podatkowy oraz  królestwa.

Skarbiec 5 jest używany do przechowywania Dukatów () i, trafiają tam również żetony odsetek (). Na każdym z pól punktów Władzy 6, gracz przechowuje aktualnie posiadane  (należy pamiętać, że maksymalnie można mieć 10  jednego rodzaju). Gdy gracz wykona akcję Zmiana ambicji narodowych, oznacza to  umieszczoną w tym miejscu 7. Religia państwowa królestwa jest oznaczana odpowiednim żetonem, umieszczanym na tym polu 8. Karta władcy ma swoje miejsce w tej części planszki 9 i jest wsuwana, podobnie jak doradcy 10 w taki sposób, aby widoczna była jej dolna część przedstawiająca daną postać.

Pożyczki i odsetki (👇)

Zaciąga się je za pomocą jednej z pomniejszych akcji. Gracz może zostać do tego zmuszony, jeśli nie jest w stanie pokryć swoich wydatków.



Kiedy gracz bierze pożyczkę, otrzymuje do swojego skarbcu 5 (d) oraz żeton 📉. Liczba posiadanych przez niego żetonów odsetek określa wysokość dodatkowego i obowiązkowego kosztu, który należy opłacać w każdej kolejnej rundzie. Kiedy gracz zgromadzi w swoim skarbcu 5 lub więcej, nie może zaciągać kolejnych pożyczek.

Splata pożyczki jest pomniejszą akcją, podczas której gracz oddaje do zasobów ogólnych 6 (d) oraz 1 żeton 📉. Kiedy gracz spłaca i otrzyma za to (d), może je natychmiast wykorzystać do spłaty pożyczki.

Bankructwo

Jeżeli gracz ma w swoim skarbcu 5 lub więcej 📉 i nie jest w stanie opłacić jakiegos obowiązkowego kosztu (np.: odsetek od pożyczki, wyniku rzutu kością rebelii itp.), kontrolowane przez niego królestwo musi ogłosić bankructwo.

Uwaga: Opłaty za doradców oraz jednostki wojskowe nie są obowiązkowe.

Królestwo gracza, które ogłosiło bankructwo:

- wydaje wszystkie (d), jakie jeszcze ma w skarbcu,
- traci 3 📉,
- traci (5),
- odrzuca ze swojego skarbcu 3 📉,
- rozwiązuje wszystkie jednostki najemników,
- odrzuca wszystkich doradców,
- traci połowę (P) każdego rodzaju, ale nie więcej niż po 3 w każdym z nich.

7.5 MIASTA (🏰)

🏰 są używane do oznaczania na planszy kontroli nad prowincjami. Zapewniają rekrutów i są podstawowym źródłem dochodu z podatku (obydwie te informacje widnieją na torze miast).

W miarę rozwoju królestwa gracz będzie używał kolejnych 🏰 ze swojego toru i umieszczał je na planszy w nowych prowincjach. 🏰 są zawsze pobierane z pól o najniższej odsłoniętej numeracji (czyli od lewej do prawej strony), a kiedy do tego dochodzi, odkrywane są kolejne pola z wyższymi poziomami dochodu oraz potencjału mobilizacyjnego.

Każde małe 🏰 zapewnia dochód z podatku w wysokości 1 (d), a duże 🏰 w wysokości 2 (d). Każdy 🏰 zapewnia 1/2 (d).

Jeżeli graczowi zabraknie dużego 🏰, może zamiast niego umieścić na dużej prowincji 2 małe 🏰. Kiedy wszystkie 20 małych 🏰 zostanie przez gracza rozmieszczone na planszy, bierze on żeton „+20 (d) dochodu” i zapelnia tor małych miast kolejnymi 20 🏰 ze swoich zapasów. Żeton „+20 (d) dochodu” musi zostać przez gracza odrzucony, jeżeli liczba umieszczonych przez niego na planszy małych 🏰 spadnie poniżej 20. Jeśli gracz rozmieści na planszy wszystkie 40 małych 🏰, a musi dołożyć kolejne, korzysta zamiast nich z żetonów 📉.

7.6 PROWINCJE RDZENNE

Wszystkie prowincje na planszy głównej oraz na planszach odległych kontynentów, które mają nadrukowaną flagę królestwa, są uważane za jego prowincje rdzenne, niezależnie od tego, kto jest

aktualnie ich właścicielem. Ten stan nadpisują wyłącznie dowolne żetony 🏰 umieszczone na prowincji albo żeton 📉 umieszczony na obszarze, gdzie znajduje się prowincja rdzenna (patrz poniżej). Taka prowincja nie może zostać wyzwolona od swojego prawowitego właściciela (patrz str. 37), aby utworzyć nowe królestwo albo dołączyć do innego. Natomiast jakikolwiek bunt w prowincji, która nie jest prowincją rdzenną swojego obecnego właściciela sprawia, że natychmiast dołącza ona do królestwa, którego jest prowincją rdzenną.

Żetony rdzenności (📍)

Aby móc umieścić na jakimś obszarze 📍, dane KG musi posiadać tam wszystkie prowincje oraz użyć akcji *Integracja ziem* z karty *Rozwój i rozbudowa*. Równocześnie, jeżeli zajdzie taka potrzeba, wykonując tę akcję, aktywny gracz usuwa z tego obszaru inny 📍 oraz wszystkie żetony 🏰, które się tam znajdowały.

📍 nie może zostać umieszczony na obszarze, gdzie wszystkie prowincje są już prowincjami rdzennymi królestwa wykonującego tę akcję gracza. Niekiedy 📍 może być umieszczony jako nagroda za wykonanie misji. Wszystkie prowincje na obszarze, gdzie KG umieści 📍 są uważane za prowincje rdzenne tego królestwa (i żadnego innego).

Każdy 📍 leżący na jakimś obszarze jest traktowany jak 📍, a przy ustalaniu końcowej punktacji jego wartość wynosi (1).



8. IDEE

Postęp technologiczny oraz intelektualny jest reprezentowany przez karty idei. Można je zdobyć, wykonując akcję *Opracowanie idei* (patrz str. 12). W tym celu należy wydać punkty Władzy, odpowiadające rodzajowi opracowywanej idei. Niektóre z nich mają dodatkowe wymagania wstępne, które muszą zostać spełnione, zanim będzie można je opracować. Inne idee trafiają do swoich talii na późniejszym etapie gry, kiedy rozpocznie się określona epoka.

Za każdym razem, gdy gracz opracuje ideę, zdobywa (2) i kładzie na jej karcie swój herb.

Jeżeli jest on drugą albo trzecią osobą, która ją opracowała, gracz, którzy zrobili to wcześniej, otrzymują po (1).

Czasami gracz będzie miał możliwość opracowania jakiejś idei w wyniku efektu karty wydarzenia albo misji. Najczęściej koszt takiego działania jest podany na tej karcie i może być odmienny od kosztu akcji *Opracowanie idei*.

Dostępne idee i dodawanie kolejnych

Na początku gry do opracowania dostępne są zazwyczaj po 3 karty idei każdego rodzaju, przy czym 1 w każdym z nich jest ideą podstawową (zielone tło awersu). Idee tworzą obszar składający się z 9 kart, a każda z jego 3 kolumn odpowiada jednemu rodzajowi Władzy. W trakcie gry mogą pojawiać się w grze nowe idee. Umieszcza się je w odpowiednich kolumnach przy tych już wyłożonych.

Niekiedy wydarzenia albo misje pozwalają *Opracować* idee, których nie ma jeszcze w grze. W tym celu należy we właściwej talii, odszukać wymaganą kartę a następnie wybrać jedną z wyłożonych na stole nieopracowanych oraz niepodstawowych idei, która odpowiada jej rodzajowi i zastąpić ją tą wyszukaną z talii, opracowaną właśnie przez któregoś z graczy. Odrzuconą w ten sposób kartę idei należy wtasować do właściwej talii. Jeżeli przy rozpatrywaniu powyższej sytuacji na stole nie ma już żadnych nieopracowanych idei danego rodzaju, nową należy umieścić we właściwej kolumnie idei.

Forma rządów

Niektóre idee są określone w dolnej części karty jako formy rządów. Gracz może mieć równocześnie opracowaną tylko 1 taką ideę. Jeżeli opracuje kolejną formę rządów, natychmiast musi odrzucić z gry poprzednią. W takiej sytuacji usuwa swój herb z idei, do której traci dostęp. Gracz otrzymuje (P) za opracowanie nowej idei, ale nie traci (P) za tę, którą odrzuca.

ANATOMIA KARTY IDEI

Typ Punktów władzy i koszt *Opracowania* idei

Nazwa idei

Epoka od której idea jest dostępna

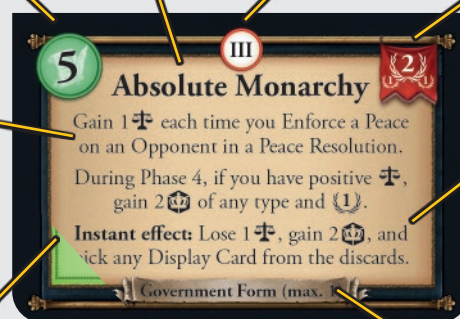
(P) otrzymywany po *Opracowaniu* idei

Premie zapewniane przez kartę

Premia natychmiastowa zapewniana przez ideę

Podstawowe idee mają zielone tło

Wskazanie, że idea jest formą rządów



9. WOJNY

Kiedy działania dyplomatyczne nie wystarczą, aby zaspokoić ambicje graczy, wojna będzie kolejnym etapem na drodze do stworzenia przez nich potężnych imperiów. Odpowiednie przygotowanie się do tego kroku poprzez uzyskanie roszczeń, stworzenie sieci sojuszy i zbudowanie potężnych sił zbrojnych sprawi, że podboje staną się skutecznym narzędziem w arsenale rozwoju królestw. Przyjdzie też czas, kiedy gracze będą musieli bronić swoich granic przed zewnętrznymi agresorami albo wewnętrznymi wrogami oraz rebeliantami.

Ważne: Działania wojenne przeciwko NK zostały opisane w osobnym rozdziale (patrz str. 36), w części poświęconej niezależnym królestwom.

9.1 WYPOWIEDZENIE WOJNY (WW)

Gracz może przystąpić do wojny na jeden z czterech sposobów:

1. Podejmując akcję **Wypowiedzenie wojny** (str. 16).
2. Poprzez bycie celem akcji **Wypowiedzenie wojny**.
3. Z powodu wydarzenia (str. 40).
4. Poprzez przyjęcie **Wezwania do broni** (str. 32).

Pierwsze dwa przypadki obejmują akcję **Wypowiedzenie wojny**. W trzecim to karta wydarzenia określa, kto komu ją wypowiada.

Natomiast przyjęcie WDB jest zawsze bezpośrednią odpowiedzią na inne WW.

Ograniczenia wypowiedzania wojen

Gracz nie może wypowiedzieć wojny:

- a) sojusznikowi,
- b) królestwu, z którym ma zawarty rozejm,
- c) królestwu gracza, które spasowało,
- d) niezależnemu królestwu będącemu sojusznikiem KG, z którym ma zawarty rozejm (b) albo takie go KG, które spasowało (c),
- e) członkowi HRE, jeśli ma on pokój z Cesarzem, a sam gracz ma zawarty z Cesarzem sojusz (a) lub rozejm (b) albo Cesarz spasował (c),
- f) odległemu królestwu, w którym nie ma CB,
- g) w okresie bezkrólewia.

Wyjątki od powyższych ograniczeń obejmują następujące sytuacje:

- Jeżeli gracz jest związany mariażem z celem wypowiedzianej wojny, a jego żeton jest odwrócony na stronę , wtedy CB Sporna sukcesja (patrz opisy w ramce obok) pozwala mu na Wypowiedzenie wojny, nawet jeśli cel jest jego sojusznikiem i/lub w okresie bezkrólewia.
- Gracz możesz zignorować powyższe ograniczenia, jeśli odpowiada na *defensywne WDB*.
- Jeśli wojna jest wywołana przez wydarzenie, wszelkie wyjątki są wymienione na jego karcie.

Casus belli (CB)

Aby przy wypowiedzaniu wojny uniknąć kary -2 , gracz musi mieć casus belli (patrz opisy w ramce obok).

WDB oraz wydarzenia, które powodują wybuch wojny, same z siebie stanowią CB.

Królewski mariaż a wojna

Kiedy gracz wypowiada wojnę królestwu, z którym ma zawarty mariaż, traci -1 , chyba że korzysta

CASUS BELLI (CB)

Casus belli (łac. powód do wojny) umożliwia wykonanie akcji **Wypowiedzenie wojny bez otrzymania kary** -2 . Poniższa ramka opisuje wszystkie CB, jakie gracze mogą uzyskać w trakcie gry.

Podbój (roszczenie)

Posiadanie roszczenia () do obszaru zapewnienia CB przeciwko wszystkim jego prawowitym właścicielom oraz graczom kontrolującym na nim jakieś prowincje.

Wezwanie do broni

WDB (patrz str. 32) samo w sobie stanowi CB przeciwko nowemu wrogowi sojusznika wzywanego gracza. To CB jest natychmiast anulowane, jeśli WDB zostanie przez niego odrzucone.

Podczas akceptowania *defensywnego WDB* gracz może zignorować wszystkie ograniczenia WW (takie jak rozejmy, sprzeczne sojusze itp.).

Ogólne CB (żeton CB)

Niektóre sytuacje występujące w grze zapewniają czasowe CB, co zaznacza się, umieszczając jego żeton na stolicy celu. Gracz otrzymuje CB przeciwko każdemu sojusznikowi, który odmówi uhonorowania jego WDB.

Takie CB można również otrzymać z karty wydarzenia, a także wtedy, gdy buntownicy wywołą prowincję gracza.

Żetony CB są usuwane z planszy w kroku A, 3 fazy rundy (patrz str. 9).

Wydarzenie

CB można uzyskać w wyniku efektu wydarzenia, który pozwala na Wypowiedzenie wojny innemu królestwu albo je wymusza.

To CB neguje również karę -1  za WW królestwu, z którym zawarło się mariaż.

Sporna sukcesja

Żeton  odwrócony na stronę spornej sukcesji () zapewnia CB wszystkim KG występującym przeciwko królestwu, na którym jest umieszczony.

z CB Sporna sukcesja albo stosownej karty wydarzenia (która zgodnie z zasadami sama z siebie stanowi CB).

Bitwy wywoływane wypowiedzeniem wojny

Wypowiedzenie wojny wywołuje natychmiastową bitwę lądową, jeżeli jednostki wojskowe gracza znajdują się na obszarze z jednostkami wroga albo na obszarze z prowincjami wrogości NK.

Do bitwy morskiej dochodzi automatycznie, jeśli gracz ma swoje okręty we wrogim akwenie.

Gdyby miało w ten sposób dojść do wielu bitew, rozstrzygnięcie najpierw wszystkie bitwy morskie, a następnie lądowe. O kolejności rozstrzygnięcia bitew decyduje aktywny gracz.

Darmowa akcja aktywacji lub rekrutacji

Podczas rozpatrywania akcji **Wypowiedzenie wojny** (i tylko wtedy) możesz wykonać darmową akcję

To CB neguje również karę -1  za WW królestwu, z którym zawarło się mariaż. Co więcej, jeżeli gracz zawarł mariaż z celem, to CB pozwala mu na Wypowiedzenie wojny nawet w trakcie bezkrólewia i/lub wtedy, gdy cel jest jego sojusznikiem. Jeśli to CB zostanie użyte przeciwko sojusznikowi, sojusz zostaje natychmiast zerwany.

Ponadto  zapewnia CB przeciwko każdemu KG, które znajduje się w stanie wojny z królestwem, w którym trwa sporna sukcesja.

Ekskomunika

Każde katolickie królestwo ma CB przeciwko królestwu, którego władca został **ekskomunikowany** przez papieskiego zarządcę. To CB utrzymuje się do momentu zdjęcia z planszy żetonu ekskomuniki, czyli do kroku E, 4 fazy rundy (patrz str. 46).

Święta wojna (krucjata)

Idea „*Deus vult*” zapewnia CB przeciwko wszystkim sąsiadującym z KG królestwom o innej religii państwowej oraz przeciwko sąsiadującym odległym królestwom. Wyjątkiem od tej zasady są chrześcijańskie KG – katolickie (w tym kontrreformowane), prawosławne oraz protestanckie, ponieważ nie mogą one użyć tego CB przeciwko innym chrześcijańskim królestwom.

Katolickie królestwa, mają to CB przeciwko królestwom, które są aktualnie celem *krucjaty* (patrz str. 46). Kiedy użyj go do wypowiedzenia wojny celowi krucjaty, muszą umieścić swój herb na polu „*Oddani krucjacie*”. Żeton krucjaty jest usuwany z planszy w kroku E, 4 fazy rundy.

Mienie cesarskie (tylko HRE)

Cesarz ma stałe CB przeciwko każdemu królestwu, którego stolica znajduje się poza HRE, a które kontroluje prowincje lub ma wasali znajdujących się w obrębie HRE.

Aktywacja jednostek albo **Rekrutacja** jednostek, jeżeli to WW nie wywołało żadnych bitew (patrz str. 16).

9.2 LIMITY WOJENNE

Limit rekrutacji (LR)

Limit rekrutacji określa, ile dane królestwo może zrekrutować jednostek na wybranym przez siebie obszarze.

LR królestwa dla dowolnego obszaru jest równy łącznej wartości podatkowej prowincji tego królestwa i prowincji jego wasali, które znajdują się na tym obszarze oraz obszarach sąsiednich (wliczając w to porty, znajdujące się na tym samym, nie-wrogim akwenie, co ów obszar).

Wartość ta określa, ile jednostek regularnych oraz sojusznicznych królestwo może wystawić na tym obszarze, wykonując akcję **Rekrutacja jednostek** (LR nie ogranicza liczby jednostek najemnych).

Ważne: LR służy też do określenia, ile jednostek użyje NK do obrony obszaru, kiedy zostanie zaatakowane.

Blokowanie LR

Okupowane prowincje nigdy nie są wliczane do LR.

Prowincje na obszarach zawierających wrogie jednostki są uwzględniane wyłącznie do LR na swoim własnym obszarze, co oznacza, że nie wliczają się do LR obszarów sąsiednich, niezależnie od tego, czy obliczany jest potencjał obronny NK (patrz str. 36), czy limit rekrutacji KG.

Porty znajdujące się na obszarach, które sąsiadują z obszarem, dla którego obliczany jest LR wyłącznie drogą morską (a nie lądową), nie są uwzględniane, jeżeli wszystkie oddzielające je akweny mają wrogi status.

Limit rekrutacji morskiej (LRM)

Limit rekrutacji morskiej określa, ile okrętów może wybudować dane królestwo w wybranym przez siebie akwenie.

LRM królestwa dla dowolnego akwenu jest równy wartości podatkowej portów, które posiada ono w tym konkretnym akwenie. NK wliczają do swojego LRM również porty swoich wasali.

Wartość ta określa: (1) ile okrętów może zbudować w danym akwenie KG za pomocą akcji *Rekrutacja jednostek* oraz (2) ile okrętów NK użyje do obrony akwenu, kiedy zostanie zaatakowane.

Nieaktywne porty (patrz str. 5) nie są uwzględniane do LRM, gdy ich właścicielem jest NK.

Blokowanie LRM

Okupowane prowincje nigdy nie są wliczane do LRM.

Porty znajdujące się w akwenie zawierającym wrogie okręty nie mogą zostać użyte do rekrutowania w jego obszarze własnych okrętów, ponieważ wykonując akcję *Rekrutacja jednostek*, nie wolno doprowadzić do bitwy morskiej.

Jednostki, które znajdują się na obszarze z portem, nie wpływają w żaden sposób na wysokość LRM.

Porty NK, które były na początku tury zablokowane, nie wliczają się do LRM niezależnych królestw.

LR/LRM prowincji wlicza się tylko raz na turę

Prowincja wlicza się do LR oraz oddzielnie do LRM tylko raz na turę (może być używana zarówno na potrzeby LR i LRM).

Oznacza to, że jeżeli jednostki są rekrutowane w dwóch lub większej liczbie obszarów albo akwenów, a mają one wspólne, pokrywające się ze sobą LR/LRM, gracz musi zdecydować, dla którego z tych miejsc wykorzysta każdą prowincję (zob. przykład *rekrutacji jednostek* na str. 17).

Na podobnej zasadzie, jeśli w jednej turze zostaną wywołane dwie lub większa liczba bitew z tym samym NK, to może ono skorzystać z LR/LRM zapewnianego przez każdą prowincję tylko w jednej bitwie lądowej i w jednej bitwie morskiej. Zasada ta została szczegółowo opisana w punkcie 13.4 (str. 36).

9.3 POTENCJAŁ MOBILIZACYJNY (✳)

Potencjał mobilizacyjny to maksymalna liczba jednostek regularnych, które może rozmieścić każdy gracz. Jest on równy sumie najwyższych liczb widocznych na każdym z torów miast oraz na torze wasali KG (każde 1 wartość podatku prowincji to 1/2 ✳). Łączna suma rozmieszczonych jednostek regularnych oraz tych znajdujących się w rezerwie

mobilizacyjnej (dostępnego ✳ i wyczerpanego ✳) musi być równa tej liczbie. Aby rozmieścić więcej jednostek lądowych, przekraczając wartość ✳, gracz musi skorzystać z jednostek najemnych albo wojsk sprzymierzonych.

Wartość ✳ może zostać zmodyfikowana (np. poprzez idee albo wykorzystanie karty *Reformy wojskowe*). Kiedy do tego dojdzie, należy umieścić żeton +1 ✳ na polu rezerwy mobilizacyjnej.

Na planszce graczy pula rezerwy mobilizacyjnej jest podzielna na jednostki dostępne oraz wyczerpane. Gdy wzrasta ✳, gracz dodaje ze swoich zasobów do puli dostępnego ✳ nowe jednostki. Natomiast gdy ✳ maleje, należy przenieść jednostki z powrotem do swoich zasobów z (1) puli wyczerpanego ✳, (2) puli dostępnego ✳ albo (3) bezpośrednio z tych już rozmieszczonych.

Zmiany w ✳ są sprawdzane oraz wprowadzane w życie podczas kroku A2, 5 fazy rundy.



Maksymalny potencjał mobilizacyjny dla każdego KG wynosi 20.

Wyczerpany potencjał mobilizacyjny

Jednostki utracone w wyniku otrzymania obrażeń (patrz str. 27) są zawsze zwracane na pole wyczerpanej rezerwy mobilizacyjnej i nie są dostępne aż do czasu ich odtworzenia.

9.4 DOWÓDCY WOJSKOWI

Armiiom i flocie można przypisać dowódców z kart akcji (albo aktualnego władcy królestwa), korzystając w tym celu z akcji *Mianowania doradcy/lidera*. Dowódca armii nazywany jest **generalem**, a floty **admiralem**. Aby to oznaczyć, wsuń kartę akcji pod plansztkę w odpowiednim miejscu i w taki sposób, aby widoczny był tylko występujący na niej dowódca.

Mianowanie dowódcy kosztuje 1 ✕ lub 2 ✕ (jest to zaznaczone w prawym dolnym rogu karty).



Przykład złożonego WW: >Austria (kolor biały) wykorzystuje swój ♠ na obszarze WENECCJA, aby wypowiedzieć wojnę >Wenecji (NK), która jest sojusznikiem >Francji (kolor niebieski). Odrzucając 2 ✳ z LOMBARDII, >Austria wysyła ofensywną WDB do swojego sojusznika >Genuy (NK). Zyskuje 1 ✕ i dodaje 2 jednostki sojusznicze do swojego dostępnego ✳ (1/2 dochodu podatkowego >Genuy, który wynosi 4). >Francja otrzymuje defensywną WDB od >Wenecji i decyduje się ją zaakceptować. Zyskuje w ten sposób 1 ✕, ale >Francja postanawia nie czynić >Wenecji aktywnym sojusznikiem, aby ta mogła bronić swoich prowincji pełną siłą. Oznacza to, że >Francja nie otrzymuje jednostek >Weneckich do swojego dostępnego ✳. Następnie >Austria musi usunąć wszystkie swoje ✳ z LOMBARDII oraz DALMACJI (ponieważ >Wenecja ma tam swoje prowincje). Po tym jak >Austria zapłaciła za WDB sojusznika, pozostała jej tylko 1 ✳ w DALMACJI i ta kostka również jest usuwana.

Wypowiedzenie wojny wyzwało kilka bitew. Najpierw należy rozstrzygnąć bitwy morskie. >Austria ma 1 lekki okręt na MORZU ADRIATYCKIM, w którym >Wenecja ma 5 portów, wystawi więc do bitwy 5 lekkich okrętów. W ZATOCE LWIEJ 2 >Francuskie lekkie okręty staną naprzeciwko 3 okrętów >Genuenckich. W obu bitwach morskich okręty NK zatapiają okręty KG i zwyciężają bitwy.

Następnie rozpoczynają się bitwy lądowe, zarówno w WENECCJI, jak i LOMBARDII, ponieważ >Austria ma armie na obu tych obszarach, a dodatkowo >Francja ma armię w LOMBARDII. >Austria, jako aktywny gracz, decyduje się najpierw rozstrzygnąć bitwę w WENECCJI. PM >Wenecji dla jej obszaru stołecznego wynosi 5 – Verona, Treviso, Venezia (podwójnie, bo jest dużą prowincją) oraz Zara. Do PM nie dodajemy Brescii, ponieważ jest ona na obszarze, gdzie znajduje się wroga armia i jej PM jest ograniczony tylko do tego obszaru. Zatem w tej bitwie Wenecja będzie dysponować 5 jednostkami.

W LOMBARDII >Wenecja będzie bronić się tylko 1 jednostką (PM z Brescii), ponieważ zużyła swój PM w bitwie pod Wenecją. Jednakże stacjonująca w LOMBARDII armia >Francuska dołączy do bitwy po stronie >Wenecji. Równocześnie >Genua dołączy do >Austrii, ale ze względu na swój status aktywnego sojusznika tylko 2 jednostkami (czyli połową swojego PM dla tego obszaru). Gdyby >Francuskie okręty pokonały okręty >Genuenckich w bitwie morskiej i kontrolowały ZATOKĘ LWIĄ, uszczupliłyby siły >Genuy o kolejną 1 jednostkę, gdyż Corsica zostałaby zablokowana i nie dodawałaby swojego PM. Należy również pamiętać, że uczestniczące w bitwie jednostki >Wenecji oraz >Genuy nie są dodawane bezpośrednio do plansztek armii swoich sojuszników i wszystkie zostaną usunięte po bitwie, niezależnie od tego, kto ją wygra.

>Austria nie otrzymuje darmowej akcji Aktywacja lub Rekrutacja, ponieważ WW wywołało bitwy. Może natomiast otrzymać 1 ✕, jeżeli zwycięży w którejś z toczących się w tej turze bitew.

JEDNOSTKI WOJSKOWE, ARMIE I FLOTY

Istnieje kilka różnych typów jednostek wojskowych, które mogą zostać rozmieszczone w armiach, flotach albo bezpośrednio na planszy. Każdy gracz ma do dyspozycji 20 jednostek regularnych i 3 figurki armii oraz 15 okrętów i 1 figurkę floty. Istnieją również jednostki najemne, sojusznicze, jednostki NK oraz jednostki buntowników.

Jednostki regularne

Są to wojska lądowe. Zwykle stanowią większość sił zbrojnych graczy. Są rozmieszczane jako piechota, kawaleria albo artyleria za pomocą akcji *Rekrutuj jednostki*. Dostępne jednostki są przechowywane w rezerwie mobilizacyjnej, a reszta trafia do zapasów. Podczas fazy dochodu i utrzymania za każdą rozmieszczoną jednostkę regularną, którą gracz chce utrzymać w swojej służbie, musi opłacić jej żołd w wysokości 1 . Jednostki o nieopłaconym żołdzie są rozwiązywane i wracają na pole dostępnego .



Piechota

Trafia na: lub

Siła obłężenia: 1

Koszt rekrutacji: 2

Piechota może być rozmieszczana bezpośrednio na planszy jako pojedyncze jednostki albo stanowić część armii. W takiej sytuacji jest umieszczana w wybranej przez gracza armii na polu przeznaczonym dla piechoty.

Koszt ruchu pojedynczej jednostki jest taki sam, jak koszt ruchu całej armii.

Dzięki idei „Tercios/Janczarzy” i „Piechota liniowa”, wynik na kości bitewnej oznacza podwójny rezultat . Nadal jednak pojedyncza jednostka może zadać tylko 1 trafienie.

Kawaleria

Trafia na:

Siła obłężenia: ½ (zaokrąglając w dół)

Koszt rekrutacji: 5

Kawaleria musi zostać zawsze rozmieszczona w armii. Kiedy gracz rekrutuje kawalerię, umieszcza znacznik jednostki na polu armii przeznaczonym dla kawalerii.

Artyleria (wymaga opracowania idei „Armaty”)

Trafia na:

Siła obłężenia: 2

Koszt rekrutacji: 6

Artyleria musi zostać zawsze rozmieszczona w armii. Kiedy gracz rekrutuje artylerię, umieszcza znacznik jednostki na polu armii przeznaczonym dla artylerii.

Jednostki artylerii mają siłę obłężenia 2, dzięki czemu za 1 mogą oblegać 2 małe prowincje albo 1 dużą.

Armie

Wszyscy gracze dysponują 3 figurkami armii, a każda z nich ma swoje własne miejsce na planszecie armii KG. Aby powołać do istnienia armię, gracz musi przydzielić do niej przynajmniej 1 ze swoich jednostek lądowych, która pochodzi albo z obszaru jej rozmieszczenia (podczas akcji *Aktywacja lądowa*), albo z rezerwy mobilizacyjnej (podczas akcji *Rekrutacja*).

Jeżeli wszystkie jednostki przydzielone do armii zostaną z niej usunięte, należy zdjąć jej figurkę z planszy.

Jednostki przydzielane do armii są umieszczane na odpowiednich polach jej planszki. Każda armia może składać się z dowolnej liczby jednostek regularnych, najemnych i sojuszniczych. Wszystkie jednostki znajdujące się w armii poruszają się jako jedna grupa i są reprezentowane na planszy przez jej figurkę.

Żeby poruszyć armią (ze wszystkimi jej jednostkami), wystarczy wykonać jedną akcję *Aktywacja lądowa*.

Podczas *Aktywacji lądowej*, w dowolnym momencie ruchu i za darmo, armia może zabierać z obszarów, przez które przechodzi, stacjonujące w nich jednostki albo pozostawiać na nich swoje własne jednostki regularne.

Jednostki (regularne, najemne i sojusznicze) są umieszczane na planszecie armii w obszarach zarezerwowanych dla piechoty, kawalerii albo artylerii, w zależności od tego, jaki typ jednostek zrekrutował kontrolujący ją gracz.

Do armii może zostać również przydzielony generał, który zapewnia jej dodatkowe kości bitewne.



Okręty

Jednostki morskie są rozmieszczane za pomocą akcji *Rekrutacja* jednostek jako okręty lekkie, ciężkie albo galery. Nowo wybudowane okręty są pobierane z zapasów i nie są zależne od . W każdej akcji *Rekrutacja* jednostek gracz może zbudować tylko 1 okręt za każdy posiadany port (2 za duży port). Podczas fazy 4 należy zapłacić ½ za każdy, pozostawiony na morzu okręt. Wszystkie okręty, których gracz nie opłacił, muszą zawinąć do przyjaznego portu, który znajduje się w zasięgu ich ruchu (2 pola). Każdy okręt, który pozostał na morzu, nie został opłacony przez gracza i nie może zawinąć do przyjaznego portu, musi zostać rozwiązany.



Okręt lekki

Trafia na:

Koszt budowy: 4

Okręt lekki można rozstawić bezpośrednio na planszy jako samodzielną jednostkę albo przydzielić go do floty.

Okręty lekkie mogą być używane do zajmowania pól ochrony handlu w akwenach. Każdy z nich zapewnia wtedy 1 siły handlu dla wszystkich morskich węzłów handlowych, które sąsiadują z tym akwenem. Więcej szczegółów na temat siły handlu znajduje się w punkcie 12.5 (str. 35).

Okręt ciężki

Trafia na: + 1 automatyczne trafienie

Koszt budowy: 10

Okręt ciężki musi zostać zawsze przydzielony do floty.

Każdy okręt ciężki biorący udział w bitwie morskiej zadaje w każdej jej rundzie automatyczne trafienie wrogowi (niezależnie od trafień uzyskanych na kościach). Podczas liczenia trafień wyrzucanych na kościach, okręt ciężki jest liczony w taki sam sposób, jak pozostałe okręty.

Okręt ciężki zostaje zniszczony po otrzymaniu 2 trafień. Pierwsze trafienie sprawia, że zostaje uszkodzony, co oznacza się poprzez położenie go na boku. Uszkodzone okręty ciężkie są automatycznie naprawiane (wracają do normalnej, pionowej pozycji), kiedy flota, której są częścią, zakończy turę albo rundę w przyjaznym porcie.

Ciężkie okręty zdobyte abordażem są zawsze uszkodzone.

Galera

Trafia na:

Koszt budowy: 2

Galera musi zostać zawsze przydzielona do floty.

Mogą one żeglować tylko po akwenach oznaczonych symbolem * lub †. Jeżeli flota przemieści się do akwenu bez * lub †, wszystkie wchodzące w jej skład galery zostają natychmiast rozwiązane i zwrócone do zapasów.

Flota

Wszyscy gracze dysponują

1 figurką floty, której odpowiada dedykowana jej planszeczka.

Aby rozmieścić flotę, należy przydzielić do niej co najmniej 1 okręt z akwenu lub portu, w jakim została powołana do istnienia (za pomocą akcji *Aktywacja morska*) albo bezpośrednio z zapasów (za pomocą akcji *Rekrutacja*). Jeżeli wszystkie jednostki znajdujące się we flocie zostaną usunięte z jej planszeczki, należy zdjąć figurkę floty z planszy.

Okręty umieszcza się we flocie na polach planszeczki odpowiadających typom okrętów, które zbudował gracz. Może ona zawierać dowolną liczbę okrętów lekkich, ciężkich i galer. Wszystkie okręty przypisane do floty poruszają się jako jedna grupa i są reprezentowane na planszy przez jej figurkę.

Każdy gracz może posiadać tylko 1 flotę.

W ramach akcji *Aktywacja morska* może ona za darmo zabierać albo pozostawiać okręty lekkie w swoim początkowym i docelowym akwenu lub porcie.

Flotą może dowodzić admirał, który zapewnia jej dodatkowe kości bitewne.



Najemnicy

Jednostki najemne są dostępne dla wszystkich graczy. Choć bywają kosztowne, nie wliczają się do limitu rekrutacji i potencjału mobilizacyjnego KG. Najemników można rozmieszczać tylko w armiach jako piechotę, kawalerię lub artylerię. Podczas akcji **Rekrutacja** jednostek można pozyskać maksymalnie 3 jednostki najemne. Każda z nich kosztuje o 2  więcej niż jednostka regularna tego samego typu. Podczas fazy dochodu i utrzymania należy opłacić żołd najemników w wysokości 2  za każdą jednostkę. Nieopłacone jednostki najemne odkłada się do zasobów ogólnych.



Jednostki NK, buntownicy i piraci

Jednostki buntowników

Wszystkie czarne jednostki lądowe, które znajdują się na planszy (w tym pozostałe po bitwie jednostki inwazyjne), są uważane za  (patrz str. 37).  zawsze walczą do ostatniego żołnierza i nie wycofują się z bitew. W kroku C, 3 fazy rundy, jeżeli wystąpi taka możliwość, podejmą próbę oblężenia  z  na obszarze, w którym się znajdują (patrz str. 9).



Jednostki NK

Są używane do reprezentowania sił obronnych lub inwazyjnych niezależnych królestw (patrz str. 36).

Jednostki obronne NK po zakończeniu bitwy są zawsze usuwane z planszy, natomiast jednostki inwazyjne po zakończeniu bitwy pozostają na planszy jako .

Jednostki sojusznicy

Gdy KG wysła lub akceptuje WDB do/od sojusznicy NK (patrz str. 32) i decyduje się uczynić go aktywnym sojusznikiem, otrzymuje do swojej puli dostępnego  pewną liczbę czarnych jednostek.

Są one określane mianem jednostek sojusznicy i w ramach akcji **Rekrutacja** jednostek mogą zostać rozmieszczone jako piechota lub kawaleria w armiach należących do tego KG.

Piraci

Piraci są zawsze rozmieszczani w węzłach handlowych i obniżają w nich  wszystkich KG (patrz str. 35). Piraci mogą być atakowani przez okręty znajdujące się w akwenie sąsiadującym z zajmowanymi przez nich węzłami. Gracz może zaatakować pirata, aktywując w ramach akcji **Aktywacja morska** wszystkie swoje okręty znajdujące się w danym akwencie. Dochodzi wtedy do bitwy morskiej z piratem albo piratami z jednego sąsiadującego z tym akwenem węzła handlowego.

Generałowie i admirałowie w bitwach

Dowódcy dodają swoje kości bitewne w każdej bitwie, w jakiej biorą udział (kości bitewne dowódców znajdują się na wstęgach z ich imionami).

Tylko 1 dowódca może dodać kości bitewne każdej z walczących stron. Jeżeli gracz ma w bitwie więcej niż 1 dowódcę, musi zdecydować, którego z nich użyje. Jeśli po tej samej stronie walczą armie/floty dwóch lub większej liczby graczy, odwołajcie się do szczegółowych zasad z rozdziału Walka z wieloma Wrogami (patrz str. 27).

Za każdy osiągnięty w jednym rzucie kośćmi bitewnymi podwójny wynik  (niezależnie od tego, czy jest to bitwa lądowa, czy morska), wrogi dowódca otrzymuje ranę i należy na nim umieścić żeton .

Władcy jako generałowie

Każdy władca może wziąć udział w bitwie jako generał armii (ale już nie jako admirał) pod warunkiem, że może on dodać do puli jakiegokolwiek kości bitewne. Mianowanie władcy na generała nie wymaga płacenia , ale oczywiście decydujący się na to gracz ryzykuje, że polegnie on w bitwie. Używając akcji **Mianowanie doradcy/lidera**, gracz może przydzielić władcę do armii albo go z niej wycofać. Gdy władca zostaje generałem, należy oznaczyć to za pomocą umieszczenia żetonu władcy-generała na polu generała wybranej przez gracza armii.



9.5 RUCH

Wszystkie ruchy jednostek wojskowych są wykonywane podczas fazy akcji. Wyjątkami od tej reguły są: odwrót przeprowadzany w kroku C, 3 fazy rundy, relokacja z obszarów jednostek neutralnych podczas kroku D4, 3 fazy rundy (patrz str. 29) oraz powrót okrętów do portów podczas kroku A, 4 fazy rundy.

Armie, floty i pojedyncze jednostki przemieszczają się za pomocą akcji wojskowej **Aktywacja jednostek** albo w wyniku efektu niektórych kart wojskowych (np. **Forsowny marsz** i **Manewry morskie**). Akcje **Eksploatacja** oraz **Handel** pozwalają na przemieszczenie 1 okrętu, choć wiąże się to z pewnymi ograniczeniami.

Ruch lądowy

Za pomocą akcji **Aktywacja lądowa** gracz może przemieszczać armie lub pojedyncze jednostki regularnej piechoty. Armia/jednostka może poruszyć się do 2 obszarów (pół), ale musi natychmiast zakończyć swój ruch, gdy wkroczy na wrogi, neutralny albo odległy obszar.

Po wejściu armii/jednostki na obszar, gdzie stacjonują wrogie jednostki, natychmiast dochodzi do bitwy.

Jednostki lądowe mogą przekraczać akweny zawierające przyjazne okręty, zgodnie z zasadami opisanymi poniżej w sekcji Transport morski jednostek lądowych.

Granice górskie

Aktywacja lądowa pozwala przemieścić do 3 jednostek przez granicę górska z wrogiem lub neutralnym obszarem. Za każdy dodatkowy wydany  można przekroczyć ją maksymalnie 3 kolejnymi jednostkami.

Ruch przez granice górskie odbywający się do obszarów przyjaznych nie jest w ten sposób ograniczony.

Akcja Aktywacji i Rekrutacji

Akcja **Aktywacja jednostek** jest potocznie nazywana **Aktywacją**. Kiedy zasady mówią o **Aktywacji lądowej** lub **morskiej**, należy interpretować to jako akcję **Aktywacji jednostek**, podjętą dla jednej z tych dwóch opcji (patrz **Akcje wojskowe**, str. 16).

Na podobnej zasadzie akcja **Rekrutacja jednostek** jest czasami nazywana po prostu **Rekrutacją**.

Dostęp militarny

Gracz może zawsze przemieścić swoje jednostki do obszarów, w których znajduje się co najmniej 1 przyjazna lub wroga mu prowincja.

Aby przemieścić wojsko do obszaru z wyłącznie neutralnymi prowincjami, gracz musi uzyskać do niego dostęp militarny. Żeby móc to zrobić, KG musi znajdować się w stanie wojny oraz zapłacić 3  (do zasobów ogólnych) albo usunąć 1  z obszaru, na który wkracza.

Uzyskanie dostępu militarnego do obszaru, gdzie KG ma  nie jest możliwe.

Jeśli na danym obszarze wszystkie prowincje są posiadane przez innych, neutralnych graczy, dostęp militarny jest możliwy wyłącznie w sytuacji, gdy którykolwiek z nich udzieli na to ustnej zgody.

Reorganizacja armii

Podczas **Aktywacji armia** może w dowolnym momencie swojego ruchu zabrać ze sobą jednostki z planszy albo zostawić na niej część swoich sił. Może też zostać podzielona albo połączona z inną armią, należącą do tego samego królestwa.

Tylko regularne jednostki piechoty mogą zostać w ten sposób pozostawione na planszy. Nie istnieją też żadne ograniczenia w przenoszeniu jednostek pomiędzy różnymi armiami, które należą do tego samego KG.

Ruch morski

Akcja **Aktywacja morska** pozwala graczowi wykonać jedną z dwóch poniższych opcji:

Odbić od brzegu, czyli przemieścić dowolną liczbę okrętów z portów do 2+ sąsiadujących z nimi akwenów.

Wykonać **ruch morski**, czyli przemieścić dowolną liczbę okrętów (w obrębie ich zasięgu ruchu) do jednego docelowego akwenu lub przyjaznego portu.

Każdy okręt może przesunąć się w tym ruchu maksymalnie o 2 pola (akweny lub porty), ale musi natychmiast zakończyć swój ruch, kiedy wpłynie do wrogiego albo odległego akwenu.

Aktywowane okręty mogą wpłynąć do wrogiego akwenu tylko wtedy, gdy jest on miejscem docelowym ruchu wszystkich przemieszczanych okrętów. Wpłynięcie do wrogiego akwenu sprawia, że natychmiast dochodzi do bitwy morskiej.

Zajmowanie pól ochrony handlu

Okręty lekkie, które zakończą swój ruch w akwencie, który nie jest wrogi, mogą zająć znajdujące się w nim dowolne, niezajęte jeszcze przez nikogo pola ochrony handlu.

Reorganizacja floty

Podczas *Aktywacji flota* może za darmo zabrać albo pozostawić okręty lekkie na początkowym i docelowym polu ruchu (akwenie lub porcie).

Ruch morski podczas innych akcji

Korzystając z normalnych zasad ruchu, podczas akcji *Handel* lub *Eksploracja* możliwe jest przemieszczenie 1 okrętu lekkiego do niewrogiego akwenu.

Od tej zasady obowiązują następujące wyjątki:

- Podczas akcji *Handel* okręt, który jest przemieszczany, może „wypchnąć” okręt przeciwnika z pola ochrony handlu, zajmując w ten sposób jego miejsce. Można to zrobić tylko wtedy, gdy w tym akwenu nie ma już żadnego wolnego pola ochrony handlu.
- Podczas akcji *Eksploracja* okręt musi zakończyć swój ruch w akwenu na odległym kontynencie.

Okręty w portach

Port to przestrzeń, do której można wpłynąć na takich samych zasadach, jak do akwenu, ale pod warunkiem, że jest on przyjazny. Każdy port może pomieścić maksymalnie 2 okręty.

Port dużej prowincji/ (duży port) liczy się jako 2 porty, ale wyjątkowo może pomieścić maksymalnie aż 6 okrętów. Muszą one jednak należeć do tej samej floty.

Uszkodzone ciężkie okręty są automatycznie naprawiane, jeżeli zakończą turę lub rundę w porcie.

Okręty stacjonujące w porcie nie mogą być atakowane przez wroga okręty. Jeżeli port przestanie być przyjazny (ale nie w wyniku oblężenia), okręty muszą zostać z niego natychmiast przemieszczone do dowolnego, sąsiadującego z nim sojuszniczego lub niewrogiego akwenu. Jeżeli gracz nie może tego zrobić, zostaną one rozwiązane.

Transport morski jednostek lądowych

Okręty znajdujące się na morzu tworzą „most morski”, który znajduje się na zajmowanych przez nie akwenach. Może on przechodzić przez dowolną liczbę akwenów pod warunkiem, że ów „łańcuch okrętów” nie zostanie w żadnym miejscu przerwany.

Każdy akwen tworzący taki most może być przekroczony przez maksymalnie 3 jednostki lądowe za każdy przyjazny i obecny na nim okręt.

Jednostki lądowe mogą przekroczyć dowolną liczbę akwenów, jeżeli most morski łączy ze sobą dwa obszary: ten, w którym wchodzi na pokład z tym, gdzie z niego schodzą.

Gracz może korzystać z okrętów należących do jego sojuszniczego KG, ale tylko wtedy, gdy w żadnym z akwenów na całej trasie planowanego ruchu nie ma wrogich okrętów.

Jednostki lądowe mogą wysiadać z okrętów na wrogich obszarach, co może skutkować natychmiastowym rozpoczęciem bitwy lądowej. Aby zakończyć ruch na wrogim obszarze, korzystając z okrętów sojusznicznych, owi sojusznicy muszą znajdować się w stanie wojny z jednym z obecnych na nim wrogów.

Podczas ruchu lądowego

Gdy transport morski wykonywany jest podczas ruchu jednostek lądowych (jako część *Aktywacji*, odwrótu albo efektu karty akcji), obszary po obu stronach mostu morskiego są traktowane na jego potrzeby jako sąsiadujące ze sobą. Choć most nie

jest w tym przypadku polem, to ruch musi zawsze zakończyć się na obszarze, na którym jednostki wysiadają z okrętów.

Podczas ruchu morskiego

Podczas *Aktywacji morskiej*, po zakończeniu ruchu morskiego (i rozstrzygnięciu wszelkich ewentualnych bitew morskich), gracz może przetransportować armię/jednostkę przez most morski, w którego skład wchodzi dowolny, przemieszczony w tej aktywacji okręt. Wymaga to, aby armia/jednostka, która ma zostać przetransportowana, znajdowała się na obszarze sąsiadującym z mostem.

Ruch na odległych kontynentach

Na odległych kontynentach jednostki lądowe poruszają się pomiędzy obszarami wzdłuż białych linii, które łączą je na mapie.

Ruch lądowy na odległych kontynentach jest dozwolony tylko po przyjaznych albo wrogich obszarach i pustych terytoriach zawierających wykonującego ruch gracza albo jego wroga. Ruch do obszarów neutralnych jest zabroniony.

Gdy armia, flota lub pojedyncza jednostka wojskowa (piechota albo lekki okręt) porusza się na dowolny odległy obszar lub akwen, jej ruch natychmiast się kończy, niezależnie od tego, czy rozpoczął się na odległym kontynencie, czy poza nim.

Jeśli KG nie ma lub sąsiadującego z akwenu na odległym kontynencie, jedyny możliwy ruch do tego akwenu wymaga przeprowadzenia akcji *Eksploracja*.

Wkraczanie/opuszczanie

Floty i okręty mogą wkraczać, opuszczać i przemieszczać się pomiędzy odległymi kontynentami przez akweny oznaczone pasującymi do siebie literami.

W trakcie poruszania okrętów pomiędzy mapami DALEKIEGO WSCHODU i AMERYKI, należy zapłacić dodatkowy dowolnego rodzaju.

Niektóre obszary na odległych kontynentach są połączone z obszarami na mapie głównej. Takie połączenia są oznaczone białymi strzałkami

i liniami, dodatkowo znajduje się przy nich nazwa obszaru, na który można za ich pomocą wkroczyć.

9.6 STRUKTURA BITWY

W każdej rundzie bitwy (lądowej lub morskiej) gracz wykonują w podanej kolejności poniższe kroki.

Agresorem jest zawsze strona aktywnego gracza, a w przypadku WW poza swoją turą strona królestwa wypowiadającego wojnę.

1. Przygotowanie do bitwy (tylko pierwsza runda)

Wylonienie głównego obrońcy (jeśli jest potrzebne). Wyznaczenie generałów. Rozpatrzenie efektów idei wojskowych.

2. Rozegranie akcji bitewnych

Najpierw atakujący, następnie obrońca.

3. Rzuty kośćmi bitwowymi

Obie strony jednocześnie.

4. Przydzielanie trafień

5. Ranni dowódcy i abordaż

6. Odwrót (albo kontynuacja walki)

Najpierw decyduje atakujący, następnie obrońca. Jeżeli bitwa jest kontynuowana, należy wrócić do kroku 2 i ponowić całą procedurę.

7. Wylonienie zwycięzcy

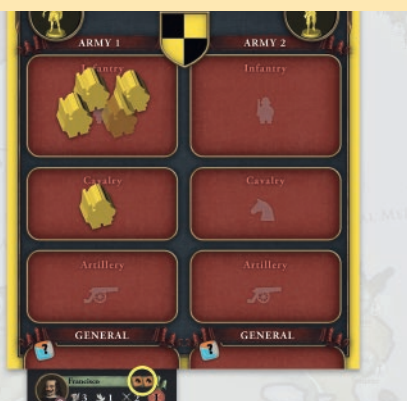
Aktywny gracz może raz na turę otrzymać 1 za pierwszą wygraną w fazie akcji bitwę.

Jeżeli obydwie strony konfliktu zdecydują się kontynuować bitwę, należy powtórzyć wszystkie kroki poza 1.

Jeśli gracz decyduje się na odwrót, otrzymuje dodatkowo 1 trafienie.

Sily NK wykonują odwrót po każdej rundzie bitwy, jeżeli mają mniej jednostek od wroga, chyba że bronią się na obszarze stołecznym, ostatnim posiadanym albo na akwenu sąsiadującym z obszarem stołecznym (patrz str. 36).

Efekty akcji bitewnych obowiązują przez cały czas trwania bitwy, chyba że zaznaczono inaczej.



Przykład bitwy #1: Kontynuując przykład wypowiedzenia wojny ze strony 16, >Kastylija rezygnuje z możliwości zagrania akcji w bitwie. W armii ma generała (Francisco), który zapewnia 2 kostki kawalerii (oprócz standardowych 3 kostek piechoty). Wynik rzutu to 1, 2, 3, 4, 5, 6 oraz pusta ścianka, co daje 2 trafienia jednostkami piechoty i 1 trafienie jednostką kawalerii. Obaj obrońcy zostają usunięci z planszy. Obrońcy rzucają 3 kostkami piechoty: 1, 2, 3 oraz pusta ścianka, czyli 1 trafienie. >Kastylija musi usunąć 1 jednostkę. Wybiera piechotę, którą umieszcza na swojej planszecie gracza w polu wyczerpanego. >Kastylija jest aktywnym graczem. Jest to jej pierwsza wygrana bitwa w tej turze, zyskuje więc 1. W jednej z przyszłych tur >Kastylija będzie mogła wydać 2, aby oblegać prowincję Granada i Gibraltar, pamiętając przy tym, że aby oblegać Gibraltar, będzie musiała mieć na sąsiadującym akwenu przynajmniej 1 okręt.

9.7 BITWY LĄDOWE

W dowolnym momencie fazy akcji lub fazy pokoju i buntów, jeżeli zostanie spełniony którykolwiek z poniższych warunków, dochodzi do bitwy lądowej:

- Wrogie wobec siebie jednostki znajdują się na tym samym obszarze (buntownicy są wrody wobec wszystkich KG).
- Jednostki wkroczyły do lub zostały zrekrutowane na obszarze zawierającym 1 lub więcej prowincji wrogiego NK (patrz str. 36).*
- Jednostki KG znajdują się na obszarze, w którym po wypowiedzeniu wojny, przynajmniej jedna prowincja NK stała się wobec nich wroga (str. 36).*

* Do bitwy z NK nie dochodzi, jeśli wrogi wobec niego jednostki znajdowały się na tym obszarze przed rozpoczęciem bieżącej tury.

Jeżeli w tej samej turze ma dojść do wielu bitew, na przykład po WW, w trakcie rekrutacji albo przy użyciu karty *Mistrz logistyki*, aktywny gracz decyduje o kolejności, w jakiej będą rozstrzygane.

1. Przygotowanie do bitwy

Na początku bitwy atakujący ma ostatnią szansę na podjęcie akcji pomniejszej *Mianowanie lidera*, aby przydzielić do swojej armii generała. Następnie obrońca może wykonać taką samą Reakcję, jeżeli broni jednego z obszarów swojego królestwa. Każda strona konfliktu może korzystać w bitwie z usług tylko 1 generała. Jeżeli mamy do czynienia z wieloma obrońcami, należy wyznaczyć głównego obrońcę (co zostało opisane w sekcji Walka z wieloma wrogami, patrz. str. 27).

Idee wojskowe, których efekty rozpatruje się na początku bitwy, muszą zostać uwzględnione w tym momencie (np. „Dyscyplina wojskowa” albo „Szlachetni rycerze”).

2. Rozegranie akcji bitewnych (👤)

Atakujący musi zagrać wszystkie *akcje bitewne*, z których chce skorzystać, a następnie ten przywilej przechodzi na obrońcę.

3. Rzuty kośćmi bitewnymi

Bazowo każda ze stron konfliktu rzuca 3 kośćmi piechoty (białymi). Może też dodać do puli kości zapewniane przez generała oraz te pochodzące z efektów użytych przez gracza *akcji bitewnych* (np. *Wyśzość taktyczna* albo *Natchniony wódz*).

Obie strony biorące udział w bitwie rzucają swoimi kośćmi jednocześnie, a liczba uzyskanych przez graczy trafień zależy od wyrzuconych na nich rezultatów oraz kompozycji ich armii. Gracze uzyskują trafienia, jeżeli wyrzucone na kościach symbole pasują do typów posiadanych przez nich jednostek. Piechota trafia przy wyniku 🐉 lub 🐉, kawaleria 🐎, a artyleria 🗡. Symbole dopasowuje się do właściwych jednostek niezależnie od koloru kości.

Konturowy symbol piechoty (👤) może być liczony jako dodatkowe trafienie tylko wtedy, gdy gracz opracował ideę wojskową „Tercios/Janczarzy” albo „Piechota liniowa”.



Kość piechoty



Kość kawalerii



Kość artylerii

4. Przydzielanie trafień

Liczba trafień, jaką otrzymuje w bitwie wróg, jest równa liczbie wyrzuconych na kościach symboli, które odpowiadają posiadanym przez gracza jednostkom. Każda z nich może zadać tylko 1 trafienie na rzut kośćmi.

Jeżeli otrzymujący trafienia gracz ma jednostki należące do kategorii najemnych, regularnych i/lub sojusznicznych, musi w powyższej kolejności i w naprzemienny sposób im je przydzielić (po jednym trafieniu na raz). Jeśli w danej kategorii znajduje się kilka typów jednostek (piechota, kawaleria lub artyleria), gracz decyduje, który z nich usunąć z planszki armii.

Zniszczone jednostki regularne są umieszczane na polu wyczerpanego 🏠, natomiast jednostki najemne i sojusznice są zwracane do zasobów ogólnych.

5. Ranni generałowie

Za każdą parę 🐉, którą gracz wyrzucił na kościach, uczestniczący w bitwie wrogi generał odnosi 1 🐉 (pod warunkiem, że wróg otrzymał przynajmniej 1 trafienie). Jeżeli generał odniesie 2 🐉, umiera, a jego kartę należy umieścić w odpowiednim stosie kart odrzuconych. Jeśli był on władcą królestwa, rozpoczyna się okres bezkrólewia (patrz str. 20).

6. Odwrot

Jeśli po przydzieleniu trafień obydwu stronom konfliktu pozostały jeszcze jakieś jednostki, zanim rozpocznie się kolejna runda bitwy, każdy z graczy może przeprowadzić odwrot. Atakujący decyduje o tym jako pierwszy, a następnie czyni to obrońca. Jeżeli obie strony zdecydowały się kontynuować bitwę, należy powtórzyć wszystkie kroki poza 1.

Jednostki gracza, który zdecydował się na przeprowadzenie odwrotu, otrzymują 1 dodatkowe trafienie.

Wszystkie jednostki, które wkroczyły na sporny teren, muszą wycofać się na obszar (lub obszary), z których przeprowadziły ofensywę. Jednostki atakujące z wykorzystaniem transportu morskiego muszą wycofać się przez morze na obszar, z którego przybyły.

Jednostki, które znajdowały się na spornym obszarze przed rozpoczęciem bitwy, mogą wycofać się do dowolnego sąsiedniego obszaru, jeśli ich odwrot nie spowoduje żadnej bitwy (obowiązują tutaj zasady dostępu militarnego oraz transportu morskiego). Wszystkie jednostki należące do jednego KG muszą wykonać odwrot na ten sam obszar. Jeśli nie mogą przeprowadzić żadnego dozwolonego ruchu, nie mogą wycofać się z bitwy.

7. Wyłonienie zwycięzcy

Zwycięcą bitwy zostaje ta strona, która po przydzieleniu swoim jednostkom wszystkich trafień – oraz po rozstrzygnięciu obydwu ewentualnych odwrotów – nadal dysponuje na obszarze, gdzie doszło do bitwy, co najmniej 1 jednostką. Jeżeli na terenie spornym nie pozostaną żadne jednostki, bitwa nie ma zwycięzcy.

Jeśli aktywny gracz odniesie sukces w bitwie i jest to jego pierwsze zwycięstwo w danej turze, otrzymuje 1 🏠. Nagroda ta dotyczy wyłącznie tych bitew, do których dochodzi w fazie akcji, a nie bitew przeciwko 🏠 z fazy pokoju i buntów.

Walka z wieloma wrogami

Jeżeli bitwa została wywołana na obszarze, gdzie kilka królestw staje w obliczu wspólnego wroga, do czasu jej rozstrzygnięcia ich jednostki łączą ze sobą siły. Następuje to niezależnie od tego, czy mają ze sobą zawarty sojusz, czy nie. W takiej bitwie połączone siły rzucają tylko 1 zestawem kości bitewnych.

Jednostki NK, które bronią własnego obszaru, nie są dodawane bezpośrednio do armii KG, które walczą po ich stronie i nie zostają tak jak zwykle usunięte z planszy pod koniec bitwy.

Jeżeli w bitwie bronią się razem 2+ KG, **głównym obrońcą** zostaje gracz z największą liczbą jednostek w tej bitwie.

W przypadku remisu o tym, kto nim zostanie, decyduje gracz, który jako ostatni wykonywał swoją turę. Tylko aktywny gracz i główny obrońca mogą w takiej bitwie korzystać z usług generałów, rozpatrywać akcje bitewne i rzucać kośćmi bitewnymi. Odwrot jest rozpatrywany oddzielnie dla każdego KG, nawet jeśli walczyły one po tej samej stronie.

Przydzielanie trafień w bitwach z wieloma wrogami

Jeśli w bitwie po tej samej stronie walczy wiele królestw, trafienia należy przydzielać im naprzemiennie, rozpoczynając od królestwa z największą liczbą jednostek, następnie z drugą itd. W przypadku królestw z identyczną liczbą jednostek o kolejności przydzielania trafień decyduje aktywny gracz.

Przykład bitwy #2: >Francja w poprzedniej turze zagrała kartę *Reformy wojskowe*, a w bieżącej aktywuje jedną ze swoich armii i przemieszcza ją do sąsiedniego obszaru, gdzie jej wrogowie, >Anglia i >Kastylija, mają po jednej armii. >Francja mianuje do swojej armii generała zapewniającego +2 kości kawalerii. >Anglia, ma 6 jednostek, >Kastylija ma 4 jednostki, zatem głównym obrońcą będzie >Anglia, która ma w swojej armii generała zapewniającego +2 kości kawalerii. Pomimo że >Kastylija ma opracowaną ideę „Tercios/janczarzy”, nie będzie mogła z niej skorzystać, ponieważ głównym obrońcą w bitwie jest >Anglia, ta natomiast może skorzystać ze swojej idei „Dyscyplina wojskowa”. >Anglia decyduje, że >Francja musi usunąć 1 kość kawalerii. >Francja ma ideę „Szlachetni rycerze” i 3 jednostki kawalerii w swojej armii, rzuca więc przed pierwszą rundą bitwy 3 kośćmi kawalerii, zadając trafienie za każdy 🐎, który użyła. Dwa symbole 🐎 oznaczają, że >Anglia i >Kastylija muszą usunąć po 1 jednostkę. W kroku rozegrania akcji bitewnych >Francja używa akcji bitewnej *Nowa taktyka* (ze swojej karty *Reformy wojskowe*), wydając 1 🏠, a także odrzucając 1 🏠 z pola użycia. >Francja decyduje dodać 2 kości kawalerii i 2 kości artylerii do swojej puli kości na tę bitwę. Będzie więc rzucała w każdej rundzie tej bitwy 3 podstawowymi kośćmi piechoty, a także 3 kawalerii i 2 artylerii.

9.8 OBLĘŻENIA I OKUPACJE

Rozpoczęcie oblężenia wiąże się z wybraniem takiej opcji dla akcji **Aktywacja lądowa**. Jest ono niezbędne do zajęcia prowincji wroga i uzyskania nad nią kontroli.

Aby wykonać oblężenie, gracz musi zapłacić jego koszt (1 ) i następnie postępować zgodnie z poniższymi krokami:

1. Wybrać obszar z co najmniej 1 prowincją kontrolowaną przez wroga, na którym nie ma należących do niego jednostek, ale znajduje się tam co najmniej 1 przyjazna jednostka lądowa.
2. Obliczyć całkowitą siłę oblężenia jednostek, które zostaną do niego przydzielone oraz zapłacić 1  za każdą jednostkę poza pierwszą.
3. Prowincje wroga, które mają być oblegane, muszą mieć całkowitą wartość podatkową równą lub niższą od siły oblężenia.

Jeżeli celem są prowincje morskie (niebieski port), oblegający je gracz musi mieć 1+ okręt w akwenu, na którym znajduje się ten port.

4. Jeżeli właściciel którejś z obleganych prowincji opracował ideę „*Mysł obronna*”, należy rozpatrzyć jej efekt.

5. Kiedy oblegana jest:

- **prowincja okupowana przez buntowników**, należy usunąć z niej miasto buntowników () oraz .
- **prowincja NK**, należy umieścić na niej żeton okupacji, a na nim  oblegającego o odpowiednim rozmiarze i stroną  do góry.
- **prowincja wrogię KG**, należy umieścić  oblegającego stroną  do góry bezpośrednio na oblężonym  lub . Ten gracz musi natychmiast na planszecie swojego KG zakryć odpowiednie pole na torze miast albo wasali. W ten sposób oznacza się to, że okupowana prowincja nie zapewnia dochodu z podatków.
- prowincja okupowana przez wroga, której prawowity właściciel jest neutralny lub przyjazny oblegającemu (może być nim sam oblegający gracz), należy zdjąć z prowincji  okupanta i umieścić je na jego torze miast.
- prowincja okupowana przez buntowników/wroga, której prawowitym właścicielem jest inny wróg oblegającego, należy zamienić /  okupanta na  oblegającego (stroną  do góry).

6. Okręty stacjonujące w porcie oblężonej prowincji muszą zostać natychmiast przemieszczone do sąsiedniego akwenu. Jeśli jest on wrogi, dochodzi do bitwy morskiej.
7. Gracze, którzy odzyskają kontrolę nad dowolną ze swoich okupowanych prowincji, powinni usunąć odpowiednią liczbę  z właściwych pól na torze miast albo wasali.

Okupowane prowincje

Wrocie prowincje oblężone w toku działań wojennych są uznawane za okupowane. Żeton okupacji używany jest do oznaczenia prowincji NK, które są aktualnie okupowane, a zatem kontrolowane przez KG. W przypadku, gdy okupowana jest prowincja KG, żeton ten nie jest potrzebny, ponieważ  lub  prawowitego właściciela pozostaje na planszy pod  okupanta, co ma obrazować fakt zaistnienia okupacji. Okupowana prowincja ma zarówno „właściciela” *de jure* (prawowitego), jak i *de facto* (okupanta).



Dlatego przyjmuje się, że ma ona kwestionowaną własność. W terminologii gry oznacza to, że takie prowincje nie stanowią niczyjej własności, a zatem nie są również częścią żadnego królestwa. Ustalając, czy prowincja jest czyjąś własnością – a więc czy jest częścią jakiegoś królestwa – musi być ona zarówno prawnie posiadana, jak i kontrolowana przez to samo królestwo.

9.9 BITWY MORSKIE

Jeżeli w dowolnym momencie fazy akcji lub fazy pokoju i buntów wystąpi którakolwiek z poniższych sytuacji, dochodzi do bitwy morskiej:

- Wrocie wobec siebie okręty znajdują się w tym samym akwenu.
- KG postanowiło zaatakować piratów w węźle handlowym sąsiadującym z akwenu, do którego w wyniku **Aktywacji morskiej** wpłynęły jego okręty.
- Okręty wpłynęły do akwenu, w którym wrocie NK ma swoje porty (patrz str. 33).*
- Okręty KG stacjonują w akwenu, w którym po wypowiedzeniu wojny przynajmniej jeden z portów NK stał się wrogi wobec królestwa gracza (patrz str. 33).*

* Do bitwy z NK nie dochodzi, jeśli wrocie wobec niego okręty znajdowały się na tym obszarze przed rozpoczęciem bieżącej tury.

Jeżeli w wyniku WW ma dojść do wielu bitew, aktywny gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygnięcia.

Dopóki bitwa morska nie zostanie rozstrzygnięta, dopóty okręty nie mogą uczestniczyć w transporcie jednostek lądowych.

1. Przygotowanie do bitwy

Ten krok jest rozpatrywany w taki sam sposób, jak w przypadku bitew lądowych. Jedyny wyjątek stanowi to, że obrońca nie może na początku bitwy mianować admirała.

2. Rozegranie akcji bitewnych ()

Ten krok jest rozpatrywany w taki sam sposób, jak w przypadku bitew lądowych.

3. Rzuty kośćmi bitwymi

Rzuty kośćmi w bitwach morskich działają na podobnej zasadzie, co w przypadku bitew lądowych, ale z tą różnicą, że używa się w nich 3 kości artylerii (niebieskich) zamiast 3 kości piechoty (białych). Każdy okręt trafia wroga jednostkę po przyporządkowaniu do niego wyniku . Dodatkowo każdy ciężki okręt zadaje 1 automatyczne trafienie.

4. Przydzielanie trafień

Gracz otrzymujący trafienia wybiera, które z jego okrętów zostaną zatopione. Są one zwracane do zasobów gracza.

Okręty ciężkie zostają zatopione, kiedy otrzymają drugie trafienie. Kiedy okręt ciężki otrzyma pierwsze trafienie, zostaje uszkodzony. Aby to zaznaczyć, należy położyć go na boku. Uszkodzony ciężki okręt walczy w bitwie tak samo jak w pełni sprawny i jest naprawiany (stawiany w normalnej pozycji), kiedy zakończy turę albo rundę w przyjaznym porcie.

5A. Ranni admirałowie

Za każdą parę , którą gracz wyrzucił na kościach, uczestniczący w bitwie wrogi admirał odnosi 1  (pod warunkiem, że wróg otrzymał przynajmniej

1 trafienie). Jeżeli generał odniesie 2 , umiera, a jego kartę należy umieścić w odpowiednim stosie kart odrzuconych

5B. Abordaż

Po przydzieleniu wszystkich trafień, kiedy jedna ze stron konfliktu nie dysponuje już żadnymi okrętami, zwycięskie KG może zdobyć statki wroga.

Każdy uzyskany na kościach w ostatniej rundzie bitwy wynik  pozwala przejąć 1 okręt wroga spośród tych, które zostały w tej rundzie zatopione

Jeżeli przegrany miał kilka typów okrętów, decyduje, które z nich zostaną zdobyte przez zwycięzcę, a które pójdą na dno (zwrócone do zapasów tego gracza). Zdobywca okrętów pobiera ze swoich zapasów tyle okrętów, ile zdobył i umieszcza je w akwenu, w którym toczyła się bitwa albo we flocie, jeżeli ta w niej uczestniczyła.

6. Odwrót

Odwrót w bitwie morskiej działa na podobnej zasadzie, co w przypadku bitew lądowych, ale z tą różnicą, że okręty muszą przemieścić się do sąsiedniego neutralnego albo sojuszniczego akwenu albo przyjaznego portu.

Wszystkie okręty należące do tego samego królestwa muszą poruszyć się do tego samego miejsca. Jeśli nie mogą wykonać żadnego dozwolonego ruchu, nie mogą wycofać się z bitwy.

Okręty gracza, który zdecyduje się przeprowadzić odwrót, otrzymują 1 dodatkowe trafienie.

7. Wyłonienie zwycięzcy

Zwycięcą bitwy zostaje ta strona, która po przydzieleniu wszystkich trafień swoim okrętom oraz rozstrzygnięciu obydwo odwrótów nadal dysponuje w akwenu, gdzie doszło do bitwy, co najmniej 1 okrętem. Jeżeli w akwenu nie pozostaną żadne okręty, bitwa nie ma zwycięzcy.

Jeśli aktywny gracz odniesie sukces w bitwie i jest to jego pierwsze zwycięstwo w danej turze, otrzymuje 1 .

Walka z wieloma wrogami

Ten krok jest rozpatrywany w taki sam sposób, jak w przypadku bitew lądowych.

10. ROZMOWY POKOJOWE

Do rozmów pokojowych dochodzi wyłącznie w kroku D, 3 fazy rundy. Gracze negocjują wtedy ze sobą i ustalają warunki pokoju, oddzielnie dla każdego z wrogów. KG z aktywnymi sojusznikami negocjuje również w ich imieniu. W rozmowach pokojowych wasale we wszystkich aspektach są traktowani jak część królestwa ich suzerena.

10.1 STRUKTURA ROZMÓW POKOJOWYCH

W trakcie kroku D, 3 fazy rundy, aby rozwiązać wszystkie trwające wojny, należy przeprowadzić rozmowy pokojowe zgodnie z poniższą kolejnością. W tym celu gracze mogą skorzystać z diagramu rozmów pokojowych (znajduje się on na osobnym arkuszu), który pomoże im w prawidłowym przeprowadzeniu tego procesu.

1. Automatyczny biały pokój

Wszystkie trwające wojny natychmiast się kończą, jeśli spełniają wymagania automatycznego białego pokoju. W razie potrzeby należy dodać/usunąć z planszy żetony rozejmu/wojny (patrz punkt 10.4).

Podczas sprawdzania warunków automatycznego białego pokoju należy traktować aktywnych sojuszników wroga jako część jego królestwa. Takiego pokoju nie można zawrzeć oddzielnie z aktywnym sojusznikiem.

Jeżeli zostanie on zawarty z KG, które ma aktywnych sojuszników, przyjmuje się, że dotyczy również ich wszystkich.

2. Całkowite zwycięstwo

Jeśli któryś z graczy spełnia w jakichkolwiek z toczonych przez siebie wojen wymagania dotyczące odniesienia całkowitego zwycięstwa, należy rozstrzygnąć je w kolejności tur wykonywanych przez graczy (jeden gracz rozstrzyga wszystkie swoje całkowite zwycięstwa przed przejściem do następnego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Przy określaniu, czy gracz spełnił wymagania dotyczące całkowitego zwycięstwa nad którymś z królestw albo przy rozstrzyganiu warunków pokoju dotyczących całkowitego zwycięstwa, aktywnych sojuszników wrogiego KG traktuje się oddzielnie od tego KG.

Wszystkie wojny, w których osiągnięto całkowite zwycięstwo, muszą zostać rozstrzygnięte, zanim gracz przejdzie do kolejnego kroku. Zwycięzca musi wyegzekwować wybrane przez siebie warunki pokoju, chyba że z przegranym zostanie uzgodniony pokój negocjowany. Kiedy zostanie rozstrzygnięty pokój z aktywnym sojusznikiem innego KG, należy usunąć ♠ tego KG z tego NK.

W razie potrzeby należy dodać/usunąć z planszy żetony rozejmu/wojny (patrz punkt 10.4).

3. Pozostałe wojny

Rozpoczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każda osoba rozstrzyga (lub decyduje się tego nie robić) wszystkie swoje pozostałe wojny. Gracz musi rozstrzygnąć w dowolnej kolejności wszystkie wojny, które chce zakończyć, zanim następny będzie mógł zrobić to samo.

Podczas tego kroku KG rozstrzyga pokój w imieniu swoich aktywnych sojuszników (patrz punkt 10.3). W innym przypadku pokój jest rozstrzygany z jednym wrogiem królestwem na raz.

Jeśli KG spełnia wymagania częściowego zwycięstwa, może zdecydować się na wyegzekwowanie lub negocjowanie (w przypadku wojny z innym graczem) warunków pokoju.

W wojnie nierozstrzygniętej, w której żadna ze stron nie odniosła zwycięstwa, wrogi NK zawsze zaakceptuje (a bot może to zrobić) biały pokój.

Jeżeli wrogowie są graczami, zawsze muszą negocjować warunki dla nierozstrzygniętej wojny.

W razie potrzeby należy dodać/usunąć z planszy żetony rozejmu/wojny (patrz punkt 10.4).

4. Następstwa

Po zakończeniu wszystkich rozmów pokojowych każde KG, które osiągnęło pokój, musi natychmiast:

- **przenieść swoje jednostki** (nie wymaga to wyдання żadnych ✕) z obszarów neutralnych do najbliższego obszaru przyjaznego (licząc każdy obszar lub akwen jako 1 pole odległości). Jeśli tak samo blisko znajduje się kilka przyjaznych obszarów, gracz wybiera, do którego z nich przenieść swoje jednostki.
- **odwrócić wszystkie swoje** ♠ z powrotem na stronę ♠ i zwrócić wszystkie jednostki sojusznicze pozostające w armiach lub rezerwie mobilizacyjnej do zasobów ogólnych.

10.2 ZWYCIĘSTWO ALBO PORAŻKA

Jeżeli królestwo spełnia wymagania częściowego lub całkowitego zwycięstwa (zgodnie z poniższą tabelą) albo jego wróg skapitulował, uznaje się je za zwycięzcę wojny.

Uwaga: Należy pamiętać o tym, że NK nie posiadają rozmieszczonych na planszy jednostek lądowych, co oznacza, że ich wartość zawsze wynosi 0.

Gracz może znaleźć się w sytuacji, że choć wygra wojnę, to jedyne możliwe do wyegzekwowania warunki będą dla niego niekorzystne (np. wróg osiągnie większe zdobycze terytorialne niż on). W takiej sytuacji zwycięzca może kontynuować wojnę albo spróbować uzgodnić ze swoim wrogiem wynegocjowany pokój.

Żadna ze stron nie odniosła zwycięstwa

Niektóre wojny kończą się automatycznym białym pokojem albo pozostają nierozstrzygnięte, czyli nie mają ani zwycięzcy, ani przegranego.

W przypadku automatycznego białego pokoju jego warunki są odgórnie ustalone. Natomiast, jeśli chodzi o nierozstrzygniętą wojnę, żadna ze stron nie ma możliwości wyegzekwowania preferowanych przez siebie warunków pokoju (chyba że ktoś skapituje).

NK zawsze zaakceptuje biały pokój, jeśli tylko zostanie on mu zaoferowany. Bot w przypadku nierozstrzygniętej wojny zaakceptuje ofertę białego pokoju, jeżeli wróg okupuje jego prowincje o większej wartości podatkowej niż on jego.

Kapitulacja

Gracz może dobrowolnie skapitulować (i tym samym wyznaczyć swojego wroga na zwycięzcę wojny), nawet jeśli wróg nie spełnił wymagań całkowitego lub częściowego zwycięstwa.

Warunki zwycięstwa/pokoju			
Warunek	Wymagania, jakie należy spełnić	Dozwolone warunki pokoju	Czy jest zawierany osobny pokój z aktywnymi sojusznikami?
Automatyczny biały pokój	Żadna ze stron wojny nie okupuje jakiegokolwiek prowincji swojego wroga (w tym prowincji żadnego z jego wasali albo aktywnych sojuszników).	Biały pokój	Nie
Całkowite zwycięstwo	KG zajmuje wszystkie prowincje de jure pojedynczego wroga, a ten nie ma rozmieszczonych żadnych jednostek lądowych. Podczas rozstrzygania całkowitego zwycięstwa wszyscy aktywni sojusznicy wrogiego KG są traktowani oddzielnie od tego KG.	Wszystkie (o ile są spełnione dodatkowe wymagania dotyczące konkretnych warunków).	Tak
Częściowe zwycięstwo	Wobec wrogiego KG: Rozmieszczone jednostki lądowe KG mają przewagę liczebną nad rozmieszczonymi jednostkami lądowymi wroga w proporcji 2:1* albo wróg skapitulował. Wobec NK lub wrogiego bota: Rozmieszczone jednostki lądowe KG mają przewagę liczebną nad ♠ w obszarach tego KG, wliczając w to również rozmieszczone jednostki lądowe wroga.* *Jednostki znajdujące się na odległych kontynentach, gdzie drugie królestwo nie ma ♠, nie wliczają się do tych obliczeń.	Oprócz pełnej aneksji, wszystkie (o ile są spełnione dodatkowe wymagania dotyczące konkretnych warunków).	Nie, z wyjątkiem sytuacji, gdy egzekwowanym warunkiem pokoju jest Zabezpieczenie sukcesji.
Nierozstrzygnięta wojna	Żadne z powyższych wymagań nie zostały spełnione.	Biały pokój, pokój negocjowany (tylko z innym graczem).	Nie

Kapitulujący gracz traci (2), a jego wróg zyskuje (2).

Zwycięzca wojny, w której jedna ze stron skapitulowała, może wymusić pokój w taki sposób, jakby osiągnął częściowe zwycięstwo. Jest jednak zmuszony zakończyć wojnę w tej rundzie (poprzez wyegzekwowanie jednego z warunków pokoju albo wyrażenie zgody na wynegocjowany pokój).

Egzekwowanie warunków pokoju

Zwycięskie królestwo może wyegzekwować warunki pokoju, które muszą odpowiadać spełnionym warunkom zwycięstwa.

10.3 POKÓJ A SOJUSZNICY

Jeśli KG wygra wojnę z sojuszem dwóch lub większej liczby wrogich KG, warunki zwycięstwa i warunki pokoju rozstrzyga się oddzielnie dla każdego z nich.

KG rozstrzyga warunki pokoju w imieniu swoich aktywnych sojuszników NK – czyli tych, w których ♠ jest odwrócony na stronę ♠.

Zasady pokoju dla aktywnych sojuszników (♠)

Automatyczny biały pokój

Sprawdzając, czy zostały spełnione wymagania dotyczące automatycznego białego pokoju, należy traktować aktywnych sojuszników jako część królestwa ich sojusznika KG. Jeśli wymagania te zostały spełnione, biały pokój jest zawierany zarówno z KG, jak i jego aktywnymi sojusznikami.

Calkowite zwycięstwo

Podczas sprawdzania i rozstrzygania całkowitego zwycięstwa przeciwko aktywnemu sojusznikowi należy traktować go jak inne NK. Po rozstrzygnięciu pokoju dla aktywnego sojusznika, sojusznicze KG musi odrzucić jednostki sojusznicze równe 1/2 siły tego NK (sprzed wojny). Następnie ♠ jest usuwany z planszy.

Częściowe zwycięstwo

Królestwo, które nie osiągnęło częściowego zwycięstwa przeciwko swojemu wrogowi KG, nie osiągnęło go również przeciwko jego aktywnym sojusznikom. Natomiast, jeśli osiągnęło to zwycięstwo przeciwko KG, dotyczy ono również jego aktywnych sojuszników.

W takiej sytuacji pokój jest egzekwowany albo negocjowany jednocześnie dla KG, jak i jego aktywnych sojuszników. Tylko jeden warunek pokoju może zostać wybrany dla wszystkich zaangażowanych w negocjację pokojowe królestw (dotyczy to KG i jego aktywnych sojuszników). Jest on rozpatrywany zgodnie z poniższymi zasadami.

Warunki pokoju

Biały pokój działa dokładnie tak samo jak normalnie. Pełna aneksja jest możliwa wyłącznie w przypadku całkowitego zwycięstwa i rozstrzyga się ją osobno dla aktywnych sojuszników.

W przypadku Upokorzenia (P) przyznaje się wyłącznie za prowincje zwrócone bezpośrednio wrogim KG. Wszelkie prowincje prawnie posiadane przez ak-

tywnych sojuszników muszą zostać zwrócone, ale nie przynoszą żadnych (P).

W przypadku Zachowanie bieżącego stanu prowincje prawnie posiadane przez aktywnych sojuszników wrogię KG należy traktować tak samo, jak inne okupowane prowincje. Można je zatrzymać (z wyjątkiem stolic) albo zwrócić i otrzymać w zamian Dukaty. Prowincji aktywnych sojuszników nie można wyzwolić, aby zyskać (P).

W przypadku Wasalizacji i Wymuszonego nawrócenia efekty warunków pokoju należy zastosować wyłącznie do tych królestw, wobec których zwycięzca może spełnić wszystkie dodatkowe wymagania. W przypadku zaangażowanych w wojnę królestw, wobec których nie zostały spełnione wszystkie dodatkowe warunki, należy zastosować biały pokój (bez utraty (P)). W takiej sytuacji okupowane prowincje zostają zwrócone ich prawowitym właścicielom.

Zabezpieczenie sukcesji może być wyegzekwowane oddzielnie i niezależnie od statusu NK jako aktywnego sojusznika.

10.4 ROZEJMY

Zawsze po zawarciu pokoju, zaangażowane w konflikt strony podpisują ze sobą rozejm, który trwa do 3 fazy następnej rundy.

WARUNKI POKOJU

Podczas rozstrzygania pokoju można wybrać tylko po jednym warunku na daną wojnę albo danego wroga. Uzyskany w wyniku pokoju ♠ może zostać umieszczony na obszarach, które osiągnęły limit 5 ♠ – w takim przypadku należy zastąpić nim inny ♠.

Niezbędne wymagania dla każdego z warunków pokoju zostały wyróżnione w tekście za pomocą czerwonego koloru.

Biały pokój

- **Egzekwowany przy całkowitym zwycięstwie.**

Strony powracają do sytuacji sprzed wybuchu wojny i nikt nikomu nie wypłaca kontrybucji.

Każde zaangażowane KG traci (1).

Wszystkie okupowane prowincje muszą zostać zwrócone swoim prawowitym właścicielom.

Zachowanie bieżącego stanu

- **Egzekwowane przy częściowym albo całkowitym zwycięstwie.**

Zajęte stolice muszą zostać zwrócone swoim prawowitym właścicielom, ci zaś są zobowiązani wypłacić okupantom kontrybucję w wysokości 10 (d) *.

Domyślnie każda strona zatrzymuje wszystkie inne prowincje, które aktualnie okupuje, pozostawiając na nich swoje ♠ i zwracając inne ♠/♠ na odpowiednie tory królestw graczy.

Zwycięzca (i tylko on) może zamiast tego:

- Wymienić dowolne okupowane prowincje na dowolne inne, które aktualnie okupuje przegrany, przy czym wartości podatkowe tych prowincji muszą być sobie równe.
- Zwrócić dowolne okupowane prowincje i zażądać, aby przegrany zapłacił mu 3 (d) za każdą małą i 6 (d) za dużą.

W takiej sytuacji należy odwrócić wszystkie żetony wojny właśnie zakończonego konfliktu na stronę rozejmu. Żetonów tych nie umieszcza się na aktywnych sojusznikach byłych wrogich KG oraz na królestwach wasalnych. Należy też usunąć z królestw, które zostały zwasalizowane, wszystkie żetony wojny/rozejmu.

Nie można wypowiedzieć wojny królestwu, z którym ma się podpisany rozejm, choć nadal można przyłączyć się do prowadzonej przeciwko niemu wojny, akceptując obronne WDB (patrz str. 82).



11. STOSUNKI DYPLOMATYCZNE

11.1 WPŁYW (♠)

Wpływ jest miarą dobrych relacji z NK. Odzwierciedla on władzę polityczną oraz zakulisowe poparcie dla potężnych królestw ze strony mniejszych państw, księstw i republik, które nie są przez nie bezpośrednio kontrolowane. Niektóre akcje dyplomatyczne, takie jak Zawarcie sojuszu albo karta akcji Podporządkowanie, wymagają posiadania w bę-
dących ich celem królestwie pewnej liczby ♠.



- Wyzwolić (patrz str. 37) dowolne okupowane prowincje, które nie są prowincjami rdzennymi przegranego. W takiej sytuacji zwycięzca otrzymuje (1) za każdą małą prowincję i (2) za dużą. Może on również zawrzeć sojusz z 1 wyzwolonym NK i umieścić łącznie do 2 ♠ na obszarach tego NK.

Zwycięzca może w dowolny sposób łączyć wymienione wyżej opcje.

***Uwaga:** Calkowita liczba Dukatów, jakie można otrzymać w ramach kontrybucji jest ograniczona do wartości równej dwukrotnemu dochodowi z podatków przegranego (liczonemu już po zwróceniu wszystkich prowincji).

Zwycięzca może odrzucić ♠ z dowolnego obszaru albo obszarów, w których zdobył prowincje, żeby usunąć z niego 2 ♠.

Gracz, który w rezultacie przegranej wojny stracił własną albo wasalną prowincję, może umieścić na każdym takim obszarze lub tylko w części z nich swój żeton ♠.

Upokorzenie

- **Egzekwowane przy częściowym albo całkowitym zwycięstwie.**
- **Przegrany musi być KG.**
- **Zwycięzca musi zająć stolicę przegranego albo przegrany musi skapitulować.**

Wszystkie okupowane prowincje muszą zostać zwrócone ich prawowitym właścicielom.

Zwycięzca otrzymuje (P) w liczbie równej dwukrotnej wartości podatku zwracanych prowincji (maksymalnie 10 (P)). Przegrany traci taką samą liczbę (P). Przy obliczaniu (P) nie uwzględnia się prowincji zwracanych aktywnym sojusznikom przegranego.

Dozwolone warunki pokoju								
Zwycięstwo/ Warunki pokoju →	Całkowite zwycięstwo							
	Częściowe zwycięstwo (lub Kapitulacja)							
	Nierozstrzygnięta wojna							
	Automatyczny biały pokój							
Warunek →	Biały pokój	Pokój negocjowany	Zach. bież. stanu	Upokorzenie	Wasalizacja	Wymuszone nawrócenie	Zabezp. sukcesji	Pełna aneksja
z wroгим graczem	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
z wroгим botem	✓		✓	✓		✓	✓	✓
z wroгим NK	✓		✓		✓	✓	✓	✓
Stolica przegranego musi być okupowana				✓*	✓	✓	✓	✓
Dodatkowe wymagania					✓	✓	✓	

* Przy kapitulacji okupacja stolicy przegranego nie jest wymagana.

Uwaga: Zasady rozmów pokojowych z Cesarzem i członkami HRE, gdy aktywna jest Obrona HRE opisane są na stronie 44.

Zasada opcjonalna #3: Nigdy nie skapitulujemy!

Kapitulacja nie jest możliwa, należy pominąć tę zasadę.

Pełna aneksja

- Egzekwowana przy całkowitym zwycięstwie.
- Przegrany musi być NK albo bot.

Prowincje *de jure* przegranego zostają włączone do królestwa zwycięzcy. Należy usunąć wszystkie żetony ♠, ♣, wojny oraz okupacji z zaanektowanych prowincji.

Jeżeli przegrany był aktywnym sojusznikiem KG, ten gracz traci (2). Zwycięzca może odrzucić (♣) z dowolnego obszaru (albo obszarów), w którym anektował prowincje, żeby usunąć z niego 2 ♠.

Zasady zaawansowane

Zabezpieczenie sukcesji

- Egzekwowane przy częściowym albo całkowitym zwycięstwie.
- Na stolicy przegranego musi znajdować się (♣).
- Zwycięzca musi okupować stolicę przegranego.
- Należy zignorować status aktywnego sojusznika przegranego.

Wszystkie okupowane prowincje muszą zostać zwrócone ich prawowitym właścicielom. Jeżeli przegrany jest NK, jego pozostałe wojny kończą się na zasadach *białego pokoju*.

Należy usunąć wszystkie ♣/♠ i ♠/♣ ze stolicy przegranego z wyjątkiem żetonów zwycięzcy. Zwycięzca zdobywa (3) za każdy usunięty ♣/♠, a właściciele tych żetonów tracą po (3). Jeżeli zwycięzca ma w stolicy przegranego żeton (♣), musi go odwrócić, a następnie otrzymuje (P) w liczbie równej wartości podatku przegranego (maksymalnie (5)). Zwycięzca może, jeśli przegrany jest NK, dodać 4 ♣ do jego obszaru stołecznego albo jeżeli przegrany jest KG, zastąpić jego władcę wybranym przez siebie liderem z dowolnego stosu kart odrzuconych. Zwycięzca może następnie zawrzeć sojusz z przegrany.

Wasalizacja

- Egzekwowana przy częściowym albo całkowitym zwycięstwie.
- Przegrany musi być NK.
- Zwycięzca musi okupować stolicę przegranego i co najmniej 1 jego prowincję na innym obszarze (jeśli taka istnieje).

Przegrany zostaje wasalem (patrz str. 33) zwycięzcy. Następnie zwycięzca umieszcza swoje ♣ na wszystkich *de jure* prowincjach przegranego (z wyjątkiem prowincji zajętych przez inne KG), równocześnie zwracając na odpowiedni tor wszystkie swoje ♣ z właśnie zwasalizowanych prowincji.

Może też umieścić 2 ♣ w królestwie przegranego. Należy dodać ♣ do wszystkich ♣ zdobytych na obszarach, gdzie zwycięzca nie zajął żadnej prowincji przegranego oraz usunąć wszystkie ♣/♠ z królestwa przegranego.

Zwycięzca może, odrzucić (♣) z dowolnego obszaru (albo obszarów), w którym zyskał ♣, żeby usunąć z niego 2 ♠.

Wymuszone nawrócenie

- Egzekwowane przy częściowym albo całkowitym zwycięstwie.
- Zwycięzca musi kontrolować wszystkie prowincje na obszarze stołecznym przegranego.
- Religia zwycięzcy jest inna niż religia przegranego.

Wszystkie okupowane prowincje muszą zostać zwrócone ich prawowitym właścicielom.

Przegrany musi zmienić swoją religię państwową i religię swojego obszaru stołecznego na tę wyznawaną przez zwycięzcę.

Zwycięzca zyskuje (3) i może dodać 2 ♣ na obszarze stołecznym przegranego. Przegrany traci (5) i musi usunąć 4 ♣ z planszy.

Pokój negocjowany

- Nie jest egzekwowany.
- Obydwie strony konfliktu muszą być KG.

Niezależnie od tego czy warunki zwycięstwa zostały spełnione, gracze mogą negocjować ze sobą warunki pokoju. Podczas tych pertraktacji mogą uzgodnić, kto zostanie zwycięzcą, a kto przegrany albo uznać, że nie udało się wyłonić zwycięzcy wojny.

Gracze mogą uzgodnić dowolne z dostępnych warunków pokoju poza *Wasalizacją* i *Pełną aneksją*, o ile spełnione zostały właściwe dla nich wymagania.

Należy pamiętać, że warunki pokoju są zazwyczaj jednostronne, co oznacza, że na przykład obydwie strony nie mogą się wzajemnie *Upokorzyć*.

W przypadku wybrania opcji *Zachowanie bieżącego stanu*, każda ze stron konfliktu może wymienić okupowane prowincje na Dukaty, dodatkowo obydwie mogą wyrazić zgodę na Wyzwolenie prowincji, jeśli zrezygnują z przysługujących za nie (P).

Jak zawsze, dla danej wojny może zostać wybrany tylko 1 warunek pokoju.

Opcjonalnie – jako część rozstrzygnięcia pokoju – oprócz wybrania jednego z jego dostępnych warunków, gracze mogą zgodzić się na podjęcie przez jednego z nich natychmiastowej akcji *Zerwanie więzi* i/lub *Dyplomacja między graczami* (płacąc za nie w normalny sposób). W takiej sytuacji należy zignorować ograniczenia dotyczące bycia w stanie wojny. Warunki tej akcji i warunki pokoju są ustalane łącznie (a nie oddzielnie) jako jedna umowa.

Maksymalna liczba  możliwych do umieszczenia na pojedynczym obszarze wynosi 5. Niekiedy warto posiadać gdzieś dużą liczbę , aby utrudnić innym KG umieszczanie tam ich własnych .

Wpływy zdobyte za pomocą wydarzeń, misji albo warunków pokoju  mogą być umieszczane na obszarach, które mają maksymalną liczbę znaczników. W ten sposób gracz może usunąć  innego królestwa i zastąpić go własnym.

Wpływy KG mogą być również sabotowane i usuwane z obszarów za pomocą efektu karty *Sieć szpiegów*. Jeżeli graczowi skończą się w zapasach , może usunąć z planszy dowolne z nich, aby ich użyć na innych jej obszarach.

Wpływ a królestwa graczy

Znaczniki wpływu nie są używane wobec innych KG i nie mogą być umieszczane na obszarach, gdzie wszystkie prowincje są własnością takich królestw.

W momencie, gdy na danym obszarze wszystkie prowincje stają się własnością KG, należy usunąć z niego wszystkie  i zwrócić je do zapasów ich właścicieli.

Wpływ a odległe kontynenty

Znaczniki wpływu nigdy nie mogą być umieszczane na odległych obszarach. Natomiast  w puli kolonistów liczą się jako  na dowolnym odległym obszarze w ramach akcji *Zawarcie sojuszu* i *Wezwanie do broni*.

11.2 MARIAŻE ()

Mariaże królewskie reprezentują bliskie więzi dynastyczne pomiędzy królestwami. Można je zawierać, używając karty akcji *Mariaż królewski*. W niniejszych zasadach terminy „mariaż królewski” i „mariaż” są używane zamiennie.

KG może mieć zawarte równocześnie maksymalnie 3  (idea „Gabinet” pozwala mieć ich o 1 więcej).

Kluczowe cechy mariażu

- Na potrzeby wszystkich celów  liczy się jako , ale nie może zostać usunięty i nie wlicza się do limitu 5  na obszar.
- Jeżeli gracz ma na danym obszarze 1+ , zawsze, gdy podejmuje akcję (albo zagrywa kartę akcji), która wymaga usunięcia z niego , usuwa o 1  mniej niż wynika to z jej zasad.
- Mariaż umożliwia *podporządkowanie* NK, kiedy jego podatek podstawowy jest wyższy niż 1/2 podatku podstawowego KG albo wtedy, gdy NK ma własnych wasali.
- Na mariaże królewskie wpływa wiele kart wydarzeń (np. *Sporna sukcesja*).
- KG traci dodatkowo (niezależnie od innych kar) 1 , jeżeli atakuje królestwo, z którym łączy je mariaż.

Kandydaci do mariażu

Wiele KG może mieć zawarty mariaż z tym samym NK.

Królestwo może być połączone mariażem ze swoim własnym wasalem, ale nigdy z wasalem innego królestwa. Jeśli NK zostanie czymś wasalem, należy usunąć z niego wszystkie  z wyjątkiem mariażu z obecnym suzerenem.

 mogą za pomocą akcji *Dyplomacja* między graczami zawierać mariaż pomiędzy sobą. Oba królestwa otrzymują wtedy po 1 karcie akcji z rodzaju wybranego przez aktywnego gracza.

W zależności od religii państwowej, KG może zawierać mariaże zgodne z poniższymi obostrzeniami:

- Chrześcijańskie KG:** tylko inne chrześcijańskie królestwa.
- Muzułmańskie KG:** tylko inne muzułmańskie królestwa.
- Rewolucyjne KG:** żadne inne królestwa.

Sporna sukcesja ()

Zawarcie mariażu z innym królestwem wiąże się z ryzykiem wystąpienia konfliktu o sukcesję.

Może on zostać wywołany przez wydarzenia oraz w wyniku bezkrólewia (patrz str. 20).

Kiedy do tego dojdzie, należy odwrócić wszystkie znajdujące się w stolicy tego królestwa  na stronę . Odwrócony żeton zapewnia wszystkim graczom CB (str. 22). Właściciel żetonu ryzykuje utratą , jeśli nie podejmie żadnej akcji (co opisano na stronie 9).



11.3 SOJUSZE ()

Sojusz to pakt zawarty pomiędzy królestwami, który ma na celu udzielenie sobie przez nie wzajemnej pomocy w przypadku wybuchu wojny.

KG może mieć równocześnie maksymalnie 3  (idea „Gabinet” pozwala mieć ich o 1 więcej).



Kluczowe cechy sojuszu

- Jednostki, obszary i porty sojuszniczego królestwa należy traktować jako przyjazne.
- Sojuszownicy zazwyczaj nie mogą wypowiadać sobie wojen (patrz ograniczenia WW, str. 22).
- Sojuszownicy mogą wysyłać WDB oraz być ich celem.
- Karta akcji *Podporządkowanie* pozwala uczynić z sojusznika swojego wasala (patrz punkt 11.4).
- NK może być jednocześnie w sojuszu tylko z 1 KG.
- Królestwo, które znajduje się w stanie wojny, nie może zawierać sojuszy (str. 15).

Wezwanie do broni (WDB)

- Królestwo może wysłać *wezwanie do broni* (str. 18), kiedy: wypowiada wojnę, samo jest celem WW albo jego celem jest sojusznik tego królestwa.
- Królestwo może otrzymać WDB, kiedy ktoś WW jego sojusznikowi albo to on wypowie ją innemu królestwu.

Wysyłanie WDB

Jedną z głównych zalet sojuszy jest opcja użycia pomniejszej akcji *Wezwanie do broni* (str. 18), z której można skorzystać, aby otrzymać wsparcie na wypadek wojny.

Otrzymanie WDB

Sojusznik może wysłać *ofensywne WDB*, kiedy wypowiada wojnę innemu królestwu albo *defensywne WDB*, gdy sam jest celem WW. NK zawsze automatycznie wzywają sojuszników, kiedy stają się celem wypowiedzenia wojny.

Wezwany sojusznik musi udzielić odpowiedzi po uprzednim ustaleniu, czy może zaakceptowane dane wezwanie:

- Defensywne WDB* może zostać zaakceptowane zawsze (w tym przypadku nie obowiązują żadne ograniczenia WW).
- Ofensywne WDB* ma szereg różnych ograniczeń WW (str. 22).
- Jeśli WDB nie może zostać zaakceptowane, musi zostać odrzucone.

Zaakceptowanie WDB

Zaakceptowanie WDB oznacza, że królestwo natychmiast przylączy się do wojny po stronie swojego sojusznika.

- Kiedy gracz akceptuje *ofensywne WDB*, umieszcza żeton wojny na stolicach wrogów swojego sojusznika. Jeżeli akceptuje *defensywne WDB*, umieszcza żeton wojny wrogich KG na swojej własnej stolicy.
- Kiedy gracz akceptuje *defensywne WDB* od sojuszniczego NK, może wysłać *defensywne WDB* do swoich pozostałych sojusznicznych NK, używając w tym celu pomniejszej akcji *Wezwanie do broni* (str. 18).
- Kiedy gracz akceptuje *defensywne WDB*, gdy jest również sojusznikiem KG, które znajduje się po przeciwnej stronie wojny, jego sojusz z tym królestwem zostaje zerwany.
- Kiedy gracz akceptuje WDB od NK, decyduje czy chce go uczynić aktywnym sojusznikiem.
- Po rozpatrzeniu wszystkich WDB należy powrócić do odpowiedniego kroku akcji *Wypowiedzenie wojny* (str. 16).

Uwaga: Jeżeli królestwo dołącza do wojny poprzez zaakceptowanie WDB, nie stanowi to dla jego wrogów żadnej okazji do wysłania WDB.

Odrzucenie WDB

Odrzucenie WDB oznacza, że królestwo natychmiast zrywa sojusz.

- Należy usunąć  ze stolicy sojusznika wysyłającego WDB.
- Jeśli był to aktywny sojusznik, gracz traci liczbę jednostek sojusznicznych z dostępnego  lub armii w liczbie równej 1/2 siły NK przed WW. Wrogie KG muszą umieścić żeton wojny na stolicy byłego aktywnego sojusznika gracza. Od tego momentu toczą z nim oddzielną wojnę.
- Jeżeli jest to defensywne WDB, gracz traci  i musi usunąć łącznie 5  z obszarów swojego byłego sojusznika.
- Jeśli jest to defensywne WDB, a był sojusznik jest KG, może on umieścić żeton CB na stolicy gracza, który odrzucił jego WDB.
- Jeżeli porzucony sojusznik nie ma żetonu CB w stolicy KG, należy umieścić tam żeton rozejmu (a jeśli jest to inny gracz, również i on umieszcza żeton rozejmu w stolicy swojego byłego sojusznika).
- Po rozpatrzeniu wszystkich WDB należy powrócić do odpowiedniego kroku akcji *Wypowiedzenie wojny* (str. 16).

Kroki 3 i 4 są ignorowane, jeżeli któreś z poniższych stwierdzeń jest prawdziwe dla gracza odrzucającego WDB:

- Ten gracz spasował.
- Ten gracz prowadzi już inną wojnę.

Sojusze między królestwami graczy

KG mogą zawierać między sobą sojusze, ale nie są one tworzone za pomocą akcji *Zawarcie sojuszu*, a uzgadniane jako część akcji *Dyplomacja między graczami* (patrz str. 12).

Gracze używają zasad WDB zgodnie z tym, co opisano powyżej.

Sprzeczne sojusze

Królestwa graczy mające zawarte sojusze z kilkoma KG mogą zostać zmuszone do zmierzania się z sytuacją, w której będą sojusznikami wojujących ze sobą królestw. W takim przypadku mogą otrzymać wyłącznie defensywne WBD.

Aktywni sojusznicy (🔥)

Kiedy gracz za pomocą akcji *Wezwanie do broni* zwraca się do sojuszniczego NK, odwraca żeton 🏳️ na stronę aktywnego sojusznika (🔥) i natychmiast dodaje do swojego obszaru dostępnego 🏳️ liczbę jednostek sojusznicznych równą ½ siły NK (maksymalnie 5 jednostek). Przyjmując WDB od sojuszniczego NK, gracz może zdecydować o aktywowaniu tego sojusznika albo pozostawieniu go nieaktywnym (nie obraca wtedy żetonu 🏳️).

Jednostki NK znajdujące się w rezerwie mobilizacyjnej gracza mogą zostać zrekrutowane w ramach akcji *Rekrutacja jednostek* (patrz str. 17).

Aktywni sojusznicy gracza są uważani za część każdej wojny, w której bierze on aktualnie udział (albo do której dołączy, kiedy będą aktywni). Sojusznicze NK może być atakowane przez wrogów tego gracza. Aktywni sojusznicy NK bronią swoich obszarów tylko połową LRL, ponieważ dostarczyli swojemu sojusznikowi KG części swoich sił. Gracz może zrekrutować na obszarach swoich aktywnych sojuszników jednostki sojusznicze o maksymalnej liczbie LRL wybranego obszaru. Jednostki te muszą oczywiście pochodzić z jego dostępnych 🏳️.

Rozmowy pokojowe prowadzone w imieniu aktywnych sojuszników

Gracz ustala warunki pokoju w imieniu wszystkich swoich aktywnych sojuszników z wyjątkiem tych, przeciwko którym wróg osiągnął całkowite zwycięstwo (patrz str. 30).

Sojusze z odległymi NK

Wysyłając WDB odległemu sojuszniczemu NK, należy zamiast 🏳️ odrzucić 🏳️.

Warto przy tym pamiętać, że odległe królestwa mają podwojony LRL wyłącznie wtedy, gdy się bronią. Oznacza to, że ów fakt nie ma żadnego zastosowania przy obliczaniu tego, ile jednostek sojusznicznych dostarczą one jako 🏳️.

Zerwanie sojuszu

Sojusz zostaje zerwany i zakończony, kiedy docho-
dzi do jednej z poniższych sytuacji:

- **Odrzucenie WDB.**
- **Akceptacja defensywnego WDB** od jednego z sojuszników przeciwko innemu sojusznikowi.
- **Użycie CB Sporna sukcesja** w celu wypowiedzenia wojny sojusznikowi (patrz str. 22),
- **Rozpatrzenie efektu wydarzenia**, które pozwala (albo wymusza) zerwać sojusz, ewentualnie sprawia, że gracz zyskuje sojusz z sojusznikiem innego gracza albo wtedy, gdy gracz zyskuje sojusz, a nie ma dostępnego 🏳️ (str. 40).
- **Wykonanie akcji *Zawarcie sojuszu*** z NK, z którym inne KG ma 🏳️. Zagranie karty akcji *Nowy sojusz*, żeby zastąpić sojusz innego gracza.
- **Gracz osiągnął całkowite zwycięstwo** przeciwko sojusznikowi innego KG (str. 29).
- **Użycie pomniejszej akcji *Zerwanie więzi*** w celu unieważnienia sojuszu, co w konsekwencji zmusza też gracza do odrzucenia w sumie 5 🏳️ z obszarów swojego byłego sojusznika, a następnie umieszczenia na jego stolicy żetonu rozejmu.

Zerwanie sojuszu w trakcie wojny

Niezależnie od wymienionych powyżej kar za zerwanie sojuszu, KG traci dodatkowo 2 🏳️ oraz wszystkie 🏳️ z obszarów porzuconego i toczącego wojnę sojusznika. Jeżeli był to aktywny sojusznik, gracz traci również ze swojej rezerwy mobilizacyjnej albo armii liczbę jednostek sojusznicznych równą ½ przedwojennej siły NK. Wrogowie zrywającego sojusz gracza muszą umieścić żeton wojny na stolicy jego byłego aktywnego sojusznika, aby oznaczyć w ten sposób to, że nadal toczą z nim wojnę. Jest już ona jednak niezależna od wcześniejszego sojuszu.

Uwaga: Jedyną sytuacją, w której ta zasada nie ma zastosowania, jest Zerwanie więzi będące częścią Pokoju negocjowanego (patrz str. 31).

11.4 WASALE (👑)

Wasale są królestwami podporządkowanymi suzerenowi, któremu płacą podatek wasalny i zwiększają jego rezerwę mobilizacyjną, zgodnie ze wskazaniami toru wasali KG.

Wasalizacja NK możliwa jest poprzez wprowadzenie warunku pokoju albo zagranie karty dyplomatycznej *Podporządkowanie*.

Wasal może mieć mariaż wyłącznie z królestwem swojego suzerena i z żadnym innym.

Wasale nie są częścią królestwa suzerena, ale nie są również NK. Stanowią osobną kategorię królestw wasalnych. Do każdego takiego królestwa wasalnego należą prowincje o tej samej fładze (tak samo jak w przypadku NK i KG).

Podporządkowanie – wasalizacja oraz aneksja

Karta akcji *Podporządkowanie* służy do dyplomatycznej wasalizacji NK. Żeby gracz mógł ją zagrać, NK musi być jego sojusznikiem. W efekcie jej użycia, gracz usuwa swój 🏳️ z wybranego królestwa i umieszcza 🏳️ na każdej jego prowincji (2 🏳️ na dużych prowincjach). Następnie odrzuca się wszystkie 🏳️ z tym królestwem z wyjątkiem 🏳️ suzerena (czyli gracza, który właśnie dokonał wasalizacji).

Uwaga: W rzadko występującej sytuacji gracz może nie dysponować odpowiednią liczbą żetonów 🏳️. W takim przypadku wybiera prowincje, które zostaną prowincjami wasalnymi, musi jednak pominąć stolicę wasalizowanego NK.

W kolejnych turach wasal może zostać zaanektowany i w pełni zintegrowany z królestwem suzerena. Aby do tego doszło, gracz musi użyć ponownie karty *Podporządkowanie*. Należy wtedy zastąpić wszystkie żetony 🏳️ leżące na prowincjach wasala 🏳️ tego gracza oraz usunąć ewentualny 🏳️ z tym wasalem.

KG anektuje w bezpośredni sposób (z pominięciem wasalizacji) sojusznika, którego podatek podstawowy jest równy 1.

Aby móc zagrać na sojusznika lub wasala kartę *Podporządkowanie*, dochód z podatku podstawowego KG musi być co najmniej dwukrotnie wyższy od podatku podstawowego celu wasalizacji. Jeżeli KG ma z nim zawarty mariaż (👑), jego podatek podstawowy musi być po prostu wyższy od podatku podstawowego celu wasalizacji.

Do wasalizacji albo aneksji wymagane jest również odrzucenie 🏳️ z dowolnych obszarów celu w liczbie równej jego podatkowi podstawowemu, powiększonemu o liczbę 🏳️ przeciwników, które znajdują się na jego obszarach. Każdy żeton +1 🏳️ na prowincjach NK zwiększa o +1 jego podatek podstawowy.

Podporządkowanie NK z własnymi wasalami

Niektóre NK mają swoich własnych wasali. Żeby podporządkować sobie takie królestwo, gracz musi mieć z nim 🏳️. Po zagranie karty *Podporządkowanie* wasale NK stają się wasalami gracza tylko wtedy, gdy z ich obszarów również zostaną odrzucone 🏳️ w liczbie równej ich podatkowi podstawowemu (z uwzględnieniem 🏳️ innych graczy, jeżeli się tam znajdują). W przeciwnym wypadku prowincje te stają się NK (patrz s. 35), ale gracz może umieścić 🏳️ na ich stolicy albo 🏳️ na 1 z ich obszarów.

NK na odległych kontynentach

Poprzez zagranie karty akcji *Podporządkowanie*, KG nie może zwasalizować albo anektować odległego królestwa.

Państwo Kościelne i Cesarz

>Państwo Kościelne i Cesarz Świętego Cesarstwa Rzymskiego nigdy nie mogą zostać zwasalizowani.

Wasale a wojna

W przypadku wojen i rozstrzygania pokojów królestwa wasalne nie działają niezależnie od swojego suzerena. Inne królestwa nie mogą im bezpośrednio wypowiadać wojen. Zamiast tego muszą wypowiedzieć wojnę oraz prowadzić rozmowy pokojowe z ich suzerenem. 🏳️ położony na obszarze wasala należy traktować jako CB Podbój (patrz str. 22) przeciwko jego suzerenowi.

Wasale KG nie bronią się samodzielnie i zwiększają potencjał mobilizacyjny swojego suzerena, zgodnie z jego torem wasali.

Podczas *rekrutacji jednostek* (str. 17) prowincje wasalne KG są liczone do LRL suzerena, ale nie wliczają się do LRM (patrz punkt 9.2, str. 22).

Zasady dla wasali NK zostały opisane w punkcie 13.2 (patrz str. 35).

12. HANDEL

Poza otrzymywaniem stałego dochodu z podatków, handel jest drugim najważniejszym źródłem pozyskiwania ④. Akcja Handel opisana została na stronie 15, a poniższe zasady stanowią jej rozwinięcie i uzupełnienie.

12.1 KARTY HANDLU

Każda karta handlu przedstawia towar oraz wskazuje 2 lub 3 węzły handlowe, gdzie można go spieniężyć. Morskie węzły handlowe oznaczone są symbolem ⚓. Na karcie handlu wymienione są też przy każdym węźle maksymalnie 4 kluczowe prowincje, których używa się podczas handlu w tym węźle.

W prawej górnej części każdej karty handlu znajduje się tabela dochodu Handlu w zależności od siły handlu KG i wybranego przez gracza węzła (patrz punkt 12.5).

Niektóre karty mają wymieniony w nawiasach drugorzędny węzeł handlowy, a zasady ich działania są również opisane w punkcie 12.5.

Na części kart handlu obok nazwy towaru widnieje symbol * lub †, a po lewej stronie 1 lub więcej liczb na kolorowych polach. Te karty zazwyczaj nie wchodzi w skład początkowej talii handlu (informacja o tym znajduje się w scenariuszach), ale są dodawane do gry, kiedy zostaną odkryte odległe kontynenty (zobacz punkt 12.6, str. 35).

Dodatkowe wymagania

Niektóre karty handlu przy nazwach węzłów handlowych mają wyszczególnione dodatkowe wymagania, które muszą zostać spełnione, aby móc zebrać z nich dochód. Niekiedy wymaganiem jest występowanie na co najmniej 1 kluczowej prowincji ⚓, ⚓ lub ⚓. W innych przypadkach handlujący gracz musi posiadać 1 z kluczowych prowincji.

Złoto i inflacja

Gospodarka, która jest zależna od złota, cierpi z powodu inflacji i korupcji. Za każdym razem, gdy ktokolwiek uzyskuje dochód z handlu złotem, przekraczający ½ jego podatku podstawowego, musi zapłacić 1 ⚓ albo dodać do swojego skarbca 1 ⚓.

Uwaga: W ten sposób można otrzymać 6 albo kolejne ⚓ i nie spowoduje to bankructwa. Oczywiście uniemożliwia to zaciąganie dalszych pożyczek, więc w konsekwencji może do niego doprowadzić.

Niewolnicy

Niestety w okresie historycznym, w którym została osadzona Europa Universalis, handel niewolnikami był powszechny w wielu częściach świata.

Na szczęście z czasem zaczęto postrzegać go jako coś nieudzielnego.

Począwszy od startu III Epoki, za każdym razem, gdy ktokolwiek uzyskuje dochód z handlu niewolnikami, traci natychmiast 1 ⚓.



ANATOMIA KARTY HANDLU

Identyfikator

Nazwa i ilustracja towaru

Wskazanie odległego kontynentu

Dostępne węzły handlowe

Dodatkowe wymagania

Drugorzędny węzeł handlowy

Kluczowe prowincje z + zapewniają 1 dodatkową ⚓ za każdy +

Kolumna siły handlowej (⚓)

Dochód regularny (zielona kolumna) i rozwinięty węzeł (czerwona kolumna)

Kluczowe prowincje z + zapewniają 1 dodatkową ⚓ za każdy +

Kluczowe prowincje dla 2 węzła handlowego

Kluczowe prowincje dla 3 węzła handlowego

Trade Nodes	Key Provinces
N. America A must exist on a Key Province	Hudson Bay + Canada + Great Lakes + New England
Novgorod (Baltic Sea)	Novgorod + Neva + Ladoga + Arkhangelsk +
Kazan (Astrakhan)	West Siberia ++ Kazan + Perm + Tyumen +

12.2 WĘZŁY HANDLOWE (⚓)

Węzły handlowe są reprezentowane na planszy przez okrągłe pola, gdzie gracze mogą umieszczać swoich kupców. Są to kluczowe miejsca, przez które wymienia się i transportuje towary handlowe.

Morskie węzły handlowe są oznaczone na mapie kolorem niebieskim, natomiast śródlądowe jasnoniebieskim.



Dostępne węzły handlowe

Aby węzeł handlowy mógł zostać wybrany przez gracza w akcji Handel, jego królestwo musi mieć z nim prawidłowe połączenie, czyli nieprzerwany ciąg obszarów i/lub akwenów pomiędzy węzłem, a obszarem stołecznym KG. Częścią łańcucha muszą być: ⚓, ⚓, ⚓ lub lekkie okręty (w przypadku węzła śródlądowego wystarczy mieć połączenie przylegające do zawierającego go obszaru). Wszystkie ⚓ i ⚓ w okupowanych prowincjach mogą stanowić część tego połączenia.

12.3 OCHRONA HANDLU

Lekkie okręty, które zakończą swój ruch na akwencie, mogą zostać umieszczone w jego dostępnych polach ochrony handlu. Oznacza się to poprzez położenie okrętu bokiem na jednym z wolnych pól. Każdy znajdujący się na polu ochrony handlu okręt zapewnia +1 siły handlowej (⚓) wszystkim sąsiadującym morskim węzłom handlowym. Liczba pól ochrony handlu w akwencie ogranicza liczbę okrętów, które mogą zostać przydzielone do ochrony węzłów handlowych. Kiedy wszystkie z nich są zajęte, aby zastąpić okręt przeciwnika, należy wykonać ruch lekkiego okrętu za pomocą akcji Handel (patrz str. 15).

12.4 KUPCY

Każde królestwo gracza rozpoczyna grę z 2 kupcami (chyba że w scenariuszu zaznaczono inaczej). KG mogą zdobywać nowych kupców za pomocą Opracowania idei albo ukończenia niektórych misji.

Każdy pionek kupca zapewnia +1 ⚓ i jest używany do wskazania obecności królestwa w danym węźle handlowym. Na początku gry kupcy są umieszczani w węzłach handlowych zgodnie z konfiguracją scenariusza. W jej trakcie są często przemieszczani w ramach akcji Handel.

Kupiec jest uważany za dostępnego, kiedy jego pionek znajduje się w pozycji pionowej. Gdy zostaje aktywowany, jego pionek musi zostać położony na boku. Oznacza to, że nie można go ponownie aktywować w tej samej rundzie.

Limit kupców w węzłach handlowych

W węźle handlowym może znajdować się dowolna liczba kupców, ale wyłącznie 1 na gracza. Należy też pamiętać o tym, że tylko 3 graczy może podczas jednej akcji Handel zebrać dochód z tego samego węzła, ponieważ z każdego rzędu dochodu karty handlu może czerpać korzyści tylko 1 gracz (patrz poniżej).

1	2	3
6+	11	14
3-5	8	10
1-2	5	6

12.5 SIŁA HANDLOWA (⚓) I DOCHÓD Z HANDLU

Królestwo, aby zebrać dochód z węzła handlowego, musi mieć w nim kupca oraz posiadać połączenie handlowe.

Podczas akcji Handel ⚓ KG w danym węźle handlowym jest zależna od poniższych elementów:

- +1 ⚓ zapewnia kupiec,
- +1 ⚓ zapewnia każda posiadana przez KG

kluczowa prowincja, wskazana na karcie handlu dla rozpatrywanego węzła,

- +1 zapewnia każdy **lekki okręt** tego królestwa znajdujący się na polu ochrony handlu w sąsiadujących z węzłem akwenach (tylko dla morskich węzłów handlowych).

- Kluczowe prowincje, wyróżnione przy nazwie znakiem „+”, zapewniają dodatkowo +1 za każdy znak „+”.
- Kluczowe prowincje liczą się wyłącznie dla głównych węzłów handlowych, nigdy dla węzłów drugorzędnych.

Zwykle i rozwinięte węzły handlowe

Zbierając Dukaty zgodnie z wyszczególnioną na karcie handlu siłą handlową (), należy korzystać z zielonej kolumny dla zwykłych węzłów, a czerwonej dla tych rozwiniętych.

Węzeł handlowy może zostać podczas gry rozwinięty (należy umieścić na nim wtedy odpowiedni żeton)

za pomocą karty **Wzrost ekonomiczny**, w wyniku wydarzeń albo po ukończeniu niektórych misji.



Tylko jeden gracz na rząd dochodu

Tylko 1 gracz może zbierać dochód z danego rzędu. Jeśli 2 lub większa liczba graczy kwalifikuje się do uzyskania dochodu z tego samego rzędu, gracz o najwyższej sile handlowej spycha pozostałych o jeden rząd niżej. Remisy są zawsze rozstrzygane przez aktywnego gracza, według jego uznania.

Przykład: >Anglia podejmuje akcję Handel w Bordeaux. Ma 5 w tym węźle, >Francja oraz >Kastylija również mają tu kupców i po 3 . Żaden gracz nie kwalifikuje się do uzyskania dochodu z najwyższego rzędu, ale wszyscy trzej kwalifikują się do drugiego. >Anglia ma najwyższą , spycha więc obu pozostałych graczy do najniższego rzędu. Ponieważ tylko 1 gracz może uzyskać dochód z jednego rzędu, >Anglia jako aktywny gracz rozstrzyga remis. Decyduje się przyznać prawo handlu >Kastylii. >Francja nie otrzymuje zatem żadnego dochodu z tego handlu.

Piraci

Każdy obecny w węźle handlowym piracki okręt obniża wszystkim graczom dochód z handlu o 1 rząd. Jeżeli w węźle są obecne 2 pirackie okręty, obniżają one dochód o 2 rzędy i tak dalej.

Jeśli gracz przed uwzględnieniem wpływu piratów kwalifikuje się wyłącznie do najniższego rzędu, nie zbierze on żadnego dochodu w tym węźle.

Drugorzędne węzły handlowe

Niektóre karty handlowe mają przy głównych węzłach wymienione w nawiasach węzły drugorzędne. Jeżeli aktywny gracz ma w dostępnym drugorzędnym węźle równą lub wyższą (z wyłączeniem kluczowych prowincji), może wybrać go i zebrać dochód z najniższego rzędu dochodu tej karty. Żaden inny gracz nie otrzymuje dochodu z drugorzędnego węzła.

Wybranie przez aktywnego gracza drugorzędnego węzła handlowego pozwala pozostałym graczom zebrać dochód z powiązanego z nim głównego węzła.

Uwaga: Drugorzędny węzeł handlowy nie może zostać wybrany, jeżeli znajduje się w nim piracki okręt.

Przykład: >Kastylija wykonuje akcję Handel, ale żadna z dobranych kart nie ma głównego węzła handlowego, który byłby dla niej odpowiedni. Na karcie Tkaniny (H02-3) Genua jest wskazany jako węzeł drugorzędny. W Genua >Francja ma 4 a >Kastylija 3 , jednakże po przeniesieniu tam kupca, jej wzrośnie do 4. Dzięki temu >Kastylija będzie w tym węźle najsilniejsza (jako aktywny gracz rozstrzyga remis na swoją korzyść) i zbierze dochód z najniższego rzędu, ponieważ jest to węzeł drugorzędny. >Francja w tym handlu nie zarobi żadnych .

12.6 HANDEL NA ODLEGŁYCH KONTYNETACH

Za każdym razem, gdy na obszarze odległego kontynentu zostanie umieszczony pierwszy lub , należy wziąć wszystkie nieużywane karty handlu oznaczone tym samym numerem, co numer kontynentu i wtasować je wraz z całym stosiem kart odrzuconych do talii handlu.

Numery kontynentów znajdują się wzdłuż lewej krawędzi karty handlu, a na mapie odległych kontynentów w prawym górnym rogu każdego z nich.

W przypadku kart, które znajdują się w talii od początku gry, kolorowe tło z numerami jest półprzezroczyste.



13. NIEZALEŻNE KRÓLESTWA (NK)

Niezależne królestwa (NK) to różne niepodległe państwa, księstwa, republiki, a nawet plemiona nie będące częścią żadnego KG.

Każde NK ma swoją własną flagę i jest właścicielem wszystkich oznaczonych nią prowincji (oprócz tych, na których znajduje się lub). **Podatek podstawowy** NK jest równy całkowitej wartości podatkowej jego prowincji.

Wyzwalanie prowincji NK

Prowincje NK, które zostały zaanektowane przez KG, mogą czasami zostać wyzwolone w wyniku działań buntowników (patrz str. 37) albo warunków zawierania pokoju (patrz str. 30).

Takie prowincje wracają do NK odpowiadającego ich fładze. Jeżeli jego pierwotna stolica znajduje się w posiadaniu innego królestwa, nową stolicę odrodzonego NK należy wybrać zgodnie z kolejnością alfabetyczną spośród jego niepodległych prowincji (duże prowincje są brane pod uwagę jako pierwsze).

Uwolnieni wasale

Kiedy suzeren królestwa wasalnego przestaje być niepodległy albo w jakikolwiek sposób zostaje usunięty z prowincji, dawne królestwo wasalne jest od tego momentu uważane za NK.

13.1 RELACJE Z NK

Patrz Stosunki dyplomatyczne (str. 32).

13.2 NK Z WASALAMI

Niektóre NK mają swoich wasali. Prowincje wasalne są oznaczone dodatkową małą wersją flagi suzerena obok ich własnej.



Prowincje wasalne NK liczą się jako część królestwa jego suzerena dla wszystkich celów rozstrzygania wojny i ustalania warunków pokoju, a także podczas sprawdzania LRL lub LRM i obliczania siły NK. Prowincje wasalne mogą być anektowane/zwasalizowane w ramach warunku pokoju na tych samych zasadach, co inne prowincje tego NK.

Podporządkowanie NK z wasalami wymaga zawarcia z nim mariażu (patrz str. 33).

13.3 EKSPANSYWNE NIEZALEŻNE KRÓLESTWA (ENK)

W niektórych scenariuszach występują NK określane jako **ekspansywne niezależne królestwa** (ENK). Również niektóre wydarzenia mogą spowodować pojawianie się ENK.



Wszystkie prowincje należące do tego samego ENK są oznaczone żetonami w jednym kolorze i wzorze. z wielką literą S służy do oznaczenia stolicy ENK. Kiedy prowincja ENK zostanie zaanektowana albo podporządkowana sobie przez KG, należy zachować pod gracza, na wypadek, gdyby została wyzwolona.

nigdy nie może zostać umieszczony na prowincji rdzennej KG. ENK poszerzają swoje włości, kiedy zostanie rozstrzygnięte wydarzenie z symbolem o pasującym do nich kolorze (patrz str. 41).

13.4 WOJNA PRZECIWKO NK

NK broniące obszarów

Za każdym razem, gdy KG przesuwa dowolną ze swoich jednostek wojskowych na obszar zawierający prowincje należące do wrogiego NK albo gdy ma stacjonujące na takim obszarze jednostki, kiedy zostanie wypowiedziana wojna, natychmiast dochodzi do bitwy lądowej.

NK zawsze będzie broniło swoich obszarów liczbą jednostek piechoty równą jego LR na tym obszarze (patrz str. 22). Wszystkie jednostki, które będą broniły NK, należy umieścić na atakowanym obszarze.

Jeżeli jednostki KG wkraczają na obszar, w którym znajdują się jednostki wroga temu NK, nie dochodzi do bitwy. Podobnie, jeśli w chwili wypowiedzenia wojny na obszarze NK znajdują się wrogie mu jednostki, również do niej nie dochodzi.

NK, które jest aktywnym sojusznikiem KG, broni się tylko połową swojego LRL.

NK broniące akwenów

Za każdym razem, gdy KG przesuwają dowolny ze swoich okrętów do akwenu sąsiadującego z wrogiem NK, dochodzi do bitwy morskiej. NK broni akwenu liczbą lekkich okrętów (umieszczanych na tym akwenu) równą swojemu LRM (patrz str. 28). Do bitwy morskiej dochodzi również wtedy, gdy KG ma swoje okręty na akwenu w momencie wypowiedzenia wojny.

Kiedy okręty KG wpływają do akwenu, w którym znajdują się okręty wroga temu NK, nie dochodzi do bitwy. Podobnie, jeśli w chwili wypowiedzenia wojny na akwenu znajdują się wrogiemu NK okręty, również do niej nie dochodzi. W bitwach morskich NK zawsze korzysta z pełnego dostępnego mu LRM, nawet jeżeli jest aktywnym sojusznikiem.

Brak jednostek NK w zasobach

Pionki reprezentujące jednostki wojskowe NK są nielimitowane, więc jeżeli ich zabraknie, NK nadal broni się w bitwie ich maksymalną, przysługującą mu liczbą jednostek. Brakujące pionki należy na czas bitwy zastąpić innymi.

Wywołanie kilku bitew jednocześnie

Jeżeli w danej turze przeciwko jednemu NK zostanie wywołane 2 lub więcej bitew, użyje ono jak największej ilości przysługującego mu LRL/LRM, aby bronić swojego obszaru stołecznego i każdego sąsiadującego z nim akwenu. Następnie NK będzie priorytetowo traktowało obronę przed największą siłą wroga, a w przypadku remisu użyje największej liczby sił w pierwszej toczzonej bitwie.

Walka z kilkoma NK na jednym obszarze

Jeżeli obszar, który atakuje KG, zawiera prowincje należące do 2 lub więcej wrogich mu NK, wszystkie broniące się jednostki łączą swoje siły. W tym celu należy policzyć przysługujący im łączny LRL, a następnie stać wspólnie do bitwy przeciwko swojemu wrogowi. Tak samo należy postępować w przypadku bitwy morskiej i LRM.

NK z dodatkowym potencjałem mobilizacyjnym

W niektórych scenariuszach żetony +1 są używane do zwiększania siły pewnych NK. Żetony te są umieszczane na prowincjach wymienionych w scenariuszu.

Prowincje z żetonem +1 zapewniają 1 dodatkowy LR dla swoich właścicieli NK w tym i na sąsiednich obszarach.

Każdy żeton +1 zwiększa również wartość podatku prowincji na potrzeby obliczenia podatku podstawowego oraz siły NK.

Żeton ten nie ma żadnego wpływu na oblężenia i jest on usuwany z planszy, kiedy prowincja zostanie zaanektowana lub zwasalizowana przez KG.

NK na odległych kontynentach

Podczas obliczania LRL lub LRM na potrzeby obronne NK z odległej prowincji, jej wartość podatkowa zostaje podwojona (tj. każda mała prowincja wnosi 2 jednostki, a duża 4 jednostki), chyba że ma na sobie .

Należy pamiętać, że szare, **nieaktywne porty**, na

których nie ma , nie dostarczają swoim właścicielom NK żadnych okrętów.

Sposób zachowywania się NK w bitwach

Jednostki NK biorące udział w bitwach lądowych zawsze są traktowane jako piechota, a w morskich jako lekkie okręty.

Jeżeli po jednej stronie walczą wyłącznie 3+ jednostki niezależnych królestw, należy na początku bitwy dobrać wierzchnią kartę z talii wojskowej. Jeśli znajduje się na niej lider, zostaje on na czas tej bitwy generałem/admirałem i należy dodać jego kości bitewne do puli NK. Po zakończeniu starcia kartę lidera należy umieścić w stosie kart odrzuconych.

Osoba siedząca po prawej stronie aktywnego gracza wykonuje za NK rzuty kośćmi.

Ucieczka sił NK

Po każdej rundzie bitwy NK zawsze się wycofa, jeśli ma mniej jednostek niż wróg, chyba że bitwa toczy się na jego obszarze stołecznym albo na ostatnim obszarze, gdzie kontroluje jakąś prowincję. Gdy NK się wycofa, należy po prostu usunąć wszystkie jego jednostki z planszy.

Jeżeli u boku NK walczą jednostki buntowników () , nigdy nie dochodzi do wycofania się jego jednostek, walczą one wtedy do ostatniego żołnierza.

Okręty NK będą walczyły do samego końca, jeżeli akwen znajduje się w sąsiedztwie ich obszaru stołecznego.

Zasada opcjonalna #4: Podanie pomocnej dłoni

Każdy niezaangażowany w bitwę gracz może wspierać w niej NK. Gracze rozgrywają wtedy akcje bitewne w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od aktywnego gracza.

Następstwa bitew

Kiedy gracz wygra bitwę z jednym lub większą liczbą NK, może w kolejnych aktywacjach oblegać wszystkie wrogi i znajdujące się na tym obszarze prowincje. Jeżeli siły KG opuszczają obszar bez oblężenia albo pozostawienia na nim jakichkolwiek jednostek, NK będzie broniło go pełnymi przysługującymi mu siłami, gdy wrogi siły ponownie na niego wkroczą.

Za każdym razem, kiedy NK wygra bitwę obronną, jego jednostki są usuwane z planszy. W kolejnych turach będą walczyły w taki sam sposób i w liczbie zgodnej z aktualnym LR.

Siła NK

Siła niezależnego królestwa jest równa łącznej wartości podatkowej wszystkich należących do niego oraz jego wasali prowincji.

13.5 INWAZJE NK

Zasada zaawansowana

Jeśli NK znajduje się podczas kroku B, 3 fazy rundy w stanie wojny z dowolnym KG, kontrolujący je gracz może zostać postawiony w sytuacji, w której będzie musiał stawić czoła siłom inwazyjnym tego NK.

Aby to sprawdzić, należy odwołać się do poniższych zasad (w kolejności alfabetycznej dla każdego

NK znajdującego się w stanie wojny). Jeśli wszystkie 3 kryteria zostaną spełnione, dochodzi do inwazji:

- NK **nie** jest aktywnym sojusznikiem któregośkolwiek z KG.
- NK albo któryś z jego wasali ma prowincje w 1 lub większej liczbie obszarów, które nie zawierają żadnych wrogich dla niego jednostek.
- Co najmniej 1 obszar sąsiadujący z tym NK kwalifikuje się jako cel inwazji:
 - ▷ Obszar docelowy musi zawierać należące do wroga wobec NK królestwa gracza / . Jako cel kwalifikuje się również każda *de jure* prowincja NK, która jest okupowana przez wroga.
 - ▷ Obszar nie kwalifikuje się, jeżeli sąsiaduje wyłącznie drogą morską przez wroga dla NK akwenu.
 - ▷ Obszar nie kwalifikuje się, jeśli zawiera jednostki należące do KG, które nie są w stanie wojny z NK.

Każda inwazja przebiega zgodnie z poniższą sekwencją:

1. Jeżeli istnieje 2 lub więcej kwalifikujących się sąsiednich obszarów, celem inwazji będą w kolejności:
 1. Obszar stołeczny NK.
 2. Obszar z największą liczbą prowincji rdzennych NK.
 3. Obszar sąsiadujący drogą lądową z NK.
 4. Losowo wybrany sąsiadujący z NK obszar.
2. Na wybranym obszarze należy dodać 2 / należących do gracza znajdującego się w stanie wojny z NK (prowincje wybiera się w sposób alfabetyczny).
3. Umieszcza się tam jednostki NK w liczbie równej 1/2 bieżącej siły NK, ignorując przy tym obliczeniu prowincje znajdujące się na obszarach z jednostkami wrogimi temu NK.
4. Jeżeli na obszarze będącym celem inwazji znajdują się jednostki KG, natychmiast dochodzi do bitwy (zgodnie ze zwykłymi zasadami dla NK).
5. Wszystkie Jednostki NK, które pozostaną na obszarze, są od tego momentu traktowane jako .

14. BUNTOWNICY

W okresie, w którym toczy się Cena władzy, królestwa często miały tyle samo problemów z zagrożeniami wewnętrznymi, co i zewnętrznymi. Bunty, powstania oraz rebelie były powszechne i dlatego są jedną z ważniejszych mechanik występujących w grze.

Karty wydarzeń i niepokoje religijne często powodują w KG niepokoje (☒), a wraz z nimi pojawiają się jednostki buntowników (👤) próbujące okupować albo wyzwalać prowincje.

14.1 NIEPOKOJE (☒)

Kiedy w prowincji pojawia się niepokój, należy odwrócić umieszczony na niej ☒/👤 stroną ☒ do góry. Niepokoje w ☒ i 👤 zmuszają graczy do rzucania kośćmi rebelii, choć prowincje z ☒ nadal zapewniają im dochód z podatku oraz potencjał mobilizacyjny.

Prowincje z ☒ przykryte ☒ okupanta albo znacznikiem ☒ nie liczą się dla ich prawowitego właściciela jako ☒.

Prowincje NK nigdy nie mogą mieć ☒.

14.2 KOŚCI REBELII

W kroku 1, 3 fazy rundy gracze muszą rzucić kośćmi rebelii za każde swoje ☒/👤 z ☒. Niektóre karty wydarzeń również wymagają wykonania rzutu tymi kośćmi.

Za każdym razem, kiedy taki rzut jest wymagany, gracze z ☒ rzucają kośćmi rebelii i rozpatrują ich wyniki. Rzuty rozpoczyna aktywny gracz (jeżeli wywołała je karta wydarzenia) albo pierwszy gracz (w fazie pokoju i buntów).

Obszar po obszarze

Dla każdego obszaru (nie każdej prowincji) z przynajmniej 1 ☒ gracz wykonuje rzut kośćmi rebelii. Ich pula jest równa liczbie ☒ na danym obszarze, które pochodzą z jego ☒/👤. Każdy gracz rzuca kośćmi rebelii obszar po obszarze, dopóki nie rozpatrzy wszystkich wymaganych rzutów.

Wyniki na kości rebelii



Rebelia



Strata 2 ☒



Strata 1 ☒



Brak efektu



Wyczerpanie 1 👤



Usunięcie 1 ☒

Rebelia

Jeżeli na rozpatrywanym obszarze gracz ma jakieś jednostki, musi usunąć 1 z nich za każdy wyrzucony wynik ☒ (jak w przypadku rozpatrywania trafień w bitwie).

Jeśli gracz nie dysponuje wystarczającą liczbą jednostek do usunięcia, za każdą brakującą jednostkę buntownicy przejmą kontrolę nad 1 jego ☒/👤 z ☒ (wybiera je gracz). Buntownicy przejmują

kontrolę nad prowincją, do której przypisana została rebelia. Jeżeli jest to prowincja rdzenna, należy umieścić na niej rebelianckie miasto (🏰) bezpośrednio na ☒/👤 gracza i zakryć odpowiednie miejsce na torze miast albo wasali jego planszki KG. Jeśli wybrana prowincja jest okupowana albo nie jest prowincją rdenną tego gracza, zostaje wywołana zgodnie z punktem 14.3.

Strata 1 ☒

Gracz wybiera i odrzuca do swoich zapasów 1 punkt z dowolnego rodzaju ☒.

Wyczerpanie 1 👤

Gracz przesuwając 1 👤 z dostępnych albo rozmieszczonych jednostek do wyczerpanych.

Strata 2 ☒

Gracz musi zapłacić 2 ☒ do zasobów ogólnych.

Usunięcie 1 ☒

Gracz wybiera i usuwa 1 ☒ ze swojego ☒/👤 na obszarze, za który wykonał rzut.

Niezdolność do opłacenia kosztu

Jeżeli rzut obliży gracza do utraty punktu Władzy (👑) albo wyczerpania potencjału militarnego, ale nie może on ponieść tego kosztu, musi zapłacić w zamian 2 ☒ za każdy taki wyrzucony na kości wynik. Jeśli nie ma wystarczającej liczby ☒, musi zaciągnąć pożyczkę. W przypadku, gdy ma już w skarbcu 5+ ☒, jego królestwo bankrutuje (patrz str. 21).

14.3 JEDNOSTKI BUNTOWNIKÓW (👤)

Czarne jednostki są używane do reprezentowania sił NK, jednostek sojusznicznych oraz 👤. Należy pamiętać, że jednostki NK są zawsze usuwane po zakończeniu bitwy, a jednostki sojuszniczne mogą być rozmieszczane tylko w armiach.

Czarne jednostki znajdujące się na obszarach są uważane za 👤, ci zaś są zawsze wrogami wszystkich KG.

Jednostki buntowników w bitwie

Jednostki buntowników zawsze walczą w taki sam sposób, jak jednostki NK (patrz Sposób zachowania się NK w bitwach, str. 35), ale z jedną zasadniczą różnicą, mianowicie taką, że zawsze walczą do ostatniego żołnierza i nigdy nie uciekają z pola bitwy.

Buntownicy oblegający prowincje

W kroku C, 3 fazy rundy (patrz str. 9) 👤, gdy tylko mają taką możliwość, przystępują do oblężenia wszystkich ☒ prowincji.

Każda 👤 ma siłę oblężenia równą 1. Buntownicy zawsze próbują oblegać duże prowincje, jeśli dysponują wymaganą do tego siłą oblężenia. 1 👤 może oblegać 1 małą prowincję. 2 👤 może oblegać 1 dużą prowincję albo 2 małe prowincje i tak dalej.

Jeżeli obszar zawiera ☒ prowincje kilku KG, gracz o najniższym dochodzie podatkowym na tym obszarze wybiera, które prowincje będą oblegane przez buntowników (zgodnie z kryteriami podany-

mi powyżej). W przypadku remisu prowincję wybiera się w sposób alfabetyczny.

Kiedy 👤 oblegają prowincję, która jest prowincją rdenną KG, gracz ten umieszcza ☒ na wierzchu ☒ i zakrywa pochodzącym z jego zapasów ☒ odpowiednie pole na torze miast swojej planszki KG.

Jeśli buntownicy oblegają prowincję, która jest okupowana albo nie jest prowincją rdenną KG, dokonują jej wyzwolenia.

Wyzwolenie

Prowincja, której przypisano wynik rebelii (w rzucie kośćmi rebelii) albo została oblężona przez 👤, zostaje natychmiast wyzwolona, jeżeli:

- Jest okupowana przez wroga swojego prawowitego właściciela. W takiej sytuacji ☒ okupanta jest zwracane na jego planszki KG. Należy usunąć ☒ z właściwego toru KG, które odzyskało w ten sposób prowincję. (Jeżeli „a” zostało spełnione, nie rozpatrujemy „b” ani „c”).
- Jest to prowincja rdenna królestwa innego niż to, które ją posiada albo zwasalizowało. W takiej sytuacji ☒/👤 z tej prowincji jest zwracany na odpowiednią planszki KG. Prowincja jest teraz kontrolowana przez królestwo, którego jest prowincją rdenną, niezależnie od tego, czy to królestwo nadal istnieje, czy pojawia się w grze ponownie jako NK. Jeśli jest to prowincja rdenna KG, należy umieścić tam jego ☒.
- Jest to terytorium (a więc niczyja prowincja rdenna). ☒ KG jest zastępowane przez ☒ w kolorze wybranym przez aktywnego gracza.

KG, którego prowincja została wyzwolona przez buntowników, musi umieścić żeton CB w stolicy nowego właściciela prowincji (wszelkie rozejmy zostają zerwane).

Ruch jednostek buntowników

Jeśli na początku korku C, 3 fazy rundy 👤 znajdują się na obszarze bez ☒, mogą poruszyć się zgodnie z zasadami ruchu zamieszczonymi na stronie 9.

14.4 OBLĘŻENIE MIASTA BUNTOWNIKÓW (🏰)

Podczas oblężenia ☒ należy usunąć z tej prowincji ☒ oraz ☒.

Jeżeli gracz toczy wojnę z właścicielem tej prowincji, może umieścić tam swoje ☒.

Zasada opcjonalna #5:

Buntownicy religijni

Jeżeli obszar zmagą się z niepokojami religijnymi, należy odwrócić/umieścić wszystkie ☒ stroną pentagramu do góry.

Jeśli buntownicy religijni okupują stolicę KG i co najmniej 2 inne jego prowincje, gracz ten może wykonać akcję *Zmiana religii państwowej* i przyjąć religię swojego obszaru stołecznego jako nową religię państwową. Następnie gracz ten usuwa wszystkich 👤 i wszystkie ☒ ze swoich obszarów, których wiara odpowiada jego nowoprzyjętej religii państwowej.



15. RELIGIA I WIARA

Wszystkie obszary oraz królestwa znajdujące się na planszy głównej zawsze przynależą do jednej z następujących wiar:

- katolicka/katolicka kontrreformowana,
- protestancka (od II Epoki),
- prawosławna,
- muzułmańska,
- różne wyznania,
- rewolucyjna (tylko w IV Epoce).

Królestwa oraz terytoria znajdujące się na odległych kontynentach nie podlegają zasadom religii i wiary.

Katolicyzm (chrześcijaństwo)

Na początku I Epoki katolicyzm dominuje w całej Europie Zachodniej. W II Epoce, wraz z pojawieniem się protestantyzmu, katolicyzm stopniowo traci swoją dominującą pozycję. Kiedy w grze pojawi się wydarzenie *Sobór trydencki*, katolickie KG mogą przyjmować katolicyzm kontrreformowany.

Królestwa i obszary kontrreformowane są nadal uważane za katolickie. Podlegają tym samym zasadom i efektom, które oddziałują na katolików. Jako wiara zaraźliwa (patrz niżej), kontrreformowana wersja katolicyzmu, poprzez samoistne rozprzestrzenianie się, ogranicza wpływy protestantyzmu.

Cechy katolicyzmu

Katolickie KG mają dostęp do kurii rzymskiej. Korzystając z karty akcji *Śługa boży*, mogą też przejąć kontrolę nad kurią papieską i w ten sposób uzyskać dostęp do dodatkowych profitów oraz akcji papieskich (patrz str. 46).

Od II Epoki KG z katolicką religią państwową mogą przejść na protestantyzm.

Protestantyzm (chrześcijaństwo)

W II Epoce szereg kart wydarzeń (szczególnie *Rozwój reformacji*) wprowadza do Europy Zachodniej i Środkowej protestantyzm. Jest on wiara zaraźliwa.

Cechy protestantyzmu

Królestwa protestantów otrzymują zniżkę -1 do kosztu akcji *Nawrócenie obszaru* oraz do kosztu zgrania karty akcji *Rozwój i rozbudowa*.

KG z protestantyzmem jako religią państwową mogą przejść na katolicyzm.

Prawosławie (chrześcijaństwo)

Wiara prawosławna przeważa w większości Europy Wschodniej.

Cechy prawosławia

Królestwa z prawosławną religią państwową otrzymują zniżkę -1 przy *zwiększaniu Stabilności* z poziomu -1 do 0 lub z 0 do +1.

Islam (muzułmanie)

Islam odgrywa dominującą rolę w większości Anatolii, na Bliskim Wschodzie i w Afryce Północnej. Obszary z prowincjami należącymi do królestw muzułmańskich mogą być w I i II Epoce celem krucjat (patrz s. 46).

Cechy Islamu

W bitwach lądowych muzułmańskie KG mogą zastępować swoje 3 podstawowe kości piechoty 3 kośćmi kawalerii. Decyzja ta musi zostać podjęta na początku bitwy i nie może zostać później zmieniona.

Różne wyznania

Niekiedy obszar posiada różne wyznania, ponieważ nie dominuje na nim żadna inna religia.

Różne wyznania nigdy nie są i nie mogą zostać przyjęte jako religia państwowa. Dla wszystkich królestw graczy obszary z różnymi wyznaniami są zawsze uważane za znajdujące się w stanie niepokojów religijnych, niezależnie od tego, jaka religia państwowa obowiązuje w tych KG (patrz niżej).

Wszystkie NK na obszarach z różnymi wyznaniami nadal zachowują swoją religię państwową, zgodnie z tą wskazaną na karcie pomocy królestw.

Ideologia rewolucyjna

W IV Epoce za sprawą kilku kart wydarzeń pojawia się na terytorium całej Europy nowa „wiara”. Działa ona w taki sam sposób, jak każda inna religia, ale zamiast zastępować znajdujące się na danym obszarze żetony religii, umieszcza się na nim żeton ideologii rewolucyjnej (🌀). Kiedy ów żeton zostanie usunięty, dotychczas zakryta, a teraz ponownie ujawniona religia znowu stanie się tą dominującą.

Ideologia rewolucyjna jest uważana za wiarę zaraźliwą, ale jej rozprzestrzenianie się jest wyzwolane przez inny symbol niż w przypadku pozostałych religii.

Cechy ideologii rewolucyjnej

Jeżeli królestwo rewolucyjne *opracuje* idee form rządu inną niż „Reżim rewolucyjny”, usuwa 🌀 ze swojego obszaru stołecznego, a następnie zmienia swoją religię państwową na taką, która odpowiada religii tego obszaru.

15.1 WIARY ZARAŻLIWE

Protestantyzm i kontrreformowany katolicyzm są uważane za wiary zaraźliwe, co oznacza, że rozprzestrzeniają się na nowe obszary, kiedy na karcie wydarzenia zostanie rozpatrzony symbol 🇸 (patrz str. 41). Ideologia rewolucyjna rozprzestrzenia się, kiedy na karcie wydarzenia zostanie rozpatrzony symbol 🌀.

15.2 RELIGIA PAŃSTWOWA

Wszystkie królestwa mają swoją religię państwową, która na początku gry jest określana przez scenariusz (KG) albo kartę pomocy królestw (NK i królestwa wasalne).



Religia państwowa KG ma kluczowy wpływ na niektóre akcje, na przykład *Mariaż królewski* (patrz s. 32) i pozyskiwanie 🇸 do kurii papieskiej (patrz s. 45).

Zmiana religii państwowej

Począwszy od II Epoki KG może zmienić religię państwową z katolickiej na protestancką albo odwrotnie, wykonując akcję podstawową *Zmiana religii państwowej* (patrz s. 18).

Religia państwowa może również ulec zmianie w wyniku karty wydarzenia lub warunku pokoju Wymuszone nawrócenie (patrz s. 31).

Jeżeli zmianie ulegnie religia obszaru stołecznego, wszystkie NK i królestwa wasalne przyjmą nową religię jako swoją religię państwową.

➤Państwo Kościelne zawsze pozostaje katolickie i nigdy nie zmienia swojej religii.

15.3 RELIGIA OBSZARÓW

Religie dotyczą obszarów, a nie prowincji, co oznacza, że prowincja zawsze ma tę samą religię, co jej obszar.

W przypadku niektórych obszarów peryferyjnych ich religia jest określana przez pole religii sąsiedniego obszaru (wskazuje to strzałka).

Każdy obszar znajdujący się na mapie głównej należy do religii wskazanej przez jej pole.

Uwaga: W celu zachowania przejrzystości planszy gracze mogą umieszczać żetony religii na każdym ze swoich obszarów, które nie należą do ich religii państwowej, nawet jeśli ta religia jest nadrukowana na planszy.

Nawracanie obszarów

KG mogą nawracać obszary na swoją religię państwową, wykonując akcję *Nawracanie obszaru* (patrz str. 14) albo *Misjonarze* (znajduje się ona na karcie akcji *Rozwój i rozbudowa*).

Wszystkie znajdujące się na nawróconym obszarze żetony religii (w tym żetony idei rewolucyjnej) są usuwane. Wyjątkiem od tej zasady jest zmiana religii obszaru na ideologię rewolucyjną (w takim przypadku jej żeton jest po prostu umieszczany na wierzchu dowolnego znajdującego się na planszy żetonu religii).

Niepokoje religijne

Obszar KG z inną religią niż jego religia państwowa uważany jest za objęty niepokojami religijnymi.

Podczas kroku G, 3 fazy rundy (patrz str. 9) gracze muszą dodać 🌀 do 1 swojego 🇸 na każdym obszarze, w którym panują niepokoje religijne i/albo usunąć 1 🇸 lub dodać 🌀 do 1 ze swoich 🇸 w jednym obszarze z niepokojami religijnymi, gdzie to KG ma 🌀.

16. WYDARZENIA

Karty wydarzeń zapewniają upływ czasu i odzwierciedlają dzieje, które w dużej mierze pozostają poza kontrolą graczy.

Karty te obejmują określone wydarzenia historyczne, a niekiedy zdarzenia bardziej ogólnej natury, które mogły mieć miejsce w dowolnym czasie i miejscu okresu historycznego, w którym toczy się gra (epidemie, piractwo, kryzysy dynastyczne, bunt i tak dalej).

Cztery epoki – cztery talie wydarzeń

Talia wydarzeń dzieli się na 4 epoki: Odkryć (I), Reformacji (II), Absolutyzmu (III) i Rewolucji (IV). Kolejne epoki pojawiają się w grze zgodnie z porządkiem chronologicznym. Najpierw rozgrywane są wszystkie wydarzenia I Epoki, następnie II i tak dalej. Pod koniec rundy, kiedy w talii wydarzeń nie ma już więcej kart z bieżącej epoki, gracze przygotowują talię dla następnej, która rozpocznie się wraz ze startem kolejnej rundy.

Większość scenariuszy obejmuje ustaloną odgórnie liczbę epok i używa tylko tych kart wydarzeń, które do nich należą.

Zasada opcjonalna #6: Losowe wydarzenia z (X)

Karty wydarzeń są oznaczone za pomocą symboli (1), (2), albo (X), które znajdują się w kółku, w lewym górnym rogu kart. Karty oznaczone (1) zawsze muszą trafić do pierwszej połowy epoki, podczas gdy te oznaczone (2) trafiają do drugiej. Wydarzenia oznaczone (X) mogą trafić do dowolnej połowy epoki, jednak scenariusze podają, w której z nich znajdą się konkretne karty. Jeżeli gracze chcą dodać do gry nieco więcej losowości, mogą skorzystać z następującej zasady:

karty należy podzielić zgodnie z oznaczeniami (1), (2) oraz (X), a następnie potasować wszystkie karty (X) i dodać do każdego ze stosów (1) i (2) taką samą ich liczbę. Następnie wystarczy potasować osobno każdą z połów, a później tę z kartami (1) umieścić na wierzchu tej z kartami (2), tworząc w ten sposób talię wydarzeń dla danej epoki.

Przygotowywanie talii wydarzeń

Wybiercie wszystkie karty wydarzeń dla danej epoki, którą będziecie rozpoczynać, zgodnie z listą wskazaną w wybranym przez was scenariuszu. Dla każdej z nich wskazane karty wydarzeń podzielone są na 2 połowy epoki. Należy potasować je oddzielnie, a następnie pierwszą połowę umieścić na wierzchu drugiej, tworząc w ten sposób talię wydarzeń.

Sposób tworzenia talii wydarzeń dla niestandardowych rozgrywek opisano w broszurze Scenariusze I.

16.1 TYPY KART WYDARZEŃ I NUMERY PORZĄDKOWE

Numer porządkowy karty znajduje się w jej prawym górnym rogu i wskazuje na typ wydarzenia. Pierwsza cyfra określa, do której epoki zalicza się dana karta wydarzenia.

Wydarzenia A mają w numerze porządkowym literę A (np. 11A-1). Są to karty odpowiadające za upływ w czasie w grze, które kontrolują śmiertelność postaci (patrz str. 41). Wszystkie scenariusze muszą zawierać 8 wydarzeń A na epokę gry.

Wydarzenia B mają w numerze porządkowym literę B (np. 354B). Scenariusze wskazują, które wydarzenia B powinny być w nich używane, ale możliwe jest zastąpienie tych kart innymi wydarzeniami B, aby zapewnić kolejnym rozgrywkom większą różnorodność.

Wydarzenia specyficzne dla królestw mają w prawym dolnym rogu karty flagę, a w ich nu-

merze porządkowym nie występuje żadna litera (np. 202-2).

Wszystkie królestwa graczy w każdej epoce mają po 2 specyficzne dla nich karty wydarzeń. Talia wydarzeń będzie zawsze zawierała wszystkie wydarzenia powiązane z KG, które biorą udział w wybranym scenariuszu. Na tej same zasadzie w grze nie wezmą udziału karty wydarzeń dla KG, które nie biorą w nim udziału. Większość z takich wydarzeń wprowadza do gry powiązanego z danym KG historycznego władcy (patrz str. 19).

16.2 OBSZAR WYDARZEŃ

Na początku każdej rundy, w fazie dobierania kart, z wierzchu talii wydarzeń dobierana jest liczba kart równa liczbie graczy plus 1 (np. 5 wydarzeń w grze dla 4 osób) i umieszczana w obszarze wydarzeń. Pierwsze 3 wydarzenia (licząc od lewej) kładzie się odkryte (awersem do góry) i są one jawne dla wszystkich graczy. Pozostałe karty wydarzeń umieszcza się zakryte (rewersem do góry) i zostają one ujawnione dopiero w toku gry, kiedy kolejny gracz będą wykonywali obowiązkową akcję **Wydarzenie** (patrz str. 12).

Zasada opcjonalna #7: Większa liczba jawnych informacji

Jeżeli gracze chcą, aby rozgrywka miała mniej ukrytych informacji i była bardziej przewidywalna, w grze na 6 graczy mogą ujawniać zawsze 4 pierwsze wydarzenia zamiast 3.

Należy przy tym pamiętać, że przełoży się to na większą liczbę Ⓢ na kartach wydarzeń.

ANATOMIA KART WYDARZEŃ



16.3 WYTYCZNE DOTYCZĄCE WYDARZEŃ

Ogólne wytyczne dotyczące wydarzeń

- W tekstach wymieniających np. obszary albo akweny i rozdzielonych przecinkami słowo „lub” odnosi się do wszystkich wymienionych nazw, zatem gracz może wybrać/wskazać dowolny obszar lub akwen albo nawet kilka z nich.
- Niektóre efekty wydarzeń mają zastosowanie tylko wtedy, gdy spełnione zostaną określone, wymienione w nich warunki. Należy zignorować wszelkie efekty, których warunki nie zostały spełnione.
- Kiedy dokonywany jest wybór pomiędzy opcją A) i B), a jedna z nich wymaga zapłacenia kosztu, którego gracz nie jest w stanie opłacić, ale może zapłacić koszt drugiej opcji, musi wybrać tę drugą opcję.
- Jeżeli wydarzenie ma efekty albo wybory, które dotyczą więcej niż jednego gracza, rozstrzygane są one zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza, chyba że tekst karty wyraźnie wskazuje na inną kolejność.
- Wybór jest zawsze dokonywany przez gracza, który „zyskuje/traci” itp.
- NK zawsze odpowiada „tak”, kiedy wydarzenie oferuje mu na przykład sojusz albo gdy „może” coś zrobić, na przykład wypowiedzieć wojnę.
- W tekstach wydarzeń niekiedy pojawia się sformułowanie „dotknięty” (np. obszar, gracz, królestwo). Oznacza ono, że efekt albo działanie dotyczy lub może dotyczyć tego gracza czy obszaru, w którym nastąpił efekt wcześniejszy (np. zostały dołożone )
- Słowo „ty” zawsze odnosi się do aktywnego gracza albo do gracza, który musi dokonać wyboru A/B.

Standardowe efekty wydarzeń

Wiele efektów wydarzeń powtarza się na ich kartach. Efekty te (opisane poniżej) zawsze należy rozstrzygać według wskazanych tu zasad, chyba że tekst wydarzenia wyraźnie stanowi inaczej.

Zyskanie/umieszczenie wpływu

Gracz umieszcza wskazaną liczbę  na określonych obszarach. Niekiedy wskazane jest też królestwo – wtedy umieszcza się  tylko pod warunkiem, że na wybranym obszarze znajduje się co najmniej jedna prowincja, którą posiada wskazane na karcie królestwo.

Jeżeli gracz nie może umieścić wszystkich  z powodu limitu 5  na obszar, może odrzucić  przeciwnika, aby zrobić w ten sposób miejsce na swoje własne.

Zyskanie sojuszu albo zawarcie mariażu

Aby zyskać sojusz z królestwem, musi być ono NK znajdującym się w stanie pokoju. Królestwa, które zostały zwasalizowane, anektowane albo prowadzą wojnę, nie są dozwolonymi celami i należy wtedy zignorować efekt wydarzenia. Jeżeli wskazany cel jest sojusznikiem przeciwnika, można zastąpić ten  swoim własnym tylko wtedy, gdy ma się na obszarach należących do tego NK co najmniej tyle samo  co on.

Żeby móc zawrzeć królewski mariaż, cel musi spełniać jego wymogi (patrz str. 32).

Jeśli gracz nie ma dostępnego /, może wziąć 1 ze swoich znajdujących się na planszy /, ale pod warunkiem, że nie jest to aktywny sojusznik () lub sporna sukcesja (). Za tak zerwany sojusz królestwo nie ponosi żadnych kar.

Zyskanie/umieszczanie roszczenia

Gracz może mieć wyłącznie 1  na obszar.

Zyskanie/umieszczanie lub

Prowincja, w której gracz ma zyskać/umieścić swoje  lub , nie może być obecnie posiadana, wasalna albo okupowana przez inne KG – chyba że efekt wydarzenia wyraźnie na to pozwala.

Rozwój miasta

Gracz zamienia jedno ze swoich małych  na duże , aktualizując odpowiednio tor miast na planszeczce swojego KG.

Zyskanie kupca

Gracz może zyskać kupca tylko za pomocą karty wydarzenia, misji albo idei „Wolny handel”, dodatkowo wyłącznie wtedy, gdy posiada dwóch kupców.

Zyskanie jednostek wojskowych

Gracz, który zyskuje jednostki wojskowe z powodu karty wydarzenia – niezależnie od tego czy są to jednostki lądowe, czy okręty – musi rozmieścić je w miejscu, gdzie nie spowoduje to rozpoczęcia żadnej bitwy. Jeżeli takie miejsce nie istnieje, gracz nie może rozmieścić tych jednostek. Regularne jednostki muszą być pobrane z dostępnego .

Zyskanie akcji

Kiedy gracz ma możliwość wykonania akcji w wyniku efektu karty wydarzenia, jest to wyraźnie zaznaczone pogrubioną kursywą. Taka akcja musi być przeprowadzona natychmiast albo przepada. Jeśli akcja ta dotyczy gracza innego niż aktywny, to po jej wykonaniu, aktywny gracz kończy swoją bieżącą turę w normalny sposób (ponieważ kolejność wykonywania tur nie ulega zmianie).

Opracowanie idei

Kiedy karta wydarzenia pozwala *opracować* ideę, gracze otrzymują  według normalnych zasad (patrz str. 12). Jeśli w ten sposób ideę opracuje kilku graczy, nadal punktuja w normalny sposób, począwszy od aktywnego gracza.

Jeśli wskazana na karcie wydarzenia idea nie jest dostępna w grze, należy wyszukać ją w odpowiedniej talii i dodać do stosownego rzędu, usuwając z niego (z powrotem do talii) inną, nieopracowaną i niepodstawową ideę. Jeżeli żadna idea nie kwalifikuje się do usunięcia, nowa idea rozszerza dostępną liczbę idei danego rodzaju.

Umieszczanie żetonów ENK

Podczas umieszczania żetonów ENK () najpierw na jego stolicy (podkreślona nazwa) kładzie się żeton we wskazanym kolorze z wielką literą S. Następnie zaś pozostałe żetony w tym samym kolorze i wzorze, co żeton leżący na stolicy.

Jeżeli na wymienionych prowincjach znajdują się jakieś /, to żeton  umieszczany jest pod

/ (chyba że na karcie zaznaczono inaczej). Od teraz taka prowincja jest uważana za prowincję rdzenną tego ENK. Nigdy nie umieszcza się  na prowincjach rdzennych KG.

Rozwiązanie/usunięcie sojuszu

Kiedy karta wydarzenia kończy sojusz, należy usunąć żeton tego  z planszy. Jeśli był to aktywny sojusznik, gracz traci liczbę jednostek sojuszniczych ze swojej rezerwy mobilizacyjnej lub armii równą ½ siły NK sprzed wojny. Wrogowie KG, które straciło , muszą umieścić swoje żetony wojny na stolicy tego byłego już sojusznika.

Odrzucenie władcy

Niekiedy efekt karty wydarzenia może pozwolić albo zmusić gracza do odrzucenia historycznego władcy z tej karty.

Jeżeli tak się stanie, zarówno obecny władca, jak i karta wydarzenia z nowym władcą zostają odrzucone po rozstrzygnięciu tego wydarzenia.

Obszar opuszcza HRE

Kiedy z powodu akcji wydarzenia obszar opuszcza HRE, strata  jest już uwzględniona w tekście tego wydarzenia. Nie należy więc dublować tego efektu z zasadami utraty autorytetu cesarskiego.

Wojna wywołana przez wydarzenie

W przypadku WW, które jest częścią efektów karty wydarzenia (i nie jest oznaczone jako akcja *Wypowiedzenie wojny*), należy umieścić żeton wojny na odpowiedniej stolicy, a następnie wykonać kroki 3–7 sekwencji akcji *Wypowiedzenie wojny* (patrz str. 16). Królestwo musi przestrzegać wszystkich ograniczeń WW (patrz str. 22), chyba że efekt karty wyraźnie pozwala zignorować któreś z restrykcji.

Jeżeli określony w wydarzeniu cel nie kwalifikuje się do wojny, nie następuje WW.

KG, które spasoowało, nie może wypowiedzieć wojny za sprawą karty wydarzenia, nawet jeśli efekt karty to na nim wymusza.

Jeśli NK dokonuje WW, należy traktować je przy rozpatrywaniu kroków akcji *Wypowiedzenie wojny* jak gracza i umieścić na jego stolicy żeton wojny należący do KG, któremu jest ona wypowiediana.

Jeżeli karta wydarzenia pozwala graczowi wybrać cel wojny, jeśli to możliwe, musi on wybrać taki, który się do niej kwalifikuje.

16.4 NIEWYBRANE WYDARZENIE

W większości scenariuszy, po tym jak każdy gracz wykona obowiązkową akcję *Wybranie wydarzenia*, w ich obszarze powinna pozostać jedna niewybrana przez nikogo karta.

Efekt takiego wydarzenia nie jest rozpatrywany, ale jeżeli na jego karcie znajduje się historyczny władca, gracz, którego ona dotyczy, może zapłacić 2 , aby koronować go na nowego władcę swojego królestwa (nawet jeżeli wcześniej spasował).

Wszelkie symbole z dolnej części karty zostają automatycznie rozpatrzone natychmiast po tym, jak aktywny gracz zakończy swoją akcję wydarzenia. Sposób rozpatrywania tych symboli jest opisany w dalszych punktach niniejszej instrukcji.

16.5 EFEKTY DRUGORZĘDNE

Niektóre wydarzenia mają symbole ułożone wzdłuż dolnej krawędzi karty, które wpływają między innymi na niepokój, zachowanie NK, religię czy śmiertelność postaci.

Po rozstrzygnięciu głównego tekstu wydarzenia, efekty tych symboli są rozstrzygane przez aktywnego gracza w kolejności od lewej do prawej. Niekiedy efekt symbolu działa odmiennie na aktywnego gracza niż na jego przeciwników.

Zasady **automatycznego rozstrzygania** symboli są używane do rozpatrzenia efektu niewybranego wydarzenia (i dla wydarzeń rozstrzyganych przez bota). Symbole, co do których nie wskazano specjalnych zasad automatycznego rozstrzygania, należy rozpatrywać w normalny sposób. Podczas rozstrzygania niewybranego wydarzenia nikt nie jest uważany za aktywnego gracza.

Śmiertelność postaci

Wszystkie postacie z symbolem (obok ich portretu), który pasuje do symbolu na karcie wydarzenia, otrzymują żeton słabości (♥). Jeżeli postać otrzyma drugi ♥, umiera, a jej karta trafia na stos kart odrzuconych.

Niepokój/bunt

Wszyscy gracze muszą rzucić kością rebelii za każde swoje ☹/☹ z niepokojem (✂), postępując zgodnie z procedurą opisaną na stronie 37.

Aktywny gracz rzuca maksymalnie 1 kością rebelii.

Powstanie tubylców

Każdy gracz traci 1 🏠 z puli kolonistów i dodaje 1 🏠 na swoim odległym 🏠.

Aktywny gracz może zignorować jeden z efektów, nawet wtedy, gdy jest to jedyny, który wywiera na niego wpływ.

Pochłonięty przez morze

Aktywny gracz wybiera i usuwa każdemu przeciwnikowi po 1 okręcie, który nie sąsiaduje z przyjaznym portem.

Automatyczne rozstrzygnięcie: Każdy gracz wybiera jeden ze swoich okrętów.

Piraci

Aktywny gracz umieszcza piracki okręt (patrz str. 25) w wybranym przez siebie morskim węźle handlowym. Jeżeli jest to możliwe, musi być to węzeł, w którym znajduje się co najmniej 1 kupiec. Każdy pirat zmniejsza dochód handlowy z węzła, w którym się znajdują (patrz str. 35).

Automatyczne rozstrzygnięcie: Należy umieścić piracki okręt w węźle handlowym z największą liczbą kupców. W przypadku wystąpienia kilku różnych możliwości umieszczenia pirackiego okrętu, najpierw należy wybrać rozwinięty węzeł handlowy, a następnie losowo jeden z pozostałych.

Śmierć kardynała

Aktywny gracz usuwa z kurii papieskiej dowolnego 🏢 z wyjątkiem 🏢 Rzymu. Wszystkich pozostałych 🏢 należy przesunąć w lewo, tak aby wypełnić powstałą w ten sposób lukę.

Automatyczne rozstrzygnięcie: Należy usunąć 🏢 znajdującego się najbardziej po prawej stronie, który należy do gracza z największą liczbą 🏢 w ku-

rii. Jeżeli 2 lub więcej graczy ma taką samą liczbę 🏢, usuwany jest ten znajdujący się najbardziej po prawej stronie i należący do jednej z remisujących ze sobą osób.

Wyniszczenie

Wszystkie KG, które znajdują się w stanie wojny (oprócz aktywnego gracza), muszą usunąć 1 jednostkę lądową za każde 4 posiadane i rozmieszczone jednostki lądowe. Jednostki usuwa się w taki sam sposób, jak w przypadku rozpatrywania efektów trafień w bitwie.

Nieojalni wasale

Efekt obejmuje każde KG, które ma jakiegokolwiek obszar z 🏠 bez 🏠/🏠 albo z mniejszą liczbą 🏠 niż którykolwiek z przeciwników.

Pośród obszarów, które się kwalifikują, każdy dotknięty gracz musi wybrać obszar z największą liczbą swoich 🏠, następnie dodać ✂ do wszystkich swoich 🏠 na tym obszarze oraz liczbę 🏠 równą wartości podatkowej zbuntowanych tutaj 🏠.

Aktywny gracz otrzymuje ✂, ale nie dodaje 🏠.

Podboje ENK

Aktywny gracz rozwija każde ENK, którego kolor żetonu (nie wzór) pasuje do koloru wskazanego na symbolu wydarzenia (i które nie jest obecnie aktywnym sojusznikiem).

Gracz umieszcza pasujący 🏠 na wybranej przez siebie prowincji, sąsiadującej z tym ENK. Nie może to być stolica (chyba że jest to ostatnia prowincja NK) oraz prowincja okupowana albo posiadana przez sojusznika tego ENK. Nie może to być również prowincja rdzenna któregośkolwiek KG.

Jeżeli zostanie w ten sposób wybrana prowincja NK, zostaje ona przejęta przez ENK. Jeżeli ma ona 🏠/🏠, żeton 🏠 należy umieścić pod 🏠/🏠 (czyniąc ją w ten sposób prowincją rdzenną ENK) i dodać tam ✂.

Począwszy od II Epoki w przypadku ENK z portem w akwencie bez * lub +, gracz może umieścić 🏠 na dowolnym i wolnym terytorium przybrzeżnym.

Jeśli ENK przejmie prowincję od NK będącego w sojuszu z KG, gracz ten może umieścić żeton CB na stolicy tego ENK.

Automatyczne rozstrzygnięcie: Wszystkie ENK tego samego koloru co symbol anektują sąsiednią prowincję NK. Najpierw przejmują one prowincje na obszarach, w których ENK już jakąś posiada, a następnie prowincje na obszarach sąsiadujących lądowo z ich królestwem. Priorytetowym celem dla ENK będą najpierw NK z najniższą siłą. Jeżeli jest kilka takich królestw, należy skorzystać z kolejności alfabetycznej, nadal wybierając jednak spośród prowincji sąsiadujących z ENK.

Rozprzestrzenianie się nauk religijnych

Najpierw należy określić, gdzie występują skupiska wiar zaraźliwych (patrz str. 33). Skupisko to zbiór obszarów sąsiadujących ze sobą lądowo, które mają tę samą religię. Pojedynczy żeton/symbol znajdujący się na obszarze, który nie sąsiaduje lądowo z żadnym innym obszarem o tej samej religii, jest uważany za oddzielne skupisko.

Aktywny gracz wykonuje poniższe kroki:

1. Umieszcza żeton (🏠) protestantyzmu/kontrreformacji na obszarze sąsiadującym ze skupiskiem tego samego rodzaju, co skupisko, obok którego

jest umieszczone. Dopuszczalne jest rozprzestrzenianie się nauk religijnych na obszary sąsiadujące ze sobą przez akweny.

Gracz nigdy nie może wybrać obszaru prawosławnego albo muzułmańskiego.

Umieszczenie 🏠 na obszarze zastępuje każdy inny żeton, który już się tam znajduje.

2. Jeżeli w grze występuje więcej skupisk wiar zaraźliwych i w tej turze gracz umieścił mniej niż 4 🏠, należy ponownie wykonać krok 1, tym razem przestrzegając jednak poniższych ograniczeń:
 - ▷ Musi zostać wybrane inne skupisko wiar zaraźliwych.
 - ▷ Jeśli w grze występuje więcej niż 1 wiara zaraźliwa i gracz umieścił już 2 🏠 jednego rodzaju, musi umieścić, jeśli to możliwe, 🏠 rodzaju drugiego.
 - ▷ Nie można zastąpić innego 🏠 umieszczonego w tej samej turze.
3. Jeżeli na planszy nie ma żadnego skupiska wiar zaraźliwych, gracz umieszcza na 2 dowolnych obszarach katolickich, niesąsiadujących z akwenami oznaczonymi +, żetony różnych wyznań.

Automatyczne rozstrzygnięcie: Wiary zaraźliwe rozprzestrzeniają się ze skupisk naprzemiennie (rozpoczynając od protestantyzmu) na sąsiednie obszary. Preferowane są obszary z co najmniej 1 🏠, a następnie te z prowincjami o najwyższej łącznej wartości podatku. Remisy należy rozstrzygać w kolejności alfabetycznej nazw obszarów.

Jeżeli umieszczane są żetony różnych wyznań (bo nie istnieją żadne skupiska wiar zaraźliwych), robi się to w kolejności alfabetycznej, ignorując obszary, na których już znajdują się ich żetony.

Rozprzestrzenianie się rewolucji

Edycja luksusowa/rozszerzenie Los imperiów

Ten symbol pojawia się wyłącznie w wydarzeniach IV Epoki i działa w ten sam sposób, co rozprzestrzenianie się nauk religijnych, które opisano powyżej, ale z następującymi wyjątkami:

- Żeton 🏠 umieszcza się wyłącznie obok skupisk 🏠. Można je również umieszczać na obszarach prawosławnych albo muzułmańskich.
- Jeżeli na planszy nie ma 🏠, należy umieścić 🏠 na 2 obszarach stołecznych KG.
- Jeżeli na planszy jest tylko 1 skupisko 🏠, należy dodać 🏠 również na obszarze stołecznym niesąsiadującym z tym skupiskiem.
- Jeżeli nie ma więcej dostępnych 🏠, można usunąć taki żeton z planszy, aby następnie użyć go w innym miejscu.
- 🏠 są umieszczane na istniejących żetonach religii.

Automatyczne rozstrzygnięcie: Należy zastosować opisane powyżej zasady rozprzestrzeniania się nauk religijnych. Jeżeli w grze nie ma 🏠, jej żetony umieszczamy na 2 obszarach stołecznych KG o najniższej 🏠 (remisy rozstrzyga się w losowy sposób).

Aktywacja konfliktu o władzę

Jeżeli gracze korzystają z kart Konflikt o władzę, należy przenieść kartę nadchodzącego konfliktu na pole aktywnego konfliktu o władzę (znajduje się ono na planszecie statusów). Żetony 🏠 umieszcza się na obszarach pola bitwy (🏠) wymienionych na aktywowanej karcie Konfliktu o władzę. Pozwala to wyróżnić obszary, o które toczy się spór. Aktywna karta Konfliktu o władzę jest punktowana w kroku E, 4 fazy rundy (patrz str. 43).

17. ZWYCIĘSTWO I PRESTIŻ (P)

Najczęstszym warunkiem zwycięstwa dla różnych scenariuszy jest posiadanie na końcu rozgrywki największej liczby punktów prestiżu (P).

Zdobywa się je na kilka różnych sposobów zarówno podczas gry, jak i pod jej koniec.

Punktowanie końcowe ma miejsce w 5 fazie rundy, w której nastąpiło zakończenie gry, co opisano na stronie 11.

Niektóre scenariusze mają swoje własne warunki zwycięstwa oraz kryteria punktowania.

17.1 TOR PRESTIŻU

Zdobywany w trakcie gry (P) jest zaznaczany na jego torze znacznikami w kolorach graczy. Tor ten znajduje się na planszy odległych kontynentów.

Głównymi źródłami (P) są podczas gry misje, kamienie milowe, konflikty o władzę (jeżeli są używane), idee oraz karty wydarzeń.

Gdy (P) gracza przekroczy 60, należy odwrócić jego znacznik na stronę „+60” i kontynuować dodawanie kolejnych (P) od początku toru. Jeśli (P) gracza spadnie poniżej 0, należy umieścić żeton ujemnego prestiżu na jego znaczniku, aby wskazać, że jego pozycja na torze pokazuje ujemną wartość (P).

W niektórych scenariuszach koniec gry może być aktywowany, kiedy któryś z graczy osiągnie na torze prestiżu określoną liczbę (P).

17.2 MISJE

Każde mocarstwo ma swoją własną talię kart misji. Ponadto w grze występują 2 talie misji ogólnych, które można wykorzystać do stworzenia talii misji dla innych królestw, a także po to, żeby zmodyfikować talie misji mocarstw. Każdy scena-

riusz określa, które misje są dostępne dla każdego grywalnego królestwa.

Niektóre z nich mają zielone tło i ramkę. Są to misje początkowe dla standardowych scenariuszy, które rozpoczynają się w roku Pańskim 1444.

Gracze wybierają zazwyczaj na początku gry po 2 z tych misji. Dążenie do ukończenia misji zapewnia graczom w trakcie rozgrywki pośrednie cele i zwykle kieruje ich królestwa na quasi historyczne ścieżki. Są one szczególnie przydatne dla nowych graczy, ale z pewnością dodają również klimatu oraz dynamiki rozgrywkom z udziałem tych bardziej doświadczonych.

Tacy gracze mogą zresztą zdecydować się na to, aby usunąć misje z gry. Wprowadzi to do niej zdecydowanie więcej swobody w wyborze celów, ale również nieco ją spowolni, ponieważ nie będzie już dłużej możliwe zdobywanie dodatkowych (P) oraz innych premii.

Wstępne wymagania misji

Wszystkie misje mają swój identyfikator (w czerwonym kółku na dole karty). Niektóre z nich wymagają wcześniejszego ukończenia przynajmniej jednej z wymaganych misji (są one umieszczone po lewej stronie identyfikatora), zanim będą mogły zostać wybrane do realizacji. Z kolei ukończenie danej misji może odblokować inne (umieszczone po prawej stronie identyfikatora).

Ukończenie misji

Misje można ukończyć w dowolnym momencie gry z wyjątkiem 1 fazy rundy. Aby to zrobić, gracz musi spełniać wymienione na karcie misji warunki i ogłosić ten fakt pozostałym osobom. Po ukończeniu misji i ogłoszeniu tego faktu, gracz wprowadza do gry wymienione na jej karcie efekty. Warunki misji muszą zostać spełnione w momencie jej punktowania, co oznacza, że nie liczy się ich wcześniejsze spełnienie.

Gracz, który ukończy misję, otrzymuje również (P) w liczbie równej cyfrze znajdującej się w prawym górnym rogu jej karty.

Nagrody za misje

Podczas odbierania nagrody za ukończoną misję, należy dla wszystkich jej efektów postępować zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie Wytyczne dotyczące wydarzeń (patrz str. 40).

Wybieranie nowych misji

W kolejnej fazie dobierania kart, po ukończeniu i zdobyciu nagród za co najmniej 1 kartę misji znajdującą się na ręce, gracz może wybrać ze swojej talii nową, kwalifikującą się misję, tak aby ponownie mieć ich 2 na ręce.

Może również odłożyć dowolną misję, którą ma na ręce, z powrotem do swojej talii i wybrać na jej miejsce nową, która musi spełniać ewentualne wymagania wstępne.

17.3 KAMIEŃ MIŁOWE

Kamienie milowe są podobne do misji, ale są wspólne dla wszystkich graczy i mogą być punktowane przez każdego, kto spełni ich warunek. Nagroda (P) będzie wyższa dla tych osób, które ukończą je najwcześniej. Takie rozwiązanie zwiększa rywalizację pomiędzy graczami – nawet tymi, którzy nie mają na planszy bezpośrednio sprzecznych interesów.

W trakcie gry zawsze są dostępne dokładnie 4 kamienie milowe. W każdej epoce dobiera się losowo po 1 karcie z 4 talii kamieni milowych (ekonomia, ekspansja, polityka oraz wojna). Pod koniec każdej epoki wszystkie kamienie milowe są odrzucane i zastępowane nowymi z kolejnych talii. Niekiedy scenariusze mogą nakazywać usunięcie niektórych kamieni milowych przed przygotowaniem talii albo wystawić określone kamienie milowe zamiast dobierać je w losowy sposób.

Kamienie milowe mogą być też zastępowane w trakcie epoki, kiedy rozpatrywana jest karta wydarzenia *Znaki na niebie*. W takiej sytuacji nowe kamienie milowe są losowane z dostępnych dla trwającej epoki talii.

ANATOMIA KART MISJI I KAMIENI MIŁOWYCH



Ukończenie kamienia milowego

Kamień milowy można ukończyć w dowolnym momencie gry. Pierwszy gracz, który to zrobi, otrzymuje 5, drugi 3, a trzeci 1. Kolejni gracze nie otrzymują za ich ukończenie żadnych (P). Kiedy gracz ukończy kamień milowy, oznacza ten fakt, umieszczając na jego karcie swój herb.

Jeżeli kilku graczy ukończy kamień milowy w tym samym momencie, remisy pomiędzy nimi rozstrzyga kolejność tury (zaczynając od aktywnego gracza w 2 fazie rundy albo pierwszego w fazie 3 lub 4). Niekiedy na karcie jest podany inny sposób rozstrzygania remisów. Należy się wtedy oczywiście zastosować do zawartych na niej instrukcji.

Kamienie milowe zapewniają również nagrodę (prawy dolny róg karty) w postaci punktów Władzy (♣, ♠ lub ♠) albo Dukatów (♠). Inaczej niż w przypadku (P), tę nagrodę otrzymuje każdy gracz, który ukończy dany kamień milowy.

17.4 KONFLIKTY O WŁADZĘ

Zasady zaawansowane

Przed rozpoczęciem gry jej uczestnicy powinni zdecydować, czy skorzystają z mechaniki konfliktów o władzę, czy nie będą tego robić. Sugerujemy, aby wprowadzić ją do rozgrywek, kiedy wszyscy nabiorą już nieco doświadczenia z grą.

Konflikty o władzę zwiększają interakcję i promują KG do rywalizacji, ponieważ zapewniają dodatkowe (P), które można zdobyć, rywalizując o te same i sprzeczne dla królestw cele.

Tuż pod nazwą karty Konflikt o władzę, nad poziomą linią, wymienione są obszary będące polami bitew (♣), na których gracze będą konkurowali ze sobą o (P). Poniżej linii dzielącej kartę znajdują się dodatkowe kryteria, dzięki którym można zdobyć lub stracić (P), kiedy nadejdzie czas punktowania konfliktów o władzę.

Przygotowanie talii konfliktów o władzę

W scenariuszach podany jest zalecany skład talii konfliktów o władzę. Niektóre z nich nakazują, aby ich karty układać w określonej kolejności, podczas gdy inne mogą sugerować kolejność losową.

Talię kładzie się na stole awersami do góry, tak aby wierzchnia karta była widoczna dla wszystkich graczy – jest ona nazywana **nadchodzącym konfliktem o władzę**.

Roszczenia na obszarach z polami bitew

Podejmując akcję Sreparowanie roszczenia (patrz str. 15), gracze muszą zapłacić tylko 1 ♣ za każde ♣ umieszczone na dowolnym obszarze, który jest wymieniony na aktywnej oraz nadchodzącej karcie Konflikt o władzę.

Aktywowanie konfliktu o władzę

Konflikt o władzę zostaje aktywowany, kiedy na karcie wydarzenia zostanie rozpatrzony odpowiedni symbol (patrz punkt 16.5, str. 41). Należy wtedy umieścić wierzchnią kartę z talii konfliktów o władzę na planszecie statusów, na polu **aktywnego konfliktu o władzę**. Ujawni to również nowy nadchodzący konflikt, co zapewni graczom możliwość przygotowanie się na to, co ma dopiero nastąpić.

Punktowanie konfliktu o władzę

Aktywna karta Konflikt o władzę jest punktowana w kroku E, w fazie dochodu i utrzymania (patrz str. 10).

Gracze spełniający określone na niej warunki otrzymują lub tracą (P) zgodnie z poniższymi wytycznymi, a następnie karta konfliktu zostaje odrzucona z gry.

Punktowanie za obszary z polami bitew (♣)

Za każde pole bitwy gracze otrzymają pewną liczbę (P):

- Tyle (P), ile wynosi suma podatków prowincji, które dany gracz kontroluje na rozpatrywanym obszarze (♣ liczą się jako ½ punktu).
- (1) dla KG, które jako jedyne posiada na rozpatrywanym obszarze ♣/♣ (tylko dla ♣ na mapie głównej).
- (1) dla każdego KG, które ma na rozpatrywanym obszarze co najmniej 1 ♣/♣.

Dodatkowy prestiż

Gracze, którzy spełniają wymienione na karcie konfliktu o władzę warunki, otrzymują dodatkowe (P), podczas gdy inni mogą (P) stracić. Zasadą, na jakich się to odbywa, są zawsze wskazane na rozpatrywanej karcie konfliktu i najczęściej dotyczą konkretnych królestw, a nie ogółu graczy.

18. ŚWIĘTE CESARSTWO RZYMSKIE (HRE)

Święte Cesarstwo Rzymskie to instytucja, która dzierży ogromną władzę, ale jest trudną do pokonania bestią. Na Cesarzu ciąży wielka odpowiedzialność, a niestety państwa członkowskie niekoniecznie zawsze podporządkują się jego woli.

W standardowym początku gry w roku Pańskim 1444 Austria rozpoczyna grę, pełniąc rolę Cesarza Starej Rzeszy.

18.1 AUTORYTET CESARSKI

Miarą realnej władzy i kontroli Cesarza nad poddanymi HRE jest Autorytet Cesarski (♣). Przyjmuje on poziomy od 0 do +6 i w zależności od nich zapewnia Cesarzowi określone premie.

Należy ignorować zmniejszenie ♣, kiedy



wynosi on 0 albo zwiększenie go, gdy osiągnął poziom +6. Takie polecenia nie wywierają w grze żadnego efektu. W scenariuszu 1444 Cesarz rozpoczyna grę z ♣ na poziomie +3.

Maksymalną wartość ♣ zawsze ogranicza bieżąca liczba obszarów elektorskich +1 (patrz punkt 18.3).

Zwiększenie potencjału mobilizacyjnego oraz dochodu

Wartość ♣ jest dodawana do wartości ♣ KG, które pełni funkcję Cesarza. Ewentualne zmiany Autorytetu Cesarskiego uwzględnia się zawsze w kroku A, 5 fazy rundy i odpowiednio zmienia ♣ KG.

W 4 fazy rundy wartość ♣ jest dodawana do dochodu podatkowego Cesarza. Ten dodatkowy dochód podatkowy nie jest uważany za część podstawowego dochodu podatkowego.

Dodatkowe premie

W każdej rundzie, podczas fazy dochodu i utrzymania, Cesarz w zależności od poziomu ♣ może otrzymać dodatkowe ♣ oraz (P).

Aktualny ♣	Premia
+1 i więcej	Cesarz może użyć zdolności Obrona HRE
+2 i +3	+1 ♣
+4 i +5	+1 ♣ i +1 ♠
+6	+2 ♣, +1 ♠, i + (1)

Zyskiwanie / utrata Autorytetu Cesarskiego

Cesarz może zwiększyć swój autorytet o +1, wykonując akcję Zwiększenie autorytetu. Jej koszt (opłacany w punktach Władzy ♣) jest równy obecnemu poziomowi ♣+1. Pokonując zewnętrznych wrogów, którzy atakują Cesarstwo, albo wcielając ponownie obszary do HRE, Cesarz również zwiększa ♣.



Tor Autorytetu cesarskiego znajduje się na planszecie statusów. Położenie żetonu wskazuje wartość Autorytetu, pod polami z wartościami znajdują się premie, po lewej pole na religię HRE a po prawej obszar dla Gwardii cesarskiej.

Cesarz traci , gdy nie wywiązuje się z obowiązku obrony swoich poddanych oraz ziem HRE albo w przypadku agresywnej ekspansji w obrębie HRE.

Zdarzenie/akcja	
Koszt  = 1 + bieżący 	+1
Wygrana wojna z agresorem spoza HE	+1
Ponowne wcielenie utraconego obszaru do HRE	+1
Po elekcji, gdy  jest poniżej +3	+1
Odrzucenie WDB od członka cesarstwa, kiedy agresorem jest królestwo spoza HRE	-1
Obszar opuszcza HRE	-1
Przegrana wojna z agresorem spoza HRE	-1
Cesarz wypowiada wojnę członkowi HRE, nie mając CB	-1
Cesarz egzekwuje warunek pokoju Pełna aneksja na członku HRE o tej samej religii państwowej	-1
Liczba obszarów elektorskich spada poniżej bieżącego  - 1	-1 za poziom

18.2 WPŁYW CESARSKI

Wpływ cesarski jest reprezentowany w grze przez 6 szarych kostek . Cesarz ma dostęp do tylu  cesarskich, ile wynosi poziom jego . Na początku gry kostki te są umieszczane na planszy zgodnie z wytycznymi scenariusza. Ich liczba jest zaś aktualizowana w kroku B, 5 fazy rundy na podstawie bieżącego poziomu .

W większości przypadków  cesarskie działają tak samo jak zwykłe , ale są pewne wyjątki:

-  cesarskie są zawsze umieszczane albo przesuwane w kroku B, 5 fazy rundy, a ich liczba musi odpowiadać obecnemu poziomowi .
-  cesarskie muszą być umieszczane na obszarach HRE, które zawierają co najmniej 1 prowincję posiadaną przez NK będące członkiem HRE.
- Jeżeli obszar HRE, na którym znajdują się  cesarskie, opuszcza Święte Cesarstwo, kostki te są natychmiast usuwane z planszy i zwracane do zasobów ogólnych.
-  cesarskie nie mogą być używane do opłacenia kosztu karty akcji *Podporządkowanie*.

18.3 ZIEMIE HRE

Wszystkie prowincje i obszary znajdujące się wewnątrz granicy HRE (czerwono-żółta przerywana linia) są uważane za jego część, chyba że na danym

obszarze umieszczono żeton „Poza HRE” (patrz punkt 18.6).

Aby Święte Cesarstwo zachowało swoją integralność i jedność, Cesarz musi dbać o to, by prowincje HRE były własnością państw członkowskich, a nie zewnętrznych królestw.

Członkowie HRE / poddani Cesarza

Wszystkie królestwa, których stolica znajduje się wewnątrz granic HRE, są uważane za jego członków, chyba że na ich obszarze stołecznym znajduje się żeton „Poza HRE”.

Inne państwa członkowskie niż królestwo Cesarza są uważane za jego poddanych. Członkami HRE mogą być zarówno KG, NK, jak i królestwa wasalne.

KG jako poddani cesarza

W niektórych scenariuszach KG mogą brać udział w grze jako państwa członkowskie HRE, nie będąc przy tym Cesarzem (np. >Holandia lub >Brandenburgia). Cesarzem może być wtedy inne KG albo NK.

Królestwa graczy będące członkami HRE mogą opuścić Cesarstwo tylko w wyniku efektu karty wydarzenia albo umożliwiających to misji.

Poddani Cesarza nie mogą *opracowywać* idei form rządu, jeżeli  wynosi +3 lub więcej.

KG będące poddanymi Cesarza muszą za każdym razem, kiedy Cesarz *aktywuje Obronę HRE*, wybrać i wykonać jedną z poniższych czynności:

- wyczerpać 2  (maksymalnie ½ całkowitego ,
- stracić 6  (maksymalnie ½ dochodu z podatków),
- stracić ,
- umieścić żeton CB na stolicy agresora.

Bezprawni zaborcy

Jeżeli prowincja HRE jest okupowana, posiadana albo zwasalizowana przez zewnętrzne królestwo (takie, którego stolica znajduje się poza granicami HRE), królestwo to jest uznawane za bezprawnego zaborcę.

Cesarz ma stałe *casus belli* Mienie cesarskie (patrz str. 22) przeciwko wszystkim bezprawnym zaborcom. Jeżeli obszar w całości opuści HRE (jak opisano to poniżej), takie prowincje nie są już dłużej uważane za część Świętego Cesarstwa, a Cesarz traci CB Mienie cesarskie dla wszystkich prowincji na tym obszarze.

Bezprawni zaborcy w początkowym ustawieniu gry A.D. 1444 to >Burgundia, >Wenecja oraz >Dania.

Obszary elektorskie

Pięć obszarów elektorskich to SAKSONIA, WESTFALIA, BRANDENBURGIA, BOHEMIA i NADRENIA. Są one oznaczone orłem cesarskim. Obszary te mają szczególne znaczenie dla Cesarza.

Obszar elektorski traci swoją funkcję i przestaje być za taki uznawany, jeżeli nie znajduje się na nim przynajmniej 1 stolica królestwa (łącznie z wasalnym) będącego członkiem HRE.

18.4 OBRONA HRE

Kiedy królestwo spoza HRE (zewnętrzny agresor) wypowie wojnę poddanemu Cesarza (który jest KG), a  wynosi +1 lub więcej, Cesarz otrzymuje automatyczne defensywne WDB od swojego

poddanego, ale pod warunkiem, że ten poddany nie znajduje się z nim w stanie wojny.

Cesarz może zaakceptować takie WDB, postępując tak samo, jakby było to WDB od sojusznika, tj. zgodnie z zasadami Akceptacja defensywnego WDB (patrz str. 32). Ponadto należy oznaczyć na planszecie statusów pole *obrony HRE* herbem gracza Cesarza. Jeżeli Cesarz znajdzie się w stanie pokoju z wszystkimi zewnętrznymi agresorami albo jeśli nowy Cesarz (inny gracz) zostanie wybrany w trakcie trwającej wojny, znacznik ten należy usunąć z planszетки.

Kiedy Cesarz odmówi swojemu poddanemu defensywnego WDB, zamiast normalnych skutków odmowy, otrzyma natychmiast -1 .

Jeżeli stolica gracza pełniącego funkcję Cesarza znajduje się wewnątrz HRE, może on aktywować *Obronę HRE* również w sytuacji, gdy zewnętrzny agresor wypowie wojnę bezpośrednio Cesarzowi.

Gwardia cesarska

Po aktywacji *Obrony HRE* Cesarz otrzymuje liczbę jednostek piechoty (z puli zasobów ogólnych) równą sumie  cesarza na obszarach elektorskich (licząc się  zarówno jego królestwa, jak i cesarskie). Maksymalna liczba jednostek, jaką może otrzymać w ten sposób gracz i umieścić je na planszecie statusów (na polu gwardii cesarskiej) wynosi 8.

Cesarz może używać gwardii w każdej bitwie toczzonej na obszarach HRE (w której bierze udział) oraz na obszarach jego królestwa sąsiadujących z HRE. Jeżeli gracz skorzysta z gwardii, jej wszystkie dostępne jednostki dołączają do bitwy jako piechota. Cesarz nie może użyć gwardii, kiedy jego jedynymi wrogami w bitwie są NK będące członkami HRE.

Jednostki cesarskie są traktowane w bitwie jak jednostki sojusznicze, ale należy trzymać je w oddzielnym miejscu, ponieważ wszystkie jednostki gwardii, które przetrwają bitwę, wracają z powrotem na planszетkę statusów. Cesarz może skorzystać z nich w kolejnych nadchodzących bitwach.

Jeżeli w kroku B, 5 fazy rundy Cesarz nie znajduje się w stanie wojny z żadnym zewnętrznym agresorem, cały cesarski  należy zwrócić do puli zasobów ogólnych.

Dostęp militarny w HRE

Kiedy *Obrona HRE* jest aktywna (oznaczona herbem), Cesarz i każdy, kto prowadzi wojnę przeciwko Cesarstwu otrzymuje bezpłatny dostęp militarny (patrz str. 25) na wszystkich obszarach znajdujących się w obrębie HRE (nie płaci  lub ).

Rozmowy pokojowe

Kiedy *Obrona HRE* jest aktywna (oznaczona herbem), zewnętrznymi agresorzy nie mogą zawrzeć oddzielnego pokoju z NK będącym poddanym Cesarza, chyba że osiągnęli nad Cesarzem Całkowite lub Częściowe zwycięstwo (zgodnie z warunkami pokoju na str. 29). Zamiast tego, muszą rozstrzygać wojnę i ustalać warunki pokoju z Cesarzem, traktując każde NK będące jego poddanym jako aktywne sojusznika Cesarza.

Jeżeli Cesarz zwycięży w wojnie z przeciwnikiem będącym zewnętrznym agresorem, otrzymuje +1 , ale pod warunkiem, że żadna prowincja HRE nie została w tej wojnie zaanektowana przez zewnętrzne królestwo. Jeśli wojna z zewnętrznym agresorem zostanie przez Cesarza przegrana, traci on -1 .

18.5 WOJNY WEWNĘTRZNE

Jeżeli Cesarz nie ma CB, kiedy wypowiada wojnę jednemu ze swoich poddanych, traci -1 🐉 i musi usunąć 3 🐉 z obszarów HRE (poza normalnymi karami za brak CB).

Kiedy poddany Cesarza wypowie wojnę innemu członkowi HRE bez CB, Cesarz musi umieścić swój żeton CB na stolicy agresora.

Pełna aneksja przez Cesarza

Cesarz traci -1 🐉 za każdym razem, gdy w rozmowach pokojowych wyegzekwuje Pełną aneksję na członku HRE, który ma taką samą religię państwową, co on.

18.6 OPUSZCZENIE HRE I REINTEGRACJA

Jeżeli wszystkie prowincje na Obszarze HRE są posiadane przez zewnętrzne królestwa (czyli takie, które mają swoją stolicę poza granicami HRE i nie są Cesarzem), natychmiast opuszcza on HRE i należy umieścić na nim żeton „Poza HRE”. Cesarz traci -1 🐉 za każdym razem, kiedy obszar opuszcza Cesarstwo, chyba że jest to konsekwencją efektu karty wydarzenia. W takiej sytuacji wszelka utrata 🐉 jest uwzględniona w tekście karty.

Do reintegracji (ponownego włączenia) obszaru, który opuścił HRE, dochodzi automatycznie, gdy wszystkie prowincje obszaru, który znajduje się w granicach HRE, będą ponownie posiadane albo staną się wasalami członków HRE lub samego Cesarza. Gdy to nastąpi, należy natychmiast usunąć z takiego obszaru żeton „Poza HRE”. Cesarz zyskuje +1 🐉 za każdą reintegrację obszaru do HRE.

18.7 RELIGIA HRE

Zasady zaawansowane

Na początku gry oficjalną religią HRE jest katolicyzm (informacja ta znajduje się na planszecie statusów). HRE może być wyłącznie katolickie, protestanckie albo nie mieć żadnej oficjalnej religii.

Uwaga: Religia HRE nie może ulec zmianie aż do III Epoki i od tego momentu jest sprawdzana pod koniec każdej rundy:

- Jeżeli wszystkie obszary elektorskie są protestanckie, a religia HRE taka nie jest, przyjmuje ono protestantyzm (należy umieścić jego żeton na planszecie statusów), a 🐉 spada o -1.
- Jeżeli wszystkie obszary elektorskie są katolickie, religia HRE pozostaje lub staje się katolicka (należy usunąć żeton innej religii z planszетки statusów).
- Jeżeli obszary elektorskie mają odmienne religie, HRE przestaje mieć oficjalną religię (należy położyć na planszecie statusów żeton różnych wyznań).

Jeśli HRE posiada oficjalną religię, Cesarz nie może **zmieniać religii państwowej** na jakąkolwiek inną niż obecna oficjalna religia HRE.

Kiedy Cesarz przyjmie ideologię rewolucyjną jako religię państwową, HRE zostaje rozwiązane i przestaje istnieć.

18.8 NK JAKO CESARZ

Jeżeli region HRE znajduje się w grze, ale żaden z graczy nie kontroluje Cesarza i jest on przypisa-

ny do NK, wtedy Cesarz rozpoczyna grę z +3 🐉 i podlega normalnym zasadom zyskiwania/utraty 🐉, kiedy obszary opuszczają HRE albo są z nim reintegrowane.

Dodatkowo, pod koniec każdej rundy należy rzucić zwykłą, sześciocienną kością, aby sprawdzić, czy 🐉 ulega zmianie. Uzyskany na kości wynik porównuje się z poniższą tabelą:

Wynik rzutu	Wpływ na 🐉
1	Obniżenie 🐉 o -1
2-5	Obniżenie 🐉 o -1, jeśli wynik jest o 2 lub więcej mniejszy niż obecny 🐉
	Zwiększenie 🐉 o +1, jeśli wynik jest o 2 lub więcej wyższy niż obecny 🐉
6	Zwiększenie 🐉 o 1

Podczas bitew lądowych w wojnie z zewnętrznym agresorem pewna liczba dodatkowych jednostek broni obszaru członka HRE, a całkowita liczba obrońców jest obliczana w następujący sposób:

Liczba obrońców obszaru HRE dla NK będącego jego członkiem
Liczba obrońców obszaru HRE dla NK będącego jego członkiem
+ 3 x 🐉
- 2 x liczba obszarów HRE, w których przed rozpoczęciem tej tury znajdowały się jednostki królestw nie będących członkami HRE

Jednostki te należy pod każdym względem traktować tak samo, jak zwykle jednostki NK.

Wasalizacja i aneksja

NK będące Cesarzem nie może w żaden sposób zostać zwasalizowane (ani dyplomatycznie, ani poprzez warunki pokoju).

Jeżeli podczas egzekwowania warunków pokoju NK będące Cesarzem zostanie w pełni zaanektowane, Święte Cesarstwo Rzymskie zostaje rozwiązane i przestaje istnieć.

18.9 ELEKCJA CESARSKA

Zasady zaawansowane

Jeżeli autorytet cesarski wynosi 4 lub mniej, a obecny władca HRE zostaje zastąpiony albo odrzucony, musi odbyć się elekcja w celu wyłonienia nowego Cesarza.

Nowym Cesarzem zostanie gracz, który otrzyma najwięcej głosów z obszarów elektorskich. Każdy obszar elektorski dysponuje jednym głosem. Głos ten otrzymuje ten z graczy, który ma najwięcej 🐉 (wliczając 🐉 cesarski) na tym obszarze. Remisy w przypadku równej liczby 🐉 albo równej liczby głosów elektorskich rozstrzyga obecny Cesarz.

Obszar elektorski, w którym nie ma żadnej prowincji NK, a ewentualne prowincje 🐉 należą do jednego KG, automatycznie głosuje na swojego suzerena (pod warunkiem, że kwalifikuje się on do bycia Cesarzem).

KG, które ma swoją stolicę na obszarze elektorskim, otrzyma głos z tego obszaru, chyba że nie kwalifikuje się do bycia Cesarzem. W takiej sytuacji nikt nie otrzyma tego głosu.

Aby móc ubiegać się o elekcję na Cesarza, królestwo musi wyznawać oficjalną religię HRE (jeśli taka istnieje). O elekcję mogą ubiegać się również KG, które nie są członkami HRE albo znajdują się w okresie bezkrólewia. Jeżeli żadne KG nie kwalifikuje się do tego, by zostać Cesarzem, tytuł ten pozostaje przy obecnym Cesarzu, ale 🐉 spada o -2.

Jeżeli po wyborze nowego Cesarza, 🐉 wynosi 2 lub mniej, należy podnieść go o +1. Jeśli nowe KG zostanie wybrane na Cesarza w sytuacji, gdy poprzedni Cesarz aktywnie bronił HRE, należy usunąć żeton herbu z pola „Obrona HRE” i usunąć gwardię cesarską z puli 🐉.

Nowo wybrany Cesarz może umieścić żeton CB na dowolnym, nienależącym do HRE królestwie, które znajduje się w stanie wojny z NK będącym członkiem HRE.

Jeżeli Cesarz jest kontrolowany przez NK, nie przeprowadza się elekcji cesarskiej.

19. KURIA PAPIESKA

Tylko KG, których religią państwową jest katolicyzm, mogą mieć kardynałów (🐉) i rywalizować o kontrolę nad kurii papieską.

Zdominowanie kurii pozwala zostać zarządcą papieskim, co zapewnia pewne stałe premie i otwiera dostęp do akcji papieskich.

19.1 KARDYNAŁOWIE (🐉)

Kardynałowie (🐉) reprezentowani są przez 🐉, które gracze umieszczają na polach toru kurii papieskiej. Jeśli jedno z KG ma więcej 🐉 (ale minimum 2 🐉) niż pozostałe królestwa, zostaje zaufanym zarządcą papieskim. Jeżeli 2 lub więcej graczy remisuje w liczbie 🐉, gracz, który posiada 🐉 najbardziej po lewej stronie toru, zostaje zarządcą papieskim i może korzystać z wszystkich premii papieskich za wyjątkiem tej do (P), ponieważ przysługuje ona wyłącznie zaufanemu zarządcy.

Na torze kurii dostępne jest zawsze tyle pól dla kardynałów, ile występuje w grze katolickich KG +1. Niedostępne pola kardynalskie należy zablokować (oznaczyć np. nieużywany żetonem), tak aby gracze zawsze wiedzieli, ile jest obecnie dostępnych pól. Pole Rzymu jest zarezerwowane dla kardynała rzymskiego.

Początkowe rozstawienie kardynałów w kurii papieskiej jest zawsze podane w scenariuszu.

Kiedy gracz zyskuje 🐉, umieszcza go na 1 polu kurii papieskiej. Wszyscy 🐉 znajdujący się aktualnie na torze (z wyjątkiem 🐉 na polu Rzym) są przesuwani o jedno pole w prawo. Może to spowodować, że 🐉, który znajdował się najbardziej z prawej strony toru, opuści kurię. 🐉, która go reprezentowała, należy zwrócić do zasobów odpowiedniego gracza.



Tor Kurii papieskiej znajduje się na planszeczce statusów. Dla zwykłych kardynałów przewidziane są pola od 1 do 6. Dostępna ilość pól jest równa liczbie katolickich królestw w grze +1.

Kontrolowanie kardynała rzymskiego

Pole kardynała rzymskiego (papieża) jest przeznaczone dla gracza, który: ma zawarty sojusz z >Państwem Kościelnym albo kontroluje prowincję Roma (okupując ją lub posiadając). Gracz, który spełnia ten warunek, umieszcza na tym polu swoją , oznaczając w ten sposób kontrolę nad  rzymskim.

Opanowanie Rzymu (Roma)

KG, które kontroluje (okupuje lub posiada) prowincję Roma, automatycznie zdobywa  na polu Rzymu toru kurii papieskiej. Umieszcza tam swoją , która, jeżeli zajdzie taka potrzeba, zastępuje  pochodzącą z sojuszu z >Państwem Kościelnym. Jest to jednak jedyny , jakiego może mieć to KG, więc wszyscy jego pozostali  są usuwani z planszki kurii. Dopóki gracz kontroluje prowincję Roma, nie może w żaden sposób zyskiwać .

19.2 ZARZĄDCA PAPIESKI

Gracz z największą liczbą  jest zarządcą papieskim, a w przypadku remisu zostaje nim osoba z  znajdującym się najbardziej po lewej stronie toru (wliczając w to również  rzymskiego).

Zarządca papieski ma dostęp do specjalnych akcji papieskich i podczas kroku D, 4 fazy każdej rundy otrzymuje +1 .

Zarządca papieski płaci -1 , kiedy wykonuje akcję, która zwiększa Stabilność jego królestwa oraz otrzymuje zniżkę -1 , kiedy w kroku B, 4 fazy rundy płaci za utrzymanie zatrudnionych doradców.

Zaufany zarządca papieski

KG, które ma co najmniej 2  i równocześnie nie remisuje z innymi KG o największą liczbę , staje się zaufanym zarządcą papieskim, dzięki czemu otrzymuje podczas kroku E, 4 fazy rundy tyle (P), ile znajduje się obecnie w grze katolickich KG minus 1 (ale maksymalnie (3)).

19.3 AKCJE PAPIESKIE

W każdej rundzie I i II Epoki zarządca papieski może wykonać 1 akcję papieską. Jeżeli na planszy znajduje się żeton krucjaty/ekskomunikacji, nie jest możliwe wykonanie kolejnej akcji papieskiej (nawet w sytuacji, gdy zmieni się zarządca papieski).

Ekskomunikacja władcy (2)

Celem tej akcji może być wyłączenie władcy katolickiego KG. Żeton ekskomunikacji należy umieścić na stolicy królestwa ekskomunikowanego władcy.

Gracz ten traci  i usuwa z toru kurii papieskiej 1 ze swoich  (ale nigdy rzymskiego) oraz musi odrzucić swoje 4  z obszarów katolickich.

Dopóki żeton ekskomunikacji znajduje się w grze, wszystkie katolickie królestwa mają przeciwko temu królestwu CB Ekskomunikacja (patrz str. 22).

Żeton ekskomunikacji jest usuwany z planszy w kroku E, 4 fazy rundy i wraca wtedy do zasobów ogólnych.

Zwołanie krucjaty (2)

Gracz wybiera cel krucjaty i umieszcza na nim jej żeton. Musi to być obszar zawierający co najmniej 2 prowincje posiadane przez królestwa muzułmańskie. Gracz ten może natychmiast wykonać darmową akcję *Wypowiedzenie wojny*, której celem są dowolne królestwa muzułmańskie, posiadające prowincję na obszarze krucjaty. KG, które WW, zyskuje natychmiast  i 2 jednostki piechoty najemnej (rozmieści je zgodnie z zasadami Zyskanie jednostki wojskowej ze str. 40).

Gracz ten oznacza również na planszeczce statusów swoim herbem pole oddanego krucjacie. Żeton krucjaty zapewni CB Święta wojna (patrz str. 22) wszystkim katolickim królestwom przeciwko królestwom muzułmańskim, które posiadają prowincje na obszarze krucjaty.

Jeśli KG użyje tego CB podczas akcji *Wypowiedzenie wojny*, oznacza swoim herbem pole oddanego krucjacie. Oddanych krucjacie może być dowolna liczba KG.

Punktowanie krucjaty

W kroku E, 4 fazy rundy następuje punktowanie krucjaty, po którym jej żeton jest usuwany z planszy i wraca do zasobów ogólnych, a żetony herbów trafiają do zasobów odpowiednich graczy.

- Królestwa katolickie, które są oddane krucjacie, otrzymują po , jeżeli mają jakiekolwiek jednostki wojskowe na obszarze krucjaty i nie ma tam żadnych prowincji posiadanych przez królestwa muzułmańskie. W przeciwnym razie każde z nich traci .
- Jeżeli żadne królestwo nie jest oddane krucjacie, zarządca papieski traci .



20. GRA DWUOSOBOWA

20.1 2 GRACZY + BOT(Y)

Domyślnym sposobem przygotowania i prowadzenia rozgrywki dla 2 graczy jest wybranie scenariusza dla 3 albo 4 osób i zastąpienie brakujących osób botami.

W broszurze Zasady gry solo i boty znajdują się wszystkie informacje o tym, w jaki sposób rozgrywać grę z botami.

20.2 WARIANT BEZ BOTÓW

Istnieje też możliwość zagrania w 2 osoby bez użycia botów. W takiej sytuacji podczas przygotowania gry z talii wydarzeń należy usunąć karty dedykowane królestwom, którymi nikt nie będzie grał i zastąpić je losowymi wydarzeniami B.

Podczas gry karty wydarzeń odkrywa się w taki sam sposób, jak w rozgrywce dla 4 graczy. Każda osoba, zanim będzie mogła spasować, musi obowiązkowo wykonać w rundzie 2 akcje Wybranie wydarzenia.

Pierwszy gracz, który spasuje, otrzyma 3 , a następnie drugi gracz, zanim sam spasuje, będzie mógł wykonać 2 tury. Jeśli drugi gracz nadal w obecnej rundzie nie wykonał żadnej ze swoich akcji Wybranie wydarzenia, może wykonać 1 inną, wybraną przez siebie akcję, a następnie musi wykonać dwie akcje Wybranie wydarzenia. Drugi gracz, który spasuje, nie otrzymuje za to .

Pierwszy gracz może zatrzymać znacznik pierwszego gracza, kiedy spasuje jako pierwszy.

21. ELIMINACJA KG

Gra domyślnie nie przewiduje możliwości eliminacji gracza, ponieważ zawsze może się on poddać, kiedy staje w obliczu katastrofalnej porażki wojennej, a KG zawsze zachowują swoją stolicę, kiedy zostanie zawarty pokój.

Jeśli jednak z jakiegokolwiek powodu gracz chce albo musi opuścić rozgrywkę przed jej zakończeniem, istnieją dwa sposoby, aby sobie z tym poradzić. W obu przypadkach należy to zrobić pod koniec rundy, zaraz po rozstrzygnięciu wszystkich wojen, w których uczestniczył ten gracz.

Pierwszym i łatwiejszym rozwiązaniem jest pozostawienie wszystkich  i  należących do tego KG na planszach i kontynuowanie gry. Od tego momentu traktuje się prowincje dawnego gracza jako NK. Należy usunąć wszystkie  z tych  i  oraz odrzucić wszystkie inne elementy, znaczniki oraz żetony tego KG z gry. To nowo powstałe NK nie może być w żaden sposób zwalazowane, nigdy nie zawiera też sojuszków z innymi KG.

Za każdym razem, gdy zostanie odkryta karta wydarzenia dedykowana temu KG, należy ją natychmiast usunąć z gry bez rozpatrywania jakichkolwiek efektów.

W tych rundach, w których nie pojawi się wydanie tego królestwa, należy rozpatrzyć wszystkie symbole z niewybranych 2 wydarzeń zamiast z 1.

Drugim, trudniejszym i nieco bardziej wymagającym rozwiązaniem jest zastąpienie tego gracza botem (patrz Zasady gry solo i boty, str. 3).

INDEKS

Abordaż 28
Admirał 19, 25
Akceptacja WDB 32
Akcje administracyjne 14
Akcje bitewne 18, 27
Akcje dyplomatyczne 15
Akcje ogólne 12
Akcje papieskie 46
Akcje podstawowe 8, 12
Akcje pomniejsze 13
Akcje tajne 15, 19
Akcje wojskowe 16
Aktywacja jednostek 16, 25
Aktywacja konfliktu o władzę 43
Aktywacja lądowa 16, 25, 26
Aktywacja morska 16
Aktywny sojusznik 30, 33
Akweny 4
Anatomia ...
 karty akcji 18
 karty wydarzenia 39
 karty idei 21
 karty handlu 34
 kart misji i kamieni
 milowych 42
Armia 24
Artyleria 24
Automatyczny biały pokój 29
Autorytet cesarski 43

Bankructwo 21
Bezkrońwie 9, 20, 22, 32, 45
Bezprawni zaborcy 22, 44
Biały pokój 30
Bitwy lądowe 27, 36
Bitwy morskie 28
Bitwy z NK 36
Buntownicy 37
Bunt 37, 41

Całkowite zwycięstwo 29
Casus Belli 22
Cesarz 43, 44, 45
Cesarz NK 45
Częściowe zwycięstwo 29
Członek HRE 44

de facto 28
de jure 28
Defensywne WDB 13, 32
Dochód z handlu 34
Dochód z podatku 10, 20, 21
Doradca 18, 19, 20
Dostęp militarny 25, 44
Duża prowincja 4
Dyplomacja pomiędzy graczami 12

Egzekwowanie warunków
 pokoju 30
Ekskomunika 46
Ekspansywne NK (ENK) 35
Eksploracja 12

Elekcja cesarska 45
Eliminacja gracza 46

Faza akcji 8
Faza doborowania kart 8
Flota 24
Forma rządów 21

Galera 24
General 19, 23, 25
Główny obrońca 27
Granica HRE 5
Granice górskie 4, 25
Gwardia cesarska 44

Handel 15, 34
Holenderskie prowincje rdzenne 5

Idee 12, 21
Ideologia rewolucyjna 38
Integracja ziem 21
Inwazje NK 9, 36
Islam 38

Jednostki 24
Jednostki buntowników 25, 37
Jednostki lądowe 24
Jednostki NK 25, 36
Jednostki regularne 24
Jednostki sojusznicze 25, 33

Kamienie milowe 11, 42
Kapitulacja 30
Kardynał 41, 45
Kardynał rzymski 5, 45
Karty akcji 18
Karty handlu 34
Karty wystawiane 18
Katolicyzm 13, 38
Kawaleria 24
Kolonizacja 14
Konflikt o władzę 43
Kontrola 4
Kontrreformacja 13, 38, 41
Kontrwywiad 15
Korupcja 10
Koszt rekrutacji/budowy 17
Koszty 10, 20, 21
Kości bitewne 27, 48
Kości rebelii 9, 37
Królestwo 3
Królestwo wasalne 4
Krucjata 46
Kupcy 34
Kupno/sprzedaż prowincji 12
Kuria papieska 45

Lider 13, 18, 19, 20, 23
Limit kart na ręce 11, 18
Limit rekrutacji 22
Limit rekrutacji morskiej 23

Mapa główna 4, 5
Mariaż 12, 32
Mariaż królewski 12, 32
Mianowanie doradcy/lidera 13, 18, 19, 20, 23, 27

Miasto 3, 21
Misje 8, 42
Morskie węzły handlowe 4, 34

Nadchodzący konflikt o władzę 43
Najemnicy 17, 25
Naprawa okrętów ciężkich 24, 26
Nawrócenie obszaru 14, 38
Neutralne 4
Nieaktywne porty 5, 36
Nielimitowane żetony 2
Niepokoje religijne 9, 38
Niepokój 37, 41
Niewolnicy 34
Niewybrane wydarzenie 8, 40
Niezależne królestwa (NK) 3, 35
NK na odległych kontynentach 33, 36
NK z wasalem 35

Obłężenie 16, 28
Obrona HRE 44
Obszar 4
Obszar HRE 44, 45
Obszary elektorskie 5, 44
Ochrona handlu 34
Odkrycie 12
Odległe kontynenty 4, 26, 35
Odległe królestwa 3
Odległe prowincje 4
Odrzucanie 11, 18
Odrzucenie WDB 32
Odtworzenie wojska 14
Odtworzenie wyczerpanych 10, 23
Odwrót 27, 28
Ofensywne WDB 13, 32
Okręty NK 25, 36
Okręt ciężki 24
Okręt lekki 24
Okręty 24
Okupacja 28
Okupowane 4
Opracowanie idei 12, 21
Opuszczenie HRE 44
Osobliwe miejsca 5
Otrzymanie WDB 32

Państwo Kościelne 5, 33, 46
Pas 8
Piechota 24
Piraci 25, 35, 41
Plansza główna 5
Pochłonięty przez morze 41
Podboje ENK 41
Podporządkowanie 32, 33
Podporządkowanie 32, 33, 44
Pola ochrony handlu 4, 34
Pole bitwy 43
Pole religii 4
Porty 4, 25, 26
Posiadanie/własność 4
Postać 18, 19
Potencjał mobilizacyjny 3, 20, 21, 23, 36, 43

Powstanie tubylców 41
Pożyczki 13, 21
Prawosławie 38
Prestiż ujemny 42
Procedura zakończenia epoki 11
Protestantyzm 13, 38, 41
Prowincja 3, 4
Prowincje morskie 4, 28
Przeciwnik 4
Przydzielanie trafień 27, 28
Przygotowanie do gry 6
Przyjazny 4
Pula kolonistów 5
Punktacja końcowa 11
Punkty Władzy 3, 10, 19

Rdzenność 21
Reakcje 13, 19
Rekrutacja jednostek 16 17
Religia 38
Religia państwowa 38
Roszczenia 3, 15, 22, 25, 26, 43
Roszczenia kolonialne 10, 12, 14
Rozebranie wydarzenia 8, 12, 40
Rozmowy pokojowe 9, 29, 44
Rozprzestrzenianie się idei
 rewolucyjnych 41
Rozprzestrzenianie się nauk
 religijnych 41
Rozwinięte węzły handlowe 35
Różne wyznania 38
Ruch 25
Ruch lądowy 16, 25
Ruch morski 16, 25
Ruch na odległych kontynentach 26

Sąsiadujący 4
Sieć szpiegów 15, 19, 32
Siła handlowa 34
Siła NK 36
Siła obłężenia 24
Sojusz 12, 15, 32
Sojusznik NK 32
Sporna sukcesja 22, 32
Spreparowanie roszczeń 15
Sprzeczne sojusze 33
Stabilność 14, 20
Stłumienie niepokojów 17
Stolica 4
Stosunki dyplomatyczne 30
Struktura bitwy 26
Struktura gry 8
Symbole wydarzeń 41
Śmierć, śmiertelność 20, 41
Śródłądowe węzły handlowe 4, 34
Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE) 43

Terminy 4
Terytoria 4
Tor miast 6, 21
Tor Prestiżu 4, 42
Transport morski 16, 26
Tura 8

Upokorzenie 30

Walka z wieloma wrogami 27
Wartość podatku 4
Warunki pokoju 30
Wasale 33
Wasalizacja 31, 33
Wezwanie do broni (WDB) 13, 32
Węzły handlowe 34
Wiary zaraźliwe 38, 41
Władca 19, 20, 25
Władca historyczny 19, 39
Władza administracyjna 19
Władza dyplomatyczna 19
Władza wojskowa 19
Wojna przeciwko NK 35
Wpływ 15, 32
Wpływ cesarski 43
Wrogie 4
Wsparcie finansowe 12
WW 22
Wydarzenie 12, 39
Wymuszone nawrócenie 31
Wypłynięcie z portów 16, 25
Wypowiedzenie wojny 16, 22
Wysłanie WDB 13, 32
Wyzwolenie 9, 30, 35, 37

Zabezpieczenie sukcesji 31
Zachowanie bieżącego stanu 30
Zaciągnięcie/splata pożyczki 14
Zagrywanie kart akcji 18
Zarządca papieski 46
Zasady opcjonalne:
 Buntownicy religijni 37
 Dostępni najemnicy 16
 Losowe wydarzenia (X) 39
 Nigdy nie skapitulujemy! 31
 Podanie pomocnej dłoni 36
 Tajne negocjacje 12
 Większa liczba jawnych informacji 39
Zaufany zarządca papieski 46
Zawarcie sojuszu 15
Zerwanie sojuszu 14, 33, 40
Zerwanie więzi 14
Złoto 34
Zmiana ambicji narodowych 13
Zmiana religii państwowej 13
Zwiększenie poziomu Stabilności 14
Zwolnienie doradców 10
Zwycięstwo w grze 2, 11
Zwycięstwo w wojnie 29, 30
Zwycięzca bitwy lądowej 27
Zwycięzca bitwy morskiej 28

Żołd 10
Żył złota 4

Autor gry: Eivind Vetlesen
Wariant solo: Dávid Turczy
Rozwój gry: Victor Pálm, Roberto Méndez, Dávid Turczy, Christophe Correia, Kristian Østby, Yngve Bækholt
Redakcja: Michael Schemaille
Kier. artyst. i opr. graficzne: Eivind Vetlesen, Victor Pálm
Ilustracja na okładce: Tomasz Jedruszek

Ilustracje na kartach: Joeri Lefevre, Olly Lawson
Mini portrety i inne ilustracje: Olly Lawson, Erik Ødegaard, Paradox Interactive
Wzór figurek: Daniels Kalašnikovs
Wzór monet: Andrew Forster
Opracowanie tacek: Bryce Cook / Game Trayz

Podziękowania dla: Nicklas Lindberg, Mats Karlöf, Luca Kling, Magnus Lysell
Testy gry: Patrick Johnston-Hart, Jeff Spear, Aaron Isley, Jarik van Haaren, Markos Polos, Simon Haldon, Alexandros Chatzidakis, Geo Kersey, Jordan Rubina, Miguel García, Dennis Bruhin, Dillon Rodriguez-Currie, James Henderson, Sérgio Alves, Martin Vetlesen, Thomas

Refsdal, Gunnar Refsdal, Morten Hervik, Michael Akinde, Tom Madico, Even S. Halvorsen, Kalli Karlsson, Christian Tellefsen, Odd Gravalid, Nicolas Emmanuel, Eric Pearson, Guillem Ruiz, Josh Bick, Steve Malczak, Joseph Courtright, "Phil", "Leylos", "shoobar", "RAF100", "Sajatzsiraf", "Menszu", "Zetsar", "TopcatsBRS", i wielu nieocenionych członków społeczności.

WERSJA POLSKA
Tłumaczenie: Marcin Tomczyk
Redakcja: Tomasz Chmielik
Korekta: Karolina Luty, Radosław Staszewski
Skład: Piotr Herla

WYKAZ KOMPONENTÓW (ILOŚĆ)

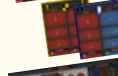
Plansze

- Plansza Europy zachodniej
- Plansza Europy wschodniej
- Plansza odległych kontynentów

Talie kart

-  Karty akcji (108)
-  Karty handlu (44)
-  Karty wydarzeń (221)
-  Karty początkowe (17)
-  Karty misji (160)
-  Karty kamieni milowych (64)
-  Karty idei (30)
-  Karty walki o władzę (10)
-  Karty botów (48)

Planszетки

-  Gracz/bot (6)
-  Armie/Flota (12)
-  Planszетка statusów (1)

Kości

-  Kości piechoty (6)
-  Kości kawalerii (3)
-  Kości artylerii (3)
-  Kości rebelii (3)
-  Kość eksploracji (1)
-  Standardowa K6 (1)

Wspólne drewniane znaczniki/zetony

-  Jednostki najemne (20)
-  Jednostki NK/buntowników (25)
-  Miasta buntowników (15)
-  Okręty NK/piratów (10)
-  Znacznik pierwszego gracza (1)
-  Kostki wpływu cesarskiego (6)
-  Złote dukaty o wartości 10 (21)
-  Srebrne dukaty o wartości 5 (21)
-  Brązowe dukaty o wartości 1 (36)

 Dochód +20 (6)

 Negatywny Prestiż (2)

 Autorytet Cesarski (1)

 Słabość/Odsetki (30)

 Krucjata/Ekskomunika (1)

 Protestantyzm/Kontrreformacja (32)

 Katolicyzm/Różne wyznania (9)

 Prawosławie/Islam (11)

 Rewolucja/+1 Potencjał mobilizacyjny (10)

 Poza HRE/+1 Potencjał mobilizacyjny (8)

 Rozwinięty handel/+1 Potencjał mobilizacyjny (6)

 Okupacja/Pole bitwy (11)

 Ekspansywne NK (53)

Zestawy znaczników gracza (6 zestawów kolorystycznych)

 Figurki armii (3)

 Figurka floty (1)

 Pionki kupców (3)

 Kostki Punktów Władzy/Wpływu (30)

 Znaczniki Stabilność/Status rundy (2)

 Pionki jednostek lądowych (20)

 Pionki okrętów (15)

 Dyski dużych miast (8)

 Dyski małych miast (40)

 Znacznik Prestiżu (1)

Dwustronne zetony

 Roszczenie/Rdzenność+ Roszczenie/CB (6+2)

 Sojusznik/Aktywny sojusznik (4)

 Mariaż królewski/Sporna sukcesja (4)

 Wasal (19)

 Władca general/Bezkrólewie (1)

 Wojna/Rozejm (5)

 Herb (identyfikator) (12)