









## WŁADANIE REGIONEM

Aby wziąć żeton władzy , musisz posiadać w danym regionie **przynajmniej 1 plemię**  oraz **więcej jednostek kontroli niż każdy z pozostałych graczy**.

Jednostki kontroli = plemiona  + lojalne armie  (*ale nie drogi* )

### Profity z władania regionem:

- możliwość przeprowadzenia akcji **budowy**  w takim regionie (z akcji na karcie)
  - możliwość **opodatkowania**  (z akcji na karcie) graczy mających min. 1 kartę z tego regionu
  - otrzymywanie **łapówek** od graczy, którzy chcą zagrać karty powiązane z tym regionem:
- Wysokość łapówki: max. tyle **rupii**, ile **plemion**  ma w tym regionie jego władca.



## LOJALNOŚĆ I WPŁYWY

LOJALNOŚĆ  danemu sojusznikowi:

- określa, który kolor pionów sojuszy   gracz będzie umieszczał na mapie w wyniku **zagrania karty** lub podczas akcji **budowy** ;
- pozwala na **ruch**  **armiami**  tego sojuszu;
- wyznacza **lojalne armie**  na potrzeby **Władania Regionem**;
- w akcji **walki**  **uniemożliwia ci**:
  - usunięcie **pionów sojuszy**   w kolorze twojego sojuszu;
  - usunięcie **plemion**  należących do graczy lojalnych wobec tego samego sojuszu, co ty.

Jak zmienić lojalność? Zyskaj punkt wpływów związany z innym sojuszem niż twój poprzez:

zagranie **patrioty**  **Książę Akbar Chan** lub


zdobycie **nagrody**  po wykonaniu akcji **zdrady**  na karcie.

Zmiana lojalności wymaga odrzucenia wszystkich posiadanych **darów**  oraz poprzednich **nagród**  i **patriotów**  **Książę Akbar Chan** ze swojego obszaru.

WPŁYWY danego gracza względem sojuszu, któremu jest lojalny:

1 + liczba jego **patriotów**  na dworze

+ liczba jego **nagród** 

+ liczba jego **darów** 


Wpływy służą do walki o punkty zwycięstwa po udanym sprawdzeniu dominacji.

## ZASADA OBALENIA

utrata ostatniego swojego **plemienia**  w regionie

→ odrzucenie ze swojego dworu wszystkich **politycznych**  kart powiązanych z tym regionem


utrata ze swojego dworu ostatniej **politycznej**  karty powiązanej z regionem

→ usunięcie wszystkich swoich **plemion**  z tego regionu

## AKCJA WALKI

Rozpocznij **walkę**  w **1 dowolnym** regionie:

usuń z tego regionu dowolną kombinację **plemion**  lub **pionów sojuszy**   w liczbie równej **randze** karty, z której aktywowano tę akcję (ale maksymalnie tyle, ile posiadasz


**lojalnych armii**  w regionie objętym walką).

Nie możesz usunąć:

1. **pionów sojuszy**   w kolorze twojego sojuszu;

2. **plemion**  należących do graczy lojalnych wobec tego samego sojuszu, co ty.





## ALBO

Rozpocznij **walkę**  na **1 dowolnej** karcie dworu:

usuń z niej **szpiegów**  w liczbie równej randze karty, z której aktywowano tę akcję (ale maksymalnie tyle, ilu masz **szpiegów**  na karcie objętej walką).

Ważne: lojalność właścicieli **szpiegów**  nie ma znaczenia (mogą być lojalni wobec tego samego sojuszu, co ty).

## PREFEROWANY ASPEKT

Akcje z kart, które odpowiadają obecnemu **preferowanemu aspektowi**     NIE WLICZAJĄ SIĘ do limitu dwóch akcji na turę (ale **każda** z takich kart nadal może być użyta tylko do **jednej** akcji na turę).

Jeśli preferowany jest **aspekt militarny** , koszt zakupu kart jest podwajany.

Preferowany aspekt można zmienić, zagrywając kartę z odpowiednim symbolem    .