

Bitwa

ZAPŁAĆ 1 / KAZDEGO RYCERZA



LOKALIZACJA KRÓLA
Rycerze nie poruszają się

SĄSIEDNIE IMPERIUM
również po skosie



AGENCI Z ZAGRANEJ KARTY



Kampania

ZWYCIĘSTWO:
ZMIANA USTROJU
WASAL

zakaz kampanii przeciw imperium we własnej tablicy

Bitwa

Konspiracja



AGENCI Z ZAGRANEJ KARTY

LOKALIZACJA ZAGRANEJ KARTY



REPRESJONOWANA KLASA PANUJĄCA

ZWYCIĘSTWO:
ZMIANA USTROJU
CELEM WŁASNA TABLICA? GAMBIT

Bitwa

Wojna religijna



WYZNAWCY

AGENCI Z ZAGRANEJ KARTY



RYCERZE WYZNAWCY

LOKALIZACJA ZAGRANEJ KARTY

HERETYK
wymagany przynajmniej 1 heretyk-obronca!

SĄSIEDNIE IMPERIA
również po skosie

ZWYCIĘSTWO:
ZMIANA USTROJU
CELEM WŁASNA TABLICA? GAMBIT
TEOKRACJA

Bitwa

Powstanie chłopskie



AGENCI Z ZAGRANEJ KARTY



ATAKUJĄ TYLKO TWOJE KONCESJE!

LOKALIZACJA ZAGRANEJ KARTY

WSZYSCY REPRESJONOWANI CHŁOPI

ZWYCIĘSTWO:
ZMIANA USTROJU
CELEM WŁASNA TABLICA? GAMBIT

Bitwa - szczegóły

Ustal **atakujących i obrońców**.
Każdy atakujący zabija 1 obrońcę, ale sam również zostaje zabity (atakujący wybiera ofiary).



Bitwa jest **zwycięska**, jeśli ocalał jakiś atakujący.

Zmiana ustroju

1. Porusz kartę stanu imperium na skraj swojej tablicy (wyjątek: **Koronacja w swojej tablicy**). W przypadku Gambitu na nie-wasalu, pozostaw kartę na swoim miejscu. Zachowaj represjonowanych.

2a. **Imperium zabrane rywalowi?** Odrzuć wasali, biskupów i królową. Zmień republikę w króla.

2b. **Imperium pochodzi z tronu?** Zachowaj biskupów i królową.

2c. **Imperium w twojej tablicy? GAMBIT:**
Odrzuć wasali, biskupów i królową. Zmień króla w republikę lub odwrotnie. (wyjątek: **Koronacja**)

3. **Musisz umieścić ocalałych atakujących agentów**, represjonuj nadwyżkę (zabij nadwyżkę piratów).

4. **Możesz umieścić koncesję** na granicy bez piratów. Jeśli zajęta przez inną koncesję – represjonuj za 1.

5. **Możesz emancypować:** porusz dowolne represjonowane figury na puste miasta/granice danej karty mapy.

Po zwycięskiej wojnie religijnej zamień obecną kartę mapy na odpowiednią **teokrację**.

Po zwycięskiej kampanii król staje się **wasalem** atakującego króla.



Głosowanie

ZMIANA USTROJU

CELEM WŁASNA TABLICA? GAMBIT

Nigdy przeciw wasalowi ani królowi na tronie.

Zapłać 1 florena za każdą represjonowaną figurę. Musisz mieć więcej koncesji na granicy tej karty mapy od każdego z graczy. **Jeśli przeciw teokracji: możesz zmienić ją w państwo średniowieczne.**

Represjonuj 1 wskazaną figurę w lokalizacji z karty. Weź 1 florena z Chin.



Represje

Odrzuć 1 kartę o pasującej lokalizacji z dowolnej tablicy. Ścięcie imperium: karta użyta do ścięcia również ginie. Ścinając króla, zetniż też królową (zachowaj biskupa).

Właściciel 1 wskazanej koncesji w lokalizacji rozpatrywanej karty płaci 1 do Chin albo ją represjonuje. Następnie umieszcza 1 rekruta (lokalizacja objęta podatkiem **musi mieć wolne miasto dla rekruta**).



Podatek

Apostazja

Każdy kto posiada w swojej tablicy karty z symbolami renomy **obu** wskazanych religii **odrzuca** wszystkie te karty (**stare panny** nie są brane pod uwagę).

Jeśli zostanie odrzucony **król** lub **królowa**, wracają **razem** na swój tron jako para.

Możesz rozstawić agentów z karty odrzuconej w wyniku aktywowanej z niej apostazji.

Koronacja

Jeśli ślub z nieżonatym zalotnikiem na tronie:
Zmiana ustroju
Ale! Jeśli ślub w swojej tablicy: wykonaj tylko pkt. 4 i 5 Zmiany ustroju (pomiń pkt. 1-3).

Zagraj królową pod planszетkę jako **starą pannę**:
- nie korzystasz z jej zdolności
- ignorujesz ją podczas apostazji
- możesz ją sprzedać
- na koniec gry liczysz jej symbole renomy

Zmiana szlaku

Porusz **blokadę** zakrywającą wskazane emporium aby zakryć niezakryte emporium w tym samym kolorze (**represjonując** za darmo znajdującą się tam figurę - umieść ją na danej karcie stanu imperium).



Transakcja

Weź 1 florena z dowolnej karty (także karty wyprawy) z rządu rynku wskazanego na ikonie.

Zabij 1 rycerza, zamek lub pirata w lokalizacji rozpatrywanej karty.

Obleżenie



Korsarze

Porusz **pirata** w kolorze ikony z granicy morskiej wskazanej na karcie lokalizacji na jej inną granicę morską lub dowolną granicę morską sąsiedniej lokalizacji, z którą dzieli granicę morską. Niedozwolony jest ruch na granicę z piratem w tym samym kolorze.

Zabij za darmo koncesję lub pirata u celu.



Inkwizycja

Porusz **biskupa** wskazanej religii:
a) na kartę w dowolnej tablicy / tronie z tą samą lokalizacją, co obecna lokalizacja biskupa (*uwaga: Wschód/Zachód!*) lub
b) na sąsiednią kartę w tej samej tablicy:
- suzeren i jego wasale sąsiadują ze sobą;
- poruszony z sąsiedniej karty biskup może wejść na suzerena lub dowolnego z jego wasali.

1. Po wejściu na kartę z innymi biskupem **musisz** zabić obu.
2. **Możesz** za darmo zabić represjonowaną figurę w docelowym imperium (jeśli nie zaszedł pkt 1).
3. Biskup na karcie **dezaktywuje** (ucisza) jej zdolności i niereligijne działania, ale nie symbole renomy.

Rekruci

Umieść rycerza lub zamek w jednym z niezajętych miast na karcie mapy. **Musi** być we wskazanym kolorze i rodzaju. **Efekt Podatku i Wyprawy handlowej.**

Wyprawa handlowa

Odrzuć zakrytą kartę rynku (pozostaw floreny na polu). **Dodaj do nich 1 florena** (2 na 3-4 graczy) z Chin - to **zyski**. Wypłacaj **zyski z puli** aż do wyczerpania:

1. Organizator wyprawy bierze 1 florena z zysków. **Jeśli to wyczerpało pulę, pomiń dalsze punkty.**
2. Zaczynając od emporium i dalej wzdłuż szlaku:
- wypłać 1 florena właścicielowi każdej **koncesji**
- oddź 1 florena do Chin za każdego **pirata**
- organizator umieszcza 1 **rekruta** na każdej mijanej karcie mapy z pustym miastem
3a. **Jeśli zyski wyczerpały się: zakończ wyprawę** na ostatniej opłaconej koncesji lub piracie i nie rekrutuj na dalszej karcie mapy.
3b. **Jeśli zyski pozostały** po dotarciu do grotu szlaku: pozostaw je na pustym polu i umieść na nowej zakrytej karcie w fazie odświeżenia rynku.

Sprzedaż karty

Odrzuć kartę z ręki / z tablicy / starą pannę: **weź 2 floreny z Chin**.
- jeśli **imperium**: powrót na tron z królową, biskupami i represjonowanymi (wracają także wasale suzerena)
- jeśli **koronowana para**: weź 4 floreny z Chin (*musisz sprzedać obie karty w ramach 1 akcji*)
- jeśli **nie-imperium**: odrzuć biskupa
Zdolność karty wpływająca na jej sprzedaż działa tylko z tablicy.