

Bitwa - szczegóły

Ustal **atakujących** i **obronców**.

Każdy atakujący zabija 1 obrońcę, ale sam również zostaje zabity (atakujący wybiera ofiary).



ATAKUJĄCY **OBROŃCY**

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

Bitwa Konspiracja

AGENCI Z ZAGRANEJ KARTY

LOKALIZACJA ZAGRANEJ KARTY

ZWYCIĘSTWO:

- ZMIANA USTROJU
- CELEM WŁASNA TABLICA? GAMBIT

REPREZJONOWANA KLASA PANUJĄCA

Bitwa Wojna religijna

WYZNAWCY

RYCERZE WYZNAWCY

AGENCI Z ZAGRANEJ KARTY

LOKALIZACJA ZAGRANEJ KARTY

SĄSIEDNIE IMPERIA również po skosie

ZWYCIĘSTWO:

- ZMIANA USTROJU
- CELEM WŁASNA TABLICA? GAMBIT

TEOKRACJA

HERETYK wymagany przynajmniej 1 heretyk-obronca!

Bitwa Powstanie chłopskie

AGENCI Z ZAGRANEJ KARTY

LOKALIZACJA ZAGRANEJ KARTY

ATAKUJĄ TYLKO TWOJE KONCESJE!

ZWYCIĘSTWO:

- ZMIANA USTROJU
- CELEM WŁASNA TABLICA? GAMBIT

WSPYSCI REPREZJONOWANI CHEOPI

Bitwa

ZAPŁAĆ 1 / KAŻDEGO RYCERZA

LOKALIZACJA KRÓLA Rycerze nie poruszają się

SĄSIEDNIE IMPERIUM również po skosie

ZWYCIĘSTWO:

- ZMIANA USTROJU
- WASAL

zakaz kampanii przeciw imperium we własnej tablicy

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 ocalałe atakujące **represjonowane figury** oraz atakujących **agentów** aż do wypełnienia, represjonuj nadwyżkę (zabij nadwyżkę piratów).

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

5. **Możesz wyzwoić:** 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

Nigdy przeciw wasalowi ani królowi na tronie.

CELEM WŁASNA TABLICA? GAMBIT

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.**

Ścięcie

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 **placi 1 do Chin** albo ją **represjonuje**. Następnie umieszcza 1 **rekruta** (lokalizacja objęta podatkiem **musi mieć wolne miasto dla rekruta**).

Podatek

Transakcja

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

Obleżenie

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

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:

- na kartę w dowolnej tablicy / tronie z tą samą lokalizacją, co obecna lokalizacja biskupa (**uwaga: Wschód/Zachód!**) lub
- 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.

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

Koronacja

Jeśli ślub z nieznanym złotnikiem na tronie:

Zmiana ustroju

Ale! Jeśli **ślub w swojej tablicy**: wykonaj tylko pkt. 4 i 5 Zmiany ustroju (pomiń pkt. 1-3).

LUB

Zagraj królową pod planszatkę 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). Wymagana renoma **musi** pochodzić z innej karty.

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; zachowaj biskupa i represjonowane figury na karcie stanu imperium. Rozstaw agentów z karty odrzuconej w wyniku aktywowanej z niej apostazji.

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, pomini dalsze punkty.**

2. Zaczynając od emporium i dalej wzdłuż szlaku:

- wypłać **1 florena** właścicielowi każdej **koncesji**

- odłóż **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.

Sprzedż karty

Odrzuć kartę z ręki / z tablicy / starą pannę: **weź 2 floreny z Chin.**

- jeśli **imperium**: powróć na tron z królową, biskupem 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.**

Ruch figur i królowych

Represjonowane figury: jeśli karta stanu imperium zmienia położenie (w efekcie **Sprzedży, Apostazji, Ścięcia, Zmiany Ustroju**) represjonowane figury **nigdy** nie są z niej odrzucane.

Królowe i biskupi a tron: podążają za kartą stanu imperium z tronu i na tron (**wyjątek: królowa jest odrzucana w wyniku ścięcia królewskiej pary**).

Królowe i biskupi są odrzucani jeśli karta stanu imperium pochodzi z tablicy rywala oraz w efekcie **GAMBITU** (**wyjątek: Koronacja w swojej tablicy**).