

Pax Renaissance (Living Rules)

Design: Phil Eklund and Matt Eklund, Sierra Madre Games © 2016. Ver: June 08, 2017

Wersja elektroniczna: http://www.vassalengine.org/wiki/Module:Pax_Renaissance

1 – 4 Graczy, Wiek: 12+, Czas: 1 – 2 godzin

Uwaga! Niniejsze tłumaczenie należy rozpatrywać łącznie z oryginalną instrukcją ze względu na oznaczenia rysunkowe i ikonografię, gdyż nie wszystkie grafiki zostały tutaj zawarte. Ponadto jest to tłumaczenie zasad na podstawie Living Rules, dlatego treść może odbiegać od wersji papierowej, a nawet miejscami stać w sprzeczności do niej. Tłumaczenie zakończono 16 sierpnia 2018r.

Tłumaczenia podjął się: Seweryn "Kosternik" Szymczewski, a nieocenionej pomocy korektorskiej i graficznej udzielił oraz ostatecznego szlif uadał: Rafał "DarkSide" Głowacki. Krytycznym okiem spojrzął i cennych wskazówek udzielił: Maciej "mat_eyo" Matejko.

A. STRESZCZENIE

A1. Wprowadzenie

Jako renesansowy bankier będziesz finansował królów, republiki, sponsorował wielkie odkrycia geograficzne, przyłączał się do tajnych koterii czy inicjował dżihad i ustanawiał inkwizycję. Twoje wybory zadecydują o tym, czy Europa wejdzie w świetlaną erę nowożytną, czy utonie w mrokach średniowiecza. Cztery różne sposoby zwycięstwa, jakie gracz ma do wyboru determinują przyszły kurs rozwoju zachodniego społeczeństwa. Czy będzie to imperializm, globalizacja w handlu, religijny totalitaryzm, czy też oświecona sztuka i nauka?

- **Pojęcia.** Terminy napisane wielkimi literami (np. *PRESTIGE*) są zdefiniowane w **Słowniku** na końcu instrukcji. Użycie **pogrubionej czcionki (Bold)** oznacza, że określenie zostało zawarte w instrukcji.
- **Skala czasu.** Każda tura reprezentuje okres około dwóch lat pomiędzy 1460 a 1530.
- **Układ instrukcji.** Reguły są podzielone na dwie części: **sekwencyjną i alfabetyczną**. Zasady sekwencyjnie opisują przebieg rozgrywki w kolejności, w jakiej można je spotkać w typowej grze: spis komponentów (**B**), ułożenie początkowe (*Setup*) (**C**), tura gracza (**D**), akcje (**E**), operacje (*Ops.*) (**F**), wymiana handlowa (*Trade Fair*) (**G**), natychmiastowe akcje jednorazowe (*One-shots*) (**H - K**) i warunki zwycięstwa (**L**).
- **Złota zasada.** Jeśli tekst na karcie jest sprzeczny z zasadami instrukcji, karta ma pierwszeństwo. Jeśli tekst na rewersie Karty Gracza jest sprzeczny z instrukcją, to zasady mają pierwszeństwo.

A2. Skrócony opis przebiegu rozgrywki

Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz w swojej turze wykonuje dwie akcje (**E1 - E6**), a następnie wykonuje Odświeżenie Rynku (**D2**).

- **Dostępne akcje.** Gracz może zakupić kartę z rynku i dodać do ręki, zagrać kartę z ręki do swojego **Tablo** (rząd kart przed graczem), sprzedać kartę za gotówkę, wykonać operację z kart "wschodnich" (*East*) lub "zachodnich" (*West*) swojego **Tablo**, czy też odrzucić zakrytą Kartę Rynku, aby pobudzić gospodarkę, poprzez uruchomienie Wymiany Handlowej (*Trade Fair*) lub zadeklarować zwycięstwo. Gracz może również spasować i pominąć akcję.
- **Zagrywanie kart.** Podczas zagrywania kart do swojego **Tablo** gracz będzie mógł umieścić Przedstawicieli (*Agents*) przedstawionych symbolicznie na kartach zgodnie ze wskazaną lokalizacją. Jeśli umieszcza się Przedstawiciela na Karcie Mapy lub na Granicy kart, to zastępuje on obecny w tamtym miejscu Token.
- **Natychmiastowe akcje jednorazowe (One-Shots).** Zagranie karty z ikoną bomby umożliwia wykonanie wskazanej na karcie akcji natychmiastowej, która może wpłynąć na handel lub osłabić, a nawet przejąć kontrolę nad Imperium. Szczegółowe informacje o natychmiastowych akcjach jednorazowych patrz: Koronacja (*Coronation*) (**I**), Spisek (*Conspiracy*) (**J1**), Powstanie Chłopskie (*Peasant Revolt*) (**J2**), Wojny religijne (*Religious Wars*) (**K1**) lub Zmiana Rynku (*Trade Shift*) (**H1**).
- **Wymiana handlowa.** Rozpoczęcie wschodniej albo zachodniej wymiany handlowej wykonuje się poprzez odrzucenie odwróconej rewersem do góry Karty Rynku Wschodniego albo Zachodniego. W ten

sposób rozpoczyna się wymiana handlowa prowadząca Szlakiem Zachodnim albo Wschodnim (**G2**), która rozdziela Zyski (**G3**) i powoduje Zaciąg Wojska (*Levy*) (**G4**). Gdy liczba dostępnych w Puli Zysków pieniędzy będzie nieduża, to taka wyprawa będzie krótka (**G5**).

A3. Cel gry

Pod koniec każdej z dwóch Talii Rynków (Wschodniej i Zachodniej) pojawiają się w trakcie gry po 2 **Karty Komet** (razem 4). Wszystkie występujące w grze Karty Komety są funkcjonalnie identyczne. Kiedy gracz kupi Kartę Komety z Rynku, natychmiast wybiera jedną z czterech **Kart Zwycięstwa** (Bożego, Imperialnego, Globalizacji lub Renesansu) i aktywuje ją (odwraca awerssem do góry). Od tej pory każdy gracz może wykonać Akcję Zwycięstwa (**E6**), aby zadeklarować spełnienie warunków zwycięstwa określonych na aktywowanej wcześniej Karcie Zwycięstwa. Szczegóły zakończenia gry w **części L**.

B. KOMPONENTY

B1. Zawartość pudełka

- pudełko dwuczęściowe: 127x190x42mm.
- instrukcja: 115x178 mm.
- 120 kart (57x87mm): 35 kart Rynku Wschodniego, 57 kart Rynku Zachodniego, 10 kart Imperiów, 10 kart Mapy, 4 karty Frakcji, 4 karty Zwycięstwa.
- 40 kostek: po 10 kostek (8 mm) w każdym z 4 kolorów graczy (żółty, pomarańczowy, zielony, niebieski).
- 15 gońców szachowych reprezentujących Biskupów. Po 5 Biskupów (*Bishops*) w każdym z 3 kolorów religii (biały - katolicyzm, czarny - islam, czerwony - reformacja).
- 24 walce reprezentujące Wieże (*Rooks*): 10 białych, 7 czarnych i 7 czerwonych.
- 24 figury skoczka szachowego (reprezentujące Rycerzy (*Knights*): 10 białych, 7 czarnych i 7 czerwonych.
- 37 dysków reprezentujących Floreny: 33 żółte dyski warte 1 Floren każdy, 4 czerwone dyski warte 5 Florenów każdy.
- 3 dyski służące do oznaczenia Zablokowanych Magazynów Zamorskich (*Emporia*). 1 biały i 2 czarne.

a. Opcjonalne rozszerzenie. Rozszerzenie zawierające dodatkowych 60 kart można zakupić na stronie: www.sierra-madre-games.eu (patrz: **część M**).

(od maja 2017 r. dodatek jest wyprzedany, a dodruku nie ma w planach)

b. 5 kart promocyjnych jest również dostępnych na stronie: boardgamegeekstore.com

B2. Karty Gracza

Gracz wybiera jedną z czterech kart Frakcji (**C2**), która zapoczątkowuje jego Tablo. Na drugiej stronie tej karty znajduje się pomoc dla gracza.



B3. Imperia

W grze bierze udział 10 dwustronnych kart **Imperium**, które tworzą Stos Kart **Imperiów**. Imperium w grze, w zależności od tego, która strona karty została odkryta, jest **Monarchią** albo **Republiką**. Za każdym razem, gdy gracz zdobywa Imperium, np.: za pomocą akcji jednorazowej (*One-shot*) (**E2**), czy też operacją „Głosowanie” (*Vote*) (**F6**) albo dzięki „Kampanii” (*Campaign*) (**F9**), gracz umieszcza ją w swoim Tablo jako **Monarchię** (awerssem do góry).

- Ikony Operacji (*Ops*) i Prestiżu (*Prestige*) widniejące na karcie Imperium opisano w **części F** i **B4**.



B4. Karty Tablo

Karty Wschodu i Zachodu reprezentują osobistości żyjące w Europie od 1460 do 1530. Poniżej opisano elementy na nich zawarte, w kolejności ich występowania na kartach Tablo.

- **Przedstawiciele (Agenci).** Ta informacja określa liczbę Tokenów oraz ich przynależność religijną (kolor Tokenu). Kiedy gracz zagrywa kartę do swego Tablo, to w przypisanej lokalizacji będzie mógł umieścić ten właśnie Token lub (jeśli zaznaczono) więcej niż jeden Token (**E2**). Jeśli w tym miejscu na karcie znajduje się czterokolorowy sześciennik, wówczas w odpowiedniej lokalizacji umieszczana jest kostka sześcienna w kolorze gracza zagrywającego kartę do Tablo.
- **Figura szachowa (Chess Pieces).** Symbol figury szachowej określa typ danej karty: Król, Królowa, Rycerz (figura Skoczka), Wieża (Walec), Pirat (Walec), Biskup (figura Gońca), Chłop (Pion) lub (w przypadku rozszerzenia) może pojawić się symbol człowieka witruwiańskiego (tj. erudyta).
- **Prestiż (Prestige).** Niektóre karty mają owalną ikonę Prestiżu w prawym górnym rogu, która ma znaczenie przy rozpatrywaniu warunków zwycięstwa.
- **Wiersz Operacji (Ops).** Wiersz ten ma znaczenia podczas wykonywania operacji Tablo (Ops) (**F**).
- **Zdolności (Abilities).** Niektóre karty mają wymienione zdolności, które w przeciwieństwie do operacji (Ops), są stale aktywne przez całą rozgrywkę.
- **Natychmiastowa akcja jednorazowa (One-shot).** Ikona bomby wskazuje, że zagranie tej karty może spowodować jednorazowe wydarzenie takie jak: Zmiana Rynku, Koronacja, Spisek, Powstanie Chłopskie, Krucjata, Reformacja lub Dżihad.
- **Lokalizacja.** Przedstawiciele będą umieszczani we wskazanej na karcie Lokalizacji: na Kartach Mapy umieszcza się Rycerzy (figury Skoczków) i/lub Wieże (Walce); na Granicach Mapy (pomiędzy Kartami Mapy) umieszcza się Piony (kostki sześcienne) i/lub Piratów (Walce); zaś Biskupów (figury Gońców) umieszcza się zgodnie z Lokalizacją wymienioną na karcie znajdującej się w Tablo Gracza. Szczegółowe informacje na temat Lokalizacji znajdują się w punkcie **E2.2** oraz w **Słowniku**.
- **Wschód/Zachód.** Każda karta jest odpowiednio oznaczona jako pochodząca ze wschodniego lub zachodniego kręgu kulturowego. Karty Wschodnie są dostępne tylko w rzędzie Rynku Wschodniego, a Zachodnie w rzędzie Rynku Zachodniego.



B5. Karty Mapy

W grze bierze udział 10 dwustronnych kart, które tworzą mapę Europy i basenu Morza Śródziemnego reprezentując 10 Imperiów. Jedna strona karty pokazuje początkowy status każdego z państw, często z miastami opanowanymi przez różne religie (kolory). Druga strona pokazuje te same państwa pod rządami Teokracji (*Theocracy*), oznaczone dużą ikoną religijną (krzyż, półksiężyc, krzyż reformacji). **Ważne:** 2 Karty Mapy (*Państwo Papieskie i Imperium Mameluków*) zaczynają jako Teokracje. W trakcie gry mogą one ulec transformacji w inną Teokrację (poprzez odwrócenie ich kart na drugą stronę).



- **Nazwa.** Nazwa Imperium znajduje się w centralnej części karty. Na stronie początkowej tuż za nazwą znajduje się mały wycieniowany symbol (krzyża, krzyża reformacji lub półksiężyca), informujący o tym jaką Teokracją stanie się Imperium, jeśli karta zostanie odwrócona na drugą stronę.
- **Miasta i szlaki handlowe.** Miasta na Kartach Mapy są oznaczone za pomocą ikony Rycerza (figura Skoczka) lub Wieży (Walca) w kolorze określającym jego przynależność religijną. Na każdej Karcie Mapy znajduje się jedno miasto, którego nazwa jest napisana wielkimi literami – jest to **Stolica**. Białe i czarne linie na Kartach Mapy to **Szlaki Handlowe**. Mają one swój początek w **Magazynach Zamorskich (Emporiach)** – oznaczonych gwiazdką, a kończą się w miejscach oznaczonych strzałką.
- **Koncesje.** Są to kostki umieszczane na **Granicach** (w przestrzeniach pomiędzy dwiema Kartami Mapy). Lokalizacje koncesji startowych są oznakowane herbami graczy (rodzin bankierskich) w Lizbonie, Florencji, Augsburgu i Aleksandrii. Każdy gracz zaczyna rozgrywkę posiadając jedną kostkę Koncesji leżącą w przestrzeni pomiędzy wskazanymi Kartami Mapy.
- **Magazyn Zamorski (Emporium).** Miasto otoczone dwudziestramienną gwiazdą. Dwa są białe: Trapezund (*Trebizond*) i Wyspy Korzenne (*Spice Islands*), a trzy czarne: Timbuktu, Nowogród, Tana.



Ważne: W każdym momencie rozgrywki aktywny może być tylko jeden biały i jeden czarny Magazyn Zamorski (tzn. taki który nie jest zakryty przez dysk odpowiedniego koloru). Każdy Magazyn Zamorski zakryty dyskiem nie jest aktywny, w związku z tym nie generuje przychodu i nie może się w nim znajdować Przedstawiciel. Każdy Token znajdujący się w Magazynie Zamorskim, który właśnie stał się dezaktywowany (zakryty dyskiem ze względu na zmianę rynku), jest od razu represjonowany.

B6. Karty Komet i karty Zwycięstwa

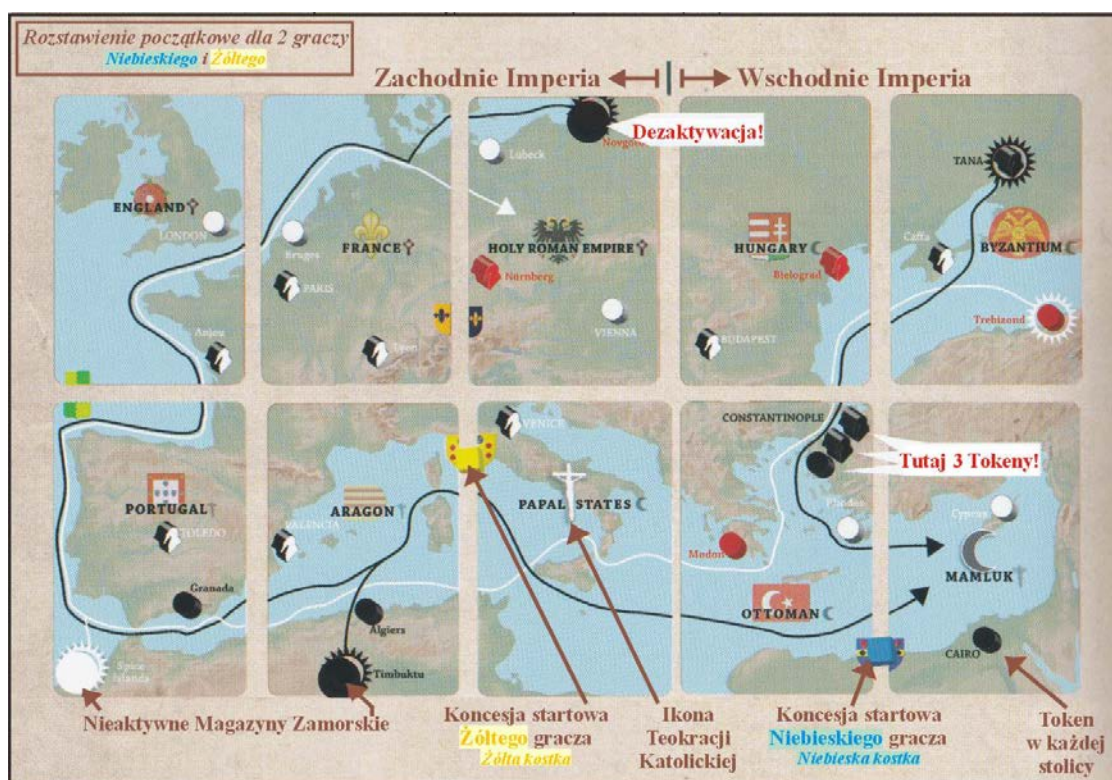
W grze biorą udział 4 karty Komety, które są wtasowywane (po dwie) w ostatnich 12 kart obu Tali (Rynku Wschodniego i Zachodniego) podczas przygotowywania rozgrywki (**C5**). W obszarze gry wyłożone są 4 karty Zwycięstwa, które na początku gry są nieaktywne (skierowane rewersem ku górze). Gracz, który zakupi Kartę Komety wybiera jedną z nieaktywnych kart Zwycięstwa i obraca ją na stronę aktywną. Następnie, jeśli którykolwiek z graczy użyje Akcji Zwycięstwa (**E6**) i będzie spełniać wymienione na odpowiedniej aktywnej karcie warunki zwycięstwa, to gra się kończy, a on zostaje ogłoszony zwycięzcą.

C. PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

C1. Tworzenie mapy

10 Kart Mapy rozmieszczamy w dwóch rzędach z pięcioma kolumnami (2x5). Każda z kart przedstawia jedno z dziesięciu Imperiów. W północnym rzędzie mapy są to od lewej: Anglia, Francja, Święte Cesarstwo Rzymskie (HRE), Węgry i Bizancjum. Południowy rząd mapy to patrząc od lewej: Portugalia, Aragonia, Państwo Papieskie, Imperium Ottomańskie i Imperium Mameluków. 8 Kart Map zaczyna grę na feudalnej (nieteokratycznej) strony. Wyjątkiem są dwa Imperia: Państwo Papieskie rozpoczyna jako Teokracja Katolicka, a Imperium Mameluków rozpoczyna jako Teokracja Islamska.

- **Granice.** Między kartami należy pozostawić ok.10mm przerwy. Te luki są nazywane **Granicami** i są używane do umieszczania pionów Koncesji lub Piratów.
- **Nieaktywne Magazyny Zamorskie (Emporia).** Dezaktywację przeprowadza się poprzez umieszczenie czarnych dysków na Timbaktu i Nowogrodzie oraz białego dysku na Wyspach Korzennych (*Spice Islands*). Nieaktywny Magazyn Zamorski (**B5**) nie uczestniczy w grze i nie może posiadać Tokenów dopóki dysk przykrywający (dezaktywujący) go nie zostanie przeniesiony do innego Magazynu Zamorskiego za pośrednictwem natychmiastowej akcji Zmiany Rynku (**H1**).



C2. Gracze

Każdy gracz losowo otrzymuje/wybiera Kartę Gracza (rodziny bankierskiej). Kolor gracza jest określony otrzymaną lub wybraną kartą. W grze może uczestniczyć maksymalnie 4 graczy.

- Bank Fuggerów (Fugger Bank): kostki pomarańczowe (początkowa koncesja: Augsburg – pomiędzy Francją, a Świętym Cesarstwem Rzymskim).
- Bank Medyceuszy (Medici Bank): kostki żółte (początkowa koncesja: Florencja – pomiędzy Aragonią, a Państwem Papieskim).
- Bank Cœurów (Bank Cœur): kostki niebieskie (początkowa koncesja: Aleksandria – pomiędzy Imperium Otomańskim, a Imperium Mameluków).
- Bank Marchionnich (Marchionni Bank): kostki zielone (początkowa koncesja: Lizbona – pomiędzy Anglią, a Portugalią).

C3. Tablo graczy

Aby rozpocząć budowę swojego **Tablo**, każdy gracz umieszcza przed sobą swoją Kartę Gracza (kartę rodu bankierskiego (**C2**)). Po prawej stronie tej karty będzie zagrywał Wschodnie Karty Tablo, a po lewej stronie Zachodnie Karty Tablo.

- **Piony.** Każdy gracz otrzymuje 10 kostek swojego koloru i umieszcza je w pobliżu Karty Gracza.
- **Koncesje Startowe.** Każdy Gracz umieszcza jedną kostkę Koncesji Startowej na **Granicy** wskazanej przez herb banku znajdujący się na Karcie Gracza (patrz: mapa Europy z rozstawieniem początkowym (**C1**) oraz opisy Kart Gracza (**C2**)).

C4. Tokeny startowe

Na Kartach Mapy, w **Stolicy** Imperium (miasto napisane wielkimi literami np.: PARIS), należy umieścić jeden Token o kształcie i kolorze wskazanym na Karcie Mapy. Reszta miast na początku gry jest pusta.

- Wyjątkiem jest KONSTANTYNOPOL, który zaczyna z 3 Tokenami: 2 Czarnych Rycerzy (figura Skoczka) i 1 Czarnej Wieży (Walec).

C5. Przygotowanie Talii Wschodniego i Zachodniego Rynku

Karty Tablo należy rozdzielić na dwa stosy: Wschodni i Zachodni.

• Talia Rynku Wschodniego.

- 1) Ze Wschodniego stosu należy w sposób losowy dociągnąć 12 zakrytych kart.
- 2) Do nich wtasowuje się 2 karty "wschodniej" Komety.
- 3) Następnie z pozostałej niewykorzystanej jeszcze części stosu Wschodniego należy losowo dociągnąć kolejnych **8/12/16** zakrytych kart (w przypadku rozgrywki z udziałem odpowiednio **2/3/4** graczy) i umieścić je na wierzchu stosu otrzymanego w punkcie 2.)
- 4) W ten sposób zostaje utworzona **Talia Rynku Wschodniego** (np.: przy 3 graczach do 14 kart początkowych należy dodać na wierzch 12 kart, otrzymując Talię złożoną w sumie z 26 kart).

• **Talia Rynku Zachodniego.** Talię tę tworzy się analogicznie jak Talię Rynku Wschodniego wykorzystując oczywiście początkowy stos Zachodni i 2 karty „zachodniej” Komety.

• **Wariant opcjonalny "Astrologia".** Obie talie tworzymy jako odkryte. Pozwala to graczom widzieć jedną kartę, która będzie dostępna w "*najbliższej przyszłości*". **Uwaga:** Komety nadal znajdują się wśród ostatnich 14 kart w spodniej części każdej Talii.

C6. Rynek, Stos Imperiów i Karty Zwycięstwa

• **Rynek.** Z uprzednio utworzonej Talii Rynku Wschodniego należy wyłożyć 6 wierzchnich kart tak, aby utworzyć z nich rząd odkrytych kart na lewo od Talii Rynku Wschodniego. Pierwsza karta liczona od lewej (najdalej położona w stosunku do Talii) zostaje zakryta, a pozostałych 5 kart pozostaje odkrytych. To samo należy zrobić z Kartami Talii Zachodniej. Zakryte karty (położone najdalej od Talii w obu rzędach) symbolizują odpowiednio Wschodnią i Zachodnią Wymianę Handlową (**G**).

• **Stos Imperiów.** Dziesięć Imperiów umieszcza się w odkrytym stosie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Gracze mogą przeglądać te karty w każdym momencie gry.

• **Karty Zwycięstwa.** Cztery karty Zwycięstwa umieszcza się zakryte (nieaktywne) w miejscu dla wszystkich dostępnym.



C7. Startowe Floreny

Najpierw należy wybrać losowo pierwszego gracza. Jeśli w grze bierze udział Bank Fuggerów (pomarańczowy), wtedy zawsze ten gracz jest pierwszym graczem. Pierwszy gracz otrzymuje 3 Floreny (3 żółte dyski), następnie kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara drugi gracz 4 Floreny, trzeci 5 Florenów, a czwarty 6 Florenów (o ile tylu graczy bierze udział w rozgrywce).

- Reszta Florenów tworzy dostępną dla wszystkich pulę w dalszej części nazywaną **Chinami**.
- Pierwszy gracz może rozpocząć grę.

D. PRZEBIEG TURY GRACZA

D1. Faza Akcji

W swojej turze gracz wybiera do przeprowadzenia **dwie akcje (E)**, które mogą być wykonane w dowolnej kolejności. Pierwsze trzy z niżej wymienionych mogą być wykonywane dwukrotnie, a pozostałe tylko raz podczas jednej tury gracza:

- 1. Zakup karty z rynku (E1).** Dokonuje się poprzez poniesienie odpowiedniego kosztu we Florenach, a następnie wzięcie karty na rękę (limit kart na rękę to 2 sztuki)
- 2. Zagranie karty z ręki do Tablo (E2).** Zagranie wybranej przez gracza karty i położenie jej na stół obok leżących już kart gracza, po stronie zgodnej z jej Lokalizacją (Wschód lub Zachód). W zależności od rodzaju zagranej karty, gracz będzie mógł wprowadzić na Mapę lub do Tablo odpowiednich Przedstawicieli w postaci Tokenów (figury Gońca, Skoczka, Walc lub Kostki gracza w jego kolorze). Jeśli karta ma **ikonę Bomby** czyli akcji natychmiastowej (*One-shot*), to gracz będzie musiał zdecydować czy chce ją w tym momencie wykonać (**H, I, J, K**).
- 3. Sprzedaż karty (E3).** Gracz odrzuca kartę z Ręki lub z Tablo i otrzymuje z Chin 2 Floreny.
- 4. Wykonanie Operacji Wschodnich (E4).** Gracz wykonuje Operacje (*Ops*) z kart leżących w jego Wschodnim Tablo. Z każdej karty może być wybrana maksymalnie jedna Operacja. Gracz nie musi uruchamiać wszystkich kart. Ta akcja może być wykonana tylko raz w turze gracza.
- 5. Wykonanie Operacji Zachodnich (E4).** Analogicznie do pkt. 4, ale wykonywane dla "Zachodniej" strony Tablo.
- 6. Rozpoczęcie Wschodniej Wymiany Handlowej (czarny szlak) (E5).** Gracz odrzuca pierwszą od lewej (zakrytą) Kartę Rynku Wschodniego, a następnie rozpoczyna się podróż po Czarnym Szlaku Handlowym. Wszyscy gracze posiadający swoje Koncesje na drodze tego Czarnego Szlaku otrzymują kolejno zapłatę (o ile jest wystarczająca liczba Florenów do podziału), a Imperia przeprowadzają Zaciąg Wojsk (*Levy*). Opisana w tym punkcie akcja może być wykonana tylko raz na turę danego gracza (patrz: **część G**).
- 7. Rozpoczęcie Zachodniej Wymiany Handlowej (biały szlak) (E5).** Analogicznie do pkt. 6, ale wykonywane dla Białego Szlaku Handlowego.
- 8. Akcja Zwycięstwa (E6).** Ta akcja kończy grę. Jeśli gracz wykonujący tę akcję spełnia wymagania Karty Zwycięstwa, wygrywa grę (patrz: **część L**).

D2. Faza Odświeżenia Rynków

Jeśli po wykonaniu przez gracza obu swoich akcji na Rynku Wschodnim lub Zachodnim powstały luki, wówczas należy przesunąć maksymalnie w lewo wszystkie karty Rynku (wraz z umieszczonymi na nich Florenami). Następnie wszystkie powstałe w ten sposób puste pozycje na Rynku należy wypełnić poprzez dociąg nowych kart z Talii danego Rynku. Na koniec tej operacji w każdym rzędzie powinno znajdować się ponownie 6 kart. Jeśli pierwsza od lewej karta w rzędzie jest odkryta należy ją zakryć odwracając awerssem do dołu. Karty Zakryte już nie mogą być kupowane, a opisane na nich historyczne postacie są uważane za zmarłe w zapomnieniu i bez finansowego wsparcia.

- Jeśli jedna z Talii Rynku (Wschodnia lub Zachodnia) wyczerpie się, zacznij dobierać karty z niewyczerpanej jeszcze drugiej Talii Rynku. W efekcie na Rynku Wschodnim będą pojawiały się karty z Talii Rynku Zachodniego lub odwrotnie.
- Po fazie Odświeżenia Rynku, swoją turę rozpoczyna kolejny gracz wyznaczony zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

E. AKCJE

E1. Zakup karty z Rynku

Zakup karty z Rynku i wzięcie na Rękę.

- **Liczba kart na ręku.** W żadnym momencie gry nie można przekroczyć limitu dwóch kart na Rękę. Nie można kupić trzeciej karty, jeśli gracz ma już dwie na Rękę. Wyjątkiem jest zakupienie Karty Komety, którą odrzuca się natychmiast po zakupie i wykonuje aktywację Karty Zwycięstwa. Również odrzucana karta z Rynku podczas Rozpoczęcia Wymiany Handlowej (**E5**) nie trafia na Rękę Gracza.
- **Koszt.** Cena zakupu karty zależy od jej bieżącego położenia na Rynku (licząc od lewej). Pierwsza odkryta karta Rynku kosztuje 1 Floren, kolejna 2 Floreny, następna 3 Floreny, itd. Koszt ten płaci się umieszczając po 1 Florenie na każdej karcie znajdującej się na lewo od kupowanej karty (pierwszy Floren jest kładziony na zakrytej karcie!). Zakryta karta ma koszt zerowy i nie można jej kupić. Bierze ona udział w akcji Rozpoczęcia Wymiany Handlowej (patrz: **E5**).
- **Wakaty.** Jeśli na Rynku przed kartą, którą chce się kupić są puste miejsca to i tak należy ponieść koszt 1 Florena za takie miejsce. Kładzie się wtedy 1 Florena na kartę z drugiego Rynku w tej samej kolumnie co puste miejsce. Ta sytuacja może mieć miejsce podczas zakupu 2 kart z tego samego Rynku
- Jeśli na kupowanej karcie leżą Floreny należy je wziąć do swoich zasobów (ale nie można ich użyć do zakupu tejże karty!)
- Gracz nie może kupić karty na której w bieżącej turze już umieścił Florena, ponosząc koszt zakupu innej (dalszej) karty. Nadal możliwe jest Rozpoczęcie Wymiany Handlowej, jeśli w pierwszej akcji gracz dołożył Florena na zakrytą kartę Rynku (**E5**).
- Przy zakupie Komety następuje aktywacja Karty Zwycięstwa (**L1**).



Przykład: Gracz kupuje z Rynku czwartą kartę od lewej strony wydając 3 Floreny. Umieszcza pierwszego Florena na zakrytej karcie, drugiego Florena na pierwszej odkrytej karcie, a ostatniego Florena na kolejnej karcie. Mimo że na czwartej (kupionej) karcie są 2 Floreny, nie można ich użyć do zakupu tej karty. Bierze czwartą kartę do swojej ręki oraz 2 Floreny z tej karty i przenosi do swoich zasobów.

E2. Zagrywanie kart z Ręki i umieszczanie Przedstawicieli

Karty z Ręki gracz zagrywa do swego Tablo, którego kartą startową jest Karta Frakcji, otrzymama na początku gry. Karty Wschodnie zagrywa się po prawej stronie Karty Gracza, a Zachodnie po lewej stronie Karty Gracza. Jeśli zagrywana karta posiada **ikonę bomby**, gracz musi od razu zdecydować i ogłosić, czy będzie miała miejsce natychmiastowa akcja jednorazowa (**E2.1**), czy też nie (**E2.2**).

1. Natychmiastowa akcja jednorazowa jest uruchamiana

- **Jeśli akcją natychmiastową jest Wojna Domowa lub Religijna:** należy umieścić obok odpowiedniej Karty Mapy przedstawione na zagranej karcie Tokeny Przedstawicieli: Wież (w tym Piratów), Skoczków i Pionów Przedstawicieli, które mogą pełnić rolę Napastników w Bitwie (patrz: **część J:** „Spisek” i „Powstanie Chłopskie” oraz **część K:** „Krucjata”, „Reformacja” i „Dżihad”).
- Jeśli po rozpatrzeniu Bitwy zostały jakieś Tokeny Napastników, to automatycznie stają się one **zwycięzcami** i powodują Zmianę Reżimu (*Regime Change*). Przedstawiciele (z zagranej Karty), którzy nie mogą walczyć jako Napastnicy (np. Biskupi), po zakończeniu fazy rozstrzygania Bitwy mogą być rozmieszczani zgodnie z zasadami opisanymi w **E2.2**
- **W przypadku pozostałych akcji natychmiastowych (Zmiana Rynku, Koronacja):** nie przeprowadza się Bitew, a Przedstawiciele są rozmieszczani nie jako Napastnicy, ale według zasad opisanych poniżej w **E2.2**.

Przykład: Natychmiastową akcją jednorazową jest „Powstanie Chłopskie”. Gracz zagrywa kartę „Flanders Guilds” z symbolem Piona (sześcianu) z Lokalizacją we Francji. Wywołuje tym samym Powstanie Chłopskie. Pion Przedstawiciela Karty (sześcian Koncesji) jest jedynym Napastnikiem (patrz: **J2**). Ponieważ na Karcie Mapy nie ma żadnego Obrońcy ta Akcja jest automatycznie udana. Imperium Francuskie znajduje się nadal w Stosie Imperiów, więc gracz może je zabrać i od razu dołączyć do swojej Zachodniej części Tablo. Ta Zmiana Reżimu umożliwia umieszczenie kolejnej Koncesji, co daje w sumie dwie Koncesje, umieszczone na dwóch różnych granicach Karty Mapy Francji.

2. Natychmiastowa akcja jednorazowa nie jest uruchamiana

Jeśli gracz nie uruchomił akcji natychmiastowej albo uruchomił akcję, która nie wywołała Bitwy, to przechodzi do umieszczania Tokenu(-ów) Przedstawiciela(-i). Czynność ta jest zawsze opcjonalna, gracz może umieścić w odpowiednich miejscach wszystkie, część lub żadnego z Przedstawicieli. Tokeny należy umieszczać zgodnie z liczbą i kolorem wskazanym na Karcie Mapy (Zaciąg) lub zagranej karcie według poniższych zasad:

- **Biskup.** Gracz umieszcza figurę Gońca bezpośrednio na zagranej do Tablo karcie. Alternatywnie można go umieścić na dowolnej karcie Tablo (nawet w Tablo przeciwnika), która ma taką samą lokalizację jak zagrana karta Tablo (Patrz: LOKALIZACJA w **Słowniku**). Jeśli gracz umieszcza ją na karcie z innym Tokenem, należy zastosować zasadę „Edyktu Wormackiego” (*Diet of Worms*) lub zasadę „Pacyfikacji” (patrz oba: **F1**).
- **Wieża (Walec) i Rycerz (Skoczek).** Gracz umieszcza odpowiedni Token Przedstawiciela w wybranym mieście na określonej Karcie Mapy. Jeśli wybiera miasto zajmowane przez inny Token, musi go **represjonować** i zapłacić 1 Floren za każdy taki Token. Umieszczany Przedstawiciel może nawet w ten sposób Represjonować Token tego samego typu i koloru. **Ważne:** Ikona Miasta na Karcie Mapy (Wieża lub Rycerz) nie ma znaczenia przy umieszczaniu Tokena jako wyniku zagrania karty do Tablo! W Konstantynopolu można umieścić maksymalnie trzy Tokeny.
- **Piraci (figura Wieży reprezentowana przez Walec).** Gracz umieszcza Walec o określonym kolorze jako **Pirata** na jednej z **Granicy Morskich** otaczających określoną Kartę Mapy. Granica Morska przecina Szlak Handlowy. Jeśli na Granicy znajduje się już Token (Koncesja lub Pirat), jest on usuwany bez ponoszenia żadnych kosztów przez gracza.
- **Koncesja (Pion reprezentowany przez kostkę sześcienną).** Gracz umieszcza jedną kostkę swojego koloru na wybranej granicy określonej Karty Mapy. Jeśli granica jest już zajęta przez Koncesję, musi zapłacić 1 Florena za jej Represjonowanie (patrz: **Słownik**). Pion Koncesji może być umieszczany również na granicy lądowej. Taka Koncesja może nie dawać zysków podczas akcji

Wymiany Handlowej, ale może mieć znaczenie podczas rozstrzygania konfliktów zbrojnych oraz przy Głosowaniu. Nie można umieszczać Koncesji na Granicy zajmowanej przez Pirata.

- Jeśli zabrakło Tokenów patrz: „Zarządzanie Tokenami” w **Słowniku**.
- **Działania pozorowane (Strawman)**. Jeśli gracz wykonuje jednorazową akcję lub operację (*Ops*) przeciw własnym kartom lub Tokenom, nazywa się to **Działaniami pozorowanymi (Strawman)**. Taka strategia jest użyteczna, aby pozyskać liczbę Represjonowanych Tokenów, wystarczającą do wygrania Wojny Domowej lub obalić swoją Monarchię i ustanowić Republikę.

Przykład: Gracz zagrywa kartę „Flanders Guilds” (jak w poprzednim przykładzie), ale nie uruchamia akcji jednorazowej. Zamiast tego umieszcza jeden ze swoich Pionów na Granicy jako Koncesję. Granica Wschodnia jest zajęta przez Koncesję innego gracza. Gracz zagrywający nie chce opłacać kosztu 1 Florena by represjonować Koncesję innego gracza. Zamiast tego umieszcza swój Token Koncesji na pustej Granicy. Granica zachodnia oraz południowa są puste, ale południowa nie znajduje się na Szlaku Handlowym i nie przynosi zysku. Gracz wybiera więc umieszczenie kostki Koncesji na zachodniej granicy.

E3. Sprzedaż karty

Gracz odrzuca kartę i pobiera 2 Floreny z **Chin**. Sprzedana karta musi pochodzić z Ręki lub z Tablo Gracza. Jeśli jest to karta z Tablo, trzeba odrzucić wszystkich Wasali i Tokeny ze sprzedawanej karty. Koronowana Para (Karta Imperium + Karta Królowej) (**I1**) musi być sprzedawana w zestawie za 4 Floreny (po 2 za kartę) Patrz: „Odrzucanie kart” w **Słowniku**..

E4. Aktywacja Operacji (*Ops*)

Uwaga: Operacje Wschodniej i Zachodniej strony Tablo to odrębne akcje!

Aktywacja operacji (*Ops*) jako akcji, wiąże się z wykonaniem przez gracza maksymalnie jednej operacji z każdej karty we wschodniej (lub zachodniej) części swego Tablo. Nawet jeśli karta ma więcej niż jedną Ikonę Operacji, to podczas każdej tury w ramach jednej akcji można wybrać tylko po jednej ikonie Operacji z każdej karty w Tablo (z części Wschodniej albo Zachodniej). Lista dostępnych Operacji znajduje się w **części F**.

- **Kolejność**. Operacje można wykonywać w dowolnej kolejności. Można je aktywować na kartach zdobytych w wyniku innych operacji (np. Kampanie), o ile znajduje się ona po właściwej stronie Tablo (Wschodniej lub Zachodniej).
- **Cel Operacji**. Można używać danej Operacji tylko w stosunku do celów przedstawionych na ikonie danej Operacji (patrz: **pomoc na rewersie karty Gracza**). Celem może być: Floren wyłożony na Rynku (Handel), karta Tablo (Ścięcie lub Głosowanie), Token na Karcie Tablo (Inkwizytor) lub Token na Mapie (Represja, Podatek lub dowolna z trzech operacji wojskowych).
- **Lokalizacje "Wschód" lub "Zachód"**. Patrz: LOKALIZACJA w **Słowniku**.
- **Położenie Celu**.
 - o Aktywacja operacji Represji (*Repress*), Podatku (*Tax*), Korsarza (*Corsair*) lub Oblężenia (*Siege*) jest skierowana przeciwko Tokenom obecnym na Karcie Mapy. Celem tych operacji jest/są Token(-y) znajdujący(-e) na wskazanej Karcie Mapy ściśle powiązanej z wykonywaną Operacją.
 - o Pamiętaj, że położenie Koncesji lub Pirata jest określone przez 2 Karty Mapy graniczące ze sobą.
 - o Dla Operacji Kampanii docelową Lokalizacją musi być Karta Mapy przylegająca do Lokalizacji wskazanej na Karcie aktywującej Kampanię.
 - o W przypadku Operacji Ścięcia, celem musi być karta Tablo wskazana na Karcie aktywującej Ścięcie.
 - o Dla operacji Inkwizytora, Handlu i Głosowania lokalizacja nie ma znaczenia.
- **Działania pozorowane (Strawman Target)**. Celem Gracza mogą być jego własne karty Tablo lub Tokeny (np.: represjonowanie własnego Piona, aby uzyskać Florena, uniknąć podatków lub rozpętać przyszłą Wojnę Domową). W wyniku powodzenia Działań pozorowanych przeciwko własnej Monarchii (np.: Operacja „Głosowanie” **F6**) zostaje ustanowiona Republika. Można używać Operacji z nowo utworzonej Republiki (o ile nie wykorzystano już Operacji na tej karcie).

Często pomijana reguła: Karty i Tokeny są niezależne od siebie. Jeśli jako cel wybrano Kartę, to nie ma to wpływu na Tokeny Przedstawicieli, które ona generuje. Jeśli jako cel wybrano Tokeny Przedstawicieli, to nie

ma to wpływu na Kartę, która te Tokeny wygenerowała. Nie ma potrzeby śledzenia, które Karty wygenerowały dane Tokeny.



Przykład: Masz 2 karty z Op "Handel" w swoim Zachodnim Tablo, ale jedna operacja jest "wyciszona" (zablokowana) przez czerwonego Biskupa (figurę Gońca). Masz również kartę biskupią, która aktywuje "Inkwizytora" (F1) dla czerwonych Biskupów. Jako akcję aktywujesz maksymalnie po jednej operacji z każdej karty w zachodnim Tablo. Najpierw wykonujesz operację „Handlu”, która nie jest zablokowana przez Biskupa. Potem dzięki "Inkwizytorowi" przenosisz figurę Gońca (Biskupa) na sąsiednią kartę operacji handlowej, którą właśnie wykonałeś, by teraz wykonać drugą operację „Handel” z karty, którą właśnie odblokowałeś.

E5. Rozpoczęcie Wymiany Handlowej

Uwaga: Aktywacja Szlaku Wschodniego i Zachodniego to odrębne akcje!

Używając tej akcji należy odrzucić zakrytą kartę na Wschodnim lub Zachodnim Rynku, w zależności od tego, na którym szlaku rozpoczyna się Wymiana Handlowa (**patrz G**). Należy pamiętać, że Floreny na odrzucanej karcie nie należą do Gracza Aktywującego. Stanowią one tzw. Zyski, które będą rozdzielane w kolejnej fazie Wyprawy (**patrz G1**). Nie ma możliwości zakupu zakrytej karty z Rynku na rękę!

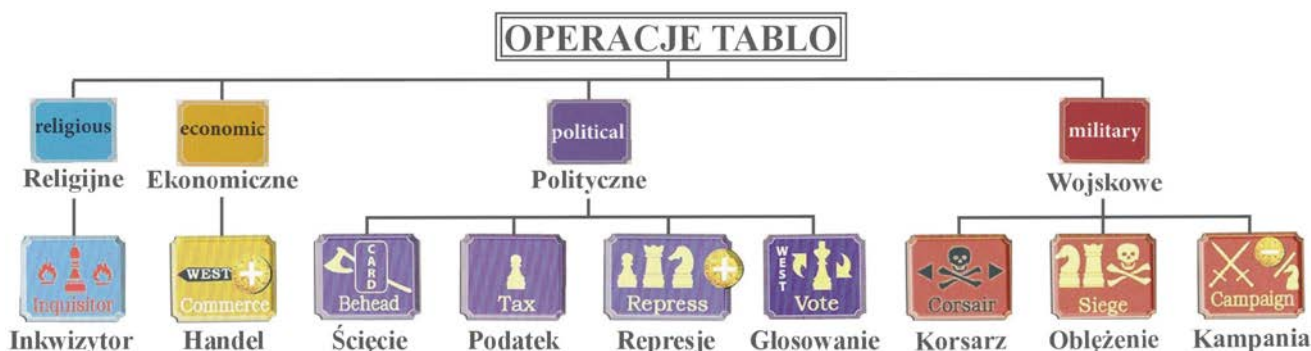
E6. Akcja Zwycięstwa

Akcję wykonuje się by zadeklarować zwycięstwo (**patrz: L2**).

F. OPERACJE TABLO

Operacje (Ops) są aktywowne w ramach Akcji (**E4**). W grze występują 4 rodzaje (kolory) Operacji:

- **Religijne (kolor jasnoniebieski).** Op „Inkwizytor” przemieszcza Biskupa (figurę Gońca) związanego z daną religią. Jest to jedyna Operacja, która nie jest wyciszana przez obecność Biskupa (**F1**).
- **Ekonomiczne (kolor jasnopomarańczowy).** Operacja „Handel” skupia się w swych działaniach na Florenach znajdujących się na Rynku (**F2**).
- **Polityczne (kolor fioletowy).** Celem Operacji tej kategorii są Tokeny lub karty (w zależności od symboli znajdujących się na ikonach). Do tej kategorii zalicza się: „Ścięcie” (**F3**), „Podatki” (**F4**), „Represje” (**F5**) oraz „Głosowanie” (**F6**).
- **Wojskowe (kolor ciemnoczerwony).** Celem są tutaj Tokeny Klasy Rządzącej lub Piratów oznaczone na ikonach. Do tej kategorii zalicza się: „Korsarz” (**F7**), „Oblężenie” (**F8**), „Kampania” (**F9**).



F1. Inkwizytor (*Inquisitor*)

Operacja Religijna umożliwia przeniesienie Tokena Biskupa (figura Gońca o kolorze wskazanym przez **ikonę Inkwizytora**):

- o z jednej karty w Tablo dowolnego gracza (również u siebie) na kartę sąsiadującą w tym samym Tablo.
- o albo na inną kartę w dowolnym Tablo, która ma taką samą Lokalizację, jak karta z której przemieszczany jest Token Biskupa.
- **Sejm w Wormacji (Edykt Wormacki)**. Jeśli karta, na którą przenoszony jest Token Biskupa, zawiera już innego Biskupa (w dowolnym kolorze), to obaj Biskupi wzajemnie się zabijają.
- **Pacyfikacja**. Jeśli karta, na którą przenoszony jest Token Biskupa, zawiera jakieś represjonowane Tokeny, to gracz wykonujący tę Operację może wybrać jeden z Tokenów i go zabić. Z wykonaniem tej operacji nie wiąże się żaden koszt we Florenach. Aby dokonać Pacyfikacji konieczne jest wykonanie ruchu Tokenem Biskupa.
- **Ograniczenia przeniesienia**. Nie można przenieść Biskupa na Kartę Gracza. Oznacza to, że nie można również przechodzić pomiędzy Wschodnią i Zachodnią częścią Tablo ponieważ są oddzielone one od siebie Kartą Gracza.
- **Przenoszenie w obrębie Suzerena i jego Wasali**. Biskup z karty Suzerena może przenieść się na kartę dowolnego Wasala tego Suzerena. Biskup z karty Wasala może przenieść się na kartę Suzerena tego Wasala lub na kartę innego Wasala tego samego Suzerena.
- **Wschód / Zachód**. Jeśli Biskup przenoszony jest z karty z Lokalizacją oznaczoną jako "Wschód", może przenieść się na dowolną kartę oznaczoną jako Węgry, Imperium Ottomańskie, Bizancjum, Imperium Mameluków lub inną kartę z lokalizacją "Wschód". Identycznie rozpatruje się karty z lokalizacją "Zachód".
- **Wyciszanie Operacji**. Obecność Biskupa na karcie uniemożliwia wykorzystanie operacji widocznych na karcie za wyjątkiem Operacji Religijnych (jasnobłękitnych).
- **Wyciszanie Zdolności**. Biskup blokuje również każdą wymienioną na danej karcie Zdolność Specjalną np.: „Okup” czy „Weksel” (*Stadtwechsel*). **Wyjątek**: Ikony Prestiżu (*Prestige*) nie podlegają wyciszaniu.
- **Kwestia Królewskiej Pary (patrz: I1)**. Królewska Para traktowana jest jako jedna karta podczas zmiany położenia Biskupa (ruch Gońcem) oraz podczas Operacji Wyciszania („Inkwizytor”).

Przykład: Gracz posiada 3 karty „Reformacji” z ikoną Inkwizytora w swoim Tablo. Każda karta pozwala przenieść czerwonego Biskupa na sąsiednią kartę lub przenieść na inną kartę o tej samej lokalizacji. Gracz może użyć wszystkich 3 operacji „Inkwizytora” do przemieszczenia tego samego Tokena Biskupa. Opcjonalnie może zabić represjonowany Token znajdujący się na wybranej karcie Imperium umieszczając tam Token Biskupa. Dopóki na karcie przebywa Biskup wszystkie niereligijne operacje są blokowane (wyciszone), a dostępne są tylko operacje religijne (jasnoniebieskie).

F2. Handel (*Commerce*)

Operacja Ekonomiczna umożliwia pobranie 1 Florena, z dowolnej karty znajdującej się na odpowiednim Rynku (włączając w to zakryte karty) zgodnie ze wskazaniem **ikony Operacji Handlu** na używanej karcie.

F3. Ścięcie (*Behead*)

Ta Operacja Polityczna umożliwia odrzucenie jednej karty z dowolnego Tablo. Lokalizacja odrzucanej karty musi być zgodna z lokalizacją wskazaną na karcie wywołującej „Ścięcie”. Ta operacja nie może dotyczyć karty wywołującej operację „Ścięcie” (czyli karta nie może usunąć samej siebie).

- **Zabójca (Assassin)**. Jeśli operacja „Ścięcie” będzie wymierzona w Kartę Imperium, to karta która wywołała tę operację również zostaje odrzucona (razem z Kartą Imperium)..

Przykład: Twój przeciwnik używa karty „Qizibash” do oblężenia wszystkich Wschodnich Imperiów do czasu, w którym będzie mógł przeprowadzić kampanię przeciwko nim. Aby go powstrzymać używasz karty „Grim” do Śięcia karty „Qizibash”. Karta „Grim” znajduje się w lokalizacji „Ottoman's”, a „Qizibash” znajduje się po „Wschodniej” stronie Tablo. Dlatego też karty „Grim” można użyć przeciwko karcie „Qizibash”. (Patrz: LOKALIZACJA w **Słowniku**).

F4. Podatek (Tax)

Jest to Operacja Polityczna, która pozwala wybrać jedną Koncesję (kostkę sześcienną) graniczącą z Lokalizacją karty, która została wskazana do opodatkowania. Właściciel wskazanej Koncesji musi zapłacić 1 Florena Chińczykom (do banku) albo zrepresjonować tę Koncesję. Następnie właściciel Koncesji musi przeprowadzić Zaciąg Wojska (umieścić Levy) w obrębie opodatkowanego Imperium. Operacja Podatku nie może zostać przeprowadzona, jeśli we wskazanym do opodatkowania Imperium wszystkie miejsca są nasycone (Saturated) Tokenami Klasy Rządzącej (czyli nie ma pustych miast).

Przykład: W swoim Tablo masz "Holy Land Crusade", pozwalające na opodatkowanie "Mamluk Egypt". Miasto Kair jest puste. Używasz Operacji „Podatki” i jako cel obierasz Koncesję Cœur położoną pomiędzy Mamluk i Ottoman. Przeciwnik postanowił nie odrzucać kostki swojej Koncesji (nie represjonować), więc musi zapłacić 1 Florena Chińczykom. Następnie przeprowadza Zaciąg Wojska zgodnie z ikoną miasta Kair, którą jest biała Wieża. Zatem biała Wieża zostaje umieszczona w Kairze.

F5. Represje (Repress)

Ta Operacja Polityczna pozwala usunąć jeden Token z Mapy (zgodnie z symbolem na **Ikonię Represji** może to być Rycerz (Skoczek), Wieża (walec) lub Pion (kostka)). Usuwany Token z Lokalizacji wskazanej przez Kartę w Tablo użytą do przeprowadzenia „Represji” jest umieszczany jako **Represjonowany Token** na odpowiedniej Karcie Imperium w Tablo.

- **Karty Imperium nie ma w grze.** Jeśli karta wywołała „Represje” w Lokalizacji należącej do Imperium, którego nie ma w grze (tzn. Karta Imperium wciąż jest w stosie Kart Imperiów), to Represjonowany Token należy usunąć i przenieść do właściwej rezerwy (nie umieszcza się go na Karcie Imperium).
- Po usunięciu Tokena z Mapy gracz otrzymuje 1 Florena z Chin (Banku).

Przykład: Aktywujesz swoje Zachodnie Tablo, w tym Królową Isabellę żonę Króla Aragonii. Używasz jej "dekretu Alhambry" aby usunąć Koncesję z Aragonii, która staje się Poddanym (Serf) Króla Aragońskiego. Koncesję (kostka sześcienna) kładziesz na Karcie Imperium Aragonii. Zarabiasz 1 Florena. Ikona Represji pokazuje Pionka oraz Wieżę, więc zamiast Koncesji (kostki sześciennnej) można było usunąć Wieżę (Walec).

F6. Głosowanie (Vote)

Jeśli gracz użyje tej Operacji Politycznej, to wywołuje **Zmianę Reżimu (Regime Change)** wybranego Imperium. Gracz otrzymuje kartę Imperium po stronie Monarchii oraz Koncesję (patrz: "Zmiana Reżimu" w **Słowniku**). Imperium, którego to dotyczy musi znajdować się we Wschodnim lub Zachodnim Tablo dowolnego gracza, ale zgodnie z ikoną Lokalizacji przedstawioną na karcie wywołującej tę Operację. Imperium nie może być Wasalem, ani nie może znajdować się w kartach Stosu Imperiów.

- **Koszt.** Należy zapłacić do banku (czyli Chinom) liczbę Florenów równą liczbie Represjonowanych Tokenów (Piony, Rycerze, Wieże) znajdujących się na owej Karcie Imperium.
- **Reguła większości.** Aby wykonać tę Operację, należy mieć więcej Koncesji, niż jakikolwiek inny gracz na granicy tego Imperium.

Często pomijana reguła: Pomyślne użycie „Głosowania” przeciw własnej Monarchii przekształca Imperium w Republikę.

Przykład: W twoim Tablo jest Państwo Papieskie zawierające trzech Poddanych (Serfs – patrz: **Słownik**) i 2 Koncesje na swoich granicach, podczas gdy twój przeciwnik ma jedną Koncesję. Masz kartę "Sindicat Remenca" pozwalającą aktywować Op „Głosowanie” w Zachodniej Europie. Po „odpaleniu” Op z tej karty płacisz 3 Floreny (po jednym za każdy Represjonowany Token na karcie Imperium Państwa Papieskiego), aby obrócić Kartę Państwa Papieskiego na stronę Republiki. Postanawiasz zatrzymać trzech Poddanych na karcie Republiki, zamiast ich Wyzwalać (Emancipation) i umieszczać na Mapie. Zdobywasz Koncesję Papieską i możesz ją umieścić na granicy Państwa Papieskiego. Ponieważ wszystkie trzy granice Papieskie są zajęte, musisz najpierw wyeliminować Koncesję przeciwnika, aby móc umieścić swoją kostkę Koncesji. W takim przypadku musisz opłacić koszt 1 Florena, a Represjonowaną Koncesję dodajesz jako Poddanego (Serf) do swojej Republiki Państwa Papieskiego w Tablo.

F7. Korsarz (Corsair)

Jest to Operacja Wojskowa umożliwiającą przemieszczenie Tokena Pirata (Walca) z Granicy Morskiej określonej Lokalizacją karty odpalającej tę operację na inną Granicę Morską tej samej karty albo Granicę Sąsiadującej Lokalizacji. Token Pirata (Walec) musi mieć kolor określony przez **ikonę Korsarza** i nie może zostać umieszczony na Granicy Morskiej zajmowanej już przez innego Pirata tego samego koloru.

- **Bitwa morska.** Umieszczenie Tokena Pirata na Granicy automatycznie zabija każdą Koncesję dowolnego koloru lub Pirata innego koloru. Operacja ta nie ma kosztu.

Często pomijana reguła. Operacja „Korsarza” przemieszcza Token na Mapie w podobny sposób jak „Inkwizytor” (F1) przemieszcza Token w Tablo. W obu przypadkach dozwolona jest obecność tylko jednego Tokena na każdej Granicy / Karcie. Operacje różnią się znacząco tym, że „Korsarz” może być używana tylko w Lokalizacji wskazanej na Karcie aktywującej operację, podczas gdy „Inkwizytora” można używać do przemieszczenia Tokena niezależnie od tego, gdzie się on znajduje w Tablo.

F8. Oblężenie (Siege)

Ta Operacja Wojskowa umożliwia zabicie jednego Tokena dowolnego koloru. Skutki działania tej Operacji dotyczą Wieży, Pirata (Walec) oraz Rycerza (figura Skoczka) w Lokalizacji wskazanej Kartą aktywującą tę operację.

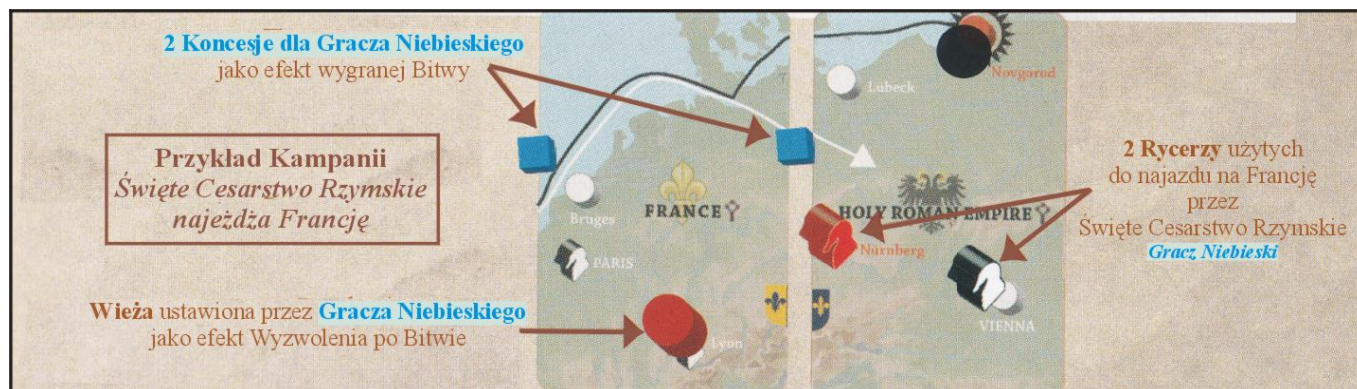
Przykład: Posiadasz kartę „Conquistador” zlokalizowaną w Portugalii. Posiada ona ikonę „Oblężenia”. W Portugalii znajduje się aktualnie 1 biały Rycerz, 1 czarna Wieża i 1 Pirat na Granicy Morskiej z Aragonią. Jeśli zdecydujesz się na „Oblężenie”, to możesz zabić dowolny z tych Tokenów.

F9. Kampania (Campaign)

Ta Operacja znajduje się tylko na Kartach Imperiów i tylko na stronie Monarchii. Kampania wywołuje Bitwę na Karcie Mapy Sąsiadującej z Lokalizacją Imperium Aktywującego „Kampanię. Za Sąsiadujące Karty uważa się również Karty Mapy leżące po przekątnej.

- **Atakujący.** Wszyscy Rycerze (w każdym kolorze) znajdujący się w Lokalizacji Karty Aktywującej są Atakującymi.
- **Koszt** operacji to 1 Floren za każdego Atakującego i wpłacany jest do Banku (Chinom). Aby przeprowadzić Kampanię wszyscy Rycerze znajdujący się w Lokalizacji Królewskiej muszą zaatakować i każdy z nich musi zostać opłacony.
- **Obrońcy.** Wszystkie Tokeny Klasy Rządzącej (Wieża, Rycerz) na atakowanej Karcie Mapy są Obrońcami. (Piraci i Koncesje nie biorą udziału w Bitwie)
- **Represjonowane** w Imperiach Tokeny nie biorą udziału w Bitwie.
- **Analiza Kampanii.** Bitwy najlepiej rozstrzygać zgodnie z Tabelami znajdującymi się na końcu instrukcji. Zwycięstwo (za wyjątkiem zwycięstwa w Konflikcie wewnętrznym) skutkuje **Zmianą Reżimu** w zaatakowanym Imperium (patrz: **Słownik**), które automatycznie staje się Wasalem Imperium Atakującego (Wasalizacja).
- **Wasalizacja.** Pokonane Imperium staje się **Wasalem**. Należy wówczas wykonać kolejno następujące czynności:
 1. Umieścić Kartę Imperium pokonanego (stroną Monarchii ku górze) w Tablo Atakującego, pod Kartą Imperium które wywołało „Kampanię”. Wygrany staje się **Suzerenem**, a pokonany **Wasalem**.
 2. Odrzucić wszystkie Karty Królowych i Wasali pokonanego Imperium.
 3. Wszystkie Represjonowane Tokeny w pokonanym Imperium pozostają jako Represjonowane na karcie Wasala, chyba że podjęta zostanie decyzja o Wyzwoleniu (Emancypacji) podczas Zmiany Reżimu (patrz: **Słownik**).
 4. Jeśli Wasal posiada Token Biskupa (Goniec), to jest on zachowywany.
- **Ruch.** W przypadku tej operacji nie następuje przemieszczenie Rycerzy między kartami Mapy (Atakujący pozostają na swojej Karcie). W następstwie „Kampanii” zdobyta Karta Mapy może zawierać tylko Wyzwolone (Emancypowane) Tokeny, które wcześniej były Represjonowane na Karcie pokonanego Imperium (obecnie Wasala) oraz Tokeny Piratów i Koncesji na Granicach tegoż Wasala.

- **Konflikt wewnętrzny (Strawman).** Jest to szczególna sytuacja **Działania pozorowanych** skierowanych przeciwko własnemu Wasalowi. Jeśli Suzeren przeprowadzi udaną Kampanię przeciwko swojemu Wasalowi lub jeśli Wasal przeprowadzi Kampanię przeciwko innemu Wasalowi tego samego Suzerena, to nie następuje Zmiana Reżimu (a więc nie ustanawia się Republiki i nie dokłada się Koncesji).
- **Kampanie prowadzone przez Wasali.** Wasal nie może prowadzić Kampanii przeciw swojemu Suzerenowi. Imperium zdobyte w wyniku Kampanii prowadzonej przez Wasalę, staje się Wasalem tego samego Suzerena.



Przykład: Jako Gracz Niebieski atakujesz Francję używając Op „Kampania” z karty Świętego Cesarstwa Rzymskiego. Na Karcie Mapy Cesarstwa Rzymskiego stacjonuje 2 Rycerzy (czerwony i biały, ale ich kolory nie mają znaczenia podczas Kampanii), zatem musisz zapłacić 2 Floreny by przeprowadzić Kampanię. Zwróć uwagę, że nie możesz dokonać inwazji jednym Rycerzem, aby zaoszczędzić pieniądze. We Francji nie ma Tokenów Klasy Rządzącej (Wieży lub Rycerzy), zatem nie ma żadnych obrońców. Święte Cesarstwo Rzymskie wygrywa i otrzymujesz Koncesję (w ramach Zmiany Reżimu). Zyskujesz również kartę Imperium Francuskiego, która była w Tablo przeciwnika. Ponieważ Święte Cesarstwo Rzymskie jest wasalem Ottomanów, również Francja staje się wasalem Ottomanów. Francja miała 2 Represjonowane Tokeny w twoim kolorze na karcie Imperium: Wieżę oraz Poddanego (Serf reprezentowany przez kostkę sześcienną), zatem decydujesz się na Wyzwolenie (Emancypację) obu i wstawiasz Wieżę do Lyonu, a Poddanego (kostkę sześcienną) jako drugą Koncesję na Wschodniej granicy Francji. Gdyby nie Wyzwolenie Represjonowanych Tokenów Francja pozostałaby bezludna, ponieważ Atakujący (Rycerze) pozostają w Cesarstwie.

G. WYMIANA HANDLOWA (TRADE FAIRS)

Rozpoczęcie Wymiany Handlowej (**E5**) polega na odrzuceniu zakrytej karty na Wschodnim lub Zachodnim Rynku, w zależności od tego, na którym szlaku handlowym Gracz chce rozpocząć Wymianę. Akcja generuje zyski (**G1**), wymusza ruch na Szlaku Handlowym Wschodnim (czarnym) lub Zachodnim (białym) (**G2**), dzieli Zyski (**G3**) pomiędzy Gracza inicjującego akcję oraz wszystkich Graczy posiadających Koncesje na wybranym Szlaku Handlowym. Trwa to aż do momentu wyczerpania puli Zysku lub dotarcia do końca Szlaku. Podczas Wymiany Handlowej zostaje również ogłoszony Zaciąg (Levy) na Kartach Mapy (**G4**).

G1. Zyski

Z Banku (Chin) należy pobrać 1 Florena (w przypadku rozgrywki 2-osobowej) lub 2 Floreny (w przypadku rozgrywki 3- lub 4-osobowej) i dołożyć je do Florenów zgromadzonych na zakrytej (pierwszej od lewej) Karcie Rynku – tylko tego Rynku, który został wybrany przez gracza (Wschodni lub Zachodni). Wszystkie Floreny są Zyskiem, który zostanie rozdzielony między graczy (patrz: **G3**).

- Odrzuć z gry zakrytą kartę, na którą dołożono Floreny, pozostawiając puste miejsce (później zostanie uzupełnione (**G5**→**D2**)).

G2. Wyprawa Szlakiem Handlowym

Aby ustalić jak zostaną rozdysponowane Zyski (*Profit*) oraz gdzie przeprowadzony zostanie Zaciąg (Levy), należy prześledzić trasę Wyprawy Handlowej (czarny szlak Zachodni lub biały szlak Wschodni). Szlak rozpoczyna się od Aktywnego Magazynu Zamorskiego (*Emporium*) odpowiedniego koloru.

- **Zaokrętowanie.** Początkowy Magazyn Zamorski musi być aktywny, czyli nie może na nim leżeć dysk (C1).
- **Zysk Magazynu Zamorskiego.** Gracz, który rozpoczął Wymianę Handlową otrzymuje 1 Florena z puli Zysków. Jeśli to był jedyny Floren dostępny w puli Zysków, ruch na Szlaku natychmiast ustaje. W tak wyjątkowej sytuacji nie przeprowadza się Zaciągu (Levy).

G3. Podział Zysków

Ruch na Szlaku odbywa się z Karty Mapy na następną kartę zgodnie z kierunkiem określonym przez kolor rozpatrywanego Szlaku Handlowego (G2).

- **Koncesja.** Jeśli w trakcie przesuwania się wzdłuż Szlaku napotka się Koncesję należącą do któregoś z graczy, otrzymuje on 1 Floren z rozdzielanych Zysków. Jeżeli w puli Zysków nadal pozostaje chociaż 1 Floren, to dopiero teraz następuje przekraczanie Granicy Morskiej i kontynuowanie przesuwania się dalej wzdłuż Szlaku na kolejnej Karcie Mapy. Podział Zysków zaczyna się od Koncesji położonej najbliższej Startowego Magazynu.
- **Piractwo.** Jeśli na Granicy Morskiej pomiędzy Kartami Mapy jest obecny Pirat (w dowolnym kolorze), to należy z puli Zysków zwrócić 1 Florena Chinom.

G4. Zaciąg Wojsk Zaciężnych (Levy)

Począwszy od Karty Mapy z Magazynem Zamorskim na każdej Karcie Mapy do której dotarła Wyprawa Handlowa na danym Szlaku Handlowym umieszcza się 1 Token Rycerza lub Wieży (figura Skoczek lub Walec), które symbolizują zaciąg Wojsk Zaciężnych. Zaciąg jest przeprowadzany zgodnie z ikoną Tokenu i jego kolorem znajdującym się na tej Karcie Mapy. Gracz który zainicjował Wymianę Handlową wybiera jedynie miasto do którego trafiają Wojska Zaciężne dla każdej rozpatrywanej Karty Mapy.

- **Konstantynopol.** Jako jedyne miasto może posiadać 3 Tokeny. Jeżeli przed Zaciągiem znajdują się w nim mniej niż 3 Tokeny, to jest uważane za wolne i można dokładać nowe.
- **Nasyconie.** Jeśli wszystkie miasta na Karcie Mapy są zajęte, ta karta Mapy jest **nasycona** i nie może przyjmować więcej Wojsk Zaciężnych.

G5. Koniec Wyprawy Handlowej

Wyprawa kończy się, kiedy dotrze do miast wskazanych grotem strzałek: biała w Świętym Cesarstwie Rzymskim, a czarna w Imperium Mameluków. Aby Wyprawa mogła dotrzeć do końca, musi wystarczyć Florenów do podziału w zebranych na początku Zyskach. Jeśli pula Zysków wyczerpie się przed opłaceniem ostatniej Koncesji lub Pirata, to Wyprawa kończy się, nie docierając do miasta docelowego.

- Jeśli w puli Zysków „na starcie” był dostępny tylko 1 Floren (możliwe tylko w rozgrywce 2-osobowej), to otrzymuje go gracz inicjujący Wymianę Handlową, a ruch na Szlaku nie zostaje uruchomiony, przez co także nie jest przeprowadzany Zaciąg.
- Jeśli po Wyprawie zostaną jakieś Floreny, to pozostają one na miejscu usuniętej Karty Rynku. Po fazie Odświeżenia Rynku (D2) te Floreny zostaną umieszczone na rewersie nowej Karty.

Przykład 1: Rozpoczynasz Wymianę Handlową na czarnym Wschodnim Szlaku w mieście Tana. Pomiędzy Bizancjum, a Węgrami znajduje się żółta Koncesja, zaś druga Koncesja w kolorze niebieskim znajduje się pomiędzy Imperiami Ottomańskim a Mameluków. Jeśli ustalony Zysk wynosi 2 Floreny, wtedy pierwszy Floren trafia do ciebie (jako inicjatora Wymiany), a drugi Floren do Gracza Żółtego. Cały Zysk został podzielony i wyprawa natychmiast się kończy nie docierając do Węgier. Gracz Niebieski nie otrzymuje zysków. Wojska Zaciężne (Levy) mogą pojawić się tylko w Bizancjum. W Bizancjum miasta Trebizond oraz Caffa są puste. Wybierasz miasto Caffa i umieszczasz tam białego Rycerza.

Przykład 2: Załóżmy, że w powyższym przykładzie zamiast 2 były 3 Floreny Zysku. Pozwala to na Wyprawę Handlową do Imperium Ottomańskiego. Wyprawa zatrzymuje się na Granicy z Imperium Mameluków, gdzie znajduje się niebieska Koncesja i ostatni Floren Zysku trafia do Niebieskiego Gracza. Tym sposobem Zaciąg ma miejsce nie tylko w Bizancjum (tak jak powyżej w przykładzie 1), ale również na Węgrzech oraz w Imperium Ottomańskim. Węgry są już nasycone dwoma Tokenami. W Imperium Ottomańskim wszystkie miasta są

nasycone za wyjątkiem Konstantynopola, gdzie znajdują się dwaj czarni Rycerze oraz wolne miejsce na Token Wieży. Nie masz wyboru i umieszczasz Wieżę na wolnym miejscu w Konstantynopolu.

G6. Wariant Bankructwa (opcjonalnie)

Gracz rozpoczynający Wymianę Handlową nie otrzymuje 1 Florena z puli Zysków, co odróżnia ten wariant od podstawowych zasad Wymiany Handlowej (G2). Jeśli w trakcie gry Graczowi zabraknie: Florenów, Kart i Koncesji, zostaje wyeliminowany z rozgrywki. Symuluje to sytuację, w której Banki mogą jednak ponieść porażkę i upaść.

H. ZMIANA RYNKU (TRADE SHIFT)



H1. Zmiana Rynku

Uruchomienie tej **natychmiastowej akcji jednorazowej** pozwala przenieść znacznik, który blokuje (dezaktywuje) wybrany Magazyn Zamorski (*Emporium* patrz: C1) na inny Magazyn Zamorski (tego samego koloru). Tym samym po wykonaniu tej akcji aktywny do tej pory Magazyn zostaje zablokowany (dezaktywowany). Jeśli w miejscu właśnie zablokowanego Magazynu znajduje się Token dowolnego rodzaju, to staje się on represjonowany bez dodatkowych kosztów. Od tej pory Szlak Handlowy danego koloru ma nowy przebieg, co ma wpływ na akcje związane z Wymianą Handlową.

- **Korzenny Szlak (*Spice Islands*)**. Musisz mieć co najmniej jeden punkt Prestiżu Odkrywczy (*Discovery Prestige*) w swoim Tablo (nie licząc punktu Karty, z której zagrano tę akcję), aby móc dokonać akcji Zmiany Rynku. Akcję wykonuje się poprzez przeniesienie białego znacznika (jeśli jest obecny) z Wysp Korzennych (*Spice Islands*) do Magazynu Zamorskiego w Trapezuncie (*Trebizond*). Ta akcja Zmiany Rynku jest nieodwracalna. Kolejne akcje Zmiany Rynku (Trade Shift) dotyczące Białego Szlaku nie przynoszą żadnego efektu, ponieważ nie ma karty pozwalającej odblokować Magazyn w Trapezuncie i zablokować ten na Wyspach Korzennych.
- **Trakt Krymski**. Akcję wykonuje się poprzez przeniesienie czarnego znacznika, który blokuje Magazyn Zamorski w Nowogrodzie na wybrany przez gracza do zablokowania Magazyn Czarnego Szlaku w Timbuktu lub Tana. Po przeniesieniu znacznika Magazyn w Nowogrodzie jest odblokowany.
- **Szlak Sonike Wangara**. Akcję wykonuje się poprzez przeniesienie czarnego znacznika, który blokuje Magazyn Zamorski w Timbuktu na wybrany przez gracza do zablokowania Magazyn Czarnego Szlaku w Tana lub Nowogrodzie. Po przeniesieniu znacznika Magazyn w Nowogrodzie jest odblokowany.

I. KORONACJA



Wszystkie karty Królowych posiadają natychmiastową akcję jednorazową „Koronacja”, której zagranie oznacza mariaż z wybranym przez gracza Królem. Król ten musi pochodzić z Imperium wymienionego przy **Ikonie Koronacji** na Karcie Królowej oraz Karta Króla (odpowiednia Karta Imperium) musi znajdować się w Stosie Imperiów (C6).

- Akcja Koronacji jest Zmianą Reżimu (*Regime Change*), dzięki czemu otrzymujesz Koncesję w tym Imperium.

Często pomijana reguła: „Koronacja” zawsze ustanawia Monarchię. Nie można w ten sposób powołać Republiki. Republika powstaje w wyniku obalenia Monarchii, która jest już w Tablo Gracza, podczas odpowiednich natychmiastowych akcji pozorowanych lub operacji Głosowania. patrz: E2.2

I1. Krzyżowe ułożenie kart

Wykonując Akcję „Koronacji” należy umieścić w swoim Tablo Kartę Królowej, a wraz z nią Kartę Króla (odpowiednia Karta Imperium) pobraną ze Stosu Imperiów. W pierwszej kolejności należy położyć Kartę Królowej (w orientacji pionowej), a następnie na niej położyć poziomo Kartę Imperium z właściwym

wizerunkiem Króla. Karty powinny być tak ułożone, aby były widoczne symbole Prestiżu oraz dostępnych Operacji na Karcie Królowej. Powstała konfiguracja dwóch kart powinna przypominać znak "+".

- **Lokalizacja.** Królewska Para umieszczana jest po Wschodniej lub Zachodniej stronie Tablo Gracza, zgodnie z przynależnością kulturową Imperium. Koronowana Królowa zawsze przynależy do Imperium, z którego władcą zawarła mariaż.
- **Operacje Tablo.** Królewska Para jest traktowana jako dwie oddzielne karty podczas przeprowadzania Operacji Wschodnich (bądź Zachodnich) (**E4**). Dzięki temu w jednej turze (i w ramach jednej akcji) z każdej karty Królewskiej Pary można wykonać po jednej Operacji. Z drugiej strony są one traktowane jako jedna karta podczas zmiany położenia Biskupa (ruch Gońcem) oraz podczas Operacji Wyciszania („Inkwizytor”) (**F1**). Jeśli z Królewskiej Pary zostanie odrzucony Król (*discarded*), to Królowa również zostaje zabita. Jeśli jednak to Królowa zostanie odrzucona (*discarded*) w wyniku np.: natychmiastowej akcji „Apostazja” (**M2**), to Król nie ginie. **Uwaga:** „Apostazja” opisana w punkcie **M2** dotyczy dodatku do gry i nie jest dostępna w podstawowej wersji gry.

I2. Królowa (stara) Panna

Przy zagranie z Ręki do Tablo Karty Królowej bez deklaracji wykonania natychmiastowej akcji „Koronacji” uważa się, że Królowa staje się niezamężna. Kartę niezamężnej Królowej należy umieścić pod kartą Gracza i nie stanowi ona części Tablo. W związku z tym nie można zagrywać Operacji lub wykorzystywać Zdolności Karty Królowej. Tylko Prestiż z Karty Królowej wlicza się do ogólnej sumy przy końcowym punktowaniu (**L2**).



J. WOJNY DOMOWE (CIVIL WARS)

W grze występują dwa rodzaje Wojen Domowych: „Spisek” (*Conspiracy*) i „Powstanie Chłopskie” (*Peasant Revolt*). Są to natychmiastowe akcje jednorazowe. Podczas zagrywania karty, na której widnieje jedna z akcji: „Spisek” lub „Powstanie Chłopskie”, to gracz musi zadeklarować czy ją wywołuje.

- Jeśli gracz zagra Kartę do Tablo i nie wywoła Wojny Domowej (zatem nie ma Bitwy), to może umieścić Token(-y) Przedstawiciela(-i) na Kartę Mapy zgodnie z **E2.2**.
 - Jeśli gracz zagra kartę do Tablo i wywoła Wojnę Domową poprzez natychmiastową akcję jednorazową, to należy przeprowadzić Bitwę (*Battle* patrz: **Słownik**).
 - **Sukcesja (Succession).** Wojna Domowa została wygrana, jeśli ocalał przynajmniej jeden Agresor. Wygrana niesie ze sobą Zmianę Reżimu (*Regime Change* patrz: **Słownik**). Zobacz też **J1** i **J2**.
- Ważne:** W Wojnie Domowej lub Kampanii kolory Napastników i Obrońców nie mają znaczenia!

J1. Spisek (Conspiracy)



- **Spiskowcy.** Należy umieścić wszystkie figury Rycerzy lub Wież (Przedstawiciele z zagrywanej karty) obok Karty Mapy określonej przez lokalizację. Jeśli w tym Imperium są represjonowani Rycerze lub Wieże (ale nie Poddani reprezentowani przez kostki sześciennie), umieść ich również obok Karty Mapy. Obecni na granicach Piraci dołączają również do Bitwy jako Napastnicy.
- **Obrońcy.** Obrońcami są wszystkie Tokeny Klasy Rządzącej (tj. figury Skoczków i Walce obecne w w miastach atakowanej Karty).
- **Spisek przeciwko Teokracji.** Należy rozpatrywać tylko wtedy, jeśli atakowana Karta Mapy jest Teokracją. Jeśli Spisek przeciw Teokracji zwycięża, można (ale nie trzeba) zdecydować się na odwrócenie Karty Mapy na drugą stronę. Cała zwycięska Klasa Rządząca jest przenoszona do tych samych miast po drugiej stronie Karty (w przypadku Konstantynopola wyboru, na których ikonach zostaną położone Tokeny, decyduje Atakujący).

Przykład: Zagrywasz kartę „House of Borgia” i oświadczasz, że wywołujesz natychmiastową akcję „Spisku”, która jest zlokalizowana na „Zachodzie”. Ogłaszasz, że celem jest Aragonia. Przedstawicielem karty „House of Borgia” jest Biskup. Ponieważ nie może on brać udziału w walce, napastnikami zatem są: represjonowany czerwony Rycerz na Karcie Imperium Aragonii i jeden Berberyjski Pirat na granicy Aragonii. Aragonia broni się tylko jedną Wieżą (Walec) która jest tutaj przedstawicielem Klasy Rządzącej (Ruling Class). Spisek się powiódł (2 do 1 - zatem jeden napastnik ocalał). Wybierasz Rycerza jako ocalałego i ustawiasz go w Walencji. Pirat i Wieża poległ w walce. Następnie żądasz Karty Imperium Aragonii znajdującej się w Tablo innego gracza. Francja będąca Wasalem Aragonii, wraca do Stosu Imperiów. Nastąpiła Zmiana Reżimu w związku z tym możesz umieścić Koncesję na Granicy z Aragonią. Gdyby znajdowała się tam inna Koncesja musiałbyś zapłacić 1 Florena by ją Represjonować (E2.2). Na końcu umieszczasz Biskupa Borgii na wyłożonej karcie Zachodniej Strony dowolnego Tablo.

J2. Powstanie Chłopskie (Peasant Revolt)



„Powstanie Chłopskie” jest tożsame z akcją „Spisku”, z następującymi różnicami:

- **Powstańcy.** Przedstawiciele (Agents) z zagrywanej karty (w tym również kostki) oraz wszyscy Poddani (Serfs) znajdujący się na Karcie Imperium stają się automatycznie Napastnikami. Każda z Koncesji w kolorze Gracza wywołującego Powstanie oraz Piraci w dowolnym kolorze, znajdujący się na Granicy danej Lokalizacji również dołączają do Napastników.
- Represjonowani Rycerze i Wieże nie biorą udziału w Powstaniu.
- Powstanie Chłopskie nie może odwrócić Karty Mapy z Teokracją na drugą stronę. (J1).

Przykład: Gracz zagrywa Kartę Gildii Flandrii, aby rozpocząć w swoim własnym Tablo „Powstanie Chłopskie” przeciwko Francji. Napastnikami są: Pion (kostka sześcienna) leżąca na Karcie Imperium, Pirat i Koncesja w kolorze Gracza, która znajdują się na Granicach Francji. Na karcie jest dwóch Obrońców z Klasy Rządzącej, więc Gracz inicjujący konflikt wygrywa jednym z ocalałym. Jako ocalałego wybiera Piona, więc może umieścić kostkę sześcienną w swoim kolorze jako Koncesję. Ponieważ zaszła Zmiana Reżimu może umieścić kolejną Koncesję na Granicy Francji. Odwraca Kartę Imperium Francji ze strony Monarchii na stronę Republiki.

K. WOJNY RELIGIJNE

K1. Krucjata, Reformacja lub Dżihad



Zagrywając kartę posiadającą natychmiastową akcję jednorazową: „Krucjata”, „Reformacja” lub „Dżihad” można wywołać Wojnę Religijną w Lokalizacji odpowiadającej Karcie. Bitwę należy rozpatrywać zgodnie z Tabelą na końcu **Słownika**.

- **Napastnicy.** Są nimi Przedstawiciele reprezentujący zagrywaną Kartę (za wyjątkiem Biskupa), wszyscy Rycerze, Wieże, Piraci na granicy Karty Mapy, a także Rycerze w sąsiadujących Imperiach (te Tokeny nie są poruszane, choć biorą udział w walce, więc mogą zarówno zginąć, jak i wygrać). Wszystkie Tokeny muszą być tego samego koloru wg. kryterium religijnego (białego, czarnego lub czerwonego), czyli w kolorze religii Przedstawiciela zagrywanej Karty.
- **Obrońcy.** Są nimi Heretycy tj. wszyscy Rycerze, Wieże i Piraci innego koloru (religijnego) w tej Lokalizacji.
- **Krwawa Reguła.** Wojna Religijna nie może być wywołana, jeśli w Lokalizacji lub na granicy nie ma Heretyków czyli Klasy Rządzącej w innym kolorze religijnym (tj. Rycerze, Wieże lub Piraci).
- Represjonowane Tokeny nie walczą w Wojnie Religijnej, a więc nie mogą być wykorzystane w ramach "Krwawej Reguły". Represjonowane Tokeny nie są włączane w poczet Heretyków i jeśli jedynymi Tokenami innego koloru religijnego są te Represjonowane, to nie można wywołać Wojny Religijnej. Nie mogą one stać ani po stronie Atakujących, ani po stronie Obrońców.

Często pomijana reguła: Klasa Rządząca (Rycerze, Wieże) i Piraci nie należą do żadnego gracza. Każdy gracz może wykorzystać je do Wojny Religijnej, czy do Warunku Świętego Zwycięstwa, itd. niezależnie od tego, kto te Tokeny tam umieścił.

K2. Efekty akcji Krucjata, Reformacja, Dżihad

- **Odwrócenie Karty Mapy.**
 - o Zwycięska akcja „**Krucjaty**” odwraca Kartę Mapy na drugą stronę, jeśli ta druga strona przedstawia Stronę Katolicką (Krzyż Papieski).
 - o Zwycięska akcja „**Dżihadu**” odwraca Kartę Mapy na drugą stronę, jeśli ta druga strona przedstawia Stronę Islamską (Półksiężyc).
 - o Zwycięska akcja „**Reformacji**” odwraca Kartę Mapy na drugą stronę, jeśli ta druga strona przedstawia Stronę Reformacji (Czerwony Krzyż).
 - o Wszystkie Tokeny nowej, zwycięskiej Klasy Rządzącej należy przenieść do tych samych miast z drugiej strony Karty (w przypadku Konstantynopola wyboru, na których ikonach zostaną położone Tokeny, dokonuje atakujący gracz).
- **Zmiana Reżimu.** Zwycięstwo w Wojnie Religijnej zawsze powoduje Zmianę Reżimu (patrz: **Słownik**)
- **Wyjątkowe Wojny Religijne.** Ten podpunkt dotyczy tylko rozszerzenia gry. Karta "Man For All Seasons" (card x32) wywołuje natychmiastową akcję "Krucjaty" przeciwko Anglii. Jednak ta Karta Mapy nie posiada strony Katolickiej (na jednej stronie jest Monarchia, a po odwróceniu staje się Teokracją Protestancką). Aby trzymać się konwencji i zachować klimat gry, po odpaleniu tej akcji, „Krucjata” wywołana przeciwko Anglii (musi być aktualnie Teokracją Protestancką) skutkuje odwróceniem karty na stronę Monarchistyczną.
Jest to sytuacja analogiczna do karty "Zaporozhian Host" (card BGG02), która docelowo używana jest przeciwko Reformacji, ale użyta przeciwko Teokracji Islamskiej w Bizancjum również odwraca tę kartę na stronę Monarchistyczną.

Przykład: Zagrywasz Kartę Jezuitów i rozpoczynasz „Krucjatę” w Aragonii. Atakujący to biała Wieża w Aragonii, biały Rycerz w sąsiedniej Anglii i biały Pirat na Wschodniej Morskiej Granicy Aragonii. Jedynym obrońcą jest czarna algierska Wieża, która ginie w tym starciu. Zwycięska akcja „Krucjaty” obraca Kartę Mapy na stronę Katolickiej Teokracji. Dodatkowo następuje Zmiana Reżimu. Aragonia jest już w Twoim Tablo jako Monarchia, ale w wyniku Zmiany Reżimu musisz obrócić Kartę Imperium w swoim Tablo na stronę Republiki, a także możesz położyć kostkę Koncesji na wybraniej Granicy.

L. KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

L1. Zakup i odrzucenie Karty Komety

Jeśli zostanie zakupiona jedna z czterech dostępnych w grze Kart Komety, należy ją natychmiast odrzucić i jednocześnie aktywować jedną nieaktywnych z Kart Zwycięstwa wybraną przez Gracza (poprzez odwrócenie jej na drugą stronę).

- Jeśli Karta Komety osiągnie pozycję zerowego kosztu na Rynku, to tak samo jak inne karty, należy ją odwrócić i nie będzie już można jej kupić. W trakcie przeprowadzania akcji rozpoczynającej Wymianę Handlową (**G1**) karta jest odrzucana z gry bez rozpatrywania jej efektu.

L2. Koniec gry

Gra kończy się, jeśli gracz użyje Akcji Zwycięstwa (**E6**), aby zadeklarować zwycięstwo związane z daną aktywną Kartą Zwycięstwa. Gracz musi wypełnić warunki zwycięstwa wymienione w punktach **L3-L6** dla tej Karty Zwycięstwa.

- **Zwycięstwo Patronów.** Gra również się kończy, gdy wyczerpią się obie Talie Kart Rynku podczas fazy Odświeżenia Rynku (**D2**). **Ważne:** Gra kończy się w momencie, kiedy wyczerpią się obie Talie Rynku, bez względu na liczbę kart pozostających na torze Rynku. W takiej sytuacji wygrywa gracz z największą liczbą prestiżu pochodzącego od Patronów. Jeśli wystąpił remis, to wygrywa Gracz z największą liczbą zgromadzonych Florenów.

L3. Zwycięstwo Boże („Torquemada”)

Aby został spełniony ten warunek zwycięstwa, gracz musi posiadać więcej Prestiżu Religijnego w **Dominującej Religii**, niż drugi pod tym względem gracz. Religia staje się **Dominująca** jeśli posiada:

- więcej Tokenów Biskupów w grze (figury Gońców w kolorze rozpatrywanej religii), niż pozostałe dwie Religie razem wzięte **oraz**
- więcej Tokenów Klasy Rządzącej (Rycerzy, Wież) oraz Piratów w swoim kolorze znajdujących się w Teokracjach tejże Religii, niż pozostałe dwie Religie posiadają analogicznych Tokenów w swoich kolorach w swoich Teokracjach razem wziętych. Pod uwagę bierze się tylko **nierepresjonowane** Tokeny (dla rozpatrywanych Teokracji).

Przykład: Jedyny Biskup w grze to czarny Goniec na Karcie Węgier w Tablo. Jedynymi Teokracjami są: Imperium Mameluków (z jedną czarną Wieżą) i Imperium Papieskie (z jednym białym Rycerzem). Jeśli zostanie zagrana karta Marynarki Ottomańskiej (Ottoman Navy), można umieścić Pirata na granicy Imperium Mameluków, wtedy Islam stanie się Religią Dominującą (Supreme Religion).

L4. Zwycięstwo Imperialne (Karol V)

Aby został spełniony ten warunek zwycięstwa, gracz musi mieć o co najmniej 2 Karty Imperium więcej, niż drugi w kolejności Gracz pod względem liczby posiadanych Kart Imperiów w swoim Tablo. Przy czym porównuje się Karty Imperium odwrócone na stronę Monarchii - nieważne czy w Tablo leżą jako Wasal, czy jako Suzeren.

Uwaga: W grze 2-osobowej różnica ta musi wynosić co najmniej 3 karty przewagi.

L5. Zwycięstwo Globalizacji (Kolumb)

Aby został spełniony ten warunek zwycięstwa, gracz musi posiadać:

- 2 Koncesje więcej na Mapie, niż drugi w kolejności gracz pod tym względem **oraz**
- więcej Prestiżu Odkrywcy (*Discovery Prestige*), niż drugi w kolejności gracz pod tym względem.

L6. Zwycięstwo Odrodzenia (Leonardo)

Aby został spełniony ten warunek zwycięstwa, gracz musi posiadać:

- więcej Republik, niż drugi w kolejności Gracz pod względem liczby posiadanych Republik **oraz**
- minimum o 2 ikony Prestiżu Prawnego (*Law Prestige*) więcej, niż drugi w kolejności gracz pod tym względem.

M. ZASADY ROZSZERZENIA (EXPANSION RULES)

Uwaga tłumacza: Podstawka nie zawiera żadnych elementów Rozszerzenia do Pax Renaissance.
Dodatek do Pax Renaissance zawiera 60 kart i następujące dodatkowe zasady:

M1. Erudyta (*Polymath*)

Dodatek zawiera nową klasę Kart Tablo nazwaną Erudytami (*Polymaths*). Są one oznaczone ikoną Człowieka Witruwiańskiego w lewym górnym rogu karty. Te karty nie dodają żadnych Przedstawicieli (*Agents*) i stosuje się wobec nich zasady z gry podstawowej. Karty te mają reprezentować poziom geniuszu człowieka Renesansu.

M2. Apostazja (*Apostasy*)

W chwili zagrania karty z natychmiastową akcją jednorazową „Apostazja” (ikona błyskawicy) jej efekt muszą rozpatrzyć wszyscy gracze, którzy są w konflikcie z Heretykami. Każdy gracz, który posiada karty z ikonami Prestiżu obu wskazanych Religii musi odrzucić każdą taką kartę. Warunkiem odrzucenia jest posiadanie przynajmniej po jednej karcie z Prestiżem każdej z dwóch skonfliktowanych Religii.

Przykład: Zagrywasz kartę *European Union* i używasz akcji „Apostazja”. To powoduje, że karty z Prestiżem Reformacji są w konflikcie z kartami z Prestiżem Islamu. W swoim Tablo masz jedną kartę Reformacji (*Luter*) oraz dwie Islamu (*The Grim* i *The Handsome*). *Luter* jest w Zachodniej części Tablo, a pozostałe dwie we Wschodniej, ale lokalizacja Kart nie ma znaczenia dla akcji „Apostazji”. Musisz odrzucić wszystkie trzy karty. Drugi Gracz ma trzy karty z ikoną Prestiżu Reformacji oraz jedną z ikoną Prestiżu Islamu i wszystkie cztery są odrzucane. Kartą Islamu jest Karta Imperium Sułtana Mahmeda, która posiada Wasala. Obie (*Suzeren* i *Wasal*) są odrzucane na stos Kart Imperiów. Kolejny Gracz posiadający wyłącznie karty z ikoną Prestiżu Reformacji nie odrzuca żadnej.

M3. Pochodnia (*Torch*)

Zagrywając kartę z akcją „Pochodnia” (ikona pochodni), dezaktywuje się aktywowany wcześniej warunek zwycięstwa (**L1**). Gracz inicjujący tę akcję odwraca wybraną Kartę Zwycięstwa, która wcześniej została aktywowana poprzez zakup Karty Komety.

- **Dyskredytacja.** Jeśli karta z ikoną pochodni znajduje się w Tablo i nie została ona wyciszona, wówczas **Zadeklarowanie Zwycięstwa (E6)** kosztuje wszystkich graczy dwie akcje, zamiast jednej dla wskazanego rodzaju zwycięstwa. To symuluje rozprzestrzenianie się nurtu filozoficznego, który dyskredytuje ten rodzaj zwycięstwa. Ten efekt nie podlega kumulacji.

SŁOWNIK

W Słowniku zachowano porządek alfabetyczny dla haseł angielskich.

ABILITY - ZDOLNOŚĆ (B4): Specjalna reguła zamieszczona na karcie (napisana czerwoną czcionką), która jest stale aktywna w Tablo, o ile nie zostanie wyciszona i w konsekwencji zablokowana (np.: Akcją Biskupa). Efekty zdolności kilku kart kumulują się.

ADJACENT - SĄSIEDZTWO: Dwa Imperia sąsiadują ze sobą, jeśli ich Karty Mapy mają wspólną Granicę, lub jeśli ich Karty Mapy stykają się po przekątnej. Dwie karty Tablo sąsiadują, jeśli są obok siebie w tymże Tablo. Karty Wasali sąsiadują z kartami Tablo, które znajdują się bezpośrednio po prawej i lewej stronie Suzerena oraz z innymi Wasalami pod tym Suzerenem.

AGENTS - PRZEDSTAWICIELE (E2.2): Tokeny umieszczane na Kartach Mapy lub w Tablo w wyniku zagrania karty. Przedstawiciele to figury szachowe Biskupi (*Goniec*), Rycerze (*Skoczek*), Wieże/Piraci (*Walec*) oraz Piony (*kostki sześciennie*), których symbole widnieją w lewym górnym rogu karty.

BATTLE – BITWA: Aby rozstrzygnąć Kampanię (**F9**), Wojnę Domową (**J**) lub Wojnę Religijną (**K**) każdy atakujący Token zabija jednego broniącego Tokena, ale jednocześnie sam ginie. Atakujący gracz decyduje które Tokeny zostają wyeliminowane. Atakujący **zwycięża** jeśli po rozpatrzeniu Bitwy zostanie minimum jeden Token atakującego.

- **Klasa Rządząca i Piraci.** Te Tokeny nigdy się nie ulegają przesunięciu w efekcie rozpatrzenia Bitwy.

- **Biskupi.** Ich Tokeny nigdy nie biorą udziału w bitwie.

- **Piony - kostki (Pawns).** Te Tokeny walczą tylko w Powstaniach Chłopskich (**J2**).

- **Lokalizacja.** Wszyscy Przedstawiciele (*Agents*) i/lub Represjonowane Tokeny, którzy ocalali i byli po stronie atakującej, muszą zostać umieszczeni na zdobytej Karcie Mapy (do momentu uzupełnienia wszystkich wolnych miejsc na Karcie). Wszystkie pozostałe Represjonowane Tokeny w broniącym się Imperium mogą zostać Wyzwolone (*Emancipated*) zobacz: REGIME CHANGE - ZMIANA REŻIMU. Rycerze i Wieże umieszczani są w pustych Miastach (ignorując kolor ikony miasta), Piraci (Wieże) umieszczani są na pustych Granicach Morskich, a pionki (kostki sześciennie) umieszczane są na pustych Granicach jako Koncesje. Jeśli w Miastach lub na Granicach nie ma już wolnego miejsca, Tokeny nadliczbowe należy „zabić” (jeśli są to Piraci) albo umieścić na Karcie Imperium jako Represjonowane Tokeny.

BISHOP - BISKUP (F1): Figura Gońca szachowego na karcie Tablo reprezentująca inkwizytora lub Misjonarza. Występuje w grze w jednym z trzech kolorów w zależności od religii której jest przedstawicielem. Biskupi zawsze znajdują się na kartach Tablo (**F1**) i poruszają się między nimi. Biskupi nie należą do Klasy Rządzącej i nigdy nie walczą w bitwach, ani nie zostają represjonowani. Obecność Biskupa na karcie wycisza wszystkie zdolności karty i jej operacje (tzn. dezaktywuje), za wyjątkiem Religijnych (jasnoniebieskich). Jeśli karta zostanie usunięta z gry, również Biskup na niej obecny zostaje usunięty. Jeśli Biskup wejdzie na kartę zajmowaną przez innego Biskupa, obaj giną. Jeśli Biskup przemieszcza się na Kartę Imperium, na której znajdują się Represjonowane Tokeny, może zabić jednego z nich w wyniku Pacyfikacji (**F1**).

BORDER - GRANICA (C1): Przestrzeń pomiędzy dwiema Kartami Mapy. Na przykład Anglia ma dwie granice, jedną na wschodzie i drugą na południu. **Granica Morska** jest specjalną granicą, która jest przecinana przez aktywny lub nieaktywny Szlak Handlowy. Na przykład wszystkie trzy granice Imperium Ottomańskiego to Granice Morskie. Na granicach lądowych może znajdować się tylko jedna Koncesja (kostka sześcienna), na Granicach Morskich może znajdować się albo jedna Koncesja albo jeden Pirat (Walec). Tylko Koncesje znajdujące się na Granicach Morskich mogą przynieść zyski z Wymiany Handlowej (**G3**). Koncesja pomiędzy Francją, a Świętym Cesarstwem Rzymskim również przynosi dochód przy rozpatrywaniu białego szlaku.

CHINA - CHINY (C7): Obszar gry w którym przechowywane są Floreny (bank gry). Floreny pojawiają się w grze z Chin poprzez: Wymianę Handlową, Operacje Represji (**F5**), Sprzedaż (**E3**). Floreny trafiają do Chin jako opłaty ponoszone przez Graczy podczas: Represji Tokenów, Kampanii, Głosowania, Podatków. Wszystkie koszty ponoszone przez Graczy zawsze trafiają do Chin (ma to symulować rynek zagraniczny). Wyjątkiem jest zakup Kart z Rynku, gdy Floreny są umieszczane na Kartach Rynku (**E1**).

CITY - MIASTO (B5): Kolorowe ikony Tokenów wydrukowane na Kartach Mapy to miasta. Kolor i kształt Tokenu informuje, jaki typ Zaciągu (*Levy*) może zostać dokonany w danym mieście. Jednakże podczas umieszczania Tokenów Przedstawicieli (*Agents*), Tokenów zwycięzcy lub wyzwolonych Tokenów, każdy typ Tokenu w dowolnym kolorze może zostać umieszczony w mieście. Ponieważ w każdym mieście może znajdować się tylko jeden Token (wyjątkiem jest Konstantynopol), liczba miast na Karcie Mapy skutecznie ogranicza maksymalną liczbę żetonów Klasy Rządzącej, które może zawierać Karta Mapy.

CIVIL WAR - WOJNA DOMOWA: Termin określający zarówno Spisek (**J1**) jak i Powstanie Chłopskie (**J2**).

COMET - KOMETA (B6): Jedna z czterech kart, których zakup powoduje aktywację Karty Zwycięstwa. Komety odzwierciedlają naukę i przesady obecne w epoce, w której dzieje się gra. Karty działają identycznie, a różnią się jedynie zamieszczonymi nazwiskami (Copernicus, Nostradamus, Regiomantus i Excommunication of Halley's Comet).

CONCESSION - KONCESJA: Pion (kostka sześcienna) w kolorze Gracza znajdujący się pomiędzy dwiema Kartami Mapy. Na każdej Granicy może znajdować się tylko jedna Koncesja. Pion reprezentuje kupców obecnych w lokalnym porcie i posiadane przez nich pozwolenie na prowadzenie handlu. W przypadku rozpoczęcia Wymiany Handlowej, koncesje na Granicach Morskich wzdłuż aktywowanego białego lub czarnego Szlaku Handlowego dają Graczom przychód. Koncesje mają wpływ na Głosowanie (*vote*), mogą przyłączyć się do Powstania Chłopskiego jako napastnik

(kontyngent cechowy), mają wpływ na spełnienie Warunku Zwycięstwa przez Globalizację. Koncesje mogą być atakowane przez Piratów, mogą być Represjonowane oraz podlegać Opodatkowaniu.

DISCARD - ODRZUCANIE KART: Karty (i Tokeny na nich) są usuwane z Tablo lub Rynku w wyniku Sprzedaży Kart (**E3**), Ścięcia (**F3**), Wymiany Handlowej (**G1**) lub Zakupu Komety (**L1**). Jeśli karta Imperium (Króla) zostanie odrzucona, kiedy jest częścią Królewskiej Pary, to Karta Królowej również zostaje odrzucona (zabita). W wyniku powyższych akcji karty usuwa się całkowicie z gry za wyjątkiem Kart Imperiów (w tym Wasali), które wracają na Stos Imperiów. Tokeny i Floreny z takich Kart wracają do rezerw.

EMANCYPACJA - WYZWOLENIE: Zobacz: REGIME CHANGE – ZMIANA REŻIMU.

EMPIRE - IMPERIUM (B3): 10 dwustronnych Kart Imperiów dostępnych dla wszystkich zostało oznaczonych ikoną korony z jednej strony (karta Króla) i oznacza Monarchię jako ustrój panujący. Z drugiej strony Karty znajduje się ikona zwoju (karta Republiki). Każda Karta Imperium ma swój odpowiednik na „Mapie” w postaci odpowiedniej Karty. Każde Imperium zaczyna w Stosie Imperiów (**C5**) i może zostać dodane do Tablo w wyniku Zmiany Reżimu. Karta Imperium jest dokładana na najbardziej wysuniętą na Wschód lub Zachód pozycję w Tablo (w zależności od posiadanej Lokalizacji przez Kartę Imperium) albo w wyniku Kampanii staje się Wasalem.

EMPORIUM - MAGAZYN ZAMORSKI (B5): Miasto oznaczone ikoną dwudziestramiennej gwiazdy. Magazyn Zamorski Białego Szlaku symbolizuje dobra luksusowe takie jak przyprawy i jedwab. Magazyn Zamorski Czarnego Szlaku symbolizuje z kolei takie towary jak złoto i niewolnicy. Wszystkie Szlaki Handlowe zaczynają się od Magazyn Zamorskiego. W dowolnym momencie gry dostępne jest tylko jeden biały i jeden czarny Magazyn Zamorski (**C1**). Dysk umieszczony na Magazynie oznacza, że nie jest on aktywny i nie bierze w tym momencie udziału w grze (nie można wykonać Wymiany Handlowej, dokonać Zaciągu (Levy) lub umieszczać Przedstawicieli. Na początku gry Nowgoród, Timbuktú i Wyspy Korzenne są nieaktywne z uwagi na umieszczony na nich dysk.

FLORINS - FLORENY (C7): Reprezentowane przez żółte dyski (o wartości 1 Florena) oraz czerwone dyski (o wartości 5 Florenów) stanowią walutę w tej grze. Floreny są przedstawiane na kartach jako symbole żółtych dysków. Mogą trafić do gry poprzez Wymianę Handlową, Sprzedaż Kart (które symbolizują Rynki Zagraniczne i Krajowe), operacje Represji (które symbolizują Handel Niewolnikami).

- Ilość posiadanych Florenów jest jawna.
- Nie ma limitu posiadanych przez gracza Florenów (w rzadkich przypadkach braki należy zastąpić innymi elementami gry).

HAND - RĘKA: Zakupioną z Rynku kartę (inną niż Karta Komety) Gracz umieszcza w swojej dłoni. Na ręce Gracz nie może mieć więcej niż dwóch Kart. Jeśli Gracz posiada w ręku dwie karty nie może kupić następnej karty.

HERETICS - HERETYCY: Dowolny Token o kolorze religijnym innym od koloru Przedstawiciela zagranej karty wywołującej Wojnę Religijną. Z drugiej strony jeśli jest to ten sam kolor, to Przedstawiciel uznawany jest za **Współwyznawcę**.

KILL - ZABIĆ: W przypadku kart oznacza to samo co DISCARD. W przypadku Tokenów: umieść Token w rezerwie.

KING - KRÓL / MONARCHIA: Strona Karty Imperium zawierająca ikonę Korony. Każde Imperium może być tylko Monarchią albo Republiką.

KNIGHT - RYCERZ: Figura szachowa Skoczek występująca w grze w jednym z trzech kolorów (reprezentujących w grze trzy religie). Token ten reprezentuje kawalerię pancerną. Rycerze odgrywają kluczową rolę w Kampaniach i Wojnach Religijnych.

LEVY - ZACIĄG: W wyniku operacji Podatki (**F4**) lub Wymiana Handlowa (**G4**) Token(-y) Klasy Rządzącej (Skoczek albo Wieża) zostaje(-a) umieszczony(-e) w mieście. Tokeny pochodzące z Zaciągu nie mogą być umieszczane na Karcie Mapy jeśli wszystkie miasta na niej są już zajęte (Karta Mapy jest nasyczone). Token musi odpowiadać pod względem typu i koloru ikonie miasta na Karcie Mapy, w którym ma zostać umieszczony.

LOCATION - LOKALIZACJA: U dołu każdej karty Tablo jest wskazane, na której Karcie (lub Kartach) Mapy wraz z ich Granicami można umieszczać Przedstawicieli (*Agents*) oraz jakich miejsc dotyczą wykonywane z tych Kart Operacje.

Należy zwrócić uwagę, że Karty Graczy oraz Królowych nie mają Lokalizacji.

- **Operacje Religijne.** Lokalizacja karty używanej do Op. Inkwizytora (**F1**) nie ma znaczenia.
- **Wschodnie Operacje Religijne, Polityczne i Wojskowe.** Podczas swojej tury Gracz może rozpatrzyć kartę w dowolnym Tablo z Lokalizacją oznaczoną jako "Wschód" (Węgry, Imperium Otomańskie, Bizancjum oraz Imperium Mameluków). Zatem za każdym razem gdy "Wschodnia" Karta jest wykorzystywana do rozmieszczania Przedstawicieli (**E2**), przeprowadzenia Natychmiastowej Akcji Jednorazowej (**E2**) lub jest celem Operacji Politycznej / Wojskowej (koloru fioletowego i ciemnoczerwonego; patrz: **część F**) aktywny gracz wybiera do tegocelu jedną z czterech Lokalizacji Wschodnich.
***Przykład:** Operację Ścięcia z karty Imperium Mameluków można używać na karcie Tablo posiadającej oznaczoną Lokalizację: "Mamluk" lub na każdej innej oznaczonej jako "Wschód".*
- **Zachodnie Operacje Religijne, Polityczne i Wojskowe.** Zasady są takie jak we Wschodnich z tą różnicą, że działają w sześciu Zachodnich Lokalizacjach (Anglia, Portugalia, Francja, Aragonia, Święte Cesarstwo Rzymskie i Państwo Papieskie).
- **Tokeny Koncesji i Piratów.** Tokeny te leżą na Granicy między dwiema Kartami Mapy i uważa się za przynależne do obu. Piraci mogą się znajdować tylko na Granicach Morskich.
- **Biskupi.** Lokalizacja na karcie Biskupa wskazuje karty Tablo, na które może wejść Biskup, a nie Karty Mapy na których ma być wyłożony.

MAP CARD - KARTA MAPY (B5): jedna z dziesięciu Kart, które tworzą Mapę w układzie 2 x 5, z których każda przedstawia jedno z dziesięciu Imperiów: Anglię, Francję, Święte Cesarstwo Rzymskie, Węgry i Bizancjum (północny rząd Kart) oraz Portugalię, Aragonię, Państwo Papieskie, Imperium Otomańskie i Imperium Mameluków (południowy rząd Kart). Odstępy pomiędzy Kartami nazywa się Granicą pomiędzy Imperiami. Przed rozgrywką należy położyć ku górze osiem Kart Mapy stroną Świecką, a dwie Karty Mapy (Państwa Papieskiego i Imperium Mameluków) stroną Teokracji (odpowiednio Katolickiej i Islamskiej).

MARKET - RYNEK (C6): Rynek ma dwa rzędy: Wschodni i Zachodni. W obu rzędach jest wyłożonych 6 kart. Pierwsza karta z lewej w każdym rzędzie jest skierowana w rewersum ku górze (jest zakryta), a reszta jest skierowana awersem ku górze. Każdą z odkrytych kart Rynku można pozyskać Akcją Zakupu (**E1**). Jeśli pierwsza karta z lewej (zakryta) zostanie odrzucona, należy wykonać działania związane z Wymianą Handlową (**E5**).

ONE-SHOT - NATYCHMIASTOWA AKCJA JEDNORAZOWA: Jest to specjalna akcja pojawiająca się przy zagranii niektórych Kart (E2.1) z **ikoną Bomby**. Inicjacja takiej akcji wprowadza do gry Przedstawicieli, którzy mogą być użyci jako Atakujące wojska w Bitwie po odpaleniu Konspiracji (**J1**), Powstanie Chłopskiego (**J2**) lub Wojny Religijnej (**K**). Należy przy tym pamiętać, że akcje Zmiana Rynku (**H**) i Koronacja (**I**) nie inicjują żadnej Bitwy.

OPS (F1–F9) - OPERACJE: Większość kart Tablo posiada ikony Operacji (dolna połowa karty). Jako akcję (**E4**) można aktywować jedną Operację (Op) z każdej karty na Wschodzie lub na Zachodzie Tablo. W swojej turze gracz może z każdej karty w Tablo wykorzystać tylko jedną Operację.

PAWN - PIONEK: Kostka sześcienna (Token) w jednym z czterech kolorów graczy, reprezentująca Koncesję gdy znajduje się na Granicy Kart Mapy oraz reprezentuje Poddanych (Serfs), jeśli znajduje na Karcie Imperium. Na Karcie symbolem Piona jest czterokolorowa kostka.

PLAYER CARD - KARTA GRACZA (B2): Karta startowa w tzw. Tablo Gracza. Reprezentuje ona jedną z rodzin bankierskich Renesansowej Europy. Ta karta nie ma określonej własnej Lokalizacji. Nie można na tę kartę przenieść Biskupa.

PIRATE - PIRAT (F7): Token Wieży (Walec) umieszczony na Granicy Morskiej przy pomocy Pirackiej Karty. Umieszczenie go na danej Granicy powoduje zabicie Koncesji lub Pirata innego koloru znajdujących się na tej właśnie Granicy. Pirat pobiera 1 Florena zysku ze Szlaku Handlowego (Trade Route) (**G3**) i bierze udział w Wojnach Domowych i Religijnych (**J1, J2, G1**). Tokeny Piratów nie mogą być Represjonowane. Mogą za to być poruszane poprzez odpalenie Operacji Korsarza (**F7**). Piraci są zabijani w wyniku tejże Operacji Korsarz albo podczas Operacji Oblężenia (**F8**), albo przez Piratów innego koloru (wyznania), którzy właśnie przejmują Granicę Morską w wyniku zagrania odpowiedniej karty i umieszczenia Przedstawiciela (**E2.2**).

PRESTIGE - PRESTIŻ: W grze występuje sześć rodzajów Prestiżu: Reformacji, Katolicyzmu, Islamu, Prawnego, Odkrywczy i Patrona. Ich oznaczeniem jest owalna ikona w prawym górnym rogu kart Tablo. Nie wszystkie Karty Tablo

posiadają ikonę Prestiżu. Prestiż jest istotnym elementem przy spełnianiu niektórych warunków zwycięstwa (**L2, L3, L5, L6**).

QUEEN - KRÓLOWA: Karta z symbolem szachowej figury Królowej. Zagranie Karty Królowej nie powoduje umieszczenia w polu gry jej Przedstawiciela (Agent). Kartą można wywołać akcję Koronacji (**I1**) inicjując mariaż lub ustanawiając status Królowej Niezamężnej (**I2**).

REGIME CHANGE - ZMIANA REŻIMU: Sytuacja tycząca się Imperiów i następuje podczas Koronacji (**I1**), po udanej Operacji Głosowania (**F6**), Kampanii (za wyjątkiem Konfliktu Wewnętrznego) (**F9**) oraz w następstwie Wojny Domowej lub Religijnej przeciwko Imperium.

- **Imperium na Stosie imperiów.** Jeśli Imperium nadal znajduje się w Stosie Imperiów (**C5**), Zmiana Reżimu przenosi to Imperium do Tablo gracza, gdzie kładzie on tę Kartę stroną Monarchii skierowaną ku górze.
- **Imperium przeciwnika.** Jeśli Imperium, którego dotyczy Zmiana Reżimu jest Monarchią lub Republiką w Tablo przeciwnika, to należy przenieść jej Kartę do Tablo Gracza dokonującego Zmiany Reżimu. Gracz kładzie tę Kartę w swoim Tablo stroną Monarchii skierowaną ku górze. Wszystkie Tokeny, które nie walczyły (Biskupi, Poddani, itd.) należy wówczas zachować na Karcie. Za to odrzucić należy wszystkich Wasali (*Discard*) wraz z Tokenami na nich umieszczonymi oraz Kartę Królowej.
- **Własne Imperium.** Kiedy Imperium znajduje się w Tablo gracza dokonującego Zmiany Reżimu (za wyjątkiem Kampanii – zobacz: następny podpunkt), należy odwrócić Kartę Imperium na drugą stronę, zachowując wszystkie Tokeny leżące na Karcie Imperium, ale odrzucając wszystkich Wasali (wraz z ich Tokenami) oraz Kartę Królowej. Jeśli Imperium było Wasalem, należy je przenieść i umieścić jako Republikę w Tablo na skrajnej prawej pozycji gdy jest to karta Imperium ze "Wschodu" lub na skrajnej lewej, jeśli jest to karta Imperium z "Zachodu". Atakowanie własnego Imperium w swoim Tablo jest **Działaniem Pozorowanym (Strawman) (E4)** i jest jedynym sposobem na utworzenie Republiki inaczej niż poprzez Operację Głosowania.
- **Zmiana Reżimu w wyniku Kampanii.** Jeśli Zmiana Reżimu jest wywołana zwycięską Kampanią (**F9**), to zwycięskie Imperium staje się Suzerenem, a przegrane zostaje się jego Wasalem.
- **Koncesja.** We wszystkich przypadkach Zmiany Reżimu Gracz wywołujący tę zmianę może dodać jedną kostkę Koncesji na jednej z Granic tego Imperium (Koncesję reprezentuje Pion Przedstawiciela zobrazowany na zdobytym Imperium). Jeśli wybrana Granica jest już zajęta przez inną Koncesję, Gracz musi zapłacić 1 Florena, aby ją Represjonować.
- **Wyzwolenie (Emancypation).** Jeśli Zmiana Reżimu nastąpiła w Imperium, które miało Represjonowane Tokeny (nawet jeśli nie uczestniczyły w walce), to Gracz może przenieść część lub nawet wszystkie Represjonowane Tokeny z Karty Imperium w Tablo na Kartę Mapy odpowiadającą temu Imperium (na puste granice lub do pustych miast, w zależności od rodzaju Tokenu).
- **Spisek Teokratyczny (Theocratic Conspiracy).** Jeśli Spisek w Teokracji okazał się zwycięski, to Gracz może zdecydować się na odwrócenie Karty Mapy na drugą stronę. W przypadku Państwa Papieskiego i Mameluków na stronę drugiej Teokracji, a dla pozostałych 8 Kart Mapy na stronę Świecką.

RELIGION - RELIGIA: Wszystkie Tokeny z wyjątkiem Pionów (kostek sześciennych) występują w grze w jednym z trzech kolorów. Kolor wskazuje na przynależność religijną Tokenu: biały = Katolicyzm, czarny = Islam, czerwony = Reformacja (lub Wschodnie Prawosławie). Operacje Religijne (**F1**) są oznaczone na kartach kolorem jasnoniebieskim.

RELIGIOUS WAR - WOJNY RELIGIJNE: Wspólny termin dla Krucjaty, Reformacji i Dżihadu (**K1**).

REPRESS - REPRESJA: Usuwanie Tokenu(-ów) Klasy Rządzącej lub Koncesji z Mapy. Token jest usuwany z gry, jeśli Karta Imperium nie uczestniczy w grze i nadal znajduje się w Stosie Imperiów lub taki Token staje się Represjonowany jeśli Karta Imperium uczestniczy w grze (nawet jeśli jest czymś Wasalem).

- **Koszty i Zyski.** Jeżeli Represjonowanie jest efektem umieszczenia Przedstawiciela (*Agent*) (**E2.2**) lub Zmiany Reżimu (*Regime Change*), to koszt wynosi 1 Florena, który otrzymują Chiny (bank gry). Jeśli natomiast Represjonowanie miało miejsce po uruchomieniu Operacji Represji (*Repress Op*) (**F5**), to Gracz Aktywny otrzymuje 1 Florena. Z kolei w przypadku Represjonowania w wyniku Operacji Podatki (**F4**) lub natychmiastowej akcji Zmiany Rynku (**H1**), wówczas Gracz ani nie ponosi kosztu, ani nie otrzymuje z tego tytułu dochodu. Jeśli po wygranej Bitwie zostało więcej zwycięskich Tokenów, niż miejsc w Miastach lub na Granicach, mogą być one Represjonowane bez dodatkowych kosztów.
- **Poddani (Serfs).** Lokalizacja karty służącej do Represjonowania Kupców (Koncesji) określa Imperium do którego będą oni przynależeć jako Poddani.

REPRESSED TOKENS - REPRESJONOWANE TOKENY: Pion (*Pawn*), Wieża (*Rook*) lub Rycerz (*Knight*) przechowywane na Kartach Imperium (również na kartach Imperiów, które są Wasalami i Republikami) posiadają status Represjonowanych. Reprezentują one poddanych, niewolników i szlachtę pozbawionych praw terytorialnych.

REPUBLIC - REPUBLIKA: Jedna ze stron Karty Imperium. Imperium staje się Republiką poprzez odwrócenie Karty Imperium ze strony Monarchii na stronę Republiki. Dzieje się tak w wyniku Zmiany Reżimu we własnym Tablo (Głosowanie, Wojna Domowa lub Wojna Religijna). Strona Republiki może mieć znaczenie podczas rozpatrywania Zwycięstwa Odrodzenia (**L6**).

ROOK - WIEŻA: Token w kształcie Walca w jednym z trzech kolorów religijnych, reprezentujący szlachcica na zamku (jeśli Token jest umieszczony na Mapie) lub Pirata (jeśli umieszczony jest na Granicy Morskiej).

RULING CLASS - KLASA RZĄDZĄCA: Wszystkie Tokeny Rycerzy i Wież na Kartach Mapy (obojętnie w jakim kolorze) należą do tzw. Klasy Rządzącej. Każda Wieża lub Rycerz umieszczony na Karcie Mapy w wyniku Zaciągu (*Levy*), Zwycięskiej Bitwy itp. staje się automatycznie Tokenem Klasy Rządzącej.

SATURATION - NASYCENIE: Jeśli wszystkie miasta na danej Karcie Mapy są zajęte przez Tokeny Klasy Rządzącej, wówczas taka Karta jest Nasycona. Również jeśli na Granicy znajduje się Koncesja lub Pirat, to taka Granica jest już nasycona.

- Nie można przeprowadzać Zaciągu (*Levies*) dla Nasyconej Karty Mapy (**F4, G4**).
- Konstantynopol jest uważany za wolny (czyli nie jest nasycony), jeśli posiada mniej niż trzy Tokeny.

SEA BORDER - GRANICA MORSKA: Zobacz: BORDER – GRANICA.

SERF - PODDANY: Wszystkie kostki sześciennie niezależnie od koloru przechowywane jako Represjonowane Tokeny na Karcie Imperium. Poddani zawsze dołączają do Napastników w Powstaniu Chłopskim (**J2**).

SUZERAIN - SUZEREN: Władca Imperium posiadający minimum jednego Wasala. (zobacz: VASSAL - WASAL).

TABLO (C3): To rząd kart leżący przed Graczem, składający się z kart zagranych przez tego Gracza. Wschodnia część Tablo to karty na prawo od Karty Gracza, a Zachodnia część to karty po lewej stronie. Wschodnie i Zachodnie części Tablo są oddzielone Kartą Gracza (karta rodziny bankierskiej).

THEOCRACY - TEOKRACJA: Ustrój polityczny w którym kapłani lub mułowie są również politykami. Teokracja jest zaznaczana ikoną religijną na Karcie Mapy. Teokracja może być Monarchią lub Republiką. Tylko Państwo Papieskie i Imperium Mameluków zaczynają grę jako Teokracje. W trakcie gry również pozostałe państwa mogą przekształcić się w Teokrację w wyniku Zmiany Reżimu podczas Wojny Religijnej. W Teokracji Klasa Rządząca i Piraci wliczają się do spełnienia warunku Bożego Zwycięstwa (*Holy Victory*) (**L3**). Teokracja może zostać zniesiona w wyniku natychmiastowej akcji Spisku (**J1**). Gdy Spisek zostanie przeprowadzony, to odwraca się odpowiednią Kartę Mapy stroną Teokracji ku dołowi.

TOKENS - TOKENY: Drewniane elementy na Mapie i Tablo. Figura Gońca przedstawia stan duchowny (Biskupi, Inkwizytorzy). Figura Skoczka (Konia) to stan rycerski (ciężka kawaleria). Walce przedstawiają Wieże (*Rooks*), które reprezentują Zamki, Szlachtę i Piratów. Kostki sześciennie (Pionki) symbolizują Kupców z Koncesjami (jeśli są umieszczone na Granicach), Poddanych (*Serf*), bądź Niewolników (jeśli umieszczono ich na Kartach Imperium).

TOKEN MANAGEMENT - ZARZĄDZANIE TOKENAMI: Każdy gracz posiada 10 kostek sześciennych w swoim kolorze, każda religia ma 5 figurek Gońca w swoim kolorze (Biskupi/Inkwizytorzy). Jest 10 białych, 7 czarnych i 7 czerwonych Walcy (Wieże) oraz 10 białych, 7 czarnych i 7 czerwonych figurek Skoczków (Rycerze). Wszystkie w/w elementy to tzw. Tokeny. Jeśli podczas gry w wyniku zagrania karty chcesz umieścić Token, ale nie pozostał już żaden wolny określonego typu, to możesz użyć dowolnego z Represjonowanych Tokenów skądkolwiek. Jeśli jest to niemożliwe, to wtedy przenosisz go z dowolnej innej pozycji.

TRADE ROUTE - SZLAK HANDLOWY (G2): W każdym momencie gry mogą być aktywne tylko dwa szlaki handlowe: jeden Zachodni (biały) i jeden Wschodni (czarny). Każdy szlak zaczyna się od miejsca oznaczonego symbolem dwudziestoramienną gwiazdą. Są to Magazyny Zamorskie (*Emporia*). Każdy Szlak kończy się symbolem grotu strzałki. Ponieważ na Mapie widoczne są dwa Magazyny białe (Trapezund i Wyspy Korzenne) oraz trzy Magazyny czarne (Tana,

Nowogród i Timbuktu) to część z nich pozostaje zakryta specjalnymi dyskami, tak aby w trakcie gry w każdym momencie aktywne były tylko dwa Magazyny Zamorskie (jeden biały i jeden czarny) (C1).

VASSAL - WASAL: Jeśli Król/Królestwo podbije inne Imperium w wyniku Kampanii (F9), to przegrane Imperium staje się Wasalem. Karta Wasala umieszczana jest w Tablo zwycięskiego Gracza pod Kartą Imperium dokonującego podboju, tak by było jasne kto jest Suzereniem. Prestiż oraz dostępne Operacje na karcie Wasala pozostają aktywne.

- **Relacja Wasal - Suzeren.** Zwierzchnik Wasala nazywany jest Suzereniem. Podobnie jak w przypadku Krzyżowego Ułożenia Kart Pary Królewskiej (I1), Wasal i jego Suzeren są traktowani jako dwie oddzielne Karty podczas wykonywania Operacji Wschodnich i Zachodnich (E4) oraz podczas zmiany położenia Biskupa i Operacji Wyciszenia (Op Inkwizytor) (F1). Biskup pozostaje na karcie Imperium, które staje się Wasalem, jak również w sytuacji gdy Imperium zostaje zwolnione z bycia Wasalem.

- **Wasal jako cel.** Wasal może być celem operacji oraz natychmiastowych akcji jednorazowych tak samo, jak inne karty nie będące Wasalami, za wyjątkiem Operacji Głosowania (Vote) skierowanej przeciwko Wasalowi (F6).

TABELA BITEW

Poniższa Tabela (autorstwa Emily Lau) ma służyć graczom podczas analizy i rozstrzygania konfliktów zbrojnych wywoływanych w czasie rozgrywki. Jest to jednak tylko narzędzie pomocnicze i warto zawsze zapoznać się ze szczegółowym opisem danego konfliktu, zawartym w instrukcji.

- **Rodzaje Bitew.** Konflikt zbrojny może zostać wywołany na jeden z czterech sposobów: Op „Kampania”, poprzez akcje Wojny Domowej („Konspiracja” lub „Powstanie Chłopskie”) lub inicjację Wojny Religijnej.

- **Typ jednostki walczącej.** Każdy z czterech konfliktów zbrojnych różni się typem jednostek zaangażowanych w walkę (po obu stronach konfliktu) oraz miejscem, z którego mogą pochodzić oddziały stron walczących. Pierwsza kolumna wyróżnia wszystkie rodzaje jednostek (z uwagi na typ i początkowe położenie), jakie mogą wziąć udział w walce w każdym z wymienionych wyżej konfliktów.

- **Tabela 1.** Podstawowymi oznaczeniami występującymi w tabeli są: Symbol "–" , **A** jak **Atakujący** i **D** jak **Defensor** (Obrońca). Symbol "–" oznacza, że ten typ jednostki nie jest zaangażowany w danym konflikcie zbrojnym. Występowanie litery w polu tabeli oznacza, że w danym konflikcie zbrojnym ten typ jednostki może być zaangażowany w walce po stronie napastnika i/lub obrońcy. Ważne: Powyższe zdanie dotyczy typu jednostki, a nie konkretnego, pojedynczego Tokena w grze. Każdy Token może być zaangażowany tylko po jednej ze stron w akurat rozstrzyganej Bitwie.

- **Tabela 2.** Zawiera informacje o efekcie końcowym, jaki niesie rozstrzygnięcie Bitwy na płaszczyźnie militarnej oraz o zmianach natury polityczno-społecznej. Dla każdego z czterech rodzajów konfliktu zbrojnego owe skutki są inne.

- **Wymiana ognia.** Jeśli po stronie Obrońców jest choćby 1 jednostka, to straty w Bitwie liczone są zawsze po obu stronach „jeden do jednego”. Jeśli po stronie Obrońców nie ma żadnych jednostek, to Atakujący wygrywa automatycznie bez strat. Przy rozstrzyganiu „Wojny Religijnej” zawsze są ofiary po obu stronach, gdyż jest to związane z warunkiem zainicjowania tego konfliktu.

- **Opcjonalne „Wyzwolenie”.** Decyzja o tym czy przeprowadzić „Wyzwolenie” zawsze należy do Gracza Zwycięskiego. Podobnie jak użyte w poleceniu słowo „możesz”, które daje prawo do wykonania danej czynności, ale nie narzuca jego wykonania.

TABELA 1.

TYP JEDNOSTKI WALCZĄCEJ	KAMPANIA	WOJNA DOMOWA		WOJNY RELIGIJNE <i>Krucjata</i> <i>Dżihad</i> <i>Reformacja</i>
		KONSPIRACJA	POWSTANIE CHŁOPSKIE	
Suma ikon Przedstawicieli na Karcie	—	A <i>Rycerze i Wieże</i>	A <i>Rycerze, Wieże, Kostki sześciennie</i>	A <i>Rycerze i Wieże</i>
Rycerze na Mapie	A <i>Koszt: 1 Floren / szt.</i>	D	D	A <i>Współwyznawcy</i> D <i>Heretycy</i>
Wieże na Mapie	—	D	D	A <i>Współwyznawcy</i> D <i>Heretycy</i>
Rycerze na Sąsiednich Kartach Mapy	D <i>Na Atakowanej Karcie</i>	—	—	A <i>Współwyznawcy</i>
Wieże na Sąsiednich Kartach Mapy	D <i>Na Atakowanej Karcie</i>	—	—	—
Piraci na Granicach Karty Mapy	—	A	A	A <i>Współwyznawcy</i> D <i>Heretycy</i>
Koncesje na Granicach Karty Mapy	—	—	A <i>Jeśli Własność Atakującego</i>	—
Rycerze lub Wieże Represjonowani	—	A	—	—
Kostki Represjonowane (Poddani)	—	—	A	—

TABELA 2.

POTENCJALNE CZYNNOŚCI DO WYKONANIA	KAMPANIA	WOJNA DOMOWA		WOJNY RELIGIJNE <i>Krucjata Dżihad Reformacja</i>
		KONSPIRACJA	POWSTANIE CHŁOPSKIE	
Bilans strat na polu Bitwy	Wymiana ognia	Wymiana ognia	Wymiana ognia	Wymiana ognia <i>Liczba ofiar > 0</i>
• Atakującemu po Bitwie została min. 1 jednostka • Zdobyte Imperium: - przejęte nie w wyniku Działań Pozorowanych - nie było przed bitwą w Tablo Atakującego	Weź Kartę Imperium ze Stosu lub z Tablo Gracza i połóż u siebie jako Wasala	Weź Kartę Imperium ze Stosu lub z Tablo Gracza i połóż w Swoim Tablo stronę Monarchii ku górze		
	+1 Koncesja na granicy Karty Mapy zdobytego Imperium			
	—	Możesz odwrócić Kartę Mapy jeśli jest Teokracją ku górze	—	Odwróć Kartę Mapy na stronę Teokracji
• Atakującemu po Bitwie została min. 1 jednostka • Zmiany w Imperium w wyniku Działań Pozorowanych • Imperium było już w Tablo Atakującego	Przesuń w swoim Tablo Kartę Imperium i nadaj jej status Wasala	Odwróć w swoim Tablo Kartę Imperium na drugą stronę <i>Monarchia zmienia się w Republikę Republika zmienia się w Monarchię</i>		
	+1 Koncesja na granicy Karty Mapy zdobytego Imperium			
	—	Możesz odwrócić Kartę Mapy jeśli jest Teokracją ku górze	—	Odwróć Kartę Mapy na stronę Teokracji
Wprowadzanie Zwycięskich Tokenów do pustych Miast na Karcie Mapy zdobytego Imperium	—	Tokeny użyte do Ataku <i>Rycerze i Wieże</i>	Tokeny użyte do Ataku <i>Rycerze i Wieże</i>	Tokeny użyte do Ataku <i>Rycerze i Wieże</i> <i>Rycerze z Sąsiednich Kart nie przemieszczają się</i>
	Opcjonalne “Wyzwolenie” <i>Represjonowane Tokeny Imperium</i>	—	Opcjonalne “Wyzwolenie” <i>Represjonowane Tokeny Imperium</i>	Opcjonalne “Wyzwolenie” <i>Represjonowane Tokeny Imperium</i>
Umieszczanie Zwycięskich Pionów na pustych Granicach zdobytego Imperium	Opcjonalne “Wyzwolenie” <i>Represjonowane Piony Imperium</i>	Opcjonalne “Wyzwolenie” <i>Represjonowane Piony Imperium</i>	Piony użyte do Ataku	Opcjonalne “Wyzwolenie” <i>Represjonowane Piony Imperium</i>