



RULEBOOK



BYZANTSKÁ ŘÍŠE ZA VLÁDY CÍSAŘE JUSTINIÁNA

Úvod

Obleč purpurové roucho a vstup do pozlacených síní byzantského dvora, do samotného srdce moci. Píše se rok 527 n.l. a říše v čele s císařem Justiniánem I. stojí na prahu nové éry, která jí přinese slávu i ohrožení, dobovačné války i korupci. Dvůr čeká na tvou radu... ale nenech se mýlit. Slova šeptaná za mramorovými zdmi mohou být ostřejší než meč a za každou úklonou může číhat dýka nebo něco mnohem horšího: plán, jak podkopat tvou autoritu.

Byzantion není jen převyprávěním historie, tato hra ti dá příležitost ji spoluvytvářet. Osud říše je ve tvých rukou a před tebou stojí úkol zorientovat se ve světě ambicí, intrik a božích předurčení. Čeká tě tvorba kodexu Justiniánova, stavba chrámu Hagia Sofia, války, co prověří sílu říše, i epidemie, co prověří výdrž jejích obyvatel, a s každým rozhodnutím budeš utvářet svou budoucnost i odkaz celého impéria.

Nezapomeň ale, vznešený rádce, že závazek věrnosti nemáš ani tak k říši, jako spíš ke svému vlastnímu postavení. V každém kole císař svému dvoru předloží významný dekret. Ty si musíš pomocí argumentů a zákulisních intrik získat jeho přízeň a zajistit, že se důležité události odehrají v souladu s tvými záměry. Bude třeba uzavírat spojenectví. Nebo je zradit. Využívat chytře císařovy důvěry. V Byzantionu totiž historii nepíší vítězové...

Nýbrž ti, kdo obstojí na císařském dvoře.

PROHLÁŠENÍ O HISTORICKÉ VĚRNOSTI

Byzantion čerpá ze skutečné historie. Vizuální design, téma a atmosféra vycházejí z inspirace velkolepou justiniánskou dobou. Ačkoliv se tvůrčí tým prostřednictvím četných rešerší snažil poctivě zachytit ducha doby, *Byzantion* si neklade za cíl být simulací historie, ale především zábavnou, soutěživou deskovou hrou. Vytvořit vyvážený herní systém, který hráče dokáže zaujmout, by nebylo možné bez jisté kreativní svobody a možnosti nedržet se vždy přesných historických reálií. Naším přáním je, aby ve vás hraní *Byzantionu* zažehlo jiskru zájmu o tuto historickou epochu bez nutnosti ověřovat všechna fakta.

HISTORICKÉ NÁZVY

Byzantion používá některé původní termíny nebo slova z nich odvozená. Jedná se o slova řeckého i latinského původu, což je odrazem jazykové rozmanitosti Byzantské říše, která v Justiniánově době mluvila řecky i latinsky. Níže předkládáme seznam těchto slov spolu s poznámkou o výslovnosti a významu. Pozn. pro češtinu: Slova nepočitatelná a/nebo používaná v nesklonné podobě jsou v textu označena kurzívou.


Auctoritas [auktoritas]: termín odvozený z latinského slova pro autoritu ve hře označuje jeden ze zdrojů.

Civicus (kivikus): termín odvozený z latinského označení občana se vztahuje k občanským záležitostem a veřejnému pořádku a ve hře představuje jeden ze zdrojů.

Démy: démy (řec. demoi) označují čtyři frakce ve hře. Slovo je zaměnitelné s termínem hráč či hráči.

Diptych: konzulární diptych si původně objednával consul ordinarius, neboli řádný konzul – nejvýše postavený rádce, u příležitosti započetí výkonu své funkce. Ve hře se používá k počítání kol.

Doxa: znamená slávu a ve hře označuje vítězné body.

Dynamis: znamená moc či energii. Ve hře označuje akční body, tedy žetony dynamis .

Ecclesiastical (eklisiastikal): termín odvozený z řeckého označení církve ve hře představuje jeden typ karty říše.

Emporion: termín odvozený z řeckého slova pro obchod ve hře představuje jeden typ karty říše.

Fides: termín odvozený z latinského slova pro víru ve hře označuje jeden ze zdrojů.

Frumentum: termín odvozený z latinského slova pro obilí ve hře označuje jeden ze zdrojů.

Keimelion: (kimilion) je posvátná relikvie a ve hře označuje jeden ze čtyř předmětů, které hráči získají po výběru iniciativy.

Lapis: termín odvozený z latinského slova pro kámen ve hře označuje jeden ze zdrojů.

Labaron: je slovo odvozené z řeckého označení praporu a ve hře je jedním typem keimelionu.

Lignum (linum): termín odvozený z latinského slova pro dřevo ve hře označuje jeden ze zdrojů.

Nomisma (pl. nomismata): znamená „mince“ a představuje měnu, kterou potřebujete k odehrání karet říše.

Palatine (palatyn): termín odvozený z latinského slova pro feudálního pána ve hře označuje jeden typ karty říše.

Rustica (rustyka): termín odvozený z latinského slova „vesnický“ ve hře představuje jeden typ karty říše.

Stratitika (stratyotyka): termín odvozený z řeckého slova pro vojsko ve hře označuje jeden typ karty říše.

Virtus: termín odvozený z latinského označení duchovní ctnosti je jedním ze zdrojů.

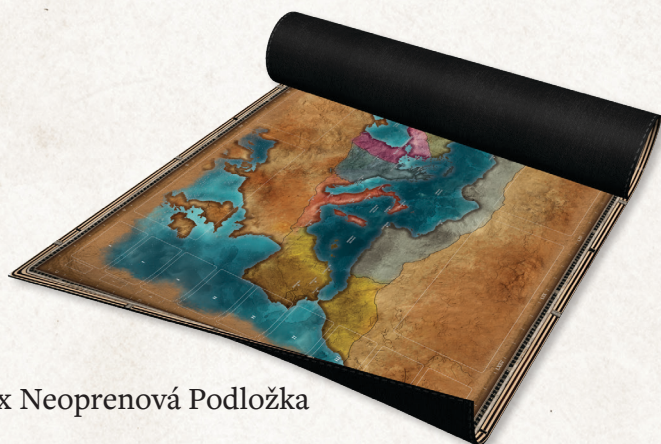
OBSAH

OBEČNÁ HISTORIE.....	02, 03
OBSAH	04
DOPLŇKOVÉ PŘEDMĚTY.....	05
HERNÍ PRVKY.....	06,07
CÍL HRY	08
KARTY UDÁLOSTÍ.....	09
KARTY ŘÍŠE	10
KARTY INTRIK	11
KARTY ÚKOLŮ.....	11
PŘÍPRAVA HRY.....	12, 13

KOLA, FÁZE A TAHY	
CÍSAŘSKÝ PRSTEN	14
KOLA	14
TŘI FÁZE.....	14
STŘÍDÁNÍ TAHŮ BĚHEM AKČNÍ FÁZE	14
FÁZE UDÁLOSTÍ	
INICIATIVA	15
SLONOVINOVÉ TRUHLY	15
KEIMELION	16
OVLIVŇOVÁNÍ ROZHODNUTÍ CÍSAŘE	17
AKČNÍ FÁZE	
POUŽITÍ DYNAMIS	18
ŠEST AKCÍ.....	18
ODHOZENÍ KARET	18
AKCE: DOBRÁNÍ KARET	19
AKCE: ODEHRÁNÍ KARET	20
UTVOŘENÍ BANDONU	21
AKCE: AKTIVACE KARTY NEBO BANDONU	22
AKCE: PRODEJ ZDROJŮ	23
AKCE: NÁKUP ZDROJŮ.....	24
AKCE: OBNOVENÍ TRHU.....	24
ZÁVĚREČNÁ FÁZE	
DODÁVKA ZDROJŮ	25
DOKONČENÍ UDÁLOSTI	26
UMÍSTĚNÍ JEDNOTEK.....	27
VÝZVY	27
PŘÍPRAVA NA DALŠÍ KOLO	27
VÍTĚZSTVÍ VE HŘE	
ODEHRÁNÍ ZÁVĚREČNÝCH KARET INTRIK	28
DOXA ZE ZDROJŮ A KARET.....	28
ODKRYTÍ KARET ÚKOLŮ	29
KVADRIGA: PRVNÍ VYHRÁVÁ.....	29
SÓLOVÝ REŽIM.....	30-33
DODATEČNÉ VYSVĚTLENÍ VÝZNAMU KARET	34, 35
REJSTRÍK.....	36



DOPLŇKOVÉ PŘEDMĚTY



1 x Neoprenová Podložka



1 x Kniha Chronicles of the
Purple Throne
40 stran



1 x Kniha The Last Strategos: War
and Treachery in Justinian's Empire
40 stran



12 x Zlaté Mince
kovové



16 x Stříbrné Mince
kovové



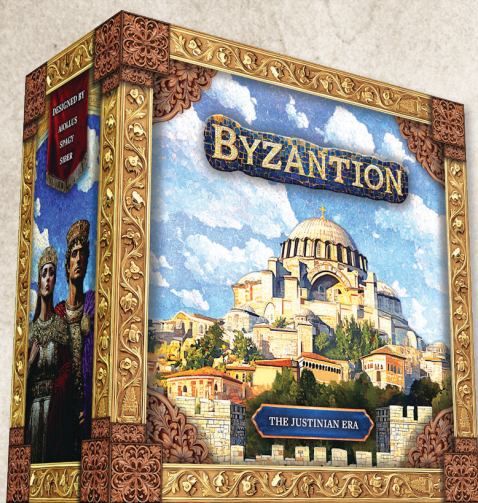
20 x Měděné Mince
kovové



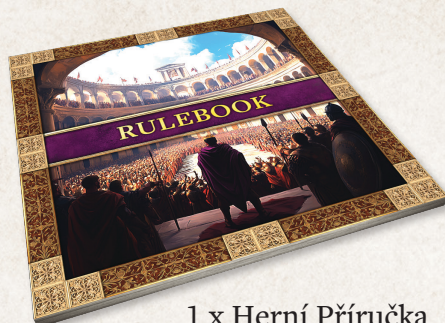
1 x Tobolka



HERNÍ PRVKY



Dvoudílná Krabice



1 x Herní Příručka
40 stran



(2x4) x Pečetě Démů



4 x Keimelion



1 x Císařský
prsten



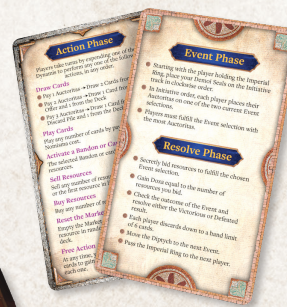
1 x Diptych



40 x Karty Intrik



100 x Karty Říše



1 x Referenční Karta
Sólového Režimu



4 x Přehledové Karty
Ke Keimelionům



40 x Slonovinová Truhla



20 x Lignum



20 x Auctoritas



20 x Virtus



12 x Zlaté Mince
karton



20 x Frumentum



16 x Stříbrné Mince
karton



25 x Karty Úkolů



20 x Civicus



20 x Fides



20 x Lapis



20 x Žetony
dynamis



20 x Měděné Mince
karton



30 x Karty Sólových
Událostí



30 x Karty Událostí

HERNÍ PRVKY



7 x Miniatura Katafrakta
jednotka typu stratiotika



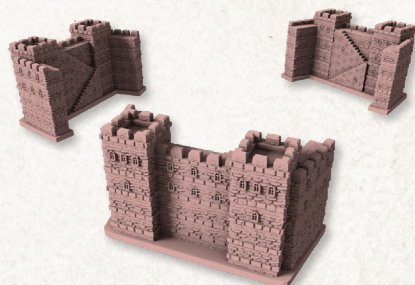
10 x Miniatura Legie
jednotka typu stratiotika



10 x Miniatura Kněze
jednotka typu ecclesiastical



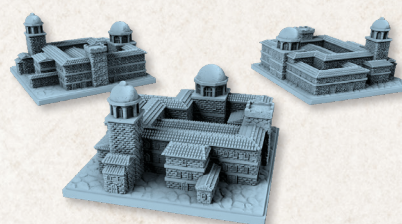
10 x Miniatura Mnicha
jednotka typu ecclesiastical



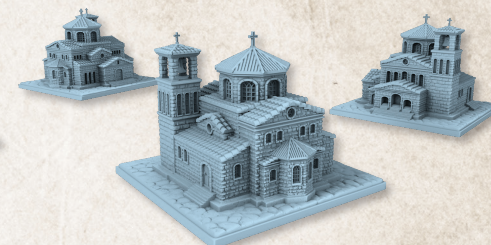
3 x Miniatura Opevnění
jednotka typu stratiotika



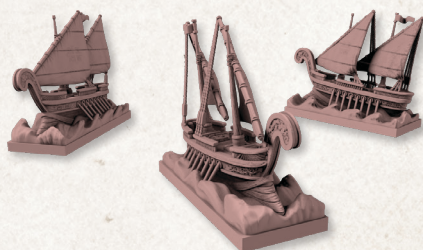
3 x Miniatura Obléhačích Strojů
jednotka typu stratiotika



3 x Miniatura Kláštera
jednotka typu ecclesiastical



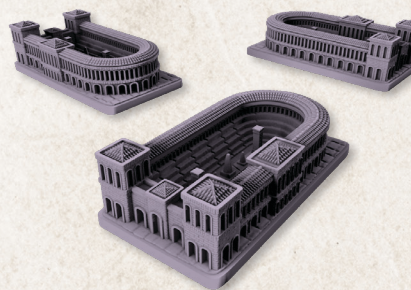
3 x Miniatura Chrámů
jednotka typu ecclesiastical



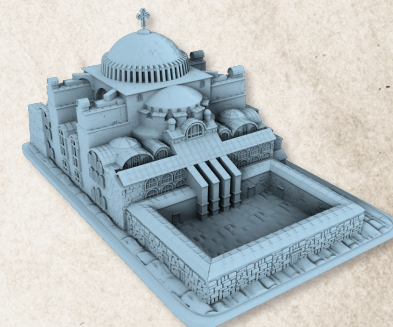
3 x Miniatura Lodě Typu Dromón
jednotka typu stratiotika



4 x Miniatura Kvadrigy



3 x Miniatura Hipodromu
jednotka typu palatine



1 x Miniatura Hagia Sofia
jednotka typu ecclesiastical



7 x Miniatura Obchodní Lodě
jednotka typu emporion



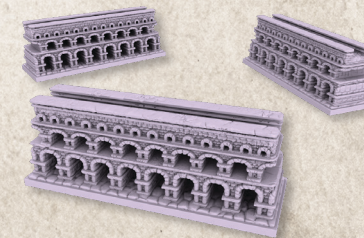
10 x Miniatura Kupce
jednotka typu emporion



7 x Miniatura Karavany
jednotka typu emporion




10 x Miniatura Senátora
jednotka typu palatine


















3 x Miniatura Akvaduktu
jednotka typu palatine



CÍL HRY






Byzantion je kompetitivní hra žánru engine building, ve které hráči ovládají čtyři démy byzantské říše. Démy jsou mocné frakce s politickým vlivem, které se shromažďují v hipodromu, usilující o co největší Doxa -tedy slávu. Ve hře jsou reprezentované čtyřmi kvadrigami, které spolu soupeří na dráze po obvodu hrací plochy. Nejvíce doxa získají hráči, kteří se svými zdroji podílejí na zdárném dokončení událostí, vyjdou z těchto událostí vítězně a splní zadání karet úkolů na konci hry.

PŘEHLED HRY

Na začátku každého kola hráči využitím  jednoho ze zdrojů, zapůsobí na císaře, aby vybral jednu ze dvou možných variant události. Následně hráči provádějí nejrůznější akce. Mohou si dobrat karty za , odehrát karty zaplacením jejich ceny v nomismatech , nebo shromažďovat zdroje, aby jimi mohli přispět k dokončení události a získat tak více Doxa  než jejich soupeři. Nomismata  se nepovažují za zdroj. Zdroji jsou v této hře Auctoritas , Civicus , Virtus , Fides , Lapis , Lignum  a Frumentum .

Bronzové mince představují hodnotu 1 nomisma , stříbrné 5 nomismat , a zlaté 10 nomismat .

Nejvíce Doxa  získají hráči, kteří dodají zdroje potřebné k dokončení události, zvítězí  v nich a splní zadání svých karet úkolů. Herní partie se skládá z kol, z nichž každé se dělí na tři fáze:

1. **Fáze událostí** – Počínaje hráčem, který drží císařský prsten, si hráči v pořadí po směru hodinových ručiček určí iniciativu, převezmou jeden z keimelionů a s využitím auctoritas  zvolí jednu ze dvou variant události.
2. **Akční fáze** – Hráči si za žetony Dynamis  (neboli akční body) doplňují nebo vykládají karty, tvoří z nich sady zvané bandony, aktivací těchto bandonů získávají zdroje a s těmito zdroji obchodují na tržišti.
3. **Závěrečná fáze** – Hráči tajně dodávají zdroje vyžadované danou událostí, za dodané zdroje získávají Doxa  a po ověření toho, zda byly splněny celkové požadavky události, zjišťují, zda jsou vítězi  či poraženími  v rámci dané události. Císařský prsten putuje k dalšímu hráči v pořadí, diptych se posune dolů k další události a začíná další kolo.

TYPY KARET

KARTY UDÁLOSTÍ

PŘÍPRAVA UDÁLOSTÍ

Karty událostí jsou chronologicky rozděleny do tří věků: I. věk, II. věk a III. věk. Údaj o věku je uveden na rubu každé karty události.

Během přípravy je třeba, aby se hráči dohodli na délce hry.

Možnosti jsou:

- **Standardní hra:** Výběrem 6 událostí (jedné z I. věku, dvou ze II. a tří ze III. věku) získáte herní partii o 6 kolech.
- **Maratónská hra:** Výběrem 9 událostí (tří z každého věku) získáte herní partii o 9 kolech.



Zamíchejte karty událostí ve třech oddělených balíčcích podle věku a z každého balíčku náhodně vyberte karty v počtu dle zvolené délky herní partie. Umístěte je na herní desku v chronologickém pořadí. Pokud události připadají na stejné datum, seřad'te je podle abecedy.

Nalevo od první události položte diptych. Hra se hraje na kola a každé kolo odpovídá jedné události. Po skončení každého kola se diptych posune dolů, aby se nacházel vždy nalevo od aktuální události.




VÝZVY

Některé z událostí nenabízejí dvě varianty jako jiné události, ale místo toho vyžadují, aby byl po jejich dokončení splněn ještě jeden krok navíc. Více o těchto událostech se píše na str. 26.

ÚDAJE NA KARTÁCH UDÁLOSTÍ



Karty událostí obsahují následující údaje:

1. Obrazový doprovod
2. Název události
3. Datum události
4. Kontext události
5. Místo, kam se mají umístit miniatury
6. Odměna pro hráče, který dodá nejvíce zdrojů  v případě, že událost je dokončena
7. Trest pro hráče, který dodal nejmenší množství zdrojů, v případě  že je událost zrušena
8. Místo pro umístění  pro variantu 1
9. Název varianty 1
10. Umístěné jednotky, pokud je vybrána varianta 1 a událost je dokončena
11. Zdroje potřebné k dokončení události

TYPY KARET

KARTY ŘÍŠE

PŘÍPRAVA KARET ŘÍŠE

Během přípravy hry, poté, co si hráči zvolí tři karty úkolů, každý hráč obdrží 9 náhodných karet říše.

1. Každý hráč si zvolí jednu kartu, kterou si ponechá, a zbytek předá dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.
2. Tento postup se opakuje tak dlouho, aby na konci každý hráč držel 6 karet. Od každého hráče tak zůstanou 3 nevybrané karty.
3. Zamíchejte tyto zbylé karty od všech hráčů dohromady a umístěte je lícem nahoru do odkládací hromádky.
4. Každý hráč tak hru začíná se 6 kartami, které se rozhodl si ponechat.

TYPY KARET ŘÍŠE

Pokud jsou na kartě ikony dvou typů, považuje se taková karta pro potřeby rozhodnutí v příslušných případech za kartu obou typů.



Palatine



Ecclesiastical



Stratitika



Emporion



Rustica

HRDINSKÉ A NEHRDINSKÉ KARTY

Karta říše může být hrdinská, nebo nehrdinská.

Hrdinská karta se pozná podle počtu vavřínových listů na ikoně typu karty:

- **Žádný vavřín:** jedná se o nehrdinskou kartu
- **Ikonu obklopuje věnec vavřínových listů:** hrdinská karta úrovně 1, 2 nebo 3



Úroveň 1



Úroveň 2




Úroveň 3

Hrdinské karty mají pasivní schopnost, která se aktivuje při splnění daných podmínek. Nehrdinské karty disponují okamžitou schopností, která se aktivuje jen jednou, a to bezprostředně po odehrání karty.

Hrdinské karty také mohou tvořit bandony (viz strana 20). Použití schopností hrdinských a nehrdinských karet je volitelné.

POUŽITÍ KARET ŘÍŠE

V průběhu hry budete vynášet karty říše z ruky do své hráčské zóny poté, co zaplatíte jejich cenu v nomismatech  a použijete žeton dynamis.



Karty říše obsahují následující údaje:

1. Obrazový doprovod
2. Název karty říše
3. Cena v nomismatech, kterou je třeba zaplatit pro zahrání karty
4. Primární typ karty
5. Sekundární typ karty
6. Primární úroveň hrdiny
7. Sekundární úroveň hrdiny
8. Zdroje, které karta produkuje
9. Popis pasivní schopnosti (u hrdinských karet) nebo okamžité schopnosti (u nehrdinských karet)

TYPY KARET

KARTY INTRIK

Ve hře existuje i speciální typ karet říše, takzvané karty intrik. Poznáte je podle toho, že nemají žádnou ikonu produkce zdrojů. Karty intrik se vynášejí do zóny daného hráče a zůstávají tam, protože je mohou využít jiné karty. Důležité jsou pro svou okamžitou schopnost, která je obvykle velmi silná.



Karty intrik se od běžných karet říše liší hlavně tím, že zatímco běžné karty říše lze odehrát pouze v rámci akce "Odehrání karty" a spotřebovávají dynamis karty intrik lze zahrát kdykoliv, i když zrovna nejste na tahu, a k jejich odehrání není potřeba akce. Karty intrik se vynášejí ve specifických chvílích. Chcete-li kartu intrik použít ke zrušení akce jiného hráče, musíte ji zahrát bezprostředně poté, co druhý hráč svou akci oznámí, ale před tím, než začne hrát karty, spotřebovávat zdroje nebo vybírat hráče pro svou akci. Kromě toho můžete kartu intrik, která ruší jiné karty, použít ke zrušení jakékoli jiné karty intrik, i takové, která také ruší jiné karty.

Příklady:

Karty intrik jsou určeny k odehrání v konkrétních chvílích:

- Když jste vítězem nebo poraženým na konci události.
- Jako reakci na kartu intrik jiného hráče s cílem zrušit její působení.
- V průběhu fáze událostí, když pomocí Auctoritas působil na císaře.
- Jako reakci na akci jiného hráče s cílem tuto akci zrušit.
- Během tajné nabídky zdrojů v průběhu výzvy.

- Po skončení hry, ale před tím, než se spočítá celková hodnota Doxa ze zdrojů, karet a karet úkolů.
- V průběhu vaší akce.

KARTY ÚKOLŮ

Když přijímáte úkoly, vyberete si 5, které si ponecháte, a 1 odhodíte. Na konci II. věku odhodíte ještě jeden a zbydou vám tedy 3 úkoly. Tyto karty zůstanou utajené a otočí se až na konci hry, aby se z nich mohlo spočítat bonusové množství . Tyto bonusové body mohou zvrátit předpokládaný výsledek hry a úkoly tak výrazně ovlivňují strategická rozhodnutí učiněná v průběhu.



Karty úkolů obsahují následující údaje:





- 1 Obrazový doprovod
- 2 Název karty úkolu
- 3 Identifikátor karty
- 4 Popis úkolu s informací o tom, kolik může hráč získat a za jakých podmínek

Příklad: Karta Strážkyně intrik uvádí:

„Pokud jste odehráli nejvíce karet intrik říše, získáte 5 doxa.“

Hráč, který si ponechá tuto kartu, se během hry zaměří na to, aby odehrál co nejvíce karet intrik, a zároveň bude pečlivě sledovat, kolik karet intrik odehráli ostatní hráči, aby si na konci hry mohl připsat nejvyšší počet těchto odehraných karet.

PŘÍPRAVA HRY

- ① Počítadlo herních kol. Umístěte diptych na první pozici (I).
- ② Tři pole pro umístění náhodných událostí I. věku.
- ③ Tři pole pro umístění náhodných událostí II. věku.
- ④ Tři pole pro umístění náhodných událostí III. věku.
- ⑤ Vítězná dráha – sem umístíte svoji kvadrigu. Hráč s císařským prstenem svoji kvadrigu umístí na pole 5 a další hráči po směru hodinových ručiček umisťují svoje kvadrigy na pole 6, 7 a 8.
- ⑥ Čtyři hráčské zóny. Umístěte sem svoje počáteční zdroje, žetony  a pečeť dému. Hráči mají na začátku 2x , a 5 Nomismat . Do tohoto prostoru umístíte i všechny karty říše a keimelion. Počet žetonů  na hráče se určuje podle celkového počtu hráčů, a to následovně:

POČET HRÁČŮ	DYNAMIS 
4 HRÁČI	4
3 HRÁČI	5
2 HRÁČI	6



PŘÍPRAVA HRY



7 Byzantská říše: Celá oblast je rozdělena do šesti teritorií. Na začátku jsou všechna prázdná a později se do nich umisťují miniaturní dokončených událostí.

8 Stupnice iniciativy. Viz str. 14.

9 Tržiště: Do prvních sedmi polí náhodně umístěte jeden od každého typu zdrojů.

10 Balíček: Promíchejte všechny karty říše, včetně karet intrik, a umístěte je lícem dolů. Každý hráč si vytáhne 9 karet, aby mohl začít drafting, viz str. 8.

11 Nabídka: Po draftingu otočte lícem nahoru prvních 8 karet z balíčku a umístěte je do každého z polí.

12 Odkládací hromádka: Sem se v průběhu hry odkládají lícem nahoru všechny odhozené karty.

CÍSAŘSKÝ PRSTEN

Císařský prsten určuje prvního hráče v pořadí. Na konci každého kola se prsten předá dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Císařský prsten určuje pořadí hráčů při umisťování pečeti demů na stupnici iniciativy během fáze událostí.

Zahájení hry:

- Císařský prsten je nabídnut hráči, který jako poslední navštívil muzeum.
- Pokud takového nenajdete, je nabídnut hráči, který jako poslední přečetl historickou knihu.
- Pokud se pořad nikdo nehlásí, nabídne se prsten hráči, který jako poslední sledoval historický dokument.
- A pokud se ani tehdy nenajde vhodný příjemce, měli byste si namísto hraní deskových her raději společně pustit historický dokument. Minulost je nekonečná studnice moudrosti a historie vás toho může tolik naučit a... císařský prsten dostane hráč, který jako první usedl ke stolu.

KOLA

Hra sestává z několika sérií kol, která odpovídají událostem. V každém kole se čtyři demy snaží dokončit aktuální událost a připravit se na ty nadcházející.

Možnosti délky hry:

- **Standardní hra:** Výběrem 6 událostí (jedné z I. věku, dvou z II. věku a tří ze III. věku) získáte herní partii o 6 kolech.
- **Maratónská hra:** Výběrem 9 událostí (tří z každého věku) získáte herní partii o 9 kolech.

Každé kolo se dělí na tři specifické fáze.

TŘI FÁZE

Každé kolo sestává ze tří fází:

1. **Fáze událostí**
2. **Akční fáze**
3. **Závěrečná fáze**




FÁZE UDÁLOSTÍ

Demy si mezi sebou pro toto kolo určí pořadí podle iniciativy a pokusí se ovlivnit císařovu volbu události. Viz str. 15.

AKČNÍ FÁZE

Demy se po tazích střídají ve shromažďování zdrojů nutných k dokončení vybrané události a posilují svou pozici pro události nadcházející.

ZÁVĚREČNÁ FÁZE

Demy dodávají zdroje potřebné k dokončení události a za svou snahu si připsou  V závislosti na výsledku z této fáze vzejdou hráči vítězně  nebo jako poražení .

STŘÍDÁNÍ TAHŮ BĚHEM AKČNÍ FÁZE

Během akční fáze se demy po tazích střídají v provádění různých akcí s cílem shromáždit zdroje potřebné k dokončení aktuální události a posílení své pozice pro události nadcházející.

FÁZE UDÁLOSTÍ

INICIATIVA

INICIATIVA

Na začátku každého kola je třeba určit iniciativu, od které se odvodí:

- Pořadí, ve kterém se démy pokusí ovlivnit císaře během fáze událostí.
- Pořadí, ve kterém hráči během akční fáze provádějí nejrůznější akce.

STUPNICE INICIATIVY

Na stupnici iniciativy jsou čtyři pole označená I, II, III, IV.

- Hráči mohou pečete svých démů položit na kterékoliv volné pole.
- Všechna čtyři pole zůstávají dostupná i v partiích s menším počtem hráčů.

Počínaje hráčem s císařským prstenem umístí hráči postupně po směru hodinových ručiček pečete svých démů na kterékoli dostupné pole.

VÝBĚR POZICE

Při výběru iniciativy zvažujte tři faktory:

1. **Pořadí hráčů**
 - V akční fázi je výhodou být na tahu první, protože si můžete dříve než ostatní vybrat karty z nabídky nebo zdroje z tržiště.
 - Během fáze událostí je naopak výhodnější být na tahu později, abyste před ostatními neodhalili své záměry.
2. **Slonovinová truhla**
 - Na každé pozici najdete slonovinovou truhlu, která může obsahovat drahocenné zdroje.
3. **Keimelion**
 - Na každé pozici najdete unikátní keimelion, který vám poskytne silnou schopnost pro použití v daném kole. Volba správné schopnosti může být rozhodujícím faktorem.

SLONOVINOVÉ TRUHLY

Na začátku každého kola odeberte slonovinové truhly z předchozích kol. Potom umístěte na každou pozici lícem dolů náhodné slonovinové truhly. Jakmile umístíte všechny, otočte je, aby bylo vidět, co je jejich obsahem.



Když hráč na jednu z dostupných pozic položí svoji pečeť dému, získá tím i obsah dané slonovinové truhly. Obvykle jsou to zdroje a nějaká nomismata (gold coins), ale můžete v nich příležitostně najít i dynamis (silver coins) k použití jen v tomto kole.




Po vybrání obsahu nechte slonovinové truhly na místě. Některé karty vám mohou dovolit danou truhlu vybrat vícekrát.

FÁZE UDÁLOSTÍ

KEIMELION

Ve hře jsou čtyři keimeliony a vy dostanete ten, který patří k pozici, na kterou umístíte svou pečeť dému. Každý keimelion hráči propůjčuje unikátní schopnost k použití v daném kole.


POZICE I: LABARON

Hráč, kterému přináleží labaron, obdrží pro toto kolo 1 dynamis  navíc.



POZICE II: POHÁR

Hráč, který drží pohár, získává bonus v závislosti na typu aktuální události:

- Pokud se jedná o událost typu výzva (viz str. 26), která je dokončena, hráč získá 2 zdroje typu použitého během výzvy. Tyto zdroje je třeba použít během výzvy, nebo je odhodit.
- Nejedná-li se o výzvu, získá hráč 2 auctoritas  kterou musí použít ve fázi událostí k ovlivnění císaře, nebo je odhodit.



POZICE III: ŽEZLO



Hráč držící žezlo zastává v tomto kole roli soudce v situacích, které skončí remízou.

Vyhlašuje vítěze všech remíz, např. při ovlivňování císaře, při vyhlásování hráče, který přispěl nejvyšším nebo nejnižším množstvím zdrojů, nebo během výzvy.

Pokud v tomto kole žezlo nikdo nedorží, přechází tato role pro toto kole na hráče s císařským prstenem.



POZICE IV: PURPUROVÉ ROUCHO

Hráč nesoucí purpurové roucho získá dvojnásobek vítězných  bodů v případě, že přispěl nejvyšším množstvím zdrojů k dokončení události, nebo se vyhne trestu , pokud přispěl nejnižším množstvím v události, kterou se dokončit nepodařilo.

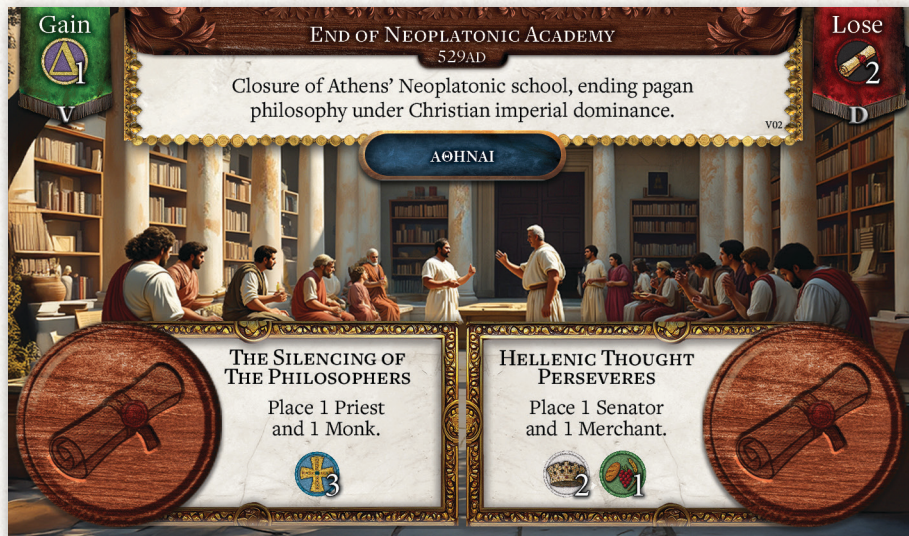


FÁZE UDÁLOSTÍ

OVLIVŇOVÁNÍ ROZHODNUTÍ CÍSAŘE




Pokud událost nabízí dvě možné varianty dalšího postupu, musí se císař rozhodnout pro jednu z nich. Například:


Uzavřít Platónskou akademii v Athénách, což by potlačilo pohanské filozofické myšlení a posílilo křesťanství, nebo ji nechat otevřenou?



Ve skutečnosti nechal císař Justinián Akademii roku 529 n.l. zavřít. V této hře máte ale možnost vydat se jinou cestou a přesvědčit císaře, aby tradici helénského myšlení zachoval a nechal filozofy dále působit.



Démy obvykle ovlivňují císaře ve shodě se svými záměry.

- **Možnost 1:** K umlčení filozofů potřebujete 3x .
- **Možnost 2:** K zachování helénské tradice potřebujete 2x civicus  a 1 Frumentum .



Hráč, který nashromáždil dostatek fides  může preferovat možnost 1, aby tak mohl využít jemu dostupný zdroj. Zároveň ale platí, že každý hráč je motivován skrytými kartami úkolů.




Například:



- Varianta 1 umístí 1 kněze a 1 mnicha.
- Varianta 2 umístí 1 senátora a 1 kupce.


Hráč, kterému jeho karta úkolů dodá doxa  navíc za jednotky ecclestical  (např. kněze nebo mnicha), může mít silnou motivaci zvolit variantu 1.

POUŽITÍ AUCTORITAS

První hráč v pořadí určeném iniciativou může na jednu z variant události umístit libovolné množství auctoritas . Pokračuje druhý hráč a pak další v určeném pořadí, dokud všichni hráči neumístí auctoritas .

Hráč, který při ovlivňování císaře umístí nejvíc auctoritas  získá 2 Doxa . Pokud je na prvním místě více hráčů, obdrží všichni 1 doxa .

Množství auctoritas  po umístění nelze měnit s výjimkou případu, kdy to dovolí karta intrik. Když se vystřídají všichni hráči, vyhraje varianta, na kterou bylo umístěno největší množství auctoritas . Hráči následně v tomto kole shromáždí zdroje nutné k dokončení této varianty události.

Při ovlivňování císaře může být výhodou, když jste v pořadí iniciativy na pozdějším místě, protože máte přehled o tom, kolik už hráči umístili  a vidíte, kolik a jestli vůbec máte investovat, jestliže vaše preferovaná varianta už stejně vyhrává. Případnou remízu rozhodne hráč držící žezlo. Pokud v daném kole žádný hráč žezlo nedoručí, rozhodne o výsledku držitel císařského prstenu.






První hráč pokládá 2 auctoritas na variantu 2



Druhý hráč pokládá 3 auctoritas na variantu 1

POUŽITÍ DYNAMIS

Během akční fáze se hráči střídají po tazích. Hráč, který je na tahu, spotřebuje 1 dynamis  k provedení jedné ze šesti akcí. Když hráč nemá k dispozici žádnou dynamis  nemůže provádět další akce a hraje další hráč. Takto se pokračuje dále do chvíle, kdy už žádný z hráčů nemůže provést žádnou akci. Veškerá využitá dynamis  se vrátí hráčům a začíná další fáze.






ŠEST AKCÍ

Hráči si vybírají z těchto šesti akcí:

- Dobrání karty
- Odehrání karty
- Aktivace bandonu
- Prodej zdrojů
- Nákup zdrojů
- Obnova tržiště


Hráč může provést libovolný počet těchto akcí v libovolném pořadí, tolikrát, kolik může.




ODHOZENÍ KARTY

Hráč může kdykoli během provádění své akce odhodit libovolný počet karet z ruky do odhazovací hromádky, a to v libovolném pořadí. Za každou odhozenou kartu získá 1x auctoritas  a 2 Nomisma . Toto se nepovažuje za akci a nevyžaduje to použití dynamis .



AKCE: DOBRÁNÍ KARET

Pokud si chcete dobrat kartu, položte 1 dynamis  vedle balíčku karet říše. Následně máte tři možnosti:

- Zaplaťte 1 Auctoritas  a vezměte si 2 karty z balíčku.
- Zaplaťte 2 Auctoritas  a vezměte si 1 kartu z balíčku a 1 kartu z nabídky odhalených karet.
- Zaplaťte 3 Auctoritas  a vezměte si 1 kartu z balíčku a nejsvrchnější kartu z odhazovací hromádky.

Pokud si vyberete kartu z nabídky, hned poté sejměte druhou kartu z balíčku a umístěte ji na uvolněné místo v nabídce.



Hráč zaplatí 2 auctoritas



Následně si vezme 1 kartu z balíčku a 1 kartu z nabídky odhalených karet. Když doberete celý balíček karet říše, zamíchejte odhozené karty a vytvořte z nich nový balíček






AKČNÍ FÁZE







Pasivní schopnost,
kterou lze aktivovat.
Okamžitá schopnost

AKCE: ODEHRÁNÍ KARET

Pokud chcete zahrát kartu, položte 1 dynamis  do své hráčské zóny. Následně můžete z ruky vyložit libovolný počet karet a umístit je lícem nahoru opět do své zóny.

Abyste tyto karty mohli skutečně odehrát, je třeba zaplatit jejich hodnotu v nomismatech . Můžete odehrát tolik karet, na kolik vám stačí nomismata .

Pokud už máte ve své zóně umístěnou hrdinskou kartu, která je stejného typu jako karta, kterou se chystáte odehrát, zaplatíte za ni méně nomismat  v závislosti na úrovni hrdiny:

- **Hrdina úr. 3:** Zaplatíte o 3 Nomismata  méně
- **Hrdina úr. 2:** Zaplatíte o 2 Nomismata  méně
- **Hrdina úr. 1:** Zaplatíte o 1 Nomisma  méně

Tato sleva se vztahuje na libovolný počet karet, které chcete odehrát, včetně jiných hrdinů. Sleva za více hrdinů se nesčítá, v úvahu se bere vždy jen hrdina s nejvyšší úrovní. Hrdinská karta, která poskytuje slevu dvěma typům karet, poskytne kartě, která spadá do obou typů, slevy za oba typy.







Hrdinské karty mají pasivní schopnost, zatímco všechny ostatní karty říše mají okamžitou schopnost. Pokud chcete zahrát nehrdinskou kartu, aktivujte ihned její okamžitou schopnost. Pokud chcete odehrát více nehrdinských karet, aktivujte vždy nejprve okamžitou schopnost jedné a teprve poté se přesuňte k další.

V rámci akce Odehrání karet můžete zahrát libovolný počet karet. Pasivní schopnosti hrdinů se aktivují okamžitě po jejich odehrání a mohou ovlivnit karty hrané v tom samém tahu.

Slevy poskytované hrdinskými kartami také platí okamžitě, včetně pro karty hrané v tom samém tahu.

Po odehrání všech karet přistoupíte k použití jejich okamžitých schopností, a to postupně v pořadí dle vaší volby.

PŘÍKLAD:

Abyste mohli zahrát hrdinu Belisaria, musíte zaplatit 9 nomismat  Belisarios má úroveň 3 na kartách typu stratiotika  a úroveň 2 na kartách typu palatine . Potřebujete $5-3=2$ nomismata  abyste mohli zahrát kartu Vojenský tajemník a Velitel opevnění a $5-2=3$ nomismata  abyste mohli zahrát kartu Zásobovací úředník, protože se jedná o kartu typu palatine  která čerpá slevu z hrdiny na úrovni 2.

ÚTVOŘENÍ BANDONU

Po odehrání karet a použití všech efektů jejich okamžitých schopností můžete zformovat bandony.

CO JE BANDON?

Bandon je vojenský oddíl ve formě sady karet, v jejichž čele je hrdina a za ním stojí karty v počtu odpovídajícímu jeho úrovni. Tyto karty musí být stejného typu jako hrdina. Pokud hrdina patří ke dvěma typům, může jeho bandon obsahovat karty obou těchto typů. Seřad'te karty v bandonu ikonami produkce těsně vedle sebe.

PŘÍKLAD:

Belisarios je hrdinská karta typu stratiotika (úroveň 3) a palatine. Může tak vytvořit bandon až se 3 kartami stratiotika a až se 2 kartami palatine.

V našem příkladu Belisarios utvoří bandon se 2 kartami stratiotika a 1 kartou palatine a bandon je tak čtyřčlenný. Belisarios se teď považuje za bandon typu stratiotika i palatine, protože obsahuje karty obou typů.

SCHOPNOSTI V BANDONU:

- Viditelná a použitelná je pouze pasivní schopnost vedoucí hrdinské karty.
- Okamžité schopnosti zbývajících karet už byly použity a nejsou aktivní.
- Pasivní schopnost hrdiny lze aktivovat kdykoli.

VÍCE HRDINŮ V BANDONU:

Za prvního hrdinu do jeho bandonu můžete umístit i jiné hrdiny. Jejich pasivní schopnosti ale nebudou viditelné a nelze je použít. Aktivovat lze jen pasivní schopnost hrdiny v čele bandonu.

ÚTVOŘENÍ BANDONU:

Vždy, když používáte akci odehrání karet, můžete přeskupením karet ve své hráčské zóně zformovat libovolný bandon. To znamená, že můžete:

- Změnit hrdinskou kartu v bandonu.
- Rozpustit existující bandon.
- Zkombinováním karet mimo bandon s kartami z existujícího bandonu zformovat bandon nový.



Pasivní schopnost, kterou lze aktivovat

OMEZENÍ:


Nesmíte použít kartu nebo bandon, na kterých je umístěná dynamis. Dynamis se pokládá na karty nebo bandony při jejich aktivaci (viz následující akce).

Kartu nebo bandon, které už v tomto kole byly aktivovány, nelze použít k vytvoření nového bandonu ani je odebrat z bandonu existujícího.

AKČNÍ FÁZE



AKCE: AKTIVACE KARTY NEBO BANDONU

Pokud chcete aktivovat kartu nebo bandon, umístěte na ně žeton dynamis . Takto lze aktivovat jednu kartu nebo bandon.

PO AKTIVACI KARTY:

Karta vyprodukuje zdroj odpovídající její ikoně produkce.

PO AKTIVACI BANDONU:






Všechny karty v bandonu vyprodukují zdroje odpovídající jejich ikonám produkce.

PŘÍKLAD:


Belisariův bandon po aktivaci vyprodukuje:

- 3 Virtus 
- 2 Civicus 
- 1 Lapis 
- 1 Frumentum 
- 1 Nomisma 

PRAVIDLA AKTIVACE:

- Kartu nebo bandon lze pomocí dynamis  aktivovat jen jednou v daném kole.
- Na kartě nebo bandonu může být položený jen 1 žeton dynamis .
- Některé schopnosti vám umožní aktivovat kartu nebo bandon i bez dynamis . V takovém případě lze aktivovat kartu či bandon, které už na sobě mají dynamis  nebo je aktivovat poprvé bez povinnosti položit na ně dynamis .


AKCE: PRODEJ ZDROJŮ

Pokud chcete prodat zdroje, umístěte jeden žeton dynamis  vedle tržiště. Prodat můžete libovolné množství zdrojů.

TRŽIŠTĚ ①






Tržiště je tvořeno až sedmi různými zdroji umístěními v příslušných polích. Zdroje lze v průběhu akce Prodaní zdrojů prodat dvěma způsoby:

MOŽNOST 1: DOPLŇTE CHYBĚJÍCÍ ZDROJE


Zjistěte, které zdroje na tržišti chybí. Umístěte je na volné pole nejvíce nalevo a získejte za každý takto doplněný zdroj uvedené množství nomismat .

PŘÍKLAD:





Pokud na tržišti chybí lapis  a civicus , můžete:

1. Umístit jeden zdroj na pole s vyznačenou cenou 7 nomismat  a toto množství nomismat  získat. ②
2. Můžete umístit oba zdroje, jeden na pole s uvedenou cenou 7 nomismat  druhý na pole s uvedenou cenou 8 nomismat  a získat tak celkem 15 nomismat . ③


MOŽNOST 2: DUPLIKUJTE PRVNÍ ZDROJ E

Můžete prodat stejný zdroj, jako je ten umístěný na první pozici na tržišti. V takovém případě zdroj umístěte na volné pole nejvíce vlevo a získejte uvedené množství nomismat . Toto lze provést jen jednou v rámci akce.


PŘÍKLAD:

Jestliže je prvním zdrojem na tržišti lignum , můžete na pole s vyznačenou cenou 9 nomismat  umístit lignum  a vzít si příslušné množství nomismat . ④

KDYŽ DOKONČÍTE PRODEJ:

Když takto zduplikujete první zdroj, odeberte ten první z tržiště a posuňte všechny zbývající zdroje o jedno místo směrem k nižší ceně v nomismatech . ⑤


PŘÍKLAD:

Po posunutí bude se uvolní pole s cenou 9 nomismat . ⑥




AKČNÍ FÁZE

AKCE: NÁKUP ZDROJŮ





Pokud chcete provést nákup zdrojů, umístěte jeden žeton dynamis  vedle tržiště. Nakoupit můžete libovolné množství zdrojů.


JAK SE NAKUPUJE:

Vyberte zdroje, které chcete z tržiště koupit. Můžete nakoupit libovolné množství zdrojů, ale musíte zaplatit cenu v nomismatech  uvedenou na jejich poli.




PŘÍKLAD:

Hráč chce koupit 1x civicus  z pole označeného cenou 3 nomismata  a 1 lapis  z pole označeného cenou 6 nomismat .


Zaplatí tedy celkem 9 nomismat. .

KDYŽ DOKONČÍTE NÁKUP:


Posuňte všechny zbývající zdroje směrem k nižší hodnotě nomismat  aby se všechna pole zaplnila. Prázdná tak zůstanou pole s nejvyšší cenou.



AKCE: OBNOVA TRŽIŠTĚ

Pokud chcete tržiště obnovit, umístěte jeden žeton dynamis  vedle zóny tržiště.

Postup:

1. Odeberte všechny zdroje, které se aktuálně na tržišti nacházejí.
2. Vezměte zdroje všech typů a umístěte je po jednom a náhodně na pole na tržišti tak, aby pole s cenou 9 nomismat  zůstalo prázdné.

ODMĚNA:


Za obnovu tržiště si můžete z balíčku ihned vzít jednu kartu.



ZÁVĚREČNÁ FÁZE

DODÁVKA ZDROJŮ







Na konci akční fáze mají démy shromážděno co nejvíc zdrojů a mohou je začít dodávat do dané události.


Každý hráč si do dlaně vloží zdroje, kterými chce přispět, tak, aby je nikdo jiný neviděl. Hráči mohou dodat všechny požadované zdroje, jen část nebo žádné. Některé události mohou vyžadovat nejen zdroje, ale i nomismata .

Nemohou ale dodat víc zdrojů, než událost vyžaduje.



PŘÍKLAD:


Pokud událost vyžaduje 2x civicus  a 1 Frumentum , může hráč dodat 2, 1 nebo 0 civicus  a 1 nebo 0 frumentum . Nemůže dodat více než 2x civicus  a 1 frumentum .

Jakmile jsou hráči připraveni, otevrou všichni současně dlaň. Každý hráč získá za každý dodaný zdroj 1x doxa  a posune svoji kvadrigu po dráze o tolik políček, kolik odpovídá získanému množství.



ZÁVĚREČNÁ FÁZE

DOKONČENÍ UDÁLOSTI

Po zveřejnění všech dodávek zdrojů a připsání doxa  příslušným hráčům je třeba ověřit, zda se událost podařilo dokončit, nebo byla zrušena.




Sečtete všechny dodané zdroje a porovnejte získané množství s požadavky dané události. Jestliže jsou požadavky naplněny, událost se podařilo dokončit. Pokud chybí třeba jen jediný zdroj a ani společné dodávky od všech démů tak nemohou požadavky naplnit, událost je zrušena. Zdroje jiných typů na výsledek nemají žádný vliv.







PŘÍKLAD:


Během události Ochránce obléhaného Říma se císaře podařilo přesvědčit, aby vztyčil Aureliánův val.




Démy musí shromáždit 1x , 4x Lapis , a 1x lignum .




Pokud všichni hráči dali dohromady méně než 4x lapis  nebo jim chybí virtus  nebo lignum , událost se ruší. Pokud se podaří dodat všech 6 zdrojů, událost je dokončena.


Pokud je událost dokončena, je hráč, který dodal největší množství zdrojů, označen za vítěze  a získá bonus uvedený v popisu události (v tomto případě 8 auctoritas .

Pokud je událost zrušena a hráči jsou poraženi  je hráč, který dodal nejmenší množství zdrojů, potrestán způsobem uvedeným v popisu události (v tomto případě musí zaplatit 9 nomismat .

Jestliže hráč nemůže zaplatit trestné množství vyplývající z následků neúspěchu z důvodu chybějících zdrojů, ztratí 1 doxa  za každý chybějící zdroj.

Při dodávání nomismat  pro dokončení události získáte 1 doxa  za každá 2 zaplacená nomismata .

Jestliže nemáte dostatek nomismat  k zaplacení následků nedokončené události, přijmete o 1 doxa  za každá 2 nezaplacená nomismata  zaokrouhleno dolů.

Hráči předkládají zdroje a nomismata  kterými chtějí přispět k dokončení události, v pořadí dle iniciativy. Schopnosti, které umožňují nahradit jeden zdroj jiným, je třeba použít teď a toto rozhodnutí nelze později měnit.

Dojde-li v této situaci k remíze, rozhodne o výsledku hráč držící žezlo. Jestliže v tomto kole nikdo žezlo nedežerá, rozhodne hráč s císařským prstenem.

„Očekává se“, že démy budou v zájmu zajištění prosperity říše spolupracovat, ale stejně tak může dojít k cílené sabotáži ze strany někoho, kdo ví, že na konci nebude dodavatelem s nejnižším množstvím dodaných zdrojů. Zařídít jinému hráči trest se někdy vyplatí více než shrábnout odměnu. Dávejte si pozor na zákeřnou politickou hru.



ZÁVĚREČNÁ FÁZE

UMÍSTĚNÍ JEDNOTEK

Je-li událost dokončena, umístí vítězný hráč, který dodal největší množství zdrojů, na hrací plochu jednotky přesně podle pokynů v popisu události.



PŘÍKLAD:

Po dokončení události Dohoda o věčném míru (image) umístí vítězný hráč do žlutého prostoru v okolí města «ΔΑΡΑ» buď 2 kupce, nebo 1 obléhací stroj a 1 legii.

Prototypy mapy a karet obsahovaly názvy měst v byzantské řečtině, ale na základě zpětné vazby od našich sledujících, které si velmi vážíme, jsme se pro zjednodušení rozhodli na mapě i kartách uvést názvy OBLASTÍ v angličtině.

VÝZVY

Výzva je speciální typ události. Tyto události nenabízejí dvě varianty, ale sám císař rovnou nařídí další postup.



Během těchto událostí se démy nepokoušejí pomocí auctoritas ovlivnit císaře. Pokud je událost úspěšně dokončena, následuje namísto toho poté, co dodavatel nejvyššího počtu zdrojů získá svoji odměnu, ještě jedna fáze.

Všichni hráči tajně nabídnou jeden typ zdroje uvedený v popisu události. V pořadí od nejvyšší k nejnižší nabídce potom získají bonusovou doxa.

Případnou remízu rozhodne hráč s žezlem. Pokud v daném kole žádný hráč žezlo nedoručí, tuto roli přebírá nositel císařského prstenu.

PŘÍPRAVA NA DALŠÍ KOLO


Na konci závěrečné fáze se hráči musí v těchto třech krocích připravit na kolo následující:


1. Každý hráč odhodí přebytečné karty tak, aby v ruce držel nejvýše 6 karet. Za každou odhozenou kartu získá 1 auctoritas a 2 Nomisma.
2. Císařský prsten přejde na dalšího hráče ve směru hodinových ručiček.
3. Diptych se přesune k další události, aby zůstal stále aktuální. Pokud už proběhla poslední událost a žádná další nenásleduje, přejděte na kapitolu Vítězství na straně 28, abyste mohli určit celkového vítěze vaší herní partie.







VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

ODEHRÁNÍ ZÁVĚREČNÝCH KARTY INTRIK





Některé karty intrik jsou určeny k odehrání během bodovací fáze na konci hry. Tyto karty mají vliv na jednotky na hrací ploše a mohou změnit parametry, na základě kterých se z karet úkolů určuje množství udělované doxa .

K odehrání těchto karet potřebujete dostatek nomismat .

Pokud hráč nemá dostatek nomismat , má v této fázi jedinou možnost, a to odhození karet. Za 1 odhozenou kartu získá 1x auctoritas  a 2 nomismata  a tento postup může opakovat tak dlouho, dokud nezíská dostatek nomismat  k odehrání vybrané karty.




PŘÍKLAD:

Hráč má úkol, který ho odmění bonusovou doxa  za libovolnou jednotku v Itálii. V předstihu si shromáždil potřebná 4 nomismata , aby mohl odehrát kartu intrik Pouť. Ta mu umožní přesunout 3 jednotky typu ecclesiastical  lie z jiných oblastí, aby mohl získat doxa  navíc.






DOXA ZE ZDROJŮ A KARET




Po odehrání všech karet intrik si hráči spočítají zbývající zdroje a celkovou hodnotu odehraných karet. V této fázi už nelze zahrát žádné další karty intrik.


Hráči s nejvyššími součty získají bonusovou doxa  v množství uvedeném níže (pokud se o jedno místo dělí více hráčů, získají všichni uvedené množství):

Zdroje:

- 1. místo: získá 3 Doxa 
- 2. místo: získá 2 Doxa 
- 3. místo: získá 1 Doxa 


Celková hodnota všech odehraných karet:

- 1. místo: získá 6 Doxa 
- 2. místo: získá 4 Doxa 
- 3. místo: získá 2 Doxa 

Posuňte svoji kvadrigu po dráze o tolik políček, kolik odpovídá získanému množství doxa .






ODKRYTÍ ÚKOLŮ

V této fázi hráči v pořadí daném iniciativou odkryjí své skryté úkoly. Jen připomínáme, že teď už nelze odehrát žádné další karty intrik. Za každý úkol, jehož požadavky hráč splňuje, získá  v množství uvedeném v popisu karty úkolu.




PŘÍKLAD:


Karta úkolu Moc autority udává, že hráč získá 2 doxa  za každou palatine jednotku na hrací desce. Nachází-li se na desce akvadukt, hipodrom a 3 senátoři, získá hráč 10 .

Posuňte svoji kvadrigu na dráze o počet políček podle získané doxa .

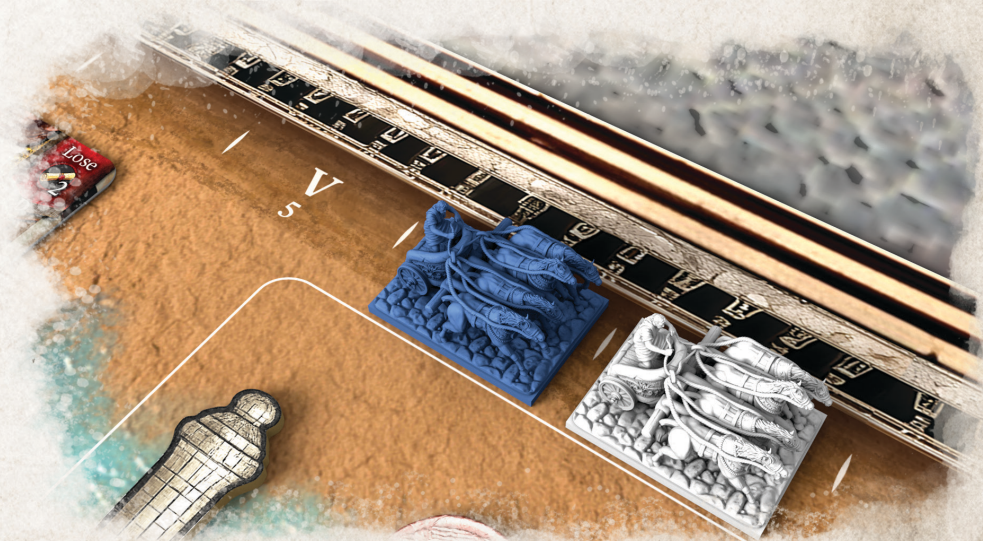
KVADRIGA: PRVNÍ VYHRÁVÁ

Vítězem hry se stává hráč, jehož kvadriga na dráze doputovala nejdál.

V případě remízy vyhrává hráč s vyšším množstvím auctoritas .

Pokud stále není určen vítěz, rozhoduje množství nomismat .

Jestliže ani to nepovede k určení vítěze, respektuje se vůle císařova a za celkové vítěze hry jsou prohlášeni oba hráči.



SÓLO REŽIM

„Velký císaři Justiniáne, říše si žádá vaše moudré vedení.“





Nepokoje se šíří po provinciích jako požár a na hranicích se z dálky ozývají válečné bubny. Přijmi korunu, mocný vládce, a ved' Byzanc k velikosti. My, tví věrní služebníci, jsme připraveni plnit tvou vůli.


V sólovém režimu se ujímáš role císaře Justiniána I. a budeš všem událostem čelit jako jediný vládce. Bez démů, které by hlasovaly o tvých rozhodnutích, a bez soupeřících frakcí, které by zpochybňovaly tvou vládu, o budoucnosti říše rozhodneš právě ty. Osudové zvraty a těžkosti, které s sebou každá událost nese, prověří tvou odhodlanost, strategii a božské právo vládnout.


Dovedeš Byzantskou říši do nového zlatého věku... nebo budeš stejně jako Nero před pár sty lety sledovat, jak se hroučí v plamenech?

Osud říše je ve tvých rukou, císaři.


CÍL HRY

Počínaje I. věkem odkryjete v každém kole událost, k jejímuž dokončení budete potřebovat na mapě vytvořit požadované jednotky. Při budování jednotek získáte za každý spotřebovaný zdroj 1 doxa  Na rozdíl od hry pro více hráčů vyžaduje budování jednotek na mapě v sólovém režimu akční body (dynamis ). Vaším cílem je dokončit úspěšně co nejvíc událostí a nashromáždit budováním jednotek co nejvíc doxa  Nezapomeňte: jakmile vaše doxa  během hry klesne na nulu nebo níže, znamená to okamžitou porážku.


V tomto herním režimu budou vaše úspěchy a neúspěchy srovnávány s odkazem velkých císařů minulosti, velebených i nechvalně proslulých. Vaše konečné skóre v podobě doxa  určí, jak si vás další generace budou pamatovat.

Porážka: 0 doxa 


„Tvá říše padla, vládneš už jen hromadě popela.“

Nero: <20 doxa 


„Učinil jsem, co jsem učinit měl, a budoucnost je v rukou osudu.“

Caligula: 21 - 25 Doxa 


„Mužou mě nenávidět, hlavně když se mě bojí.“

Titus: 26 - 30 Doxa 


„Dopustil jsem se jediné chyby.“

Traján: 31 - 40 Doxa 


„Když uspějí, připište mi to ke cti. Když selžu, připište mi to na účet.“

Marcus Aurelius: 41 - 50 Doxa 

„Neztrácej už čas spory o tom, jaký má být dobrý člověk. Prostě jím buď.“

Julius Ceasar: 51 - 60 Doxa 

„Přišel jsem, viděl jsem, zvítězil jsem.“

Augustus: >60 Doxa 

„Když jsem do Říma vstoupil, byl městem z cihel. Zanechávám tu město z mramoru.“

PŘÍPRAVA

STANDARDNÍ HRA

1. Připravte si balíčky událostí pro sólovou hru

- Rozdělte sólové karty událostí do I., II., a III. věku.
- Každý z těchto balíčků zamíchejte zvlášť.
- Hrajete-li standardní hru: Výběrem 6 událostí (jedné z I. věku, dvou z II. věku a tří ze III. věku) získáte herní partii o 6 kolech.
- Hrajete-li maratónskou hru: Umístěte dvě události I. věku a tři události II. a III. věku.
- Ve standardní i maratónské hře zůstává první pole události I. věku prázdné.
- Odkryjte otočením pouze událost I. věku.

2. Připravte si balíček říše

- Odeberte z balíčku říše karty intrik a Antoninu.
- Zbylé karty zamíchejte.
- Promíchaný balíček položte na příslušné místo.

SÓLO REŽIM

3. Vytvořte nabídku




- Vezměte z balíčku říše 8 karet.
- Umístěte je lícem nahoru do nabídky.

4. Vezměte si do ruky zahajovací sadu karet

- Vezměte si balíčku říše 9 karet.
- Vyberte 6, které si ponecháte.
- Zbylé 3 odhod'te.

5. Počáteční zdroje

Hru začínáte s těmito zdroji:

- 2 Auctoritas 
- 5 Nomismat 
- 4 Dynamis 

6. Pozice na vítězné dráze

Zvolte si barvu a umístěte svou kvadrigu na pole 5 (V) na vítězné dráze.

7. Otevřete tržiště

Umístěte na tržiště náhodně zdroje podle standardních pravidel přípravy tržiště.

8. Připravte stupnici iniciativy

Čtyři démy vám chtějí při plnění událostí pomoci a jsou ochotné vám propůjčit autoritu svých keimelionů a věnovat vám své slonovinové truhly.

- Umístěte před sebe čtyři různobarevné pečeteť démů.
- Na stupnici iniciativy do příslušných polí náhodně umístěte čtyři slonovinové truhly.
- Každou pečeť lze použít jen jednou ve hře. Použitím získáte její keimelion a zdroje uvnitř slonovinové truhly.

8. Mějte u sebe referenční karty

Položte následující:

- Referenční kartu
- Referenční kartu sólového režimu před sebe, abyste si mohli kdykoli osvěžit pravidla.

MARATÓNSKÁ HRA

Při přípravě maratónské hry umístěte do příslušných polí dvě události I. věku a tři události II. a III. věku a dále odkryjte první událost I. věku. Dále při nastavení hry pokračujte podle standardních pravidel. Nezapomeňte, že v prvním kole není žádná událost, kterou by bylo třeba dokončit.

ROZDÍLY VE FUNGOVÁNÍ KARET ŘÍŠE

Většina karet říše funguje stejně jako v režimu pro více hráčů, ale některé efekty jsou upravené pro použití v sólových hrách a přizpůsobené pravidlům sólového režimu. Jedná se o následující změny:

1. Ignorují se bonusy ostatních hráčů

Kterýkoli efekt, který propůjčuje bonusy ostatním hráčům, se ignoruje.

- **Příklad:** *Karta Skláři z Palestiny* vám v normálním režimu umožní dobrat si 2 karty z balíčku a ostatním hráčům dobrat si po jedné kartě z balíčku. V sólové hře použijete jen efekt, který se týká vás, vezmete si tedy 2 karty a zbylá část efektu propadá.


2. Efekty postihující jiné hráče

Kdykoli karta ostatnímu hráči přikáže zbavit se zdroje nebo karty, namísto toho buď získáte daný zdroj, nebo si vezmete kartu z balíčku.

- **Příklad:** *Karta Výběrčí u přístavní brány* obsahuje pokyn „Všichni ostatní hráči odhodí jednu kartu.“ V sólové hře se tento pokyn mění na „Doberte si kartu z balíčku.“

3. Efekty události postihující všechny hráče

Kdykoli se efekt vztahuje na akce „Při dokončování události“, mění se tento pokyn v sólové hře tak, že se efekt vztahuje na akce při budování jednotek.

- **Příklad:** Když zahrájete kartu *Dva pašeráci hedvábí*, získáte vždy při budování jednotky (např. legie) 1 *Nomisma*  za každý zdroj použitý při budování této jednotky.


Toto pravidlo se vztahuje na každou budovanou jednotku. Pokud budete více jednotek v rámci stejné akce nebo v rámci různých akcí, čerpáte plný efekt za každou z nich.

STRUKTURA TAHU V SÓLOVÉ HŘE

FÁZE UDÁLOSTÍ


Na začátku každého tahu odkryjte aktuální událost, pokud ještě odkrytá není. Nezapomeňte, že v prvním kole hry vás nečeká žádná událost. Je to tedy ideální příležitost k tomu, začít budovat svoji pozici a shromažďovat zdroje potřebné k dokončování nadcházejících událostí.





Následně provádějte akce, dokud máte dostatek dynamis .



Vaším cílem v daném kole je umístit na mapu miniatury dle požadavků události a zaplatit případné dodatečné náklady. V závislosti na svých možnostech také můžete budovat jednotky, které budou vyžadovány v následujících událostech.



AKČNÍ FÁZE




Každá z následujících 6 akcí stojí 1 dynamis . Během svého tahu můžete provést libovolné z těchto akcí, kolikrát chcete:

1. **Dobráni karet** — Doberte si karty stejně jako v režimu více hráčů.
2. **Odehrání karet** — Zahrajte karty podle standardních pravidel hry pro více hráčů.
3. **Aktivace karet a bandonů** — Použijte efekty podle standardních pravidel hry pro více hráčů, ale přihlédněte při tom k výše uvedeným výjimkám.
4. **Nákup a prodej zdrojů na tržišti** — Řiďte se standardními pravidly hry pro více hráčů.



5. **Obnovení tržiště** - Obnovte tržiště podle standardních pravidel hry pro více hráčů.
6. **Budování jednotek** — Můžete vybudovat libovolný počet jednotek. Náklady na každou jednotku jsou uvedeny na referenční kartě sólového režimu. Můžete budovat libovolnou jednotku kdekoli na mapě bez ohledu na požadavky aktuální události. Nezapomeňte, že při budování jednotek získáte 1 doxa  za každý spotřebovaný zdroj. Za každou vybudovanou jednotku také smíte posunout jednu jednotku do jiné oblasti ve hře. Za přesun jednotek nezískáváte doxa .



Za 3 auctoritas  můžete odkrýt jednu z budoucích událostí, a to bez povinnosti zaplatit dynamis . V jednom kole takto můžete odkrýt libovolný počet událostí.

Bez povinnosti utratit dynamis  můžete zaplatit 1 auctoritas  a položit ji na kartu říše v nabídce. Tato karta nebude v závěrečné fázi tohoto kola nahrazena jinou.

Dále platí, že platba za události v nomismatech  je bezplatná akce, která nevyžaduje dynamis  a může být provedena kdykoli během kola. Nezapomeňte, že za placení těchto nákladů se neuděluje .

ZÁVĚREČNÁ FÁZE

Když už nemáte dynamis  a nemůžete provést žádnou další akci, ověřte, zda se vám podařilo dokončit událost. Pokud jsou na požadovaných místech umístěné požadované jednotky, připíšete si vítězství . V opačném případě musíte čelit následkům.

Odstraňte z nabídky všechny karty, které na sobě nemají auctoritas  a nahraďte je kartami z balíčku. Z karet v nabídce následně odstraňte veškerou auctoritas .

Podobně jako ve hře pro více hráčů posuňte diptych na další událost a přejděte do fáze událostí dalšího kola.

SÓLO REŽIM




Otočte stejné množství karet z balíčku a prohlédněte si je. Jednu z těchto karet můžete odehrát zadarmo a zbylé karty odhodíte

Po umístění pečetě děmů na stupnici iniciativy a použití příslušného keimelionu a slonovinové truhly už tyto do konce hry zůstanou nedostupné.


Keimeliony poskytují mocné bonusy, které s postupem hry nabírají na síle. Jsou vítanou podporou na začátku hry, když potřebujete rychle dokončit událost, ale jejich použitím v raných fázích se můžete připravit o jejich plný potenciál, který se projeví až později.

PŘÍKLAD:



Během události Námořní trasa západním Středomořím hráč úspěšně umístil obchodní loď do Tyrhénského moře. Za to je odměněn 5 nomismaty .

Jestliže v Tyrhénském moři žádná obchodní loď nepluje, hráč namísto toho ztrácí 2 doxa .

KEIMELION

Jednou za tah můžete bez povinnosti utratit dynamis  umístit pečeť děmu na stupnici iniciativy a získat tak příslušný keimelion a slonovinovou truhlu.


SCHOPNOSTI VYCHÁZEJÍCÍ Z DRŽENÍ KEIMELIONU V SÓLOVÉ HŘE:


- **1 místo – Labaron:** Poté, co vám připadne labaron, vyberte bandon a získejte 1 dynamis  za každou kartu v tomto bandonu. (min 1)
- **2 místo – Pohár:** Poté, co vám připadne pohár, získáte za každou jednotku na mapě 2 nomismata .
- **3 místo – Žezlo:** Poté, co vám připadne žezlo, získáte za každou úspěšně dokončenou událost 1 zdroj dle vašeho výběru.
- **4 místo – Purpurové roucho:** Poté, co vám připadne purpurové roucho, si spočítejte karty ve své hráčské zóně.














DODATEČNÉ VYSVĚTLENÍ VÝZNAMU KARET

TRIBONIÁN | SEVERUS Z ANTIOCHIE | JUNILLUS |
AFRICANUS | GERMANUS | DVA PAŠERÁCI HEDVÁBÍ







Při dokončování události můžete jednou použít 1x civicus  k nahrazení libovolného jednoho zdroje.

Doplnění: Můžete si zvolit libovolný z požadovaných zdrojů a nahradit jej pomocí 1 .

Příklad: Událost vyžaduje 1x Civicus , 2x Fides , a 1x Lapis . Jestliže nemáte dostatek fides , můžete zaplatit 2x civicus , 1x Fides , a 1x Lapis . Nemůžete nahradit zbývající fides  ani Lapis . Stejně pravidlo se vztahuje na případy, kdy nahrazujete pomocí jiných zdrojů. Např. pomocí fides  nebo dokonce doxa .

CÍRKEVNÍ SPRÁVCE | ZÁSOBOVACÍ ÚŘEDNÍK |
POKLADNÍK | VOJENSKÝ DODAVATEL | PŘEPRAVCI
SOCH Z AFRODISIASU | TVŮRCI IKON Z HORY SINAJ
RYBÁŘI Z LESBU

Po zaplacení 1x civicus  můžete zahrát ještě jednu kartu.




Doplnění: o odehrání karty s touto schopností ihned odehrajete další kartu, za kterou nemusíte platit nomismata  ani Dynamis . Namísto toho zaplatíte 1x civicus . Stejně pravidlo platí, když namísto nomismaty  nebo dynamis  platíte jiným zdrojem, např. fides .

MUNDUS | BUZES | ARTABANÉS | MARTIN




Při převzetí labaronu získáte ještě jednou obsah jeho slonovinové truhly.

Doplnění: Tuto pasivní schopnost lze aktivovat na začátku dalšího kola, když si vybíráte svoji pozici na stupnici iniciativy. Pokud se stanete držitelem uvedeného keimelionu, obdržíte ihned odměnu ze slonovinové truhly k němu příslušející. Stejně pravidlo se vztahuje na ostatní keimeliony, tedy pohár, žezlo a purpurové roucho.



CÍRKEVNÍ DOPROVOD

Doplnění: artu Církevní doprovod můžete odehrát během akce Odehrání karet. Po odehrání všech karet dle svého uvážení můžete ihned provést ještě jednu akci a to bez nutnosti spotřebovat dynamis . A protože nespotebováváte dynamis , můžete aktivovat bandon bez nutnosti položit na něj žeton dynamis . To také znamená, že ho můžete aktivovat znovu později v daném kole.




KOSMAS INDIKOPLEUSTÉS

Doplnění: Doplnění: Tato karta vám umožní nakoupit nebo prodat 1 zdroj bezprostředně po odehrání karty typu emporion  a před zahráním dalších karet. Efekt platí i po odehrání dalších karet emporion . Nákup nebo prodej zdrojů v těchto případech nevyžaduje dynamis .


PETROS BARSYMÉS

Doplnění: ato karta se aktivuje při nákupu nebo prodeji zdrojů na tržišti a vztahuje se na každý nakupovaný nebo prodáváný zdroj.
Příklad: Při prodeji 2 zdrojů získáte o 2 nomismata  více, při nákupu 3 zdrojů platíte o 3 nomismata  méně.

PROKOPIOS Z KAISAREIE

Doplnění: okud při provádění akce Odehrání karet spustíte Prokopiovu pasivní schopnost, přesuňte dynamis  použitou k odehrání karet, na bandon, který Prokopios aktivuje. Jestliže jste odehráli více rustica  karet, použijte dynamis  ze zásoby k označení všech dalších bandonů, které Prokopios aktivuje. Bandonů lze takto aktivovat více, ale nelze aktivovat jeden vícekrát.



MARTIN

Doplnění: Martin [Eo48] je hrdinská karta typu stratiotika  úrovně 1. Z důvodu tiskové chyby tento údaj na kartě chybí.

DODATEČNÉ VYSVĚTLENÍ VÝZNAMU KARET


VĚRNOST PURPurové | CENA SPOJENECTVÍ MANDÁT MEČE

Jiný hráč musí změnit své hlasování pomocí auctoritas .

Doplnění: uto kartu odehrajte bezprostředně poté, co jiný hráč zahlasuje pomocí auctoritas . Zahráním karty s tímto efektem přesunete veškerou auctoritas  umístěnou tímto hráčem na druhou variantu události.


DEN ZBOŽNÉHO ROZJÍMÁNÍ | ŽELEZNÁ STRÁŽ

Hráč je nucen vynechat akci.


Doplnění: Zahrajte tuto kartu ve chvíli, kdy jiný hráč oznámí svoji akci. Tento hráč musí svoji akci zrušit a v tomto tahu už žádnou další akci provést nemůže. O provedení dané akce se může pokusit opět v dalším tahu, má-li dostatek dynamis .


SENÁTORSKÉ POVĚŘENÍ | POUŤ POCHOD POVINNOSTI | OBCHODNÍ VYSLANEC

Až 3 jednotky typu palatine  můžete přesunout do libovolné jiné oblasti.

Doplnění: Kdykoli během hry nebo na konci hry můžete přesunout až 3 palatine  jednotky z libovolné oblasti na mapě do libovolné jiné oblasti. Přesunout můžete jen jednotky, které už jsou umístěné. Stejně pravidlo se vztahuje na všechny ostatní typy jednotek.

PEČEŤ JMENOVÁNÍ | PASTÝŘI VÍRY VOLÁNÍ PRAPORU | ROZKVĚT AGORY

Je-li to možné, můžete na konci hry do oblasti dle vaší volby umístit dvě jednotky typu palatine .

Doplnění: Tuto kartu intrik zahrajte na konci hry. Umožní vám umístit do libovolné oblasti na mapě 2 palatine  jednotky. Stejně pravidlo se vztahuje na všechny ostatní typy jednotek.

ÚKLADNÁ VRAŽDA

Doplnění: Můžete ze hry odebrat libovolnou jednu kartu, kterou odehrál jiný hráč. Učinit tak můžete až poté, co byla karta odehrána a byla použita její okamžitá schopnost. Jedná-li se o kartu v bandonu, může dotčený hráč tento bandon okamžitě přetvořit pomocí svých zbývajících karet.

SVEDENÍ

Doplnění: Můžete obrátit lícem dolů jednu libovolnou kartu, kterou odehrál jiný hráč. Učinit tak můžete až poté, co byla karta odehrána a byla použita její okamžitá schopnost. Jedná-li se o hrdinskou kartu, její pasivní schopnost přestává působit až do doby, než se karta zase obrátí lícem nahoru. Jedná-li se o kartu v bandonu, lze aktivovat zbylé karty z bandonu kromě této.

CÍSAŘSKÉ ZÁSoby | CÍRKEVNÍ ZÁSoby VÁLEČNÁ KOŘIST | ŘEMESLNICKÝ SKLAD

Vyberte hráče. Ten rozdělí kořist na dvě části dle svého. Vy si vyberete jednu část, daný hráč získá tu druhou.

Doplnění: Umístěte vedle karty zdroje na ní vyjmenované. Vyberte hráče. Ten musí následně zdroje rozdělit do dvou hromádek. Vy si vyberete jednu z nich a získáte všechny zdroje z ní, daný hráč si vezme druhou hromádku.



REJSTŘÍK

- Akce 18
Akční fáze 18
Auctoritas 8, 17
Balíček 13, 19
Bandon 21
Císařský prsten 14
Civicus 25
Démy 3, 8
Diptych 9, 27
Dobráni 19
Dodávky 25
Dokončení 14, 17
Doxa 3, 28
Dynamis 18
Ecclesiastical 10
Emporion 10
Fáze událostí 15-17
Fides 3, 17
Frumentum 3, 25
Iniciativa 15
Karta říše 10, 11
Karty 18-20
Karty intrik 11
Karty událostí 9
Karty úkolů 11, 29
Keimelion 16
Kolo 14
Lapis 3, 22
Labaron 16
Lignum 3, 26
Nabídka 13, 19
Nabídnutí 27
Nákup / prodej 23-24
Následky 9, 26
Nomisma 3, 8, 20
Odehrání karet 20
Odhazovací hromádka 13
Odhodit 18
Odkrytí 11, 29
Palatine 10
Pečet démů 14-15
Pohár 16
Porážka 26
Produkce 10, 22
Přeskupit 21
Purpurové roucho 16
Rustica 10
Slonovinová truhla 15
Stratitika 10
Stupnice iniciativy 13
Tah 14
Tržiště 23-24
Událost 8 - 9
Varianty událostí 9
Virtus 3, 26
Vítězství 14, 26-27
Závěrečná fáze 25-27
Zdroje 3, 8
Získat 8
Žezlo 16