

# ITALSKÉ

# VÁLKY

# 1494 - 1559



Martin Kolářek

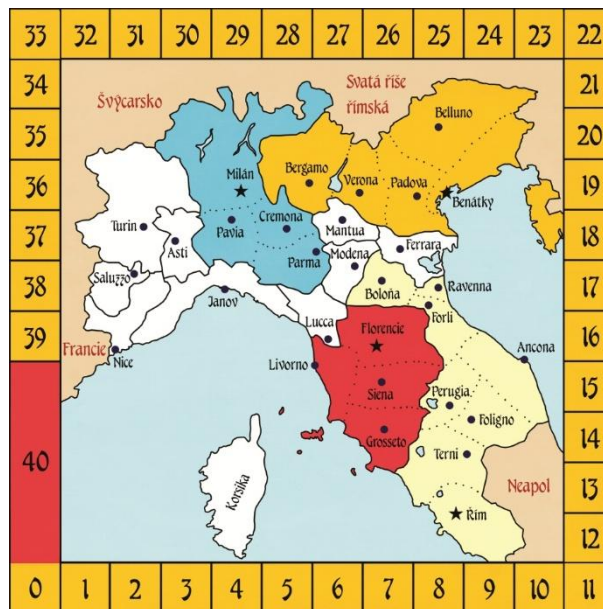


DĚJEPISNÉ  
DESKOVKY





# ITALSKÉ VÁLKY 1494–1559



## ÚVOD

Na přelomu středověku a novověku je severní Itálie rozdělena na množství městských států. Mezi nimi získávají postupně na významu čtyři hegemoni: **Benátská republika**, **Florentská republika**, **Milánské vévodství** a **Papežský stát**. Daří se jim expandovat a podmaňovat si slabší sousedy. A jak to bývá, čím více území zaberou, tím více mezi nimi roste napětí. Navíc italské bohatství hladově pozorují evropské velmoci a čekají na příležitost, kdy si z něj budou moci také ukrojit.

Po většinu 15. století se daří udržovat křehký mír, a to především díky diplomacii **florentského politika Lorenza de' Medici**. Po jeho smrti se ale jím vytvořené spojení italských států rozpadá, **francouzský král** na pozvání **milánského vévody** vstupuje do Itálie a začíná jeden z nejvražednějších konfliktů evropské historie.

Během následujících 65 let budou severní Itálií táhnout armády více než deseti různých států. Aliance budou vznikat a zanikat tak často, že velitelé v poli někdy nebudou ani vědět, s kým jsou právě ve válce. Žoldníci budou

plenit města, vraždit obyvatelstvo a rozsévat hrůzu. Na konci Italských válek bude (dle některých odhadů) čtvrtina obyvatelstva po smrti.

Přesto právě v tomto období nastane obrovský rozvoj kultury. **Renesance** dospěje svého vrcholu a přinese nejslavnější umělecká díla lidské historie, jako je Leonardova Mona Lisa nebo Michelangelova socha Davida. **Benátky**, **Florencie** a **Milán** dosáhnou vrcholu své slávy. Prestiž, kterou v této době získají, bude rezonovat dávno poté, co se jejich nezávislost stane pouhou vzpomínkou.

A právě **Prestiž** je středobodem této hry.

## CÍL HRY

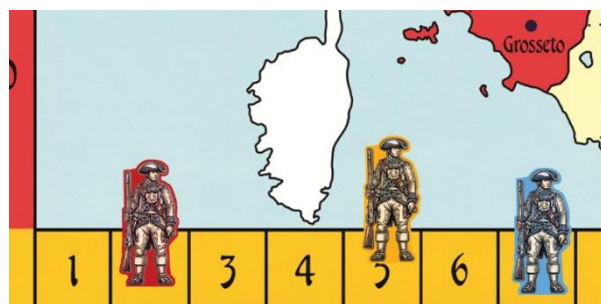
Hrající během hry sbírají body **Prestiže**. Vítězí ten, kdo má na konci hry tuto hodnotu nejvyšší.

Hrající získávají **každé kolo** Prestiž za:

- 1 Pr. za každé plně ovládané město
- 1 Pr. za každou katedrálu v plně ovládaném městě
- 1 Pr., pokud drží post papeže

Dále je možné získat **jednorázově** Prestiž za financování uměleckých děl, sňatky a další události.

(Pro snazší počítání bodů Prestiže se používá počítadlo 0–40 ohraničující herní desku a žetony „40“, které obdrží každý/á hrající vždy, když na počítadle dojde na konec.)



## HRATELNÉ FRAKCE

Hra je určená pro 2-3 lidské hráče/ky. Ve hře jsou tři frakce, za které je možné hrát. Zároveň je možné udělat kteroukoliv z nich „nehráčskou“.

**Milán** (světle modrá barva)

**Benátky** (zlatá (žluto-oranžová) barva)

**Florence** (červená barva)



## NEHRÁČSKÉ FRAKCE

**Papežský stát** (jediná nehráčská frakce, která je na základní mapě – patří jí všechny žluté provincie)

**Francie** (tmavě modrá)

**Španělsko** (růžová)

**Švýcarsko** (fialová)

**Svatá říše římská** (zelená)

## NEZÁVISLÁ MĚSTA A REBELOVÉ

**Nezávislá města a rebelové** (obojí bílá barva)

### KORSIKA

Korsika je provincie, na niž se vztahují speciální pravidla:

- Neobsahuje město. Není tedy možné zde stavět žádné budovy a nelze na ni použít kartu „Anektuj město“.
- Vstup do ní je možné pouze z provincie na přilehlém pobřeží (od Nice po Řím), v níž je postavený Přístav.
- Pokud na Korsice probíhá bitva, regimenty z bitvy nemohou ustoupit.

## KARTY UDÁLOSTÍ



Na začátku každého kola se otáčejí 4 karty Událostí. Ty značí události, které se odehrávají nezávisle na aktivitách hrajících.

## AKČNÍ KARTY



Na začátku každého kola si hrající bere z balíčku své frakce 3 akční karty. Ve svém tahu může navíc kupovat další akční karty za Politické body.

Akční karty jsou základem pro většinu aktivit, které hrající může provádět v rámci svého tahu.

Na konci svého tahu si může hrající ponechat až 3 akční karty do dalšího kola.

# HERNÍ MĚNY

## ZLATO

Hrající získávají **zlato** každé kolo:

- 1 zl. za každé **město na svém základním území** (i kdyby bylo ovládáno někým jiným)<sup>1</sup>
- 1 zl. za každé **ovládané město** mimo své základní území
- 1 zl. za každý **trh** nebo **přístav** v ovládaném městě

## POLITICKÉ BODY

Hrající získávají **politické body** za:

- 1 PB za každou **osobnost**, která má **pozici v administrativě** (včetně kardinála) (viz kapitola „Osobnosti“)

## SMĚNA AKČNÍCH KARET

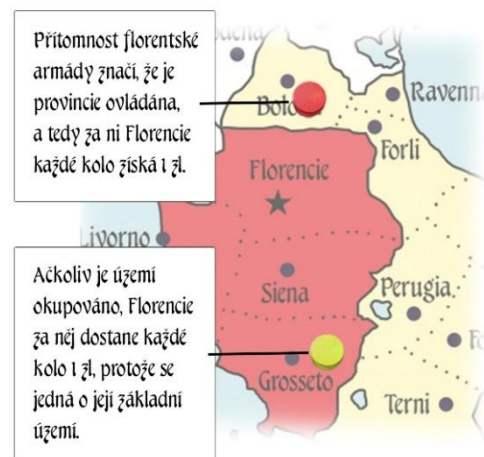
Každý/á hrající si může **koupit dodatečnou akční kartu za 1 PB.**

Jakékoliv **2 akční karty lze směnit za 1 zl.**

Je možné směnu provést i bez dobírání karet – tedy vyměnit přímo **2 PB za 1 zl.** (Ne naopak.)

Akční karta, která byla použita nebo „spálena“, se vrací dospodu balíčku.

(Tyto transakce lze provést pouze ve vlastním tahu.)



<sup>1</sup> Například kdyby byla všechna 4 základní milánská města ovládaná **Benátkami**, 4 zl. za kolo by za ně získal jak **Milán**, tak **Benátky**.

# BUDOVY

Pokud má hráč/ka v ruce **akční kartu s názvem budovy**, může ji postavit v kterémkoliv městě, které ovládá. V jednom městě je možné postavit **maximálně jednu budovu každého typu**.

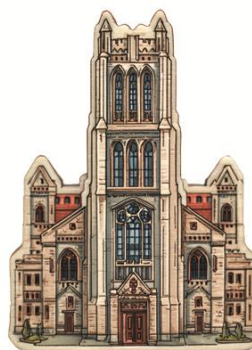
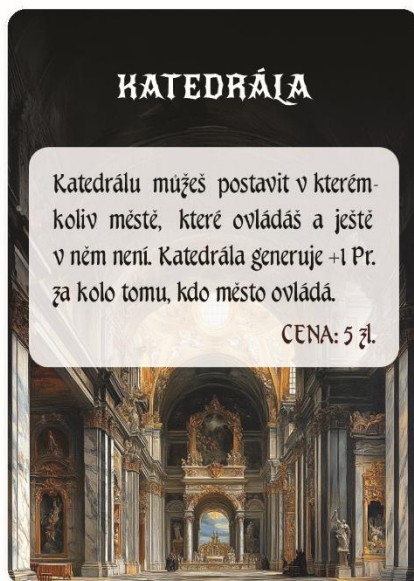
## Typy budov

**Katedrála** – stavba stojí **5 zl.**, poté přidává každé kolo **1 Prestiž** tomu, kdo město ovládá

**Trh** – stavba stojí **2 zl.**, poté přidává každé kolo **1 zl.** tomu, kdo město ovládá

**Přístav** – stejná cena i efekt jako „Trh“, s tím rozdílem, že je možné ho postavit pouze v pobřežní provincii

**Hradby** – stavba stojí **1 zl.** Pokud v provincii, kde stojí hradby, probíhá bitva, obránce může použít 1 kostku navíc.

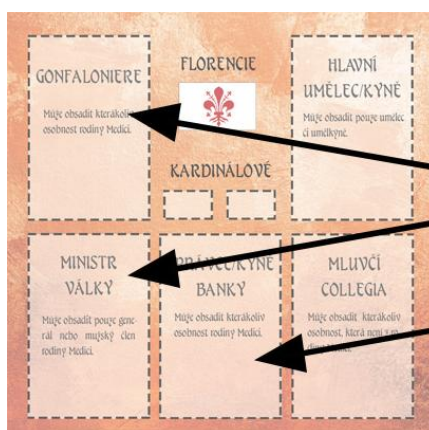


# OSOBNOSTI



Každá hratelná frakce má kartu „Administrativa“. Ta obsahuje **pozice, které může daná frakce obsadit.**

V balíčku akčních karet i karet Událostí se nacházejí **osobnosti, které je možné jmenovat do jednotlivých funkcí**, obsažených na kartě Administrativa. Zvolená osobnost musí splňovat požadavky na danou pozici a je třeba zaplatit její pořizovací cenu.



Takto osazená Administrativa přináší 4 PB za kolo.

Každá osobnost ve funkci produkuje 1 politický bod za kolo.

Některé osobnosti přinášejí navíc své frakci bonus nebo mohou provádět speciální akce.

Osobnost na kartě Administrativa je možné kdykoliv vyměnit za novou nebo ji přesunout na jinou pozici.

Pokud osobnost umře, karta se odstraní ze hry (nevrací se zpět do balíčku).

Pokud je osobnost na kartě nahrazena jinou a není volná žádná pozice, na kterou by se hodila, je odstraněna ze hry, podobně jako kdyby umřela.

## UMĚLCI/KYNĚ

Během služby umělce/kyně v Administrativě je možné **zafinancovat vznik konkrétních uměleckých děl**. Každé dílo stojí určený počet **zl.** a okamžitě po svém zaplacení **přináší své frakci body Prestiže**.

Aby nebylo (omylem) jedno dílo zafinancováno vícekrát, hotová díla se označují umístěním 1 zl., 2 zl. nebo 5 zl. (dle hodnoty díla) na kartu umělce/kyně.



## GENERÁLOVÉ

Generál, který má funkci v Administrativě, může **každé kolo pomoci jedné armádě v jedné bitvě**.

Výhoda, kterou generál armádě přináší, je napsána na kartě generála.

**Po skončení bitvy je třeba hodit kostkou, zda generál bitvu přežil.** Padne-li 6, byl zabit a hráč/ka jej musí odhodit.

## KARDINÁLOVÉ

Pokud je vytažena karta „**Volba nového kardinála**“, hrající se o něj mohou utkat v aukci a vítěz získá figurku kardinála, kterou **umístí na svoji kartu Administrativa**.

Kardinál **přináší své frakci 1 PB za kolo** jako kterákoliv jiná osobnost, navíc také přidává **+1 PB** v aukci při volbě papeže.

Každá frakce může mít **až dva aktivní kardinály**. Frakce, která už má jednoho kardinála, za dalšího musí v aukci zaplatit o 2 PB víc.

## ARMÁDY

Armády se skládají z regimentů. Regiment je ve hře reprezentován žetonem v barvě příslušné frakce.



Je možné také postavit žoldnéřské regimenty, těm je třeba každé kolo vyplácet žold. V takovém případě se používá stejný žeton, pouze se otočí vzhůru stranou, na níž je vyobrazen měšec.



Regiment může hráč/ka vytvořit, pokud drží v ruce příslušnou akční kartu („Nový regiment“, „Do zbraně“, „Žoldnéři“, „Condotieri“), a to v kterémkoliv městě, které aktuálně plně ovládá.

Cena regimentu je napsána na dané kartě.

Není-li určeno jinak, armáda se pohybuje vždy o jednu provincii za kolo.



# BITVA

Pokud se v jedné provincii sejdou armády dvou nepřátelých frakcí, začíná bitva.

Hrající hodí 1k6 za každý regiment, který se bitvy účastní.

Výsledky se vyhodnocují najednou.

**Hází se do chvíle, než je jedna z armád poražena** (všechny její regimenty jsou zničeny nebo ustoupily).

## Výsledky hodu:

**5 nebo 6** – jeden nepřátelský regiment zničen (pokud je armáda větší než 1 regiment, její majitel vybírá, který regiment bude zničen)

**4** – jeden nepřátelský regiment z bitvy ustupuje do nejbližší plně ovládané provincie. Majitel armády vybere, o který regiment se jedná a do které provincie půjde. Pokud by žádná sousedící provincie ustupující frakcí plně ovládaná nebyla, je regiment zničen.



Florence útočí se 3 regimenty na území bráněné 2 regimenty Papežského státu. Florence má proto 3 kostky, Pap. st. má 2. **Florentán** hodil 2, 5 a 6. To znamená, že dva papežské regimenty jsou zničeny. **Papežský stát** hodil 4 a 6, jeden **Florentský** regiment je tedy zničen a jeden ustupuje.

## PLENĚNÍ MĚSTA

Pokud je město dobyto, agresor ho může vyplnit. Toto nastává při následujících situacích:

- Agresor, který dobyl město, je hráčská frakce. **Hráč/ka se rozhodne město vyplnit.** To znamená, že zboří libovolný počet budov, které město obsahuje, a **získá za každou z nich 1 zl.**
- Agresor, který dobyl město, je hráčská frakce. Hráč/ka **nechce** město vyplnit, ale armáda, s níž město dobyl/a, obsahuje aspoň jeden **žoldněrský regiment.** V takovém případě si po dobytí města hodí kostkou. **Padne-li 6, žoldněři město vyplnili** bez ohledu na rozkazy. Hráč/ka za zbořené budovy nic nezískává.
- **Agresor**, který dobyl město, je **NEhráčská frakce.** V takovém případě si hrající hodí kostkou. Pokud padne 5, agresor boří jednu stavbu. Pokud padne 6, boří až dvě stavby.
- **Ve fázi 3 je každé dobyté město automaticky plně vyplněno,** a to i v případě, že se jedná o základní území frakce, která v bitvě zvítězila.

## OKUPACE MĚSTA

**Frakce okupuje** neutrální město nebo město jiné frakce, **pokud má v provincii aspoň jeden regiment.**

Jakmile regiment provincii opustí, okupace končí a město přechází pod správu původní frakce (případně se opět stává neutrálním).

Frakce, která město okupuje, s ním může nakládat, jako by bylo její vlastní.

## LOS

Ve hře může nastat řada **situací**, kdy je možné **pokyn na kartě vyložit více způsoby.** Jedná se například o pohyb nehráčských armád, kdy do cíle je více rovnocenných cest. V takovém případě **rozhoduje hod kostkou.** Hrající určí rovné rozložení čísel pro každou možnost (např. 1-3 vs. 4-6 při dvou možnostech), a pak hodem kostkou rozhodnou.

## AUKCE

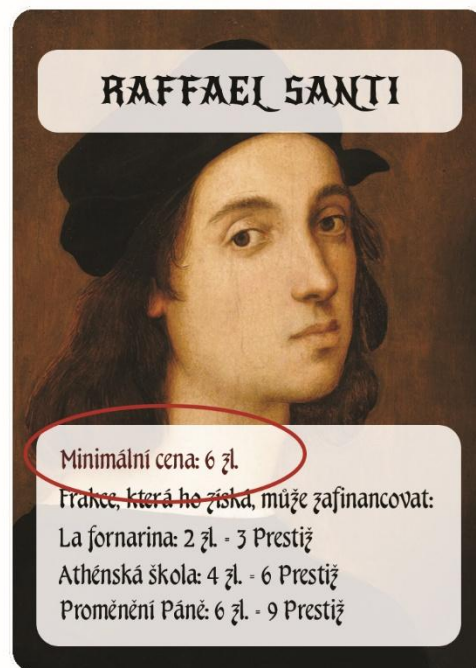
Některé z karet Událostí mají místo ceny napsáno „**Minimální cena**“.  
To znamená, že se o ni hráčské frakce mohou **utkat v aukci**.

Při aukci na začátku kola **říká první návrh hrající s žetonem „Iniciativa“** a pokračuje se po směru hodinových ručiček.

Pokud na začátku kola **není karta prodána** (nikdo nenavrhne cenu), aukci může **spustit každý hrající i ve vlastním tahu** tím, že sám navrhne první cenu.

Účastnit se aukce o Osobnost můžete i v případě, že pro ni nemáte volné místo na kartě Administrativa. Pokud ji ale získáte, musíte ji umístit (nahradit jí jinou osobnost).

Pokud dvě frakce nabídnou rovnost požadované měny (**zlata** či politických bodů), mohou aukci rozhodnout i pomocí měny druhé. Primární měna napsaná na kartě má ale přednost.



## ZAČÁTEK HRY – PŘÍPRAVA

### BALÍČKY KARET

Každý hráč či hráčka si vezme balíček akčních karet náležející jeho/její frakci.

Karty Událostí se rozdělí podle jednotlivých fází.

### OSOBNOSTI

**Florencie** dává akční kartu **Lorenzo de' Medici** na pozici Gonfaloniereho (vůdce frakce).

**Milán** dává **Ludovica Sforzu** na pozici vévody.

**Benátky** dávají mudrce **Agostina Barbariga** na pozici dóžete.

(Platí pouze pro hráčské frakce. Pokud je některá z těchto tří frakcí nehráčská, karta Administrativa se u ní ignoruje.)

### ZLATO A POLITICKÉ BODY

Každá hráčská frakce začíná hru se **4 zl.** a **1 PB.**

### REGIMENTY

Pokud **Florencii**, **Milán** nebo **Benátky** přebírá hráč/ka, umístí 1 regiment do kterékoliv vlastní provincie.

Ve všech neutrálních městech a městech **Papežského státu** se umístí po jednom regimentu.

Pokud je jedna z trojice **Florencie-Milán-Benátky** nehráčská, v každé její provincii se umístí 1 regiment.

### ŽETON INICIATIVY

Losem se rozhodne, kdo z hrajících získá žeton Iniciativa.

## STAVBY

Florencie – katedrála

Milán – hradby

Cremona – hradby

Bergamo – hradby

Benátky – přístav

Janov – přístav

Řím – katedrála



## PRŮBĚH KOLA

- (Pokud začíná **nová fáze**, otáčí se příslušná **příběhová karta**. Její obsah se vyhodnotí.)
- Každý/á hráč/ka si bere **3 akční karty** ze svého balíčku. (Ale pozor, mimo vlastní tah může použít jen karty, na nichž je to výslovně napsáno.)
- Otočí se **4 karty Událostí aktuální fáze**. Jejich obsah se vyhodnotí (vyhodnocují se postupně, podle toho, jak byly odhaleny).
- Vyhodnocují se **pohyby nehráčských armád** a poté jimi iniciované bitvy.
- **Hrající s žetonem Iniciativa začíná svůj tah**. V jeho průběhu může volně využívat své odhalené akční karty, pohybovat armádami atd. Může i znovu iniciovat vyhodnocení karty Událostí, která doposud vyhodnocena nebyla (např. pokud na začátku kola nikdo nenabídnul žádnou částku v aukci za umělce, hrající může dát nabídku i ve svém tahu).
- Na konci tahu se **vyhodnocují bitvy**, které hráč/ka inicioval/a.
- Jakmile první hrající skončí svůj tah, **hrají ostatní hráči/ky podle směru hodinových ručiček**. Průběh tahu je totožný.
- Poté, co **všichni odehráli svůj tah**, přidávají si **body Prestiže**, které jim za kolo náležejí (viz. „Cíl hry“).
- Každý/á hrající si přidá **zlato** a **politické body**, na něž má nárok (viz. kapitola Herní měny).
- Platí se **žold žoldněřům**. Pokud hráč/ka nemá na zaplacení nebo zaplatit odmítne, regiment je rozpuštěn.
- **Žeton iniciativy se posouvá k další/mu hráči/ce** ve směru hodinových ručiček.
- (Pokud **končí fáze**, otáčí se příslušná **příběhová karta**.)

## CHOVÁNÍ NEHRÁČSKÝCH ARMÁD VE HŘE

Na začátku hry je mezi všemi frakcemi mír.

Hráč/ka **vyhlašuje válku** tím, že **vstoupí do provincie jiné frakce**, nehráčská frakce vyhlašuje válku na základě příslušné **karty Událostí**.

Pokud je v některé provincii ovládané nehráčskou frakcí více než 1 regiment a provincie sousedí s aspoň jednou nepřátelskou provincií (náležející frakci, s níž je ve válce), všechny regimenty nad počet 1 se automaticky vydávají do této provincie. Je-li takových provincií více, o cíli rozhoduje los. Cíl se vybírá v každém kole znovu.

Pokud nehráčská armáda **dorazí do provincie, v níž se nachází aspoň jeden regiment jiné frakce, automaticky začne bitva**.

Pokud je město dobyto, jeden regiment zůstane město bránit. Ostatní se opět chovají jako v kroku 1.

Výjimkou jsou armády rebelů. Ty po dobytí města původu nikam dál netáhnou.

## FÁZE

**Hra je rozdělená do fází. Začíná se fází 0.**

Každá fáze má stanovenou podmínku začátku a konce a obsahuje pevně určené události. Ty jsou napsané na **příběhových kartách** k daným fázím. Jsou také detailněji rozepsány níže v těchto pravidlech.

Jakmile začne nová fáze, karty Událostí z té předchozí se odhodí a začínají se používat nové, této fázi náležející.

### FÁZE 0

Přípravná fáze, v níž **není možné provádět žádné agresivní akce vůči jiným provinciím**. Získat jiné provincie lze pouze pomocí karty „Anektuj město“, protože zde se jedná o anexi diplomatickou cestou.

**Fáze končí** ve chvíli, kdy je vytažená karta Události „Umírá Lorenzo de' Medici“. Pokud by ovšem ve chvíli jejího odhalení nikdo z hrajících doposud **nedosáhl na 11 bodů Prestiže**, účinnost karty se o jedno kolo odkládá.

(Např. když je karta „Umírá Lorenzo de' Medici“ vytažená hned v prvním kole, kdy jsou všichni hrající na nule, ignoruje se. Na začátku příštího kola se odhalí 4 nové karty Událostí, jako první ale probíhá kontrola, zda je již možné kartu „Umírá Lorenzo de' Medici“ vyhodnotit.)

**Jakmile je karta „Umírá Lorenzo de' Medici“ vyhodnocena, začíná poslední kolo Fáze 0.**

**Florencie** odstraňuje ze své Administrativy Lorenza de' Medici a zahazuje ho.

## FÁZE 1

Začíná vstupem **francouzské** armády do Nice. Armáda má velikost 8 regimentů.

Armáda **postupuje po pobřeží až do Říma**. Pokud je aspoň jeden regiment z této armády schopen pokračovat, každé kolo se pohne tímto směrem.

Pokaždé, když **francouzská armáda** vstoupí do provincie, **hrající hodí kostkou**. Jestliže padne 5 nebo 6, **Francouzi na město zaútočí a pokusí se jej ovládnout**. Pokud se jim to povede, jeden regiment zůstane, aby město bránil, ostatní budou příští kolo pokračovat ve svém tažení na Řím.

Jestliže **Francouzi** po cestě zaútočí na provincii jiné frakce, je tím vyhlášena válka.

Pokud **Francouzi** po cestě projdou přes provincii frakce, s níž jsou ve válce, automaticky na ni útočí (nehází se kostkou).

**Fáze končí ve chvíli, kdy buď francouzská armáda dorazí do Říma, nebo se cestou vyčerpala natolik, že už není volný regiment, který by tam dorazil.**

Pokud aspoň jeden **francouzský regiment** dorazil do Říma, armáda v Římě zmizí z plánu (pokračovala totiž do Neapole, která není součástí naší hry). Do každého města, které po cestě **Francie** dobyla, se přidá 1 **francouzský regiment**.

Pokud se armáda po cestě vyčerpala a nemůže už dorazit, **každý, kdo s Francií během této fáze svedl bitvu, získává jednorázově 10 bodů Prestiže**.

## FÁZE 2

Všechny frakce ve hře vyhlásují válku **Benátkám**.

4 regimenty **Svaté říše** římské útočí na Belluno. 4 **francouzské** regimenty útočí na provincii ovládanou Benátkami, která je nejbližší Nice. 4 regimenty **Papežského státu** útočí na provincii ovládanou Benátkami nejbližší Římu.

Tyto tři armády se pohybují podle standardních pravidel nehráčských armád.

Na **políčko 0** na počítadle bodů Prestiže se umístí **žeton Devastace**. Po každém dokončeném kole je žeton posunut o jedno pole.

Fáze 2 končí kolem, kdy je buď **dobyta provincie Benátky**, nebo **žeton Devastace doputoval až na číslo 7**.

Pokud se provincii Benátky podařilo ubránit (7 kol nebyly nikým dobyty), **Benátky** získávají jednorázově **14 bodů Prestiže** a všechna základní města jsou jim navracena. **Papežský stát** s nimi uzavírá mírovou smlouvu.

Pokud byla provincie **Benátky** někým **dobyta**, je **Benátkám** na konci fáze **navracena**. **Papežský stát** s **Benátkami** uzavírá mírovou smlouvu.

## FÁZE 3

Všechny frakce jsou ve válce, s výjimkou **Benátek** a **Papežského státu**.  
Všechna dobytá města jsou vyplněna.

Na začátku: **6 švýcarských** regimentů útočí na Turín a **6 španělských** na Řím. V Boloni se objevují 4 regimenty **Papežského státu**. Pokud je Boloňa ovládaná někým jiným, vyhlásují válku a provincii se snaží dobýt.

Na začátku fáze 3 se na číslo 0 na počítadle bodů Prestiže umístí **žeton Devastace**. Každá bitva, která ve Fázi 3 proběhne, posouvá žeton o jedno pole. (Za bitvu se považuje i dobytí prázdné provincie.)

Jakmile žeton **Devastace** dorazí na **číslo 40**, aktuální kolo se dohraje do konce a **hra končí**.

V posledním kole je navíc uděleno 10 bodů frakci, která drží post papeže, a 5 za každého kardinála (viz příběhová karta „Znovusvolání tridentského koncilu“).

žeton  
**DEVASTACE**



## DODATEČNÁ PRAVIDLA

Tato pravidla se vztahují ke sporným nebo nejasným situacím, které mohou ve hře nastat.

### **Více útoků na stejné území**

Pokud na jedno území útočí více armád, **bitvy se vyhodnocují vždy zleva doprava a shora dolů**. Armáda vždy útočí na frakci, která město ovládá, nikoliv na druhého útočníka.

### **Na začátku 2. fáze jsou již Benátky okupovány**

Pokud při vytažení příběhové karty „Cambraská liga“ okupuje Benátky jiná frakce, tato frakce je společně s Benátkami považována za obránce.

### **Po příměří se armáda nemá kam stáhnout**

Pokud je uzavřeno příměří, které přikazuje stažení z cizího území, armáda ustupuje do nejbližší vlastní provincie, i kdyby ta s navracenou provincií nesousedila. Armáda by byla rozpuštěna pouze v případě, že by ustupující frakce na mapě neovládala žádnou provincii.

### **Plně „vytěžený“ umělec či umělkyně**

Pokud frakce zafinancovala všechna díla daného umělce či umělkyně, osobnost může i nadále vykonávat svoji roli v administrativě (a tedy získávat 1 PB za kolo).

### **Fáze 0 – Lojalisté, Anektovat město a další speciální karty**

Protože ve Fázi 0 není možné iniciovat žádnou vojenskou akci, nelze proto používat karty jako Lojalisté či Přepať žoldnéře. Lze ovšem použít kartu „Anektovat město“, protože zde se jedná o anexi mírovou cestou.

## **Nehráčská frakce na území ovládaném rebely**

Nehráčské armády se do provincie ovládané rebely pohybují pouze v případě, že se jedná o její základní území. Může se ale stát, že se armáda nehráčské frakce ocitne na území ovládaném rebely například na základě akční karty. V takovém případě na rebely zaútočí. Pokud vyhraje, chová se k území tak, jako by na něm rebelové nikdy nebyli.

## **Může se neutrální armáda pohybovat, když je její provincie napadena jinou neutrální armádou?**

Ne. Jestliže je provincie napadena, armáda v ní je „zamknutá“ a nemůže se hýbat. Proto je třeba dodržovat pořadí vyhodnocování pohybů zleva doprava a sešora dolů.

## **Co když útočí na jednu provincii dvě neutrální armády ze stejného směru?**

Přednost má ta, která byla na herním plánu první.

## **Více karet „Strategie“ v ruce**

V jedné bitvě je možné použít pouze jednu kartu Strategie.

## **Setkání armád v 0. fázi**

Ve velmi nepravděpodobném případě, že se v průběhu 0. fáze v jedné provincii setkají dvě armády patřící jiné frakci, bitva se vyhodnotí až na začátku fáze 1.

Provincie zůstává v rukou toho, kdo na ní měl jednotky jako první.

S armádou je možné z provincie odejít a tím se bitvě vyhnout.





**Vydavatel:**

Martin Koláček – E-knihy jedou

Dlouhá 44

110 00 Praha 1

[eknihyjedou@gmail.com](mailto:eknihyjedou@gmail.com)