

INSTRUKCJA GRY

DEKRET

Król nie ma dziedzica. Masz jeden rok, aby rozwinąć księstwo, zdobyć Władzę i dowieść, że to Tobie należy się korona.

3–5 graczy

24 rundy

4 pory roku

O co toczy się gra?

Każdy z Was jest księciem rozwijającym własne księstwo. Budujecie, osiedlacie mieszkańców, uruchamiacie produkcję i knujecie przeciw rywalom. Co porę roku Król ocenia Wasze dokonania. Po Zimie koronę zdobywa gracz z największą **Władzą**.

Wiosna 6 rund rozliczenie Dekretów	Lato 6 rund rozliczenie Dekretów	Jesień 6 rund rozliczenie Dekretów	Zima 6 rund rozliczenie i werdykt
---	---	---	--

Jak zdobywasz Władzę?

- z efektów obsadzonych Budynków poziomu III,
- z Łask rozliczanych na koniec pory roku,
- za miejsca w Trybutach,
- z niektórych Reform i Operacji.

WŁADZA TO PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Zaznaczasz wynik jednym znacznikiem na torze biegnącym po obwodzie planszy: START oraz pola 1–100. Po pełnym okrążeniu liczysz dalej od początku.

Rok w liczbach

Rok	4 pory roku = 12 miesięcy = 24 rundy
Pora roku	3 miesiące = 6 rund
Miesiąc	2 rundy
Runda	każdy gracz wykonuje 1 turę
Tura	aktywny gracz wykonuje standardowo 3 akcje

Zwycięstwo i remis

Po rozliczeniu Zimy wygrywa gracz z największą Władzą. Remis rozstrzyga większa suma posiadanego **złota + wiary + wojaków**. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą zwycięstwo.

Spis treści

Elementy i symbole	3	Operacje	12
Przygotowanie	4–5	Atak i obrona	13
Przestrzeń gracza	6	Dekrety	14–16
Tura i akcje	7–8	Koniec pory roku	17
Karty	9	Sytuacje szczególne	18
Budynki i produkcja	10–11	Wykaz Kart	21

Co znajdziecie w pudełku?

Karty	Rodzaje	Liczba
Karty gracza	10 Akcji · 11 Operacji · 20 Budynków	310
Dekrety	19 Reform · 24 Łaski · 10 Trybutów	53
Razem		363

Oraz plansza główna, po 1 znaczniku Władzy dla każdego gracza (5 w pudełku), wspólny znacznik kalendarza, planszeczki Budynków poziomu I i II, III oraz Rynku, mieszkańcy, tokeny operacji trwałych oraz znaczniki złota i wiary.

LIMITY ELEMENTÓW

Liczba kart jest twardym limitem. Jeśli skończy się dany rodzaj karty, nie można wziąć kolejnej. Znaczniki zasobów, mieszkańców i Operacji nie są limitowane — w razie potrzeby użyjcie zamienników.

CZTERY KATEGORIE BUDYNKÓW

 **Lud**
miejsce dla nowych mieszkańców

 **Skarb**
produkcja złota

 **Kościół**
produkcja wiary

 **Armia**
miejsce dla wojaków

Najważniejsze symbole

Symbol	Znaczenie	Symbol	Znaczenie
	Złoto — waluta		Wiara — druga waluta
	Władza — punkty zwycięstwa		Mieszkaniec — token ludności
	Wojak — mieszkaniec w Armii	  	Kategorie: Lud · Skarb · Kościół · Armia
	Akcja — działa natychmiast		Operacja — najpierw ją wystawiasz
	Budynek — zostaje w księstwie		Karta startowa — czerwona gwiazda
	Koszt zagrania karty z ręki		Koszt aktywacji wystawionej Operacji
 	Operacja natychmiastowa / trwała	 	Atak / Obrona
  	Dekrety: Reforma · Łaska · Trybut		

NIE MYL ZASOBU Z KATEGORIĄ

Złoto to zasób, a Skarb to kategoria Budynku. Wiara to zasób, a Kościół to kategoria Budynku. Na kartach mają różne piktogramy.

Rewersy kart

KARTY GRACZA

Akcje, Operacje i Budynki mają wspólny rewers.

REFORMY

Osobny kolor rewersu Dekretu.

ŁASKI

Osobny kolor rewersu Dekretu.

TRYBUTY

Osobny kolor rewersu Dekretu.

Dobierzcie zestaw do liczby graczy

Najpierw odmierzcie wszystkie karty. Dopiero potem rozdajcie zestawy startowe i przygotujcie rynki.

1	Sprawdźcie rzymską cyfrę I–V w prawym dolnym rogu każdej karty.
2	Do gry weźcie wszystkie karty z cyfrą równą lub niższą od liczby graczy.
3	Karty z wyższą cyfrą zostawcie w pudełku przez całą partię.

PRZYKŁAD · 4 GRACZY

Użyjcie wszystkich kart oznaczonych I, II, III lub IV. Karty V nie biorą udziału w grze.

KOLEJNOŚĆ MA ZNACZENIE

Budynki startowe pochodzą z tych samych planszetek, z których później kupujecie. Rozdanie ich przed odmierzeniem kart dałoby złą liczbę kart w pulach.

Jak czytać cyfry?

Cyfra nie oznacza liczby kopii. Mówi, od ilu graczy konkretna karta wchodzi do gry. Każdy numer może występować na kilku kopiach tej samej karty.

PRZYKŁAD SKALOWANIA

Jeżeli danego Budynku są 3 kopie na gracza, to na każdym numerze I–V znajdują się 3 sztuki. Przy 3 graczach użyjecie numerów I–III, czyli łącznie 9 sztuk.

Oddzielcie karty

- Dekrety podzielcie po rewersach na Reformy, Łaski i Trybuty.
- Karty gracza podzielcie po awersach na Akcje, Operacje i Budynki.
- Budynki rozdzielcie według poziomów i kategorii.

Karty startowe jednego gracza

Karta	Sztuk	Typ	Karta	Sztuk	Typ
Dobrobyt	2	Akcja	Wicher Wiary	2	Akcja
Złote jajko	1	Akcja	Poranna Modlitwa	1	Akcja
Zablokuj Dekret	1	Operacja	Wesprzyj Dekret	1	Operacja
Tarcza	1	Operacja			

Karty startowe rozpoznacie po czerwonej gwiazdce. Każdy gracz bierze komplet z jednym, własnym numerem rzymskim spośród używanych w tej partii.

Przygotujcie graczy i wspólny stół

Każdy gracz otrzymuje

- **2 złota** i o wiary,
- **2 Chaty, 1 Pole, 1 Kapliczkę i 1 Posterunek,**
- **2 mieszkańców:** jednego połów na Polu, drugiego na Kapliczce,
- **9 kart startowych** — potasuj je i połów zakryte jako talie,
- 1 znacznik Władzy ustawiony na polu START.

ZACZYNACIE Z PUSTĄ RĘKĄ

Nie dobierajcie kart podczas przygotowania. Pierwsze 5 kart dobierzesz na początku swojej pierwszej tury.

Rynki

1. Potasujcie osobno talie **Akcji, Operacji i Budynków poziomu III.**
2. Połóżcie je na odpowiednich planszach i odkryjcie po **4 karty.**
3. Budynki poziomu I i II ułóżcie odkryte w osobnych pulach według kategorii.

Strefa Dekretu

1. Potasujcie osobno Reformy, Łaski i Trybuty.
2. Odkryjcie losową Reformę i połówcie ją jako **Aktywną Reformę.**
3. Natychmiast rozpatrzenie jej efekt „gdy wchodzi w życie”, jeśli taki ma.
4. Odkryjcie drugą Reformę jako **Projekt Reformy.**
5. Odkryjcie po jednej karcie Łaski i Trybutu.

AKTYWNA A PROJEKT REFORMY

Aktywna Reforma obowiązuje teraz. Projekt Reformy jest tylko zapowiedzią — może wejść w życie dopiero po końcu pory roku.

Czas i pierwszy gracz

- Ustawcie znacznik kalendarza na początku Wiosny.
- Losowo wybierzcie pierwszego gracza Wiosny.
- Gra przebiega dalej zgodnie ze stałą kolejnością miejsc przy stole.

Kontrola przed pierwszą turą

KAŻDY GRACZ

5 Budynków
2 mieszkańców
2 złota
talía 9 kart
pusta ręka

RYNKI

3 talie
po 4 odkryte karty
pule Budynków I i II

DEKRETY

Aktywna Reforma
Projekt Reformy
Łaska
Trybut

TORY

Władza wszystkich: o
kalendarz: początek Wiosny

Twoja przestrzeń gracza

Uporządkuj swoją przestrzeń tak, aby poniższe strefy były wyraźnie rozdzielone.

LUD Budynki i stojący na nich mieszkańcy	SKARB Budynki i pracownicy	KOŚCIÓŁ Budynki i pracownicy
ARMIA Budynki i wojacy	TALIA · RĘKA · ODRZUCONE Trzy osobne miejsca	OPERACJE zakryte · trwałe z tokenami · ukończone w tej porze roku

Informacje jawne

- Budynki i przypisani do nich mieszkańcy,
- ilość złota, wiary, wojaków i Władzy,
- stos kart odrzuconych,
- odkryte Operacje trwałe i ich tokeny,
- Operacje ukończone w tej porze roku.

Informacje ukryte

- karty na ręce,
- kolejność kart w osobistej talii,
- treść zakrytych Operacji,
- wysokość tajnego hołdu do chwili odkrycia.

Rewers zakrytej Operacji pozostaje widoczny — rywale wiedzą, że coś przygotowujesz.

Wspólny stół

Strefa	Co zawiera	Ważna zasada
Rynek Akcji	4 odkryte karty + talia	Po zakupie natychmiast uzupełnij slot.
Rynek Operacji	4 odkryte karty + talia	Akcje i Operacje nigdy się nie mieszają.
Rynek Budynków III	4 odkryte karty + talia	Tylko Budynki poziomu III.
Pule Budynków I i II	odkryte stosy kategorii	Nie mają slotów i nie podlegają rotacji.
Strefa Dekretu	3 talie, Projekt Reformy, Łaska, Trybut, Aktywna Reforma	Wszystkie bieżące karty są jawne.
Kalendarz i Władza	tory czasu i wyniku	Przesuwaj kalendarz po każdej pełnej rundzie.

GDY TALIA RYNKU SIĘ WYCZERPIE

Po zakupie nie uzupełniaj pustego slotu. Może pozostać pusty do końca pory roku lub gry.

Twoja tura

1. POCZĄTEK
przygotuj karty i dobierz



2. AKCJE
wykonaj 3 działania



3. KONIEC
efekty i odrzucanie

1. Początek tury

- 1. Odtapuj** swoje zakryte Operacje wystawione we wcześniejszej turze. Są teraz gotowe do aktywacji.
- 2. Odnów Wartownię.** Każda obsadzona Wartownia znów może zablokować jeden Atak.
- 3. Dobierz do 5 kart na ręce.** Niezagrane karty zostają; dobierasz tylko brakujące.

Za każdą własną **obsadzoną Akademię** dobierasz do limitu wyższego o 1. Dwie obsadzone Akademie oznaczają dobór do 7 kart.

2. Wykonaj 3 akcje

Wybieraj spośród ośmiu opcji opisanych na następnej stronie. Możesz wykonywać je w dowolnej kolejności i powtarzać. Reforma **Gorączka pracy** daje 4 akcje zamiast 3.

Darmowe użycie Operacji trwałej

Zdjęcie tokenu z Operacji trwałej **nie zużywa akcji**. Z każdej takiej karty możesz skorzystać raz między początkami dwóch kolejnych własnych tur. Zwykle robisz to tylko we własnej turze; Tarcza, Ochrona i Mistrz Cieni wskazują własne momenty użycia.

3. Koniec tury

- Rozpatrz swoje efekty „na koniec tury”: działające Budynki poziomu III oraz właściwe Reformy.
- Możesz odrzucić z ręki **dowolną liczbę kart** na swój stos odrzuconych.
- Pozostałe karty zachowaj na kolejną turę.

KOLEJNOŚĆ WŁASNYCH EFEKTÓW

Jeśli kilka Twoich efektów zachodzi jednocześnie, sam wybierasz ich kolejność. Możesz więc najpierw wziąć zasób z jednego efektu, a potem wydać go w kolejnym.

GDY SKOŃCZY SIĘ TALIA

Potasuj swój stos odrzuconych i utwórz z niego nową talię, po czym kontynuuj dobieranie.

Osiem dostępnych akcji

Akcja	Co robisz?	Ograniczenia i uwagi
Osiedlenie	Weź 1 nowego mieszkańca i połóż go na własnym Budynku Lud z wolnym miejscem.	Nie możesz osiedlić bezpośrednio w Skarbie, Kościele ani Armii. Niedostępne podczas Zarazy.
Do roboty!	Przesuń do 2 swoich mieszkańców między własnymi Budynkami.	Każdy cel musi mieć wolne miejsce. Mieszkaniec przeniesiony do Armii staje się wojakiem.
Kup kartę	Zapłać cenę zakupu i weź kartę z rynku lub puli Budynków I/II na rękę.	Uzupełnij odkryty slot natychmiast. Kartę możesz zagrać jeszcze w tej turze kolejną akcją.
Kup i Zagraj	Zapłać cenę zakupu i weź kartę z rynku lub puli Budynków I/II na rękę. Możesz zapłacić dodatkowo 1  , aby od razu zagrać tę kartę w ramach tej samej akcji, płacąc jej normalny koszt zagrania.	Uzupełnij odkryty slot natychmiast. Obowiązują wszystkie zasady dotyczące zagrywania kart z ręki.
Zagraj kartę	Zagraj kartę z ręki i zapłać jej koszt zagrania, jeśli go ma.	Akcja działa od razu; Operację wystawiasz; Budynek umieszczasz w księstwie.
Wymiana	Wymień 2 złota na 1 wiarę albo 2 wiary na 1 złoto.	Jedna akcja pozwala wykonać dowolną liczbę wymian. Reforma walutowa zmienia kurs na 1:1.
Aktywuj Operację	Zapłać koszt i uruchom odtapowaną Operację leżącą na Twoim stole.	Nie możesz aktywować jej w turze wystawienia.
Sprzedaj kartę	Weź złoto równe wydrukowanej cenie zakupu karty z ręki.	Najwyżej raz na turę; tylko karta z ceną większą od 0.

Sprzedaż — dokąd wraca karta?

AKCJA • OPERACJA • BUDYNEK III

Wsuń kartę pod spód odpowiedniej talii rynku.

BUDYNEK I LUB II

Wsuń kartę pod spód właściwej puli Budynków.

Cena sprzedaży to cena nadrukowana, nawet jeśli kupiłeś kartę taniej dzięki Reformie. Karty startowe nie mają ceny, więc nie można ich sprzedać.

PRZYKŁAD TURY

Ola kupuje Folwark za 2 złota, zagrywa go na swoim Polu, a następnie zagrywa Dzień złota. Wykonała 3 akcje. Folwark z jednym pracownikiem produkuje 1 złoto.

Trzy rodzaje kart gracza

 Złote jajko Wież 2. Akcja · Złote jajko	 Tarcza Trwała. Po aktywacji połóż 1 token. Zdejmij 1 token, aby zablokować 1 atak wymierzony w ciebie. Operacja · Tarcza	 Folwark Budynek · Folwark II
---	---	---

Jak czytać układ karty?



III Akademia

5

Na początku tury **dobierasz** dodatkową kartę. Na koniec tury **zyskujesz** 1.

Typ · lewy górny róg

Akcja, Operacja albo Budynek; na Budynku także kategoria i poziom.

Cena · prawy górny róg

Tę wartość płacisz przy zakupie karty z rynku.

Koszt zagrania lub aktywacji

Ikona wskazuje, czy koszt płacisz przy zagraniu karty, czy przy aktywacji Operacji.

Rodzaj efektu

Ikony przy tekście wskazują m.in. Atak, Obronę lub rodzaj Operacji.

Gwiazda · lewy dół

Czerwona gwiazda oznacza kartę startową.

I-V · prawy dół

Cyfra rzymska mówi, od ilu graczy ta kopia wchodzi do gry.

Wymóg zagrania

Osobne pole w przerywanej ramce. Pokazane elementy musisz mieć, ale ich nie wydajesz.

Koszt zagrania płacisz, gdy zagrywasz kartę z ręki. **Koszt aktywacji** płacisz dopiero przy uruchamianiu wystawionej Operacji. Koszt w wojsku oznacza usunięcie wskazanej liczby własnych wojaków do wspólnej puli.

KARTA MA PIERWSZEŃSTWO PRZED REGUŁĄ OGÓLNA

Jeśli tekst karty wprost zmienia zasadę, stosuj tekst karty. Reforma działa jednak globalnie i może zmienić sposób działania wielu kart naraz.

Mieszkańcy i Budynki

Mieszkaniec zawsze stoi na konkretnym Budynku. Miejsce określa, kim jest i co robi.

Gdzie stoi?	Kim jest?	Znaczenie
Lud	Bezrobotnym	Nie produkuje, ale zajmuje miejsce potrzebne do Osiedlenia i może zostać przeniesiony.
Skarb lub Kościół	Pracownikiem	Produkuje odpowiednio złoto albo wiarę.
Armia	Wojakiem	Liczy się jako wojsko przy kosztach, efektach i części Trybutów.

Rozwój Budynku

POZIOM I Fundament. Kupujesz go z odkrytej puli i zagrywasz jako nowy Budynek.	POZIOM II Kładziesz na własnym Budynku I tej samej kategorii.	POZIOM III Kładziesz na własnym Budynku II tej samej kategorii. Ma unikalny efekt.
--	---	--

JEDEN STOS TO JEDEN BUDYNEK

Stos I→II→III liczy się jako jeden Budynek, a jego poziom wskazuje wierzchnia karta. Gdy efekt liczy Budynki, licz stosy, nie karty ukryte pod spodem.

Pojemność

- Każdy Budynek ma określoną liczbę miejsc.
- Nowy mieszkaniec zawsze pojawia się w wolnym miejscu w Budynku Lud.
- Przeniesienie mieszkańca do pracy lub Armii zwalnia miejsce w Lud.
- Nie ma limitu liczby Budynków; ogranicza Was liczba kart w pulach.

Utrzymanie

Na koniec każdej pory roku płacisz za **każdego mieszkańca**: pracownika, bezrobotnego i wojaka. Szczegóły na stronie 17.

Awans a mieszkańcy

Karty niższych poziomów zostają pod spodem. Mieszkańcy pozostają na Budynku; większa pojemność może dać im nowe miejsca.

Gdy Budynek traci poziom

Efekt **Przepisów budowlanych** zdejmuję wierzchnią kartę poziomu II lub III i oddaje ją na rękę właściciela. Właściciel przenosi nadmiarowych mieszkańców do innych własnych Budynków z wolnymi miejscami; tych, których nie może przenieść, traci.

Produkcja i Budynki poziomu III

Produkcja nie jest automatyczna

Budynki produkują dopiero wtedy, gdy karta uruchomi **Produkcję Lokalną** albo **Produkcję Globalną**.

PRODUKCJA LOKALNA

Produkują Budynki wskazanej kategorii tylko aktywnego gracza.

PRODUKCJA GLOBALNA

Produkują Budynki wskazanej kategorii wszystkich graczy.

Każdy Budynek Skarb lub Kościół daje **1 odpowiedni zasób za każdego stojącego na nim pracownika**. Nie musi być w pełni obsadzony. Budynki III produkują tak samo jak pozostałe, niezależnie od własnego efektu specjalnego.

PRZYKŁAD

Folwark ma 2 miejsca. Z jednym pracownikiem daje 1 złota, a z dwoma — 2 złota. Bank z trzema pracownikami daje 3 złota przy produkcji, a jego osobny efekt nadal działa na koniec tury.

Kiedy działa Budynek III?

Moment	Budynki
Koniec Twojej tury	Miasto, Rynek, Bank, Mennica Królewska, Katedra, Siedziba Inkwizycji, Relikwiarz, Zamek; część efektów Akademii i Wartowni.
Początek Twojej tury	Akademia zwiększa limit dobierania.
Stale	Akademia Wojskowa podwaja liczenie wojaków w wyrażnie wskazanych sytuacjach.
Reakcja	Wartownia blokuje Atak; Gildia Kupiecka reaguje na Globalną Produkcję.

PUSTY BUDYNEK III NIE DZIAŁA

Musi stać na nim co najmniej 1 mieszkaniec, aby działał jakkolwiek jego efekt — także stały lub obronny. Nadal może normalnie produkować dopiero wtedy, gdy ma pracownika i zostanie uruchomiona produkcja.

Kumulowanie efektów

Kilka kopii tego samego Budynku III działa osobno. Dwie obsadzone Akademie zwiększają dobór o 2; dwie Gildie dają po 1 Władzy za to samo zdarzenie. Wyjątek: **Akademia Wojskowa** wprost nie kumuluje się z drugą taką kartą.

EFEKT CZĘŚCIOWO NIEMOŻLIWY

Jeśli nie da się wykonać jednej niezależnej części efektu, pomini tylko tę część. Przykład: Miasto bez wolnego miejsca nie osiedla mieszkańca, ale nadal daje 1 Władzy.

Najpierw zapowiedź, potem działanie

Operacja leży przez co najmniej jedną turę zakryta. Rywale widzą przygotowania, ale nie wiedzą, co planujesz.

1. ZAGRAJ
zakrytą



2. TAPNIJ
obróć o 90°



3. NASTĘPNA TURA
odtapuj



4. AKTYWUJ
zapłać koszt

Wystawienie

Akcją **Zagraj kartę** połóż Operację zakrytą i obróconą o 90°. Nie płacisz jeszcze kosztu aktywacji i nie możesz uruchomić jej w tej turze.

Gotowość i aktywacja

Na początku następnej własnej tury obróć kartę pionowo. Od tej chwili możesz użyć akcji **Aktywuj Operację**, zapłacić koszt i rozpatrzyć efekt.

Operacja natychmiastowa ⚡

Po aktywacji rozpatrz efekt i połóż kartę odkrytą w swojej strefie **Operacji ukończonych w tej porze roku**.

Operacja trwała ⌚

Po aktywacji odkryj ją, połóż wskazaną liczbę tokenów i pozostaw na stole. Zdejmując token, otrzymujesz opisany efekt.

Operacje trwałe — cztery zasady

1. Użycie tokenu jest darmowe i możliwe raz między początkami dwóch kolejnych Twoich tur — osobno dla każdej karty.
2. Pierwszy token możesz zdjąć już po aktywacji, jeśli właśnie jest właściwy moment dla efektu.
3. Domyślnie używasz efektu we własnej turze. Wyjątki mają na karcie moment reakcji.
4. Po zdjęciu ostatniego tokenu karta trafia do strefy Operacji ukończonych w tej porze roku.

CO POZOSTAJE PO ZMIANIE PORY ROKU?

Zakryte Operacje oraz odkryte Operacje trwałe z tokenami zostają na stole. Na stos odrzuconych trafiają tylko karty ze strefy Operacji ukończonych w zakończonej porze roku.

CO LICZY ŁASKA „INTRYG”?

Operację natychmiastową liczy po aktywacji. Operację trwałą dopiero wtedy, gdy zdejmiesz z niej ostatni token — samo aktywowanie nie wystarcza.

Atak, obrona i reakcje

Kartę oznaczoną jako **Atak** możesz skierować w dowolnego innego gracza. Obrona jest decyzją obrońcy — nigdy nie uruchamia się automatycznie.



Dostępne obrony

Obrona	Jak działa?
Tarcza / Ochrona	Zdejmij 1 token z aktywnej Operacji trwałej, aby zablokować Atak wymierzony w Ciebie.
Wartownia	Każda obsadzona Wartownia może bezpłatnie zablokować 1 Atak między początkami dwóch Twoich tur; odnawia się na początku Twojej tury.
Pokój Boży	Reforma automatycznie blokuje wszystkie Ataki wymierzone w innych graczy.
Otwarta wojna	Reforma wyłącza Tarcze, Ochrony i Wartownie.

KOSZT I KARTA PRZEPADAJĄ MIMO OBRONY

Najpierw normalnie zagrywasz lub aktywujesz Atak i płacisz jego koszt. Blokada zatrzymuje tylko efekt. Akcja trafia na odrzucone, a Operacja zużywa się zgodnie ze swoim rodzajem.

Eskalacja

Jeżeli obowiązuje ta Reforma, najpierw rozpatrz Atak przeciw pierwszemu celowi. Dopiero potem możesz dopłacić 3 złota i objąć tym samym efektem drugiego gracza. Drugi cel broni się osobno.

Gdy kilka osób może zareagować

1. Decyzje podejmujcie malejąco według aktualnej Władzy.
2. Przy remisie zaczynajcie od osoby siedzącej po graczu, który wywołał reakcje, i idźcie zgodnie z kolejnością miejsc.
3. Każdy używa reakcji albo pasuje. Jeśli reakcja zmieniła sytuację, ponownie dajcie możliwość decyzji osobom, które wcześniej spasowały.
4. Zakończcie okno dopiero, gdy wszyscy uprawnieni spasują kolejno.

PRZEJMOWANIE MIESZKAŃCÓW

Łapówkę można zagrać tylko, jeśli masz miejsce na przejmowanego mieszkańca. Werbunek wymaga miejsca na obydwo. Koszt aktywacji płacisz przed efektem, więc miejsce zwolnione przez wydanego wojaka jest już dostępne.

Trzy rodzaje Dekretów

Projekt Reformy, Łaska i Trybut są jawne przez całą porę roku. Możecie planować rozwój, głosy i wydatki, zanim nadejdzie rozliczenie.

REFORMA

Zmiana zasad

Jedna Aktywna Reforma obowiązuje przez całą porę roku. Projekt Reformy czeka na wynik głosowania.

ŁASKA

Nagroda dla wszystkich

Każdy gracz otrzymuje Władzę według stanu własnego księstwa, do limitu z karty.

TRYBUT

Ranking książąt

Porównajcie wskazaną wartość albo złożcie tajny hołd. Nagrody zależą od miejsca.

Reforma: aktywna i przyszła

AKTYWNA REFORMA

Działa teraz, także podczas utrzymania, Łaski i Trybutu kończących tę porę roku.

PROJEKT REFORMY

Jeszcze nie działa. Wejdzie w życie dopiero po rozliczeniu, o ile głosowanie go nie zablokuje.

POCZĄTEK PORY

odkryj Projekt Reformy

6 RUND

działa Aktywna

KONIEC PORY

głosowanie

PO ROZLICZENIU

Projekt Reformy staje się Aktywną Reformą

Jawność

Podczas obowiązywania tej Reformy każdy gracz może w dowolnym momencie **podejrzeć dowolną zakrytą Operację innego gracza**. Po obejrzeniu karta nadal leży zakryta. Nie zostaje odkryta publicznie, odtapowana ani aktywowana.

Reformy wchodzące w życie

Złota Era i **Inwestytura** mają efekt natychmiastowy przy wejściu. Rozpatrujcie graczy zgodnie z kolejnością miejsc, zaczynając od pierwszego gracza kończącej się pory roku. Każdy sam wybiera kolejność własnych efektów.

TAKŻE PO ZIMIE

Projekt Reformy nadal może wejść w życie po ostatnim głosowaniu. Jego efekt wejścia może jeszcze zmienić końcowy wynik.

Głosowanie nad całym zestawem

Każdy zaczyna z Operacjami **Zablokuj Dekret** i **Wesprzyj Dekret**. Wystawiasz i aktywujesz je jak zwykle Operacje natychmiastowe.

ZABLOKUJ DEKRET

Aktywacja kosztuje 1 wiary. Daje 1 głos przeciw i 1 Władzy.

WESPRZYJ DEKRET

Aktywacja kosztuje 1 wiary. Daje 1 głos za i 1 Władzy.

Co liczy się na koniec pory roku?

Policzcie odpowiednie karty we wszystkich strefach **Operacji ukończonych w tej porze roku**. Liczą się karty, nie gracze — jedna osoba może oddać kilka głosów, jeśli ma kilka kart.

Wynik	Co się dzieje?
Więcej „Zablokuj”	Projekt Reformy wypada z gry, a dotychczasowa Aktywna Reforma pozostaje. Bieżąca Łaska nie daje Władzy, a Trybut nie jest rozpatrywany.
Remis, więcej „Wesprzyj” lub brak głosów	Łaska i Trybut działają normalnie. Projekt Reformy wchodzi w życie po ich rozpatrzeniu.

BLOKUJECIE CAŁY ZESTAW

Głos przeciw nie zatrzymuje wyłącznie przyszłej Reformy. Przewaga głosów „Zablokuj” wyłącza także Łaskę i Trybut tej pory roku.

Łaska

Jeśli Dekrety nie zostały zablokowane, każdy gracz osobno sprawdza warunek Łaski i otrzymuje wskazaną Władzę, nie przekraczając limitu z karty. To nie jest ranking — wszyscy mogą dostać pełną nagrodę.

PRZYKŁAD • SKARBIEC

Łaska daje 1 Władzy za każde 2 posiadane złota, maksymalnie 6. Liczycie złoto dopiero po opłaceniu utrzymania, bo utrzymanie jest wcześniejszym krokiem rozliczenia.

Co dzieje się z kartami Dekretów?

- Bieżące Łaska i Trybut wracają do pudełka po rozstrzygnięciu — także wtedy, gdy głosowanie je zablokowało.
- Poprzednia Aktywna Reforma wraca do pudełka, gdy zastąpi ją Projekt Reformy.
- Zablokowany Projekt Reformy również wraca do pudełka; Aktywna Reforma pozostaje.

Trybut i nagrody

Trybut tworzy ranking. Uczestnikiem jest tylko gracz z wynikiem lub hołdem co najmniej 1. Nagrody 7 / 5 / 2 obejmują tylko trzy pozycje rankingowe, dlatego nie może ich otrzymać więcej niż trzech graczy.

Pozycja	Nagroda	Uwagi
1.	7 Władzy	Remisujący blok może obniżyć nagrodę — patrz niżej.
2.	5 Władzy	
3.	2 Władzy	
4. i dalsza	1 Władzy	Podłoga tylko dla uczestnika.
Brak udziału	0	Wynik lub hołd równy 0.

Świetność Włości nie przyznaje podłogi: gracze poza trzema pierwszymi pozycjami otrzymują 0.

Dwa rodzaje Trybutu

STANOWY

Porównajcie jawny stan wskazany na karcie, np. liczbę mieszkańców albo sumę poziomów Budynków. Niczego nie wydajecie.

DANINOWY

Każdy potajemnie wybiera hołd w złocie, wierze albo wojsku. Odkrywacie go jednocześnie, tworzycie ranking, a cała zadeklarowana danina przepada.

Trybut daninowy krok po kroku

1. Każdy potajemnie ustala hołd: co najmniej 1 albo 0, jeśli nie uczestniczy. Nie można zadeklarować więcej, niż się posiada.
2. Wszyscy jednocześnie odkrywają deklaracje.
3. Wydajcie daniny i przyznajcie nagrody 7 / 5 / 2 / 1.
4. Po nagrodach właściciel **Mistrza Cieni**, który uczestniczył, może zdjąć token, aby zyskać 3 dodatkowe punkty Władzy.

TAJNY HOŁD W WOJSKU

Nie zdejmuj wojaków z jawnych Budynków przed odkryciem. Potajemnie zadeklaruj liczbę osobnymi mieszkańcami ze wspólnej puli. Po odkryciu odłóż deklarację i usuń tyle samo własnych wojaków.

Remisy: jeden algorytm

Ułóżcie uczestników malejąco i połączcie osoby z tym samym wynikiem w blok. Blok zajmuje tyle kolejnych pozycji, ilu ma graczy. **Każdy w bloku otrzymuje nagrodę za najniższą z zajętych pozycji.**

REMIS 1.–2.

Dwie osoby na szczycie zajmują miejsca 1 i 2. Obie dostają po 5.

REMIS 2.–3.

Lider dostaje 7. Dwie osoby zajmują miejsca 2 i 3, więc obie dostają po 2.

REMIS 3.–4.

Dwie osoby zajmują miejsca 3 i 4. Obie dostają po 1, bo najniższe miejsce bloku to 4.

Koniec pory roku

Rozpatrzenie poniższe kroki dokładnie w tej kolejności.

1	Utrzymanie. Każdy płaci 1 złoto za każdego mieszkańca, także bezrobotnego i wojaka. Aktywna Reforma może zmienić koszt.
2	Głosowanie. Policzcie „Zablokuj Dekret” i „Wesprzyj Dekret”. Przewaga blokady pomija kroki 3–5 w zakresie opisanym niżej.
3	Łaska. Jeśli nie została zablokowana, każdy otrzymuje należną Władzę. Nadal obowiązuje dotychczasowa Aktywna Reforma.
4	Trybut. Jeśli nie został zablokowany, rozpatrzenie ranking i przyznajcie nagrody.
5	Zmiana Reformy. Jeśli zestaw nie został zablokowany, Projekt Reformy zastępuje Aktywną Reformę i natychmiast rozpatruje ewentualny efekt wejścia. Przy blokadzie Projekt Reformy wypada, a dotychczasowa Reforma pozostaje.
6	Operacje. Wszystkie karty ze stref „Operacje ukończone w tej porze roku” trafiają na stosy odrzuconych właścicieli.
7	Nowa pora roku. Po Wiośnie, Lecie i Jesieni usuńcie odkryte karty z trzech rynków do pudełka, wyłóżcie nowe i odkryjcie nowy Projekt Reformy, Łaskę oraz Trybut. Po Zimie pomińcie ten krok.
8	Pierwszy gracz. Po Wiośnie, Lecie i Jesieni zaczyna osoba z najniższą Władzą; remis rozstrzygnijcie losowo. Kolejność miejsc przy stole się nie zmienia.
9	Werdykt. Tylko po Zimie: wyłonienie zwycięzcy zastępuje kroki 7 i 8.

Utrzymanie jest obowiązkowe

Jeśli masz dość złota, musisz zapłacić za wszystkich mieszkańców. Nie możesz dobrowolnie stracić mieszkańca, aby zachować złoto. Jeśli złota brakuje, zapłać tyle, ile możesz, a za każdą brakującą opłatę usuń wybranego własnego mieszkańca.

WYSOKIE PODATKI

Utrzymanie kosztuje 2 złota za każdego mieszkańca.

ZWOLNIENIE PODATKOWE

W tej porze roku nie płacie utrzymania.

KALENDARZ

Po każdej pełnej rundzie — gdy wszyscy wykonają turę — przesuniecie znacznik o jedno pole. Ostatnie pole każdej pory roku — rundy 6, 12, 18 i 24 — uruchamia jej rozliczenie.

Sytuacje szczególne

Akademia Wojskowa. Podwaja wojaków przy liczeniu Władzy z Zamku, Łaski Zaciąg i Reformy Władza dla silnych, przy Osądzie Króla oraz przy produkcji z Łupów wojennych. Nie działa przy utrzymaniu, wymogach zagrania ani tajnym holdzie w wojsku. Nie kumuluje się.

Budynki na ręce. Mogą trafić tam z zakupu albo z Przepisów budowlanych. Możesz je później zagrać, sprzedać lub odrzucić; po przetasowaniu mogą wejść do Twojej talii.

Jawność. Pozwala podejrzeć zakrytą Operację przeciwnika. Karta pozostaje zakryta i nie zmienia swojego stanu.

Łupówka i Werbunek. Przejęcie działa „wszystko albo nic”: musisz pomieścić wszystkich przejmowanych mieszkańców. Werbunek wymaga też, aby cel miał łącznie co najmniej 2 mieszkańców. Możesz rozdzielić ich między własne Budynki; Werbunek może brać ich z różnych Budynków celu.

Odrzucanie. Na koniec własnej tury możesz odrzucić dowolną liczbę kart. To nie jest sprzedaż i nie daje złota.

Osiedl X. Musisz mieć łącznie miejsca w Budynkach Lud dla wszystkich X mieszkańców. Jeśli nie masz, nie możesz zagrać karty z takim efektem. Niezależne części efektu rozpatruj zgodnie z ich własnymi warunkami.

Posłaniec. Odkryj 3 karty. Możesz zagrać jedną bez wydawania dodatkowej akcji, ale opłać jej normalny koszt zagrania. Pozostałe odrzuć.

Przepisy budowlane. Zdejmij tylko wierzchnią kartę poziomą. Trafia na rękę właściciela. Właściciel wybiera, których nadmiarowych mieszkańców przenieść, a których stracić.

Siedziba Inkwizycji. Zabiera po 1 wiary każdemu graczowi mającemu mniej Siedzib niż Ty. Kto nie ma wiary, nic nie oddaje. Zyskujesz Władzę tylko za faktycznie zabraną wiarę.

Uzurpacja. Cel traci 1 Władzy za każde pełne 5 posiadanej Władzy, najwyżej 6; atakujący zyskuje tyle samo.

Zabierz „do X”. Jeśli cel ma mniej, zabierz wszystko, co ma. Efekt wykonuje się częściowo.

Zaraza. Wyłącza tylko podstawową akcję Osiedlenie. Nie zmienia innych efektów, chyba że ich tekst mówi inaczej.

Złota Era. Uruchamia pełne efekty końca tury wszystkich Twoich obsadzonych Budynków III. Nie uruchamia produkcji, bo produkcja wymaga karty produkcyjnej.

Tor Władzy powyżej 100

Po przejściu za pole 100 wróć znacznikiem na START i zanotuj pełne okrążenie. Dalej przesuwaj go po polach 1–100. Porównujcie pełne wyniki, nie tylko aktualne pozycje znaczników.

KONIEC GRY PO ZIMIE

Rozpatrzenie normalnie utrzymanie, głosy, Łaskę, Trybut, wejście Projektu Reformy i czyszczenie Operacji. Nie odświeżajcie rynku i nie dobierajcie nowych Dekretów. Następnie porównajcie Władzę i rozstrzygnijcie remis sumą złota, wiary i wojaków.

NAJKRÓTSZY SKRÓT

Tura: odtapuj i dobierz → 3 akcje → efekty końca tury → dobrowolne odrzucenie.

Pora roku: 6 rund → utrzymanie → głosy → Łaska → Trybut → Reforma → Operacje → odświeżenie → nowy pierwszy gracz.

Wykaz kart

Legenda symboli

Symbol	Znaczenie	Symbol	Znaczenie
	Złoto — waluta		Wiara — druga waluta
	Władza — punkty zwycięstwa		Mieszkaniec — token ludności
	Wojak — mieszkaniec w Armii		Kategorie: Lud · Skarb · Kościół · Armia
	Akcja — działa natychmiast		Operacja — najpierw ją wystawiasz
	Budynek — zostaje w księstwie		Karta startowa — czerwona gwiazda
	Koszt zagrania karty z ręki		Koszt aktywacji wystawionej Operacji
	Operacja natychmiastowa / trwała		Atak / Obrona
	Dekrety : Reforma · Łaska · Trybut		

Akcje

Karta	Cena	Koszt zagrania	Efekt	Kopie
Dobrobyt ★	—	—	Uruchom Globalną Produkcję	start ×2 (w pudełku 10)
Wicher Wiary ★	—	—	Uruchom Globalną Produkcję	start ×2 (w pudełku 10)
Dzień złota	1	—	Uruchom Lokalną Produkcję	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Dzień Wiary	1	—	Uruchom Lokalną Produkcję	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Złote jajko ★	—	—	Weź 2 .	start ×1 (w pudełku 5)
Poranna Modlitwa ★	—	—	Weź 2 .	start ×1 (w pudełku 5)
Posłaniec	1	—	Odkryj 3 górne karty swojej talii. Możesz zagrać 1 z nich (płacąc jej koszt zagrania), resztę odrzuć na swój stos kart odrzuconych .	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Napad	1	—	Atak. Zabierz wybranemu graczowi do 2 .	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Łapówka	1	1	Atak. Przejmij 1 z wybranego budynku przeciwnika do swojego budynku z wolnym miejscem.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Migracja	1	1	Osiedl 2 , a potem przesuń do 2 między swoimi budynkami — wszystko w jednej akcji.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)

Operacje

Karta	Cena	Koszt aktywacji	Rodzaj	Efekt	Kopie
Zablokuj Dekret ★	—	☉ 1 †	⚡ natychmiastowa	Głos przeciw Dekretom tej pory roku. Na koniec pory roku, jeśli aktywowanych głosów „Zablokuj Dekret” jest więcej niż „Wesprzyj Dekret”, Projekt Reformy nie wchodzi w życie, a Łaska i Trybut tej pory roku NIE działają. Zyskujesz 1 👑.	start ×1 (w pudełku 5)
Wesprzyj Dekret ★	—	☉ 1 †	⚡ natychmiastowa	Głos za Dekretami tej pory roku. Równoważy jeden głos „Zablokuj Dekret” przy zliczaniu na koniec pory roku. Zyskujesz 1 👑.	start ×1 (w pudełku 5)
Koronacja	2	☉ 4 † + 1 👑	⚡ natychmiastowa	Zyskujesz 7 👑.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Skrytka	1	☉ 1 † + 1 👑	⌚ trwała ●●●	Trwała. Po aktywacji połóż 3 tokeny. Raz na turę zdejmij 1 token, aby wziąć 3 🗡️.	rynek ×2/gracza (w pudełku 10)
Tarcza ★ ♥	—	☉ 1 † + 1 👑	⌚ trwała ●	Trwała. Po aktywacji połóż 1 token. Zdejmij 1 token, aby zablokować 1 atak wymierzony w ciebie.	start ×1 (w pudełku 5)
Ochrona ♥	1	☉ 2 †	⌚ trwała ●	Trwała. Po aktywacji połóż 1 token. Zdejmij 1 token, aby zablokować 1 atak wymierzony w ciebie.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Uzurpacja †	2	☉ 1 † + 2 👑	⚡ natychmiastowa	Atak. Wybrany gracz traci 1 👑 za każde pełne 5 swojej 👑 (najwyżej 6). Ty zyskujesz tyle samo.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Grabież †	1	☉ 1 † + 1 👑	⚡ natychmiastowa	Atak. Zabierz wybranemu graczowi do 3 🗡️ i 3 👑.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Werbunek †	1	☉ 1 † + 1 👑	⚡ natychmiastowa	Atak. Przejmij 2 🏠 lub 🗡️ z dowolnych budynków przeciwnika do swoich budynków z wolnym miejscem.	rynek ×2/gracza (w pudełku 10)
Mistrz Cieni	1	☉ 2 †	⌚ trwała ●	Trwała. Po aktywacji połóż 1 token. Jeśli brałeś udział w Trybucie Daninowym, zdejmij token, aby zyskać dodatkowo 3 👑.	rynek ×2/gracza (w pudełku 10)
Przepisy budowlane †	1	☉ 2 † + 1 👑	⚡ natychmiastowa	Atak. Wybierz budynek przeciwnika na poz. II lub III i obniż go o 1 poziom. Przeciwnik wybiera, którzy mieszkańcy ponad nową pojemność przenoszą się na jego inne budynki z wolnym miejscem; kogo się nie da przenieść — przepada.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)

Budynki Lud

Karta	Poz.	Cena	Koszt zagrania	Pojemność	Wymogi	Efekt	Kopie
Chata	I	1	▶ —	1	—		start ×2, rynek ×1/gracza (w pudełku 15)
Osada	II	2	▶ —	2	Poz. I ▶ II		rynek ×3/gracza (w pudełku 15)

Karta	Poz.	Cena	Koszt zagrania	Pojemność	Wymogi	Efekt	Kopie
Akademia	III	5	► 2 ♠	3	♣ ♠ ≥4, Poz. II ► III	Na początku tury dobierasz dodatkową kartę. Na koniec tury zyskujesz 1 🏆.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Miasto	III	5	► 2 ♠	3	♣ ♠ ≥4, Poz. II ► III	Koniec tury: Osiedl 1 ♠. Zyskujesz 1 🏆.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Rynek	III	5	► 2 ♠	3	♣ ♠ ≥4, Poz. II ► III	Koniec tury: Weź 1 ♠ za każdego ♠ w tym budynku. Zyskujesz 1 🏆.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)

Budynki Skarb 🗳️

Karta	Poz.	Cena	Koszt zagrania	Pojemność	Wymogi	Efekt	Kopie
Pole	I	1	► —	1	—		start ×1, rynek ×2/gracza (w pudełku 15)
Folwark	II	2	► —	2	Poz. I ► II		rynek ×3/gracza (w pudełku 15)
Bank	III	5	► 3 ♠ + 1 🗳️	3	Poz. II ► III	Koniec tury: Weź ♠ równe liczbie swoich 🗳️ na poz. III. Zyskujesz 1 🏆.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Gildia Kupiecka	III	5	► 3 ♠ + 1 🗳️	3	Poz. II ► III	Za każdym razem gdy którykolwiek z graczy (włączając ciebie) zagra kartę aktywującą globalną produkcję zyskujesz 1 🏆.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Mennica Królewska	III	5	► 3 ♠ + 1 🗳️	3	Poz. II ► III	Koniec tury: Weź 1 ♠ i zyskaj 1 🏆.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)

Budynki Kościół 🏛️

Karta	Poz.	Cena	Koszt zagrania	Pojemność	Wymogi	Efekt	Kopie
Kapliczka	I	1	► —	1	—		start ×1, rynek ×2/gracza (w pudełku 15)
Klasztor	II	2	► —	2	Poz. I ► II		rynek ×3/gracza (w pudełku 15)
Katedra	III	5	► 1 ♠ + 3 🗳️	3	Poz. II ► III	Koniec tury: Weź 1 🗳️ i zyskaj 1 🏆.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Relikwiarz	III	5	► 1 ♠ + 3 🗳️	3	Poz. II ► III	Koniec tury: możesz wydać 🗳️ — za każde 3 wydane zyskujesz 1 🏆.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Siedziba Inkwizycji	III	5	► 1 ♠ + 3 🗳️	3	Poz. II ► III	Koniec tury: zabierz 1 🗳️ każdemu graczowi, który ma mniej Siedzb Inkwizycji niż ty (kto nie ma 🗳️, nic nie oddaje). Zyskujesz 1 🏆 za każdy punkt 🗳️ pozyskany w ten sposób.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)

Budynki Armia

Karta	Poz.	Cena	Koszt zagrania	Pojemność	Wymogi	Efekt	Kopie
Posterunek	I	1	—	1	—		start ×1, rynek ×2/gracza (w pudełku 15)
Koszary	II	2	—	2	Poz. I ▶ II		rynek ×3/gracza (w pudełku 15)
Akademia Wojskowa	III	5	2	3	≥2, Poz. II ▶ III	Każdy twój liczy się jak dwóch — w Łaskach, przy Osądzie Króla i w efektach kart. Nie dotyczy utrzymania ani tajnego holdu . Nie kumuluje się z drugą taką.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Wartownia	III	5	2	3	≥2, Poz. II ▶ III	Koniec tury: zyskujesz 1 . Raz na turę możesz zablokować 1 atak wymierzony w ciebie (twoja decyzja); odnawia się na początku twojej tury.	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)
Zamek	III	5	2	3	≥2, Poz. II ▶ III	Koniec tury: zyskujesz 1 za każdych 3 swoich .	rynek ×1/gracza (w pudełku 5)

Reformy

Karta	Kategoria	Efekt
Sekularyzacja	Produkcja	Budynki Skarb produkują podwójnie. Budynki Kościół nie produkują.
Powszechna modlitwa	Produkcja	Budynki Kościół produkują podwójnie. Budynki Skarb nie produkują.
Otwarte spichlerze	Produkcja	Twoje karty Lokalne Produkcji działają jak Globalna Produkcja — uruchamiają budynki wszystkich graczy.
Łupy wojenne	Produkcja	Gdy uruchomiona zostaje Globalna lub Lokalna Produkcja , każdy objęty nią gracz dodatkowo bierze równe liczbie swoich .
Gorączka pracy	Akcje	Masz 4 akcje na turę zamiast 3.
Zaraza	Akcje	Akcja Osiedlenie jest niedostępna.
Dni targowe	Akcje	Każdy zakup z Rynku jest tańszy o 2 (minimum 1).
Wysokie podatki	Ekonomia	Utrzymanie kosztuje podwójnie — 2 za każdego .
Zwolnienie podatkowe	Ekonomia	W tej porze roku nie płacisz utrzymania .
Reforma walutowa	Ekonomia	Kurs wymiany złota na wiarę i wiarę na złoto 1:1.
Łaska dla nowicjuszy	Ekonomia	Budynki poz.1 kosztują 0.
Otwarta wojna	Interakcja	W tej porze roku obrona nie działa — Tarcza, Ochrona ani Wartownia nie blokują ataków .
Pokój Boży	Interakcja	Ataki wymierzone w innych graczy są zablokowane.
Jawność	Interakcja	W tej porze roku każdy gracz może w dowolnym momencie podejrzec dowolną zakrytą (nieaktywowaną) operację dowolnego innego gracza.
Eskalacja	Interakcja	Po rozpatrzeniu pierwszego celu Twojej karty atakującej (zagranej akcji albo aktywowanej operacji) możesz dopłacić 3 , aby ten sam efekt objął także drugiego wybranego gracza.

Karta	Kategoria	Efekt
Złota Era	Władza	Gdy ta reforma wchodzi w życie, natychmiast odpal efekty końca tury wszystkich swoich budynków poz.3 — dokładnie tak, jakby to był koniec twojej tury.
Pokuta	Władza	Na koniec każdej tury możesz zamienić do 4  na  (1:1).
Władza dla silnych	Władza	Na koniec każdej tury zyskujesz  równą połowie liczby swoich  (zaokrąglając w dół).
Inwestytura	Władza	Gdy ta reforma wchodzi w życie, zyskujesz 2  za każdy swój budynek poz.3. Dodatkowo ukończenie budynku poz.3 w tej porze roku daje 2  .

Łaski

Karta	Kategoria	Efekt
Przyrost naturalny	Lud	Zyskujesz 1  za każdego swojego  . (maks. +6)
Osadnictwo	Lud	Zyskujesz 2  za każdy swój  . (maks. +8)
Rozkwit miast	Lud	Zyskujesz 1  za każdy poziom swoich  (łącznie). (maks. +10)
Stolica	Lud	Zyskujesz 5  , jeśli masz  poz.3.
Skarbiec	Skarb	Zyskujesz 1  za każde 2  , jakie masz po opłaceniu utrzymania . (maks. +6)
Kupiectwo	Skarb	Zyskujesz 2  za każdy swój  . (maks. +8)
Fortuna	Skarb	Zyskujesz 1  za każdy poziom swoich  (łącznie). (maks. +10)
Krezus	Skarb	Zyskujesz 5  , jeśli masz  poz.3.
Ofiarność	Kościół	Zyskujesz 1  za każde 2  . (maks. +6)
Pielgrzymka	Kościół	Zyskujesz 2  za każdy swój  . (maks. +8)
Pobożność	Kościół	Zyskujesz 1  za każdy poziom swoich  (łącznie). (maks. +10)
Sanktuarium	Kościół	Zyskujesz 5  , jeśli masz  poz.3.
Zaciąg	Armia	Zyskujesz 1  za każdego swojego  . (maks. +6)
Garnizon	Armia	Zyskujesz 2  za każdy swój  . (maks. +8)
Dyscyplina	Armia	Zyskujesz 1  za każdy poziom swoich  (łącznie). (maks. +10)
Bastion	Armia	Zyskujesz 5  , jeśli masz  poz.3.
Wszechstronność	Rozwój	Zyskujesz 2  za każdą kategorię, w której masz budynek poz.2 lub wyższy. (maks. +8)
Inwestycje	Rozwój	Zyskujesz 1  za każdy swój budynek poz.2 lub wyższy. (maks. +8)
Architektura	Rozwój	Zyskujesz 1  za każdy poziom powyżej 1 we wszystkich swoich budynkach (łącznie). (maks. +10)
Mistrzostwo	Rozwój	Zyskujesz 3  za każdy swój budynek poz.3 (najwyżej 4 budynki). (maks. +12)
Intryga	Operacje	Zyskujesz 2  za każdą swoją operację, która w tej porze roku trafiła do strefy „Operacje ukończone” (trwała dopiero po zdjęciu ostatniego tokena). (maks. +8)

Karta	Kategoria	Efekt
Zaplecze	Operacje	Zyskujesz 1  za każdą swoją zakrytą operację czekającą na stole, jeszcze nieaktywowaną. (maks. +6)
Ofensywa	Operacje	Zyskujesz 3  za każdą swoją operację atakującą , która w tej porze roku trafiła do strefy „Operacje ukończone” (trwała dopiero po zdjęciu ostatniego tokena). (maks. +9)
Szara Eminencja	Operacje	Jeśli w tej porze roku co najmniej 2 Twoje operacje trafiły do strefy „Operacje ukończone” (trwała dopiero po zdjęciu ostatniego tokena) — zyskujesz 5  .

Trybuty

Karta	Typ	Nagroda	Efekt
Danina	Daninowy 	7 / 5 / 2 / (1) 	Złóż tajny hold w złocie.
Złoto dla Korony	Daninowy 	7 / 5 / 2 / (1) 	Złóż tajny hold w złocie.
Dziesięcina	Daninowy 	7 / 5 / 2 / (1) 	Złóż tajny hold w wierze.
Jałmużna	Daninowy 	7 / 5 / 2 / (1) 	Złóż tajny hold w wierze.
Pobór	Daninowy 	7 / 5 / 2 / (1) 	Złóż tajny hold w wojsku.
Kontyngent	Daninowy 	7 / 5 / 2 / (1) 	Złóż tajny hold w wojsku.
Spis Majątku	Stanowy	7 / 5 / 2 / (1) 	Osąd Króla: Król podlicza łączną liczbę twoich budynków.
Rachunek Ludności	Stanowy	7 / 5 / 2 / (1) 	Osąd Króla: Król podlicza wszystkich twoich  — cywilów i  .
Wizytacja Królewska	Stanowy	7 / 5 / 2 / (1) 	Osąd Króla: Król podlicza liczbę twoich budynków poz.3.
Świetność Włości	Stanowy	7 / 5 / 2 	Osąd Króla: Król podlicza sumę poziomów wszystkich twoich budynków (poz.1 = 1, poz.2 = 2, poz.3 = 3). Bez podłogi — poza podium o  .