



Tässä seison

Uskonpuhdistuksen sodat 1517-1555

Säännöt

1. JOHDANTO JA ALOITTAMINEN	3
1.1 SKENAARIOT	3
1.2 SKENAARIO 1517.....	3
1.3 SKENAARIO 1532.....	5
1.4 TURNAUSSKENAARIO	8
1.5 PELIN LOPETUSAJAN MÄÄRITTÄMINEN	8
1.6 PELAAMINEN 3-5 PELAAJALLA	8
1.7 NEUVOJA ENSIMMÄISTÄ PELIKERTAA VARTEN	9
2. PELILAUTA	10
2.1. PAIKKAKUNNAT.....	10
2.2. POLIITTINEN HALLINTA	10
2.3. USKONNOLLINEN TUNNUSTUSKUNTA.....	11
2.4. HALLINTAPELIMERKIT.....	11
2.5. MUUT KARTTAELEMENTIT	11
3. VALTAKUNNAT JA HALLITSIJAT	12
3.1. PELAAJA	12
3.2. VALTAKUNTA	12
3.3. HALLITSUJA.....	13
4. VALTAKUNTAKORTIT	13
5. SOTILASYKSIKÖT	13
5.1. PÄÄLLIKÖT.....	14
5.2. MAAYKSIKÖT.....	14
5.3. LAIVASTOYKSIKÖT	14
6. KORTIT.....	15
6.1. KORTTITYYPIT	15
6.2. KORTTIPAKKA	16
7. PELIN KULKU.....	17
8. VUORON ALOITTAMINEN.....	18
8.1. VUORO 1	18
8.2. KORTINNOSTOVAIHE.....	18
9. DIPLOMATIA	19
9.1. NEUVOTTELUT	19
9.2. LIITTOUMAT	20
9.3. RAUHAN SOLMIMINEN	21
9.4. PÄÄLLIKÖISTÄ MAKSETTAVAT LUNNAAT	21
9.5. EKSKOMMUNIKAATIOSTA VAPAUTUMINEN	22
9.6. SODANJULISTUKSET	22
10. KEVÄTMARSSI	23
11. TOIMINTAVAIHE	23
11.1. TOIMINNAT.....	24
12. HALLINTA JA KAPINA.....	24
12.1. VIESTIYHTEYS	25
12.2. LINNOITTAMATON PAIKKAKUNTA.....	25
12.3. LINNOITETTU PAIKKAKUNTA	25
12.4. KAPINAT	25
13. MAAYKSIKÖIDEN LIIKKUMINEN	26
13.1 MAAYKSIKÖIDEN LIIKKUMISEN TOIMENPITEET.....	26
13.2. TORJUNTAHYÖKKÄYS	27
13.3. VÄISTÖLIKE	28
13.4. LINNOITUKSEEN VETÄYTYMINEN	29
14. KENTTÄTAISTELU	29
14.1 VETÄYTYMINEN.....	30
15. PIIRITYS.....	30
15.1 RYNNÄKKÖ LINNOITUKSEEN	30
15.2 APUJOUKOT.....	32
15.3 PIIRITYKSEN MURTAMINEN	32

16. LAIVASTOTOIMINTA.....	32
16.1 LAIVASTOYKSIKÖIDEN LIIKKUMINEN	32
16.2 MERITAISTELU	34
16.3 MERIKULJETUS	34
16.4 MERIROSVOUS	35
17. YKSIKÖIDEN PERUSTAMINEN	36
17.1 MAAYKSIKÖT.....	36
17.2 LAIVASTOYKSIKÖT	36
18. USKONPUHDISTUS	36
18.1 USKONNOLLISET TOIMINNOT.....	37
18.2 USKONNOLLIISIIN EDISTÄMISYRITYKSIIN VAIKUTTAVAT TEKIJÄT	38
18.3 USKONPUHDISTUKSEN EDISTÄMINEN	40
18.4 VASTAUSKONPUHDISTUKSEN EDISTÄMINEN	41
18.5 TEOLOGISET VÄITTELYT	42
19. TALVIVAIHE.....	44
19.1 LAINATUT ESKAADERIPELIMERKIT	44
19.2 KÄÄNNYNNÄISPÄÄLLIKKÖ	44
19.3 TALVIVETÄYTYMISET	44
19.4 SUURVALTOJEN LIITTOLAISUUSPELIMERKIT.....	45
19.5 JOUKKOJEN TÄYDENNYS	46
19.6 MERIROSVOPELIMERKIT.....	46
19.7 VÄITTELIJÄT	46
19.8 PAKKOTAPAHTUMAT	46
20. UUSI MAAILMA.....	46
20.1 SIIRTOMAAT.....	46
20.2 TUTKIMUSRETKET	46
20.3 VALLOITUSRETKET.....	47
20.4 UUDEN MAAILMAN RIKKAUDET	47
21. SUURVALLAT.....	48
21.1 OTTOMAANIT	48
21.2 HABSBURGIT	48
21.3 ENGLANTI.....	49
21.4 RANSKA	50
21.5 PAAVINISTUIN	51
21.6 PROTESTANTIT	52
21.7 ULKOMAISTEN SOTIEN KORTIT	53
22. PIENVALTIOT.....	53
22.1 EPÄAKTIIVISET PIENVALTIOT	53
22.2 AKTIVOINTI	54
22.3 AKTIVOI PIENVALTIOT.....	54
22.4 DEAKTIVOIMINEN	54
22.5 UNKARI-BÖÖMIN TUHO	55
22.6 RIIPPUMATTOMAT AVAINPAIKKAKUNNAT	55
23. VOITTO	55
23.1 AUTOMAATTISET VOITOT	56
23.2 VOITTOPISTEET	56
23.3 VOITONMÄÄRITYSVAIHE	57
HERE I STAND PELIOHJEKORTTI.....	58
INDEX	60

© HERE I STAND - WARS OF THE REFORMATION 1517-1555 by Ed Beach
GMT Games, LLC. P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232-1308, www.GMTGames.com

The author of the game has granted a permission to publish this translation for a non-commercial use of the gaming community.

Käännös/Translation: Markku Valtanen, Helsinki. 2011. Sähköp. markku.valtanen(X)helsinki.fi. Vers. 1.0.

1. Johdanto ja aloittaminen

Here I stand on peli 3-6 pelaajalle. Peli perustuu Euroopan sotilaallisille, poliittisille ja uskonnollisille konflikteille protestanttisen reformaation aikoihin vuosina 1517-1555. Kukin pelaaja ohjaa yhtä tai useampaa Eurooppaa tuohon aikaan hallinnutta valtakuntaa. Pelattavat valtakunnat ovat: Ottomaanit, Habsburgit, Englanti, Ranska, paavinistuin (Kirkkovaltio) sekä protestantit.

1.1 Skenaariot

Alla kuvataan ensin kaikkien skenaarioiden yleiset suuntaviivat. Tämän jälkeen esitellään skenaariot peliajaltaan pisimmästä lyhimpään.

Yleiset alkuvalmistelut

Kaikki kolme skenaariota valmistellaan samaan tapaan. Skenaarioiden ainoat eroavaisuudet koskevat yksiköiden sijoittelua ja kullekin valtakunnalle jaettavien aloituskorttien määrää.

Kartan ja valtakuntakorttien asettelu

Sijoita kartta pelaajien keskelle. Valtakuntakortit sijoitetaan kartan ympärille pelaajajärjestyksessä, jotta pelaajat muistavat helposti missä järjestyksessä peli etenee.

Aloitussyksiköiden ja valtakuntakorttien asettelu

Tee alkuvalmistelut valtakunta kerrallaan käyttäen valtakuntien alkuvalmistelutaulukoita, jotka löytyvät skenaario 1517 ja skenaario 1532 osioiden kuvauksista alla. Kunkin valtakunnan alkuvalmistelutaulukko luettelee kartalle sijoitettavat yksiköt ja kuvaa kaikkien aloituspelimerkkien asettelun kyseisen valtakunnan valtakuntakortilla. Paavinistuimen ja protestanttien alkuvalmistelutaulukot luettelevat lisäksi ne näiden valtakuntien väittelijät, jotka asetetaan uskonnollisen kamppailun kortille pelin alussa.

Sotilasyksiköiden asettelu

Kunkin valtakunnan maa- ja laivastoyksiköt, joita ei sijoiteta kartalle pelin alussa, asetetaan kunkin valtakuntakortin viereen sotilasyksiköiden varannoksi, josta yksiköitä perustetaan pelin kuluessa. Käyttämättömät pienvaltioiden yksiköt sekä neutraalit yksiköt sijoitetaan omaan pinoonsa.

Pelimerkkien asettelu

Vuoropelimerkki: Mikäli kyseessä on skenaario 1517, sijoita musta vuoropelimerkki vuororuudukon *vuoro 1* -ruutuun. Muissa skenaarioissa sijoita se vuoro *4 -ruutuun*.

Voittopistepelimerkit: Sijoita kunkin valtakunnan värein varustetut "VP" -voittopistepelimerkit voittoruudukon skenaarion määrittämään aloitusruutuun.

Protestanttipaikkakunnat / Englannin kotipaikkakunnat: Sijoita nämä pelimerkit uskonnollisen kamppailun kortin *protestanttiset kotipaikkakunnat* -ruudukon skenaarion määrittämään numeroituun ruutuun.

Diplomaattisten suhteiden taulukko: Kussakin skenaariossa on meneillään monia sotia; sijoita pelimerkki *sodassa*-puoli näkyviin taulukon oikeaan kohtaan osoittamaan kutakin näistä konflikteista. Skenaariossa 1532 Habsburgit ja Unkari-Böömi ovat liitossa keskenään. Sijoita pelimerkki *liitossa*-puoli näkyviin vuoden 1532 skenaariota pelattaessa.

Uusi maailma: Vuoden 1517 skenaariota pelattaessa sijoita kaikki 9 voittopelimerkkiä (6 tutkimusmatkoille, 3 valloitusretkille) uuden maailman ruutuun. Vuoden 1532 skenaariossa 6 pelimerkkiä 9:stä sijoitetaan uuden maailman ruutuun. Kolme muuta (*ympäripurjehdus*, *Magalhãesinsalmi* ("Pacific Strait") ja *Atsteekit*) sijoitetaan Habsburgien bonusvoittopisteruutuun.

Alkuvalmistelutaulukossa käytettävät lyhenteet

Alkuvalmistelutaulukossa käytetään seuraavia lyhenteitä:

Lyhenne

HCM

hcm

SCM

Merkitys

heksagoninmuotoinen hallintapelimerkki (katolinen, yhtenäisen värinen puoli näkyvissä)

heksagoninmuotoinen hallintapelimerkki (protestanttinen, valkoisen keskiön puoli näkyvissä)

neliönmuotoinen hallintapelimerkki (katolinen, yhtenäisen värinen puoli näkyvissä)

1.2 Skenaario 1517

Kuvaus

Skenaario 1517 on pelin pisin versio ja se kattaa uskonpuhdistuksen ensimmäiset 39 vuotta.

Pelin pituus

9 vuoroa: Vuorosta 1 (1517) vuoroon 9 (1555).

Alkuvalmistelut

Ottomaanit

Istanbul Suleiman, Ibrahim Pasha, 7 vakinaisyksikköä, 1 ratsuväkiyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Edirne 1 vakinaisyksikkö, SCM
Salonika 1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Ateena 1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 7

Merirosvoudesta ansaitut voittopisteet: 0

Habsburgit

Valladolid Kaarle V, Alvan ruhtinas, 4 vakinaisyksikköä, SCM
Sevilla 1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Barcelona 1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Navarre 1 vakinaisyksikkö, SCM
Tunis 1 vakinaisyksikkö, SCM
Napoli 2 vakinaisyksikköä, 1 eskaaderi, SCM
Besançon 1 vakinaisyksikkö
Brysseli 1 vakinaisyksikkö
Wien Ferdinand, 4 vakinaisyksikköä, SCM
Antwerpen 3 vakinaisyksikköä, SCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 6

Kaikki protestanttien kotipaikkakunnat: HCM (yksi kullekin 21 protestanttien kotipaikkakunnalle)

Atlantin ylitys -ruutu: *Habsburgien valloitusretki meneillään* ja *Tutkimusretki meneillään* -pelimerkit ovat skenaarion alussa tässä ruudussa (molemmat retkikunnat lähetettiin ennen skenaarion alkua).

Englanti

Lontoo Henrik VIII, Charles Bourbon, 3 vakinaisyksikköä, 1 eskaaderi, SCM
Portsmouth 1 eskaaderi
Calais 2 vakinaisyksikköä, SCM
York 1 vakinaisyksikkö, SCM
Bristol 1 vakinaisyksikkö, SCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 5

Henrikin aviotilanne: Katariina aragonialainen. Aseta kaikki 6 vaimopelimerkkiä vastaaviin ruutuihinsa (Katariina aragonialainen on samassa ruudussa Anna Boleyn kanssa).

Ranska

Pariisi Frans I, Montmorency, 4 vakinaisyksikköä, SCM
Rouen 1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Bordeaux 2 vakinaisyksikköä, SCM
Lyon 1 vakinaisyksikköä, SCM
Marseille 1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Torino HCM
Milano 2 vakinaisyksikköä, SCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 5

Chateaux'ta ansaitut voittopisteet: 0

Paavinistu

Rooma 1 vakinaisyksikköä, 1 eskaaderi, SCM
Ravenna 1 vakinaisyksikkö, SCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 5

Paavin väittelijät: Eck, Campeggio, Aleander, Tetzl, Cajetan

Ekskommunikoitu: Ei ketään

Pietarinkirkon rakentaminen: 0 komentopistettä, 0 voittopistettä

Protestantit

Vaaliruhtinaskuntataulukko: 2 vakinaisyksikköä (Wittenberg, Augsburg), 1 vakinaisyksikkö (Köln, Trier, Mainz, Brandenburg)

Saksalaiset väittelijät: Luther, Melancton, Bucer, Carlstad

Koko Raamatun käännökset: ei aloitettu

Venetsia

Venetsia	2 vakinaisyksikköä, 3 eskaaderia
Korfu	1 vakinaisyksikkö
Candia	1 vakinaisyksikkö

Genova

Genova	Andrea Doria, 2 vakinaisyksikköä, 1 eskaaderi
--------	---

Unkari

Belgrad	1 vakinaisyksikkö
Buda	5 vakinaisyksikköä
Praha	1 vakinaisyksikkö

Skotlanti

Edinburgh	3 vakinaisyksikköä, 1 eskaaderi
-----------	---------------------------------

Riippumattomat

Rodos	Johanniitat (1 vakinaisyksikkö)
Metz	1 vakinaisyksikkö
Firenze	1 vakinaisyksikkö

Pelissä mukana olevat kortit

Skenaariossa kaikki pakan kortit voivat tulla valituiksi. 37 kortissa on vuoronumero tai merkintä "Variable" oikeassa yläkulmassa; näitä kortteja ei lisätä pakkaan ennen kuin vuorolla 3 tai sen jälkeen. Alussa ei käytetä kortteja numero 14-23 eikä 38-64.

Diplomaattisten suhteiden taulukko

- Habsburgit ja Ranska ovat sodassa.
- Ranska ja paavinistuin ovat sodassa.
- Ottomaanit ja Unkari-Böömi ovat sodassa.

Aloitussuoritusvoitot

Ottomaanit: 8	Ranska: 12
Habsburgit: 9	Paavinistuin: 19
Englanti: 9	Protestantit: 0

Protestanttiset paikkakunnat: 0

Englannin kotipaikkakunnat: 0

Erityissäännöt

Ei ole.

1.3 Skenaario 1532

Kuvaus

Skenaario 1532 on pelin lyhennetty versio, jossa ei pelata kolmea ensimmäistä vuoroa ja jossa minkä tahansa valtakunnan on mahdollista voittaa vain muutaman pelikierroksen kuluessa.

Pelin pituus

6 vuoroa: vuorosta 4 (1532) vuoroon 9 (1555)

Alkuvalmistelut

Ottomaanit

Istanbul	Suleiman, Ibrahim Pasha, 5 vakinaisyksikköä, 1 ratsuväkiyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Edirne	1 vakinaisyksikkö, SCM
Salonika	1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Ateena	1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Algiers	Barbarossa, 2 vakinaisyksikköä, 2 merirosvoyksikköä, SCM
Buda	3 vakinaisyksikköä, 1 ratsuväkiyksikkö, SCM
Belgrad	1 vakinaisyksikkö, SCM
Mohacs	HCM
Szegedin	HCM
Agram	HCM
Rodos	HCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 4

Merirosvoudesta ansaitut voittopisteet: 0

Bonusvoittopisteet-ruutu: 2 sodan voittoa

Habsburgit

Valladolid	Kaarle V, Alvan ruhtinas, 4 vakinaisyksikköä, SCM
Sevilla	1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Barcelona	1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Navarre	1 vakinaisyksikkö, SCM
Napoli	2 vakinaisyksikköä, 1 eskaaderi, SCM
Besançon	1 vakinaisyksikkö
Brysseli	1 vakinaisyksikkö
Wien	Ferdinand, 4 vakinaisyksikköä, 2 palkkasoturia, SCM
Antwerpen	3 vakinaisyksikköä, SCM
Praha	SCM
Breslau	hcm
Brünn	HCM
Pressburg	HCM
Regensburg	HCM
Salzburg	HCM
Münster	HCM
Köln	HCM
Trier	HCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 6

Bonusvoittopisteet-ruutu: 1 sodan voitto, ympäripurjehdus, Magalhãesinsalmi, Atsteekit (käytetty)

Uusi maailma: Sijoita Magellan ympäripurjehdus-ruutuun ja Cortés Atsteekit-ruutuun. Nämä tutkimusmatkailija ja konkistadori ovat poissa pelistä tässä skenaariossa.

Siirtomaat: Puerto Rico, Kuuba

Poissa pelistä: Cordova, Leon, Narvaez

Englanti

Lontoo	Henrik VIII, Charles Bourbon, 3 vakinaisyksikköä, 2 palkkasoturia, 1 eskaaderi, SCM
Plymouth	1 eskaaderi
Portsmouth	1 eskaaderi
Calais	2 vakinaisyksikköä, SCM
York	1 vakinaisyksikkö, SCM
Bristol	1 vakinaisyksikkö, SCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 5

Henrikin avioliitto: Pyydä avioliiton mitätöimistä. Aseta kaikki 6 vaimopelimerkkiä vastaaviin ruutuihinsa (Katariina aragonilainen on samassa ruudussa Anna Boleyn kanssa).

Englanti saa 1 ylimääräisen kortin vuoron 4 kortinnostovaiheessa (ensimmäisellä vuorolla). Tämä lisäkortti myönnetään Henrik VIII:n hallitsijuudesta koituvan kortin lisäksi.

Poissa pelistä: Rut

Ranska

Pariisi	Frans I, Montmorency, 4 vakinaisyksikköä, 2 palkkasoturia, SCM
Rouen	1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM
Bordeaux	2 vakinaisyksikköä, SCM
Lyon	1 vakinaisyksikköä, SCM
Marseille	1 vakinaisyksikkö, 1 eskaaderi, SCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 6

Atlantin ylitys -ruutu: Ranskan tutkimusretki meneillään -pelimerkki on skenaarion alussa tässä ruudussa (retkikunta lähetettiin ennen skenaarion alkua).

Chateaux'ta ansaitut voittopisteet: 2

Ranska saa 1 ylimääräisen kortin vuoron 4 kortinnostovaiheessa (ensimmäisellä vuorolla). Tämä lisäkortti myönnetään Frans I:n hallitsijuudesta koituvan kortin lisäksi.

Poissa pelistä: Verranzano

Paavinistu

Rooma	1 vakinaisyksikköä, 1 palkkasoturi, 1 eskaaderi, SCM
Ravenna	1 vakinaisyksikkö, 1 palkkasoturi, SCM
Firenze	1 vakinaisyksikkö, SCM
Siena	HCM

Valtakuntakortille asetettavien SCM:n lukumäärä: 4

Paavin väittelijät: Eck, Campeggio, Aleander, Contarini, Tetzl, Cajetan

Hallitsija: Klemens VII (asetta kortti numero 10 Leo X:n kuvan päälle)

Ekskommunikoitu: Luther

Pietarinkirkon rakentaminen: 0 komentopistettä, 1 voittopistettä

Protestantit

Brandenburg 1 vakinaisyksikkö
Wittenberg Johannes Frederick, Luther, 2 vakinaisyksikköä
Mainz Filip hesseläinen, 1 vakinaisyksikkö, 2 palkkasoturia
Augsburg 2 vakinaisyksikköä

Vaaliruhtinaskuntataulukko: 1 vakinaisyksikkö (Köln, Trier)

Saksalaiset väittelijät: Luther, Melancton, Bucer, Oekolampadius, Bullinger, Carlstad

Englantilaiset väittelijät: Tyndale

Saksankielinen Uusi testamentti: Valmis

Ranskan-kielinen Uusi testamentti: 4 komentopistettä

Englanninkielinen Uusi testamentti: 2 komentopistettä

Koko raamatun käännökset: ei aloitettu

Pois pelistä: uskonpuhdistaja Zwingli, väittelijä Zwingli

Venetsia

Venetsia 2 vakinaisyksikköä, 3 eskaaderia
Korfu 1 vakinaisyksikkö
Candia 1 vakinaisyksikkö

Genova

Genova Andrea Doria, 2 vakinaisyksikköä, 1 eskaaderi

Unkari

Praha 1 vakinaisyksikkö

Skotlanti

Edinburgh 3 vakinaisyksikköä, 1 eskaaderi

Riippumattomat

Malta Johanniitat (1 vakinaisyksikkö), HCM
Metz 1 vakinaisyksikkö
Milano 1 vakinaisyksikkö
Tunis 1 vakinaisyksikkö
Basel hcm
Zürich hcm

Pelissä mukana olevat kortit

Kortit, joiden oikeassa yläkulmassa on merkintä '(1517)', poistetaan pelistä ennen skenaarion aloittamista.

Kaikki muut pakan kortit voivat tulla valituksi skenaariossa. Kolme korttia, jotka on merkitty lisättäväksi peliin vuorolla 3 otetaan mukaan pakkaan välittömästi. Näitä ovat:

- *Paavali III* (numero 14)
- *Machiavellin* Ruhtinas (numero 40)
- *Roxelana* (numero 42)

Muista myös lisätä vuorolla 4 mukaan tulevat kortit, väittelijät ja uskonpuhdistajat skenaarion ensimmäisessä kortinnostovaiheessa (osio 8.2).

Diplomaattisten suhteiden taulukko

- Ottomaanit ja Habsburgit ovat sodassa.
- Habsburgit ja protestantit ovat sodassa.
- Paavinistuin ja protestantit ovat sodassa.
- Habsburgit ja Unkari-Böömi ovat liitossa.

Aloitussuoritusvoitot

Ottomaanit: 16 Ranska: 12
Habsburgit: 18 Paavinistuin: 17

Englanti: 9

Protestantit: 13

Protestanttiset paikkakunnat: 19 (20. paikkakunta kääntyy, kun Calvin tuodaan kartalle ensimmäisessä kortinnostovaiheessa).

Englannin kotipaikkakunnat: 0

Erityissäännöt

Ei ole.

1.4 Turnausskenaario

Kuvaus

Turnausskenaariossa on ylimääräisiä rajoituksia verrattuna skenaarioon 1532 varmistamassa, että peli päättyy 3 vuoron kuluessa.

Pelin pituus

3 vuoroa: vuorosta 4 (1532) vuoroon 6 (1543).

Asettelu

Kuten skenaariossa 1532. Jokaiselle kuudelle valtakunnalle jaetaan kuitenkin yksi ylimääräinen kortti vuoron 4 alussa normaalisti skenaarion 1532 alussa jaettavien lisäksi.

Pelissä mukana olevat kortit

Kuten skenaariossa 1532.

Aloitustavoitteet

Kuten skenaariossa 1532.

Erityissäännöt

1. Peli päättyy viimeistään vuorolla 6. Tämän vuoksi rauhan solmiminen vuorolla 6 ei ole sallittua.
2. Herruusvoiton saavuttaa pitämällä hallussaan 4 voittopistettä enemmän kuin kenelläkään muulla pelaajalla vuoron lopussa.
3. Normaalivoiton saavuttaa pitämällä hallussaan vähintään 23 voittopistettä vuoron lopussa.
4. Normaalisti kortti *Luostareiden sulkeminen* lisätään pakkaan vuoron 5 tai 6 alussa, mikäli Henrik VIII on mennyt naimisiin Anna Boleyn kanssa edellisellä vuorolla. Skenaariossa kortti siirretään tässä vaiheessa sivuun. Jaettaessa kortteja Englannin pelaajalle tämä kortti jaetaan hänelle muutoin ensiksi jaettavaksi tulevan kortin sijaan.

1.5 Pelin lopetusajan määrittäminen

Pelin voittopistejärjestelmä mahdollistaa voittajan määrittämisen minkä tahansa vuoron lopussa ilman että minkään osiossa 23 luetelluista voittoehdoista täytyisi täyttyä. On hyvä muistaa, etteivät kokonaisvoittopisteet ole tasapainossa keskenään ennen vuoron 4 loppua. Niinpä vuoron 4 voitonmäärittelyvaiheesta eteenpäin pelaajat ovat vapaita päättämään pelin ja myöntämään voiton suurimman voittopistemäärän keränneelle pelaajalle. Tasapelit ratkaistaan osion 23.3 (normaalivoitto) sääntöjen mukaisesti. Tasapelien mahdollisuuden vuoksi kunkin vuoron lopussa vallitsevasta voittopistetilanteesta tulisi pitää kirjaa pelin ajan (myös ennen vuoroa 4).

Ohessa on muutamia esimerkkejä toimivista ja tasapainoisista tavoista pelata peli:

- Aloita skenaarion 1517 tilanteesta ja pelaa 6 tuntia, ja julista voittaja määräajan päättyessä meneillään olevan vuoron lopuksi (todennäköisesti vuoron 5 lopussa kokeneiden pelaajien pelissä).
- Aloita skenaarion 1517 tilanteesta ja pelaa vuoron 6 loppuun (noin 7 tunnin peli).
- Aloita skenaarion 1532 tilanteesta ja pelaa 5 tuntia, ja julista voittaja määräajan päättyessä meneillään olevan vuoron lopuksi (todennäköisesti vuoron 7 lopussa).

On suositeltavaa sopia aikarajasta ennen pelin aloittamista.

1.6 Pelaaminen 3-5 pelaajalla

Säännöt on laadittu 6 pelaajan peliä varten. Muutokset 3, 4 tai 5 pelaajan peleissä ovat kuitenkin vähäisiä.

Valtakuntajärjestelmät

Peleissä, joissa on vähemmän kuin 6 pelaajaa, suositellaan seuraavia järjestelyitä:

3 pelaajaa

Pelaaja 1: Ottomaanit ja Ranska

Pelaaja 2: Habsburgit ja paavinistuin

Pelaaja3: Englanti ja protestantit

4 pelaajaa

Pelaaja 1: Ottomaanit

Pelaaja 2: Habsburgit ja paavinistuin

Pelaaja3: Englanti ja protestantit

Pelaaja 4: Ranska

5 pelaajaa

Pelaaja 1: Ottomaanit

Pelaaja 2: Habsburgit

Pelaaja3: Englanti ja protestantit

Pelaaja 4: Ranska

Pelaaja 5: Paavinistuin

Kahden valtakunnan hallitseminen

Kahta valtakuntaa pelaavia pelaajia sitovat seuraavat lisärajoitukset:

- Ottomaanivaltakunta ei saa harjoittaa merirosvouutta toista hallitsemaansa valtakuntaa vastaan.
- Pelaaja ei saa julistaa valtakunnallaan sotaa toista hallitsemaansa valtakuntaa vastaan.
- Pelaaja ei saa myöntää kortinvetoa tai palkkasotureita valtakunnaltaan toistelle hallitsemalleen valtakunnalle.
- Pelaaja ei saa antaa valtakuntansa paikkakunnan hallintaa toiselle hallitsemalleen valtakunnalle (Poikkeus: kotipaikkakunnan hallinnan palauttaminen valtakunnalle on sallittua).

Pelaajan hallinnoimat valtakunnat saavat muodostaa liittoja ja lainata eskaadereita toisilleen.

Herruusvoitto

Toinen rajoitus koskee herruusvoiton määrittelemistä (ks. 23.3 Herruusvoitto). Ennen herruusvoiton tarkistamista, useampaa valtakuntaa hallitsevan pelaajan valtakuntien voittopisteistä lasketaan keskiarvo. Tämän jälkeen tarkistetaan onko kukaan saavuttanut 5 pisteen johtoa muihin pelaajiin nähden. Tällainen pelaaja on saavuttanut herruusvoiton ja voittaa pelin.

1.7 Neuvoja ensimmäistä pelikertaa varten

Valitkaa valtakunnat ennen sääntöihin tutustumista. Osa säännöistä koskee vain osaa valtakunnista. Pelaajien kannattaa lukea valtakuntaansa koskevat erityisohjeet osiosta 21. Suurvallat. Kaikkien pelaajien ei ole välttämätöntä lukea kaikkia sääntöjä heti, vaan joitain osia voi alussa sivuuttaa:

Ottomaanit: ei tarpeen lukea uskonpuhdistusta ja uutta maailmaa koskevia sääntöjä.

Habsburgit: ei tarpeen lukea muita uskonpuhdistusta koskevia sääntöjä, kuin Wormsin valtiopäiviin liittyvät.

Englanti: ei tarpeen lukea merirosvouksen tai teologisten väittelyiden sääntöjä.

Ranska: ei tarpeen lukea uskonpuhdistuksen sääntöjä.

Paavinistuin: ei tarpeen lukea uuden maailman sääntöjä.

Protestantit: ei tarpeen lukea laivastosääntöjä, pienvaltioiden sääntöjä tai uuden maailman sääntöjä.

Habsburgien valtakunta on syytä antaa kokeneelle ja nopealle pelaajalle, hän joutuu tekemään muita pelaajia enemmän toimenpiteitä. Habsburgien haasteena on pystyä tasapainottelemaan koko Euroopan alueen valtiaana, joten Habsburgien pelaajan on tunnettava pelin kaikki puolet.

Rajoita diplomatiata ensimmäisellä pelikerralla. Ensimmäisellä vuorolla diplomatiavaihe voidaan ohittaa kokonaan pelin nopeuttamiseksi ja pelimekaniikan opettelemiseksi. Yhä monimutkaisemmaksi muuttuvia sopimuksia korttien nostoista, palkkasotureista, paikkakuntien hallinnasta ja korttien pelaamisesta toisen valtakunnan hyväksi voidaan ryhtyä solmimaan pelin tullessa tutummaksi pelaajille.

Huomioi tasapelin ratkaiseminen uskonnollisten valtakuntien kohdalla: jokaisen uskonpuhdistuksen tai vastauskonpuhdistuksen edistämisyrittöksen tasapelin voittaa joko protestantit tai paavinistuin. (Alussa tämä on aina protestantit, ellei uskonpuhdistuksen edistämisyrittöstä tehdä kohdekielialueen ulkopuolella. Paavinistuin alkaa voittaa useampia tasapelejä Paavali III:n ilmaantuessa peliin). Kun on tiedossa, kumpi valtakunta voittaisi tasapelin, kannattaa hänen heittää noppia ensin. Jos heitto tuottaa lisäpisteillä korjatun tuloksen 6, tiedetään lopputulos ilman että toisen valtakunnan tarvitsee heittää noppaa lainkaan. Tämä menettely säästää paljon aikaa.

Käytä ensimmäisellä pelikerralla skenaariota 1517 ja päättää ensimmäinen peli vuoron 4 tai 5 jälkeen. Pelin oppimisen näkökulmasta on suositeltavinta aloittaa ensimmäinen peli vuodesta 1517, koska uskonpuhdistus oli tällöin vasta aluillaan. Voittaja voidaan julistaa tilanteessa, jossa peli on päätetty lopettaa. Voittopistekertymät ovat tavallisesti varsin tasapainossa vuoron 4 lopulla.

2. Pelilauta

Pelissä käytetään 1500-luvun Eurooppaa esittävää karttaa. Kaupungit, joilla oli erityistä merkitystä tässä historian vaiheessa, on kuvattu neliöillä, ympyröillä, kuusikulmioilla tai kahdeksankulmaisilla symboleilla, joita kutsutaan paikkakunniksi. Näitä paikkoja yhdistää yhteyksiä kuvaavien viivojen verkosto. Paikkakunta, joka on yhteydessä toiseen vastaavaan tällaisen viivan välityksellä, on sille viereinen paikkakunta. Jotkut paikkakunnat ovat myös satamia (ympyrä, jossa ankkurin kuva). Satamat mahdollistavat pääsyn alueille, joita nimitetään "merialueiksi" (vaaleankeltaiset, sinisellä viivalla rajatut alueet).

Kunkin paikkakunnan poliittista ja uskonnollista tilaa osoitetaan hallintopelimerkeillä Yksityiskohtaiset tiedot karttaelementeistä ja hallitsijamerkeistä vastaavassa sääntökirjan kohdassa.

2.1. Paikkakunnat

Paikkakunnat ovat joko linnoitettuja tai linnoittamattomia.

Linnoitettu paikkakunta: Linnoitettu paikkakunta kuvaa muurin suojaamaa kaupunkia. Valtakunnan on piirityksellä kukistettava linnoitettu paikkakunta saadakseen kyseisen kaupungin poliittisesti haltuunsa. Korkeintaan neljä ystävällistä maayksikköä saa pysytellä linnoitetussa paikkakunnassa puolustamassa kaupunkia vihollisen piiritystä vastaan. Linnoitetut paikkakunnat toimivat myös talvivaruskuntina. Linnoitettuja paikkakuntia on kolmenlaisia:

- **Avainpaikkakunta:** neliönmuotoinen linnoitettu paikkakunta. Avainpaikkakunnat ovat kaikkein vaikutusvaltaisimpia ja vauraimpia paikkakuntia; avainpaikkakunnan hallinta tuottaa valtavoittopisteitä ja kortteja. Kuuden avainpaikkakunnan neliössä on kaksinkertainen ääriovi (Lontoo, Pariisi, Valladolid, Wien, Rooma ja Istanbul); nämä avainpaikkakunnat ovat pääkaupunkeja. Habsburgeilla on kaksi pääkaupunkia (Valladolid ja Wien) kun taas protestanteilla ei ole yhtään. Muilla neljällä valtakunnalla on kullakin yksi pääkaupunki.
- **Vaaliruhtinaskunnat:** kuusikulmion muotoinen linnoitettu paikkakunta. Kuusi kartan paikkakuntaa on vaaliruhtinaskuntia, kaikki Saksassa. Kukin vaaliruhtinaskunta edustaa jonkun vaaliruhtinaan kotikaupunkia. Vaaliruhtinaat pääsevät valitsemaan keisarin. Nämä paikkakunnat ovat Saksan poliittisen ja uskonnollisen kamppailun keskuspaikkoja pelin aikana. Vaaliruhtinaskunnat eivät ole avainpaikkakuntia, mutta ne ovat tärkeitä paikkakuntia Saksan asioista kiinnostuneille valtakunnille, Habsburgeille, paavinistuimelle ja protestanteille.
- **Linnoitus:** kahdeksankulmaisen kuvion osoittama linnoitettu paikkakunta. Linnoitukset ovat muurin suojelemaa taloudellisesti vähämerkityksisiä kaupunkeja. Ne eivät tuota lisävaltavoittopisteitä tai kortteja. Linnoituksen vahva puolustus pakottaa valtakunnan kukistamaan sen piirityksellä saadakseen kyseisen paikkakunnan poliittisesti haltuunsa. Lukuisten eri tapahtumakortit mahdollistavat linnoituksen rakentamisen linnoittamattomalle paikkakunnalle pelin aikana.

Linnoittamaton paikkakunta: Linnoittamatonta paikkakuntaa kuvataan ympyrällä. Nämä paikkakunnat ovat kaupunkeja, jotka saa haltuunsa ilman piiritystä. Kahden sodassa olevan valtakunnan sotavoimat joutuvat aina käymään kenttätaistelun, jos ne ovat samanaikaisesti samalla linnoittamattomalla paikkakunnalla.

Kotipaikkakunta: Kaikki muut paitsi harmaalla värillä täytetyt riippumattomat paikkakunnat ovat jonkin tietyn valtakunnan kotipaikkakuntia. Tällaista valtakuntaa nimitetään kyseisen paikkakunnan kotivaltakunnaksi.

Suurvallat

Ottomaanit
Habsburgit
Englanti
Ranska
Paavinistuin
Protestantit

Kotipaikkakuntien väri

tummanvihreä
keltainen
punainen
tummansininen
purppura
ruskea valkoisella keskuksella

Pienvaltiot

Genova
Unkari-Böömi
Skotlanti
Venetsia

Kotipaikkakunnan väri

vaaleanpunainen
vaaleanvihreä
vaaleansininen
oranssi

2.2. Poliittinen hallinta

Kunkin paikkakunnan poliittista hallintaa seurataan pelin kuluessa. Lähtökohtaisesti paikkakuntaa pitää hallussaan sen kotivaltakunta. Kotivaltakunnan menettäessä paikkakunnan poliittisen hallinnan jollekin muulle valtakunnalle, voittaneen

valtakunnan hallintapelimerkki asetetaan paikkakunnan päälle. Hallitsijamerkeissä on kyseisen valtakunnan väri ja sen 1500-luvulla käytössä ollut lippu.

Hallinnassa oleva paikkakunta

Suurvallan tai pienvaltion hallinnassaan pitämät paikkakunnat ovat sen hallitsevia paikkakuntia. Niihin luetaan:

- Kotipaikkakunnat, joita mikään vieras valtakunta ei ole valloittanut.
- Riippumattomat (harmaat) paikkakunnat, jotka kyseinen valtakunta on valloittanut.
- Muiden valtakuntien kotipaikkakunnat, jotka kyseinen valtakunta on valloittanut.
- Liittolaispienvaltioiden kotipaikkakunnat.

Hallintaterminologia

Ystävällismielinen: termi voi viitata mihin tahansa kyseisen valtakunnan omaan tai sen liittolaisen hallinnassa olevaan pelielementtiin (paikkakunta, yksikkö, yksikköpino, yhtymä, väittelijä).

Vihamielinen: termi voi viitata mihin tahansa kyseisen valtakunnan kanssa sotatilassa olevan valtakunnan pelielementtiin. Paavin ja protestanttien väittelijät ovat aina vihamielisiä toisilleen.

Riippumaton: termi voi viitata mihin tahansa pelielementtiin, joka ei ole suurvallan tai pienvaltion hallinnassa. Riippumattomia pelielementtejä ei koskaan tulkita säännöissä ystävällisiksi tai vihamielisiksi.

2.3. Uskonnollinen tunnustuskunta

Paikkakuntien vallitseva kristillinen tunnustuskunta (katolilaisuus tai protestanttisuus) voi vaihtua pelin aikana uskonpuhdistuksen edetessä Euroopassa. Vain ottomaanien kotipaikkakunnat (jotka tulkitaan joko islamilaisiksi tai ortodoksisiksi) ovat immuuneja uskonnollisen tunnustuskunnan muutoksille.

Katolinen paikkakunta: Kaikki paikkakunnat (paitsi ottomaanien kotipaikkakunnat) ovat pelin alkaessa katolisia. Katolisia paikkakuntia merkitään joko kartan yksivärisillä paikkakuntamerkeillä (ilman hallitsijamerkkiä) tai hallitsijamerkillä jonka yksivärinen puoli on käännettynä näkyviin.

Protestanttinen paikkakunta: Protestanttisia paikkakuntia ovat kaupungit, joissa uudet uskonpuhdistuksen aatteet ovat vallitsevia. Protestanttisen tunnustuskunnan alaisia paikkakuntia merkitään joko kartan protestanttisten kotipaikkakuntien paikkakuntamerkeillä (ilman hallitsijamerkkiä) tai hallitsijamerkillä, jossa on värillinen reunaviiva ja valkoinen keskus (hallitsijamerkin kääntöpuoli).

2.4. Hallintapelimerkit

Hallintapelimerkkejä käytetään merkitsemään paikkakunnan poliittista hallitsijaa ja uskonnollista tunnustuskuntaa. Merkin lippu ja reunaviivan väri kertovat paikkakunnan hallitsijan. Merkin keskiosan väri kertoo tunnustuskunnan. Hallintapelimerkin toinen puoli on yksivärinen, mikä merkitsee katolista tunnustuskuntaa kun taas toisen puolen reunaviiva on värillinen ja keskus valkoinen, mikä merkitsee protestanttista tunnustuskuntaa. Hallintapelimerkkejä on kahden muotoisia: neliön muotoisia käytetään avainpaikkakunnissa ja kuusikulmioita kaikissa muissa paikkakunnissa.

Neliömuotoiset pelimerkit

Neliömuotoisia hallintapelimerkkejä käytetään osoittamaan avainpaikkakunnan hallitsijavaltakuntaa. Näitä merkkejä siirretään valtakuntakorttien (Luku 4) ja kartan välillä kun avainpaikkakunta vallataan tai menetetään. Huomioi seuraavat kaksi sääntöä:

1. Jokaisella kartan avainpaikkakunnalla tulee olla neliömuotoinen hallintapelimerkki. **Poikkeukset:** riippumattomat avainpaikkakunnat, jotka eivät kyseisellä hetkellä ole minkään suurvallan hallinnassa; liittoutumattomien pienvaltioiden avainpaikkakunnat ellei niitä ole vallattu; sekä protestanttien valtaamat avainpaikkakunnat (protestanteilla ei ole neliömerkkejä).
2. Jokaisen neliömerkin tulee olla asetettuna joko kartalle tai vastaavan valtakuntakortin päälle.

Noudattamalla näitä kahta sääntöä valtakuntakorteista nähdään vedetyt kortit sekä voittopisteet.

Kuusikulmionmuotoiset pelimerkit

Kuusikulmaisia hallintapelimerkkejä käytetään osoittamaan vaaliruhtinaskuntia, linnoituksia, linnoittamattomia paikkakuntia sekä protestanttien valtaamia avainpaikkakuntia. Merkkejä tuodaan peliin sitä mukaa, kun niitä tarvitaan poliittisen tai uskonnollisen statuksen muuttumisen osoittamiseksi. Niitä ei koskaan aseteta valtakuntakorteille.

2.5. Muut karttaelementit

Seuraavassa esitellään neljä muuta pelin kannalta tärkeää karttaelementtiä.

Kielialue

Pelilaudan viidellä eri taustavärillä merkitään eri kielialueita. Kukin paikkakunta kuuluu sille kielialueelle, jonka värisellä alueella se sijaitsee. *Poikkeus: ruskeanvärisellä alueella sijaitsevat paikkakunnat ovat mainittujen viiden kielialueen ulkopuolisia.* Kielialueiden paikkakuntia pidetään vastaavankielisinä paikkakuntina:

Kieli	Kielialueen väri
Englanti	punainen
Ranska	sininen
Saksa	harmaa

Italia	purppura
Espanja	keltainen

Vuoristoreitit

Katkoviivalla merkityt yhteydet ovat vuoristoreittejä. Pyreneiden läpi Espanjan ja Ranskan välillä kulkee 3 vuoristoreittiä, Pohjois-Italian läheisten Alppien läpi 6 vuoristoreittiä ja Balkanilla 7 vuoristoreittiä. Vuoristoreitin läpi kulkevat maayksikköyhtymät kuluttavat 2 komentopistettä tavanomaisen 1 sijasta, jonka ne kuluttavat normaalin yhteyden kautta kulkemiseen. Vuoristoreitit myös:

- hidastavat uskonnollisten aatteiden leviämistä
- estävät maayksiköiden kevätmarssin
- estävät reitin toisella puolella olevaa vihollisyhtymää ryhtymästä torjuntahyökkäykseen
- estävät maayksiköjä hallinnoimasta viereisiä paikkakuntia ja taltuttamasta kapinaa viereisillä paikkakunnilla.

Yksiköt voivat vetäytyä tai tehdä väistöliikkeen vuoristoreitin yli.

Merialue

Kartassa on 14 merialuetta, joiden nimet on kirjoitettu kursivoidulla sinisellä kirjasinlaajilla. Merialueiden väliset rajat on merkitty sinisellä katkoviivalla.

Ainoastaan amiraalit ja laivastoyksiköt voivat pysytellä merialueilla; maayksiköiden on vuoronsa päättyessä aina voitava saapua maapaikkakunnalle.

Satama

Useimmat rannikon paikkakunnat ovat myös satamia, joiden kautta pääsee yhdelle tai useammalle merialueelle. Yhden merialueen satamia merkitään yhdellä ankkurisymbolilla. Kahden merialueen satamia merkitään kahdella ankkurilla, jotka sijaitsevat niillä merialueilla, joille kyseisestä satamasta pääsee.

Seuraavat merialueet eivät ole yhteydessä toisiinsa:

- Joonianmeri/Tyrrhenianmeri (kahden merialueen satama: Messina)
- Berberirannikko/Atlantin valtameri (kahden merialueen satama: Gibraltar)
- Mustameri/Egeianmeri (kahden merialueen satama: Istanbul)

Kuitenkin jos näiden merialueiden kahden merialueen satama (Messina, Gibraltar tai Istanbul) on ystävällismielinen, laivastoyksiköt voivat siirtyä kyseiseen satamaan yhdeltä merialueelta yhden laivastojen liikuttamistoiminnon aikana ja siirtyä jälleen kummalle tahansa merialueelle myöhemmin suoritettavan laivastojen liikuttamistoiminnon aikana.

Seuraavat merialueet ovat yhteydessä toisiinsa:

- Pohjanmeri/Irlanninmeri
- Pohjanmeri/Itämeri

3. Valtakunnat ja hallitsijat

Here I Stand toimii parhaiten joko kolmella tai kuudella pelaajalla. Neljän tai viiden pelaajan pelit ovat myös mahdollisia. Tässä kuvataan kuuden pelaajan pelin säännöt. Vähemmällä kuin kuudella pelaajalla pelattavien pelien edellyttämät sääntömuutokset kuvataan skenaariokirjan osiossa "3-5 pelaajan pelit" (myös tämän käännösjulkaisun luvussa 1.6). Pelaajien lukumäärästä riippumatta kaikki kuusi suurvaltaa jaetaan pelaajille ja ne toimivat aktiivisessa roolissa konfliktissa. Tässä osiossa määritellään mitä pelaajilla, valtakunnilla ja hallitsijoilla tarkoitetaan ja annetaan kustakin käsitteestä tarkempia tietoja.

3.1. Pelaaja

Kuuden pelaajan pelissä kukin pelaaja hallitsee yhtä suurvaltaa. Vähemmällä pelaajamäärällä pelattavissa peleissä jotkut pelaajat hallitsevat kahta suurvaltaa niin että kaikki suurvallat ovat pelissä mukana.

3.2. Valtakunta

Valtakunta on pelissä oleva kansallis- tai kaupunkivaltio. Protestanttiset uskonpuhdistajat ja tunnustuskuntaansa puolustavat saksalaisprinssit edustavat yhtä valtakuntaa. Pelissä on 10 valtakuntaa: 6 suurvaltaa ja 4 pienvaltiota. Jos säännöissä tai kortissa puhutaan vain valtakunnasta, tarkoitetaan aina suurvaltaa.

Suurvalta

Suurvaltoja ovat Englanti, Ranska, Habsburgit, Ottomaanivaltakunta, paavinistuin ja protestantit. Kullakin suurvallalla on valtakuntakortti (luku 4), joka osoittaa käytettävissä olevat toimet, korttien vedot, voittopisteet ja kulloisenkin hallitsijan. Monet pelin toiminnoista suoritetaan valtakunta kerrallaan seuraavassa järjestyksessä, jota nimitetään myös pelijärjestykseksi:

1. Ottomaanit
2. Habsburgit
3. Englanti
4. Ranska
5. Paavinistuin
6. Protestantit

Pienvaltio

Pienvaltioita ovat Genova, Unkari-Böömi, Skotlanti ja Venetsia. Pienvaltioiden liittolaiset voivat vaihtua pelin kuluessa.

3.3. Hallitsija

Kunkin suurvallan hallitsija esittää tärkeää osaa pelissä, olipa tämä sitten monarkki, sulttaani tai paavi. Kahden suurvallan hallitsijat pysyvät samoina koko pelin ajan:

- Habsburgit - hallitsijana aina Kaarle V
- Ottomaanivaltakunta - hallitsijana aina Suleiman I

Muiden neljän suurvallan hallitsijat vaihtuvat pelin kuluessa pakkotapahtumakorttien vaikutuksesta (luku 6). Kunkin valtakunnan hallitsijana aloittaa valtakuntakortin oikeaan puoliskoon painettu hallitsija. Seuraajahallitsijat tulevat mukaan peliin pakkotapahtumakorttien välityksellä. Nämä kortit asetetaan valtakuntakorttiin painetun hallitsijankuvan päälle, jotta uuden hallitsijan ominaisuudet ovat kaikkien pelaajien nähtävillä.

Erityisominaisuudet

Jokaisella hallitsijalla on kaksi erityisominaisuutta: *hallinnollinen kyvykkyys* ja *korttibonus*, jotka kuvataan alla. Englannin ja paavinistuimen hallitsijoilla on vaikutuksensa myös uskonnollisten konfliktien lopputuloksiin (luku 18). Kunkin englantilaisen tai paavinistuimen hallitsijan valtakuntakorttiin tai pakkotapahtumakortin teksti kertoo, kuinka kyseinen hallitsija muuttaa uskonnollisten konfliktien lopputulosta.

Hallinnollinen kyvykkyys: hallitsijan hallinnollinen kyvykkyys kertoo kyseisen hallitsijan kyvystä käyttää säästeliäästi kansakunnan varoja, jotta niitä voidaan tarvittaessa hyödyntää. *Hallinnollinen kyvykkyys* vastaa aina sitä määrää kortteja, jonka hallitsija voi siirtää vuorolta toiselle.

Korttibonus: Hallitsijan *korttibonus* kertoo hänen mahdollisesta erityiskyvykkyyydestä haalia tukea hankkeilleen. *Korttibonus* vastaa sitä määrää lisäkortteja, jonka valtakunta kortteja jaettaessa saa.

Hallitsijan lisätoiminnot

Protestanttijohtajat Luther ja Calvin voivat vaikuttaa peliin lisäksi uskonpuhdistajina ja väittelijöinä (luku 18). Jotkin hallitsijat voivat vaikuttaa peliin kenraaleina: Suleiman I (Ottomaanit), Kaarle V (Habsburgit), Frans I, Henrik II (Ranska) ja Henrik VIII (Englanti). Ks. 5.1. Päälliköt. Nämä lisävaikutukset ovat täysin erillisiä suhteessa heidän rooliinsa suurvaltojen hallitsijoina. Lisävaikutuksia toteuttaessaan kyseiset hallitsijat toimivat kuten mikä tahansa uskonpuhdistaja, väittelijä tai kenraali noudattaen kyseisen yksikkötyypin sääntöjä.

4. Valtakuntakortit

Kunkin suurvallan tilaa kuvataan valtakuntakortin eri osioilla. Kukin 6 valtakuntakortista sisältää seuraavat osiot:

- **Toimintolista** (vasen yläosa): Kyseiselle valtakunnalle kyseisen toimintavaiheen (luku 11) aikana mahdolliset toimet komentopistekustannuksineen. Eri valtakunnille mahdolliset toimet eroavat toisistaan.
- **Aloittavan hallitsijan kortti** (oikea yläkulma): Valtakunnan aloittavan hallitsijan erityisominaisuudet, ks. luku 3.3.
- **Bonusvoittopistelaatikko** (oikea alakulma): Pelaajan tutkimusmatkoilla, valloitusretkillä, vihollisväittelijöiden häpäisemisellä tai polttamisella, voitetuilla sodilla, Italian avainpaikkakuntien hallinnalla, raamatunkäännöksen tuottamisella ja muilla erityistapahtumilla saavuttamien lisävoittopisteiden merkit asetetaan tähän laatikkoon pelaajien nähtäville.

Valtakuntakortti sisältää myös räätälöityä informaatiota vasemmassa alaosassaan. Vaikka kyseisen osion muotoilu eroaa valtakunnittain, osio aina osoittaa kuinka kyseisen valtakunnan korttien vedot määritellään (ennen korttibonusien lisäämistä) sekä perusvoittopisteiden lukumäärän (ennen erityis- ja bonusvoittopisteiden lisäämistä). Joillakin valtakunnilla kyseinen alue sisältää myös yhden tai useamman valtakunta-kohtaisen erityissuoran, lisätietoja ks. luvut 18 ja 21.

5. Sotilasyksiköt

Sotilasyksiköitä on kolmea lajia: päälliköitä (kenraalit ja amiraalit), maayksiköitä ja laivastoyksiköitä. Tässä luvussa esitellään esimerkki kustakin lajista ja selitetään merkissä olevien numeroarvojen merkitys. Pelissä olevien merkkien määrä muodostaa

käytettävissä olevien yksiköiden määrän ylärajan. Lukumäärä vastaa kunkin valtakunnan miesvoimaa ja taloudellisia resursseja kyseisenä aikakautena. Sotilasrykymykset on merkitty samalla värillä kuin kunkin valtakunnan kotipaikkakunnat.

5.1. Päälliköt

Päällikkölaatat seisovat muovisella jalustalla, jotta pelaajien on helpompi havaita niiden sijainti pelilaudalla. (Neliömäiset päällikkölaatat ovat seisomaan asetettujen vaihtoehto). Päällikkölaatan numerot merkitsevät hieman eri asioita kenraalien ja amiraalien laatoissa. Amiraalin laatoissa on sininen tausta erotukseksi kenraalin laatoista.

Kenraali

Taistelukyvykkyys: Kenraalin laatan ylempi numero kertoo kyseisen päällikön taistelukyvykkyys. Korkeampi taistelukyvykkyys lisää onnistumisen mahdollisuuksia torjuntahyökkäykseen ryhtyessä tai taistelua vältellessä, sekä antaa lisänoppia rynnäköön ja kenttätaistelun aikana.

Komentokyvykkyys: Alempi numero (keltaisessa laatikossa) kertoo päällikön komentokyvykkyys. Numero kertoo päällikön komennossa samanaikaisesti olevien maayksiköiden ylimmän mahdollisen lukumäärän.

Yhtymät

Yhtymä on samalla paikkakunnalla yhtenä kokonaisuutena liikkuva, kenttätaisteluun, torjuntahyökkäykseen tai rynnäköön käyvä useamman maayksikön muodostelma. Yhtymään voi kuulua yksi tai useampia kenraaleita. Yhtymään kuuluvien maayksiköiden enimmäismäärä riippuu paikalla olevien päälliköiden komentokyvykkydestä:

Paikalla olevat päälliköt	Yhtymän enimmäiskoko
0	4
1	Päällikön komentokyvykkyys
2 tai enemmän	Kahden ylimmän komentokyvykkyys lukuarvon summa

Kenraaleita ei lasketa yhtymän kokoa määriteltäessä. Yhtymät eivät saa sisältää eri suurvaltojen yksiköitä. Ne saavat kuitenkin sisältää suurvallan ja sen kanssa aktiivisessa liitossa olevan pienvallion yksiköitä.

Amiraalit

Taistelukyvykkyys: Amiraalin merkin ylempi numero kertoo kyseisen amiraalin taistelukyvykkyys. Korkeampi taistelukyvykkyys lisää onnistumisen mahdollisuuksia torjuntahyökkäykseen ryhtyessä tai taistelua vältellessä sekä antaa lisänoppia meritaistelun aikana.

Merirosvouslykkyys: Ottomaaniamiraaleilla Barbarossalla ja Dragutilla on lisäksi toinen numeroarvo. Kyseinen numero (P-kirjaimen jälkeen) on heidän merirosvouslykkyys, joka kertoo amiraalin saamien lisäheittojen määrän sellaisilla merialueilla, joilla Ottomaanit aloittavat merirosvouksen.

5.2. Maayksiköt

Maayksiköitä on kolmentyyppisiä ja niitä merkitään pyöreillä pelimerkeillä. Maayksikköjen vahvuudet vaihtelevat kasaamisen helpottamiseksi (1,2,4 ja 6). Kaikilla valtakunnilla ei ole kaikkia vahvuuksia käytettävissään. Pelaajat voivat missä vaiheessa tahansa korvata useampia pienivahvuuksia yksiköitä suuremmalla vastaavansuuruisella yksiköllä (kunhan ne ovat samaa tyyppiä ja samalta paikkakunnalta). Mikäli näin tehtyjen vaihtojen jälkeenkin valtakunnalla on liian vähän pienivahvuuksia yksiköitä taistelu- tai tapahtumakortin määräämän menetyksen suorittamiseksi, valtakunta menettää lisäyksiköitä taistelun tai tapahtuman paikkakunnalta kunnes menetys voidaan suorittaa käytettävissä olevilla pelimerkeillä.

Vakinaisyksiköt: Vakinaisyksikön merkissä on värillinen yksikön symboli ja tummanvärinen alaosa valtakunnan värillä täytetyllä pohjalla. Numeroarvo osoittaa pelimerkin vakinaisyksiköiden lukumäärän. Kaikilla valtakunnilla, sekä suurvalloilla että pienvallioilla on vakinaisyksiköitä.

Palkkasoturiyksiköt: Palkkasotureiden merkissä on musta yksikön symboli. Taustana on yhtenäinen valtakunnan väri. Numeroarvo osoittaa pelimerkin palkkasoturiyksiköiden lukumäärän. Kaikilla suurvalloilla paitsi ottomaaneilla voi olla palkkasotureita. Palkkasoturimerkki on vakinaisyksikön merkin kääntöpuolella. Palkkasotureita on halvempaa rekrytoida kuin vakinaisyksiköitä, mutta ne saattavat karata kriittisellä hetkellä.

Ratsuväki: ainoastaan Ottomaanien pelaajalla on ratsuväkiyksiköitä. Numeroarvo osoittaa pelimerkin ratsuväkiyksiköiden lukumäärän. Ratsuväkimerkki on Ottomaanien vakinaisyksikön merkin kääntöpuolella. Ratsuväestä on hyötyä torjuntahyökkäyksessä sekä yrityksissä väistöliikettä, mutta piiritysopeaatioissa ne ovat tehottomia.

5.3. Laivastoyksiköt

Suorakulmaiset pelimerkit esittävät laivastoyksiköitä. Kukin laivastoyksikkö edustaa aina yhtä eskaaderia tai merirosvouslykettä. Laivastoyksiköt eivät jakaudu eri vahvuuksiin.

Eskaaderi: Eskaaderien merkeissä on kuvattuna valkopurjeinen laiva. Merkin numeerinen arvo osoittaa napanheittojen määrän meritaistelussa sekä sen upottamiseen vaadittavien iskujen määrän. Numeroa ympäröivän alueen väri osoittaa eskaaderin omistavan valtakunnan. Kaikilla valtakunnilla on eskaadereita paitsi protestanteilla ja Unkari-Böömillä.

Merirosvoyksikkö: Merirosvoyksikköjen merkeissä on kuvattuna mustapurjeinen laiva. Merkin numeerinen arvo osoittaa napanheittojen määrän meritaistelussa sekä sen upottamiseen vaadittavien iskujen määrän. Merirosvoyksikkömerkki on Ottomaanien eskaaderimerkin kääntöpuolella. Ainoastaan Ottomaanien valtakunnalla on käytössä merirosvoyksiköitä.

6. Kortit

Peliä pelataan 110-korttisella korttipakalla. Luvussa esitellään korttityypit ja kerrotaan, kuinka korttipakan kanssa menetellään.

6.1. Korttityypit

Pelissä on viidentyyppisiä kortteja. Kaikkia kortteja (poikkeuksena pakkotapahtumakortit) voi pelata joko tapahtumana tai komentopisteinä. Komentopisteitä voi käyttää toimien suorittamiseksi (luku 11) tai sodan julistamiseksi (luku 9.6). (Pelattaessa pakkotapahtumakorttia tapahtuma toteutetaan ensin, minkä jälkeen toimiva valtakunta saa 2 komentopistettä käytettäväksi toimintaan.) Jos pelaaja käyttää kortin tapahtumana, hän noudattaa kortin ohjeita. Joissain korteissa on kaksi vaihtoehtoista ohjeistusta erotettuna "OR" -sanalla. Nämä kortit antavat pelaajalle mahdollisuuden pelata ne jommallakummalla tavalla. Jos kortissa on kaksi ohjeistusta, vain pelaajan valitsema tapahtuma toteutetaan.

Peruskortit

Kullakin valtakunnalla on erityinen peruskortti (paavinistuimella näitä on kaksi), joka kierroksen alkaessa on pelaajan käsipakassa. Kun peruskortti on käytetty, ne asetetaan valtakunnan valtakuntakortin päälle (eikä poistopakkaan), jotta nähdään mitä kortteja ei voi käyttää ennen uuden vuoron alkua. Peruskortteja ei voi milloinkaan vetää pelaajan käsipakasta kortinvedossa (tapahtumakortin, diplomaattisen sopimuksen tai merirosvouksen tilanteessa). Pelaaja ei saa ohittaa tointaan toimintavaiheessa, jos peruskortti on edelleen hänen käsipakassaan.

Pakkotapahtumakortit

Kortit, joissa on punainen otsikko ja sana "Mandatory", ovat pakkotapahtumakortteja. Pakkotapahtumakortit tulee pelata sen vuoron toimintavaiheen aikana, jona ne on vedetty. Tapahtumakortin tapahtuma suoritetaan ensin, minkä jälkeen pelivuorossa oleva pelaaja saa 2 komentopistettä käytettäväksi toiminnoissaan.

Pakkotapahtumia ei koskaan saa siirtää seuraavaan vuoroon. Pelaaja ei saa ohittaa tointaan toimintavaiheessa, jos hänellä on pakkotoimintakortti yhä käsipakassaan. Kaikki pakkotapahtumat poistetaan pelistä niiden toteutumisen jälkeen, poikkeuksena ovat kuitenkin *Trenton konsili* ja *Italian valtias* -kortit. Nämä kaksi pakkotapahtumaa pysyvät korttipakassa vuoro toisensa jälkeen ja voivat siis toteutua lukuisia kertoja.

Vastatoimikortit

Kortit, joissa on sininen otsikko ja sana "Response", ovat vastatoimikortteja. Vastatoimikortit ovat pelattavissa toimintavaiheen tapahtumina kenen tahansa pelaajan (myös oman) toimen aikana. Vastatoimikortti keskeyttää pelaajan toimen, taistelun tai tapahtumakortin pelaamisen. Pelaajien tulee varata kohtuullinen aika vastatoimikortin pelaamiseen kunkin toimen, tapahtuman, meritaistelun tai hyökkäyksen jälkeen. Vastatoimikortit voi pelata myös komentopisteinä pelaajan oman toimen aikana, jos pelaaja ei halua käyttää kortin erityistä vastatoimiominaisuutta.

Taistelukortit

Kortit, joissa on musta otsikko ja sana "Combat", ovat taistelukortteja. Taistelukortit ovat pelattavissa tapahtumakortteina ainoastaan sellaisen kenttätaistelun, rynnäkönn tai meritaistelun yhteydessä, johon pelaajan omia yksiköitä osallistuu. Taistelukortti pelataan juuri ennen taistelun tuloksen määrittämistä. Taistelukortit voi pelata myös komentopisteinä pelaajan oman toimen aikana, jos pelaaja ei halua käyttää kortin erityistä taistelukorttiominaisuutta.

Tapahtumakortit

Kaikki muut korttipakan kortit ovat tapahtumakortteja. Näissä korteissa on taistelukorttien tapaan musta otsikko. Kortit pelataan tapahtumina ne omistavan pelaajan toimen aikana toimintavaiheessa, mutta ne voi pelata myös komentopisteinä pelaajan oman toimen aikana, jos pelaaja ei halua käyttää kortin erityistä tapahtumaominaisuutta. Kolme tapahtumaa, *Augsburgin tunnustus*, *Kirjapaino* sekä *Wartburg*, sisältävät vaikutuksia, jotka kestävät kyseisen pelivuoron loppuun saakka. Näille tapahtumille on oma merkikilaattansa. Sijoita vastaava merkikilaatta vuorotaulukkoon, kun jokin näistä korteista pelataan tapahtumana muistuttamaan pelaajia, että kyseinen tapahtuma on voimassa. Viidellä tapahtumakortilla on erityinen käyttöyhteytensä muiden vaiheiden aikana. Nämä ovat:

Kortin nimi	Toinen käyttövaihe	Myös toimintavaiheessa?
Diplomaattinen avioliitto	Diplomatia	Kyllä

<i>Kevätvalmistelut</i>	Kevätmarssi	Ei
<i>Venetsialainen tiedonantaja</i>	Kevätmarssi	Ei
<i>Kopernikus</i>	Voitonmäärittäminen	Kyllä
<i>Michael Servetus</i>	Voitonmäärittäminen	Kyllä

Tapahtumat, joiden kohdalle on Myös toimintavaiheessa? -sarakeeseen merkitty "Kyllä", voidaan pelata tapahtumina joko toimintavaiheen tai mainitun toisen käyttövaiheen aikana. *Kevätvalmistelut* ja *Venetsialainen tiedonantaja* ovat pelattavissa tapahtumina ainoastaan kevätmarssin vaiheessa, vaikkakin ne voidaan pelata komentopisteinä diplomatia- tai toimintavaiheen aikana.

6.2. Korttipakka

Jokaisella vuorolla käytettävissä olevien korttien valikoima koostuu pelaajan peruskort(e)ista sekä vaihtelevasta määrästä pelaajalle yhteispakasta jaetuista korteista. Yhteispakka sekoitetaan jokaisella vuorolla aina kun vuoroon on lisätty kortteja sekä ennen kun kortit jaetaan kullekin valtakunnalle.

Korttien lisääminen

37 kortissa on oikeassa yläkulmassa vuoronumero tai sana "Variable". Yhtäkään näistä korteista ei käytetä vuorolla 1.

Sen sijaan vuoron 3 kortinnostovaiheessa ja myöhemmillä vuoroilla pelaajat tarkistavat, onko heillä näitä kortteja nähdäkseen, pitäisikö ne lisätä pakkaan ennen uusien käsipakkojen jakamista. Näitä kortteja on kolmea lajia:

- 31 kortissa on vuoron numero ilman lisäehtoja. Nämä kortit lisätään pakkaan merkityllä vuorolla.
- 2 korttia (nro 19 *Edward VI* ja nro 21 *Maria I*) sisältää vuoronumeron sekä ehdon sen pelaamiseksi. Nämä kortit lisätään pakkaan merkityllä vuorolla vain jos mainittu ehto täyttyy. Ellei ehto täyty, kortti siirretään syrjään odottamaan seuraavaa vuoroa. Kun ehto on täyttynyt, kortti lisätään pakkaan seuraavan vuoron kortinnostovaiheessa. Näitä kortteja ei koskaan lisätä pakkaan ennen mainittua vuoroa vaikka ehto täyttyisikin.
- 4 kortissa on sana "Variable." Nämä kortit lisätään pakkaan kortinnostovaiheessa sillä vuorolla, kun niiden ehto täyttyy.

Kortit, joissa ei ole vuoronumeroa tai sanaa "Variable" ovat korttipakassa heti pelin alussa (**Poikkeus:** Vuoden 1532 tilanteen mukaisessa skenaariossa kortteja, joissa lukee "1517", ei oteta pakkaan.).

Korttien jakaminen

Kullekin valtakunnalle jaetaan niin monta korttia kuin valtakuntakortin vasemmassa alaosassa mainitaan plus mahdollinen valtakunnan hallitsijan määrittämä lisäkortti. Nämä uudet kortit lisätään valtakunnan peruskorttiin(/-kortteihin) sekä edellisellä vuorolla käyttämättä jääneisiin kortteihin. Jaettavien korttien perusmäärä on joko:

1. **Muut valtakunnat kuin protestantit:** Korttien määrä määräytyy pelilaudalla olevien neliömäisten kontrollimerkkien määrästä. Viimeisin peittämätön neliö *kortit ja voittopisteet per avainpaikkakunta* -osiossa osoittaa kyseiselle valtakunnalle jaettavien korttien määrän. Valtakuntakortin neliöitä voivat peittää myös *kapina* -pelimerkit (luku 12.4), jotka vähentävät valtakunnan saamien korttien määrää entisestään. Jos kaikki paikat on peitetty, valtakunta saa 1 peruskortin.
2. **Protestantit:** Korttien määrä perustuu protestanttien poliittisessa hallinnassa olevien vaaliruhtinaskuntien määrään (5 korttia jos protestanttien poliittisessa hallinnassa on vähintään 4 vaaliruhtinaskuntaa; 4 jos hallinnassa on 3 tai vähemmän).

Jos valtakunnan hallitsijalla on korttibonus, se saa yhden ekstrakortin peruskorttien lisäksi. Mikäli valtakunnan valtakuntakortissa on merkintä "-1 Card", sille jaetaan yksi kortti vähemmän.

Poistopakka & korttien poistaminen pelistä

Kun kortti on pelattu, se joko poistetaan pelistä tai sijoitetaan yhteiseen poistopakkaan:

Poistaminen: Kortit poistetaan pelistä, jos ne pelataan tapahtumana ja niissä on teksti "Remove from deck if played as event", taikka jos niissä lukee "Remove from deck after play". Pakasta poistettavia kortteja ovat sellaiset, joissa on punainen tikarimerkki otsikon jälkeen.

Poistopakkaan: Kortit, joissa ei lue tekstiä "Remove from deck ...", laitetaan aina poistopakkaan. Tapahtumakortit, joissa on tämä teksti, laitetaan myös aina poistopakkaan, mikäli ne käytetään komentopisteinä, eikä tapahtumana. Kaksi pelissä olevaa korttia *Tässä seison*, sekä *Paavillinen inkvisitio*, voidaan vaihtaa johonkin poistopakasta valittavaan korttiin. Poistopakasta palautettavia kortteja rajoittaa kuitenkin:

- Pakkotapahtumia ei koskaan palauteta poistopakasta, ja
- Valtakunta ei milloinkaan saa palauttaa sellaista korttia poistopakasta, jonka se on jo käyttänyt tapahtumana, vastatoimenpiteenä tai taistelukorttina aiemmin samalla vuorolla.

Kaikki poistopakan kortit lisätään takaisin pelipakkaan kortinnostovaiheessa kunkin vuoron alussa. Nämä kortit yhdistetään a) kortteihin, joita ei jaettu edellisellä kierroksella, sekä b) kortteihin alkavan vuoron pelipakkaan lisättäviin uusiin kortteihin.

7. Pelin kulku

Peli kestää korkeintaan yhdeksän vuoroa. Ensimmäinen vuoro edustaa vuosia 1517-1523. Seuraavat vuorot kestävät kukin neljä vuotta. Jokainen vuoro sisältää yhdeksän vaihetta. Kuudes vaihe, eli toimintavaihe vie eniten aikaa, ja sen aikana pelataan vaihteleva määrä kierroksia, joissa kukin valtakunta pelaa kortin. Kortin pelaamista nimitetään korttitoimenpiteiksi ("impulse"). Viimeisen eli voitonmääritysvaiheen aikana julistetaan mahdollinen voittaja tai peli jatkuu.

Ensimmäinen ja neljäs vaihe pelataan vain vuorossa 1. Kolmas eli diplomatiavaihe on normaalia huomattavasti lyhyempi ensimmäisessä vuorossa. Tuolloin:

- Englanti neuvottelee joko Ranskan tai Habsburgien kanssa.
- Englanti neuvottelee edellisessä sivuutetun valtakunnan (Ranska tai Habsburgit) kanssa.
- Englanti julkistaa Habsburgien kanssa solmimansa sopimuksen/sopimukset. Jos Habsburgit vahvistaa sopimuksen (ks. 9.1. Neuvottelut), se astuu voimaan välittömästi.
- Englanti julkistaa Ranskan kanssa solmimansa sopimuksen/sopimukset. Jos Ranska vahvistaa sopimuksen (ks. 9.1. Neuvottelut), se astuu voimaan välittömästi.

Vuorossa 1 muu osa diplomatiavaiheesta jätetään väliin. Pelin kulku on tiivistettynä seuraava:

Vaihe	Sääntökirjan luku
1 Lutherin 95 teesin vaihe (vain ensimmäisellä vuorolla) <i>Protestantit pelaa Lutherin 95 teesiä</i> -pakkotapahtumakortin	18.1 Lutherin 95 teesiä
2 Kortinnostovaihe Lisää uskonpuhdistajat, väittelijät, kenraalit ja amiraalit Lisää uusia kortteja pelipakkaan Heitä noppaa määrittääksesi <i>Uuden maailman rikkaudet</i> Sekoita pakka ja jaa kortit	6.2. Korttipakka 8.2 Lisää kenraalit ja amiraalit 8.2 Lisää uusia kortteja pakkaan ja jaa kortit 20. Uusi maailma 6.2 Korttien jakaminen
3 Diplomatiavaihe (rajoitettu ensimmäisellä vuorolla) Neuvottelut Käy neuvottelut ja julkista sopimukset Rauhan solmiminen (ei viimeisessä vuorossa) Solmi rauha mikäli olet sodassa Lunnaiden maksaminen Maksa lunnaat (1 kortin vetäminen) lunastaaksesi vangiksi jääneen kenraalin Ekskommunikaatiosta vapauttaminen Luovuta satunnainen kortti vedettynä käsipakastasi vapauttaaksesi valtakuntasi hallitsijan ekskommunikaatiosta Sodanjulistukset Maksa julistaaksesi uusia sotia	9. Diplomatia 9.1. Neuvottelut 9.3. Rauhan solmiminen 9.4. Pälliköistä maksettavat lunnaat 9.5. Ekskommunikaatiosta vapautuminen 9.6. Sodanjulistukset
4 Wormsin valtionpäivien vaihe (vain ensimmäisellä vuorolla) Habsburgit, paavinistuin ja protestantit pelaavat kukin yhden kortin ja ratkaisevat Wormsin valtiopäivien lopputuloksen	18.1 Wormsin valtiopäivät
5 Kevätmarssin vaihe Valtakunnat siirtävät yhden maajoukkoyhtymän pääkaupungistaan hallinnassaan olevaan paikkaan	10.
6 Toimintavaihe Valtakunnat suorittavat toimensa mainitussa järjestyksessä kunnes kaikki ovat ohittaneet vuoronsa peräjälkeen: Ottomaanit, Habsburgit, Englanti, Ranska, paavinistuin ja protestantit. Sotilaallinen tai uskonnollinen voitto päättää pelin.	11. Toimintavaihe
7 Talvivaihe Pälliköt ja yksiköt palaavat linnoitetuille paikkakunnille kärsien mahdollisen uupumusvähennyksen Lisää 1 vakinaisyksikkö kuhunkin hallussa pidettyyn pääkaupunkiin	19. Talvivaihe

8 Uuden maailman vaihe

Suorita tutkimusmatkat
Suorita valloitusretket

20. Uusi maailma

9 Voitonmäärittelyvaihe

Tarkista onko kukaan voittanut. Ellei, siirrä vuoromerkkiä eteenpäin ja aloita uusi
vuoro.

23. Voitto

8. Vuoron aloittaminen

Tästä luvusta aina lukuun 20 saakka säännöt esitetään pelaamisjärjestyksessä. Tässä luvussa kuvataan vuoron aloittaminen.

8.1. Vuoro 1

Peli alkaa vuoron 1 osion *Lutherin 95 teesiä* -vaiheella. Protestanttien pelaaja pelaa *Lutherin 95 teesiä* -kortin kuten kuvattu luvussa 18.1 Uskonnolliset toiminnot käynnistäen näin uskonpuhdistuksen katolisessa kirkossa. Vaihe ohitetaan tulevissa vuoroissa.

8.2. Kortinnostovaihe

Toisena seuraa kortinnostovaihe. Jokaisella vuorolla pelaajat lisäävät hallitsijoita, väittelijöitä ja uskonpuhdistajia; kortteja lisätään pelipakkaan; ja uudet kortit jaetaan tämän vaiheen aikana.

Lisää kenraalit ja amiraalit

Protestanttikenraali *Morits saksilainen* sijoitetaan kartalle vuoron 6 alussa. Morits on ainoa kenraali, joka ei aloita peliä kartalla tai siirry sille pakkotapahtuman seurauksena. Sijoita Morits mihin tahansa protestanttien poliittisessa hallinnassa olevaan vaaliruhtinaskuntaan.

Pelistä poistetut amiraalit palautetaan kortinnostovaiheessa. Ne sijoitetaan ystävällismieliseen satamaan mikäli mahdollista. Jos ystävällismielisiä satamia ei ole, amiraalit odottavat vuorotaulukossa tulevaa vuoroa. Edellisellä vuorolla poistetut laivastoyksiköt palautetaan valtakuntien rakennettavissa oleviin yksiköihin.

Lisää uskonpuhdistajat

Uskonpuhdistajat Zwingli, Calvin ja Cranmer sijoitetaan kartalle. Uskonpuhdistajat tuottavat protestanttien pelaajalle bonuksia uskonnollisten tapahtumien tapahtuessa heidän paikkakunnillaan tai niiden viereisillä paikkakunnilla. Cranmerin peliin ilmaantumisen vuoro määräytyy Henrik VIII:n avioeron toteutumisen ajankohdasta. Sijoita Cranmer kartalle vuorolla, joka seuraa Henrikin avioitumista Anna Boleyn kanssa. Uskonpuhdistajien ilmaantumisvuorot ja -paikkakunnat ovat:

Hahmo	Paikkakunta	Ilmaantumisvuoro (suluissa vaihe)
Luther	Wittenberg	1 (<i>Lutherin 95 teesiä</i> -vaihe)
Zwingli	Zürich	2 (kortinnostovaihe)
Calvin	Geneve	4 (kortinnostovaihe)
Cranmer	Lontoo	Vuorolla, joka seuraa Henrik VIII:n avioitumista Anna Boleyn kanssa (kortinnostovaihe)

Muuta uskonpuhdistajan ilmaantumisaikakunnan tunnustuskunta protestanttiseksi. Uskonpuhdistajat eivät saa siirtyä aloituspaikkakunnaltaan missään pelin vaiheessa. He ovat täysin liikkumattomia. Heidät saatetaan tilapäisesti poistaa kartalta kortin *Calvinin karkotus* tai ekskommunikoinnin vaikutuksesta. Tilapäisesti kartalta poistetut uskonpuhdistajat palaavat peliin samalle paikkakunnalle kortinnostovaiheessa seuraavan vuoron alussa. Paikkakunnan tunnustuskunta EI muutu uskonpuhdistajan palatessa peliin. Maayksiköiden läsnäolo tai paikkakuntien poliittisen hallinnan tai tunnustuskunnan muutokset eivät vaikuta uskonpuhdistajiin millään lailla.

HUOMAA! Zwingli poistetaan pelistä pysyvästi Zwingli sonnustautuu haarniskaan -tapahtuman vaikutuksesta, eikä hän enää palaa peliin.

Lisää väittelijät

Väittelijät edustavat protestanttien ja paavin (katolisia) näkemyksiä teologisissa väittelyissä. Protestanttien pelaaja aloittaa pelin neljällä saksankielisellä väittelijällä. Protestanttisia väittelijöitä lisätään peliin kortinnostovaiheessa paitsi saksalaiselle, myös englantilaiselle ja ranskalaiselle kielialueelle. Paavinistuin aloittaa viidellä väittelijällä ja saa niitä lisää pelin kuluessa. Paavin väittelijät voivat osallistua millä kielialueella tahansa käytäviin väittelyihin; heitä eivät koske kielialueiden rajat, kuten protestanttiväittelijöitä.

Väittelijäpelimerkin (molemmilla puolilla) keskellä oleva numero on väittelijäarvo. Pelimerkin etupuolella valkoisella alustalla oleva teksti ilmaisee väittelijän erityisbonuksen. Pelimerkin harmaalla kääntöpuolella on väittelijän kuva. Väittelijäpelimerkin harmaa kääntöpuoli käännetään esiin kun väittelijä on suorittanut kyseisen vuoron varsinaiset toimensa. Toimien suorittamisen jälkeen väittelijä on haavoittuvampi vastustajan aloittamille teologisille väittelyille. Väittelijäpelimerkkiin on merkitty myös vuoro, jolla väittelijä ilmaantuu peliin. Väittelijät ilmaantuessa peliin ne sijoitetaan etupuoli ylöspäin uskonnollinen kamppailu -kortilla oleviin ruutuihinsa. Huomaa että englantilaiset väittelijät Cranmer, Coverdale ja Latimer eivät voi ilmaantua peliin, jos uskonpuhdistaja Cranmer ei ole pelissä. Tällaisessa tapauksessa nämä englantilaiset väittelijät jäävät odottamaan vuoroa, jolla Cranmer ilmaantuu.

Lisää uusia kortteja pakkaan ja jaa kortit

Vuorolla 3 ja sen jälkeen uusia kortteja lisätään pelipakkaan. Valtakunnille jaetaan tämän jälkeen kortit kuten luvussa 6.2. Korttipakka kuvataan.

9. Diplomatia

Kunkin vuoron kolmantena vaiheena on diplomatiavaihe. Ensimmäisellä vuorolla diplomatiavaihe pelataan lyhennettynä Englannin pelaajan käydessä neuvotteluja kahden muun pelaajan kanssa (luku 7. Pelin kulku). Pelaajat voivat ohittaa tämän sääntöluvun peliä opettellessaan, sillä sitä tarvitaan vasta vuorolla 2.

9.1. Neuvottelut

Diplomatiavaiheen ensimmäisessä osassa pelaajat saavat käydä kaksin tai ryhmässä salaisia neuvotteluja poissa pelilaudan ääreltä. Näitä neuvotteluja saatetaan käydä useita kertoja saman vuoron diplomatiavaiheessa. Salaisia neuvotteluja saa käydä vain ja ainoastaan tässä kohdassa vuoroa ja kaikki muut keskustelut tulee käydä julkisesti kaikkien pelaajien ollessa läsnä. Pelaajien on sallittua käsitellä yleisiä strategisia kysymyksiä neuvotteluissa. He saavat myös solmia tietynkaltaisia yksiköiden sijaintia, hallitsijoita, kortteja tai pelimerkkejä koskevia sopimuksia. Näitä muutoksia kutsutaan pelitilannemuutoksiksi. Pelitilannemuutoksen mahdollistavia sopimuksia ovat ainoastaan:

- Valtakunnat voivat päättää käymänsä sodan. Sodan päättäminen on kuvattu rauhan solmimisen (luku 9.3. Rauhan solmiminen) toimenpiteenä 8. **Poikkeus:** Protestantit eivät milloinkaan voi päättää *Schmalkaldenin liitto* -pakkotapahtuman aloittamia Habsburgeja ja paavinistuinta vastaan käytäviä sotia.
- Valtakunnat voivat solmia yhden vuoron mittaisen liiton (luku 9.2. Liittoumat), mikäli ne eivät ole sodassa tai mikäli ne sopivat päättävänsä keskinäisen sotansa (ks. 9.3. Rauhan solmiminen).
- Liiton solmiva valtakunta voi lainata eskaadereitaan ja amiraalejaan saman liittokunnan valtakunnalle yhden vuoron ajaksi (luku 9.2. Liittoumat).
- Vangiksi jäänyt kenraali voidaan palauttaa. Sijoita kenraali pääkaupunkiinsa, mikäli mahdollista. Ellei, sijoita hänet ystävällismieliselle avainpaikkakunnalle.
- Valtakunta voi luovuttaa hallitsemansa paikkakunnan (myös avainpaikkakunnan tai vaaliruhtinaskunnan) poliittisen hallinnan toiselle suurvallalle. Paikkakunnalla olevat yksiköt palaavat lähimmälle linnoitetulle paikkakunnalle tai pääkaupunkiinsa kuten rauhan solmimisen (luku 9.3. Rauhan solmiminen) toimenpiteenä 3 kuvataan. Valtakunnan omaa pääkaupunkia tai liittolaissienvalltion kotipaikkakuntaa ei voi luovuttaa. (Toisen valtakunnan pääkaupungin voi luovuttaa.)
- Valtakunta voi suostua luovuttamaan enimmillään 2 sattumanvaraisesti vedettävää korttia. Kortit tulee aina valita sattumanvaraisesti; pelaajat eivät milloinkaan voi vaihtaa tiettyjä kortteja. Kaksi pelaajaa ei saa saman vuoron aikana vetää kortteja toisiltaan toistamiseen; vaihdon saa tehdä samalla vuorolla vain yhteen suuntaan. (Muista että peruskortit jätetään huomioimatta niiden tultua vedetyksi).
- Valtakunta voi suostua antamaan toiselle valtakunnalle (ei kuitenkaan Ottomaaneille) enimmillään neljä palkkasoturiyksikköä. Valtakunta poistaa sovitun määrän palkkasoturiyksiköistään miltä tahansa paikkakunnalta tai -paikkakunnilta. Vastaanottava valtakunta lisää vastaavan määrän palkkasoturiyksiköitä omista joukoistaan kartalle. Jos vastaanottavana valtakuntana on Habsburgit, Englanti, Ranska tai paavinistuin, palkkasoturiyksiköt sijoitetaan hänen pääkaupunkiinsa (jonka tulee olla hänen hallinnassaan, jotta joukkojensiirto on mahdollinen); jos vastaanottavana valtakuntana on protestantit, palkkasoturiyksiköt sijoitetaan mihin tahansa protestanttien pelaajan valitsemaan ja tämän hallinnassa olevaan (yhteen) vaaliruhtinaskuntaan. Kaksi pelaajaa eivät saa antaa toisilleen palkkasoturijoukkoja toistamiseen saman vuoron aikana; vaihdon saa tehdä samalla vuorolla vain yhteen suuntaan.
- Jos *Henrikin avioliitto* -pelimerkki on *Ano avioliiton mitätöintiä* -kohdassa, paavinistuin voi suostua myöntämään Englannin valtakunnalle luvan mitätöidä Henrikin avioliitto. Tällöin Englannin pelaaja siirtää pelimerkin *Anna Boleyn* -kohtaan ja tekee välittömästi napanheiton raskaustaulukon määrittämiseksi kuten luvussa 21.3 Englanti säädetään. Englannin pelaaja saa heittää uudelleen tämän vuoron toimintavaiheen aikana, mikäli he haluavat pelata *Henrik VIII:n kuusi vaimoa* -peruskortin tapahtumana siirtääkseen pelimerkin Jane Seymouriin. Paavinistuin ja Habsburgit eivät saa liittoutua tämän vuoron aikana.
- Paavinistuin voi suostua kumoamaan hallitsijalle langetetun ekskommunikaation (luku 21.5 Paavinistuin). Poista *"-1 kortti"* kyseiseltä valtakuntakortilta.

Pelaajien on syytä sopia neuvotteluosion kestoista ennen keskustelujen aloittamista. Suositellut enimmäiskestot ovat:

- 10 minuuttia kasvokkain pelattavassa pelissä
- 48 tuntia sähköpostipelissä

Kun aika on kulunut loppuun (tai keskustelut päättyneet), kukin valtakunta (pelaajajärjestyksessä) julkistaa tekemänsä pelitilannemuutoksiin johtavat sopimukset. Sopimukset voi ilmoittaa yksittäin tai sopimusryhminä, jotka on ratifioitava kokonaisuuksina. Kaikkien toimintajärjestyksessä jälkimmäisenä olevien sopijaosapuolten on vahvistettava julkistuksen **koko** sisältö toimivuorollaan. Elleivät he vahvista koko sopimusta, **mikään** sopimuksen osakaan ei astu voimaan. Jos kaikki sopijaosapuolet vahvistavat sopimuksen, pelaajat välittömästi päivittävät pelitilanteen diplomaattisen statuksen, lainattujen eskaaderien merkinnän ja siirtämisen, kenraalien palauttamisen, paikkakuntien poliittisen hallinnan muutoksien, satunnaisten korttien vetämisen ja palkkasoturien vaihtamisen osalta.

Ei-sitovat sopimukset

Valtakuntia sitoo ainoastaan sopimusten pelitilannetta muuttavat osiot. Koska sellaisia tekoja kuten tulevien vuorojen diplomaattinen toiminta, lupaus pelata jokin kortti, joukkojen koordinoitu siirtäminen, ei ole mahdollista toteuttaa vielä kyseisellä vuorolla, ne eivät myöskään muuta pelitilannetta välittömästi, jolloin niitä ei voida pitää sopimuksen sitovina osina. Pelaajat saavat solmia ei-sitovia sopimuksia missä tahansa pelin vaiheessa, mutta tällaisia sopimuksia ei julisteta eikä niiden rikkomisesta seuraa jälkiseurauksia pelimekaniikan kannalta (vaikka pelilaudalla seurauksia saattaakin tulla).

9.2. Liittoumat

Liittoumat ovat kahden suurvallan välisiä yhden vuoron kestoisia yhteistyösopimuksia. Liittoumat tulee julkistaa kaikille pelaajille neuvotteluosion lopussa. Yksittäinen valtakunta saa kuulua useampaan liittoumaan saman vuoron aikana. Saman valtakunnan kanssa liittoumassa olevien valtakuntien ei tule olla liitossa keskenään. Liittouman solmimisen rajoitukset ja vaikutukset esitellään yksityiskohtaisesti seuraavassa.

Rajoitukset

- Liittoumaa ei voi solmia kahden sodassa olevan valtakunnan kesken.
- Paavinistuin ja Ottomaanit eivät voi milloinkaan solmia liittoumaa.
- Paavinistuin ei saa liittoutua Habsburgien kanssa, mikäli Henrik VIII:lle on myönnetty avioliiton mitätöinti saman vuoron aikana.

Vaikutukset

Liittoutumisesta koituu seuraavat hyödyt:

- Kumman tahansa valtakunnan hallinnassa olevat paikkakunnat ovat ystävällismielisiä molemmille valtakunnille. Tämä merkitsee, että maayksiköt saavat siirtyä tai vetäytyä liittolaisensa paikkakunnille.
- Eskaadereita (ei kuitenkaan merirosvoyksiköitä) saa lainata liittolaiselle yhden vuoron ajaksi. Lainaaminen tulee ilmoittaa liittoutumisen julkistamisen yhteydessä; eskaadereita ei saa lainata myöhemmin vuoron aikana. Kaksi pelaajaa ei saa lainata toisilleen eskaadereita saman vuoron aikana; vaihtoa saa toteuttaa vain yhdensuuntaisena saman vuoron aikana. Sijoita kunkin lainatun eskaaderin päälle vastaanottavan valtakunnan *lainattu*-pelimerkki. Siirrä tämän jälkeen lainattu eskaaderi lähimpään vastaanottavan valtakunnan hallitsemaan satamaan laskien kunkin matkalla ylitetyn meriväyhykkeen yhdeksi paikaksi. Lainattu eskaaderi toimii kuten mikä tahansa vastaanottavan valtakunnan laivastoyksikkö (se liikkuu, taistelee, vetäytyy ja torjuu aivan kuin vastaanottavan valtakunnan laivastoyksiköt). Kaikkia samassa satamassa olevia eskaadereita ei tarvitse lainata ryhmänä. Liittolaisvaltakunnalle voi antaa lainaksi myös amiraaleja eskaadereiden mukana. Protestanttivaltakunnalle ei laivastoyksiköitä voi lainata. Laivastoyksiköitä ei voi lainata ellei niiden lähtösatamasta kulje merialueiden muodostamaa reittiä vastaanottavan valtakunnan satamaan. Reitti ei saa sisältää satamapaikkakuntaa (kuten Gibraltar).
- Jos kahden valtakunnan yksiköistä koostuva joukko joutuu hyökkäyksen kohteeksi, ne puolustautuvat yhtenä yksiköiden ja kenraalien joukkona. Molemmilla valtakunnilla on mahdollisuus vetäytyä joukoillaan ja/tai johtajillaan paikkakunnalta (molemmat valtakunnat heittävät oman väistöliike -heiton). Jos kahden valtakunnan yksiköistä koostuva joukko puolustautuu yhtenä joukkona, taistelu- ja rynnäkömenetykset jaetaan tasan valtakuntien kesken, kunnes toisen valtakunnan joukot tuhoutuvat; parittoman menetyksen kohdistuminen arvotaan nopanheitolla.

Lisää *liittolaiset*-pelimerkki diplomaattisten suhteiden taulukon kohtaan, jossa kyseisten valtakuntien sarake ja rivi leikkaavat. Liittolaisuus purkautuu aina vuoron lopussa. Liittolaisuus *ei mahdollista* liittolaisvaltakuntien maajoukkojen yhteistä liikkumista, piiritystä, rynnäköä, torjuntahyökkäystä tai väistöliikettä. Liittolaisuus ei myöskään synnytä uutta sotatilaa minkään kolmannen valtakunnan kanssa (eli valtakunta ei lisää *sodassa*-pelimerkkiä uuden liittolaisensa vihollisten kohdalle). Kaikki liittolaisyksiköt lasketaan kuitenkin edellä mainitulla tavalla samaa paikkakuntaa puolustaviin joukkoihin, vaikka vain toinen puolustavista valtakunnista olisi sodassa hyökkääjän kanssa.

9.3. Rauhan solmiminen

Toinen diplomatiavaiheen osio mahdollistaa rauhan solmimisen, mikäli sota on osapuolille epäedullinen asiantila. Pelin viimeisellä vuorolla (yleensä vuoro 9, mutta turnaus-skenaariossa vuoro 6) tämä vaihe ohitetaan. Rauhan solmimisessa menetetään seuraavasti:

Rauhansolmimisvaiheen menettelytapa

1. Ilmoita rauhansolmimisaike: Jokainen valtakunta ilmoittaa toimintajärjestyksessä (luku 3.2. Valtakunta), haluaako se päättää jonkin käymänsä sodan ja solmia rauhan. Valtakunta ei saa hieroa rauhaa ellei sen kenraali tai kotipaikkakunta (linnoitettu tai linnoittamaton) ole toisen konfliktissa mukana olevan valtakunnan kaappaama. Habsburgit ja paavinistuin eivät saa hieroa rauhaa protestanttien kanssa ja päinvastoin. Solmittaessa rauhaa käy läpi kohdat 2-8. Tämän jälkeen palaa tähän vaiheeseen hieroaksesi rauhaa muiden konfliktien osalta.

2. Jaa voittopisteitä: Toinen konfliktin osapuoli julistetaan voittajaksi. Lisää sodan voittaja 1 VP -pelimerkki kyseisen valtakunnan valtakuntakortin bonusvoittopistelataikoon. Jos Ottomaanit oli yksi sodan osapuolista, voittaja saa vielä yhden ylimääräisen voittopistepelimerkin.

3. Luovuta hallinta: Hävinnyt valtakunta palauttaa voittaneelle valtakunnalle kaikki hallinnassaan olevat voittaneen valtakunnan paikkakunnat. Kaikki näiden paikkakuntien yksiköt sijoitetaan lähimmälle kyseisen valtakunnan linnoitetulle paikkakunnalle tai pääkaupunkiin (jos ystävällismielisessä hallinnassa). Merivyohtykkeet lasketaan paikkakunnaksi määriteltäessä lyhintä reittiä. Jos kaksi linnoitettua paikkakuntaa sijaitsee yhtä kaukana, valinnan niiden välillä tekee paikkakunnan omistava pelaaja.

4. Poista yksiköitä: Hävinnyt valtakunta poistaa 2 yksikköä (maayksiköitä tai laivoja) kartalta valintansa mukaan.

5. Kotiavainpaikkakuntien palautus: Hävinnyt valtakunta päättää, haluaako se voittaneelta valtakunnalta tämän valloittamia avainpaikkakuntia takaisin itselleen. Tässä tapauksessa hävinnyt valtakunta joutuu antamaan voittaneelle valtakunnalle yhden seuraavista jokaista palautettavaa avainpaikkakuntaa kohden:

- Sodan voittaja 1 VP -pelimerkki, tai
- sattumanvaraisesti vedettävä kortti hävinneen valtakunnan senhetkisestä käsipakasta

Kaikki näiden paikkakuntien yksiköt tulee palauttaa lähimmälle kyseisen valtakunnan linnoitetulle paikkakunnalle, tai pääkaupunkiin siten kuin kohdassa 3 kuvataan.

6. Vangittujen johtajien palauttaminen: Hävinnyt valtakunta päättää, haluaako se voittaneelta valtakunnalta tämän vangitsemien kenraalien vapauttamista. Tässä tapauksessa hävinnyt valtakunta joutuu antamaan voittaneelle valtakunnalle voittopistepelimerkin tai sattumanvaraisesti vedettävän kortin kutakin palautettavaa kenraalia kohden. Sijoita kenraali pääkaupunkiinsa, mikäli mahdollista; ellei, sijoita hänet ystävällismieliselle kotiavainpaikkakunnalle (hävinneen pelaajan valinnan mukaan).

7. Muiden kuin avainpaikkakuntien palautus: Hävinnyt valtakunta päättää, haluaako se valitsemansa määrän voittaneen valtakunnan valloittamia ei-avainpaikkakuntia takaisin itselleen aina kaksi paikkakuntaa kerrallaan. Tässä tapauksessa hävinnyt valtakunta joutuu antamaan voittaneelle valtakunnalle voittopistepelimerkin tai sattumanvaraisesti vedettävän kortin jokaista kahta palautettavaa paikkakuntaa kohden.

8. Päivitä diplomaattisten suhteiden taulukkoa: Päättää sota poistamalla vastaava sodassa-pelimerkki diplomaattisten suhteiden taulukosta. Jos paavinistuin solmii rauhan sellaisen valtakunnan kanssa, jonka hallitsija on ekskommunikoitu (21.5 Paavinistuin), ekskommunikaatio perutaan. Poista -1 kortti -pelimerkki kyseiseltä valtakuntakortilta.

HUOM!

(1) Kortin *diplomaattinen avioliitto* pelaaminen palauttaa pelaajalle kaikki kohdissa 5-7 menetetetyt kohteet ilman voittopisteiden tai vedettävien korttien menettämistä.

(2) Kaikki tämän menettelyn myötä myönnetty sodan voittaja -pelimerkit tulevat pelimerkkivarannosta; valtakunta ei milloinkaan menetä ansaitsemiaan omia sodan voittaja -pelimerkkejään.

9.4. Päälliköistä maksettavat lunnaat

Diplomatiavaiheen kolmas osio mahdollistaa vangiksi kaapatun kenraalin palauttamisen myös tilanteessa, jossa kyseisen kenraalin palauttamisesta ei ole neuvoteltu neuvotteluosiossa. Valtakunta joka on vanginnut kenraalin vetää sattumanvaraisesti kortin kenraalin palautusta vaativan pelaajan käsipakasta. Kenraali palautetaan pääkaupunkiinsa jos mahdollista; muussa tapauksessa hänet sijoitetaan ystävällismieliselle kotiavainpaikkakunnalle. Tässä osiossa vapaaksi lunastettavien kenraalien määrä ei ole rajoitettu. Kenraalin vapaaksi lunastaminen ei ole pakollista, vaan valtakunta voi päättää antaa tämän jäädä vankeuteen vaikka kuinka pitkäksi aikaa.

9.5. Ekskommunikaatiosta vapautuminen

Diplomatiavaiheen neljäs osio mahdollistaa -1 kortti -pelimerkin poistamisen hallitsijan tultua ekskommunikoiduksi edellisellä vuorolla. Paavinistuimen pelaaja vetää yhden kortin (lahjoitus kirkolle) ekskommunikoidun hallitsijan pelaajan käsipakasta. Kortin komentopistearvo lisätään paavin Pietarinkirkon rakennusrahastoon. Kortti sijoitetaan tämän jälkeen poistokasaan. Osiossa kumottavien ekskommunikaatioiden määrää ei ole rajattu. Ekskommunikaatiota ei ole pakko pyytää kumottavaksi; valtakunta voi suostua -1 kortti -pelimerkin pysymiseen rajoittamattomasti.

9.6. Sodanjulistukset

Diplomatiavaiheen viides osio mahdollistaa sodanjulistuksen yhtä tai useampaa suurvaltaa tai pienvaltiota vastaan. Noudata seuraavassa kuvattua sodanjulistusmenettelyä laskien yhteen sodanjulistuksista ja interventioista valtakunnille koituvat komentopistekustannukset. Kaikkien valtakuntien suoritettua menettelyn, jokainen sodanjulistuksen tai intervention tekevä valtakunta pelaa yhden tai useamman kortin käsipakastaan siten, että kortin komentopistearvo on vähintään yhtä suuri kuin vaadittu kokonaiskomentopistekustannus. Nuo kortit sijoitetaan käytettyjen korttien kasaan aivan kuten ne olisi pelattu komentopisteinä toimintavaiheen aikana (luku 11. Toimintavaihe). Pakkotapahtumakortteja ei voi käyttää sodanjulistukseen tai interventioon pienvaltion puolesta.

Sodanjulistuksen menettelytapa

1. Julista sota: Kukin valtakunta toimintajärjestyksessä (luku 3.2. Valtakunta) ilmoittaa, aikooko se julistaa sodan jollekin tai joillekin valtakunnille.

2. Sodan julistaminen suurvalloille: Mikäli pelaaja julistaa sodan suurvallalle, julistuksesta koituva komentopistekustannus määräytyy diplomaattisten suhteiden taulukosta kyseisten valtakuntien rivin ja sarakkeen leikkauspisteestä. (Kustannuksesta vähennetään 2 pistettä Habsburgien julistaessa Englannille Henrik VIII:n naitua Anna Boleyn (luku 21.3 Englanti). Sijoita *sodassa*-pelimerkki vastaavaan kohtaan diplomaattisten suhteiden taulukossa. Nämä valtakunnat ovat nyt sodassa niin kauan, kunnes rauhasta on sovittu diplomatiavaiheessa.

3. Sodan julistaminen pienvaltioille: Mikäli pelaaja julistaa sodan pienvaltiolle, julistamisen kustannus on aina 1 komentopiste. Lisää *sodassa*-pelimerkki sodan julistaneen valtakunnan riville vastaavaan pienvaltion sarakkeeseen diplomaattisten suhteiden taulukossa. Nämä valtakunnat ovat nyt sodassa loppupelin ajan; pienvaltion kanssa ei voi solmia rauhaa.

4. Sodan julistaminen Skotlannille: Mikäli sota julistetaan Skotlannille, Ranskan pelaaja saa välittömästi käyttää 2 komentopistettä interventioon. Jos Ranska tekee intervention, Skotlannista tulee Ranskan liittolainen (luku 22. Pienvaltiot) ja Ranska liittyy sotaan sodanjulistuksen tehnyttä valtakuntaa vastaan.

5. Sodan julistaminen Venetsialle: Mikäli sota julistetaan Venetsialle, paavinistuimen pelaaja saa välittömästi käyttää 2 komentopistettä interventioon. Jos paavinistuin tekee intervention, Venetsiasta tulee paavinistuimen liittolainen (luku 22. Pienvaltiot) ja paavinistuin liittyy sotaan sodanjulistuksen tehnyttä valtakuntaa vastaan.

Sodanjulistus toimintavaiheen aikana

Kolme tapahtumakorttia (*Schmalkaldenin liitto*, *Machiavellin* Ruhtinas sekä *Henrik VIII:n kuusi vaimoa*) sytyttävät sodan toimintavaiheen aikana. Ottomaanien häviö Unkarille voi laukaista sodan Habsburgien kanssa toimintavaiheen aikana (luku 22.5 Unkari-Böömin tuho). Lopulta pienvaltion aktivoiminen saattaa sytyttää sodan suurvaltojen välillä (luku 22.2 Aktivointi). Sijoita vastaava pelimerkki diplomaattisten suhteiden taulukkoon mikäli jokin näistä viidestä tapahtumasta toteutuu. Mikäli kahden sotaan ajautuneen valtakunnan laivastoyksiköt ovat samalla merialueella, käy välittömästi meritaistelu kyseisten valtakuntien välillä. Mikäli molemmat saavat itseensä yhtä monta osumaa, molempien osapuolien on vetäydyttävä (kyseessä on poikkeus tavanomaisiin meritaistelusääntöihin suhteen).

Sodanjulistuksia koskevat rajoitukset

Sodanjulistuksia rajoittavia tekijöitä on useita. Osa rajoituksista on voimassa aina; osa ainoastaan diplomatiavaiheen viidennessä osiossa, siten kuin seuraavassa tarkennetaan.

Aina voimassa olevat rajoitukset:

Sotaa ei voi julistaa seuraaville:

- Unkari-Böömi (Ottomaanit aloittavat pelin sodassa Unkari-Böömin kanssa ja se on ainoa valtakunta, joka voi olla Unkari-Böömin kanssa sodassa.
- Skotlanti, mikäli olet samanaikaisesti liitossa Ranskan kanssa tai jos itse olet Ottomaanit, paavinistuin tai protestantit.
- Venetsia, mikäli olet Englanti.
- pienvaltio, joka on liittoutunut suurvallan kanssa (sodanjulistus on tehtävä kyseiselle suurvallalle).
- valtakunnalle (suurvalta tai pienvaltio) joka on parhaillaan liittolaisesi.
- protestanttivaltakunnalle ennen kuin *Schmalkaldenin liitto* -pakkotapahtumakortti on pelattu.
- millekään valtakunnalle, mikäli olet protestantit eikä *Schmalkaldenin liitto* -pakkotapahtumakorttia ole pelattu.

- itsenäiselle avainpaikkakunnalle (Metz, Milano, Firenze tai Tunis), koska niitä vastaan saa ryhtyä piiritykseen ilman sodanjulistusta.

Diplomatiavaiheessa voimassa olevat rajoitukset:

Sotaa ei voi julistaa seuraaville:

- valtakunta, jonka kanssa olet solminut rauhan nykyisen diplomatiavaiheen aikana (vaikka kyseinen valtakunta olisi pakottanut solmimaan rauhan rauhansolmimismenettelyllä),
- valtakunta, jonka kanssa olet liittoutunut nykyisen diplomatiavaiheen aikana.
- Skotlanti, mikäli olet liitossa Ranskan kanssa, tai olet solminut rauhan Ranskan kanssa nykyisen diplomatiavaiheen aikana.
- Venetsia, mikäli olet liitossa paavinistuimen kanssa, tai olet solminut rauhan paavinistuimen kanssa nykyisen diplomatiavaiheen aikana.

10. Kevätmarssi

Kunkin vuoron viides vaihe on kevätmarssi. Tällöin kullakin valtakunnalla on mahdollisuus siirtää yksittäinen maayksiköistä ja kenraaleista koostuva yhtymä pääkaupungistaan ystävällismieliselle paikkakunnalle. Tämä erityinen siirto ei maksa komentopisteitä ja se suoritetaan toimintojärjestyksessä. Seuraavat rajoitukset on huomioitava:

Rajoitukset:

- Kevätmarssi koskee vain niitä maayksiköitä ja kenraaleita, jotka ovat tämän vaiheen alussa omassa pääkaupungissaan. Habsburgit voivat toteuttaa kevätsijoittelun jommastakummasta pääkaupungistaan, mutta eivät molemmista. Protestanttivaltakunta (jolla ei ole pääkaupunkia) ei voi milloinkaan toteuttaa kevätmarssia.
- Pääkaupungista on kuljettava yhtenäinen reitti sijoituspaikkakunnalle. Reitin pituudella ei ole väliä. Kaikkien reitin maapaikkakuntien on oltava ystävällismielisiä eikä millään paikkakunnalla saa olla kapinaa. Reitti voi ylittää yhden merialueen, joka jää kahden samalla merialueella sijaitsevan ystävällismielisen sataman välille.
- Mukana olevan kenraalin komentoarvo määrää yhtymässä mukana olevien maayksiköiden enimmäismäärän.
- Reitti ei saa ylittää vuoristoreittiä. (*)
- Jos merialueen rannikolla olevassa satamassa on vieraan suurvallan, vaikka liittolaisenkin, laivastoyksiköitä, reitti ei saa ylittää kyseistä merialuetta (ellei mainittuja laivastoyksiköitä ole lainattu sijoittelua suorittavalle valtakunnalle kyseisellä vuorolla). (*)
- Korkeintaan 5 maayksikköä (lisäksi kenraalit) saa ylittää merialueen kevätmarssin aikana. (*)
- Reitti ei voi ulottua paikkakunnalle, jolla on toisen valtakunnan yksiköitä, elleivät kaikki paikkakunnalla olevat yksiköt ole siirtyvälle valtakunnalle ystävällismielisiä.

HUOM: Tähdellä (*) merkityt rajoitukset eivät koske valtakuntaa, joka pelaa Kevätmarssi -tapahtumakortin vaiheen aikana. Kaikki muut rajoitukset ovat voimassa.

11. Toimintavaihe

Toimintavaiheen aikana valtakunnat suorittavat korttitoimenpiteitä luvussa 3.2. Valtakunta kuvatussa järjestyksessä. Toimintaan ryhtyvää valtakuntaa kutsutaan jatkossa toimivaksi valtakunnaksi. Kukin toimi rakentuu yhdestä seuraavista aktiviteeteista:

- **Kortin pelaaminen komentopisteinä (CP)**
- **Kortin pelaaminen tapahtumana**
- **Ohittaminen**

Kortin pelaaminen komentopisteinä: Kaikkia muita kortteja paitsi pakkotapahtumakortteja voidaan pelata komentopisteinä toimintavaiheessa. Kun kortti pelataan komentopisteinä, se tuottaa kortin vasemmassa yläkulmassa olevassa kilvessä olevan luvun verran komentopisteitä. Näitä komentopisteitä käytetään yhden tai useamman luvussa 11.1. Toiminnat määritellyn toiminnan toteuttamiseen. Pelattu kortti laitetaan poistopakkaan tullakseen uudelleen käytettäväksi tulevaisuissa vuoroissa.

Kortin pelaaminen tapahtumana: Pakkotapahtumakortteja, peruskortteja, tapahtumakortteja sekä joitakin vastatoimikortteja (ei kuitenkaan koskaan taistelukortteja) voidaan pelata tapahtumina valtakunnan toimintavuorolla. **Tärkeää:** joidenkin tapahtumien pelaamismahdollisuus on rajoitettu koskemaan vain tiettyjä, kortissa määriteltyjä valtakuntia, tai tilanteita, joissa tietyt edellytykset täyttyvät. Lue korttiin painetut vaikutukset ja toteuta ne välittömästi. Huomaa, että jotkin tapahtumakortit (ja kaikki pakkotapahtumakortit) tuottavat komentopisteitä, joita voidaan käyttää kyseisen tapahtuman yhteydessä; nämä komentopisteet käytetään mitä tahansa luvussa 11.1. Toiminnat mainittuja toimintoja. Kun kortti on pelattu tapahtumana, se siirretään poistopakkaan, paitsi jos kortissa lukee "Poista pakasta mikäli pelataan tapahtumana"; tällaiset kortit poistetaan pelistä pysyvästi. Kortit *Tässä seison* ja *Paavillinen inkvisitio* sallivat pelaajan valita minkä tahansa kortin poistopakasta; mutta kukin kortti voidaan pelata tapahtumana vain kerran yhdessä vuorossa. Voit pelata tapahtuman, joka määrää toisen valtakunnan suorittamaan

toimenpiteen (esimerkiksi *Katariina von Bora* -kortin voi pelata mikä tahansa valtakunta suodakseen protestanttivaltakunnalle uskonpuhdistuksen edistämisyrittäksi; tällöin toiminnan suorittaa korttiin merkitty valtakunta, ei kortin pelannut pelaaja.

Ohittaminen: Toimintavaiheen loppupuolella valtakunnat voivat ohittaa vuoronsa. Tämä ei ole sallittua, jos:

- Valtakunnan peruskorttia ei ole pelattu,
- Pelaajan käsipakassa on pelaamaton pakkotapahtumakortti, tai
- Pelaajalla on valtakuntansa hallitsijan hallintoarvon ylittävä määrä kortteja käsipakassaan.

Mikäli pelaajalla ei ole enää kortteja käsipakassaan, hänen täytyy ohittaa. Valtakunnan, jolla on yksi tai useampia kortteja käsipakassaan, ei tarvitse ohittaa toistuvasti. Tällainen valtakunta saa pelata yhden näistä korteista toimintojärjestyksen mukaisella vuorollaan myöhemmin toimintavaiheessa. Toimintavaihe päättyy kun kaikki 6 valtakuntaa ovat ohittaneet vuoronsa peräjälkeen toimintojärjestyksessä.

11.1. Toiminnot

Toiminnot maksavat 1-4 komentopistettä. Kunkin toiminnan tarkat säännöt esitellään luvuissa 12-18 sekä 20. Alla esiteltävässä taulukossa on lueteltu kaikki mahdolliset toiminnot, sen suorittamiseen pystyville valtakunnille koituvat komentopistekustannukset sekä kappale, jossa toiminnan säännöt kuvataan. Komentopisteitä käytetään yhteen toimintaan kerrallaan. Toiminta täytyy suorittaa loppuun ennen kuin mahdollisia jäljellä olevia komentopisteitä käytetään (eli toiminnot eivät ennalta suunniteltuja). Komentopisteitä ei voi kerryttää yhdestä korttitoimenpiteestä toiseen; ne täytyy kuluttaa (tai poistaa) samassa korttitoimenpiteessä, jolla ne tuottanut kortti pelattiin. Valtakuntakortin vasemmassa yläkulmassa oleva luettelo sisältää kaikki valtakunnalle mahdolliset toiminnot (luku 4. Valtakuntakortit). Samoja toimintoja saa suorittaa peräjälkeen korttitoimenpiteen aikana. Tämä on hyvin tavallista liikkumistoimintojen kohdalla, jolloin siirtyminen useamman paikkakunnan poikki mahdollistuu. Tavallista se on myös perustettaessa yksiköitä (erityisesti palkkasoturiyksiköitä) sekä pelattaessa komentopisteitä raamatunkäännösten tekemiseen tai Pietarinkirkon rakentamiseen.

Poikkeus: Tee tutkimusmatka, alista siirtomaaksi ja valloita intiaanikansa -toiminnot valtakunta saa suorittaa vain kerran vuorossa. Huomaa että alista siirtomaaksi ja julkaise tutkielma -toiminnot ovat ainoita, joiden kustannukset vaihtelevat valtakunnittain.

TOIMINTA	Ottom.	Habsb.	Englantti	Ranska	Paavini.	Protest.	Luku
Siirrä yhtymää esteetöntä reittiä pitkin	1	1	1	1	1	1	13
Siirrä yhtymää vuoristoreittiä pitkin	2	2	2	2	2	2	13
Siirrä laivastoyksikköä	1	1	1	1	1	-	16
Pestaa palkkasoturiyksikkö	-	1	1	1	1	1	17
Perusta vakinaisyksikkö	2	2	2	2	2	2	17
Perusta ratsuväkiyksikkö (Sipahi)	1	-	-	-	-	-	17
Rakenna eskaaderi	2	2	2	2	2	-	17
Pestaa merirosvoyksikkö	1	-	-	-	-	-	17
Rynnäköi / ulkomainen sota	1	1	1	1	1	1	17
Hallinnoi linnoittamatonta paikkakuntaa	1	1	1	1	1	1	12
Harjoita merirosvouutta merialueella	2	-	-	-	-	-	16
Tee tutkimusmatka	-	2	2	2	-	-	20
Alista siirtomaaksi	-	2	3	3	-	-	20
Valloita intiaanikansa	-	4	4	4	-	-	20
Käännä Raamattua	-	-	-	-	-	1	18
Julkaise tutkielma	-	-	3	-	-	2	18
Kutsu koolle teologinen väittely	-	-	-	-	3	3	18
Rakenna Pietarinkirkkoa	-	-	-	-	1	-	18
Järjestä kirjarovio	-	-	-	-	2	-	18
Perusta jesuiittayliopisto	-	-	-	-	3	-	18

12. Hallinta ja kapina

Paikkakuntien poliittinen hallinta voi vaihtua toimintojen (eli *Hallitse linnoittamatonta paikkakuntaa* -toiminnon tai onnistuneen *rynnäkö*n tuloksena), neuvottelun, rauhansolmimisen tai tapahtumakortin seurauksena. Viestiyhteys linnoitetusta kotipaikkakunnasta vaaditaan, jotta paikkakunnan hallintaa muuttavia toimia voidaan suorittaa; viestiyhteyssäännöt esitellään tässä luvussa. Paikkakunnat voivat nousta kapinaan tapahtumakortin vaikutuksesta. Kapina aiheuttaa useimpien paikkakunnan

hallitsemisesta koituvien etujen menettämisen. Kapina on poistettavissa samalla toiminnalla kuin linnoittamattoman paikkakunnan ottaminen hallintaan.

12.1. Viestiyhteys

Valtakunnalla on viestiyhteys paikkakunnalle, jos sille johtaa paikkakuntien ja merialueiden muodostama reitti joltakin ystävällismieliseltä linnoitetulta valtakunnan tai sen liittolaisen kotipaikkakunnalta. Kaikkien reitin paikkakuntien (pois lukien reitin päätepistepaikkakunta) täytyy olla:

- ystävällismielisiä,
- vapaita vihollisyksiköistä, sekä
- vapaita kapinoista.

Viestiyhteys ei voi kulkea vaaliruhtinaskunnan kautta ennen kuin *Schmalkaldenin liitto* -pakkotapahtumakortti on pelattu. Merialueet voivat olla osana reittiä, jos niillä on ystävällismielinen laivastoyksikkö. Reitin pitää kytkeytyä merialueisiin ystävällismielisen sataman kautta (paitsi jos reitin päätepiste on vihamielinen satama). Viestiyhteys vaaditaan *rynnäköön ja hallitse linnoittamatonta paikkakuntaa* -toimintojen suorittamiseksi.

12.2. Linnoittamaton paikkakunta

Valtakunta saa käyttää yhden komentopisteen saadakseen jonkin linnoittamattoman paikkakunnan poliittisen hallintansa alle, mikäli kaikki seuraavat edellytykset täyttyvät:

Vaatimukset:

- Kyseessä on itsenäinen tai vihollisvaltakunnan paikkakunta.
- Paikkakunta on linnoittamaton.
- Toimivalla valtakunnalla on viestiyhteys paikkakunnalle.
- Joko (a) paikkakunta on toimivan valtakunnan maajoukkojen miehittämä, tai (b) viereisellä paikkakunnalla on toimivan valtakunnan maajoukkoja eikä vihollisjoukkoja ole viereisellä paikkakunnalla. (*Vuoristoreitin yhdistämiä kahta paikkakuntaa ei pidetä vierekkäisinä tätä vaatimusta tarkasteltaessa.*)
- Paikkakunta ei ole toisen valtakunnan maayksiköiden miehittämä (elleivät yksiköt ole toimivan valtakunnan liittolaisen joukkoja).

HUOM! Tapauksessa (b) toimivan valtakunnan maajoukoilla ei tarvitse itsellään olla viestiyhteyttä; riittää kun hallintaan otettavalla paikkakunnalla se on. Piirittävät ja piirittetyt yksiköt otetaan huomioon tarkasteltaessa tapausta (b).

Sijoita paikkakunnalle uusi hallintamerkki osoittamaan uutta omistajaa (ellei paikkakunta palaa alkuperäiselle omistajalleen eikä merkkiä tarvita). Uusi hallintamerkki tulee asettaa oikein päin, jotta tunnustuskunta pysyy muuttumattomana. Jos paikkakunta on satama ja siellä on laivastoyksiköitä, laivastoyksiköiden on välittömästi vetäydyttävä viereiselle merialueelle meritaistelumenettelytavan kohdan 9 ohjeiden mukaisesti.

12.3. Linnoitettu paikkakunta

Linnoitettujen paikkakuntien poliittinen hallinta vaihtuu ainoastaan neuvottelun (luku 9.1. Neuvottelut), rauhan solmimisen (luku 9.3. Rauhan solmiminen), piirityksen (luku 15. Piiritys) ja tapahtumakortin vaikutuksesta. Yksityiskohtaiset ohjeet vastaavista luvuista.

12.4. Kapinat

Tapahtumat *Yhteinen rukouskirja*, *Tekstiilien hintojen heittelehtiminen*, *Suolakonskriptiokapina* ("Gabelle Revolt"), *Janitsaarikapina*, *Talonpoikaissota*, *Armon pyhiinvaelluksen kapina* sekä *Comunero-kapina* johtavat kapinapelimerkin sijoittamiseen paikkakunnille. Pelimerkit sijoitetaan paikkakunnille, joilla ei ole maa- tai laivastoyksiköitä (**Poikkeus:** Yhteinen rukouskirja lisää kapinoita Englannin katolisen tunnustuksen mukaisille kotipaikkakunnille riippumatta niillä olevista joukoista.) Levottomuuspelimerkit voivat tulla sijoitetuksi miehittämättömille paikkakunnille hallitsijan ekskommunikaation (luku 21.5 Ekskommunikaatio Hallitsijan) tai epäonnistuneen Carlstadin väittelijän avulla tehdyn uskonpuhdistuksen edistämisyhteyden (luku 18.3 Uskonpuhdistuksen) seurauksena. Kapinalla on seuraavat vaikutukset:

Vaikutukset:

- Yksiköt eivät voi käyttää kapinoivaa paikkakuntaa kevätkesämarssiin, vetäytymiseen tai väistöliikkeeseen.
- Viestiyhteys ei voi kulkea kapinoivan paikkakunnan kautta.
- Kapinoivalle paikkakunnalle ei voi perustaa yksiköitä.
- Kapinoivaa paikkakuntaa ei huomioida määriteltäessä viereisellä paikkakunnalla tapahtuvan uskonpuhdistuksen tai vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyden seurauksia.

- Protestantit eivät saa toteuttaa uskonpuhdistuksen edistämisyrittäystä viereisellä paikkakunnalla, mikäli kapinapaikkakunta on ainoa kyseiselle kohdepaikkakunnalle viereinen protestanttisen tunnustuksen alainen paikkakunta.
- Paavinistuin ei saa toteuttaa vastauskonpuhdistuksen edistämisyrittäystä viereisellä paikkakunnalla, mikäli kapinapaikkakunta on ainoa kyseiselle kohdepaikkakunnalle viereinen katolisen tunnustuksen alainen paikkakunta.
- Paikkakuntaa ei lueta protestanttiseksi voittopisteitä laskettaessa.
- Kapinoivat vaaliruhtinaskunnat eivät tuota voittopisteitä Habsburgeille tai protestanteille.
- Kapinoivaa avainpaikkakuntaa ei huomioida määriteltäessä kertyviä voittopisteitä ja vedettäviä kortteja. Sijoita ylimääräinen kapinapelimerkki jokaista kapinoivaa avainpaikkakuntaa kohti vastaavan valtakunnan kortin avainpaikkakuntalaatikkoon. Poista merkit, kun kyseinen paikkakunta ei enää kapinoi.
- Kapinoiva linnoitus ei heitä noppaa viereisellä merialueella tapahtuvaa ottomaanien merirosvousyrittäystä vastaan.

Kapinoivat paikkakunnat voivat olla uskonpuhdistuksen tai vastauskonpuhdistuksen edistämisyrittäyksen kohteena.

Kapinan tukahduttaminen

Valtakunta voi käyttää 1 komentopisteen *linnoittamattoman paikkakunnan hallinnointi* -toiminnan aikana taltuttaakseen kapinan paikkakunnalla, mikäli ainakin yksi seuraavista edellytyksistä täyttyy:

- a. toimivan valtakunnan maayksiköt valloittavat paikkakunnan,
- b. kapina on protestanttien kotipaikkakunnalla ja protestanttivaltakunta taltuttaa kapinan ennen *Schmalkaldenin liitto* -pakkotapahtumakortin esiintymistä, tai
- c. viereisellä paikkakunnalla on toimivan valtakunnan komennossa olevia maayksiköitä eikä viereisillä paikkakunnilla ole vihollisvaltakunnan maayksiköitä. (*Vuoristoreitin yhdistämiä kahta paikkakuntaa ei pidetä vierekkäisinä tätä vaatimusta tarkasteltaessa.*)

Kapinan tukahduttaminen ei edellytä viestiyhteyttä kyseiselle paikkakunnalle (toisin kuin tavoiteltaessa linnoittamattoman paikkakunnan poliittista hallintaa, jolloin viestiyhteys on oltava).

13. Maayksiköiden liikkuminen

Valtakunta voi siirtää maayksiköitään joko *siirrä yhtymää esteetöntä reittiä pitkin* (1 komentopiste) tai *siirrä yhtymää vuoristoreittiä pitkin* (2 komentopistettä) -toimintoina. Kaikkia maayksiköiden siirtymisiä rajoittavat yhtymäsäännöt (luku 5.1 Yhtymät). Maasiirtyminen voi laukaista vihollismuodostelmien torjuntahyökkäysyrittäyksiä. Vihollisyksikköpinot voivat myös yrittää väistöliikettä sekä vetäytyä linnoitusten suojiin vastineena *liikkuminen*-toiminnoille.

13.1 Maayksiköiden liikkumisen toimenpiteet

Liikkumista rajoittavat seuraavat rajoitukset.

Rajoitukset:

- Kaikkien siirrettävien maayksiköiden ja kenraalien on oltava samalla lähtöpaikkakunnalla ja niiden siirtäminen yhtenä yhtymänä on oltava luovallista.
- Yhtymät voivat aina siirtyä valtakuntansa hallinnassa olevalle paikkakunnalle tai itsenäiselle paikkakunnalle. Yhtymä saa siirtyä toisen valtakunnan hallinnassa olevalle paikkakunnalle jos:
 - toimiva valtakunta on sodassa kohdepaikkakuntaa hallitsevan valtakunnan kanssa, tai
 - toimiva valtakunta on liitossa kohdepaikkakuntaa hallitsevan valtakunnan kanssa.
- Yhtymät eivät saa siirtyä paikkakunnalle, jolla on toisen valtakunnan yksiköitä, ellei paikkakunta täytä ainakin yhtä seuraavista ehtoista:
 - kaikki paikkakunnalla olevat yksiköt ovat toimivan valtakunnan liittolaisvaltakunnan yksiköitä (eikä kyseessä ole linnoitettu paikkakunta, jossa yksi liittolainen piirittäisi toista)
 - kaikki paikkakunnalla olevat yksiköt ovat toimivan valtakunnan vihollisvaltakunnan yksiköitä (eikä kyseessä ole linnoitettu paikkakunta, jossa yksi vihollinen piirittäisi toista)
 - paikkakunta on vihollisvaltakunnan hallinnassa ja kaikki paikkakunnalla olevat yksiköt ovat joko vihollisvaltakunnan tai sen liittolaisen yksiköitä. Tätä siirtymää selvitetäessä paikkakunnalla jo olevia yksiköitä käsitellään vihollisyksikköinä kaikissa tapauksissa. Kohdepaikkakunnan yksiköiden omistajavaltakunnan yksiköitä viereisillä paikkakunnilla pidetään myös vihollisyksikköinä ja ne voivat halutessaan tehdä torjuntahyökkäysyrittäyksen paikkakunnalle.
 - paikkakunta on linnoitettu ja piiritettyä oleva paikkakunta, jossa joko a.) kaikki linnoituksessa olevat yksiköt ovat toimivan valtakunnan liittolaisen yksiköitä ja kaikki piirittävät yksiköt ovat toimivan valtakunnan vihollisen yksiköitä, tai b.) kaikki linnoituksessa olevat yksiköt ovat toimivan valtakunnan vihollisyksiköitä ja kaikki piirittävät yksiköt ovat toimivan valtakunnan liittolaisen yksiköitä.
 - riippumattomalla avainpaikkakunnalla (osio 22.6 Riippumattomat avainpaikkakunnat) olevia riippumattomia vakinaisyksiköitä ei milloinkaan pidetä esteenä yhtymän siirtymiselle paikkakunnalle, mutta yhtymä saattaa

joutua lyömään jonkin vihollisvaltakunnan joukot ennen kuin se voi ryhtyä piirittämään riippumatonta avainpaikkakuntaa.

- Kenraali tai yksikkö, joka on ollut mukana hävityssä taistelussa aiemmin saman korttitoimenpiteen aikana, ei saa osallistua liikkumiseen.
- Kenraali tai yksikkö, joka on sellaisella linnoitetulla paikkakunnalla, jota valtakunta ryhtyi piirittämään (luku 15) aiemmin saman korttitoimenpiteen aikana, ei saa osallistua liikkumiseen.
- Kenraalit saavat liikkua irrallaan maayksiköistä kunhan ne eivät siirry paikkakunnalle, joka on vihollisvaltakunnan hallitsema tai jolla on vihollisjoukkoja. Jos kenraali on milloinkaan yksinään linnoittamattomalla paikkakunnalla vihollisen maayksiköiden saapuessa sinne siirtymistoiminnon, vetäytymisen tai torjuntahyökkäyksen seurauksena, kenraali jää vangiksi. Siirrä kenraali vihollisen valtakuntakortille. Kenraali voidaan lunastaa vapaaksi diplomatiavaiheessa tulevalla vuorolla (ks. luku 9.4. Päälliköistä maksettavat lunnaat).

Menettelytapaa seuraa kaksi liikkumistoimenpidettä:

Maayksiköiden liikkumisen menettelytapa

1. Ilmoita mikä yhtymä liikkuu: Toimiva valtakunta ilmoittaa, mikä maayksiköistä ja kenraaleista koostuva yhtymä liikkuu.

2. Ilmoita kohdepaikkakunta: Toimiva valtakunta ilmoittaa siirtymisen päätepestepaikkakunnan. Kohteen on oltava yhtymän nykyisen paikkakunnan viereinen paikkakunta.

3. Käytä komentopisteet: Jos siirtymä kulkee vuoristoreitin ylitse, siirtymä maksaa 2 komentopistettä, muutoin kustannus on 1 komentopiste.

4. Pelaa vastatoimikortit: Muut valtakunnat voivat halutessaan pelata vastatoimikortit *Kehno sää* ja *Kihti* keskeyttääkseen liikkumistoimen.

5. Selvitä mahdolliset torjuntahyökkäykset: Torjuntahyökkäyksiä (luku 13.2. Torjuntahyökkäys) saattaa esiintyä mikäli kohdepaikkakunnan viereisellä paikkakunnalla on vihollisjoukkoja. Torjuntahyökkäys voi lisätä kohdepaikkakunnalla olevien vihollisjoukkojen vahvuutta. Kun kaikki torjuntahyökkäykset on käsitelty, liikkuvat maayksiköt ja kenraalit sijoitetaan määränpääpaikkakunnalle. Mikäli yksikin torjuntahyökkäys onnistui, hyppää suoraan kohtaan 8 ja selvitä kenttätaistelu.

6. Selvitä väistöliike: Mikäli kohdepaikkakunnalla on vihollismaayksiköitä, ne tai osa niistä voi yrittää väistöliikettä (luku 13.3. Väistöliike).

7. Vetäytyminen linnoitukseen: Mikäli torjuntahyökkäysten ja väistöliikkeen selvittämisen jälkeen linnoitetulla kohdepaikkakunnalla olevien vihollisjoukkojen määrä on 4 tai vähemmän, niillä on mahdollisuus vetäytyä linnoitukseen (luku 13.4. Linnoitukseen vetäytyminen).

8. Taistele kenttätaistelu: Mikäli vihollisjoukkoja on edelleen kohdepaikkakunnalla eivätkä kyseiset joukot ole vetäytyneet linnoitukseen, paikkakunnalla käydään kenttätaistelu (luku 14. Kenttätaistelu).

13.2. Torjuntahyökkäys

Kohdepaikkakunnan viereisillä paikkakunnilla olevat vihollisyksiköt voivat yrittää torjua liikkuvan yhtymän siirtymisen. Mikäli useammalla viereisellä paikkakunnalla on vihollisjoukkoja, jokainen niistä voi yrittää torjuntahyökkäystä. Kukin näistä yrityksistä on ilmoitettava ja selvitettävä ennen seuraavan ilmoittamista ja selvittämistä. Mikäli hyökkäystä yrittää eri valtakuntien joukot, torjuntahyökkäysyritykset selvitetään toimintojärjestyksessä. Yhden valtakunnan onnistuessa torjumaan hyökkäyksen, muut eivät enää saa yrittää torjuntahyökkäystä (vaikka seuraavana vuorossa oleva valtakunta olisi torjuntahyökkäykseen käyneen liittolainen). Onnistuneesti torjuntahyökkäyksen käyneen valtakunnan joukot saavat kuitenkin jatkaa torjuntahyökkäysyrityksiä kaikilta viereisiltä paikkakunnilta.

Rajoitukset:

- Väistöliikkeen, torjuntahyökkäyksen ja vetäytymisen vuoksi liikkuvia joukkoja ei voi yrittää torjua.
- Yhtymät eivät voi yrittää torjuntahyökkäystä vuoristoreitin ylitse.
- Torjua voi ainoastaan sellaisen valtakunnan joukkoja, jonka kanssa on sodassa.
- Yksiköt ja kenraalit, jotka ovat yrittäneet torjuntahyökkäystä saman korttitoimenpiteen aikana (onnistuen taikka ei), eivät saa yrittää torjuntahyökkäystä uudestaan.
- Piiritettyinä olevat yksiköt ja kenraalit eivät saa yrittää torjuntahyökkäystä. Mikäli piirittävä joukko siirtyy pois piirityksen alaisena olevalta paikkakunnalta, piiritettyinä olleet joukot eivät saa yrittää estää siirtymää torjuntahyökkäyksellä.
- Kaikkien maayksiköiden ja kenraaleiden, jotka ovat torjuntahyökkäysmenettelytavassa (ks. Torjuntahyökkäysmenettely) kohta 1:ssä, on aloitettava liikkumistoimintansa samalta paikkakunnalta ja niiden liikuttamisen yhtenä yhtymänä on oltava sallittua.
- Linnoitetuille piirittämättömille ystävällismielisille paikkakunnille siirtyviä muodostelmia ei saa torjua.

- Paikkakunnalle, jolla on jo maayksiköitä, liikkuvan yhtymän saa yrittää torjua mikäli torjuvat yksiköt kuuluvat samalle valtakunnalle kuin kohdepaikkakunnalla olevat yksiköt, tai tämän liittolaisvaltakunnalle. Torjunta ei ole mahdollinen, mikäli kohdepaikkakunnalla olevat yksiköt olivat piiritettyinä toimivan yhtymän siirtymisen alkaessa.
- Toisen valtakunnan hallinnassa olevalle paikkakunnalle ei saa yrittää torjuntahyökkäystä, ellei paikkakuntaa hallitseva valtakunta ole vihollinen tai torjuntahyökkäystä yrittävän valtakunnan liittolainen.

Torjuntahyökkäysmenettely

1. Ilmoita yhtymä: Torjuntahyökkäykseen ryhtyvä valtakunta, jolla on maayksiköitä ja/tai kenraaleita siirtymisen kohdepaikkakunnan viereisellä paikkakunnalla, ilmoittaa, minkälainen yhtymä torjuntahyökkäystä yrittää. Yhtymän ei tarvitse sisältää kaikkia läsnä olevia yksiköitä.

2. Heitä noppaa: Torjuntaa yrittävä valtakunta heittää 2 noppaa sekä lisää lukemaan korkeimman yksittäisen taisteluarvon, joka kenraaleilta (mahdollisesti) löytyy. Ottomaanivaltakunta lisää tulokseen 1, mikäli torjuvassa yhtymässä on ainakin 1 ratsuysikkö. Muuta kuin ottomaanivaltakuntaa pelaava vähentää tuloksesta 1, mikäli se yrittää torjua joukkoa, jossa on ainakin 1 Ottomaanien ratsuysikkö. Mikäli näin laskettu heitto on lukemaltaan 9 tai enemmän, torjuntahyökkäys onnistuu.

3. Siirry kohdepaikkakunnalle: Mikäli torjuva joukko on menestyksekkäs, se siirretään kohdepaikkakunnalle. Tätä yhtymää käsitellään aivan kuin se olisi ollut paikkakunnalla ennen siirtyvän yhtymän saapumista. Yhden valtakunnan onnistuttua muut valtakunnat eivät saa yrittää torjuntahyökkäystä (vaikka kyseessä olisi torjuvan valtakunnan liittolainen).

4. Toista menettely muille muodostelmille: Palaa kohtiin 1-3 ja selvitä torjuntahyökkäysyritykset myös mahdollisilta muilta viereisiltä paikkakunnilta. Uusia yrityksiä kohdassa 1 jo valitulta paikkakunnalta ei sallita.

5. Taistele kenttätaistelua: Mikäli jokin torjuntahyökkäyksistä onnistui, käy kenttätaistelu (luku 14. Kenttätaistelu) kohdepaikkakunnalla. Torjuvan valtakunnan kaikkien yksiköiden täytyy osallistua tähän taisteluun; ne eivät voi yrittää väistöliikettä tai vetäytyä linnoitukseen.

13.3. Väistöliike

Valtakunnan saapuessa paikkakunnalle, jolla on vihollisen maayksiköitä, osa tai kaikki noista yksiköistä voi yrittää väistyä viereiselle paikkakunnalle välttääkseen taistelun. Jos kohdepaikkakunnalla on useamman kuin yhden (liitossa olevan) valtakunnan maayksiköitä, kukin suurvalta saa, toimintojärjestyksessä ilmoittaen ja selvittäen, yrittää väistöliikettä. Kukin yritys ilmoitetaan ja selvitetään ennen muiden yritysten ilmoittamista ja selvittämistä. Pienvaltioliittolaisten joukot kyseisellä paikkakunnalla osallistuvat väistöliikkeeseen liittolaissuurvaltansa joukkojen kanssa yhtenä joukkona. Valtakunnan ei ole koskaan pakko yrittää väistöliikettä; se on vapaasti valittavissa.

Rajoitukset:

- Yksiköt eivät saa tehdä väistöliikettä itsenäiselle paikkakunnalle tai toisen valtakunnan hallitsemalle paikkakunnalle, ellei kyseinen valtakunta ole väistöliikettä tekevän valtakunnan liittolainen.
- Yksiköt eivät saa väistöliikettä kapinoivalle paikkakunnalle tai paikkakunnalle, jolla on vihollisyksiköitä.
- Yksiköt eivät saa tehdä väistöliikettä merialueelle.
- Yksiköt eivät saa tehdä väistöliikettä paikkakunnalle, joka väistöliikkeen kohteena olevalta vihollisyhtymältä juuri vapautui.
- Yksiköt ja kenraalit, jotka ovat piiritettyinä, eivät saa väistöliikettä.
- Valtakunnan yksiköt eivät saa väistöliikettä, mikäli yksikin kyseisen valtakunnan yksikkö teki torjuntahyökkäysyrityksen taistelupaikkakunnalle saman liikkumistoiminnan aikana.

Väistöliikemenettely

1. Ilmoita yritykset: Kukin valtakunta, jolla on maayksiköitä liikkumistoiminnan kohdepaikkakunnalla julistaa ja selvittää (toimintojärjestyksessä) väistöliikeyrityksen. Käy lävitse kohdat 2-5 kunkin valtakunnan kohdalla ennen siirtymistä seuraavaan.

2. Määritä kohdepaikkakunta: Valtakunta osoittaa vieressä olevan paikkakunnan, jolle väistöliikettä tekevät yksiköt yrittävät siirtyä. Kohdepaikkakunnan tulee olla yllä mainittujen rajoitusten mukainen.

3. Valitse yksiköt: Valtakunta päättää, mitkä maayksiköt ja kenraalit väistöliikettä yrittävät. Valittujen yksiköiden kokonaismäärä saa olla suurempi, kuin mitä yksittäisenä yhtymänä voisi liikkua. Yksiköitä voi jättää väistöliikkeen ulkopuolelle halutun määrän.

4. Heitä noppaa: Väistöliikettä yrittävä valtakunta heittää 2 noppaa sekä lisää lukemaan korkeimman yksittäisen taisteluarvon, joka kenraaleilta (mahdollisesti) löytyy. Ottomaanivaltakunta lisää tulokseen 1, mikäli väistöliikettä yrittävässä yhtymässä on ainakin 1 ratsuysikkö. Muuta kuin ottomaanivaltakuntaa pelaava vähentää tuloksesta 1, mikäli se yrittää väistää vihollisjoukkoa, jossa on ainakin 1 Ottomaanien ratsuysikkö. Mikäli näin laskettu heitto on lukemaltaan 9 tai enemmän, väistöliike onnistuu. *Poikkeus: Mikäli jokainen väistöliikettä yrittävän yhtymän yksikkö on jo hävinnyt kenttätaistelun kyseisen korttitoimenpiteen aikana, se saa väistää automaattisesti -- napanheittoa ei tarvita.*

5. Siirry kohdepaikkakunnalle: Menestyksekkäästi väistäneet yksiköt siirtyvät valitulle vieressä olevalle paikkakunnalle.

6. Toista muiden muodostelmien kohdalla: Selvitä kohdat 2-5 kunkin jäljellä olevan kohdepaikkakunnalla yksiköitään omaavan valtakunnan kohdalla.

13.4. Linnoitukseen vetäytyminen

Kohdepaikkakunnalla olevat vihollisyksiköt saavat vetäytyä linnoituksen suojiin liikkumismenettelyn 7. kohtana, mikäli seuraavat ehdot täyttyvät:

- kohdepaikkakunta on linnoitettu,
- kohdepaikkakunta on kyseisen vihollisvaltakunnan (tai sen liittolainen) hallinnassa,
- torjuntahyökkäyksen ja väistöliikkeen yritysten selvittämisen jälkeen jäljellä on korkeintaan 4 yksikköä (kenraaleja lukuun ottamatta).

Valtakunnan ei ole milloinkaan pakko vetäytyä linnoitukseen; toimi on vapaasti valittavissa. Vetäydyttäessä kaikkien läsnä olevien yksiköiden on vetäydyttävä yhdessä. Mikäli paikkakuntaa puolustaa useamman kuin yhden valtakunnan joukot toimivan yhtymän saapuessa paikkakuntaa hallitseva valtakunta päättää vetäytyäkö linnoitukseen vai ei. Jos yksiköt päättävät vetäytyä linnoitukseen, kenttätaistelua ei käydä tämän korttitoimenpiteen aikana. Jos aktiivisella yhtymällä on lukumääräisesti enemmän yksiköitä, kuin mitä linnoituksen sisällä, linnoitus joutuu piiritetyn (luku 15. Piiritys). Mikäli toimivalla yhtymällä ei ole enempää yksiköitä, sillä on kaksi vaihtoehtoa:

1. Mikäli komentopisteitä on käyttämättä tämän korttitoimenpiteen osalta, toimiva yhtymä voi 1 komentopisteen (tai 2 mikäli siirtymä kulkee vuoristoreitin kautta) käyttämällä jatkaa liikettään viereiselle paikkakunnalle. (Jos ne kuitenkin myöhemmin pakotetaan vetäytymään tältä uudelta paikkakunnalta takaisin samalle linnoitetulle paikkakunnalle, ne eliminoiduvat.)

2. Muussa tapauksessa toimivan valtakunnan on vetäydyttävä takaisin paikkakunnalle, jolta se saapui linnoitetulle paikkakunnalle. Tämä vetäytyminen ei maksa komentopisteitä, mutta vetäytymisen on sovittava luvussa 14.1 Vetäytyminen lueteltuihin rajoituksiin.

14. Kenttätaistelu

Kenttätaistelu käydään vihollisyhtymän miehittämälle paikkakunnalle tapahtuvan liikkumistoiminnan taikka onnistuneen torjuntahyökkäyksen seurauksena. Kukin tilanteessa oleva valtakunta määrittää heitettävien taistelunoppiensa lukumäärän. Noppia heittämällä nähdään, kuinka monta iskuja viholliseen saadaan. Kukin isku aiheuttaa vastustajalle tappioita. Eniten iskuja vastustajaansa saanut on voittaja ja saa paikkakunnan haltuunsa. Lyödyt joukot joutuvat vetäytymään viereiselle paikkakunnalle.

Kenttätaistelun menettelytapa

1. Pelaa vastatoimikortit: Kummallakin osapuolella (alkaen hyökkääjästä) on viimeinen mahdollisuus pelata vastatoimikortit *Landsknechts* tai *Sveitsiläispalkkasoturit* muuttaakseen paikkakunnalla olevien joukkojen määrää.

2. Hyökkääjä määrittää taistelunoppiensa määrän: Toimivaa pelaajaa pidetään kenttätaistelun hyökkääjänä osapuolena. Hyökkääjän heittämien noppien määrä lasketaan seuraavasti:

- 1 noppa kutakin siirtyvässä yhtymässä olevaa maayksikköä kohden
- 1 noppa kutakin hyökkäysjoukoissa olevan korkea-arvoisimman päällikön taisteluarvopistettä kohden

3. Puolustaja määrittää taistelunoppiensa määrän: Torjuntahyökkäystä yrittävää pelaajaa tai pelaajaa, jolla on joukkoja kohdepaikkakunnalla, pidetään kenttätaistelun puolustavana osapuolena. Puolustajan heittämien noppien määrä lasketaan seuraavasti:

- 1 noppa kutakin puolustautuvassa yhtymässä olevaa maayksikköä kohden
- 1 noppa kutakin puolustusjoukoissa olevan korkea-arvoisimman päällikön taisteluarvopistettä kohden
- 1 noppa puolustajana toimimisesta

4. Hyökkääjä nimeää taistelukortit: Hyökkääjä nimeää taistelukortit, jotka hän haluaa pelata taisteluun vaikuttavina tapahtumina.

5. Puolustaja nimeää taistelukortit: Puolustaja nimeää taistelukortit, jotka hän haluaa pelata taisteluun vaikuttavina tapahtumina. Mikäli paikkakuntaa puolustavia yksiköitä kontrolloi useampi kuin yksi suurvalta, kukin näistä voi pelata taistelukortteja.

6. Heitä noppia: Molemmat osapuolet heittävät noppia (Huomaa, että taistelukortit *Lahjutut palkkasoturit* sekä *Yllätyshyökkäys* kohdissa 4 tai 5 saattavat määrätä pelaajan heittämään eri määrän noppia, kuin mitä kohdista 2 tai 3 muuten johtuisi). Noppaluvut 5 ja 6 merkitsevät onnistuneita iskuja.

7. Pelaa janitsaarit: Mikäli Ottomaanit olivat yksi taistelun osapuoli, eivätkä he vielä ole käyttäneet janitsaarejaan tällä vuorolla, he voivat pelata tämän peruskorttinsa heittääkseen yhtä ylimääräistä noppaa tuottaakseen viholliselle lisäiskuja.

8. Julista voittaja: Eniten iskuja tuottanut osapuoli julistetaan taistelun voittajaksi. Tasapeli tilanteessa puolustaja julistetaan voittajaksi.

9. Määritä tappiot: Kukin osapuoli poistaa 1 maayksikön kutakin vihollisen aiheuttamaa iskua kohden. Jos molempien joukot tuhoutuvat, useampia noppeja heittänyt osapuoli saa kuitenkin pitää 1 yksikön. Jos molempien joukot tuhoutuvat ja molemmat osapuolet heittivät yhtä montaa noppaa, puolustava osapuoli saa pitää 1 yksikön.

10. Vangitse päälliköt: Jos kokonaan eliminoituvan osapuolen joukoissa oli yksi tai useampi päällikkö, he joutuvat vihollisen vangeiksi. Siirrä vangittu päällikkö voittaneen osapuolen valtakuntakortille. Hänet voidaan lunastaa vapaaksi seuraavan vuoron diplomatiavaiheessa (ks. luku 9.4. Päälliköistä maksettavat lunnaat).

11. Suorita vetäytyminen: Hävinneen valtakunnan yksiköt vetäytyvät luvussa 14.1 Vetäytyminen kuvatulla tavalla (elleivät ne tulleet kaikki eliminoiduiksi).

12. Huomioi piirityksen mahdollisuus: Jos taistelu käytiin linnoitetulla paikkakunnalla ja toimiva pelaaja voitti, tarkista onko toimivalla yhtymällä enemmän yksiköitä kuin hävinneellä pelaajalla linnoituksen sisällä on. Mikäli näin on, paikkakunta joutuu piiritettyksi (luku 15. Piiritys). Mikäli näin ei ole, toimivan pelaajan täytyy vetää joukkonsa kuten luvussa 15.3 Piirityksen murtaminen määritellään.

14.1 Vetäytyminen

Kaikkien hävinneen valtakunnan jäljelle jääneiden yksiköiden ja kenraalien on vetäydyttävä. Jos taistelu käytiin linnoitetulla paikkakunnalla, ja häviö oli paikkakuntaa hallinnut valtakunta, korkeintaan neljä yksikköä ja rajoittamaton määrä kenraaleita omistajan valinnan mukaan saavat vetäytyä linnoitukseen. Linnoituksen ulkopuolelle vetäytymisen jälkeen jäävien joukkojen (tai kaikkien hävinneen valtakunnan joukkojen, mikäli taistelua ei käyty linnoitetulla paikkakunnalla) täytyy tämän jälkeen vetäytyä jollekin yhdelle ja samalle viereiselle paikkakunnalle joukkojen haltijan valinnan mukaan. Vetäytymispaikkakunnan on täytettävä kaikki alla olevat ehdot. Ellei sopivaa paikkakuntaa ole, **kaikki joukoissa olevat yksiköt eliminoiduvat ja kaikki niiden mukana olleet kenraalit joutuvat vangiksi.**

Rajoitukset:

- Yksiköt eivät saa vetäytyä kapinoivalle tai vihollisyksiköitä sisältävälle paikkakunnalle.
- Yksiköt eivät saa vetäytyä merialueelle.
- Yksiköt eivät saa vetäytyä itsenäiselle paikkakunnalle tai toisen valtakunnan hallinnassa olevalle paikkakunnalle, ellei kyseinen valtakunta ole vetäytyvän valtakunnan liittolainen.
- Jos puolustaja hävisi taistelun, hänen yksikkönsä eivät saa vetäytyä paikkakunnalle, jolta vihollinen saapui.
- Jos toimiva valtakunta hävisi taistelun, vetäytymispaikkakunta on sama paikkakunta, jolta sen joukot saapuivat.

15. Piiritys

Linnoitetulla paikkakunnalla olevat maayksiköt joutuvat piiritettyksi, jos ne vetäytyvät linnoitukseen vihollisen siirtymisen (luku 13.4. Linnoitukseen vetäytyminen) tai kenttätaistelun (luku 14.1 Vetäytyminen) seurauksena ja jos vihollisella on enemmän maayksiköitä kyseisellä paikkakunnalla. Piiritetty maayksiköt eivät saa liikkua, hyökätä, yrittää torjuntahyökkäystä tai väistöliikettä niin kauan kuin piiritystä ei ole murrettu (luku 15.3 Piirityksen murtaminen). Huomaa, että linnoitetun paikkakunnan on mahdollista olla kahden valtakunnan piirittämänä samanaikaisesti, mikäli kyseiset valtakunnat ovat liittolaisia, molemmat ovat sodassa piiritetyn paikkakunnan haltijan kanssa ja kullakin valtakunnalla on enemmän yksiköitä paikkakunnalla kuin mitä linnoitukseen vetäytyneitä joukkoja on.

15.1 Rynnäkkö linnoitukseen

Piirittävä valtakunta voi käyttämällä 1 komentopisteen *rynnäköi linnoitukseen / ulkomainen sota* -toimintoon yrityksenä saada paikkakunta haltuunsa, muttei kuitenkaan saman korttitoimenpiteen aikana, jolloin kyseinen valtakunta piirityksen paikkakunnalla aloitti. Paikkakunnalle voi kohdistua vain yksi rynnäkö yhden korttitoimenpiteen aikana (vaikka valtakunta voikin toteuttaa useampia rynnäköitä eri paikkakunnilla saman toiminnon aikana). Rynnäkköön käy yksittäinen joukkojen ja kenraalien yhtymä, joka on samalla paikkakunnalla linnoituksen kanssa. Rynnäkkötoiminnon suorittamisen ehtoina on:

Ehdot:

- Toimivan valtakunnan on täytynyt aloittaa paikkakunnan piiritys ennen käsillä olevaa korttitoimenpidettä. Linnoitetut paikkakunnat, jotka ovat tyhjiä, täytyy samaten piirittää edellisellä toimintovuorolla jotta niitä vastaan voi rynnäköidä.

(**Poikkeus:** Kortti *Roxelana* sallii Ottomaanien pelaajan rynnäköidä linnoitettua paikkakuntaa vastaan saman toimintovuoron aikana jolloin se piiritettiin).

- Rynnäköivällä pelaajalla on viestiyhteys paikkakunnalle.
- Linnoitettua paikkakuntaa hallussaan pitävällä valtakunnalla ei ole eskaaderia viereisellä merialueella.
- Jos linnoitettua paikkakuntaa hallussaan pitävällä valtakunnalla on yksikin eskaaderi kyseisellä paikkakunnalla, rynnäköivällä valtakunnalla on oltava suurempi määrä eskaadereita viereisellä merialueella.

Merirosvoyksiköitä ei huomioida jälkimmäistä kahta ehtoa tarkasteltaessa (*merisaarto*); ainoastaan eskaaderit lasketaan.

Rynnäköön menettelytapa

1. Nimeä yhtymä: Toimiva valtakunta julistaa millä maayksiköiden ja kenraalien yhtymällä rynnäköön ryhdytään. Kaikkien yllä mainittujen ehtojen on täyttyttävä.

2. Pelaa vastatoimikortit: Muut valtakunnat voivat pelata vastatoimikortit *Kehno sää* ja *Kihti* keskeyttääkseen rynnäköön. Toimivalla valtakunnalla on vielä mahdollisuus pelata vastatoimikortit *Landsknechts* tai *Sveitsiläispalkkasoturit* muuttaakseen paikkakunnalla olevien yksiköiden määrää.

3. Hyökkääjä määrittää taistelunoppiensa määrän: Toimivaa pelaajaa pidetään rynnäköön hyökkääjänä osapuolena. Hyökkääjän heittämien noppien määrä lasketaan seuraavasti:

Hyökkäessä linnoitetulle paikkakunnalle, jolla ei ole puolustavia yksiköitä

- 1 noppa kutakin rynnäköivässä yhtymässä olevaa maayksikköä kohden (ratsuväkeä ei lasketa mukaan)
- 1 noppa kutakin rynnäköivissä joukoissa olevan korkea-arvoisimman päällikön taisteluarvopistettä kohden

Hyökkäessä linnoitetulle paikkakunnalle, jolla on 1 tai useampia puolustavia yksiköitä

- 1 noppa kutakin rynnäköivässä yhtymässä olevaa 2 maayksikköä kohden (ratsuväkeä ei lasketa mukaan), pyöristys ylöspäin
- 1 noppa kutakin rynnäköivissä joukoissa olevan korkea-arvoisimman päällikön taisteluarvopistettä kohden

4. Puolustaja määrittää taistelunoppiensa määrän: Paikkakuntaa hallussaan pitävää valtakuntaa pidetään rynnäköön puolustavana osapuolena. Puolustajan heittämien noppien määrä lasketaan seuraavasti:

- 1 noppa kutakin siirtyvässä yhtymässä olevaa maayksikköä kohden (ratsuväkeä ei lasketa mukaan)
- 1 noppa kutakin hyökkäysjoukoissa olevan korkea-arvoisimman päällikön taisteluarvopistettä kohden
- 1 noppa puolustajana toimimisesta

5. Hyökkääjä nimeää taistelukortit: Hyökkääjä nimeää taistelukortit, jotka hän haluaa pelata rynnäköön vaikuttavina tapahtumina.

6. Puolustaja nimeää taistelukortit: Puolustaja nimeää taistelukortit, jotka hän haluaa pelata rynnäköön vaikuttavina tapahtumina. Mikäli paikkakuntaa puolustavia yksiköitä kontrolloi useampi kuin yksi suurvalta, kukin näistä voi pelata taistelukortteja.

7. Heitä noppia: Molemmat osapuolet heittävät noppia ja laskevat yhteen onnistuneet iskunsa. Noppaluvut 5 ja 6 merkitsevät onnistuneita iskuja.

8. Pelaa vastatoimikortit: Kukin valtakunta voi pelata vastatoimikortin *Piiritystyki* tarjotakseen hyökkääjälle mahdollisuuden tavoitella ylimääräisiä iskuja.

9. Määritä tappiot: Kukin osapuoli poistaa 1 maayksikön kutakin vihollisen aiheuttamaa iskua kohden. (Tappioita saa kohdistaa ratsuväenyksiköihin.)

10. Onnistunut rynnäkö: Mikäli hyökkääjä sai aikaan ainakin 1 iskun, paikkakuntaa puolustavia yksiköitä ei jäänyt jäljelle ja ainakin 1 hyökkäävä yksikkö selvisi taistelusta, rynnäkö onnistui. Hyökkääjä saa paikkakunnan poliittiseen hallintaansa. Kaikki piiritetty kenraalit jäävät vangiksi. Sijoita vangitut kenraalit heidät lyöneen valtakunnan valtakuntakortille. Heitä voi yrittää lunastaa vapaaksi seuraavan vuoron diplomatiavaiheessa (ks. luku 9. Diplomatia). Jos puolustajalla on laivastoyksiköitä tai amiraaleja paikkakunnalla, sijoita ne seuraavan vuoron kohdalle vuorotaulukkaan. Seuraavalla vuorolla amiraali palaa peliin ja laivastoyksiköt voidaan rakentaa uudelleen (luku 8.2. Korttinnostovaihe).

11. Epäonnistunut rynnäkö: Mikäli hyökkääjä ei saanut aikaan vähintään yhtä iskua tai piiritettyä yksiköitä jää jäljelle, rynnäkö epäonnistuu. Jos piirittävien maayksiköiden lukumäärä on edelleen suurempi kuin puolustavien maayksiköiden määrä, paikkakunta pysyy piiritettyä. Ellei näin ole, hyökkäävän joukon on vetäydyttävä luvussa 15.3 Piirityksen murtaminen kuvatulla tavalla. Jos

kaikki hyökkäävät maayksiköt eliminoituvat, selvinneet hyökkääjän kenraalit sijoitetaan lähimmälle linnoitetulle paikkakunnalle tai pääkaupunkiinsa kuten luvussa 3 rauhan solmimisesta (luku 9.3. Rauhan solmiminen) ohjeistetaan.

Mikäli aiemmin korttitoimenpiteessä yksiköt ja päälliköt liittyivät yhteen linnoitettua paikkakuntaa jo piirittäviin joukkoihin, nuo viimeksi saapuneet yksiköt ja päälliköt saavat osallistua rynnäkköön ja voidaan lukea mukaan rauhan solmimisen osiossa 6 tarkoitettuihin joukkoihin (edellyttäen että hyökkäävien joukkojen kokonaisuus voi toimia yhtenä yhtymänä).

15.2 Apujoukot

Linnoituksessa oleville joukoille ystävällismielinen yhtymä voi siirtyä piiritetulle paikkakunnalle ja ryhtyä kenttätaisteluun pyrkimyksenään murtaa piiritys. Tässä tapauksessa linnoituksessa olevat apujoukkojen kanssa samalle suurvallalle kuuluvat yksiköt ja kenraalit saavat osallistua kenttätaisteluun. Linnoituksessa olevat joukot saavat osallistua **vaikka yksiköiden kokonaismäärä ylittäisikin nyt yhtymän sallitun koon** (paikkakunnan johtajista riippuva). Pelaaja voi pitää korttitoimenpiteen alusta lähtien linnoituksessa olleet yksiköt poissa kenttätaistelusta, mikäli ei tahdo ottaa riskiä niiden menettämisestä. Apujoukkotilanteella voi olla kolmenlaisia seurauksia:

- Jos toimiva pelaaja voittaa taistelun, piirittävät joukot vetäytyvät ja piiritys murtuu.
- Jos toimiva pelaaja häviää taistelun mutta molemmat osapuolet saavat aikaan **yhtä monta** iskua, toimiva pelaaja voi päättää vetää valitsemansa määrän taisteluun osallistuneita yksiköitä ja kenraaleita linnoitukseen (sisältäen yksiköt, jotka olivat osa paikkakunnalle saapuneita apujoukkoja). Linnoituksen sisällä olevien yksiköiden kokonaismäärä ei saa milloinkaan ylittää 4 vetäytymisen jälkeenkään. Kaikki muut hyökkäävät yksiköt vetäytyvät kuten luvussa 14.1 Vetäytyminen selostetaan.
- Jos toimiva pelaaja häviää taistelun ja hänen vastapuolelleen aiheuttamiensa iskujen lukumäärä on pienempi kuin vastapuolen aiheuttamat iskut, ainoastaan toimintovaiheen alussa linnoituksessa olleet yksiköt saavat vetäytyä takaisin linnoitukseen. Kaikki muut hyökkäävät yksiköt vetäytyvät kuten luvussa 14.1 Vetäytyminen selostetaan. Jos kaikki apujoukkojen hyökkäävät yksiköt eliminoituvat, apujoukoissa olleet kenraalit joutuvat vangeiksi eikä vetäytymistä tapahdu.

15.3 Piirityksen murtaminen

Mikäli piirittävässä joukossa on vähemmän yksiköitä kuin linnoituksessa (ratsuväki lasketaan mukaan), piiritys murtuu välittömästi. Näin voi käydä mikäli osa piirittäivistä joukoista poistuu paikkakunnalta osana liikkuminen-toimintoa, tai onnistuneen torjuntahyökkäyksen tai onnistuneen väistöliikkeen seurauksena. Näin voi käydä myös piirittävän joukon kärsiessä ankaria menetyksiä rynnäkössä tai apujoukkojen vastaisessa taistelussa, tai tapahtumakortin vuoksi. Piirityksen murtuessa joukkojen on vetäydyttävä jollekin alla olevat kriteerit täyttävälle paikkakunnalle. Tämä vetäytyminen ei maksa komentopisteitä. Ellei soveltuvaa paikkakuntaa ole, **kaikki joukkoon kuuluvat yksiköt eliminoituvat ja kenraalit jäävät vangiksi**.

Rajoitukset:

- Yksiköt eivät saa vetäytyä kapinoivalle tai vihollisjoukkoja sisältävälle paikkakunnalle.
- Yksiköt eivät saa vetäytyä merialueelle.
- Yksiköt eivät saa vetäytyä itsenäiselle paikkakunnalle tai toisen valtakunnan kontrolloimalle paikkakunnalle ellei kyseinen valtakunta ole vetäytyvän valtakunnan liittolainen.

16. Laivastotoiminta

Laivastoyksiköt liikkuvat, taistelevat, käyvät torjuntataisteluja ja väistävät merialueilla ja satamapaikkakunnilla pitkälti samalla tavalla kuin maayksiköt maapaikkakunnilla. Laivastoyksiköt voivat myös kuljettaa joukkoja, mikä mahdollistaa maayksiköille merialueiden ylittämisen (kunhan siirtyä toteutuu yhden ja saman korttitoimenpiteen aikana). Ottomaanien merirosvoyksiköt voivat lisäksi ryhtyä merirosvoukseen.

16.1 Laivastoyksiköiden liikkuminen

Valtakunta voi liikuttaa laivastoyksiköitä *laivastojen liikuttamistoimintona* (1 komentopiste). Toisin kuin maajoukkojen liikkumisessa (jossa liikkumistoiminta sallii ainoastaan yhden yhtymän liikkeen), laivastojen liikuttamistoiminto sallii kaikkien kyseisen valtakunnan laivastoyksiköiden suorittaa siirtymän olivatpa ne missä päin pelilautaa tahansa. Laivastojen liikuttamistoiminto saattaa laukaista vihollislaivastojen torjuntahyökkäysyrityksiä. Vihollisen laivastoyksiköt saavat myös yrittää väistöliikettä reaktion laivastojen liikuttamistoimintoon.

Kaikki laivastojen liikuttamistoiminnot toteutuvat viereiselle alueelle. Satamat ovat yhden tai kahden merialueen viereisiä paikkakuntia, kuten ankkurimerkit osoittavat. Merialueet ovat viereisiä kaikille satamille, joilla on symboli samalla merialueella sekä kaikille merialueille, joiden kanssa niillä on yhteinen merialueraja. Kahden eri valtakunnan laivastoyksiköt saavat päätyä samalle merialueelle, mikäli valtakunnat eivät ole sodassa keskenään. Torjuntahyökkäysyritykset, väistöliikeyritykset sekä meritaistelut voidaan käydä vain vihollislaivaston yksiköitä vastaan. Laivaston liikkumistoiminnon on täytettävä seuraavat ehdot:

Rajoitukset:

- Laivastoyksiköiden tulee aina siirtyä viereiselle alueelle. Siirtymä Joonianmereltä Tyrrhenianmerelle, Berberirannikolta Atlantin valtamerelle, Mustaltamereltä Egeanmerelle (tai päinvastaiset siirtymät) eivät ole sallittuja, koska nämä merialueet eivät ole vierekkäisiä (ks. luku 2.5 Satama).
- Laivastoyksiköt saavat siirtyä toisen pelaajan hallussa olevaan satamaan ainoastaan, mikäli satamassa on vihollislaivaston yksiköitä. (Tämä rajoitus estää laivastojen liikuttamistoiminnot liittolaissuurvallan hallitsemaan satamaan.)
- Amiraalien tulee olla saman valtakunnan laivastoyksiköiden muodostamissa joukoissa aina kun mahdollista. Amiraalit saavat liittyä mihin tahansa laivastoyksikköön, joka siirtyy pois amiraalin satamapaikkakunnalta tai merialueelta. Mikäli laivastojen liikuttamistoiminnon seurauksena amiraalin satamapaikkakunta tai merialue jää tyhjäksi, amiraalin on pakko liittyä johonkin pois siirtyvään laivastoyksikköön.
- Laivastoyksikö ei saa osallistua *laivastojen liikuttamistoimintoon*, jos se on ollut osa laivastoyksikköjoukkoja, jotka ovat hävinneet meritaistelun saman korttitoimenpiteen aikana.
- Genovan tai Venetsian pienvaltioiden laivastoyksiköt (tai amiraali Andrea Doria) eivät koskaan saa siirtyä Atlantin valtamerelle.

Laivastojen liikkumistoiminnon menettelytapa

1. Ilmoita laivastojen liikuttamistoiminto: Toimiva valtakunta ilmoittaa, mitkä laivastoyksiköt ja päälliköt liikkuvat ja määrittää kohdepaikkakunnan kullekin näistä. Kohdepaikkakuntien on oltava siirtyvien yksiköiden viereisiä paikkakuntia.

2. Suorita laivastojen liikuttamistoiminnot: Toimiva valtakunta suorittaa kaikki laivastojen liikuttamistoiminnot. Järjestyksellä ei ole väliä, sillä kaikkien siirtymien ajatellaan toteutuvan samanaikaisesti. Kokoa kohdesatamapaikkakunnalle tai -merialueelle saapuvat yksiköt seuraavasti:

- Saavuttaessa satamapaikkakunnalle: saapuvat laivastoyksiköt sijoitetaan maayksiköiden ja kenraalien alapuolelle ja asetellaan normaalisti vaakasuoraan.
- Saavuttaessa ystävällismielisiä yksiköitä sisältävälle merialueelle: saapuvat laivastoyksiköt sijoitetaan muiden ystävällismielisten yksiköiden yläpuolelle ja asetetaan niiden kanssa samansuuntaisesti.
- Saavuttaessa merialueelle, jolla ei ole ystävällismielisiä yksiköitä: saapuvat laivastoyksiköt sijoitetaan alueelle pystysuoraan käännettyinä.

3. Pelaa vastatoimikortit: Muut valtakunnat voivat pelata vastatoimikortin *Kehno sää* keskeyttääkseen laivastojen liikuttamistoiminnon.

4. Suorita torjuntahyökkäykset: Pystysuoraan asetetut laivastoyksikköjoukot voidaan yrittää torjua torjuntahyökkäyksellä viereiseltä paikkakunnalta. Mikäli kohdepaikkakunnan viereisillä alueilla on lukuisia vihollisjoukkoja, yksi tai useampi (pelaajan valinnan mukaan) kustakin joukosta voi yrittää torjuntahyökkäystä yhtenä joukkona. Kukin yritys selvitetään erillisenä ja omistava pelaaja päättää yritysten järjestyksen. Mikäli eri vihollisvaltakuntien joukkoa yrittää torjuntahyökkäystä, yritykset ratkaistaan pelaajajärjestyksessä. Kun jokin valtakunta onnistuu, muut valtakunnat eivät saa yrittää torjuntahyökkäystä (ei vaikka toinen valtakunta olisi torjuntahyökkäyksen käyneen valtakunnan liittolainen). Alueelta, jolla on toimivan valtakunnan laivastoyksiköitä, ei saa yrittää torjuntahyökkäystä. Torjuntahyökkäystä yrittävä valtakunta heittää 2 noppaa ja lisää mahdollisen läsnä olevan amiraalin taisteluarvon noppien tuottamaan lukemaan. Jos tulos on 9 tai parempi, torjuntahyökkäys onnistuu. Onnistuessaan torjuntahyökkäykseen ryhtyneet laivastoyksiköt sijoitetaan kohdepaikkakunnalle ja asetetaan pystysuoraan. Kaikki onnistuneeseen torjuntahyökkäykseen osallistuneet joukot yhdistetään yhdeksi joukoksi (ja taistelevat yhtenä joukkona kohdan 7 meritaistelussa).

5. Suorita väistöliike: Merialueella (ei satamissa) olevat vihollislaivaston yksiköt saavat yrittää väistöliikettä, jos molemmat seuraavista ehdoista täyttyvät (ehdot käsittelevät tilannetta, jossa merialueelle saavutaan kohdassa 2 ilman että torjuntahyökkäystä käydään kohdassa 4. Valtakuntakortit):

- Kaikki vihollislaivaston yksiköt on aseteltu normaalisti.
- Toimivan valtakunnan laivastoyksiköt on aseteltu pystysuoraan.

Selvitä väistöliike toimintojärjestyksessä. Väistävä vihollisvaltakunta määrittää viereisen alueen, jolle laivastoyksiköt yrittävät siirtyä. Viereisten satamien on oltava väistöliikettä yrittävän valtakunnan hallinnassa; viereisillä merialueilla ei saa olla valtakunnan kanssa sodassa olevien valtakuntien yksiköitä. Kaikkien valtakunnan laivastoyksiköiden on tehtävä väistöliiketoiminto yhdessä. Väistävä heittää 2 noppaa ja lisää mahdollisen paikalla olevan amiraalin taisteluarvon noppien yhteissummaan. Jos tulos on 9 tai parempi, väistöliike onnistuu. Onnistuessaan väistöliikkeen tehneet yksiköt siirretään mainitulle viereiselle paikkakunnalle.

6. Käännä yksikköpelimerkit: Kun kaikki väistöliikkeyritykset on selvitetty, käännä pystyasentoon jääneet yksiköt normaaliin vaakasuoraan asentoon.

7. Suorita meritaistelu: Jos toimivan valtakunnan ja vihollisvaltakunnan laivastoyksiköitä on samalla merialueella tai satamassa, käydään meritaistelu. Toimiva valtakunta toteuttaa laivastojen liikuttamistoiminnosta aiheutuvat meritaistelut haluamassaan

järjestyksessä. Mikäli merialueella on useamman kuin yhden vihollisvaltakunnan yksiköitä, toimiva valtakunta valitsee, mitä vastaan se haluaa taistella ensin (liittolaislaivastojoukkoja ei yhdistetä); hänen täytyy jatkaa hyökkäämistä vihollislaivastojoukkoja vastaan kunnes hän joko häviää taistelun (ja vetäytyy) tai on taistellut jokaista vihollista vastaan kerran.

16.2 Meritaistelu

Meritaistelu käydään laivastojen liikuttamistoiminnon seurauksena, mikäli siirtymä kohdistuu vihollislaivaston merialueelle tai satamaan taikka onnistuneen torjuntahyökkäyksen seurauksena. Kukin valtakunta laskee taistelunoppiensa määrän ja heittää nähdäkseen, kuinka monta iskua hän saa aikaan. Iskut voivat aiheuttaa menetyksiä vastapuolelle. Eniten iskuja aiheuttanut puoli on voittaja. Taistelun jälkeen toisen osapuolen täytyy vetäytyä viereiselle alueelle.

Meritaistelun menettelytapa

1. Hyökkääjä määrittää noppien määrän: Toimiva valtakunta on aina meritaistelun hyökkääjä. Hyökkääjä laskee noppiensa määrän seuraavasti:

- 1 noppa kutakin merirosvoyksikköä kohden
- 2 noppaa kutakin eskaaderia kohden
- 1 noppa kutakin merialueella tai satamassa olevan korkea-arvoisimman amiraalin taisteluarvopistettä kohden

2. Puolustaja määrittää noppien määrän: Torjuntahyökkäystä yrittävä tai kohdepaikkakunnalla laivastojen liikuttamistoiminnon alkaessa laivastojoukkoja omannutta pelaajaa pidetään aina meritaistelun puolustavana osapuolena. Puolustaja laskee noppiensa määrän seuraavasti:

- 1 noppa kutakin merirosvoyksikköä kohden
- 2 noppaa kutakin eskaaderia kohden
- 1 noppa kutakin merialueella tai satamassa olevan korkea-arvoisimman amiraalin taisteluarvopistettä kohden
- 1 noppa puolustajana toimimisesta, mikäli taistelu käydään satamassa

3. Hyökkääjä ilmoittaa taistelukortit: Hyökkääjä ilmoittaa taistelukortit, joita hän mahdollisesti pelaa tapahtumina vaikuttaakseen taisteluun.

4. Puolustaja ilmoittaa taistelukortit: Puolustaja ilmoittaa taistelukortit, joita hän mahdollisesti pelaa tapahtumina vaikuttaakseen taisteluun.

5. Noppien heitto: Molemmat pelaajat heittävät noppia ja laskevat aiheuttamiensa iskujen määrän. Lukemat 5 ja 6 ovat onnistuneita iskuja.

6. Pelaa vastatoimikortit: Mikäli Ottomaanit olivat yksi taistelun osapuoli, eivätkä he vielä ole käyttäneet janitsaarejaan tällä vuorolla, he voivat pelata tämän peruskorttinsa tehdäkseen ylimääräisen napanheiton saadakseen aikaan ylimääräisiä iskuja. Kaikilla valtakunnilla on mahdollisuus pelata vastatoimikortti *Ammattisoutajat* saadakseen mahdollisuuden aiheuttaa ylimääräisiä iskuja.

7. Julista voittaja: Eniten iskuja tuottanut osapuoli julistetaan taistelun voittajaksi. Tasapelitilanteessa puolustaja julistetaan voittajaksi.

8. Määritä tappiot: Kukin osapuoli poistaa 1 eskaaderin kutakin vihollisen aiheuttamaa 2 iskua kohden. Mikäli iskuja on jäljellä Ottomaaneja vastaan niiden eskaadereiden tuhouduttua, kukin jäljelle jäänyt isku tuhoaa 1 merirosvoyksikön. Parittomat iskut eliminoivat vielä yhden hävinneen osapuolen eskaaderin; parittomat iskut voittanutta osapuolta vastaan jätetään huomiotta. Jos molemmat osapuolet eliminoituvat, enemmän iskuja aiheuttanut osapuoli saa pitää 1 yksikön. Jos molemmat osapuolet eliminoituvat ja molempien napanheitot ovat tasan, puolustaja saa pitää 1 yksikön.

9. Yksi valtakunta vetäytyy: Mikäli taistelu tapahtui satamassa, hyökkääjä vetäytyy sellaiselle siihen kytkeytyvälle merialueelle, jolla ei ole vihollislaivaston yksiköitä. (*HUOM! Hyökkääjä vetäytyy olipa hän taistelun voittaja tai häviäjä.*) Mikäli taistelu tapahtui merialueella, häviäjä vetäytyy hallitsemaansa viereiseen satamaan, jossa ei ole vihollislaivoja, tai vihollislaivaston yksiköistä vapaalle merialueelle. Ellei tällaista paikkaa ole, laivastoyksiköt eliminoidaan.

10. Sijoita yksiköt vuorotaulukkoon: Mikäli kokonaan tuhoutuneella osapuolella oli taistelussa amiraaleja, ne sijoitetaan vuorotaulukkoon seuraavan vuoron kohdalle. Kaikki taistelussa menetetyt laivastoyksiköt sijoitetaan samaten vuorotaulukkoon. Tulevalla vuorolla amiraali palaa peliin ja laivastoyksiköt on mahdollista rakentaa uudelleen (ks. 8.2 Lisää kenraalit ja amiraalit).

16.3 Merikuljetus

Jos valtakunnalla on laivastoyksiköitä yhdellä tai useammalla vierekkäisillä merialueilla, se saa kuljettaa maayksiköitä noiden merialueiden kautta. Tätä siirtymää kutsutaan merikuljetukseksi ja sitä pidetään *yhtymän vapaan siirtymisen* -toiminnon erityistapauksena.

Merikuljetuksen menettelytapa

1. Käytä 1 komentopiste ja siirry: Toimivalla valtakunnalla on oltava ainakin 2 komentopistettä käytettävänä kyseistä toimintovaihtelua varten. Jos näin on, korkeintaan 5 satamassa olleen maayksikön (kenraalit näiden lisäksi) yhtymä saa liikkuu viereiselle merialueelle, jolla on toimivan valtakunnan laivastoyksiköitä. Siirtymä maksaa 1 komentopisteen ja sitä pidetään yhtymän vapaana siirtymisenä. Merikuljetuksessa olevien yksiköiden liikettä ei voi yrittää keskeyttää torjuntahyökkäyksellä. Muut valtakunnat voivat käyttää vastatoimikortin *Kehno sää* keskeyttääkseen merikuljetuksen. Piiritettyä yhtymää ei voi ryhtyä siirtämään merikuljetuksella.

2. Kuljetus useamman merialueen ylitse: Toimiva valtakunta jatkaa yhtymän siirtämistä viereiselle merialueelle tai satamaan maksamalla 1 komentopisteen kustakin siirtymästä. Siirtymät merialueelta toiselle ovat mahdollisia niin kauan kuin valtakunnalla on laivastoyksikkö kullakin merialueella ja riittävästi komentopisteitä yhtymän kuljettamiseksi satamaan asti ennen korttitoimenpiteen päättymistä. Yhtymät eivät milloinkaan voi jäädä merelle. Kukin yksittäinen merikuljetus pitää suorittaa loppuun ennen uuden aloittamista saman toimintavuoron aikana.

3. Päädy satamaan: Yhtymät päättävät laivastojen liikuttamistoimintonsa reittinsä viimeisen merialueen viereiseen satamaan. Sataman täytyy täyttää seuraavat rajoitukset:

- Satamassa ei saa olla vihollisen laivastoyksiköitä.
- Sen on oltava paikkakunta, jolle valtakunta voisi periaatteessa siirtyä maayksiköiden liikuttamisen seurauksena (i.e. kyseessä ei voi olla satama, jonka omistajan kanssa toimiva valtakunta ei ole sodassa tai liitossa).

Käsittelle siirtymää kohdesatamapaikkakunnalle kuten siirtymistoimintoa. Vihollisyksiköt voivat yrittää torjuntahyökkäystä, väistöliikettä, vetäytyä linnoitukseen tai pysyä paikallaan ja pakottaa yksiköt kenttätaisteluun.

4. Merikuljetus ja kenttätaistelut: Jos toimiva valtakunta häviää kenttätaistelun merikuljetuksen kohteena olleella satamapaikkakunnalla, kaikki kuljetuksessa olleet yksiköt eliminoidaan ja mukana olleet kenraalit jäävät vangiksi.

16.4 Merirosvous

Jos ottomaanipelaajalla on merirosvoyksiköitä merialueella, hän voi 2 komentopistettä *harjoita merirosvousta merialueella* -toimintoon käyttämällä valita minkä tahansa valtakunnan omistaman sataman kohteekseen, kunhan se sijaitsee saman merialueen rannikolla. Kohde sekä ottomaanien kanssa sodassa olevat valtakunnat heittävät noppaa yrittääkseen eliminoida osan merirosvoyksiköistä. Jos merirosvoyksiköitä jää jäljelle, ne heittävät noppaa saadakseen aikaan merirosvousiskuja, jotka voivat tuottaa Ottomaaneille voittopisteitä, kortteja kohdevaltakunnan pelaajan käsipakasta tai laivastoyksiköiden poistamisia. Merirosvouksen tuottamat voittopisteet on merkitty Ottomaanien valtakuntakorttiin. Voittopisteet kasvattavat Ottomaanien voittopistesaldoa, mutta ne eivät vaikuta kohdevaltakunnan voittopisteisiin.

Merirosvouksen menettelytapa

1. Ilmoita merirosvousyritys: Toimiva ottomaanivaltakunta ilmoittaa merialueella olevien merirosvoyksiköiden ryhtyvän merirosvoukseen. Jokin sellainen valtakunta, joka pitää hallussaan yhtä tai useampaa merialueen satamapaikkakuntaa, määrittää kohteeksi. Ottomaanien ei tarvitse olla sodassa kyseisen valtakunnan kanssa. Ottomaanit saavat ryhtyä merirosvoukseen kyseisellä merialueella vain kerran vuoron aikana; *merirosvous*-pelimerkki sijoitetaan merialueelle muistutukseksi.

2. Kohteeksi valittu pelaaja laskee nopat: Kohdevaltakunta laskee Ottomaaneja vastaan käytettävissä olevien noppien lukumäärän seuraavasti:

- 2 noppaa kutakin merirosvousmerialueella olevaa kohdevaltakunnan tai Ottomaanien vihollisvaltakunnan eskaaderia kohden
- 1 noppa kutakin merirosvousalueen viereisessä satamassa tai merialueella olevaa kohdevaltakunnan eskaaderia kohden
- 1 noppa kutakin kohdevaltakunnan, Ottomaanien vihollisvaltakunnan tai Johanniittojen hallitsemaa linnoitusta kohden. Linnoituksen tulee sijaita merirosvousmerialueen viereisellä paikkakunnalla eikä se saa olla kapinan vallassa tai piiritettyä. (HUOM: noppa lasketaan vain linnoituksista, ei linnoitetuista paikkakunnista, joten avainpaikkakuntia ei huomioida noppia laskettaessa.)

3. Heitä noppaa merirosvoja vastaan: Jos kohdevaltakunta saa yhden tai useampia noppia, hän heittää niitä. Lukemat 5 ja 6 luetaan iskuiksi. Ottomaanit eliminovat yhden merirosvoyksikkönsä kutakin iskua kohden.

4. Ottomaanit laskevat merirosvousnokat: Jos merialueella on yksi tai useampia merirosvoyksiköitä kohdan 3 jälkeen, Ottomaanit heittää noppaa. Ottomaanien nopat määräytyvät seuraavasti:

- 1 noppa: mikäli merialueella on vain 1 merirosvoyksikkö tai vain 1 kohdevaltakunnan satama
- 2 noppaa: muussa tapauksessa

Ottomaanit lisää merialueella läsnä olevien amiraaliensa merirosvousarvon (1 bonusnoppa Barbarossasta, 2 bonusnoppaa Dragutista).

5. Heitä merirosvousnoppia: Ottomaanit heittää määritellyn määrän noppiaan. Kukin 5 tai 6 lasketaan iskuksi. Kutakin iskua kohden vastapuolen täytyy valita ja suorittaa yksi seuraavista toimenpiteistä:

- eliminoida kohdemerialueella tai sen viereisellä alueella oleva eskaaderi
- antaa ottomaanipelaajan vetää itselleen 1 sattumanvarainen kortti käsipakastaan (kortti voidaan pelata vasta tulevilla korttitoimenpiteissä)
- myöntää ottomaanipelaajalle 1 voittopiste merirosvoudesta.

Ottomaanipelaaja ei voi saada vetää korttia, jos niitä ei ole kohdevaltakunnan kädessä. Ottomaanipelaaja ei myöskään voi ansaita enempää kuin 10 voittopistettä merirosvouksella pelin aikana. Kohteeksi valitun valtakunnan on aina suostuttava ja myöntää jokin näistä kolmesta edusta Ottomaaneille kutakin onnistunutta iskua kohden. Ottomaaneille hyödyttömän vaihtoehdon valitseminen ei ole sallittua, mikäli muita vaihtoehtoja on tarjolla. Kohdevaltakunta saa vapaasti valita eri palkitsemiskohteen kullekin iskulle.

17. Yksiköiden perustaminen

Valtakunnat voivat perustaa uusia yksiköitä viiden eri toiminnon kautta. Uudet yksiköt täytyy perustaa ystävällismielisille kotipaikkakunnille (**Poikkeukset:** Kortti *Ulkomaalaiset rekryytit* sallii yksiköiden perustamisen ystävällismielisille ei-kotipaikkakunnille; kortit *Landsknechts* ja *Sveitsiläispalkkasoturit* sallivat yksiköiden rakentamisen paikkakunnalle jolla jo on toimivan valtakunnan joukko). Yksiköitä ei saa milloinkaan perustaa kapinoivalle paikkakunnalle. Kullekin valtakunnalle on tarkoituksella varattu rajallinen määrä yksikköpelimerkkejä, mikä kuvastaa valtakunnan vahvuutta aikakautena. Yksiköitä ei saa milloinkaan perustaa pelimerkkien sallimaa määrää enempää. Pelaajat joutuvat tässä vaiheessa vaihtamaan erisuuruisia pelimerkkejä toteuttaakseen yksiköiden perustamisia (*Esimerkki: Jos pelaajalla ei ole enää 1 arvoisia pelimerkkejä, hän voi perustaa yksikön 3 yksikköä sisältävälle paikkakunnalle sijoittamalla sille 4 arvoisen pelimerkin.*)

17.1 Maayksiköt

Maayksiköitä voi perustaa mille tahansa ystävällismieliselle kotipaikkakunnalle, jolla ei ole vihollisen yksiköitä.

Vakinaisyksiköt: Kaikki valtakunnat voivat käyttää 2 komentopistettä toimintoon *perusta vakinaisyksiköitä*. Lisää 1 vakinaisyksikkö kartalle toiminnon jälkeen.

Palkkasoturit: Kaikki valtakunnat paitsi Ottomaanit voivat käyttää 1 komentopistettä toimintoon *pestaa palkkasotureita*. Lisää 1 palkkasoturiyksikkö kartalle toiminnon jälkeen.

Ratsuväki: Ottomaanivaltakunta (ainoana valtakuntana) voi käyttää 1 komentopisteen toimintoon *perusta ratsuväenyksikkö*. Lisää 1 ratsuväenyksikkö kartalle toiminnon jälkeen.

17.2 Laivastoyksiköt

Laivastoyksiköitä voi perustaa mille tahansa ystävällismieliselle kotisatamalle, jolla ei ole vihollisen yksiköitä. Taistelussa tai rynnäkössä menetetyt laivastoyksiköt eivät voi tulla uudelleen perustetuiksi samalla kierroksella, jolla ne eliminoitiin. Kun laivastoyksikkö menetetään, sijoita se vuorotaulukkoon seuraavan pelivuoron laatikkoon. Vuoron alussa palauta eliminoidut laivastoyksiköt valtakunnan perustettavissa olevien yksiköiden joukkoon.

Eskaaderit: Kaikki valtakunnat paitsi protestantit voivat käyttää 2 komentopistettä toimintoon *perusta eskaaderi*. Lisää 1 eskaaderi kartalle toiminnon jälkeen.

Merirosvovyksiköt: *Berberimerirosvot*-pakkotoimintokortin tultua käytetyksi Ottomaanivaltakunta (ainoana valtakuntana) voi käyttää 1 komentopisteen toimintoon *perusta merirosvovyksikkö*. Lisää 1 merirosvovyksikkö kartalle toiminnon jälkeen. Huomaa, että merirosvovyksiköitä voidaan perustaa paitsi Ottomaanien kotisatamaan, myös Algeriaan tai *Merirosvosatama*-tapahtuman kohteena olleeseen satamaan. Merirosvovyksiköt ovat ainoa yksikkötyyppi, joita Ottomaanivaltakunta voi perustaa Algeriassa tai *Merirosvosatama*-tapahtuman kohteena olleeseen satamaan.

18. Uskonpuhdistus

Lutherin 95 teesin vuonna 1517 aloittama uskonnollinen taistelu tapahtuu pelissä rinnakkain edellä kuvatun sotilaallisen toiminnan kanssa. Tässä luvussa esitellään uskonnollisia konflikteja määrittävät säännöt. Vaikka uskonnollisen kentän avaintoimijoita ovat paavinistuin ja protestantit, tapahtumat kiinnostavat myös Englantia ja Habsburgeja. Aluksi esitellään uskonnolliset toiminnot, jotka aiheuttavat uskonnollisen tilanteen muutoksia. Tämän jälkeen annetaan ohjeet niiden seurauksena syntyvien uskonpuhdistuksen edistämisyritysten, vastauskonpuhdistuksen edistämisyritysten sekä teologisten väittelyiden ratkaisemisesta.

18.1 Uskonnolliset toiminnot

Seuraavissa kahdeksassa osiossa esitellään toiminnot, jotka vaikuttavat Euroopan uskonnolliseen tilanteeseen. Kaksi ensimmäistä (*Lutherin 95 teesiä* sekä *Wormsin valtiopäivät*) toteutetaan automaattisesti vuoron 1 alussa ja ne edustavat Lutherin hyökkäystä katolisuuden instituutioita vastaan. Muut kuusi uskonnollista toimintaa ovat toteutettavissa käyttämällä komentopisteitä toimintokierron aikana.

Lutherin 95 teesiä

Vuoro 1 alkaa aina protestanttipeleajan pelaamalla *Lutherin 95 teesiä* -pakkotoimintokortilla. Kortti on pelin alussa aina protestanttipeleajan hallussa (huomaa myös, että kortit jaetaan vasta *Lutherin 95 teesiä* -vaiheen jälkeen). Tapahtumalla on seuraavat seuraukset:

- Luther sijoitetaan Wittenbergiin (luku 8.2 Lisää uskonpuhdistajat)
- Wittenberg muuttuu tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi (ja 2 protestanttista Wittenbergin vakinaisyksikköä lisätään *vaaliruhtinaskunta*-taulukosta paikkakunnalle, ks. 21.6 Protestantit)
- Protestanttivaltakunta suorittaa 5 uskonpuhdistuksen edistämisyritystä saksalaisella kielialueella. Yritykset toteutetaan luvussa 18.3 Uskonpuhdistuksen kuvatulla tavalla. Protestantit heittää yhtä ylimääräistä noppaa näissä yrityksissä.

Pakkotoimintokortti poistetaan pakasta. *Lutherin 95 teesiä* on ainoa pakkotoimintokortti, josta ei koidu pelaajalle 2 komentopistettä tapahtuman toteuttamisen jälkeen.

Wormsin valtiopäivät

Vuoron 1 neljäs vaihe on aina Wormsin valtiopäivät. Vuonna 1621 vastanimetty Pyhän saksalais-roomalaisen keisarikunnan keisari Kaarle V tutkitutti Lutherin opetuksia tämän saksalaisen lainsäädäntöelimen edessä. Pelissä Wormsin valtiopäivät toteutetaan seuraavalla tavalla.

Wormsin valtiopäivien menettelytapa

1. Valitse sitoutuneisuuskortti: Protestantit, Habsburgit sekä paavinistuimen valitsevat salaisesti yhden käsipakkansa kortin kuvaamaan tasoa, jolla he asian käsittelyyn sitoutuvat. Jokaisen näiden valtakunnan on pelattava kortti. Kortti ei saa olla pakkotoimintokortti. Valtakunta saa valita peruskorttinsa. Mitä korkeampi komentopistearvo kortissa on, sitä korkeampaa sitoutuneisuuden astetta ne edustavat.

2. Paljasta kortit: Kaikki valitut kortit paljastetaan samanaikaisesti.

3. Protestanttien napanheitto: Protestanttipelaaja lisää 4 korttinsa komentopistearvoon. Näin saatava luku kertoo hänen heitettäväkseen tulevien noppien lukumäärän. Lukemat 5 ja 6 ovat onnistuneita iskuja.

4. Paavinistuimen ja Habsburgien napanheitto: Paavinistuimen pelaaja heittää korttinsa komentopisteiden osoittaman määrän noppia. Habsburgien pelaaja tekee samoin. Lukemat 5 ja 6 ovat onnistuneita iskuja. **Valtakunnat laskevat iskunsa yhteen katolisiksi iskuiksi.**

5. Protestanttien voitto: Mikäli protestanttien onnistuneet iskut ylittävät katolisten iskut, protestanttivaltakunta kääntää iskujen erotuksen verran paikkakuntia tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi. Kaikkien paikkakuntien on oltava saksalaisella kielialueella. Muutettavien paikkakuntien on oltava myös toisen protestanttisen paikkakunnan vieressä; juuri muutetut paikkakunnat luetaan viereisiksi paikkakunniksi.

6. Katolilaisten voitto: Mikäli katoliset iskut ylittävät protestanttien iskut, paavinistuimen kääntää iskujen erotuksen verran paikkakuntia tunnustuskunnaltaan katoliseksi. Kaikkien paikkakuntien on oltava saksalaisella kielialueella. Muutettavien paikkakuntien on oltava myös toisen katolisen paikkakunnan vieressä; juuri muutetut paikkakunnat luetaan viereisiksi paikkakunniksi.

7. Tasapeli: Jos protestanttien ja katolilaisten iskuja on yhtä monta, valtiopäivät jäävät ratkaisemattomiksi. Jatkotoimenpiteitä ei seuraa.

Tutkielman julkaiseminen

Protestanttipeleaja voi käyttää 2 komentopistettä *julkaise tutkielma* -toimintona. Protestanttivaltakunta suorittaa 2 uskonpuhdistuksen edistämisyritystä yhdellä ja samalla kielialueella. Kielialue täytyy määritellä ennen ensimmäisen uskonpuhdistamisen edistämisyrityksen suorittamista (luku 18.3 Uskonpuhdistuksen). Jos Cranmer on jo pelilaudalla, Englanti voi myös suorittaa *julkaise tutkielma* -toiminnon maksamalla kuitenkin 3 komentopistettä. Englannin julkaisemat tutkielmat kohdistuvat aina englanninkieliselle kielialueelle.

Raamatun kääntäminen

Protestanttivaltakunta (ainoana) voi 1 tai useamman komentopisteen voimin toteuttaa *käännä Raamattua* -toiminnon. Pelissä käännöksen valmistuminen merkitsee protestanttisen uskon merkittävää rohkaistumista raamatun tekstien tullessa saataville kirkkokansan omalla kansankielellä. Siirrä yhtä pelimerkkiä yhden askelman verran *Uuden testamentin käännös* tai *koko Raamatun käännös* -taulukossa protestanttien valtakuntakortilla kutakin käytettyä komentopistettä kohden. Monilla väittelijöillä (Luther, Melanchton, Tyndale, Coverdale, Olivetan) on bonuksia, jotka mahdollistavat pelimerkin läisiirron ilman komentopistettä, mikäli kyseinen väittelijä käytetään saman korttitoimenpiteen aikana (ks. 18.2 Uskonnollisiin edistämisyhteyksiin vaikuttavat tekijät alla). Vain yksi bonussiirto on mahdollinen yhden toiminnon aikana. Protestanttivaltakunnan peruskortin vastaava osio esitetään alla (ks. sääntöjen s. 27). Molemmille taulukoille on kolme pelimerkkiä, jotka vastaavat kolmea kielialuetta: saksalaista, englantilaista ja ranskalaista. Protestantit eivät saa siirtää Koko Raamattua -pelimerkkiä eteenpäin kielialueella ennen Uuden testamentin käännöksen valmistumista kyseisellä kielellä. Pelimerkin saapuessa taulukon viimeiseen ruutuun käännös on valmis. Protestanttien täytyy siirtää pelimerkkiä 6 askelman verran valmiin Uuden testamentin käännöksen aikaansaamiseksi tietyllä kielellä, ja 10 askelman verran koko Raamatun kääntämiseksi sillä kielellä. Uuden testamentin käännöksen valmistuttua protestanttivaltakunta saa välittömästi suorittaa 6 uskonpuhdistuksen edistämisyhteyttä valmistuneen käännöksen kielen mukaisella kielialueella. Koko Raamatun käännöksen valmistuttua protestanttivaltakunta saa välittömästi suorittaa 6 uskonpuhdistuksen edistämisyhteyttä valmistuneen käännöksen kielen mukaisella kielialueella, minkä lisäksi kunkin protestanttien heittämän nopan lukemaan lisätään +1 (i.e. tulokseksi tulee aina arvo väliltä 2-7). Lisäksi protestanttipelaja saa 1 bonusvoittopisteen koko Raamatun käännöksen valmistuttua. Pelimerkkien saavutettua viimeisen ruutunsa, komentopisteitä ei enää kannata käyttää niihin; kunkin käännös voi valmistua vain kerran pelissä.

Teologiseen väittelyyn haastaminen

Sekä protestanttinen että paavinistuimen valtakunta voivat 3 komentopistettä käyttämällä haastaa vastapuolen teologiseen väittelyyn jollakin kolmesta kielialueesta: saksalaisella, englantilaisella tai ranskalaisella. Mikäli kielialueen kaikki protestanttiset väittelijät on käytetty, protestanttipelaja ei voi aloittaa väittelyä kyseisellä kielialueella. Samoin jos kaikki paavilliset väittelijät on käytetty, paavinistuimen pelaja ei voi aloittaa väittelyä millään kielialueella. Mikäli kielialueella ei ole lainkaan peliin tulleita protestanttien väittelijöitä (tai heidät on kaikki poltettu roviolla, ekskommunikoitu tai poistettu pelistä), kumpikaan osapuoli ei saa haastaa väittelyyn kyseisellä kielialueella. Teologisen väittelyn säännöt selostetaan luvussa 18.5 Teologiset väittelyt. Toiminto voi käynnistyä Englannin pelatessa sopivan kortin Maria I:n ollessa Englannin hallitsijana (luku 21.3 Englanti). Tietyt tapahtumakortit voivat myös aiheuttaa teologisen väittelyn alkamisen.

Pietarinkirkon rakentaminen

Paavinistuin (ainoana) voi 1 tai useampia komentopisteitä käyttämällä suorittaa *Pietarinkirkon rakentaminen* -toimintoja. Toiminto kuvaa rahojen osoittamista paavinistuimen suurimpaan rakennushankkeeseen kyseisenä aikakautena: pyhän Pietarin basilikan uudelleenrakennustoihin. Kutakin käytettyä komentopistettä kohden siirrä *Pietarinkirkon komentopiste* -pelimerkkiä askelman verran oikealle paavinistuimen valtakuntakortilla. Pelimerkin saavuttaessa oikeanpuolisimman, "+1 CP (Add 1 VP, Set to 0)" -merkinnällä varustetun ruudun, palauta pelimerkki "At Start: 0 CP" -ruutuun ja siirrä alemman taulukon *Pietarinkirkon voittopiste* -pelimerkkiä ruudun verran oikealle. Paavinistuin ei milloinkaan voi ansaita 5 voittopistettä enempää Pietarinkirkon rakentamisella saman pelin aikana.

Järjestä kirjarovio

Paavinistuin voi 2 komentopistettä käyttämällä suorittaa *järjestä kirjarovio* -toiminnon. Paavinistuin suorittaa 2 vastauskonpuhdistuksen edistämistoimenpidettä millä tahansa yksittäisellä kielialueella. Toiminto voi toteutua myös Englannin kortin pelaamisen seurauksena mikäli Maria I on Englannin hallitsijana (luku 21.3 Englanti).

Jesuiittayliopiston perustaminen

Jesuiittaveljestö -pakkotoimintakortin tultua pelatuksi paavinistuimen pelaja voi käyttää 3 komentopistettä *jesuiittayliopiston perustaminen* -toimintoon. Paavinistuin lisää *jesuiittayliopisto* -pelimerkin katoliselle paikkakunnalle (jolla ei vielä sellaista ole). Jesuiittayliopiston perustamisen kustannus pienenee 2 komentopisteeseen jos väittelijä Loyola käytetään tämän toiminnon aikana (ks. Jesuiittayliopisto alla).

18.2 Uskonnollisiin edistämisyhteyksiin vaikuttavat tekijät

Uskonpuhdistuksen tai vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyksen onnistumisen edellytykset riippuvat kohdepaikkakunnan sijainnista ja sen viereisistä paikkakunnista. Viereisten paikkakuntien uskonnollinen tunnustuskunta on tärkein uskonnollinen tekijä, mutta uskonpuhdistajien läsnäolo, jesuiittayliopistot sekä jotkin maayksiköt vaikuttavat uskonnollisiin konflikteihin. Kullakin pelissä mukana olevalla väittelijällä on yksilöllinen erityisbonus; monet näistä bonuksista toimivat myös uskonnollisten toimintojen määrittäjinä.

Uskonpuhdistajat

Neljä protestanttista uskonpuhdistajaa sijoitetaan kartalle kuten sääntöjen kohdassa 8.2. Kortinnostovaihe kuvataan. Kukin uskonpuhdistaja vaikuttaa voimakkaasti protestanttien hyväksi uskonpuhdistuksen ja vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyksiin lähialueilla (2 ylimääräistä noppaa uskonpuhdistajan omalla, 1 ylimääräinen noppa kaikilla viereisillä paikkakunnilla).

Jesuiittayliopisto

Jesuiittaveljestö -pakkotapahtumakortin tullessa pelatuksi 2 jesuiittayliopistoa sijoitetaan kartalle. Kun tapahtuma on pelattu, paavinistuimien saa ryhtyä lisäämään uusia jesuiittayliopistoja. Kukin yliopisto vaikuttaa voimakkaasti paavinistuimen hyväksi uskonpuhdistuksen ja vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyksiin lähialueilla (2 ylimääräistä noppaa yliopiston omalla, 1 ylimääräinen noppa kaikilla viereisillä paikkakunnilla).

Maayksiköt

Protestanttisilla ja katolisilla maayksiköillä on sama vaikutus kuin uskonpuhdistajilla/jesuiittayliopistoilla uskonpuhdistuksen ja vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyksille lähialueilla. Alla kuvataan, mitkä armeijat edustavat mitäkin tunnustuskuntaa (huomaa että jotkin yksiköt ovat tunnustuskunnattomia eivätkä vaikuta uskonnolliseen kamppailuun). Kukin maayksikköpino vaikuttaa vain kerran uskonnollisiin toimenpideyhteyksiin; maayksiköiden ylimäärällä (tai kenraaleilla) paikkakunnalla ei ole kasautuvaa vaikutusta.

Protestanttisia maayksiköitä ovat:

- Protestanttien vakinaisyksiköt ja palkkasoturit.
- Englannin vakinaisyksiköt ja palkkasoturit Edward VI:n tai Elisabeth I:n hallitessa Englantia.

Katolisia maayksiköitä ovat:

- Paavinistuimen vakinaisyksiköt ja palkkasoturit.
- Habsburgien vakinaisyksiköt ja palkkasoturit.
- Ranskan vakinaisyksiköt ja palkkasoturit.
- Englannin vakinaisyksiköt ja palkkasoturit Maria I:n hallitessa Englantia.
- Neljän pienvaltion (Genova, Unkari-Böömi, Skotlanti ja Venetsia) vakinaisyksiköt. Poikkeus: Skotlannin ollessa Englannin liittolainen skottiyksiköiden tunnustuskunta on sama kuin Englannin.
- Itsenäiset vakinaisyksiköt mukaan lukien johanniitat.

Tunnustuskuntiin nähden sitoutumattomia maayksiköitä ovat:

- Ottomaanien vakinaisyksiköt ja ratsuväki.
- Englannin vakinaisyksiköt ja palkkasoturit Henrik VIII:n hallitessa Englantia.

Sitoutumattomia maayksiköitä ei huomioida uskonnollisissa konflikteissa.

Väittelijäbonukset

Kunkin väittelijän käyttämättömän pelimerkin etupuolen teksti ilmoittaa kyseisen väittelijän yksilöllisen erityisbonuksen. Vielä käyttämätön väittelijä voi käyttää bonuksensa tukeakseen uskonpuhdistuksen edistämisyhteyttä, vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyttä, teologista väittelyä ja Trenton konsiilia. Bonuksia voi käyttää myös toimintojen kustannustehokkaampaan suorittamiseen. Väittelijäbonuksen tultua käytetyksi väittelijäpelimerkin harmaa, käytetty puoli käännetään ylöspäin. Väittelijästä tulee käytetty myös, jos pelattava tapahtuma edellyttää sen läsnäoloa, sekä väittelijän osallistuttua teologiseen väittelyyn. Väittelijäpelimerkit käännetään käyttämätön puoli ylöspäin talvivaiheessa. Väittelijäbonuksiin pätevät seuraavat rajoitukset:

Rajoitukset:

- Aiemmin samalla vuorolla käytetyt väittelijät eivät voi hyödyntää bonuksiaan.
- Väittelijän bonukset kestävät vain kyseisen tapahtumakortin pelaamisen tai toiminnon ajan. Bonusta ei voi käyttää toistuvasti useampaan toimintoon saman korttitoimenpiteen aikana. *(Esimerkki: Loyolan bonus mahdollistaa vain yhden jesuiittayliopiston perustaminen -toiminnon suorittamisen 2 komentopisteen alennuksella. Kahden yliopiston perustaminen yhden toimintovuoron aikana maksaa siis 5 komentopistettä: yksi 2 komentopisteen ja yksi täyden 3 komentopisteen hinnalla).*
- Kukin valtakunta (protestantit ja paavinistuimien) voi käyttää vain yhden väittelijän bonuksen toimintovuoron aikana vaikuttaakseen uskonpuhdistuksen tai vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyksiin tai raamatunkäännöksiin. Väittelijät joiden bonukset vaikuttavat teologisten debattien aikana käyttävät aina bonuksensa jos niitä käytetään väittelijäinä. Väittelijäpelimerkin käytetyn puolen kääntäminen ylöspäin tapahtumakortin pelaamisen vuoksi ei merkitse väittelijän bonuksen käyttämistä korttitoimenpiteen aikana. *(Esimerkki: protestantit pelaa Katariina von Bora -tapahtuman, joka kääntää Lutherin käytetyn puolen ylöspäin. Protestantit saa käyttää toisen väittelijän saadakseen tämän tapahtuman tuottaman bonusnopan uskonpuhdistuksen edistämisyhteykseen.)*
- Väittelijän bonuksia voi käyttää toisten valtakuntien korttitoimenpiteissä. Niinpä valtakunta saattaa pelata tapahtuman protestanttien tai paavinistuimen pelaajan puolesta, tai Englanti saattaa julkaista tutkielman englanninkielisellä kielialueella. Protestantit ja paavinistuimien saavat käyttää väittelijäbonusta parantaakseen tällaisen toimen tehokkuutta. Päätös väittelijäbonuksen käyttämisestä näissä tilanteissa on aina protestanttien tai paavinistuimen pelaajan (vaikka tutkielman julkaiseminen -toiminnon suorittaisi Englannin valtakunta).

18.3 Uskonpuhdistuksen edistäminen

Seuraavat toiminnot antavat pelaajan suorittaa yhden tai useampia uskonpuhdistuksen edistämisyhteyksiä (suluissa kohdekielialue/-alueet ja yritysten lukumäärä)

- *Lutherin 95 teesiä* (Saksalainen kielialue; 5 yritystä, jokaisella yksi ylimääräinen noppa)
- *Tutkielman julkaiseminen* (toiminnon suorittava valtakunta päättää kohdekielialueen. Normaalisti 2 yritystä). Mikäli Carlstadin väittelijäbonus käytössä, tee 3 yritystä saksalaiselle kielialueelle. Jos Calvinin väittelijäbonus käytössä, tee 3 yritystä ranskalaiselle kielialueelle.
- *Uuden testamentin käännöksen valmistuminen* (kielialue määräytyy käännöksen kielen perusteella; 6 yritystä)
- *Raamatun käännöksen valmistuminen* (kielialue määräytyy käännöksen kielen perusteella; 6 yritystä + 1 lisäys kunkin protestanttien heittämän nopan lukemaan).

Monet tapahtumakortit tuottavat uskonpuhdistuksen edistämisyhteyksiä (kohdekielialue kuten listattu; yritysten lukumäärä suluissa):

- **Saksalainen kielialue:** *Jumala omi linnamme* (6).
- **Ranskalainen kielialue:** *Plakaattivälikohtaus* ("Affair of the Placards") (3), *Calvinin Instituutiot* (5 sekä +1 lisäys kunkin protestanttien heittämän nopan lukemaan).
- **Englantilainen kielialue:** *Yhteinen rukouskirja* (4), *Luostareiden sulkeminen* (3).
- **Kaikki kielialueet:** *Marburgin uskontokeskustelu* (2 saksalaisen väittelijän yhteissumma), *Erasmus* (4), *Katariina von Bora* (5), sekä *Kirjapaino* (3 yhdellä lisänopalla kullakin yrityksellä loppuvuoron ajan).

Monet näistä tapahtumista on pelattavissa vain jonkun tietyn väittelijän ollessa vielä käyttämättä. Tapahtumakortin tullessa pelatuksi vastaava väittelijäpelimerkki käännetään käytetyksi riippumatta siitä, mikä valtakunta kortin pelasi.

Kukin uskonpuhdistuksen edistämisyhteyks antaa protestanttien pelaajalle (tai Englannin pelaajalle mikäli kyseessä on toinen Englannin *julkaise tutkielma* -toiminnon tuottamista yhteyksistä) mahdollisuuden yrittää muuttaa yhden paikkakunnan tunnustuskunta protestanttiseksi. Ratkaise kukin uskonpuhdistuksen edistämisyhteyks alla kuvatulla menettelytavalla. Kukin kartan valtakunta voi olla uskonpuhdistuksen edistämisyhteyksen kohteena vain kerran korttitoimintavuoron aikana. Mikäli protestanttivaltakunta (tai Englanti) epäonnistuu jonkin paikkakunnan käännäyttämässä, sen täytyy odottaa seuraavaa korttitoimintavuoroa ennen uutta yritystä.

Uskonpuhdistuksen edistämisyhteyksen menettelytapa

1. Valitse kohdepaikkakunta: Yhteykseen ryhtyvä valtakunta valitsee kohdepaikkakunnan. Paikkakunnan on oltava katolinen sekä:

- sillä on oltava uskonpuhdistaja,
- sen on oltava tunnustuskunnaltaan protestanttisen paikkakunnan viereinen paikkakunta (myös vuoristoreitin kautta yhdistyvä), tai
- sen on oltava satamapaikkakunta, joka yhdistyy johonkin tunnustuskunnaltaan protestanttiseen paikkakuntaan merialueen välityksellä.

Kohdepaikkakunta saa olla millä tahansa kielialueella, mutta yhteykseen ryhtynyt valtakunta voittaa tasapelit ja saa (mahdollisen) +1 nopanheittobonus ainoastaan, mikäli paikkakunta on kohdekielialueella/-alueilla. *Yhteinen rukouskirja* -tapahtuma on rajattu koskemaan vain kohteena olevia englanninkielisiä (mukaan lukien Calais) kotipaikkakuntia.

2. Määritä uskonpuhdistajan napanheitot: Yhteykseen ryhtynyt valtakunta lisää napanheitollukemaansa seuraavat napanheitot:

- 1 noppa kutakin protestanttisen tunnustuskunnan mukaista viereistä paikkakuntaa kohden
- 1 noppa kutakin viereistä uskonpuhdistajaa kohden
- 1 noppa kutakin viereistä protestanttien maayksikköpinoa kohden
- 2 noppaa mikäli uskonpuhdistaja on kohdepaikkakunnalla
- 2 noppaa mikäli kohdepaikkakunnalla on protestanttien maayksikköiden joukko.

Yhteykseen ryhtynyt valtakunta heittää ainakin yhtä noppaa, vaikkei mikään yllä olevista ehdoista täytyisi kohdepaikkakunnan kohdalla (paikkakunnan ja kaikkien protestanttipaikkakuntien välillä saattaa olla vuoristoreitti). Viereiset paikkakunnat, viereiset uskonpuhdistajat tai viereiset yksikköpinot, jotka ovat joko (a) vuoristoreitin yhdistämiä tai (b) kapinoivalla paikkakunnalla eivät tuota ylimääräisiä napanheittoja. *Huomaa: Yksittäinenkin yksikkö luetaan yksikköpinoksi tämän menettelytavan säännöissä.*

3. Lisää bonusnopat: Yhteykseen ryhtynyt valtakunta lisää perusnoppien määrään bonusnopat, mikäli jokin seuraavista ehdoista täyttyy:

- 1 noppa jos *Kirjapaino*-tapahtuma on pelattu tällä vuorolla
- 1 noppa mikäli yritys tapahtuu *Lutherin 95 teesiä* -tapahtuman tuloksena

- 1 noppa mikäli sopiva väittelijäbonus soveltuu kyseiseen uskonpuhdistuksen edistämisyhteyteen.

Vaiheessa 4 käytettäväksi tulevien noppien lukumäärä muodostuu näin saadusta noppien yhteislukumäärästä.

4. Heitä noppia: Yhteyteen ryhtynyt valtakunta heittää edellä määritellyn määrän noppia. Kunkin heittoon lisätään +1 nopanheittolisa mikäli yritys on seurausta *Calvinin Instituutiot* tai *Koko Raamatun käännös* -tapahtumista ja jos yritys tehdään kohdekielialueella/-alueilla. Yritystä suorittava valtakunta merkitsee ylös korkeimman noppaluvun, johon mahdolliset lisät on laskettu; toisin kuin muissa kamppailuissa, nyt ei lasketa osumien määrää.

5. Automaattinen onnistuminen: Mikäli korkein lisät sisältävä noppalukema on 6 tai suurempi ja mikäli paikkakunta sijaitsee kohdekielialueella, uskonpuhdistusyritys onnistuu eikä paavillisia vastatoimia toteuteta. Kohdepaikkakunnan pelimerkki käännetään osoittamaan protestanttista tunnustuskuntaa ja muut tämän menettelytavan vaiheet ohitetaan.

Muussa tapauksessa paavinistuin saa yrittää vastatoimia.

6. Määritä paavinistuimen nopanheitot: Paavinistuin laskee yhteen heitettävien noppien lukumäärän:

- 1 noppa kutakin viereistä katolista paikkakuntaa kohden
- 1 noppa kutakin viereistä jesuiittayliopistoa kohden
- 1 noppa kutakin viereistä katolista maayksikköpinoa kohden
- 2 noppaa paikkakunnalla sijaitsevasta jesuiittayliopistosta
- 2 noppaa paikkakunnalla sijaitsevasta katolisesta maayksikköpinoista

Paavinistuin heittää aina ainakin yhtä noppaa, vaikkei mikään yllä olevista pätsi kohdepaikkakunnan kohdalla. Viereiset paikkakunnat, yliopistot tai yksikköpinot, jotka ovat joko (a) vuoristoreitin takana tai (b) kapinoivalla paikkakunnalla, eivät tuota lisänopanheittoja.

7. Heitä paavinistuimen noppia: Paavinistuimen pelaaja heittää määritellyn määrän noppia ja muistaa korkeimman heitetyn noppaluvun.

8. Määritä lopputulos: Jos korkein yksittäinen lisät sisältävä protestanttinnoppaluku ylittää korkeimman yksittäisen paavinistuimen noppaluvun, paikkakunta muuttuu tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi. Jos kyseessä on vaaliruhtinaskunta, joka muuttuu protestanttiseksi ensimmäistä kertaa, sijoita paikkakunnalle protestanttinen vakinaisyksikkö kuten osiossa 21.6 Protestantit. tarkennetaan. Mikäli korkein protestanttinnoppaluku on alempi, yritys epäonnistuu. Mikäli tämä tapahtuu saksalaisella kielialueella ja Carlstadin väittelijäbonus oli käytössä, lisää kapinapeli-merkki kohdepaikkakunnalle. Tasapelit ratkaistaan protestanttien (tai Englannin) hyväksi kohdekielialueella/-alueilla; paavinistuin voittaa tasapelit kaikkialla muualla.

Huomaa: Vaihtaessasi paikkakuntia tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi, huomaa ettei pienvaltioille ole hallintapelimerkkejä. Pienvaltioiden protestanttisiksi muuttuneet paikkakunnat merkitään itsenäisellä (harmaa) hallintapelimerkillä valkoisella täytetty puoli ylöspäin.

18.4 Vastauskonpuhdistuksen edistäminen

Seuraavat toiminnot tarjoavat paavinistuimen pelaajalle yhden tai useampia vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyksiä (suluissa yritysten lukumäärä):

Kirjarovion järjestäminen (2 tavallisesti; 3 yksittäisellä kielialueella mikäli Cajetanin väittelijäbonus on käytetty; 3 millä tahansa kielialueella mikäli Caraffan väittelijäbonus on käytetty).

Tapahtumakortit: *Uskon puolustaja* (3), *Maria uhmaa konsiilia* (3), ja *Erasmus* (4).

Kukin vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyden tarjoaa paavinistuimen pelaajalle mahdollisuuden kääntää yksittäinen paikkakunta tunnustuskunnaltaan takaisin katoliseksi. Ratkaise kukin yritys seuraavan menettelytavan mukaan. Kukin kartan paikkakunta voi olla vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyden kohteena vain kerran saman korttitoimenpiteen aikana. Jos paavinistuin epäonnistuu paikkakunnan käännättämisyhteyksessään, hänen on odotettava tulevia korttitoimenpiteitä ennen uutta yritystä.

Vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyden menettelytapa

1. Valitse kohdepaikkakunta: Kutakin vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyttä kohden paavinistuimen on valittava kohdepaikkakunta. Paikkakunnan on oltava protestanttinen ja joko:

- Sisällettävä jesuiittayliopisto,
- Oltava tunnustuskunnaltaan katolisen paikkakunnan viereinen paikkakunta (vuoristoreitin yhdistämät paikkakunnat tulkitaan viereisiksi), tai
- Oltava satama, joka kytkeytyy merialueella, johon kytkeytyy muita katolisia paikkakuntia.

Valittu paikkakunta voi olla millä tahansa kielialueella, mutta paavinistuvin voittaa tasapelit vain, jos Paavali III tai Julius III on paavina ja paikkakunta on kohdekielialueella/-alueilla.

2. Laske yhteen katoliset nopat: Katolinen pelaaja määrittää heitettävien noppien yhteislukumäärän:

- 1 noppa kutakin viereistä katolista paikkakuntaa kohden
- 1 noppa kutakin viereistä jesuiittayliopistoa kohden
- 1 noppa kutakin viereistä katolista maayksikköpinoa kohden
- 2 noppaa paikkakunnalla sijaitsevasta jesuiittayliopistosta
- 2 noppaa paikkakunnalla sijaitsevasta katolisesta maayksikköpinosta

Paavinistuvin heittää aina ainakin yhtä noppaa, vaikkei mikään yllä olevista pätsi kohdepaikkakunnan kohdalla. Viereiset paikkakunnat, yliopistot tai yksikköpinot, jotka ovat joko (a) vuoristoreitin takana tai (b) kapinoivalla paikkakunnalla, eivät tuota lisänopanheittoja.

Huomaa: Yksittäinenkin yksikkö luetaan yksikköpinoksi tässä kohden.

3. Määritä bonusnoppien määrä: Paavinistuimen pelaaja lisää 1 tai 2 bonusnoppaa heitettävien noppien lukumäärään mikäli väittelijäbonus koskee tätä vastauskonpuhdistuksen edistämisyritystä.

4. Heitä paavinistuimen noppia: Paavinistuimen pelaaja heittää määritellyn määrän noppia. Mikäli vuorolla on pelattu *Augsburgin tunnustus* -tapahtuma, kustakin noppaluvusta vähennetään 1. Korkein heitetty noppaluku merkitään muistiin; toisin kuin taisteluissa, nyt ei lasketa osumien määrää.

5. Automaattinen onnistuminen: Mikäli korkein lisät sisältävä noppaluku on 6, paikkakunta on kohdekielialueella ja paavina on joko Paavali III tai Julius III, vastauskonpuhdistuksen edistämisyritys ratkaistaan paavinistuimen hyväksi ilman protestanttien vastatoimia. Muuta kohdepaikkakunta tunnustuskunnaltaan katoliseksi ja ohita muut menettelytavan osiot. Muussa tapauksessa protestanttipelaaja voi yrittää estää yritystä onnistumasta.

6. Määritä protestanttipelaajan nopanheitot: Protestanttipelaaja lisää nopanheittolukemaansa seuraavat nopanheitot:

- 1 noppa kutakin protestanttisen tunnustuskunnan mukaista viereistä paikkakuntaa kohden
- 1 noppa kutakin viereistä uskonpuhdistajaa kohden
- 1 noppa kutakin viereistä protestanttien maayksikköpinoa kohden
- 2 noppaa mikäli uskonpuhdistaja on kohdepaikkakunnalla
- 2 noppaa mikäli kohdepaikkakunnalla on protestanttien maayksikköpino.

Protestanttivaltakunta heittää ainakin yhtä noppaa, vaikkei mikään yllä olevista ehdoista täytyisi kohdepaikkakunnan kohdalla. Viereiset paikkakunnat, viereiset uskonpuhdistajat tai viereiset yksikköpinot, jotka ovat joko (a) vuoristoreitin yhdistämiä tai (b) kapinoivalla paikkakunnalla eivät tuota ylimääräisiä nopanheittoja.

7. Heitä protestanttien noppia: Protestanttivaltakunta heittää määritellyn määrän noppia ja merkitsee muistiin korkeimman yksittäisen heiton noppaluvun.

8. Määritä lopputulos: Jos korkein yksittäinen lisät sisältävä paavinistuimen noppaluku ylittää korkeimman yksittäisen protestanttien noppaluvun, paikkakunta muuttuu tunnustuskunnaltaan katoliseksi. Mikäli korkein paavinistuimen noppaluku on alempi, yritys epäonnistuu. Tasapelit ratkaistaan paavinistuimen hyväksi kohdekielialueella/-alueilla Paavali III:n tai Julius III:n ollessa paavina; protestanttipelaaja voittaa tasapelit muissa tapauksissa.

9. Myönnä rakennuspisteet ("CP"): Lisää 1 rakennuspiste Pietarinkirkon rakentamiseen, mikäli Tetzelin väittelijäbonusta käytettiin tässä yrityksessä.

18.5 Teologiset väittelyt

Teologisten väittelyiden lopputulokset ovat arvaamattomampia kuin uskonpuhdistuksen (tai vastauskonpuhdistuksen) edistämisyritykset, mutta ne voivat tuottaa seuraavia etuja:

- Voittopisteitä voi ansaita polttamalla vihollisen väittelijöitä roviolla tai häpäisemällä heitä, ja
- Paikkakuntia voi käännäyttää tunnustuskuntansa mukaiseksi, vaikkei lähettyvillä olisikaan monia yritystä tukevia uskonnollisia tekijöitä.

Teologisen väittelyn menettelytapa

1. Määritä kielialue: Hyökkääjä määrittää väittelyn kielialueen: saksalainen, ranskalainen tai englantilainen.

2. Valitse hyökkääjä: Välttelyn käynnistävä valtakunta valitsee sattumanvaraisesti arpomalla käyttämättömän väittelijän välttelyn hyökkääjäksi. Protestanttipelaajan on arvottava tämä kyseisen kielialueen väittelijöistä. Paavinistuon valitsee aina kaikkien käyttämättömien väittelijöidensä joukosta riippumatta välttelyn kielialueesta. Väittelijä sijoitetaan *tämänhetkinen väittelijä* -laatikkoon valtakunnan uskonnollisen kamppailun kortilla.

3. Valitse puolustaja: Välttelyn käynnistävä valtakunta valitsee kohteen teologiselle hyökkäykselle kahdesta vaihtoehdosta. Hän voi joko

- valita sattumanvaraisen vihollisväittelijän käytetyistä vihollisväittelijöistä (soveltuvalta kielialueelta, mikäli kohteena on protestanttivaltakunta), tai
- valita sattumanvaraisen vihollisväittelijän käyttämättömistä vihollisväittelijöistä (jälleen soveltuvalta kielialueelta, mikäli kohteena on protestanttivaltakunta).

Valittu puolustaja sijoitetaan valtakunnan *tämänhetkinen väittelijä* -laatikkoon.

Poikkeukset vaiheisiin 2 ja 3: Jos välttely käynnistettiin *Leipzigin välttely* -peruskortilla, paavinistuimen pelaaja voi joko valita oman hyökkääjensä tai määrätä, ettei jokin tietty protestanttiväittelijä ole käytettävissä puolustajana missään kyseisen välttelyn vaiheessa. Samoin protestanttipeleaja voi pelata *Tässä seison* -kortin tässä vaiheessa asettaakseen Lutherin jonkin toisen väittelijän sijaan (hyökkääjänä tai puolustajana), kunhan välttely toimeenpannaan Saksassa. *Tässä seison* -korttia voi käyttää Lutherin tuomiseen välttelyyn vaikka paavinistuon olisikin jo *Leipzigin välttely* -kortilla määrännyt, ettei Luther ole käytettävissä, sekä vaikka Luther olisi jo käytetty.

4. Välttelyn aloittaja heittää noppaa: Välttelyn aloittanut valtakunta heittää niin monta noppaa, kuin väittelijän luku lisättynä 3:lla osoittaa. Kukin 5 tai 6 tuottanut heitto merkitsee onnistunutta iskua.

Poikkeukset:

- Paavin väittelijän käynnistäessä välttelyn tämän heittämien noppien määrää vähennetään 1:llä, mikäli *Augsburgin tunnustus* -tapahtumakortti on tullut pelatuksi tällä vuorolla.
- Englantilaisella kielialueella paavin väittelijän väittelyarvo kaksinkertaistaan tässä vaiheessa, mikäli Maria I on Englannin hallitsijana.
- Mikäli vaiheessa 2 valittiin väittelijäksi Eck tai Gardiner, heidän väittelijäbonuksensa tarjoaa yhden ylimääräisen hyökkäysnopanheiton väittelyssä.
- Mikäli välttely käynnistettiin *Paavillinen inkvisitio* -tapahtumalla, paavin väittelijä heittää 2 ylimääräistä hyökkäysnoppaa.

5. Välttelyn puolustaja heittää noppaa: Puolustavan valtakunnan heittämien noppien lukumäärä vaihtelee sen mukaan, onko väittelijä ollut käytetty ennen välttelyn alkamista:

- Mikäli väittelijä on käytetty: Väittelijäarvoon lisätään 1 noppa
- Mikäli väittelijä ei ole käytetty: Väittelijäarvoon lisätään 2 noppaa.

Kukin 5 tai 6 arvoinen heitto luetaan onnistuneeksi iskuksi.

6. Käännä väittelijöiden pelimerkit ympäri: Käännä molemmat väittelijät ympäri. Käännä myös Lutherin sijaistaman väittelijän pelimerkki ympäri.

7. Vertaa napanheiton tuloksia: Vertaa osapuolten saamien onnistuneiden iskujen määrää. Mahdolliset lopputulokset ovat:

- **Molemmat puolet saivat yhtä monta onnistunutta iskua; kyseessä on välttelyn ensimmäinen kierros:** Välttely etenee toiselle kierrokselle uusien väittelijöiden voimin. Molemmat pelaajat arpovat toisen väittelijän vielä käyttämättömien kyseisen kielialueen väittelijöiden joukosta. Ellei käyttämättömiä väittelijöitä enää ole, väittelijä arvotaan kyseisen kielialueen käytettyjen väittelijöiden joukosta. Protestanttipelaaja voi vaihtoehtoisesti asettaa välttelyyn Bullingerin käyttäkkeen tämän väittelijäbonusta; tässä tapauksessa Bullinger määrätään toisen vaiheen väittelijäksi (ennen arvontamenettelyä). Protestanttipelaaja voi myös pelata *Tässä seison* -kortin tässä vaiheessa korvatakseen väittelijän Lutherilla kunhan välttely on toimeenpantu Saksassa. Molempien toisen vaiheen väittelijöiden tultua valituiksi, palataan kohtaan 4.
- **Molemmat puolet saivat yhtä monta onnistunutta iskua; kyseessä on välttelyn toinen kierros:** Välttely päättyy tuloksettomana. Toiminto päättyy.
- **Toinen osapuoli saa aikaan enemmän onnistuneita iskuja:** Onnistuneiden iskujen lukumäärien erotus määrää voittajan tunnustuskunnan mukaiseksi kääntyvien paikkakuntien määrän. Kaikkien käännettävien paikkakuntien on oltava mahdollisuuksien mukaan siltä kielialueelta, jolla välttely toimeenpantiin. Kun kaikki kyseisen kielialueen paikkakunnat on muutettu voittajan tunnustuskunnan mukaisiksi, jäljelle jääneet onnistuneet iskut käytetään paikkakuntien tunnustuskuntien muuttamiseksi millä tahansa muulla kielialueella. Protestanttisiksi muutettavien paikkakuntien on täytettävä uskonpuhdistuksen edistämisyhteyden menettelytavan vaiheen 1 ehdot. Katolisiksi muutettavien

paikkakuntien on täytettävä vastauskonpuhdistuksen edistämisyrityksen menettelytavan vaiheen 1 ehdot. Väittelyn lopputulos voi muuttua, mikäli Aleander tai Campeggio oli viimeinen paavin väittelijä, jolloin sovelletaan väittelijän bonuskuvauksen mukaista menettelyä.

8. Polta protestanttiväittelijä: Jos paavinistuimen pelaaja voitti väittelyn ja onnistuneiden iskujen erotus oli suurempi kuin protestanttiväittelijän väittelyarvo, kyseinen väittelijä poltetaan roviolla! Sijoita hänet paavinistuimen valtakuntakortin *bonus VP*-ruutuun. Paavinistuimien ansaitsee hänen väittelijäarvonsa verran voittopisteitä. Siinä epätodennäköisessä tilanteessa, että poltetu protestanttiväittelijä olisi Luther, Zwingli, Calvin tai Cranmer, poista vastaava uskonpuhdistaja kartalta tässä vaiheessa. Huomaa, ettei poltetu väittelijä vaikuta protestanttihallitsijan statukseen. Niinpä Lutherin tai Calvinin tultua poltetuksi hänen ollessaan protestanttien johtajana, hänen hallitsijan ominaisuutensa pysyvät voimassa. Korvaavan hallitsijan ajatellaan löytyneen protestanttisesta liikkeestä.

9. Häpäise paavin väittelijä: Protestanttipelaajan voitettua väittelyn ja onnistuneiden iskujen erotuksen ollessa suurempi kuin paavin väittelijän väittelyarvo, kyseinen väittelijä on tullut häpäistyksi! Sijoita hänet protestanttien valtakuntakortin *bonus VP*-ruutuun. Protestanttivaltakunta ansaitsee hänen väittelijäarvonsa verran voittopisteitä.

19. Talvivaihe

Vuoron seitsemäs vaihe on talvivaihe, joka alkaa välittömästi toimintakierrosten viimeisen korttitoimenpiteen jälkeen. Tämän vaiheen aikana kaikki pelaajat suorittavat seuraavat toimet annetussa järjestyksessä:

- Poista lainatut eskaaderipelimerkit
- Poista mahdollinen *käännynnäispäällikkö*-pelimerkki
- Palauta laivastoyksiköt lähimpään satamaan
- Palauta päälliköt ja yksiköt linnoitetuille paikkakunnille (kärsivät uupumuksesta, mikäli tällaiselle paikkakunnalle ei kulje vapaata reittiä)
- Poista suurvaltojen välisten liittoumien pelimerkit
- Lisää 1 vakinaisyksikkö kuhunkin ystävällismielisessä hallinnassa olevaan pääkaupunkiin
- Poista kaikki merirosvuspelimerkit
- Käännä kaikki väittelijäpelimerkit *käyttämätön* -puolelleen (valkoinen), ja
- Toteuta erityiset pakkotapahtumat, mikäli ne eivät ole tulleet toteutetuiksi varsinaisina ajankohtinaan.

Pelaajat toteuttavat talvivaiheen tapahtumat samanaikaisesti.

19.1 Lainatut eskaaderipelimerkit

Poista kaikki *Lainattu*-merkit eskaadereista. Nämä laivastot palaavat valtakuntansa kontrolloimaan satamaan seuraavassa vaiheessa, eivät siis sen valtakunnan satamaan, jolta ne on lainattu.

19.2 Käännynnäispäällikkö

Poista käännynnäispäällikkö, mikäli hänet on tuotu peliin tällä vuorolla *Charles Bourbon* -tapahtumalla. Maa- ja laivastoyksiköihin, jotka kuuluvat tämän päällikön alaisiin joukkoihin, ei tehdä muutoksia.

19.3 Talvivetäytymiset

Talvivaiheen ensimmäisessä osassa laivastoyksiköt palasivat satamiin. Välittömästi laivastoyksiköiden siirryttyä satamiinsa, kaikki maayksiköt siirtyvät linnoitetuille paikkakunnille.

Laivastoyksiköiden ankkuroituminen satamiin

Laivastoyksiköt sijoitetaan lähimpään valtakuntansa hallinnassa olevaan satamaan. Jos useampi satama on yhtä pitkän etäisyyden päässä, pelaaja valitsee minkä tahansa niistä (yksikköpinno voidaan myös jakaa palaavaksi eri satamiin). Kotiin palaavia laivastoyksiköitä vastaan ei voi käydä torjuntahyökkäystä, taistelua vihollisyksiköiden lävitse kuljettaessa ei käydä, uupumusta ei vähennetä ja vaiheen alussa piiritetuille paikkakunnille voidaan palata. Amiraalien on palattava satamaan jonkun samalla merialueella vuoron alussa olleen yksikön kanssa.

Maayksiköiden vetäytyminen

Linnoittamattomalla tai jonkun muun valtakunnan hallinnoimalla linnoitetulla paikkakunnalla oleilevat maayksiköt palaavat linnoitetulle paikkakunnalle, jota niiden valtakunta hallinnoi (korkeintaan 4 paikkakuntaa kohden, pääkaupunkiin rajoittamattomasti). Omassa hallussa olevalla linnoitetulla paikkakunnalla olevat yksiköt voidaan haluttaessa siirtää pääkaupunkiinsa. Ainoastaan pääkaupungissa jo olevat joukot eivät voi siirtyä tämän vaiheen aikana (kaikilla muilla maayksiköillä on ainakin mahdollisuus tulla siirretyiksi tässä vaiheessa).

Maayksiköt liikkuvat alla olevan menettelytavan mukaisesti. Kaikki kahden saman paikkakunnan välin siirtyvät yksiköt liikkuvat yhtyminä. Etsi viereisten paikkakuntien tai merialueiden muodostama vapaa reitti yksikköpinon lähtöpaikkakunnalta kohdepaikkakunnalle. Välttyäkseen uupumusvähennykseltä, kaikkien reitin paikkakuntien (lähtöpaikkakuntaa lukuun ottamatta) on oltava:

- Ystävällismielisiä
- Vapaita kapinasta.

Huomaa että toisin kuin viestiyhteyden määrittämisen kohdalla (luku 12.1. Viestiyhteys), vihollisyksiköt jätetään tässä yhteydessä huomioimatta. Lisäksi reitti voi kulkea myös sellaisten merialueiden kautta, joilla ei ole ystävällismielistä laivastoyksikköä. Koska liittoumat ovat voimassa talvivaiheen seuraavan kohdan loppuun saakka, maayksiköt saavat siirtyä liittolaisvaltakuntien hallussa olevien paikkakuntien kautta.

Ellei siirtymäkelpoista reittiä ole, yksikköpinon kärssi uupumusvähennyksen ja menettää puolet vahvuudestaan (pyöritys ylöspäin). Yksikköpinon omistava valtakunta valitsee poistettavat yksiköt.

Maayksiköiden vetäytymisen menettelytapa

Kukin valtakunta suorittaa seuraavat toimenpiteet kunkin maayksikkönsä kohdalla. Kaikki valtakunnat voivat suorittaa nämä samanaikaisesti.

1. Palauta ylisuurten yhtymien liikajoukot: Tarkista kaikki yhtymiksi yhdistetyt maayksiköt, jotka sijaitsevat valtakunnan omilla linnoitetuilla paikkakunnilla (muilla kuin pääkaupunkipaikkakunnilla). Kultakin enemmän kuin 4 yksikköä sisältävältä linnoitetulta paikkakunnalta tulee ylimääräiset yksiköt siirtää pääkaupunkiin (pienvaltion yksiköt voivat vaihtoehtoisesti palata myös omalle avainpaikkakunnalleen). Muillakin maayksiköillä on mahdollisuus siirtyä pääkaupunkiinsa (pienvaltioiden tapauksessa omalle avainpaikkakunnalleen), vaikkei niitä olisikaan liikaa. Yksikköpinon kärssi uupumusvähennyksen (ks. yllä) jos sen reitti kulkee kapinoivan tai ei-ystävällismielisessä hallinnassa olevan alueen kautta, tai reitti päättyy kapinapaikkakunnalle.

2. Palauta yksiköt: Käy läpi kaikki linnoittamattomilla paikkakunnilla ja jonkun muun hallussa olevilla linnoitetuilla paikkakunnilla olevat maayksiköt. Näiden on joko:

- Palattava valtakuntansa pääkaupunkiin (pienvaltioiden tapauksessa omalle avainpaikkakunnalleen), tai
- Palattava lähimmälle valtakunnan hallussa olevalle linnoitetulle paikkakunnalle (ei kuitenkaan enempää kuin 4 maayksikköä paikkakuntaa kohti). Lähin paikkakunta on aina lähin suoran reitin päässä oleva paikkakunta, eikä tässä yhteydessä huomioida, minkä valtakunnan hallussa välissä olevat paikkakunnat ovat.

Yksikköpinon saa tässä yhteydessä jakaa ja siirtää osa yksiköistä lähimmälle linnoitetulle paikkakunnalle ja loput pääkaupunkiin (pienvaltioiden tapauksessa omalle avainpaikkakunnalleen). Mikäli kaksi tai useampi lähimpänä sijaitseva linnoitettu paikkakunta on samalla etäisyydellä, pelaaja saa siirtää yksiköitä kullekin niistä, kunhan 4 maayksikön enimmäismäärää ei ylitetä. Yksikköpinon kärssi uupumusvähennyksen (ks. yllä) jos sen reitti kulkee kapinoivan tai ei-ystävällismielisessä hallinnassa olevan paikkakunnan läpi.

3. Palauta kenraalit: Mikäli menettelyn tuloksena tyhjennetään paikkakunta, jolla on kenraali, on tämän joko siirryttävä jonkun paikkakunnalta poistuvan yksikön mukana siirtymän koko matkan tai palattava valtakunnan pääkaupunkiin.

Menettelytavan sääntöihin on kolme poikkeusta:

1. PROTESTANTTIYKSIKÖT: Koska protestanttipelajailla ei ole pääkaupunkia, protestanttiset maayksiköt siirtyvät lähimmälle linnoitetulle protestanttien hallussa olevalle paikkakunnalle, kunhan sille voidaan vielä siirtää 4 yksikön enimmäismäärän säännön puitteissa. Vaiheen yhtenä yksikköpinona aloittavat maayksiköt voidaan pakkotilanteessa jakaa ja siirtää eri paikkakunnille (Lähimmän linnoitetun paikkakunnan 4 yksikön enimmäismäärän täyttyttyä siirretään joukot seuraavaksi lähimmälle paikkakunnalle.)

2. VIHOLLISEN HALLITSEMA PÄÄKAUPUNKI: Mikäli valtakunnan pääkaupunki on vihollisvaltakunnan hallussa, yksikään maayksikkö ei voi palata sinne. Kaikki yksiköt, joiden olisi normaalitilanteessa täytynyt siirtyä pääkaupunkiin, eliminoidaan.

3. HABSBURGILAISYKSIKÖT: Koska Habsburgeilla on kaksi pääkaupunkia, voivat hänen yksikkönsä palata kumpaan tahansa pääkaupunkiin maayksiköiden kotiinpaluun menettelytavan kohdan 2 tai 3 kohdalla. Habsburgilaispelaaja ei saa siirtää yksiköitä vaaliruhtinaskuntapaikkakunnalle tai sen kautta ennen kuin *Schmalkaldenin liitto* -pakkotapahtuma on pelattu.

19.4 Suurvaltojen liittolaisuuspelimerkit

Poista kaikki suurvaltojen väliä liittolaisuuksia osoittavat pelimerkit diplomaattiset suhteet -ruuduista. Kaikki kyseisellä vuorolla julistetut liittoumat purkautuvat; kaikki pienvaltioiden kanssa tapahtumakorttien vaikutuksesta solmitut liittolaisuudet pysyvät sen sijaan voimassa.

19.5 Joukkojen täydennys

Kukin valtakunta lisää 1 vakinaisyksikön pääkaupunkiinsa edellyttäen että se on ystävällismielisen tahon hallinnassa eikä kapinan vallassa. Habsburgit voivat saada vakinaisyksikön molempiin pääkaupunkeihinsa, mikäli ne ovat hallinnassa, eivätkä kapinan vallassa. Protestanttivaltakunta ei milloinkaan saa joukkojen täydennystä tässä vaiheessa.

19.6 Merirosvopelimerkit

Kaikki merirosvopelimerkit poistetaan kartalta tässä vaiheessa.

19.7 Väittelijät

Kaikki väittelijäpelimerkit käännetään valkoiselle, *käyttämätön*-puolelleen.

19.8 Pakkotapahtumat

Seuraavat tapahtumat tulee toteuttaa erityisenä ajankohtana. Mikäli kyseinen vuoro on edennyt talvivaiheeseen, eikä kyseistä tapahtumaa ole vielä suoritettu, tee se tässä vaiheessa. Kortti poimitaan pakasta ja poistetaan pelistä aivan kuin se olisi tullut jonkun valtakunnan pelaamaksi. Normaalitylanteessa kortin pelaavalle valtakunnalle myönnettävät 2 komentopistettä jätetään myöntämättä.

Tapahtuma

Klemens VII

Berberimerirosvot

Schmalkaldenin liitto

Paavali III

Jesuiittaveljestö

Vuoro, jonka talvivaiheessa suoritettava

Vuoro 2

Vuoro 3

Vuoro 4

Vuoro 4

Vuoro 6

20. Uusi maailma

Englanti, Ranska ja Habsburgit voivat kolmen eri toiminnon mahdollistamina tutkia vastikään löydettyä Amerikkaa. Nämä valtakunnat voivat hankkia siirtomaita ja saada tälle investoinnilleen taloudellista hyötyä tulevaisuudessa (i.e. ylimääräisiä kortteja). Ne voivat lähettää tutkimusretkikuntia siinä toivossa, että uusien löytöjen tekeminen tuottaa niille voittopisteitä. Ne voivat myös lähettää retkikunnan valtaamaan alkuperäisasukkaiden sivilisaatioita, mikä tuottaa molemmat yllä mainitut edut. Uuden maailman matkat aloitetaan käyttämällä komentopisteitä toimintovaiheen aikana ja niiden tulokset selvitetään kunkin vuoron lopussa. Taloudelliset edut jaetaan kunkin vuoron alussa korttiennostovaiheessa.

20.1 Siirtomaat

Kyseiset kolme valtakuntaa voivat käyttää komentopisteitään *alista siirtomaaksi* -toimintona. Toiminnon kustannus on 2 komentopistettä Habsburgeille, 3 Englannille ja Ranskalle. Lisää kyseisen valtakunnan siirtomaapelimerkki Uuden maailman laatikon *Atlantin ylitys* -ruutuun. (Siirtomaapelimerkeissä on kyseisen valtakunnan tunnusvärin mukainen värireuna.) Siirtomaapelimerkin laatikkoon sijoittamisen merkitys on siinä, että se muistuttaa pelaajia siitä, että kyseisen toiminnon valtakunta voi tehdä vain kerran vuoron aikana; *Potosin hopeakaivos* -tapahtumaa ei lueta näihin. Englannin ja Ranskan siirtokuntien määrät on rajoitettu kahteen yhtäaikaiseen siirtokuntaan; Habsburgeilla saa olla kolme. Siirtomaapelimerkit siirretään *Atlantin ylitys* -ruudusta kyseisen valtakunnan värisen ruutuun *Uuden maailman rikkaudet* -taulukon vasemmalla puolella Uuden maailman vaiheessa vuoron lopulla. Siirtomaapelimerkit pysyvät paikallaan, kunnes niiden status tarkistetaan *Uuden maailman rikkaudet* -taulukon napanheitolla vuoron korttiennostovaiheessa.

20.2 Tutkimusretket

Englanti, Ranska ja Habsburgit voivat lähettää tutkimusretkikunnan käyttämällä 2 komentopistettä. Sijoita valtakunnan *Tutkimusretkikunta matkalla* -pelimerkki *Atlantin ylitys* -laatikkoon muistuttamaan tutkimusretkikunnan matkan selvittämistä vuoron lopulla. Toimenpiteen voi valtakunta tehdä vain kerran vuorossa: tapahtumakorttia *Sebastian Cabot* ei tässä kuitenkaan huomioida, mutta tapahtumakortin *Mercatorin kartta* ja tutkimusretkeilijät, jotka aloittavat skenaarion *Atlantin ylitys* -ruudussa, huomioidaan tässä yhteydessä. Mikäli valtakunnalla ei ole jäljellä tutkimusmatkailijoita, se ei voi suorittaa tätä toimenpidettä.

Lopputuloksen selvittäminen

Kunkin vuoron kahdeksas vaihe on Uuden maailman vaihe. Tutkimusretkikunnat selvitetään aina ennen valloitusretkiä. Tutkimusretkikunnat selvitetään korvaamalla *Tutkimusretkikunta matkalla* -pelimerkki satunnaisesti valitulla valtakunnan käytettävissä olevalla *tutkimusmatkailija*-pelimerkillä. Retkikunnat selvitetään aloittaen parhaasta tutkimusmatkailijasta (numeeriselta arvoltaan) heikoimpaan. Tasapeliteilanteessa selvitetään ensin Englannin, toiseksi Ranskan ja kolmanneksi Habsburgien tutkimusretkikunnat. Kunkin retkikunnan kohdalla heitetään 2 noppaa ja lukemaan lisätään tutkimusmatkailijan numeerinen arvo (lisätään vielä 2 jos retkikunta lähetettiin käyttämällä *Mercatorin kartta* -korttia). Noppalukema bonuksineen sijoitetaan tutkimusmatkatalukkuun osoittamaan retkikuntien tuloksia:

4 tai vähemmän: Tutkimusmatkailija katoaa merellä; poista hänet pelistä.

5 tai 6: Tutkimusretkikunta palaa tuloksettomana; tutkimusmatkailija palautetaan valtakunnan käyttämättömiin pelimerkkeihin.

7,8 tai 9: Tutkimusretkikunta tekee löytöjä. Mikäli noppalukeman osoittama löytö on tehty jo aiemmin pelissä, retkikunta tekee seuraavana tämän alla mainitun löydön. Löytöpelimerkki poistetaan pelistä ja sijoitetaan valtakunnan *Bonus VP* -laatikkoon osoittamaan ansaittua voittopistettä. Tutkimusretkikunnan lähettämiseen käytetty tutkimusmatkailija sijoitetaan vastaavan löydön päälle uuden maailman kartassa. Tutkimusretkeilijäpelimerkki jää tälle paikalleen pelin loppuajaksi uudessa maailmassa tekemiensä saavutusten osoitukseksi.

10 tai enemmän: Tutkimusmatkailija on edennyt syvälle Etelä-Amerikkaan ja on päätettävä, miten jatketaan. Vaihtoehdot ovat:

1. Tutkimusmatkailija voi purjehtia Magalhãesinsalmen lävitse ja yrittää maapallon ympäripurjehdusta. Jos Magalhãesinsalmea ei ole aiemmin löydetty, sijoita sen pelimerkki valtakunnan *Bonus VP* -laatikkoon. Tämän jälkeen heitä 2 noppaa lisäten samat yllä mainitut bonukset. Määritä ympäripurjehdusyrityksen tulos sääntökortin ympäripurjehdustaulukosta bonuksilla lisätyn noppalukeman kohdalta. Kaikki 9 tai pienemmät tulokset merkitsevät epäonnistumista; tutkimusmatkailija poistetaan pelistä. Jätä hänen pelimerkinsä Magalhãesinsalmeen, mikäli hän ansaitsi voittopisteet. Tulos 10 tai suurempi merkitsee onnistumista (jos tulos on 12 tai enemmän, pelaaja saa vetää kortin lisäpalkkiona). Sijoita ympäripurjehdus VP -pelimerkki valtakunnan *bonus VP* -laatikkoon; sijoita tutkimusmatkailijapelimerkki uuden maailman kartan *ympäripurjehdus*-laatikkoon. Yhden tutkimusmatkailijan onnistuttua maan ympäripurjehduksessa, muut tutkimusmatkailijat eivät voi sitä enää yrittää saman pelin aikana.
2. Tutkimusmatkailija voi merkitä Amazon-joen löydetyksi (2 voittopistettä) sijoittamalla voittopistemerkin valtakunnan *bonus VP* -laatikkoon ja jättämällä tutkimusmatkailijan pelimerkin Amazon-joen laatikkoon.
3. Tutkimusmatkailija voi merkitä minkä tahansa tekemättömän 1 voittopisteen arvoisen löydön (St. Lawrence -joki, Suuret järvet tai Mississippi-joki) löydetyksi ikään kuin hän olisi heittänyt 7, 8 tai 9.

20.3 Valloitusretket

Englanti, Ranska ja Habsburgit voivat lähettää valloitusretkikunnan käyttämällä 4 komentopistettä. Englanti ja Ranska sijoittavat *Englannin valloitusretki* tai *Ranskan valloitusretki* -pelimerkin *Atlantin ylitys* -laatikkoon muistuttamaan valloitusretken selvittämisestä vuoron lopulla. Habsburgit sijoittaa Habsburgien *Valloitusretki meneillään* -pelimerkin *Atlantin ylitys* -laatikkoon. Toimenpiteen valtakunta voi suorittaa vain kerran vuorossa: tapahtumakortin *Isorokko* ("Smallpox") aloittamaa tapahtumaa huomioidaan tässä samoin kuin Habsburgien *Valloitusretki meneillään* -pelimerkki, joka aloittaa pelissä *Atlantin ylitys* -ruudussa. Mikäli valloittaja/valloituspelimerkkejä ei ole jäljellä, valtakunta ei voi suorittaa toimenpidettä.

Lopputuloksen selvittäminen

Valloitusretken tuloksen selvittäminen alkaa Habsburgien *Valloitusretki meneillään* -pelimerkin korvaamisella satunnaisesti valitulla saatavilla olevalla valloittajalla. Habsburgien valloitusretki ratkaistaan ensin, tämän jälkeen Englannin ja lopuksi Ranskan. Kunkin valloitusretken kohdalla heitetään 2 noppaa ja lukemaan lisätään valloittajan numeerinen arvo. Lisää 2 mikäli retki käynnistettiin *Isorokko*-kortilla. Mikäli tulos on 6 tai vähemmän, retkikunta tulee alkuperäisasukkaiden tuhoamaksi; poista käytetty valloittaja tai Englannin/Ranskan valloituspelimerkki pelistä. Tuloksen ollessa 7 tai 8 valloitusretki ei pääse tavoitteeseensa; valloittaja/valloituspelimerkki palautetaan valtakunnan pelimerkkivarantoihin. Jos tulos on 9 tai enemmän, valloitus onnistuu siten kuin uuden maailman taulukko osoittaa. Mikäli noppalukeman osoittama valloitus on tehty jo aiemmin pelissä, valloittajaretkikunta tekee seuraavana tämän alla mainitun valloituksen. Intiaanikansan valloitusta vastaava voittopistepelimerkki sijoitetaan valtakunnan väriiseen valloituslaatikkoon *Uuden maailman rikkaudet* -taulukon vasemmalla puolella. Voittopistepelimerkin osoittama voittopiste lisätään välittömästi valtakunnan kokonaispisteisiin (vaikka voittopistepelimerkki ei siirrykään *bonus VP* -laatikkoon, ennen kuin kyseinen valloitus tulee tyhjennettäväksi). Valloitusretken aloittanut valloittaja/valloituspelimerkki sijoitetaan uuden maailman kartan siihen laatikkoon, jossa voittopistepelimerkki on. Siellä se pysyy pelin loppuun saakka osoittamassa ansaittuja saavutuksia uudessa maailmassa.

20.4 Uuden maailman rikkaudet

Kortinnostovaiheessa valtakunnat, jotka ovat hankkineet siirtomaita tai tehneet valtauksia uudessa maailmassa voivat saada lisäkortteja. Siirtomaan tai valtauksia hankkinut valtakunta heittää 2 noppaa kutakin näitä kohden ja tarkistaa tuloksen vastaavasta sarakkeesta *Uuden maailman rikkaudet* -taulukossa. Lisää +1 siirtokunnan heittoon (myös Potosin siirtokunnan), mikäli valtakunnallasi on *plantaasi*-pelimerkki siirtokuntiesi vieressä. Taulukon tulos on seuraava:

Tyhjennä ("Deplete 1"): Saat yhden kortin, mutta joudut luopumaan valtauksesta. Siirrä sen pelimerkki valtakunnan kortin bonus VP -laatikkoon.

Kortti ("Card"): Saat yhden kortin ja valtauksesi tai siirtomaasi säilyy uuden maailman taulukossa seuraavaan vuoroon.

Kaljuuna ("Galleon"): Saat yhden kortin ainoastaan jos valtakunnallasi on *kaljuuna*-pelimerkki siirtomaittesi vieressä. Valtauksesi tai siirtomaasi säilyy uuden maailman taulukossa seuraavaan vuoroon.

Ei vaikutusta ("NE"): Valtauksesi tai siirtomaasi säilyy uuden maailman taulukossa seuraavaan vuoroon.

Tuhoutuminen ("Elim"): Valtauksesi tai siirtomaasi eliminoidaan. *Valloitus*-pelimerkit siirretään valtakunnan kortin *bonus VP*-laatikkoon. Siirtomaat poistetaan uuden maailman laatikosta (ne voivat palata peliin myöhemmän *alista siirtomaaksi*-toimenpiteen myötä).

Mikäli Habsburgit saivat kortin siirtomaaksi alistamisen tai valloituksen myötä ja yhdellä tai useammalla suurvallalla on kaapparilaiva ("Raider") pelissä, kaapparilaivan omistava valtakunta voi kaapata Habsburgien saaman kortin. Kaapparilaivan omistavat valtakunnat heittävät noppaa (Ranska aloittaa, seuraavina Englanti ja protestantit). Tuloksena on jokin seuraavista:

- 1: Kaapparilaiva tuhoutuu (Habsburgit saa kortin).
- 2: Kaapparilaiva tuhoutuu mikäli Habsburgeilla on Kaljuuna pelissä. Muussa tapauksessa ei vaikutusta (ja Habsburgit saa kortin).
- 3 tai 4: Ei vaikutusta (Habsburgit saa kortin).
- 5: Kortti kaapataan; se päättyy kaapparilaivan omistajavaltakunnalle. Kaapparilaiva eliminoidaan (poistuu tyytyväisenä saaliiseensa!).
- 6: Kortti kaapataan; se päättyy kaapparilaivan omistajavaltakunnalle. Kaapparilaiva jatkaa pelissä.

Mikäli tulos on 3, 4 tai 6 (tai 2 jos kaljaaseja ei ole pelissä), kaapparilaiva pysyy pelissä ja voi yrittää viedä Habsburgien vetämän kortin tulevaisuudessa (myös saman kortinnostovaiheen aikana). Poistetut kaapparilaivat voi rakentaa uudelleen myöhemmin mikäli valtakunta saa jälleen *Hugenottikaapparilaiva*-tapahtumakortin.

21. Suurvallat

Sääntöjen osiossa kuvataan säännöt, jotka kohdistuvat erityisesti johonkin suurvaltaan. Kunkin valtakunnan erityispiirteet luetellaan tässä, vaikka ne viittaisivatkin yksityiskohtaisempiin sääntöosioihin muualla.

21.1 Ottomaanit

Ottomaanit on ainoa suurvalta, joka voi muodostaa ratsuyksiköitä (halpa maayksikkö, josta on etua torjuntahyökkäyksissä ja väistöliikeyrityksissä). Ratsuväen säännöt on lueteltu osioissa 5.2. Maayksiköt, 13. Maayksiköiden liikkuminen ja 17. Yksiköiden perustaminen. Ottomaanit on myös ainoa suurvalta joka voi perustaa merirosvoyksiköitä ja käynnistää merirosvous. Merirosvojen turvasatamien, Alger, Oran ja Tripoli, perustamista koskevat säännöt luetellaan alla; merirosvouden säännöt on lueteltu osiossa 16.4 Merirosvous. Lisäksi Ottomaanit, kuten Englantikin, saattaa joutua lähettämään joukkojaan ulkomaisiin sotiin. Ulkomaiset sodat esitellään osiossa 21.7 Ulkomaisten sotien kortit.

Berberimerirosvot ja merirosvosatamat

Kolme Pohjois-Afrikan rannikon paikkakuntaa (Alger, Oran ja Tripoli) on merkitty vihreällä alaosalla osoittamaan että ne aloittavat pelin jollain statuksella, mutta ne voidaan muuttaa merirosvojen suojasatamiksi tapahtumien vaikutuksesta. Ottomaanivaltakunta voi alkaa rakentaa merirosvoaluksia ja käynnistää merirosvouksen kunhan *Berberimerirosvot*-pakkotapahtumakortti on pelattu. Ennen tätä tapahtumaa Alger on poissa pelistä eikä siihen voi siirtyä minkään valtakunnan yksikkö. Paikkakuntaa ei lueta myöskään Ottomaanien avainpaikkakunnaksi pelin alussa. Kun *Berberimerirosvot*-tapahtuma on pelattu, lisätään Ottomaanien valtakuntakortilta neliönmuotoinen hallintapelimerkki Algeriin, johon lisätään myös 2 merirosvoalusta, 2 vakinaisyksikköä ja Barbarossa (kuten kortissa määriteltä). Paikkakunta on nyt Ottomaanien välimeren merirosvouksen keskuspaikka. Kun *Berberimerirosvot*-tapahtuma on pelattu, Habsburgien kotipaikkakunnat Oran ja Tripoli saattavat muuttua myös merirosvotukikohdiksi merirosvosatama-tapahtumakortin vaikutuksesta. Kun *Merirosvosatama*-kortti on pelattu, ottomaanipelaaja lisää 1 vakinaisyksikön ja 2 merirosvoalusta vastaaville paikkakunnille. Se myös muuttaa Oranin tai Tripolin linnoitetuksi paikkakunnaksi; merkitse paikkakunnan uusi status lisäämällä siihen *merirosvosatama*-pelimerkki. Näiden kolmen paikkakunnan muututtua ottomaanimerirosvojen satamiksi, kutakin niistä pidetään kaikissa tapauksissa ottomaanien kotipaikkakuntana (jolla on linnoitus). Ainoa poikkeus on se, että ottomaanit voi perustaa niissä vain yhdentyyppisiä yksiköitä (merirosvoaluksia). Ennen muuttumistaan merirosvosatamiksi Oran ja Tripoli luetaan kaikissa tapauksissa Habsburgien kotipaikkakunniksi.

21.2 Habsburgit

Kaarle V peri huomattavan dynastian, minkä vuoksi hänestä tuli Euroopan merkittävin mahtihenkilö valtakautensa alussa (1519). Kaarlen suurin haaste tänä aikakautena on kuitenkin keisarikunnan maantiede; häntä ympärivät uhat joka puolelta ja niihin on pystyttävä vastaamaan hajallaan olevin voimavaroin. Tilannetta helpottaa Habsburgien valtakunnan kaksi erityispiirrettä, jotka selostetaan seuraavaksi.

Pyhä Rooman keisari

Valtakautensa alussa Kaarle nimettiin Pyhän Rooman keisariksi, jonka alaisuuteen kuului suurin osa saksankielisestä Euroopasta. Hänen roolinsa Saksan suojelijana näyttäytyy pelin alussa useimmilla protestanttipaikkakunnilla olevina Habsburgien hallintalaattoina. Kaarle matkusteli keisarikuntansa alueella valtakautensa ajan melkein joka vuosi eikä viipynyt koskaan muutamaa vuotta pidempään yhdellä paikkakunnalla. Tämä mahdollisuus välittömästi vaihtaa sijaintia yhdeltä Habsburgien kotipaikkakunnalta toiseen osaan valtakuntaa näkyy Habsburgien *Pyhä Rooman keisari* -peruskortissa. Kortti mahdollistaa Kaarlen välittömän siirtymisen mille tahansa Habsburgien kotipaikkakunnalle ennen kortin tarjoaman 5 komentopisteen käyttämistä. Huomaa että vastatoimikortti *Kihti* estää käytettynä tämän erityisliikkumisen toteutuksen (itse asiassa Kaarle kärsi ankarasta kihdistä elämänsä kaksi viimeistä vuosikymmentä). Ainoastaan Alvan ruhtinas voi siirtyä Kaarlen mukana tämän erityisliikkumisen myötä; Kaarlen kanssa samalla paikkakunnalla olevat maayksiköt eivät voi käyttää tätä erityismahdollisuutta.

Kaksi pääkaupunkia

Habsburgien valtakunta on ainoa, jolla on 2 pääkaupunkia (Valladolid ja Wien). Tästä on hyötynä kaksi erityismahdollisuutta:

- Talvivaiheessa joukot voivat palata kumpaan tahansa pääkaupunkiin, ja
- Talvivaiheessa kumpaankin pääkaupunkiin lisätään 1 vakinaisyksikkö.

Kahdesta pääkaupungista huolimatta Habsburgit saavat tehdä vain 1 siirron kevätasetteluvaiheessa.

21.3 Englanti

Englannin pelaajan erityismahdollisuudet vaihtelevat Englannin *Henrik VIII:n kuusi vaimoa* -peruskortissa merkityllä tavalla. Henrin aviolianteesta ja kruununperillisistä pidetään lukua pelin ajan alla kuvattujen sääntöjen mukaan. Peruskortti antaa Englannille myös mahdollisuuden julistaa sota Skotlantia, Ranskaa ja Habsburgeja vastaan toimintavaiheen aikana. Ainoastaan *Machiavellin* Ruhtinas -kortti, joka tulee peliin vuoron 3 aikana (ja soveltuu minkä tahansa valtakunnan pelattavaksi), sallii toisena korttina sodanjulistuksen toimintavaiheen aikana.

Henrikin vaimot ja kruununperilliset

Pelin alussa Henrik VIII on naimisissa Katariina aragonialaisen kanssa, joka on saanut ainoastaan tyttölapsen, tulevan Maria I:n. Pelin toisen vuoron alkaessa (1526) Henrik on vakuuttunut, ettei Katariina tule synnyttämään miespuolista perillistä ja hän kiinnostuu nuoresta Anna Boleynista. Tästä alkaa Henrikin kuuluisa viiden vaimon sarja hänen yrittäessään saada miespuolista kruununperillistä Tudorin hallitsijasukua jatkamaan.

Avioliitteen muutokset

Henrikin avioliitteen -pelimerkki on pelin alussa Englannin valtakuntakortin *Katariina aragonialainen* -ruudussa. Vuorolla 2 (tai milloin tahansa sen jälkeen) Englannin valtakunta voi pelata *Henrik VIII:n kuusi vaimoa* -kortin siirtääkseen pelimerkkiä yhden askelman oikealle taulukossa. (Pelimerkki voi siirtyä askelman myös, mikäli paavinistuin suostuu mitätöimään Henrikin ja Katariinan avioliiton (osio 9.1) tai mikäli *Henrikin vaimojen raskaudet* -taulukon lukemaksi tulee "3".) Kun pelimerkki saavuttaa Henrikin seuraavan vaimon kohdan, Henrik menee uudelleen naimisiin. Heitä noppaa ja selvitä tulos *Henrikin vaimojen raskaudet* -taulukosta. Lisää tulokseen +1 mikäli uusi vaimo on Jane Seymour. Kun kukin tulos on saavutettu, sijoita uuden vaimon pelimerkki taulukkoon heitetyn lukeman kohdalle. Mikäli napanheitto uusitaan myöhemmin, siirry bonuksen huomioivasta noppalukemasta yksi rivi kerrallaan ylemmäs kunnes saavutat tuloksen, jota ei vielä ole esiintynyt. Tämä tulos on nyt voimassa. Tulokset yksityiskohtineen selitetään taulukossa. Tulos "3" ("Henrikin nuori, keimaileva vaimo...") sallii avioliitteenpelimerkin siirtämisen ylimääräisen askelman eteenpäin Englannin ensin päätettyä ohittaa (eikä pelata korttia) jonkin myöhemmin vuorossa tulevan korttitoimenpiteen aikana. Huomaa, ettei tämä avioliitteenpelimerkin bonusliike eikä *Henrik VIII:n kuusi vaimoa* -tapahtuman pelaaminen tuota pelimerkin liikkumista, jos Henrik ei enää hallitse Englantia, on piiritetyllä paikkakunnalla tai parhaillaan kaapattuna vangiksi. Avioliitteenpelimerkki ei myöskään liiku eteenpäin, jos sekä Edward että Elisabeth ovat jo syntyneet.

Avioliiton edut

Kullakin Henrikin vaimoista on omat luonteenpiirteensä, uskonnolliset vakaumuksensa ja dynastiset siteensä, joista on hyötyä Englannin hallitsijalle. Kukin avioliitto saattaa näin ollen tuottaa seuraavia etuja Englannin pelaajalle:

Vaimo	Etu
Anna Boleyn	Uskonpuhdistus alkaa Englannissa Annen naimisen jälkeisellä vuorolla (3 tapahtumakorttia lisätään pakkaan; Cranmer, Coverdale ja Latimer tulevat mukaan peliin).
Jane Seymour	+1 raskaustaulukon napanheiton lukemaan.
Anne kleveläinen	Mikäli Englanti ja protestanttivaltakunta ovat liitossa avioliittoa solmittaessa, molemmat näistä valtakunnista saavat nostaa yhden kortin pakasta raskaustaulukkonapanheiton jälkeen.
Katariina Howard	Englanti nostaa yhden kortin pakasta raskaustaulukkonapanheiton jälkeen (kuva Henrikin hulluuntumista nuoreen ja eloisaan Katariinaan).

Katariina aragonialainen

Vuonna 1533 arkkipää Thomas Cranmer mitätöi Henrik VIII:n ja Katariina aragonialaisen avioliiton mahdollistaen näin Henrikin avioitumisen Anna Boleyn kanssa. Koska Katariina oli Kaarle V:n tunti, toimenpiteellä oli diplomaattisia seurauksia, jotka ulottuivat järjestyksessä kaikille Eurooppaan. Niinpä Henrik VIII:n solmiessa avioliiton Anna Boleyn kanssa (olipa paavi suostunut mitätöimään liiton tai Englannin pelaaja pelannut *Henrik VIII:n kuusi vaimoa* -tapahtuman edetäkseen Anna Boleyniin), anna Habsburgien pelaajalle *Katariina aragonialaisen* pelimerkki. Habsburgit käyttäjä pelimerkin seuraavassa sodanjulistuksessaan Englannille ja saa tästä 2 komentopisteen alennuksen.

Englannin perimysjärjestys

Seuraava taulukko kokoaa raskaustaulukossa esitellyt eri vallanperimysvaihtoehdot Henrikin valtaistuimelle.

Kaikki tulokset 3 tai vähemmän: Maria I lisätään pakkaan vuorolla 6 ja ilmaannuttuaan peliin hallitsee sen loppuun saakka.

Korkein tulos 4 (Elisabeth): Maria I lisätään pakkaan vuorolla 6. Elisabeth I lisätään pakkaan Marian valtaistuimelle nousua seuraavan vuoron alussa. Ilmaannuttuaan peliin hän hallitsee sen loppuun saakka.

Korkein tulos 5 (sairaaloinen Edward): Edward VI lisätään pakkaan vuorolla 6. Maria I lisätään pakkaan Edwardin valtaistuimelle nousua seuraavan vuoron alussa. Jos Maria nousee valtaistuimelle, tarkista onko Elisabeth syntynyt. Jos on, lisää Elisabeth pakkaan Marian valtaistuimelle nousua seuraavan vuoron alussa. Ellei, Maria hallitsee pelin loppuun saakka.

Korkein tulos 6 (terve Edward): Edward VI lisätään pakkaan vuorolla 6 ja ilmaannuttuaan peliin hallitsee sen loppuun saakka.

Jos tulos 5 tai 6 esiintyy vuorolla 6 tai myöhemmin, Edward VI saattaa syntyä Maria I:n kortin ollessa vielä valtakunnan käsipakassa tai pelipakassa. Tässä tapauksessa Maria I:n kortin pelaaminen minkä tahansa valtakunnan toimen vastaa Edward VI:n kortin pelaamista. Edward VI:sta tulee välittömästi Englannin hallitsija. Jos Edward on sairaaloinen, Marian kortti laitetaan poistopinoon ja lisätään pakkaan seuraavalla vuorolla; jos Edward on terve, Marian kortti poistetaan pelistä.

Maria I Englannin hallitsijana

Kaikilla Henrikin kruununperijöillä on pakkotoimintakorttinsa osoittamat hallintoarvot ja korttibonukset. Hallitsijat määrittävät myös Englannin maayksiköiden uskonnollisen vaikutuksen kuten osiossa 18.2 kuvataan. On kuitenkin yksi hallitsija, Maria I, joka vaikuttaa huomattavasti Englannin peliin hallintokautensa aikana. Vannoutuneena katolilaisena Maria I käynnisti kiivaan yrityksen muuttaa valtakunta takaisin katoliseksi. Tästä syystä Marian hallitsijakaudella noudatetaan seuraavaa menettelytapaa:

Englannin korttitoimenpiteet Maria I:n kaudella

1. Näytä kortti: Englannin toiminnon alkaessa Englannin valtakunta valitsee pelattavan kortin, muttei vielä ilmoita aikooko hän pelata sen tapahtumana vai komentopisteinä.

2. Pakkotapahtumat: Jos kortti on pakkotapahtumakortti, se suoritetaan normaalisti. Muussa tapauksessa siirry kohtaan 3.

3. Heitä noppaa: Englannin valtakunta heittää noppaa. Tuloksella 1-3 etene kohtaan 4. Tuloksella 4-6 kortti pelataan normaalisti. Englannin pelaaja ilmoittaa normaaliin tapaan käyttäkö kortin tapahtumana vai komentopisteinä. Hyppää menettelytapakuvaus loppuosan ylitse.

4. Paavilliset toimenpiteet: Paavinistuin saa suorittaa yhden tai useamman toimenpiteen riippuen kortin komentopistearvosta. Englannin toiminto on päättyneenä paavinistuimen suorittaessa toimiaan.

- **1 tai 2 komentopisteen kortti:** Paavinistuin käynnistää *kirjarovion järjestämisen* toimenpiteen englantilaisella kielialueella.
- **3 komentopisteen kortti:** Paavinistuin käynnistää *teologisen väittelyn* englantilaisella kielialueella.
- **4 tai suuremman komentopistemäärän kortti:** Paavinistuin käynnistää *kirjarovion järjestämisen* toimenpiteen englantilaisella kielialueella, mitä seuraa välittömästi *teologisen väittelyn* käynnistäminen samalla alueella.

Tämä menettelytapa jätetään huomioimatta, jos kaikki Englannin kotipaikkakunnat ovat katolisia toiminnon alussa; peli jatkuu tällöin normaalisti. Maria I:n hallitessa Englannin pelaajaa sitoo seuraava lisärajoitus: toimintovaiheessa voi vastatoimi- ja taistelukortteja käyttää vain komentopisteinä.

21.4 Ranska

Ranskalla on yksi erityismahdollisuus: mahdollisuus ansaita voittopisteitä suoraan pelaamalla peruskorttiaan. Frans I sai ranskan aateliston muuttamaan puolustuslinnansa chateau-tyyppisiksi suurkartanoiksi ja kulttuurielämän keskuksiksi. Aina Ranskan

pelaajan pelatessa *Taidemesenaatti*-kortin tapahtumana Ranska heittää noppaa. Tuloksilla 3-6 *chateaux*-pelimerkkiä siirretään 1 voittopisteaskel oikealle Ranskan valtakuntakortissa. Ranskan hallitsessa Milanoa napanheittoa ei tarvita (koska Ranskalla on näin suora pääsy Pohjois-Italian renessanssitaiteen keskuksiin); tässä tapauksessa Ranska ansaitsee voittopisteen automaattisesti. Ranskan pelaaja ei voi milloinkaan ansaita pelin aikana enempää kuin 6 voittopistettä *chateaux*'tä rakentamalla.

21.5 Paavinistuvin

Paavinistuvin voi päättää neljästä erityistoimenpiteestä: perustaa jesuiittaveljestö pelaamalla *Jesuiittaveljestö*-pakkotapahtumakortti, ekskommunikoida uskonpuhdistajia ja hallitsijoita pelaamalla *Paavin bulla* -peruskortti, *Rooman ryöstö* -tapahtumakortti sekä hankkia voittopisteitä Pietarinkirkon rakentamishankkeella (kuten kuvattu osiossa 18.1 Pietarinkirkon rakentaminen).

Jesuiittaveljestö

Kun *Jesuiittaveljestö*-pakkotapahtumakortti on pelattu, paavinistuvin voi alkaa hyödyntää *perusta jesuiittayliopisto* -toimintoa. Tätä ennen jesuiittayliopistoja ei pelissä ole, eikä tätä toimintoa käytä.

Ekskommunikointi

Paavin bulla -peruskortti voidaan pelata tapahtumana uskonpuhdistajan tai hallitsijan ekskommunikoinniseksi. Uskonpuhdistajan ekskommunikoinniseksi paavilla on aina riittävät perusteet. Hallitsijan ekskommunikointi edellyttää oikeutuksenaan erityisiä perusteita. Mahdollisia perusteita ovat:

- Hallitsijan valtakunta on parhaillaan sodassa paavinistuimen kanssa.
- Hallitsijan valtakunta on parhaillaan liitossa Ottomaanien kanssa.
- Hallitsija on Henrik VIII ja vähintään yksi Englannin kotipaikkakunta on tunnustuskunnaltaan protestanttinen.

Liittolaissuhde valtakuntaan, joka on paavinistuimen kanssa sodassa, ei itsessään riitä ekskommunikoinnin perusteeksi. Paavi ei voi ekskommunikoida Henrik VIII:n vallanperijöitä. Kun *Paavin bulla* -kortti pelataan hyväksyttävää kohdetta vastaan, sijoita *ekskommunikoitu*-pelimerkki vastaavaan ruutuun paavinistuimen valtakuntakortin yläreunassa; tätä hahmoa tai hallitsijaa ei voi ekskommunikoida uudelleen myöhemmillä vuoroilla (ja Ranskan hallitsijoista voi vain Frans I tai Henrik II olla ekskommunikoituna, eivät molemmat).

Uskonpuhdistajan ekskommunikointi

Kun uskonpuhdistaja ekskommunikoidaan, poistetaan hänen *väittelijä*- ja *uskonpuhdistaja*-pelimerkinsä kartalta loppuvuoron ajaksi. Käännä väittelijä *käytetty*-puolelleen; tämän väittelijän kääntämistä *käyttämätön*-puolelle vaativat tapahtumakortit eivät voi tulla pelatuksi tällä vuorolla. Väittelijä palaa peliin seuraavan vuoron alussa kuten osiossa 8.2. Kortinnostovaihe kuvataan. Huomaa, että vaikka Luther olisi ekskommunikoitu, hän voi yhä osallistua teologiseen väittelyyn *Tässä seison* -peruskortin pelaamisen myötä (väittelyn jälkeen hän siirretään takaisin pois kentältä). Uskonpuhdistajan ekskommunikoinnilla ei ole vaikutusta enää ekskommunikoinnin toteuttamisvuoroa seuraaviin vuoroihin. Uskonpuhdistajan tultua siirretyksi pois laudalta paavinistuvin voi käynnistää teologisen väittelyn samalla kielialueella, jolla ekskommunikointi toteutettiin (i.e. englantilaisella Cranmerin, ranskalaisella Calvinin ja saksalaisella Lutherin tai Zwinglin tapauksessa).

Hallitsijan ekskommunikointi

Kun hallitsija ekskommunikoidaan, sijoita "*1 kortti*" -pelimerkki hänen valtakuntakortilleen. Pelimerkki pysyy valtakuntakortilla, kunnes valtakunta joko käy sotaan paavinistuinta vastaan tai lahjoittaa kortinvedon paavinistuimelle osiossa 9.5. Ekskommunikaatiosta vapautuminen kuvatulla tavalla. Valtakunta saa 1 kortin vähemmän vuorossa kortinnostovaiheessa niin kauan kuin pelimerkki on sen valtakuntakortilla. Paavinistuvin saa valita 2 valtakunnan miehittämätöntä ja tunnustuskunnaltaan katolista kotipaikkakuntaa ja lisätä kapinapelimerkit noille paikkakunnille.

Rooman ryöstö

Rooman ryöstö -tapahtuma on pelattavissa vain silloin kun jollain italiankielisellä paikkakunnalla on yksittäinen muulle valtakunnalle kuin paavinistuimelle kuuluva sotilasyksikkö, johon kuuluu enemmän palkkasoturiyksiköitä kuin paavilla on vakinaisyksiköitä Roomassa. Yksikköpinon ei tarvitse kuulua samalle valtakunnalle, joka pelaa tapahtuman, eikä yksikköpinon valtakunnan, eikä pelaajan valtakunnan tarvitse olla sodassa paavinistuimen kanssa. Kortin pelaaminen ei synnytä uutta sotatilaa valtakuntien välille eikä se ole peruste ekskommunikoinnille. Tapahtumaa pelattaessa suorita seuraavat toimet:

Rooman ryöstön menettelytapa

1. Sijoita joukot Roomaan: Sotilasyksikkö (sisältäen kaikki vakinaisyksiköt, palkkasoturit ja kenraalit) siirretään nykyisestä sijainnistaan Roomaan. Paina lähtöpaikkakunta muistiin; eloonjäävät joukot palaavat sinne.

2. Selvitä kenttätaistelu: Vaikka Rooma on linnoitettu paikkakunta, yksikköpinon ja paavin vakinaisyksiköiden välinen taistelu käydään kenttätaisteluna Roomassa. Roomassa olevat paavin palkkasoturijoukot jätetään huomioimatta. Paavinistuvin on taistelun puolustaja (niinpä se saa 1 ylimääräisen napanheiton ja se myös voittaa tasapelit). Molemmat osapuolet voivat pelata taistelukorttejaan (ja mikä tahansa valtakunta voi pelata vastatoimikortin).

3. Toteuta onnistuneet iskut: Muunna onnistuneet iskut tappioiksi (normaalisti). Paavin joukkojen saamat iskut kohdistuvat ensin paavin vakinaisyksiköihin. Näiden määrän ylittävät onnistuneet iskut kohdistuvat paavin palkkasotureihin. Paavin joukkojen aiheuttamat onnistuneet iskut kohdistetaan mahdollisimman tasaisesti hyökkäävien joukkojen palkkasotureihin ja vakinaisyksiköihin.

4. Palauta joukot: Roomaan siirtyneet joukot palautetaan lähtöpaikkakunnalleen (ilman tuhoutuneita joukkoja!).

5. Paavinistuimen voitto: Jos paavinistuimien voitti taistelun, menettelytapa on ohitse. *Rooman ryöstö* -kortti palaa poistopakkaan ja voi palata peliin tulevilla vuoroilla.

6. Paavinistuimen häviö: Jos paavinistuimien hävisi taistelun, vaikutukset ovat dramaattisia. Vähennä paavinistuimen valtakuntakortin Pietarinkirkon taulukkoon kootuista komentopisteistä 5 (ei kuitenkaan alle 0). Ryöstävien joukkojen omistaja vetää satunnaisesti 2 korttia paavinistuimen pelaajan käsipakasta (muista, peruskortteja ei voi toinen pelaaja vetää). Korttien katsomisen jälkeen hän hylkää toisen ja lisää toisen omaan käsipakkaansa. Jos paavinistuimella on vain 1 kortti vedettävänä, hän saa pitää tuon kortin. *Rooman ryöstö* -kortti poistetaan pakasta eikä palaa enää peliin.

21.6 Protestantit

Protestantit on ainoa valtakunta, joka keskittyy useiden vuorojen ajan vain uskonnolliseen konfliktiin tarvitsematta välittää sotilaallisista asioista. Tänä aikana Saksa on edelleen Pyhän saksalais-roomalaisen keisarikunnan protektoraatti (ja siis Habsburgien hallintapelimerkkien peitossa). Uskonpuhdistuksen levittyä (12 paikkakuntaan käännytetty tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi; kapinoivat paikkakunnat huomioidaan laskutoimitusta suoritettaessa) ja herättäessä huomiota Euroopassa, protestantit alkavat pelätä Kaarle V:n hyökkäävän uuden tunnustuskunnan kannattajien kimppuun. Tässä vaiheessa pakkotapahtumakortin pelaamisen vaikutuksesta muodostetaan Schmalkaldenin puolustusliitto. Tästä hetkestä lähtien myös protestantit osallistuvat sotilaallisiin toimiin.

Ennen Schmalkaldenin liiton solmimista

Ennen *Schmalkaldenin liiton* pakkotapahtumaa protestanttipeleä sitovat seuraavat rajoitukset:

- Pelaaja ei voi rakentaa sotilasyksiköitä.
- Pelaaja ei voi liikuttaa sotilasyksiköitä.

Muita valtakuntia sitovat seuraavat rajoitukset:

- Ne eivät voi julistaa sotaa protestanteille
- Niiden yksiöt eivät voi siirtyä tai vetäytyä vaaliruhtinaskuntaan.

Tänä aikana kunkin vaaliruhtinaskunnan kääntyminen tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi tuottaa yhden protestanttisen vakinaisyksikön kyseiselle paikkakunnalle. Poista vakinaisyksiköt vaaliruhtinaskuntien taulukosta ja sijoita ne vastaavalle kartan paikkakunnalle.

Schmalkaldenin liitto

Schmalkaldenin liitto -pakkotapahtuma voidaan pelata jo vuorolla 2. Se toteutetaan aina automaattisesti vuoron 4 talvivaiheessa, ellei sitä ole pelattu aiemmin. Kuten kortissa kuvataan, *Schmalkaldenin liiton* pelaamisella on joukko seurauksia:

- Kenraali Johannes Frederick lisätään peliin. Hänet liitetään Wittenbergiä lähinnä olevan protestanttien vakinaisyksiköistä koostuvaan yksikköpinon (tavallisesti Wittenbergissä itsessään).
- Kenraali Filip hesseläinen lisätään peliin. Hänet liitetään Kasselia lähinnä olevan protestanttien vakinaisyksiköistä koostuvaan yksikköpinon (tavallisesti Mainz).
- Muuta kaikki tunnustuskunnaltaan protestanttiset protestanttien kotipaikkakunnat protestanttien poliittisen hallinnan alaiseksi. Paikkakunnat, joilla on *linnoitus*-pelimerkki, eivät muutu.
- Yllä luetellut ennen Schmalkaldenin liittoa voimassa olleet rajoitukset poistuvat.
- Habsburgit ja protestantit ovat nyt sodassa keskenään. Paavinistuimien ja protestantit ovat niinkään sodassa keskenään. Nämä valtakunnat ovat solmimatta rauhaa koko loppupelin ajan.
- Tunnustuskunnaltaan katolisessa vaaliruhtinaskunnassa olevat protestanttiset vakinaisyksiköt ja kenraalit siirretään lähimpään tunnustuskunnaltaan protestanttiseen vaaliruhtinaskuntaan.

Tästä eteenpäin vaaliruhtinaskunnan kääntyminen tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi sallii protestanttipeleäajan sijoittaa vakinaisyksiköt vaaliruhtinaskuntataulukosta kyseiselle paikkakunnalle ainoastaan siinä tapauksessa, että vaaliruhtinaskunta on myös protestanttien poliittisen hallinnan alaisena. Jos vaaliruhtinaskunta ei ole protestanttien poliittisen hallinnan alaisena, vakinaisyksiköt pysyvät taulukossa odottamassa sitä hetkeä kun paikkakunta on sekä tunnustuskunnaltaan että poliittiselta hallinnaltaan protestanttinen. Jatkossa poliittisen hallinnan saamiseksi niissä vaaliruhtinaskunnissa, jotka eivät kääntyneet *Schmalkaldenin liitto* -tapahtuman pelaamisen vaikutuksesta automaattisesti, protestanttipeleäajan on piirittävä kyseiset vaaliruhtinaskunnat.

21.7 Ulkomaisten sotien kortit

Tapahtumakortit *Egyptin kapina*, *Irlannin kapina* ja *Persian sota* pakottavat Ottomaanien tai Englannin pelaajan lähettämään osan maayksiköistään ja/tai kenraaleistaan kartan ulkopuolelle tukahduttamaan ulkomaista konfliktia. Näitä kortteja pelattaessa sijoita tapahtumakortti kartalle valtakunnan kotialueiden lähelle. Tämä valtakunta valitsee määritellyn määrän maayksiköitä miltä tahansa paikkakunnalta kartalla (ei kuitenkaan piiritettyiltä paikkakunnilta) ja siirtää yksiköt kortille. Yksiköitä voi valita eri yhtymistä ja eri paikkakunnilta. Myös yhden kenraalin voi valita miltä tahansa paikkakunnalta ja siirtää kortille. Ulkomaisen armeijan vahvuus on määritelty tapahtumakortissa; käytä mitä tahansa vapaita riippumattomia maayksiköitä edustamaan ulkomaisen armeijan yksiköitä (jos riippumattomia yksiköitä ei ole tarpeeksi, käytä minkä tahansa pienvaltion yksiköitä). Konfliktin selvittäminen edellyttää Ottomaanien tai Englannin pelaajalta 1 komentopisteen käyttämistä *Käy ulkomainen sota* -toimintona kullakin yrityskerralla. Kortilla olevien suurvallan yksiköiden ja riippumattomien yksiköiden välillä käydään kenttätaistelua. Taistelun tulos selvitetään kuten kenttätaistelu kartalla muutenkin, paitsi että nyt puolustaja ei saa ylimääräistä noppaa eikä vetäytymisiä noudateta. Kun kaikki riippumattomat yksiköt on tuhottu, ulkomainen sota on ohitse. Kaikki kortilla jäljellä olevat suurvallan yksiköt sijoitetaan takaisin pääkaupunkiinsa (tai mille tahansa muulle ystävällismieliselle avainpaikkakunnalle, jos niiden pääkaupunki on vihollisyksiköiden miehittämä). Jos kaikki riippumattomat yksiköt eivät tuhoutuneet, suurvallan on maksettava uudesta *Käy ulkomainen sota* -toiminnasta jonkun tulevan korttitoimenpiteen aikana. Huomaa, että *ulkomainen sota* -kortit edellyttävät, että suurvalta pitää mainitun määrän yksiköitä kortilla ja että kaikki uudet maayksiköt sijoitetaan *ulkomainen sota* -kortille. (Ainoana poikkeuksena on 1 vakainayksikkö, jonka saa talvivaiheen aikana; tämä vakainayksikkö sijoitetaan aina pääkaupunkiin, vaikka ulkomainen sota olisi meneillään). Suurvalta ei saa koskaan sijoittaa vaadittua määrää enempää yksiköitä ulkomaiseen sotaan. Ulkomaiseen sotaan lähetetyt suurvaltojen yksiköt eivät voi palata kotiin (eivät edes talvivaiheessa) ennen kuin ne ovat lyöneet kaikki ulkomaisen sodan riippumattomat yksiköt.

22. Pienvaltiot

Genovan, Unkari-Böömin, Skotlannin ja Venetsian pienvaltiot voivat muodostaa tärkeän kumppanin monille suurvalloille. Niiden rooli pelissä selostetaan tässä osiossa. Osion lopussa on lyhyt kuvaus pelissä myös mukana olevista riippumattomista avainpaikkakunnista.

22.1 Epäaktiiviset pienvaltiot

Kaikki pienvaltiot jakautuvat joko aktiivisiin tai epäaktiivisiin. Kaikki pienvaltiot ovat pelin alkaessa epäaktiivisia. Kuten osiossa 9.6 kuvataan, suurvalta voi päättää julistaa sodan pienvaltiolle. Tämä sodanjulistus ei muuta epäaktiivista pienvaltiota aktiiviseksi ellei toinen suurvalta suorita torjuntahyökkäystä. Epäaktiivisessa tilassa pienvaltio toimii seuraavasti:

- Ne eivät voi siirtyä nykyiseltä paikkakunnaltaan.
- Ne eivät voi ryhtyä torjuntahyökkäykseen tai väistöliikettä.
- Jos niiden paikkakunnalle tullaan ja jos niillä on paikkakunnalla 4 tai vähemmän maayksiköitä, yksiköt vetäytyvät aina linnoitukseen ja yrittävät selviytyä piirityksestä.
- Jos maayksiköitä on 5 tai enemmän, yksiköt yrittävät puolustautua niillä sijoillaan käyden kenttätaisteluun. Jos ne häviävät kenttätaistelun, niiden yksiköt eivät vetäydy paikkakunnalta normaalin menettelytavan mukaan, vaan ne vetäytyvät 4 yksikön voimin linnoitukseen; kaikki muut kuin nämä 4 maayksikköä tuhoutuvat.
- Epäaktiiviset laivastoysiköt pysyvät satamissaan ja puolustavat niitä hyökkäyksen sattuessa.

Pienvaltioiden aktivointitaulukko

Pien- valtio	Aktivoijana voi olla...				
	Englanti	Ranska	Habsburgit	Paavinistuin	Deaktivoitavissa?
Genova	-	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä
Unkari-Böömi	-	-	kyllä [^]	-	-
Skotlanti	Kyllä	kyllä*	-	-	kyllä
Venetsia	-	kyllä	kyllä	kyllä+	kyllä

^{*}Ranska ja Skotlanti ovat luontaiset liittolaiset. Ranska voi suorittaa torjuntahyökkäyksen sodanjulistusmenettelyn kohdassa 4 (osio 9.6. Sodanjulistukset) jonkun toisen valtakunnan julistaessa sodan Skotlannille.

⁺Paavinistuin ja Venetsia ovat luontaiset liittolaiset. Paavinistuin voi suorittaa torjuntahyökkäyksen sodanjulistusmenettelyn kohdassa 5 (osio 9.6. Sodanjulistukset) jonkun toisen valtakunnan julistaessa sodan Venetsialle.

[^]Habsburgit ja Unkari-Böömi ovat luontaiset liittolaiset. Habsburgien on pakko suorittaa torjuntahyökkäys, jos Ottomaanit tuhoavat Unkari-Böömin (22.5 Unkari-Böömin tuho).

22.2 Aktivointi

Pienvaltion muuttaminen epäaktiivisesta aktiiviseksi on nimeltään aktivointi. Kukin pienvaltio voi tulla aktivoiduksi vain muutamien suurvaltojen toimesta (valtakunnat, joiden kanssa niillä oli historiallisesti läheisiä liittosuhteita). (Ks. Pienvaltioiden aktivointitaulukko yllä). Kaikki muut aktiiviset pienvaltiot, paitsi Unkari-Böömi, voivat tulla muutetuksi uudelleen epäaktiiviseksi.

Pienvaltiot voivat tulla aktivoiduksi seuraavissa tilanteissa:

- Jos Ranska ja paavinistuin suorittavat torjuntahyökkäyksen sodanjulistuksen tapahduttua (osio 9.6. Sodanjulistukset) tai jos Ranska suorittaa torjuntahyökkäyksen Englannin julistettua sodan Skotlannille *Henrik VIII:n kuusi vaimoa* -peruskortillaan.
- Habsburgit suorittavat torjuntahyökkäyksen Unkari-Böömiin, jos unkarilaiset tulevat Ottomaanien tuhoamiksi osiossa 22.5 Unkari-Böömin tuho kuvatulla tavalla.
- Jos Ranska aktivoi Skotlannin *Vanha liitto* ("Auld Alliance") -kortilla.
- Jos paavinistuin aktivoi Venetsian *Venetsian liitto* -kortilla.
- Suurvalta voi pelata *Diplomaattinen avioliitto* -kortin aktivoidakseen pienvaltion, jonka sen on lupa aktivoida yllä olevan taulukon mukaisesti.
- Ranska, Habsburgit ja paavinistuin saavat pelata *Andrea Doria* -kortin aktivoidakseen Genovan. Huomaa, että tämä on ainoa kortti, jonka voi pelata aktivoidakseen jo aktiivisen pienvaltion (koska se tekee Genovan ensin epäaktiiviseksi suhteessa entiseen suurvaltaansa ja aktivoi sen uudelleen Genovan uuden liittolaisen kanssa).

Pienvaltio aktivoidaan noudattaen seuraavaa menettelytapaa:

1. Sijoita liittolainen-pelimerkki: Lisää *liittolainen*-pelimerkki siihen *diplomaattisten suhteiden taulukon* ruutuun, joka on kyseisten valtakuntien sarakkeen ja rivin risteyskohdassa.

2. Sodanjulistukset: Valtakunnalla, joka on sodassa pienvaltion kanssa, on mahdollisuus julistaa välittömästi sota pienvaltiota aktivoivaa valtakuntaa vastaan (ilman komentopistekustannusta). Valtakunta saa julistaa sodan ainoastaan, jos mikään *kaikkia aikoja koskevista rajoituksista* osiossa 9.6 ei estä tätä. Jos valtakunta päättää julistaa sodan, lisää *sodassa*-pelimerkki vastaavaan diplomaattisten suhteiden taulukon ruutuun. Jos valtakunta päättää olla julistamatta sotaa kaikki tämän valtakunnan yksiköt, jotka ovat pienvaltion hallitsemilla paikkakunnilla, palautetaan lähimmälle linnoitetulle (ei piiritetyle) paikkakunnalle, kuten rauhansolmimisen menettelytavan kohdassa 3 kuvataan (osio 9.3. Rauhan solmiminen).

3. Sijoita neliönmuotoiset pelimerkit: Kaikki pienvaltion hallussa olevat avainpaikkakunnat merkitään suurvallan neliönmuotoisilla hallintapelimerkeillä.

4. Sijoita kuusikulmaiset pelimerkit: Kaikki pienvaltion hallussa olevat muut paikkakunnat merkitään suurvallan kuusikulmaisilla hallintapelimerkeillä.

5. Poista sodassa-pelimerkit: Poista kaikki *sodassa*-pelimerkit pienvaltion sarakkeesta *diplomaattisten suhteiden taulukossa* (pienvaltion diplomaatiasta päättää jatkossa niiden suurvaltaliittolainen).

22.3 Aktivoi pienvaltiot

Pienvaltion aktivoimisesta koituu seuraavat hyödyt:

- Pienvaltion sotilasyksiköt ja amiraalit toimivat aivan kuin ne olisivat suurvallan yksiköitä ja amiraaleja. Vastedes ne siirtyvät, taistelevat, vetäytyvät, väistävät ja vaikuttavat lähellään tapahtuviin uskonpuhdistuksen/vastauskonpuhdistuksen edistämisyhteyksiin siinä missä muutkin suurvallan yksiköt. (Ainoa ero on siinä, ettei pienvaltioyksiköillä ole omia korttitoimenpiteitä tai kortteja.)
- Pienvaltion sotilasyksiköillä on eräs talvivaiheessa esiintyvä erityispiirre. Yksiköiden tulee palata pienvaltion kotiavainpaikkakunnalle aivan kuin kyseessä olisi ylimääräinen pääkaupunki. Niiden liittolaissuurvallat eivät voi käyttää tätä mahdollisuutta.
- Hallitsijasuurvallalla on mahdollisuus käyttää *perusta vakinaisyksikkö* -toimintoa perustaakseen pienvaltion vakinaisyksikön johonkin pienvaltion kotipaikkakunnalle (edellyttäen että pelimerkeissä on rakentamaton vakinaisyksikkö).
- Jos pienvaltio on Genova, Venetsia tai Skotlanti, sen hallitsijasuurvallalla on mahdollisuus käyttää *rakenna eskaaderi* -toimintoa rakentaakseen pienvaltion eskaaderin johonkin pienvaltion kotisatamaan (edellyttäen että pelimerkeissä on rakentamaton eskaaderi).

22.4 Deaktivoiminen

Pienvaltion muuttaminen aktiivisesta epäaktiiviseksi on deaktivoimista. Kaikki pienvaltiot Unkari-Böömiä lukuun ottamatta voidaan deaktivoida.

Pienvaltiot voidaan muuttaa takaisin epäaktiivisiksi seuraavin keinoin:

- Englanti ja ranska voivat deaktivoida Skotlannin *Vanha liitto* -kortilla.
- Ottomaanit ja paavinistuin voivat deaktivoida Venetsian kortilla *Venetsian liitto*.
- Englanti, Ranska, Habsburgit ja paavinistuin voi pelata *Diplomaattinen avioliitto* -kortin deaktivoidakseen Genovan, Skotlannin tai Venetsian.
- Ranska, Habsburgit ja paavinistuin voivat pelata kortin *Andrea Doria* deaktivoidakseen Genovan nykyiseltä liittolaiseltaan (tämän jälkeen se uudelleenaktivoituu kortin pelanneen valtakunnan liittolaisena).

Pienvaltion deaktivointi tehdään noudattaen seuraavaa menettelytapaa:

- Poista *liittolaiset*-pelimerkki diplomaattisten suhteiden taulukon
- ruudustaan kyseisten valtakuntien sarakkeen ja rivin risteyskohdassa.
- Pienvaltion entisen liittolaisen hallintapelimerkit poistetaan pienvaltion kotipaikkakunnilta.
- Jos mainituilla pienvaltion kotipaikkakunnilla, joilta juuri poistettiin hallintapelimerkit, on muiden valtakuntien yksiköitä, nämä sijoitetaan uudelleen. Siirrä maayksiköt lähimmälle ystävällismieliselle linnoitetulle paikkakunnalle ja laivastoyksiköt lähimpään ystävällismieliseen satamaan.
- Seuraavaksi pienvaltion maayksiköt palaavat lähimmälle ystävällismieliselle linnoitetulle pienvaltion paikkakunnalle. Jos tällaista linnoitettua paikkakuntaa ei ole tarjolla, palauta yksiot lähimmälle linnoittamattomalle paikkakunnalle. Ellei tällaista ole, maayksiköt eliminoidaan.
- Kaikki pienvaltion amiraalit ja laivastoyksiköt palaavat lähimpään ystävällismieliseen pienvaltion satamaan. Ellei tällaista ole tarjolla, laivastoyksiköt eliminoidaan ja amiraalit sijoitetaan vuorotaulukkoon.

22.5 Unkari-Böömin tuho

Ottomaanivaltakunta julistetaan Unkari-Böömin vastaisen sodan voittajaksi rynnäkön tai kenttätaistelun päätteeksi, mikäli toinen näistä ehtokokonaisuuksista täyttyy:

- Unkari-Böömi on aktivoitu Habsburgien liittolaiseksi *Diplomaattinen avioliitto* -kortilla ja Ottomaanit hallitsevat kahta Unkari-Böömin avainpaikkakuntaa, TAI
- Unkari-Böömi ei ole Habsburgien liittolainen, mutta Ottomaanit hallitsevat yhtä Unkari-Böömin avainpaikkakuntaa ja Unkari-Böömillä on 4 tai vähemmän vakinaisyksikköä jäljellä kartalla.

Jommankumman ehdon täytyessä suoritetaan seuraavat toimet:

- Habsburgien pelaajan on pakko suorittaa torjuntahyökkäys, joka toteutetaan ilman kustannuksia; Ottomaanit ja Habsburgit ovat nyt sodassa (vaikka ne olisivat olleet liittolaisia ennen tätä rynnäköä tai taistelua).
- Unkari-Böömi aktivoidaan Habsburgien liittolaiseksi (ellei se jo ole sitä *Diplomaattinen avioliitto* -kortin kautta). Unkari-Böömiä ei voi enää milloinkaan deaktivoida ja liittolaisuus säilyy pelin loppuun saakka.
- Kaikki Ottomaanien Unkarin kotipaikkakunnat, joilla on Ottomaanien maayksiköitä, tulevat Ottomaanien hallintaan (myös parhaillaan piirityksen alla olevat avainpaikkakunnat).
- Piiritetyt unkarilaisyksiköt eliminoidaan.
- Ottomaanit saavat 2 voittopistettä Unkarin tuhon sodan voittajana.

22.6 Riippumattomat avainpaikkakunnat

Neljä avainpaikkakuntaa (Metz, Milano, Firenze ja Tunis) sijaitsee riippumattomilla paikkakunnilla. Vuoden 1532 skenaariossa kaikki neljä aloittavat pelin riippumattomina poliittisina valtioina; vuoden 1517 skenaariossa vain kaksi aloittaa riippumattomina valtioina (koska Milano on Ranskan ja Tunis Habsburgien hallinnan alaisina tuossa vaiheessa). Kuten muillekin riippumattomille paikkakunnille, näille avainpaikkakunnille voi tulla yksiköitä missä vaiheessa tahansa. Riippumattomat vakinaisyksiköt eivät voi liikkua; ne ainoastaan puolustautuvat niiden kimppuun käyviä valtakuntia vastaan (aivan kuten epäaktiiviset pienvaltiot, osio 22.1 Epäaktiiviset pienvaltiot). Näitä vakinaisyksiköitä ei voi perustaa uudelleen pelin kuluessa (mutta ne voivat palata *Kaupunkivaltio* -tapahtumakortin vaikutuksesta). Kun suurvalta saa haltuunsa avainpaikkakunnan, kaupunkivaltio lakkaa olemasta riippumaton. Avainpaikkakuntaa hallitsee tämän jälkeen jokin suurvalta pelin loppuun saakka, elleivät ne saa takaisin riippumattomuuden statusta *Kaupunkivaltio* -tapahtumakortilla.

23. Voitto

On olemassa viisi tapaa voittaa peli ja nämä kuvataan seuraavassa. Kaksi ensimmäistä, sotilaallinen ja uskonnollinen voitto, tapahtuu välittömästi toimintavaiheen aikana, jos vaadittavat ehdot täyttyvät. Tavallisessa tapauksessa voittaja selviää vuoron yhdeksännessä vaiheessa, voitonmäärittämisvaiheessa, tyypillisesti voittopisteiden kertymän perusteella. Kolme voittamisen tapaa, jotka tässä vaiheessa voi toteutua, ovat normaalivoitto, herruusvoitto ja aikarajavoitto.

23.1 Automaattiset voitot

Sotilaallinen ja uskonnollinen voitto ovat välittömiä voittotapoja ja ne päättävät pelin välittömästi toimintovaiheen aikana. Peli päättyy vaikka vuoro ei etenekään voitonmääritysvaiheeseen.

Sotilaallinen voitto

Jos valtakunta (koskee muita kuin protestantteja) saavuttaa riittävän monen avainpaikkakunnan hallinnan siten, että sen valtakuntakortin *automaattinen voitto* -ruutu on tyhjänä, valtakunta saa sotilaallisen voiton välittömästi. Millään paikkakunnista ei saa olla kapinapelimerkkiä.

Uskonnollinen voitto

Jos protestanttivaltakunta saa yli 50 paikkakunnan tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi, se saa uskonnollisen voiton välittömästi. Millään paikkakunnista ei saa olla kapinapelimerkkiä.

23.2 Voittopisteet

Sotilaallisen ja uskonnollisen voiton ollessa harvinaisia voittajia yleensä selviää voittopistekertymän perusteella. Kukin valtakunta ansaitsee voittopisteitä siten kuin heidän valtakuntakorttinsa vasemmassa alakulmassa osoitetaan. Valtakunnan kulloinenkin voittopistekokonaiskertymä on heidän perus-, erityis- ja bonusvoittopisteittensä yhteenlaskettu määrä.

Perusvoittopisteet

Englannin, Ranskan, Habsburgien, Ottomaanien ja paavinistuimen perusvoittopisteet määräytyvät näiden hallinnassa olevien avainpaikkakuntien perusteella. Valtakunta saa niin monta voittopistettä, kuin viimeisin avoin ruutu heidän valtakuntakortillaan osoittaa. Muista merkitä kukin kapinoiva avainpaikkakunta sijoittamalla kapinapelimerkki ruutuunsa. Ruudut, joissa on kapinapelimerkki, eivät ole 'avoimia' voittopisteitä määriteltäessä. Jos kaikki paikkakunnat ovat piilossa, valtakunnan perusvoittopisteet ovat 0. Protestanttipelaaja laskee perusvoittopisteensä siten, että kustakin tunnustuskunnaltaan protestantisesta vaaliruhtinaskunnasta, joka on samalla protestanttien poliittisessa hallinnassa, saa 2 voittopistettä.

Protestanttipaikkakunnat

Kolme valtakuntaa saa erityisvoittopisteitä tunnustuskunnaltaan protestantisista englantilaisista (Englanti) tai muiden valtakuntien (paavinistuin ja protestantit) kotipaikkakunnista. Protestanttien vaikutusvallan kasvaessa tai vähetessä siirrä *protestanttiset paikkakunnat* -pelimerkkiä *uskonnollinen kamppailu* -kortin *protestanttiset paikkakunnat* -ruudukossa. Pelimerkin tulee aina olla ruudussa, jonka iso numero vastaa sen hetken protestanttisten paikkakuntien määrää. Ruudussa on myös kaksi pienempää numeroa: kulloisellakin hetkellä paavinistuimelle (purppuranvärinen) ja protestanteille (ruskea) myönnettävien erityisvoittopisteiden määrä. Samalla tavalla siirrä Englannin kotipaikkakuntien pelimerkkiä tunnustuskunnaltaan protestanttisten Englannin kotipaikkakuntien määrän kasvaessa tai vähetessä toiminnon tai tapahtuman vaikutuksesta. Englannin kotipaikkakuntien pelimerkkiin on merkitty muistutus siitä, että Englanti ansaitsee 1 voittopisteen kutakin 2 tunnustuskunnaltaan protestanttista Englannin kotipaikkakuntaa (jakojäännökset pyöristetään alaspäin).

Erityisvoittopisteet

Kukin valtakunta ansaitsee erityisvoittopisteitä seuraavasti:

Ottomaanit

Merirosvous: 1 voittopiste kutakin Ottomaanien pelaajakortin merirosvousruudukon voittopisteruutua kohden.

Habsburgit

Vaaliruhtinaskunnat: 1 voittopiste kutakin Habsburgien poliittisessa kontrollissa (ei kapinoivaa) olevaa vaaliruhtinaskuntaa kohden. Näitä voittopisteitä voidaan myöntää vasta, kun *Schmalkaldenin liitto* -pakkotapahtumakortti on pelattu.

Englanti

Miespuolinen kruununperijä: 5 voittopistettä, jos Edward VI on syntynyt *Henrik VIII:n kuusi vaimoa* -taulukon määrittämän nopanheiton myötä. Englanti saa 2 voittopistettä, jos Edward ei ole syntynyt, mutta Elisabeth I on.

Protestanttiset paikkakunnat: 1 voittopiste kutakin tunnustuskunnaltaan protestanttiseksi kääntynyttä 2 Englannin kotipaikkakuntaa kohden. Jakojäännökset pyöristetään alaspäin.

Ranska

Chateaux: 1 voittopiste kutakin *Taidemesenaatti*-peruskortin pelaamisen myötä rakennettua chateau'ta kohden.

Paavinistuin

Protestanttipaikkakunnat: Paavinistuin saa *protestanttiset paikkakunnat* -ruudukossa olevan pelimerkin ruudussa olevan purppuranvärisen numeron osoittaman määrän erityisvoittopisteitä.

Pietarinkirkko: 1 voittopiste kutakin alempana olevan Pietarinkirkon ruudukon merkittyä ruutua kohden.

Protestantit

Protestanttiset paikkakunnat: Protestantit saa *protestanttiset paikkakunnat* -ruudukossa olevan pelimerkin ruudussa olevan ruskeanvärisen numeron osoittaman määrän erityisvoittopisteitä.

Bonusvoittopisteet

Pelaajat saavat bonusvoittopisteitä seuraavien pelissä toteutuneiden tapahtumien myötä:

- Protestanttinen väittelijä poltettu roviolla (1 väittelijälukuarvoa kohden)
- Paavin väittelijä häpäisty (1 väittelijälukuarvoa kohden)
- Onnistunut tutkimusmatka
- Onnistunut valloitusretki
- *Kopernikus* (2 voittopistettä) tai *Michael Servetus* (1 voittopiste) -tapahtuma
- *Julia Gonzaga* (1 voittopiste) Ottomaanien onnistuttua merirosvouksessa Tyrrhenianmerellä
- Rauhansolmimisosiossa ansaittu *sodan voittaja* -pelimerkki
- Toimintovaiheessa ansaittu *Italian valtias* -voittopistepelimerkki
- Valmistunut raamatunkäännös (1 voittopistettä kutakin kieltä kohden)

Huomaa, että kuten vastaavissa korteissa kuvataan, *Kopernikus* ja *Michael Servetus* -kortit voidaan pelata voitonmääritysvaiheen aikana, **mutta ainoastaan, mikäli kortin pelaaminen kohottaa jonkin valtakunnan pistemäärää siten, että jonkin toisen valtakunnan muuten saavuttama herruusvoitto estyy.**

23.3 Voitonmääritysvaihe

Voitonmääritysvaiheen aikana kaikki valtakunnat tarkistavat, ovatko ne saavuttaneet jonkin kolmesta alla kuvatusta voittotyyppistä. Jos kukaan ei saavuta normaali- tai herruusvoittoa, eikä olla vuorossa 9, siirrä vuororuudukon vuoropelimerkki seuraavaan ruutuun ja aloita uusi vuoro.

Normaalivoitto

Jos jokin valtakunta on saavuttanut 25 voittopistettä tai enemmän, peli päättyy normaalivoittoon. Eniten kokonaisvoittopisteitä saanut pelaaja julistetaan voittajaksi. Jos kahden tai useamman pelaajan välille tulee kokonaisvoittopisteiden osalta tasapeli, korkeimman kokonaispistemäärän edellisellä vuorolla hallussaan pitänyt julistetaan voittajaksi. Jos tuolloinkin vallitsi tasapeli, edetään taaksepäin vuoro kerrallaan kunnes voittaja selviää. Pelaajat pitävät kirjaa voittopisteistään kunkin vuoron lopulla voittopistetuloslomakkeella (sääntökirjan takakannessa). Myös karttaan on painettu voittopistetaulukko, jota voi käyttää merkittäessä kunkin valtakunnan saamia voittopistemääriä aiemmissa voitonmääritysvaiheissa.

Herruusvoitto

Jos voitonmääritysvaiheessa valtakunnalla on vähemmän kuin 25 kokonaisvoittopistettä, mutta ainakin 5 voittopistettä enemmän, kuin kaikilla muilla valtakunnilla, tämä valtakunta voittaa herruusvoiton. Voitto voi toteutua aikaisintaan 4. vuorolla. Herruusvoittoa ei tarkisteta vuoroilla 1,2 ja 3.

Aikarajavoitto

Jos kukaan pelaajista ei ole voittanut vuoron 9 lopulla, voittajaksi selviytyy korkeimman kokonaisvoittopistemäärän saavuttanut pelaaja. Jos kahden tai useamman pelaajan välille tulee kokonaisvoittopisteiden osalta tasapeli, korkeimman kokonaispistemäärän edellisellä vuorolla hallussaan pitänyt julistetaan voittajaksi. Aikarajavoitto voi toteutua ainoastaan vuoron 9 lopun voitonmääritysvaiheessa.

Here I Stand peliohjekortti

TOIMINTA	Ottom.	Habsb.	Englanti	Ranska	Paavini.	Protest.	Luku	Kuvaus
Siirrä yhtymää esteetöntä reittiä pitkin	1	1	1	1	1	1	13	Komentopiste / paikkakunta. Yhtymässä enint. 4 yksikköä (Kenraalien johtamina enint. 1-2 kenraalin komentoarvon summa). Siirryttäessä vihollis-paikkakunnalle, käydään kenttätaistelu ilman lisäkustannusta. Siirryttäessä vihollisen linnoitetulle paikkakunnalle ja puolustavia yksiköitä korkeintaan 4, puolustajat voivat vetäytyä linnoitukseen, jota hyökkääjä alkaa piirittää.
Siirrä yhtymää vuoristoreittiä pitkin	2	2	2	2	2	2	13	Siirtyminen paikkakunnalle vuoristoreittiä pitkin. Yhtymän kokorajoitus, taistelu ja piiritys kuten siirryttäessä esteetöntä reittiä pitkin.
Siirrä laivastoysikköä	1	1	1	1	1	-	16	Kaikkien ystävällismielisten laivastoysikköiden siirtyminen viereisille satamapaikkakunnille tai merialueille. Siirryttäessä merialueelle tai satamapaikkakunnalle, jolla vihollisen laivastoysiköitä, käydään meritaistelu.
Pestaa palkkasoturiyksikkö	-	1	1	1	1	1	17	Pestaa 1 palkkasoturiyksikkö ja sijoita se mille tahansa kotipaikkakunnalle (ystävällismieliselle eikä vihollisen miehittämälle).
Perusta vakinaisyksikkö	2	2	2	2	2	2	17	Perusta 1 vakinaisyksikkö ja sijoita se mille tahansa kotipaikkakunnalle (ystävällismieliselle eikä vihollisen miehittämälle).
Perusta ratsuväkiyksikkö	1	-	-	-	-	-	17	Perusta 1 ratsuväkiyksikkö ja sijoita se mille tahansa kotipaikkakunnalle (ystävällismieliselle eikä vihollisen miehittämälle).
Rakenna eskaaderi	2	2	2	2	2	-	17	Rakenna 1 eskaaderi ja sijoita se mille tahansa kotisatamapaikkakunnalle (ystävällismieliselle eikä vihollisen miehittämälle).
Pestaa merirosvoyksikkö	1	-	-	-	-	-	17	Rakenna 1 merirosvoyksikkö ja sijoita se Algeriin tai mille tahansa kotisatamapaikkakunnalle (ystävällismieliselle eikä vihollisen miehittämälle).
Rynnäköi linnoitukseen / Ulkomainen sota	1	1	1	1	1	1	17	Rynnäköi edellisen korttitoimenpiteen aikana piiritettyyn linnoitukseen. (Tai Ottomaanit käyvät ulkomaista sotaa).
Hallinnoi linnoittamatonta paikkakuntaa	1	1	1	1	1	1	12	Vaihda linnoittamattoman paikkakunnan hallintapelimerkki omaksesi jos a.) paikkakunnalla on ystävällismielisiä maayksiköitä, tai b.) viereisellä paikkakunnalla on ystävällismielisiä maayksiköitä eikä viereisillä paikkakunnilla ole vihollisen yksiköitä. Toimintoa käytetään myös kapinan tukahduttamiseen.
Harjoita merirosvoutta merialueella	2	-	-	-	-	-	16	Selvitä merirosvouksen tulos merialueella, jolla yksi tai useampia Ottomaanien merirosvoyksiköitä. Kohteena on valtakunta, joka hallitsee yhtä tai useampaa merialueen satamaa (kohteen ei tarvitse olla sodassa Ottomaanien kanssa).
Tee tutkimusmatka	-	2	2	2	-	-	20	Aseta valtakunnan <i>Tutkimusmatka meneillään</i> -pelimerkki <i>Atlantin ylitys</i> -ruutuun. Määritä tulos vuoron lopulla.
Alista siirtomaaksi	-	2	3	3	-	-	20	Lisää siirtomaa uuteen maailmaan (Habsburgit enint. 3, Englanti 2, ja Ranska 2). Kustannus on 2 komentopistettä Habsburgeille, 3 muille.
Valloita intiaanikansa	-	4	4	4	-	-	20	Aseta Habsburgien <i>Valloitusretki meneillään</i> , tai Englannin tai Ranskan valloituspelimerkki <i>Atlantin ylitys</i> -ruutuun. Määritä tulos vuoron lopulla.
Käännä Raamattua	-	-	-	-	-	1	18	Protestanttipelaaaja siirtää jonkin kielialueen Uuden testamentin tai Raamatun käännöksen pelimerkkiä eteenpäin. Käännöksen valmistuttua protestanttipelaaaja tekee 6 uskonpuhdistuksen edistämisyritystä kielialueella.
Julkaise tutkielma	-	-	3	-	-	2	18	Protestantit: 2 uskonpuhdistuksen edistämisyritystä jollakin kielialueella (2 komentopistettä) Englanti: 2 uskonpuhdistuksen edistämisyritystä englantilaisella kielialueella (3 komentopistettä)
Kutsu koolle teologinen väittely	-	-	-	-	3	3	18	Aloita teologinen väittely jollakin kielialueella.
Rakenna Pietarinkirkkoa	-	-	-	-	1	-	18	Paavinistuimen pelaaja siirtää Pietarinkirkon rakennuspelimerkkiä yhden askelman. Merkin saavuttaessa oikeanpuolisimman ruudun, lisää 1 voittopiste ja palauta merkki 0 komentopisteeseen.
Järjestä kirjarovio	-	-	-	-	2	-	18	Paavinistuimen pelaaja tekee 2 vastauskonpuhdistuksen edistämisyritystä jollain kielialueella.
Perusta jesuiittayliopisto	-	-	-	-	3	-	18	Lisää jesuiittayliopisto mille tahansa katoliselle paikkakunnalle.

Sopimukset: Neuvotteluiden aikana voidaan sopia sodan lopettamisesta, liittoutumisesta, vangiksi kaapatun päällikön palauttamisesta, paikkakuntien hallinnan luovuttamisesta, korkeintaan kahden sattumanvaraisesti käsipakasta vedettävän kortin antamisesta, laivastoysikköiden lainaamisesta liittolaiselle tai korkeintaan 4 palkkasoturiyksikön luovuttamisesta toiselle. Paavinistuin voi myös purkaa ekskommunikaation tai myöntää avioliiton mitätöimisen. Pelaajat eivät voi sopia vaihtavansa tiettyjä kortteja. Liittolaisten kanssa tehdyt sopimukset raukeavat aina meneillään olevan vuoron lopussa.

Liittoumat: Pelaajat voivat lainata laivastoysiköitä liittolaispelaajilleen. Liittolaisen hallitsemalle paikkakunnalle voi siirtyä ja liittolaisyksiköiden kanssa voi muodostaa yksikköpinon. Maalla tapahtuva siirtyminen ja hyökkäys/rynnäkö toteutetaan kuitenkin valtakuntakohtaisesti.

TAISTELU	Hyökkääjän nopat	Puolustajan nopat	Tulos (noppalukema 5 tai 6 merkitsee viholliselle aiheutettua onnistunutta iskuja)
Kenttätaistelu	1 noppa / yksikkö (mukaan lukien ratsuväenyksiköt) 1 noppa / parhaan päällikön taisteluarvo	1 noppa / yksikkö (mukaan lukien ratsuväenyksiköt) 1 noppa / parhaan päällikön taisteluarvo 1 puolustajan lisänoppa	- Voittaja selviää onnistuneiden iskujen lukumäärän perusteella - Tasapelit voittaa puolustaja - Kukin vihollisen aiheuttama isku vähentää 1 yksikön - Jos molemmilta osapuolilta tuhoutuvat kaikki yksiköt, useampaa noppaa heittänyt saa pitää 1 yksikön (tasapelissä puolustaja) - Ilman yksiköitä jäänyt päällikkö otetaan vangiksi
Rynnäkkö	- Jos puolustajalla ei ole yksiköitä: 1 noppa / yksikkö (ratsuväenyksiköitä ei huomioida) - Jos puolustajalla on yksiköitä: 1 noppa / 2 yksikköä (ratsuväenyksiköitä ei huomioida). Pyöristetään ylöspäin. 1 noppa / parhaan päällikön taisteluarvo	1 noppa / yksikkö (mukaan lukien ratsuväenyksiköt) 1 noppa / parhaan päällikön taisteluarvo 1 puolustajan lisänoppa	- Onnistuu jos hyökkääjä teki ainakin 1 onnistuneen iskun, puolustajan yksiköitä ei jäljellä ja hyökkääjällä edes 1 yksikkö. - Onnistuessaan hyökkääjä saa paikkakunnan hallintaansa ja piiritetty päällikkö vangitsemaan. Piiritetty laivastoyksiköt siirretään vuorotaulukkoon. - Epäonnistuessaan piiritys voi jatkua, jos piirittäviä maayksiköitä yhä enemmän kuin puolustajalla. Muutoin piiritys murretaan ja hyökkääjän yksiköt vetäytyvät.
Meritaistelu	1 noppa / eskaaderi 1 noppa / merirosvoyksikkö 1 noppa / parhaan päällikön taisteluarvo	1 noppa / eskaaderi 1 noppa / merirosvoyksikkö 1 noppa / parhaan päällikön taisteluarvo 1 lisänoppa puolustauduttaessa satamassa	- Enemmän onnistuneita iskuja tehnyt voittaa (ellei tuhoudu) - Tasapelit voittaa puolustaja - Kutakin 2 saatua iskuja kohden tuhoutuu 1 eskaaderi - Kutakin 1 saatua iskuja kohden tuhoutuu 1 merirosvoyksikkö (eskaadereiden tuhoututtua) - Jakojäännöksestä menettää häviöjä vielä yhden laivastoyksikön - Jos molemmat tuhoutuvat, toimitaan kuten kenttätaistelussa - Tuhoutuneen laivaston päällikkö asetetaan vuorotaulukkoon
Merirosvous	1 noppa, mikäli merialueella vain yksi merirosvoyksikkö tai merialueella vain yksi kohteeksi valitun pelaajan satama. Muissa tapauksissa 2 noppaa.	2 noppaa / merialueella oleva eskaaderi 1 viereisellä satamapaikkakunnalla tai merialueella oleva eskaaderi 1 noppa / merialueen viereinen linnoitus <i>Huom! Oltava kohdevaltakunnan, Ottomaanien kanssa sodassa olevan valtakunnan tai Johanniit-tojen.</i>	- Puolustaja heittää ensin. Kukin puolustajan onnistunut isku tuhoaa merirosvoyksikön (hyökkääjän nopat määrittävät puolustajan heiton jälkeen). - Kukin hyökkääjän onnistunut isku aiheuttaa puolustajan päätöksen mukaisesti joko a.) puolustajan eskaaderin tuhoutumisen merialueella tai sen viereisellä alueella tai b.) puolustajan kädestä sattumanvaraisesti vedettävän ja Ottomaaneille lahjoitetun kortin tai c.) merirosvousvoittopisteen Ottomaaneille.

Torjuntahyökkäys	Heitä 2 noppaa, korjatun tuloksen oltava väh. 9. Korjaa lukemaa +/-1 jos Ottomaaneilla on ratsuväkeä. Korjaa lukemaa lisäämällä 1 / torjuntahyökkäystä yrittävän päällikön taisteluarvo.
Väistöliike	Heitä 2 noppaa, korjatun tuloksen oltava väh. 9. Korjaa lukemaa +/-1 jos Ottomaaneilla on ratsuväkeä. Korjaa lukemaa lisäämällä 1 / torjuntahyökkäystä yrittävän päällikön taisteluarvo.
Kevätmarssi	Siirrä pääkaupungista 1 yhtymä ystävällismieliselle paikkakunnalle (4 yksikköä, enemmän jos päälliköitä mukana). Kaikkien reitin paikkakuntien on oltava ystävällismielisiä, eikä se saa kulkea vuoristoreitin läpi. Yhden merialueen ylittäminen luvallista, kunhan muiden valtakuntien laivastoyksiköitä ei ole merialueen satamissa.
Talven kotiinpaluu	Siirrä laivastoyksiköt lähimpään satamaan. Siirrä kaikki maayksiköt pääkaupunkiin tai lähimmälle linnoitetulle paikkakunnalle. Linnoitukseen mahtuu korkeintaan 4 maayksikköä (pääkaupunkiin rajattomasti). Jos reitti joutuu kulkemaan ei-ystävällismielisen paikkakunnan kautta, puolet yksiköistä tuhoutuu uupumuksen seurauksena (pyöristetään ylöspäin).
Merikuljetus	Siirrä enintään 5 maayksikköä (lisäksi päälliköitä) ystävällismielisen laivastoyksikön hallitseman merialueen kautta. Siirtymä toteutetaan kuin merialue olisi esteetön maapaikkakunta. Siirtymän on päädyttävä maapaikkakunnalle yhden korttitoimenpiteen aikana. Siirtymä saa päättyä vihollisen satamapaikkakunnalle.

Tutkimusmatkatalukko	
10 tai suurempi	Valitse alla olevista
9	Mississippijoki
8	Suuret järvet
7	St. Lawrence-joki
5 tai 6	Ei uusia löytöjä
4 tai pienempi	Tutkimusmatkailija katoaa merellä
Vaihtoehdot: 1. Magalhãesinsalmi ja ympäripurjehduksen yritys, 2. Amazonjoki, 3. Mikä tahansa voittopistelöytö	

Ympäripurjehdustaulukko	
12	Ympäripurjehdus onnistuu ja retkikunta palaa valtavan maustelastin kanssa! (nosta 1 kortti välittömästi)
10 tai 11	Ympäripurjehdus onnistuu!
9	Saarten alkuperäisasukkaat seivästävät
8	Portugalilaiset ottavat vangiksi
7	Ihmissyöjät pariloivat
6	Menehtyy keripukkiin
5	Myrsky upottaa
4	Kapinallinen miehistö surmaa
3 tai pienempi	Haaksirikko Magalhãesinsalmessa

Intiaanikansojen valloittustaulukko	
11 tai suurempi	Inkat
10	Atsteekit
9	Mayat
7 tai 8	Ei valloituksia
6 tai pienempi	Alkuperäisheimo tappaa konkistatorin
Lisäpisteet	
Tutkimusmatka	Tutkimusmatkailijan numeroarvo, +2 <i>Mercator</i>
Ympäripurjehdus	Tutkimusmatkailijan numeroarvo, +2 <i>Mercator</i>
Intiaanikansan valloitus	Valloittajan numeroarvo, +2 <i>isorokko</i>

Index

- Aleander; 4, 7, 44
 Alpit; 12
 Alvan ruhtinas; 4, 6, 49
 Amazonjoki; 59
Ammattisoutajat; 34
 Andrea Doria; 5, 7, 33, 54, 55
 Anna Boleyn; 4, 6, 8, 18, 19, 22, 49, 50
 Anne kleveläinen; 49
 Antwerpen; 4, 6
Armon pyhiinvaeluksen kapina; 25
 Ateena; 4, 5
 Atlantin valtameri; 12
 Atsteekit; 3, 6, 59
Augburgin tunnustus; 42
 Augsburg; 4, 7
Augsburgin tunnustus; 15, 43
 Balkan; 12
 Barbarossa; 5, 14, 36, 48
 Barcelona; 4, 6
 Basel; 7
 Belgrad; 5
*Berberimeri*svot; 36, 46, 48
 Berberirannikko; 12
 Besançon; 4, 6
 Bordeaux; 4, 6
 Brandenburg; 4, 7
 Breslau; 6
 Bristol; 4, 6
 Brün; 6
 Brysseli; 4, 6
 Bucer; 4, 7
 Buda; 5
 Bullinger; 7, 43
 Cajetan; 4, 7
 Calais; 4, 6, 40
 Calvin; 8, 13, 18, 40, 41, 44, 51
Calvinin Instituutiot; 40, 41
Calvinin karkotus; 18
 Campeggio; 4, 7, 44
 Candia; 5, 7
 Carlstad; 4, 7, 25, 40, 41
 Charles Bourbon; 4, 6, 44
Comunero-kapina; 25
 Contarini; 7
 Cordova; 6
 Cortés; 6
 Coverdale; 19, 38, 49
 Cranmer; 18, 19, 37, 44, 49, 50, 51
Diplomaattinen avioliitto; 15, 54, 55
 Dragut; 14, 36
 Eck; 4, 7, 43
 Edinburgh; 5, 7
 Edirne; 4, 5
 Edward; 50
Edward VI; 16, 39, 49, 50, 56
 Egeianmeri; 12
Egyptin kapina; 53
 Elisabeth; 49
 Elisabeth I; 39, 50, 56
Erasmus; 40, 41
 Ferdinand; 4, 6
 Filip hesseläinen; 7, 52
 Firenze; 5, 6, 23, 55
 Frans I; 4, 6, 13, 50, 51
 Gardiner; 43
 Genova; 5, 7, 10, 13, 39, 53, 54
 Gibraltar; 12, 20
 Henrik II; 13, 51
 Henrik VIII; 4, 6, 8, 13, 18, 19, 20, 22, 39, 49, 50, 51, 54, 56
Henrik VIII:n kuusi vaimoa; 19, 22, 49, 54
*Hugenottikaappari*laiva; 48
 Ibrahim Pasha; 4, 5
 Inkat; 59
Irlannin kapina; 53
Isorokko; 47
 Istanbul; 4, 5, 10, 12
Italian valtias; 15, 57
 Jane Seymour; 19, 49
*Janitsaari*kapina; 25
Jesuiittaveljestö; 38, 39, 46, 51
 Johannes Frederick; 7, 52
 Joonianmeri; 12
Julia Gonzaga; 57
 Julius III; 42
Jumala ompe linnamme; 40
 Kaarle V; 4, 6, 13, 37, 48, 50, 52
 Kassel; 52
 Katariina aragonialainen; 4, 49, 50
 Katariina aragonilainen; 6, 49
 Katariina Barr; 50
 Katariina Howard; 49
Katariina von Bora; 24, 39, 40
*Kaupunkivaltio*kapina; 55
Kehno sää; 35
Kevätvalmistelut; 16
 Kevätmarssi; 23
 Kihti; 49
Kirjapaino; 15, 40
 Klemens VII; 7, 46
Kopernikus; 16, 57
 Korfu; 5, 7
 Kuuba; 6
 Köln; 4, 6, 7
Lahjotut palkkasoturit; 29
Landsknechts; 29, 31, 36
 Latimer; 19, 49
Leipzigin väittely; 43
 Leo X; 7
 Leon; 6
 Lontoo; 4, 6, 10, 18
 Loyola; 38, 39
Luostareiden sulkeminen; 8, 40
 Luther; 4, 7, 13, 17, 18, 36, 37, 38, 39, 40, 43, 44, 51
Lutherin 95 teesiä; 17, 18, 37, 40
 Lyon; 4, 6
Machiavellin Ruhtinas; 7, 22, 49
 Magalhãesinsalmi; 3, 6, 59
 Magellan; 6
 Mainz; 4, 7, 52
Marburgin uskontokeskustelu; 40
Maria I; 16, 38, 39, 43, 49, 50
Maria uhmaa konsiilia; 41
 Marseille; 4, 6
 Mary I; 16
 Mayat; 59
 Melanchton; 4, 7, 38
Mercatorin kartta; 46
*Merirosvos*tama; 36, 48
 Messina; 12
 Metz; 5, 7, 23, 55
Michael Servetus; 16, 57
 Milano; 4, 7, 23, 51, 55
 Mississippijoki; 59
 Montmorency; 4, 6
 Morits saksilainen; 18
 Mustameri; 12
 Münster; 6
 Napoli; 4, 6
 Narvaez; 6
 Navarre; 4, 6
 Oekolampadius; 7
 Olivetan; 38
 Paavali III; 7, 9, 42, 46
Paavillinen inkvisitio; 16, 23, 43
Paavin bulla; 51
 Pacific Strait ks.
 Magalhãesinsalmi; 3
 Pariisi; 4, 6, 10
Persian sota; 53
*Piiritystyki*stö; 31
Plakaattivälikohtaus; 40
 Plymouth; 6
 Portsmouth; 4, 6
Potosin hopeakaivos; 46
 Potosin siirtokunta; 47
 Praha; 5, 6, 7
 Pressburg; 6
 Puerto Rico; 6
Pyhä Rooman keisari; 49
 Pyreneet; 12
 Ravenna; 4, 6
 Regensburg; 6
 Rodos; 5
 Rooma; 4, 6, 10, 51
Rooman ryöstö; 51, 52
 Rouen; 4, 6
Roxelana; 7, 31
 Rut; 6
 Salonika; 4, 5
 Salzburg; 6
Schmalkaldenin liitto; 22, 25, 45, 46, 52, 56
Sebastian Cabot; 46
 Sevilla; 4, 6
 Siena; 6
 St. Lawrence-joki; 59
 Suleiman; 4, 5, 13
*Suolakonskriptio*kapina; 25
 Suuret järvet; 47, 59
*Sveitsiläis*palkkasoturit; 29, 31, 36
Taidemesenaatti; 56
*Talonpoika*ssota; 25
*Tekstiilien hintojen heitte*lehtiminen; 25
 Tetzl; 4, 7, 42
Trenton konsiili; 15
 Trier; 4, 6, 7
 Tunis; 4, 7, 23, 55
 Torino; 4
 Tyndale; 7, 38
 Tyrrhenianmeri; 12
Tässä seison; 16, 23, 43, 51
Ulkomaalaiset rekrytit; 36
Ulkomainen sota; 53
Uskon puolustaja; 41
 Valladolid; 4, 6, 10, 49
Vanha liitto; 54, 55
Wartburg; 15
 Venetsia; 5, 7, 10, 13, 22, 23, 39, 53, 54
Venetsialainen tiedonantaja; 16
Venetsian liitto; 54, 55
 Verranzano; 6
 Wien; 4, 6, 10, 49
 Wittenberg; 4, 7, 18, 37, 52
Yhteinen rukouskirja; 25, 40
*Yllätys*hyökkäys; 29
 York; 4, 6
 Zwingli; 7, 18, 44, 51
Zwingli sonnustautuu haarniskaan; 18
 Zürich; 7, 18