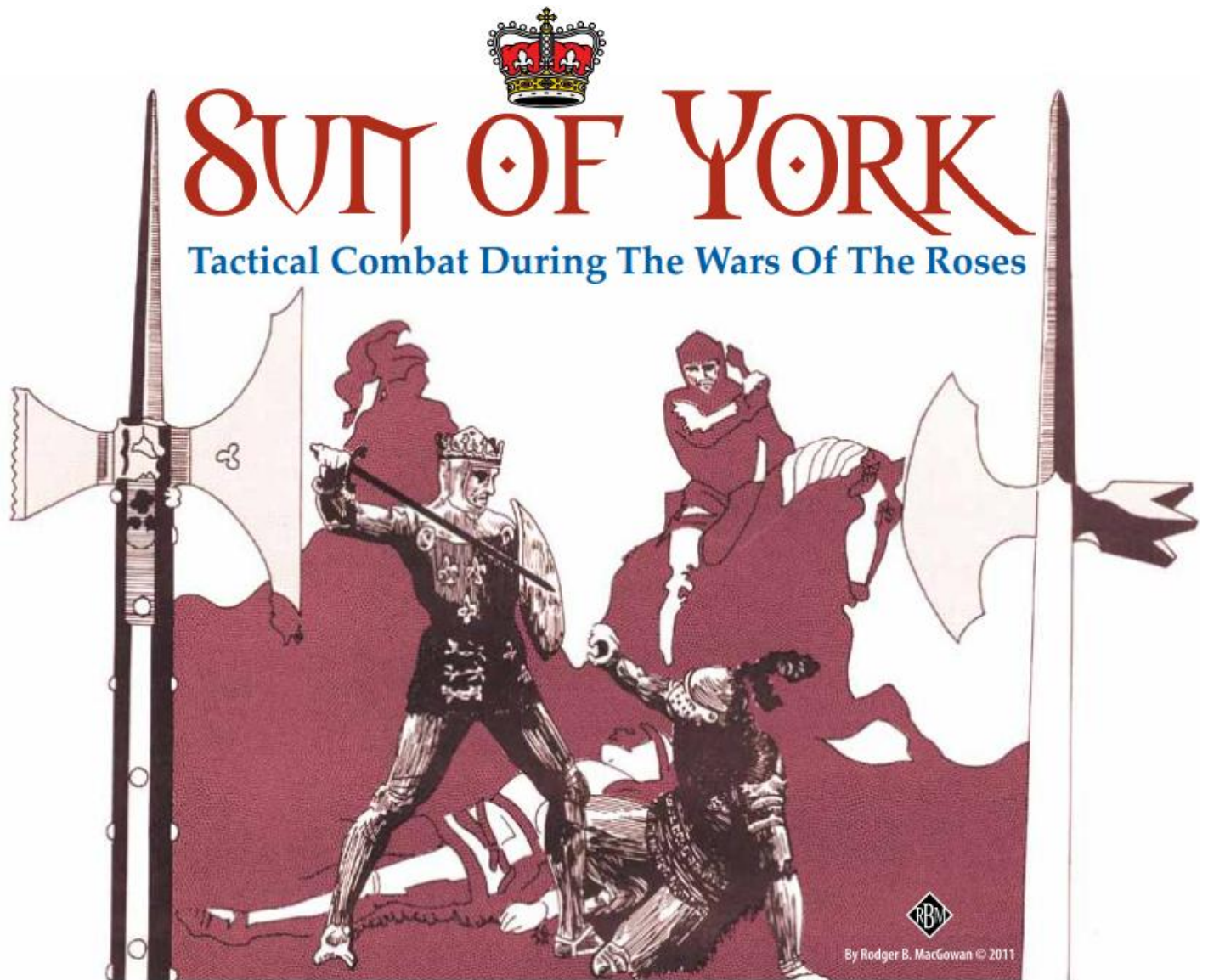


# Sun of York

Game Design by Mike Nagel  
Translation by Dmitry Klyuykov



# 1.0 Введение

Sun of York – это игра, посвященная сражениям Войны Алой и Белой розы, проходившей во второй половине XV века. Война за английскую корону представляла собой длительные мирные промежутки времени, перемежавшиеся с экстремальными всплесками жестокости. Игра посвящена именно таким всплескам. Игроки управляют армиями сторонников Йорков (Белой розы) и Ланкастеров (Красной розы), встретившимися на поле боя. Каждая победа приближает вождельный престол!

## 2.0 Карточки

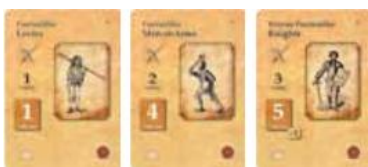
Каждый игрок взаимодействует со своей собственной колодой, состоящей из 110 карточек. Карточки в колоде пронумерованы от 1 до 110. Они отображают знатных полководцев, принимающих участие в сражении, а также различные виды боевых частей под их командованием. Помимо полководцев и частей, в колоде встречаются особые карточки событий и карточки местности.

### 2.1 Типы карточек



**2.1.1 Полководцы:** эти карточки отображают полководцев воюющих сторон – знать и королей. Знать, как правило, представлена своими геральдическими щитами, а короли – портретами. Вы можете

обратить внимание на то, что некоторые персонажи представлены в обоих вариантах. Такова была природа Войны Алой и Белой розы! Полководцы могут управлять своими войсками на поле боя.



**2.1.2 Пехотинцы:** эти карточки представляют типичные пехотные части. Они подразделяются на несколько категорий, в зависимости от качества и доступности тем или иным полководцам, собирающим армии.

- **Ополчение (Levies):** фермеры, торговцы и другие представители мирного населения, собранные вместе под флагами местных джентри. Как правило, представляли собой разношерстную толпу, вооруженную самым примитивным оружием.

- **Профессиональные воины (Men-at-Arms):** профессиональные обученные солдаты, как правило, имевшие боевой опыт в Европе.
- **Рыцари (Knights):** дворяне со своей свитой и самым лучшим вооружением. Как правило, проходили отличную подготовку и имели боевой опыт.



**2.1.3 Метатели снарядов:** эти карточки представляют боевые части, способные поражать свои цели с дальних дистанций.

- **Лучники (Longbowmen):** самый распространённый вид боевых частей во время войны, часто их количественное соотношение составляло семь или восемь к одному. Они были многочисленны и эффективны.
- **Арбалетчики (Crossbowmen):** эти части представляли наёмников с континента. Их оружие было эффективно против доспехов того времени (пластинчатый доспех практически вытеснил кольчугу), и они проходили хорошую подготовку.
- **Стрелки (Handgunners):** в то время встречались довольно редко. Как и арбалетчики, представляли наёмников с континента. Использовались для нанесения первого удара, но затем им приходилось вступать в обычную рукопашную бой, т.к. время перезарядки было довольно большим.



**2.1.4 Пехота с древковым оружием:** эти карточки представляют части с древковым оружием различной длины. Такие части обычно были более эффективны в обороне, особенно против кавалерии.

- **Вульжеры (Billmen):** наиболее распространенный вид пехоты с древковым оружием, вооруженной короткими копьями и вульжами.
- **Пикинеры (Pikemen):** эти карточки представляют высококлассных наёмников с континента, вооруженных очень длинными копьями (пиками).



**2.1.5 Кавалерия:** эти части представляют всадников. Учитывая особенности боя того периода, большинство всадников предпочитали сражаться спешенными (см. Men-at-Arms). В некоторых случаях всадники ис-

пользовались очень эффективно. Единственный вид кавалерии, представленный в игре – всадники в доспехах с копьями.



**2.1.6 Местность:** эти карточки представляют различные элементы местности, часто встречавшиеся на полях сражений. Деревни, церкви, холмы, ручьи

и мосты.



Особые карточки: эти карточки добавляют игре исторических деталей. Подробности использования таких карточек рассмотрены далее (и приведены на самих карточках).

## 2.2 Свойства карточек

В правом нижнем углу каждой карточки указана колода, к которой она принадлежит. Белая роза соответствует колоде Йорков, а красная – колоде Ланкастеров. На каждой карточке также приведены следующие характеристики:



### 2.2.1 Полководцы

- **Имя:** имя и титул полководца.
- **Приказы:** число, указанное в знамени, представляет количество доступных приказов, если карточка была разыграна, как карточка приказов.
- **Боевая сила:** полководцы, брошенные в бой, бросают один кубик. Для того, чтобы нанести удар по вражеской части, на кубике необходимо выбросить не больше боевой силы полководца.

- **Командование:** модификатор командования полководца вычитается из броска на проверку морали части, если полководец находится на том же участке, что и часть, проходящая проверку.
- **Монаршая особа:** маленькая корона на карточке показывает, что полководец является (или может являться) монаршей особой. На монарших особ не действуют карточки «Предательство!» (Treason!) и «Уорик!» (A Warwick!).
- **Лояльность:** маленькое голубое сердце на карточке указывает на лояльность полководца. На лояльных полководцев противника также не действуют карточки «Предательство!» (Treason!) и «Уорик!» (A Warwick!), если лояльные полководцы присутствуют с обеих сторон – многие семьи старались воспользоваться возможностью свести старые счеты во время войны.
- **Сражения:** здесь перечислены сценарии, в которых полководец может принимать активное участие. В исторических сценариях, карточки полководцев, на которых не указано название разыгрываемого сценария, можно использовать только, как карточки приказов.
- **Норма движения:** данный значок показывает максимальное число соседних участков, на которое может переместиться часть, получившая приказ.



### 2.2.2 Боевые части

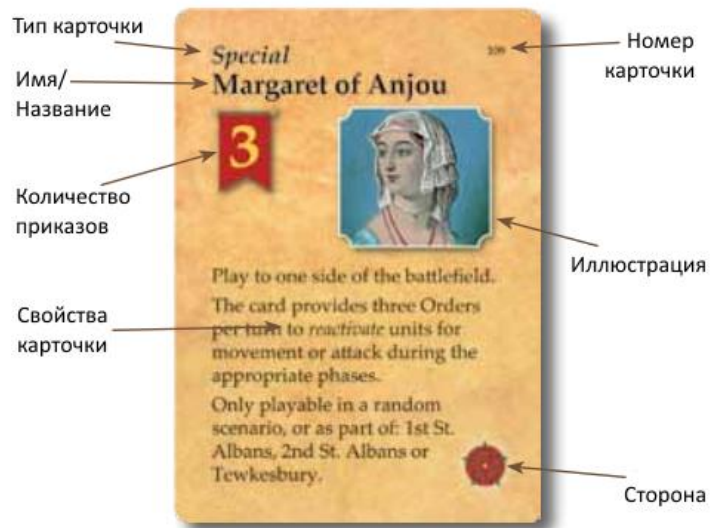
- **Название:** включает класс и тип части. Значок оружия соответствует классу (метатели снарядов, древковое оружие, пехотинцы, кавалерия). Некоторые части могут быть ветеранскими, что указывается в названии части и дополнительным индикатором рядом со стойкостью части.

- **Боевая сила:** для того, чтобы нанести удар по вражеской части, на кубике необходимо выбросить не больше боевой силы части. У метательных частей указано два значения боевой силы. Первое число (черное) соответствует боевой силе в рукопашном бою, а второе число (красное) соответствует боевой силе при стрельбе.
- **Сплоченность:** определяет количество кубиков, бросаемых в бою, а также количество ударов, которое часть способна выдержать перед тем, как обратиться в бегство. Каждый выдержанный удар уменьшает стойкость на 1. Часть, получившая удар, должна пройти проверку морали. Проверка считается успешно пройденной, если на кубике выпало не больше, чем текущая сплоченность части. Проваленная проверка приводит к отступлению части во время фазы морали.
- **Ветеранский статус:** ветеранский статус части отмечается текстом в её названии и индикатором «-1» рядом с характеристикой сплоченности. Ветераны проходят проверку морали с дополнительным модификатором «-1».
- **Норма движения:** данный значок показывает максимальное число соседних участков, на которое может переместиться часть, получившая приказ.



### 2.2.3 Местность

- **Приказы:** число, указанное в знамени, представляет количество доступных приказов, если карточка была разыграна, как карточка приказов.
- **Свойства:** краткая справка о том, как местность влияет на игру. Более подробное описание различных видов местности можно найти в разделе 7.0.



### 2.2.4 Особые карточки

- **Приказы:** число, указанное в знамени, представляет количество доступных приказов, если карточка была разыграна, как карточка приказов.
- **Свойства:** краткая справка о том, как карточка влияет на игру. Более подробное описание особых карточек можно найти в разделе 8.0.

## 3.0 Поле боя

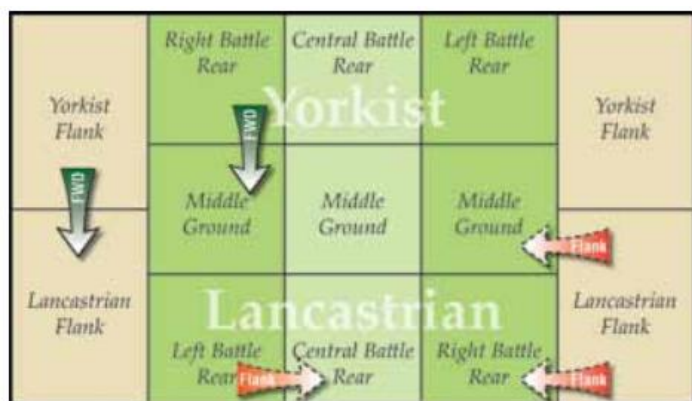
В отличие от большинства военных игр, Sun of York не использует специальное игровое поле (карту). Полем боя в игре является ваш стол. Обычно пространства 100 см на 120 см должно хватить, чтобы просторно расположить все компоненты игры.

### 3.1 Конфигурация поля боя

Поле боя организовано согласно диаграмме, указанной ниже. Карточки разыгрываются в три секции, называемые баталиями. Каждая баталия подразделяется на три участка. На поле боя также присутствуют два фланговых участка, куда карточки могут попадать во время игры, чтобы проводить фланговые атаки против среднего и тылового участка.

Карточки полководцев и боевых частей перемещаются вперёд и назад в рамках своей баталии. Боевые части (и только они) могут перемещаться со своего флангового участка на вражеский фланговый участок. Боевые части могут перемещаться на участок баталии с флангового участка, но не наоборот. Боевые части могут перемещаться на соседний участок соседней баталии из захваченной баталии (баталия, чей тыловой участок занят

врагом), только если они начинают не в соприкосновении с противником, на одном участке с полководцем, и перемещаются на соседний участок, на котором не окажутся в соприкосновении с противником, либо на занятый врагом участок, в рамках фланговой атаки (см. победные условия и фланговые атаки ниже). Участки считаются соседними, только если граничат между собой. Движение по диагонали запрещено.



Бой может произойти только на участках баталии (на средних или тыловых). На фланговых участках бой запрещен.

### 3.2 Группирование

На каждом участке баталии может находиться по четыре боевые части с каждой стороны. Для того, чтобы переместить боевую часть на участок с четырьмя своими боевыми частями, сначала нужно переместить одну из четырех своих боевых частей на другой участок. Карточка боевой части не может добровольно переместиться на участок, содержащий четыре другие свои боевые части, хотя её могут заставить отступить на такой участок (исключение: фланговая атака). Особые карточки и карточки местности не влияют на пределы группирования боевых частей, если на них не указано обратного. Карточку местности можно поместить на любой участок баталии или фланговый участок, если на ней не указано обратного.

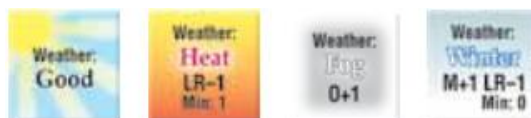
### 3.3 Контроль

Контроль участков важен для определения модификаторов фланговых атак. Фланговые участки и тыловые участки каждой баталии всегда контролируются (считаются своими) стороной, проводившей в них расстановку. Средние участки контролируются стороной, которая занимала их последней при отсутствии вражеских боевых частей.

### 3.4 Погодные условия

Сражения Войны Алой и Белой розы проходили во все времена года, таким образом диапазон возможных погодных условий довольно велик. В каждом сценарии указаны погодные условия:

- **Хорошая погода (Good):** никак не влияет на сражение.
- **Жара (Heat):** стоимость всех приказов возрастает на один.
- **Туман (Fog):** боевая сила всех метательных частей снижается на один (но не может стать меньше единицы).
- **Зима (Winter):** все части добавляют единицу к броскам на мораль. Боевая сила всех метательных частей снижается на один (может стать нулём).



Положите рядом с полем боя соответствующий маркер погодных условий, в качестве напоминания.

### 4.0 Начальная расстановка

В начале каждого сценария, каждый игрок находит указанные карточки местности и полководцев в своей колоде, и помещает их на указанные участки поля боя. Затем каждый игрок перетасовывает свою оставшуюся колоду и сдаёт себе шестнадцать карточек (если в сценарии не указано другое количество). Игроки рассматривают полученные карточки, и размещают их на своих тыловых участках баталии рубашкой вверх, оставляя на руке по четыре карточки. Игрок, указанный в описании сценария «атакующим», имеет возможность поменять свою расстановку после того, как его оппонент закончил свою. Как только расстановка закончена, все карточки в баталиях переворачиваются лицом вверх. Все карточки не боевых частей, выложенные таким образом, сбрасываются (за исключением тех, что были размещены в начале сценария, перед расстановкой войск).

*Пример: игрок сдаёт себе 16 карточек перед началом исторического сценария, среди которых 11 боевых частей, 3 полководца, 1 карточка местности и 1 особая карточка. Поскольку в исторических сценариях нельзя размещать полководцев и карточки местности, по-*

лученные на руки (они предопределяются самим сценарием), то их можно использовать только, как карточки приказов. Игрок размещает по три боевые части на свои левый и правый тыловые участки и четыре на свой центральный тыловой участок. Чтобы не давать оппоненту дополнительной информации о своей расстановке, он также помещает по одной карточке полководцев на свои левый и правый тыловые участки. На руке у него осталась одна боевая часть, 1 особая карточка, 1 полководец и 1 карточка местности (последние три можно разыгрывать, как карточки приказов). Как только его оппонент закончил свою расстановку, все карточки в тыловых позициях вскрываются и две размещенные карточки полководцев тут же сбрасываются.

### Вариант менее случайной расстановки №1

Учитывая случайный характер процедуры расстановки, может сложиться ситуация, в которой одному из игроков придёт слишком мало карточек боевых частей, и его армия будет быстро разгромлена. Игроки могут воспользоваться следующим вариантом расстановки, чтобы минимизировать шанс подобных ситуаций. После того, как оба игрока сдали себе по 16 карточек, каждый из них может сбросить с руки любое количество карточек, не являющихся боевыми частями, и набрать вместо них новые. Первым карточки сбрасывает игрок, определённый сценарием в роли атакующего, затем процедуру может выполнить игрок, представляющий обороняющуюся сторону. Если атакующий игрок сбросил хотя бы одну карточку, то обороняющийся имеет возможность не сбрасывать карточки, чтобы получить бонусный модификатор +1 к первому броску на инициативу. Если обороняющийся сбросил хотя бы одну карточку, бонус теряется.

### Вариант менее случайной расстановки №2

Чтобы еще больше снизить влияние случая на процедуру расстановки, игроки могут тянуть свои стартовые 16 карточек из перетасованной полной колоды, перед процедурой сброса карточек из колоды, требуемой условиями сценария. Каждый игрок тянет карточки до тех пор, пока не станет доволен своей рукой, сбрасывая все ненужные ему карточки. Затем каждый игрок подсчитывает, сколько карточек он сбросил во время формирования стартовой руки. Игрок, сбросивший меньшее количество карточек, получает бонусный модификатор +1 к первому броску на инициативу. Все сброшен-

ные карточки перетасовываются с оставшимися колодами, после чего из колод сбрасываются карточки, согласно условиям сценария.

## 5.0 Победные условия

Для того, чтобы победить в сценарии, ваши войска должны захватить вражеский тыловой участок центральной баталии, либо вражеские тыловые участки левой и правой баталий. Для того, чтобы захватить участок, на нём должна находиться хотя бы одна ваша боевая часть, при этом вражеских боевых частей быть не должно. Как только оба этих условия выполняются, участок считается захваченным.

В захваченную баталию нельзя разыгрывать карточки. Перемещать карточки между участками захваченной баталии, или выходить из захваченной баталии можно только при наличии полководца на том участке, который покидают карточки. Части, перемещающиеся из захваченной баталии в соседнюю баталию, могут переместиться только строго вбок, на такой же участок (тыловой или средний), как тот, который они покидают. Части, перемещающиеся из захваченной баталии на участок с вражескими частями, могут совершить фланговую атаку (позволяющую мгновенно атаковать движущимися частями). Полководцы могут свободно перемещаться по захваченной баталии, но не могут перемещаться из захваченной баталии или в захваченную баталию.

## 6.0 Игровые ходы



Игровой ход состоит из двух последовательностей фаз, предваряемых броском на инициативу. Игрок, выигравший бросок на инициативу, решает, кто выполняет последовательность фаз первым, после чего последовательность выполняет «второй» игрок. Игра продолжается таким образом до того момента, как одна из сторон выполнит победные условия.

### 6.1 Инициатива

В начале каждого хода, каждый игрок бросает кубик, и прибавляет к выпавшему числу наибольшее значение характеристики приказов среди своих полководцев, находящихся на поле боя. Игрок, набравший в сумме больше оппонента, выигрывает инициативу и решает, кто ходит первым. При ничейном результате, инициативу сохраняет игрок, владевший ей в предыдущем

ходу. При ничейном результате в первом ходу, инициативу выигрывает игрок, определённый сценарием в роли атакующего.

## 6.2 Последовательность хода

Сначала первый игрок (определённый по результатам броска на инициативу) полностью выполняет все фазы последовательности хода в указанном порядке, а затем, после него, её выполняет второй игрок. Как только оба игрока выполнили последовательность, текущий игровой ход заканчивается.

1. **Фаза морали:** каждая боевая часть с маркерами «ударов» (“Hit”) обязана пройти проверку морали за каждый полученный удар. Каждая боевая часть, провалившая проверку, обязана отступить. После всех проверок морали боевых частей, каждый полководец, брошенный в бой, должен пройти проверку на смерть. Каждый выживший полководец может определить своё дальнейшее поведение.
2. **Фаза боя:** каждая боевая часть, находящаяся на участке с вражеской боевой частью, или способная обстрелять вражескую боевую часть с дальней дистанции, может провести атаку. Каждая часть, проведшая атаку, помечается специальным маркером и не может двигаться до конца хода (также, как и полководцы, брошенные в бой).
3. **Фаза движения:** игрок может сыграть с руки любое количество карточек приказов, чтобы создать пул доступных приказов движения. Эти приказы движения тратятся на движение не атаковавших боевых частей. Полководцы, не брошенные в бой, могут двигаться, не тратя приказы из пула.
4. **Фаза сброса:** активный игрок может сбросить любое количество карточек со своей руки, а затем добрать из своей колоды столько карточек, чтобы на руке стало четыре.

### 6.2.1 Фаза морали

Если в начале хода игрока, на карточках его боевых частей лежат маркеры ударов, он должен бросить кубик за каждый такой маркер. Если хоть один бросок превысил текущее значение характеристики сплоченности части, часть должна отступить. Если на участке с частью присутствует полководец, вычтите из броска значение его характеристики командования. Если часть ветеранская, вычтите из броска модификатор за ветеранский статус. В игре нет «автоматических» успехов или провалов при выпадении «1» или «6» - модифицированный

результат броска кубика всегда сравнивается с текущей характеристикой сплоченности части.

- **Отступление:** отступающая часть сбрасывает все полученные маркеры ударов и должна незамедлительно переместиться на один участок назад. Если участок, на который она должна отступить назад, достиг пределов группирования (содержит четыре другие свои боевые части), то часть может переместиться вбок, на такой же участок другой баталии, если в нём нет вражеских боевых частей и предел группирования еще не достигнут. Если движение вбок невозможно, то часть обязана отступить назад, и, превысив предел группирования, бежит с поля боя (карточка сбрасывается из игры). Все боевые части, находящиеся на участке, достигшем пределов группирования, на который отступала часть, должны немедленно пройти проверку морали (как в случае с ударом). Провал проверки приводит к немедленному ухудшению сплоченности, при этом, части, провалившие проверку, должны отступить (части, находящиеся на тыловом участке, сбрасываются из игры). Проведите проверку одной части, при необходимости проведите все отступления и возможные дополнительные проверки, связанные с проверкой этой части, а затем переходите к следующей.



- **Стойкость:** сплоченность каждой боевой части, не отступившей после проверок морали, уменьшается на количество полученных частью ударов. Используйте маркеры сплоченности, чтобы отмечать изменившиеся значения сплоченности на карточках боевых частей. Если сплоченность части упала до нуля, то часть немедленно уничтожается (её карточка сбрасывается).
- **Проверка полководца:** после того, как все соответствующие части провели проверку морали, бросьте кубик за каждого полководца, брошенного в бой, а также за каждый удар, полученный полководцем в бою или за то, что он остался один на участке с вражескими частями. Если хотя бы на одном кубике выпало «6», то полководец считается убитым (или раненым, если играется кампания). Полководец, оставшийся один на участке с вражескими частями, обязан немедленно отступить назад по направлению к тыловому участку своей баталии. Если полководец остался один с вражескими частями на своем тыловом участке, то он уничтожается, а баталия считается захваченной.

*Пример: боевая часть со сплоченностью 3 получила два удара. Во время своей следующей фазы морали, часть бросает два кубика. Если хоть один бросок превысил 3, часть сбрасывает оба маркера ударов и отступает в сторону тылового участка своей баталии, сохраняя сплоченность 3. В следующем ходу часть получает еще один удар и бросает один кубик в свою ближайшую фазу морали. Выбросив 3 или меньше, часть остается на своем текущем участке, но ее сплоченность уменьшается до 2 из-за выдержанного удара.*

### 6.2.2 Фаза боя

Любая боевая часть, находящаяся на одном участке с вражескими боевыми частями, считается в соприкосновении с противником, и может атаковать. Любая метательная часть, не находящаяся в соприкосновении с противником, располагающаяся на соседнем с вражескими частями участке в той же баталии, может атаковать эти вражеские части стрельбой с дальней дистанции.

- **Сплоченность части:** все боевые части обладают характеристикой сплоченности, которая может постепенно уменьшаться в течение сражения. Текущая характеристика сплоченности части определяет количество кубиков, бросаемых частью во время атаки. Например, часть со сплоченностью 2 будет бросать два кубика.
- **Боевая сила части в рукопашной:** все боевые части обладают характеристикой боевой силы, которая может изменяться в течение сражения (под влиянием местности и особых карточек). Эта характеристика определяет максимальное значение на кубике, которое приводит к нанесению удара вражеской части. Например, атакующая часть с боевой силой 3, нанесет удар при выпадении на кубике 1, 2 или 3.
- **Боевая сила части при стрельбе:** метательные части обладают двумя характеристиками боевой силы. Первое (черное) число используется в рукопашной, когда метательная часть находится в соприкосновении с противником. Второе (красное) число используется при стрельбе. Метательная часть, находящаяся в соприкосновении с противником, не может стрелять и использует только первую характеристику.



- **Объявление атаки:** необходимо заранее объявить все части, которые будут атаковать,

до того, как брошены кубики на атаку. Атакующие части помечаются специальным маркером, который служит напоминанием того, что эти части не смогут передвигаться в текущем ходу.

- **Распределение урона:** как только игроки определили количество полученных ударов



на определенном участке, обороняющийся игрок (тот игрок, которого атаковали) старается поровну распределить удары между своими частями на данном участке. Часть не может получить второй удар, если все части на этом участке не получили хотя бы по одному удару. Часть не может получить больше ударов, чем её текущее значение сплоченности, пока все части на данном участке не получили количество ударов, равное их текущему значению сплоченности. Если часть получила больше ударов, чем ее текущее значение сплоченности, она немедленно сбрасывается. Каждый полученный удар отмечается маркером "Hit".

*Пример 1: три боевые части со сплоченностью 3, 2 и 1, получили семь ударов. Сначала каждая часть получает по одному удару. Поскольку части со сплоченностью 1 пока нельзя назначить еще один удар, то части со сплоченностью 2 и 3 получают еще по одному удару. Шестой удар можно назначить только части со сплоченностью 3. Осталось назначить последний седьмой удар. Поскольку все части получили максимально возможное количество ударов (равное их сплоченности), последний удар можно назначить любой из них, и сбросить эту часть из игры.*

*Пример 2: три боевые части на определенном участке получили максимальное количество ударов, равное их сплоченности. Вражеские части наносят им еще три удара. Каждая часть должна получить по одному удару, так что все три части уничтожаются.*

- **Полководцы в бою:** в конце фазы морали, игрок может бросить в бой своих полководцев, находящихся в соприкосновении с противником.



Пометьте полководцев, брошенных в бой, специальным маркером. Все боевые части, находящиеся на одном участке со своим брошенным в бой полководцем, увеличивают свою боевую силу на 1 за каждого такого полководца на участке. Полководцы, брошенные в бой, также увеличивают свою характеристику командования на 1 и дают дополнительный бросок



кубика в бою (нанесение удара определяется по боевой силе полководца). Полководец, брошенный в бой, может использовать этот дополнительный бросок кубика, чтобы попытаться ударить полководца противника (не обязательно брошенного в бой), находящегося на том же участке, а может атаковать вражеские части. Если атака прошла успешно, положите на полководца противника маркер полученного удара. В конце фазы морали, выжившие полководцы, брошенные в бой, могут выйти из боя по решению игрока – тогда маркер “Leader Commitment” снимается. Полководцы, брошенные в бой, находящиеся на участке без вражеских частей, обязаны выйти из боя в конце фазы морали.

### 6.2.3 (А) Фаза движения. Обычное движение

Приказы тратятся на перемещение не атаковавших боевых частей. Как правило, часть может получить приказы только один раз за ход (но некоторые особые карточки позволяют совершить повторную активизацию). Ниже указана стандартная стоимость различных приказов (она может быть увеличена за счет карточек местности, особых карточек и т.п.).

- **Один приказ:** переместите свою часть, не находящуюся в соприкосновении с противником, на соседний участок (или через соседний участок, если часть обладает нормой движения 2) той же баталии.
- **Один приказ:** переместите любую свою часть из руки на тыловой участок баталии (или через тыловой участок баталии, если часть обладает нормой движения 2).
- **Два приказа:** выведите из соприкосновения с противником свою часть, переместив её на соседний участок той же баталии. Часть, выходящая из соприкосновения с противником, обязана двигаться в сторону своего тылового участка.
- **Два приказа:** переместите любую свою часть из руки на свой фланговый участок, или с одного флангового участка на другой.

Части, начинавшие свой ход на участке со своим полководцем, могут двигаться без траты приказов, в том числе с участка захваченной баталии на такой же участок соседней баталии. Боевые части не могут добровольно перемещаться на участок, достигший пределов группирования (4 карточки своих боевых частей). Полководец не обязан сопровождать перемещающиеся части, даже если он сам отдавал им приказ движения – он

может отправить части вперед, а сам переместиться назад.

Боевые части, перемещающиеся на участок баталии с вражескими частями, обязаны немедленно остановиться. Боевые части могут проходить через фланговые участки с вражескими частями.

Полководцы, не брошенные в бой, могут перемещаться, не тратя приказы. Как только полководец размещен в баталии, он не может её покинуть до тех пор, пока не будет убит. Если в центральной баталии нет полководца, то в первую очередь полководца необходимо разыгрывать в неё, и только затем полководцев можно разыгрывать в левую и правую баталии. Сценарий может позволить расставлять нескольких полководцев в баталии, при условии, что в каждой баталии есть хотя бы по одному полководцу.

Все боевые части обладают нормой движения. Пиктограмма показывает, количество соседних участков, на которое может переместиться часть. Обычно пехотные и метательные части могут переместиться на один соседний участок. Кавалерийские части могут переместиться на два участка (за исключением выхода из соприкосновения – в этом случае они могут переместиться только на один участок). Полководцы всегда могут перемещаться на два участка.

*Пример: за один приказ движения, кавалерийская часть может переместиться из руки игрока, через тыловой участок какой-либо баталии на средний участок той же баталии. За два приказа, кавалерийская или рыцарская часть, находящаяся в соприкосновении, может выйти из соприкосновения и перейти на соседний участок. За один приказ, арбалетчики, не находящиеся в соприкосновении, могут переместиться со среднего участка баталии на тыловой участок. За два приказа, любая боевая часть может переместиться из руки игрока на свой фланговый участок.*

### 6.2.3 (Б) Фаза движения. Фланговое движение

Боевые части могут перемещаться из руки игрока на фланговые участки, тратя по два приказа за каждую часть. Перемещение части между фланговыми участками также стоит два приказа. Боевые части не могут входить в соприкосновение с противником, находящимся на фланговом участке. Полководцы не могут перемещаться на фланговые участки.

Захваченные баталии также считаются фланговыми участками, за исключением того, что в них нельзя размещать боевые части. Части, находящиеся в захваченной баталии, не могут получать приказы, сыгранные с руки игрока, а также не могут двигаться, если на их участке нет полководца. Полководцы могут свободно перемещаться по захваченной баталии, а также могут свободно перемещать боевые части на различные участки, включая фланговое движение на соседние участки. Фланговое движение из захваченных баталий не требует траты приказов. Полководцы не могут покидать захваченную баталию.

Боевые части, находящиеся на фланговом участке, могут попытаться переместиться на участок соседней баталии, бросив один кубик за каждую часть. Перед броском необходимо объявить все попытки заранее. Для успеха необходимо выбросить 3 или меньше. К броску применяются следующие модификаторы:

- +1, если часть находится на вражеском фланговом участке.
- +1, если на участке соседней баталии, на который осуществляется попытка флангового движения, находятся вражеские части.
- -1, если переместиться пытается кавалерийская часть.
- -1, если часть пытается переместиться из леса.
- -#, где # - значение характеристики командования полководца захваченной баталии, из которой часть пытается переместиться.

Боевые части, успешно бросившие кубик на фланговое движение, немедленно атакуют вражеские части, находящиеся на целевом участке, при этом их боевая сила на время этой атаки увеличивается на 1. После атаки, любые из перемещавшихся частей могут остаться на целевом участке, если не превышают пределов группирования. Любые части, которые не хотят или не могут остаться на целевом участке, возвращаются на фланговый участок, с которого они начинали движение.

Если бросок на фланговое движение превысил «б», перемещающаяся часть немедленно уничтожается. Любой другой результат оставляет часть на фланговом участке.

Части, находящиеся на фланговых участках, не могут:

- Перемещаться на вражеский тыловой участок, если на среднем участке баталии находятся вражеские части.
- Перемещаться на вражеский тыловой участок или средний участок баталии, если на своём тыловом участке находятся вражеские части.

Другими словами, фланговые части не могут продвигаться дальше участка, занятого врагом.

Части, находящиеся на фланговых участках, не могут перемещаться в захваченные баталии. Части, находящиеся на фланговых участках, прилегающих к захваченной баталии, немедленно сбрасываются, как только баталия становится захваченной.

### 6.2.3 (В) Фаза движения. Стремительная атака

Холмы и некоторые особые карточки позволяют частям проводить стремительную атаку. Части, проводящие стремительную атаку, могут атаковать вражеские части сразу после того, как переместились на участок с вражескими частями. После определения результатов атаки, каждая атаковавшая часть должна пройти проверку морали обычным образом. Провал проверки приводит к немедленной потере частью одного уровня сплоченности.

### 6.2.4 Фаза сброса

После того, как всё движение завершено (включая фланговые атаки), активный игрок может сбросить любое количество карт с руки, а затем добрать из своей колоды столько карточек, чтобы на руке стало четыре.

Если у игрока закончилась колода, сброс не перетасовывается. Игра продолжается теми карточками, которые находятся на поле боя и на руке игрока.

## 7.0 Местность

Карточки местности можно разыгрывать только во время начальной расстановки. Обычно в сценарии указывается, какие карточки местности необходимо разместить перед игрой. В «случайном» сценарии игроки по очереди разыгрывают карточки местности с руки, начиная с атакующего игрока.

На участке может находиться несколько карточек местности, но одинаковых быть не должно. Если на участке находится несколько карточек местности (лес, холмы,

стена), то используются свойства самой ограничивающей/штрафующей местности. Например, кавалерия не сможет переместиться на участок с лесом, холмами и стеной из-за свойств стены. Преимущества, получаемые от карточек местности, складываются.

- **Холмы (Hills):** эти карточки можно разыгрывать только на участки баталий. Метательные части, находящиеся на холмах, увеличивают свою боевую силу стрельбы на один. Части с древковым оружием, обороняющиеся на холмах, увеличивают свою боевую силу на один. Обозначьте обороняющиеся части маркером "Hill Control". Кавалерийские части, начинающие на холмах, могут провести стремительную атаку (сначала переместиться, а затем атаковать). После стремительной атаки, кавалерийские части должны пройти проверку морали (модифицируемую сопровождающими их полководцами). Провал проверки приводит к немедленной потере частью одного уровня сплоченности.
- **Лес (Woods):** эти карточки можно разыгрывать на любые участки баталий и фланговые участки. Переместившись в лес, кавалерийские части и полководцы обязаны остановиться. Части, находящиеся в лесу, получают только половину всех ударов, нанесенных атаками с дальней дистанции (отбросьте дробную часть).
- **Ручей (Stream):** ручей разыгрывается на одну из сторон поля боя (перед одним из игроков) и влияет на соответствующего игрока в течение всего сражения. Части, находящиеся спиной к ручью, получают дополнительный модификатор -2 ко всем проверкам морали. Перемещение частей из руки игрока на его тыловой участок (через ручей) стоит четыре приказа, а не один.
- **Мост (Bridge):** мост можно разыграть только на карточку ручья. Наличие моста через ручей сокращает стоимость перемещения частей из руки на тыловой участок (через ручей) с четырех приказов до двух. При розыгрыше неисторического («случайного») сценария, мост можно сыграть прямо во время фазы движения.
- **Город (Town):** эти карточки можно разыгрывать только на участки баталий. Части, находящиеся в городе, получают дополнительный модификатор -1 ко всем проверкам морали. Части, находящиеся в городе, не получают ударов от атак с дальней дистанции (за исключением артиллерийских).

- **Церковь (Battlefield Church):** эту карточку можно разыгрывать только на участки баталий. Части, находящиеся на участке с церковью, получают дополнительный модификатор -2 ко всем проверкам морали.
- **Стены (Walls):** эти карточки можно разыгрывать только на участки баталий. Стена действует на все «границы» участка, на котором она находится. Кавалерийские части могут покидать участки со стенами, но не могут перемещаться на такие участки. Метательные части, находящиеся на участках со стенами, увеличивают свою боевую силу в рукопашной на один.

## 8.0 Особые карточки

Особые карточки добавляют игре исторических деталей. Эти карточки разыгрываются с руки игрока. Некоторые карточки можно разыграть в процессе начальной расстановки, если об этом сказано в правилах сценария.

- **Стремительная атака (Charge):** эта карточка разыгрывается во время фазы движения на участок с боевыми частями, не находящимися в соприкосновении с противником. Все боевые части, которые способны перемещаться с данного участка, могут переместиться на соседний участок (соблюдая пределы группирования) и немедленно атаковать находящиеся там вражеские части, при этом их боевая сила на время этой атаки увеличивается на 1. После определения результатов атаки, каждая атаковавшая часть должна пройти проверку морали обычным образом. Провал проверки приводит к немедленной потере частью одного уровня сплоченности.
- **Засада (Ambush):** разыграйте эту карточку, чтобы провести разрешенное правилами фланговое перемещение одной боевой частью. Бросок на фланговое перемещение проводится с дополнительным модификатором -2. В качестве альтернативы, эту карточку можно также использовать для проведения повторной атаки одной пехотной или метательной частью.
- **Артиллерия (Artillery):** эту карточку можно разыгрывать на любой участок во время начальной расстановки, либо переместить на соседний участок за два приказа. Артиллерия не влияет на пределы группирования. Артиллерия не может вступать в соприкосновение с противником. Артиллерия, оказавшаяся в

соприкосновении с противником, немедленно уничтожается. Артиллерия стреляет один раз за игру двумя кубиками боевой силы 5, по любой вражеской части на соседнем участке (соприкосновение с противником не имеет значения), а затем удаляется из игры. При нанесении ударов, игнорируйте свойства местности, в которой находится обороняющаяся часть.

- **Сбор (Rally):** эту карточку можно разыгрывать на любой участок во время фазы движения. Вы можете бросить кубик за каждую свою часть на данном участке, и восстановить у неё выпавшее на кубике количество потерянных уровней сплоченности. При этом, для того, чтобы провести такой бросок за часть, находящуюся в соприкосновении, необходимо потратить один приказ (части, не находящиеся в соприкосновении, бросают кубик без траты приказов). Вы не обязаны бросать кубик за часть (или тратить на нее приказ), если не желаете этого делать. Части, прошедшие процедуру сбора, можно переместить за дополнительные приказы. *Пример: на участке находится четыре боевые части в соприкосновении с противником. Все четыре части теряли уровни сплоченности. Игрок имеет право потратить три приказа, чтобы попытаться собрать только три из них.*
- **Замешательство (Battle Confusion):** эту карточку можно разыграть во время фазы боя на участок с вражескими частями, на котором части не находятся в соприкосновении с вашими частями. Бросьте кубик (вычтите из броска 1, если сражение проходит зимой, вычтите из броска 2, если сражение проходит в тумане). Если выпало 1 или 2, все части на данном участке атакуют свои части на соседнем участке в той же или в соседней баталии.
- **Изнурение (Fatigue):** эту карточку можно разыгрывать во время вашей фазы сброса. Поместите маркеры изнурения на каждую вражескую часть на одном любом участке. Боевая сила всех изнуренных частей уменьшается на один, а стоимость приказов, отдаваемых этим частям, увеличивается на один. Части остаются изнуренными до конца того хода, который они начали изнуренными не в соприкосновении с противником.
- **Предательство! (Treason!):** эту карточку можно разыгрывать во время фазы движения. Выберите вражеского полководца, не находящегося в соприкосновении с противником и подходящего с точки



зрения лояльности. Бросьте кубик. Если на кубике выпало больше характеристики приказов полководца, то полководец сбрасывается из игры. Каждая часть, находящаяся на том же участке, что и сброшенный полководец, должна пройти проверку морали. В случае провала, часть также сбрасывается из игры. Альтернативный способ использования карточки: сыграйте любое количество боевых частей из вашей руки для автоматической фланговой атаки участка левой или правой баталии, согласно правилам фланговой атаки. По завершении атаки, части, не оставшиеся на атакованном участке нужно сбросить, либо вернуть в свою руку.

- **Уорик! (A Warwick!):** эту карточку можно разыграть только в сценариях до 1468 года, во время фазы боя, на любой участок со своими частями, находящимися в соприкосновении с противником, чтобы провести вторую атаку. Боевая сила частей на время этой дополнительной атаки увеличивается на 1. В сценариях с 1468 года и далее, эту карточку можно разыграть во время фазы движения, чтобы выбрать немонаршую особу, не находящуюся в соприкосновении с противником, и проверить её на предательство, как будто была сыграна карточка «Предательство!».
- **Маргарита Анжуйская (Margaret of Anjou):** эту карточку можно разыграть рядом с полем боя. Эта карточка даёт три приказа каждый ход, которые можно тратить на повторную активизацию частей для движения или атаки во время соответствующих фаз. Это свойство можно использовать только в «случайных» сценариях или в исторических сценариях «1-я битва при Сент-Олбансе», «2-я битва при Сент-Олбансе», «Тьюксберри».
- **Король Генрих VI (King Henry VI):** в «случайных» сценариях и в исторических сценариях «1-я битва при Сент-Олбансе», «Ладфордский мост» и «Нортгемптон», эта карточка должна быть разыграна рядом с полем боя, как только оказалось вытянутой из колоды. Размер руки ланкастерского игрока уменьшается до трёх карточек. Все ланкастерские боевые части получают дополнительный модификатор -1 ко всем проверкам морали. Карточка даёт три приказа каждый ход.

## 9.0 Сценарии

Есть три способа игры в Sun of York. Вы можете воссоздать одно из множества исторических сражений (в которых заранее определены местность и полководцы); вы можете разыгрывать сражения, сгенерированные «случайным образом»; вы можете играть исторические сценарии последовательно, объединив их в кампанию.

Некоторые исторические сценарии могут потребовать сбросить определенное количество карточек из колоды одной из сторон. Карточки сбрасываются после того, как завершена расстановка местности и полководцев, но перед тем, как игроки тянут стартовые 16 карточек (если, конечно, не используется 2-й менее случайный способ расстановки, описанный в разделе 4.0).

### 9.1 Исторические сценарии



#### 9.1.1 Первая битва при Сент-Олбансе – 22 мая 1455 года

Ричард, герцог Йоркский выразил свою позицию по вопросам наследования. Король Генрих VI пригласил всю знать, включая Ричарда, на совет, чтобы уладить все вопросы. Герцог Йоркский расценил это, как ловушку и стал замышлять пленение короля, чтобы держать его под своей «защитой». Лорд Сомерсет прознал о планах герцога, благодаря своим шпионам, и начал собирать армию, чтобы перехватить его. Две армии встретились у Сент-Олбанса – началась Война Алой и Белой розы.

##### Правила сценария:

- Йорки считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Йорки помещают герцога Йоркского на правый тыловой участок, графа Уорика на центральный тыловой участок, а графа Солсбери на левый тыловой участок.

- Ланкастеры помещают 2-го герцога Сомерсета на левый тыловой участок, лорда Клиффорда и карточку города на центральный тыловой участок, короля Генриха VI рядом с полем боя.
- Ланкастеры удаляют из колоды Маргариту Анжуйскую, перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из неё 20 карточек. Если в течение игры в руке оказался герцог Бекингем, то его можно выставить на поле боя (эта карточка представляет Хамфри, графа Стаффорда, сына герцога Бекингема).



#### 9.1.2 Битва при Блор-Хиф – 23 сентября 1459 года

Королева Маргарита хочет обвинить сторонников Йоркской династии в предательстве и созывает для этого совет ланкастерских лордов. Герцог Йоркский узнаёт об этом совете и планирует перехватить короля Генриха VI по пути на встречу.

##### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Йорки помещают графа Солсбери и карточку леса на центральный тыловой участок, а еще одну карточку леса на левый тыловой участок.
- Йорки перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из неё 40 карточек.
- Ланкастеры помещают лорда Одли на центральный тыловой участок. Если в течение игры в руку пришел лорд Дадли, его можно выставить на любой тыловой участок. Если лорд Одли покинул поле боя до того, как прибыл лорд Дадли, то Дадли можно поместить только на тыловой участок центральной баталии.
- Во время расстановки Ланкастеры бросают кубик. При выпадении «1», они могут разыгрывать Маргариту Анжуйскую.



### 9.1.3 Битва на Ладфордском мосту – 12 октября 1459 года

Герцог Йоркский принёс клятву верности королю (опять). Ему было обещано помилование, в случае, если он капитулирует со своей армией. Герцог согласился, но королева Маргарита не купилась на это! Она пошла в наступление и обнаружила лагерь Йорков недалеко от Ладфордского моста. Перед тем, как сторонники Белой розы смогли собраться, элитная часть их армии под предводительством Эндрю Троллопа перешла на сторону противника. Этот гипотетический сценарий даёт возможность Йоркам сразиться в битве, от которой они исторически уклонились.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Йорки помещают герцога Йоркского и карточку холмов на центральный тыловой участок, а графа Солсбери и карточку холмов на левый тыловой участок.
- Йорки перетасовывают оставшуюся колоду и бросают кубик. Если выпало 1-3, они сбрасывают из неё 40 карточек, а если выпало 4-6, то они сбрасывают 60 карточек.
- Ланкастеры помещают короля Генриха VI рядом с полем боя.



### 9.1.4 Битва при Нортгемптоне – 10 июля 1460 года

Граф Уорик и граф Марч (будущий король Эдуард IV) были заняты поиском поддержки среди дворянства. Они собрали армию более 20 тысяч человек и вывели её на позицию для атаки армии короля Генриха, укрепившуюся за рекой Нин. Король Генрих не знал, что верность его правого крыла под командованием лорда Грея была... сомнительной.

#### Правила сценария:

- Йорки считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Йорки помещают лорда Фоконберга на левый тыловой участок, графа Уорика на центральный тыловой участок, графа Марча на правый тыловой участок.
- Ланкастеры помещают герцога Бекингема и карточку стены на центральный тыловой участок, лорда Грея на правый тыловой участок, а короля Генриха VI и карточку ручья со своей стороны поля боя.
- Ланкастеры перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из неё 40 карточек.



### 9.1.5 Битва при Уэйкфилде – 30 декабря 1460

Герцог Йоркский отбыл на север, чтобы укрепить свои политические позиции. Находясь в замке Сэндал, герцог обнаружил небольшой ланкастерский отряд, подготавливающийся к осаде. Герцог решил разгромить этот отряд в поле, и слишком поздно обнаружил на флангах в четыре раза большую армию врага.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Ланкастеры помещают 3-го герцога Сомерсета на центральный тыловой участок, а лорда Руса и карточку леса на левом тыловом участке.
- Ланкастеры могут разыграть на поле боя Клиффорда, 3-го графа Камберленда или герцога Эксэтера во время фазы движения.
- Йорки помещают герцога Йоркского на средний участок центральной баталии.
- Йорки могут разыграть на поле боя графа Солсбери во время фазы движения.
- Йорки набирают стартовую руку не из 16, а из 8 карточек. Во время начальной расстановки, с герцогом Йоркским можно размещать только боевые части (то есть нельзя размещать карточки других видов, предназначенные для запутывания противника).
- Йорки перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из нее 50 карточек.



### 9.1.6 Битва при Мортимерс-Кросс – 3 февраля 1461

После катастрофы, постигшей Йорков при Уэйкфилде, Ланкастеры собираются прикончить противника раз и навсегда. Они собрали большую армию наемников и отправили её против Эдуарда (герцога Марча, сына герцога Йоркского). За день до сражения, Эдуард увидел знак, будто святая троица приглядывает за его армией. Йорки отправились в бой с огромным воодушевлением.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Ланкастеры помещают графа Уилтшира на левый тыловой участок, а графа Пембрука на центральный тыловой участок.
- Йорки помещают графа Марча, карточку ручья и карточку моста на центральный тыловой участок.
- Ланкастеры перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из нее 30 карточек.



### 9.1.7 Вторая битва при Сент-Олбансе – 17 февраля 1461

Уорик покидает Лондон с пленённым королем Генрихом VI. Его армия успела достигнуть Сент-Олбанса до того, как была обнаружена ланкастерскими войсками.

Недальновидное планирование привело к тому, что город пришлось оставить, а король Генрих попал в руки врага. Ланкастерский удар пришелся на арьергард Уорика до того, как он успел реорганизовать свою армию.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Йорки начинают игру без полководцев, но могут разыграть на поле боя Уорика во время фазы движения.
- Ланкастеры начинают с Маргаритой Анжуйской.

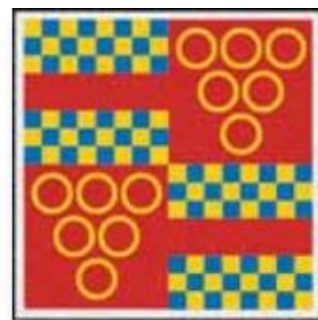


#### 9.1.8 Первая битва при Феррибридже – 27 марта 1461

Авангард Йорков разбил лагерь за рекой Эр. Ланкастерская армия, находящаяся неподалёку, напала на лагерь ночью и застала его командующего (лорда Фицуолтера) врасплох.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Йорки начинают игру без полководцев, но могут разыграть на центральный тыловой участок лорда Фицуолтера во время фазы движения.
- Ланкастеры помещают лорда Клиффорда на центральный тыловой участок. **Историческая справка:** Бекингем представляет здесь Генри Стаффорда, внука и наследника Хамфри. Стаффорды сильно пострадали во время войны.



#### 9.1.9 Вторая битва при Феррибридже – 28 марта 1461

Успех лорда Клиффорда против йоркского авангарда праздновали недолго, т.к. лорд Фоконберг вернулся следующим утром.

#### Правила сценария:

- Йорки считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Йорки помещают лорда Фоконберга на центральный тыловой участок.
- Ланкастеры помещают лорда Клиффорда на центральный тыловой участок.



#### 9.1.10 Битва при Таутоне – 29 марта 1461

Две огромные армии, 40 тысяч человек каждая, встретились к югу от Таутона. Встречный ветер сделал ланкастерских лучников неэффективными, так что армия была вынуждена наступать под дождем из йоркских стрел. По оценкам, потери составили 28 тысяч убитых, большинство из которых были сторонниками Ланкастеров.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: зима.



- Ланкастерские метательные части не получают преимуществ от холмов.
- Ланкастеры помещают 3-го герцога Бекингема и карточку холмов на центральный тыловой участок, герцога Эксетера и карточку холмов на левый тыловой участок, а 3-го графа Нортумберленда и карточку холмов на правый тыловой участок.
- Йорки помещают графа Уорика и карточку холма на левый тыловой участок, короля Эдуарда IV и карточку холмов на правый тыловой участок, лорда Фоконберга и карточку холмов на правый тыловой участок, а карточку леса на левый фланговый участок.
- Йорки перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из неё 10 карточек.



### 9.1.11 Битва при Хегли-Мур – 25 апреля 1464

После победы при Туотоне, король Эдуард IV фактически обеспечил свое правление в Англии. Единственно, что ему требовалось – это король Генрих, пребывающий в изгнании в Шотландии. Пытаясь наложить свои руки на короля без кровопролития, король Эдуард отправил лорда Монтегю на встречу с шотландскими представителями. Уклонившись от засады, армия лорда Монтегю встретила с северной армией Ланкастеров и вступила с ними в бой.

#### Правила сценария:

- Йорки считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Йорки помещают лорда Монтегю на центральный тыловой участок.
- Ланкастеры помещают 3-го герцога Нортумберленда на правый тыловой участок, 3-го герцога Сомерсета на центральный тыловой участок, а лорда Руса на левый тыловой участок.



### 9.1.12 Битва при Хексеме – 15 мая 1464

До лорда Монтегю дошли слухи, что остатки северной армии Ланкастеров направляются на юг. Он взял инициативу в свои руки, и напал на них, не дожидаясь подкреплений от короля Эдуарда.

#### Правила сценария:

- Йорки считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Ланкастеры помещают на своей стороне поля боя карточки ручья и моста.
- Ланкастеры не могут разыгрывать полководцев.
- Йорки помещают лорда Монтегю на центральный тыловой участок, а карточку холмов на каждый тыловой участок.



### 9.1.13 Битва при Эджкот-Мур – 26 июля 1469

Уорик переменял сторону из-за вероломства короля Эдуарда. Взяв под своё крыло брата короля Кларенса, он замышлял сменить короля всеми доступными средствами. Уорик отправил одного из своих капитанов, сэра Джона Коньерса (известного, как Робина из Редсдейла) подготовить восстание. В процессе перегруппировки с силами Уорика, Коньерс обнаружил йоркскую армию и атаковал.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.

- Местность и полководцы не выставляются в начале игры. Йорки могут разыграть на поле боя графов Пемброка и Девона, а Ланкастеры Робина из Редесдейла.
- Ланкастеры могут разыграть на поле боя графа Уорика только после того, как разыгран Робин из Редесдейла. Если карточка Уорика была разыграна, как карточка приказов до того, как Редесдейл появился на поле боя, отложите эту карточку в сторону. Как только Редесдейл появился на поле боя, замешайте карточку Уорика с оставшейся колодой Ланкастеров.



### 9.1.14 Битва при Лоскот-Филд (Эмпингеме) – 12 марта 1470

Подавив бунт Робина Редесдейла, король Эдуард лично направился разобраться с восстанием Роберта Уэллса в Линкольншире.

#### Правила сценария:

- Йорки считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Ланкастеры помещают Роберта Уэллса на центральный тыловой участок.
- Йорки помещают короля Эдуарда IV на центральный тыловой участок.
- Йорки перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из неё 15 карточек.



### 9.1.15 Битва при Барнете – 14 апреля 1471

Сподвижники короля Эдуарда IV оставили его, и он сбежал в Бургундию. Уорик вернул на трон марионетку Генриха VI. Эдуард помирился с братом Кларенсом, набрал армию наемников на континенте и вернулся, чтобы дать Уорика сражение в пасмурный апрельский день.

#### Правила сценария:

- Йорки считаются атакующими.
- Погодные условия: туман.
- Ланкастеры помещают графа Уорика на центральный тыловой участок, а карточку стены на правый тыловой участок.
- Йорки помещают лорда Гастингса на левый тыловой участок, короля Эдуарда IV на центральный тыловой участок, а герцога Глостера на правый тыловой участок.



### 9.1.16 Битва при Тьюксберри – 4 мая 1471

Эдуард IV вернулся и заключил Генриха VI в Тауэр. Королева Маргарита собирает армию под знамёнами своего сына принца Уэльского. Эдуард наконец настигает последних Ланкастеров у уэльской границы. Маргарите ничего не остаётся, кроме как атаковать.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Ланкастеры помещают 3-го герцога Сомерсета на правый тыловой участок, Эдуарда Плантагенета (принца Уэльского) на центральный тыловой участок, графа Девона на левый тыловой участок. Историческое примечание: 3-й герцог Сомерсета представляет в этом сценарии 4-го герцога Сомерсета, Эдмунда Бофорта.
- Йорки помещают герцога Глостера и карточку холмов на левый тыловой участок, короля Эдуарда IV на центральный тыловой участок, лорда Гастингса на правый тыловой участок, а карточку леса на левый фланговый участок.
- Йорки перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из неё 20 карточек.



### 9.1.17 Битва при Босворте – 22 августа 1485

Король Эдуард IV мертв. Король Эдуард V мертв. Кто остался править Англией, кроме герцога Глостера, ставшего королём Ричардом III? Далёкий ланкастерский родственник Генрих Тюдор, вот кто! Увидит ли мир падение Плантагенетов и восхождение Тюдоров? Обменяет ли король Ричард королевство на коня?

#### Правила сценария:

- Йорки считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.

- Кавалерия не может переместиться на левый фланговый участок Йорков/правый фланговый участок Ланкастеров.
- Броски на фланговое перемещение из левого флангового участка Йорков/правого флангового участка Ланкастеров получают дополнительный модификатор +1.
- Йорки помещают короля Ричарда III на центральный тыловой участок, а карточки холмов по одной на каждый тыловой участок.
- Ланкастеры помещают короля Генриха VII на центральный тыловой участок.
- Ланкастеры перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из неё 30 карточек.



### 9.1.18 Битва при Стоук-Филд – 16 июня 1487

Ламберт Симнел, самозванец, выдавший себя за Эдуарда Уорика, заявил о своих правах на трон. Король должен подавить восстание, чтобы не потерять корону.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Ланкастеры помещают карточки холмов на следующие участки: правый фланговый участок, правый средний участок, центральный средний участок.
- Ланкастеры могут разыграть короля Генриха VII на центральный тыловой участок, если его карточка придёт в руку.
- Йорки помещают Ламберта Симнела на центральный тыловой участок, а карточку холмов на левый фланговый участок.



### 9.1.19 Битва при Шрусбери – 21 июля 1403

Вполне возможно первое сражение Войны Алой и Белой розы. Битва при Шрусбери была первой попыткой убрать ланкастерского короля с английского престола. Род Перси разочаровался в неблагодарном короле Генрихе IV, забывшем о том, как Перси помогли ему вырвать трон из рук Ричарда II. Отряд повстанцев под командованием Генри Перси по прозвищу «Шпора» и его брата Томаса Перси, намеревался заменить Генриха IV Эдуардом Мортимером, графом Марча. Король Генрих и его сын Гарри (впоследствии известный, как Генрих V) перехватили повстанцев неподалёку от Шрусбери.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- Ланкастеры помещают короля Генриха IV на центральный тыловой участок, Генриха Монмута (принца Уэльского) на левый тыловой участок, графа Стаффорда на правый тыловой участок, а карточки холмов по одной на каждый тыловой участок.
- Йорки помещают Генри «Шпору» Перси на центральный тыловой участок, графа Вустера на левый тыловой участок, графа Дугласа на правый тыловой участок, а карточки холмов по одной на каждый тыловой участок. Йорки также помещают карточку церкви на средний центральный участок.
- Йорки перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из нее 30 карточек.



### 9.1.20 Стычка при Хеворт-Мур – 24 августа 1453

Перед первой битвой при Сент-Олбансе вражда между родами Перси и Невиллов перетекла в насилие во время возвращения Невиллов со свадьбы Томаса Невилла. В результате этой свадьбы владения Перси должны были перейти к Невиллам благодаря приданному дочери лорда Кромвелля (получившего эти владения). Свидетельств о том, что кто-либо пострадал во время этой стычки нет, но она ознаменовала собой ненависть присущую Войне Алой и Белой розы.

Это небольшое сражение является отличным введением в боевую систему Sun of York.

#### Правила сценария:

- Ланкастеры (Перси) считаются атакующими.
- Погодные условия: хорошая погода.
- В игре используется только центральная баталия.
- Сбросьте из обеих колод все карточки метательных частей, частей с древковым оружием, кавалерийских частей, а также все карточки местности и особые карточки. Полководцев можно разыгрывать только как карточки приказов.
- Обе стороны сдают себе по 8 карточек для начальной расстановки. Четыре карточки помещаются на центральный тыловой участок, а остальные остаются на руке.



## 9.2 Случайные сценарии

Если игроки не хотят отбирать карточки для исторических сценариев, то они могут разыграть случайный сценарий.

Перед набором стартовых карточек, игроки поднимают свои колоды и смотрят на номер карточки, оказавшейся в месте поднятия. Игрок, чей номер карточки оказался выше, считается атакующим.

Затем каждый игрок перетасовывает свою колоду и сдаёт себе по 16 карточек для начальной расстановки. Карточки распределяются между тыловыми участками и рукой обычным образом (см. раздел 4.0), но со следующими изменениями:

- **Полководцы:** игрок может разместить любое число полководцев с руки на тыловых участках баталий. Когда карточки вскрыются, то на каждом участке можно будет оставить только по одному полководцу, а остальные сбрасываются. Полководцы, оставшиеся на руке игрока после начальной расстановки, автоматически считаются карточками приказов, как и все остальные полководцы, оставшиеся в колоде.
- **Местность:** игрок может разместить любое количество карточек местности на участках баталий, в рамках своей начальной расстановки. Однако эти карточки сбрасываются сразу после вскрытия. Затем игроки по очереди (по одной, начиная с атакующего) могут разыгрывать карточки местности, оставшиеся на руке, на подходящие участки поля боя (как на свои, так и на чужие). Игрок не может «спасовать», чтобы посмотреть, какую карточку местности разыгрывает его оппонент. Если игрок отказывается разыгрывать карточку местности, он теряет эту возможность до конца сражения. Карточки местности,

оставшиеся на руке игрока после начальной расстановки, автоматически считаются карточками приказов (за исключением моста). После того, как игроки разместили на поле боя всю местность, которую хотели, каждый игрок добывает из своей колоды столько карточек, чтобы на руке стало четыре. Игра начинается с броска на инициативу.



## 9.3 Правила кампании Войны Алой и Белой розы

Кампания позволяет получить максимум от игры Sun of York. Кампания представляет собой проведение всех исторических сценариев игры по очереди (за исключением гипотетической битвы на Ладфордском мосту, Шрусбери и стычки при Хеворт-Мур). Кампанию выигрывает игрок, первым победивший в девяти сражениях. В кампании можно победить досрочно, если погиб Ламберт Симнел (победа Ланкастеров) или Генрих VII (победа Йорков), а побеждающая сторона имеет хотя бы на три победы больше противника.

### 9.3.1 Смерть полководцев

После каждого сражения, игроки бросают кубик за каждого полководца, принимавшего в нем участие. Если результат модифицированного броска кубика меньше единицы, то знатный погибает. Модификаторы:

- -1: раненый, на победившей стороне.
- -2: не раненый, на проигравшей стороне.
- -3: раненый, на проигравшей стороне.
- +1: Генрих VI еще живой.

Если полководец погиб, то он не выставляется на поле боя во всех последующих сражениях.

### 9.3.2 Генрих VI



Можно спорить о том, был ли Генрих VI причиной Войны Алой и Белой розы. Он не был хорошим королём, войдя в роль слишком молодым, будучи под тлетворным влиянием своих советников. Будь он сильным лидером, герцог Йоркский мог бы никогда не оспорить его власть. Во время войны, Генрих VI пребывал в одной из трёх ипостасей: руководил сражениями из своего шатра, был марионеткой в руках знати или подвергался нервному срыву.

Для представления роли Генриха VI в кампании, работают следующие правила:

После каждого сражения бросьте кубик за Генриха VI, чтобы определить его состояние. Вычтите из броска 1, если Генрих присутствовал в битве и/или Ланкастеры проиграли (в обоих случаях применяется модификатор -2).

Бросок кубика	Результат
1	Генрих захвачен в плен.
2	Генрих находится в плохом расположении духа и не принимает участия в следующем сражении.
3-5	Генрих находится в хорошем расположении духа, но принимает участие в следующем сражении, только если правила сценария того требуют.
6	Генрих принимает участие в следующем сражении.

Если Генрих VI захвачен в плен, а король Эдуард IV коронован (см. ниже), то бросьте кубик перед каждым сценарием. Вычтите 1 из броска, если Йорки к этому моменту победили хотя бы в четырех сражениях.

Бросок кубика	Результат
1-3	Король Генрих VI умер!
4	Король Генрих VI остаётся в заключении!

- 5 Король Генрих VI сбежал, но находится в плохом расположении духа и не принимает участия в следующем сражении.
- 6 Король Генрих VI сбежал и находится в хорошем расположении духа, но принимает участие в следующем сражении, только если правила сценария того требуют.

Пока король Генрих VI жив, Маргарита Анжуйская принимает участие во всех сражениях, в правилах которых она указана. После смерти Генриха VI, её карточку можно разыгрывать только как карточку приказов.

### 9.3.3 Коронация королей

До того, как граф Марча коронован, карточку Эдуарда IV можно использовать только как карточку приказов. Эдуард коронуется, как только герцог Йоркский погибает, а Генрих VI захвачен в плен. Как только оба этих условия выполнены, карточка графа Марча становится карточкой приказов до конца кампании, а карточка короля Эдуарда IV может использоваться, как карточка полководца. Все остальные карточки монарших особ могут использоваться только как карточки приказов, до того момента, как их предшественники погибли. С этого момента, карточка предшественника становится карточкой приказов, а карточка монаршей особы может быть использована, как карточка полководца. Как только Генрих VI умирает, его заменяет Генрих VII. Когда умирает Эдуард IV, его заменяет Ричард III (чтя карточка герцога Глостера становится карточкой приказов). Когда умирает Ричард III, его заменяет Ламберт Симнел. Если разыгрывается сценарий, в расстановке которого участвует королевский наследник, игрок может выбирать между указанным полководцем и предводителем фракции (то есть текущим королём или герцогом Йоркским).

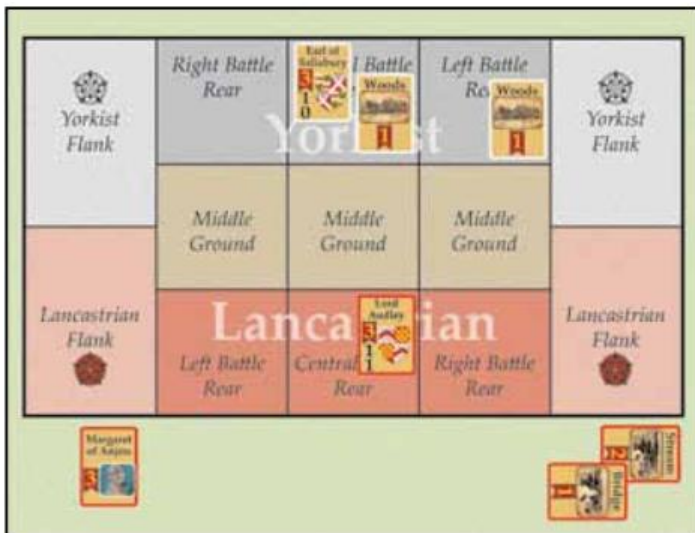
## Подробный пример игры

В этом примере игры, мы пройдем через процедуру расстановки и пару игровых ходов, чтобы максимально продемонстрировать игровую систему. Хорошим сценарием для демонстрации является битва при Блорхиф (9.1.2). При описании действий, карточки упоминаются по своим названиям, типам или характеристикам. Названия карточек приводятся на английском языке, чтобы за примером было легче следить.

## 1) Подготовка к игре

Расстановка начинается с размещения predetermined сценарием карточек на поле боя. Йорки находят в своей колоде **Earl of Salisbury** и помещают его на свой центральный тыловой участок. Карточки **Woods** помещаются на центральный и левый тыловые участки. После этого, Йорки перетасовывают оставшуюся колоду и сбрасывают из нее 40 карточек (таким образом отображается меньшая численность йоркской армии).

Ланкастеры таким же образом помещают карточку **Lord Audley** на свой центральный тыловой участок. Карточки **Stream** и **Bridge** помещаются со стороны Ланкастеров (чтобы обозначить, что Ланкастеры находятся спиной к ручью с мостом). Ланкастеры бросают кубик, чтобы определить присутствие **Margaret of Anjou**. Будем считать, что на кубике выпала единица, а значит, что Маргарита присутствует при сражении, её карточка также помещается со стороны Ланкастеров. Ланкастеры перетасовывают свою оставшуюся колоду.



## 2) Стартовая расстановка войск

Каждый игрок сдает себе по 16 карточек из своей колоды. Йорки распределяют карточки следующим образом:

**Левый тыловой участок:** *Men-at-Arms* (2/3), *Longbowmen* (1:2/2), *Levies* (2/3), *Bridge* (1)

**Центральный тыловой участок:** *Longbowmen* (1:2/1), *Crossbowmen* (2:1/3), *Longbowmen* (1:2/3), *Men-at-Arms* (2/3)

**Правый тыловой участок:** *Longbowmen* (1:2/2), *Longbowmen* (1:2/2), *Crossbowmen* (2:1/4), *Battlefield Church* (1)

**Рука:** *Longbowmen* (1:2/1), *Longbowmen* (1:2/1), *Stream* (2), *King Richard III* (4)

Ланкастеры распределяют карточки следующим образом:

**Правый тыловой участок:** *Levies* (1/3), *Levies* (1/2), *Levies* (1/2), *Lord Roos* (2)

**Центральный тыловой участок:** *Billmen* (1/3), *Men-at-Arms* (2/4), *Crossbowmen* (2:1/4), *Billmen* (1/2)

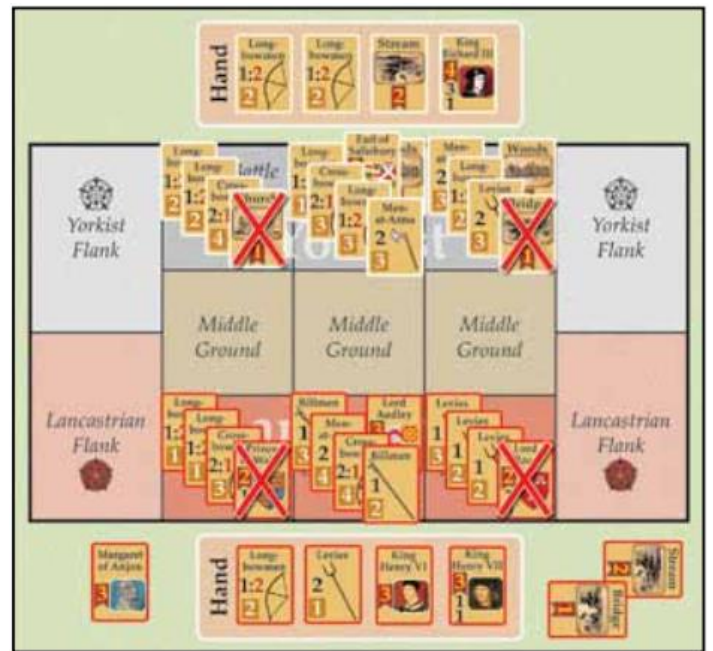
**Левый тыловой участок:** *Longbowmen* (1:2/1), *Longbowmen* (1:2/1), *Crossbowmen* (2:1/3), *Prince of Wales* (2)

**Рука:** *Longbowmen* (1:2/1), *Levies* (2/1), *King Henry VI* (3), *King Henry VII* (3)

Игроки одновременно переворачивают карточки, выложенные на поле боя и сбрасывают все карточки полководцев и местности, не predetermined сценарием:

Йорки сбрасывают **Bridge** и **Battlefield Church**.

Ланкастеры сбрасывают **Lord Roos** и **Prince of Wales**.



Битва начинается!

## 3) Ход 1 – Определение инициативы

Каждый игрок бросает кубик и прибавляет к выпавшему числу наибольшее значение характеристики приказов среди своих полководцев, находящихся на поле боя. У каждого игрока на поле боя есть по одному полко-

воду. Игрок, получивший большой результат, выбирает, кто будет ходить первым. Йорки выбросили 3 (6 с учетом полководца), Ланкастеры тоже выбросили 3 (тоже 6 с учетом полководца!). Ничья! Обычно, при ничьей, инициативу выигрывает игрок, обладавшей ей в предыдущем ходу, но в первом ходу ничью обращает в свою пользу атакующая сторона. В нашем случае атакуют Ланкастеры, и они решают, что первыми ходить будут Йорки.

#### 4) Ход 1 – Фаза морали Йорков

Эта фаза пропускается, т.к. боевые части Йорков еще не получили ударов.

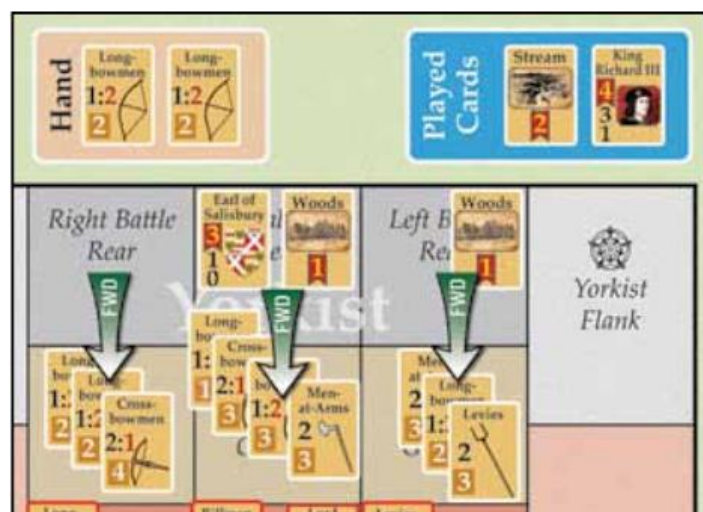
#### 5) Ход 1 – Фаза боя Йорков

Эта фаза пропускается, поскольку боевые части Йорков не находятся в соприкосновении с противником, а в пределах дальности стрельбы метательных частей Йорков нет вражеских частей.

#### 6) Фаза движения Йорков

Поскольку **Earl of Salisbury** находится вместе с боевыми частями на йоркском тыловом участке центральной баталии, он приказывает им переместиться вперед на средний участок центральной баталии, а сам решает остаться в тылу.

Йорки разыгрывают с руки карточки приказов **Richard III** и **Stream**, получая 6 доступных приказов. Это позволяет им переместить вперед по три части с левого и правого тыловых участков.



#### 7) Ход 1 – Фаза сброса Йорков

Йорки сбрасывают с руки двух **Longbowmen** и добирают из колоды четыре карточки: **Longbowmen** (1:2/1),

**Longbowmen** (1:2/1), **Men-at-Arms** (2/3) и **Earl of March** (5).



Ход переходит к Ланкастерам.

#### 8) Ход 1 – Фаза морали Ланкастеров

Эта фаза пропускается, т.к. боевые части Ланкастеров еще не получили ударов.

#### 9) Ход 1 – Фаза боя Ланкастеров

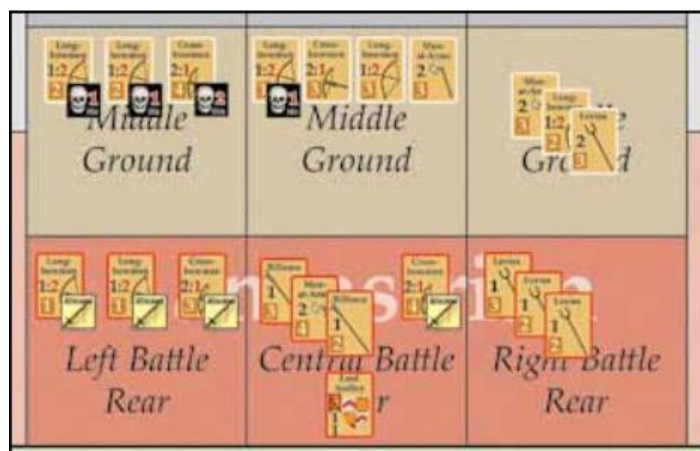
Поскольку йоркские части продвинулись вперед, у ланкастерских лучников появилось множество целей. Ланкастеры решают выстрелить всеми своими метательными частями левой баталии по приблизившимся Йоркам. **Crossbowmen** (2:1/3) бросает три кубика, попадания засчитываются за каждую выпавшую «1». На трёх кубиках выпало две единицы, что означает два нанесенных удара. Две части **Longbowmen** (1:2/1) бросают по одному кубику, с попаданиями на 1-2. Обе части нанесли по одному удару! В результате стрельбы, йоркские части получили 4 удара. Сначала каждая часть получает по одному удару, затем последний 4-й удар, Йорки назначают своим **Crossbowmen** (2:1/4), рассчитывая на их высокую сплоченность. Все стрелявшие части помечаются маркером “Attacked”.

В центральной баталии у Ланкастеров тоже есть метательная часть - **Crossbowmen** (2:1/4). Она атакует четырьмя кубиками (попадания засчитываются за каждую выпавшую «1») и наносит всего один удар. Йорки помещают полученный удар на **Longbowmen** (1:2/1). Почему? Потому что скорее всего эта часть провалит свою следующую проверку морали и отступит, просто сбрасывая маркер удара. Если бы эта часть находилась на тыловом участке, то такой подход уже не казался бы хорошей идеей (если только на руке нет части, способной её заменить).

Ланкастеры стоят перед тяжелым выбором. Поскольку **Margaret of Anjou** присутствует в битве, она может повторно активизировать до трёх частей, для второй атаки. Либо она может повторно активизировать атаковавшие части для перемещения в будущей фазе движения. Она также может придержать эту возможность,



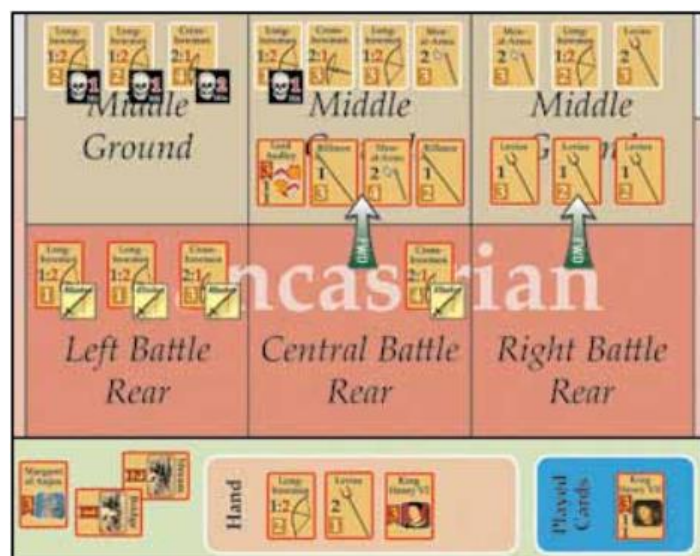
чтобы дважды походить какими-либо еще не атакованными частями во время фазы движения. Либо использовать комбинацию из всех возможностей. Ланкастеры решают задействовать **Margaret of Anjou**, чтобы второй раз пострелять тремя частями левой баталии, но все три выстрела не нанесли ни одного удара. Вот так!



## 10) Ход 1 – Фаза движения Ланкастеров

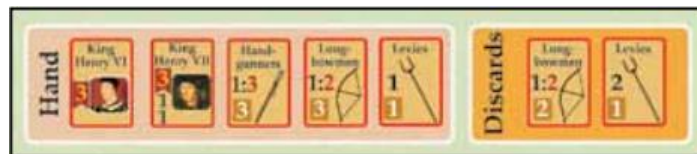
Теперь части, которые не атаковали, могут перемещаться, если есть такая возможность.

В центральной баталии **Lord Audley** берет с собой двух **Billmen** и одного **Men-at-Arms**, и перемещается на средний участок, вступая в соприкосновение с йоркскими частями. Затем он разыгрывает с руки **Henry VII**, чтобы распорядиться тремя приказами, и приказывает трём частям правой баталии переместиться на один участок вперед.



## 11) Ход 1 – Фаза сброса Ланкастеров

Ланкастеры сбрасывают с руки слабые карточки **Levies** и **Longbowmen**, а затем добирают три карточки из колоды: **Handgunners** (1:3/3), **Longbowmen** (1:2/3) и **Levies** (1/1).



Первый ход заканчивается.

## 12) Ход 2 – Определение инициативы

Риск Ланкастеров дать Йоркам походить первыми в прошлом ходу, может оправдаться в случае выигрыша инициативы. Оба игрока бросают кубики, и Ланкастеры выигрывают инициативу, получая двойной ход!

## 13) Ход 2 – Фаза морали Ланкастеров

Боевые части Ланкастеров всё еще не получали ударов. Однако в эту фазу Ланкастеры могут решить, будут ли бросать в бой своего полководца **Lord Audley**, чтобы повысить боевую силу всех ланкастерских боевых частей, находящихся с ним на одном участке. «За короля Генриха и королеву Маргариту... Вперед!»

## 14) Ход 2 – Фаза боя Ланкастеров

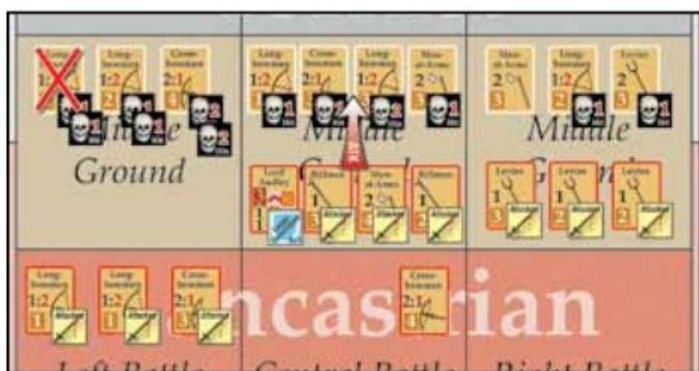
В левой баталии **Crossbowmen** и две части **Longbowmen** стреляют, нанося два удара. Йорки назначают по одному удару каждой из двух карточек **Longbowmen**, поскольку на **Crossbowmen** уже лежит два маркера удара. Три ланкастерских части помечаются маркерами "Attacked".

В центре **Lord Audley** возглавляет атаку **Billmen** (1/3), **Men-at-Arms** (2/4) и **Billmen** (1/2). **Billmen** вместе бросают 5 кубиков, нанося два удара благодаря выпавшим «1» и «2» (помните про бонус от полководца). **Men-at-Arms** (2/4) бросает 4 кубика, нанося два удара, благодаря выпавшим «1» и «3». Поскольку полководец брошен в бой, он тоже может атаковать одним кубиком со своей боевой силой 1. Он атакует, но промахивается. Поскольку на йоркском **Longbowmen** (1:2/1) уже лежит один маркер удара, то в первую очередь по одному удару получают три другие части. Йорки назначают оставшийся удар карточке **Longbowmen** (1:2/3), поскольку в рукопашной от неё меньше всего толку. Карточка **Longbowmen** (1:2/1) не могла получить этот удар,

поскольку количество полученных ей ударов уже сравнялось со значением сплоченности, в то время как другие части еще не получили максимально возможное число ударов.

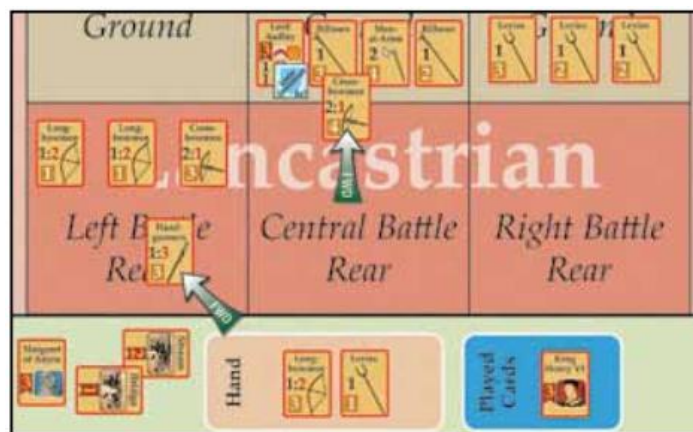
В правой баталии атакуют три ланкастерские части **Levies**, каждая из которых обладает боевой силой 1. Броском семи кубиков удалось нанести два удара. Йорки назначают эти удары карточкам **Longbowmen** и **Levies**.

Ланкастеры снова могут задействовать Маргариту Анжуйскую. На этот раз выбор еще сложнее. С одной стороны, на левом среднем участке две вражеские части находятся на грани бегства, с другой стороны, шансы уничтожить обе невысоки. И всё-таки Ланкастеры решаются на вторую атаку! Каким-то чудом, части нанесли три удара. Два удара назначаются **Crossbowmen**, а третий уничтожает одну из карточек **Longbowmen** (она сбрасывается из игры).



## 15) Ход 2 – Фаза движения Ланкастеров

Ланкастеры могут перемещать части, которые не атаковали. К сожалению, есть только одна такая часть – **Crossbowmen** на центральном тыловом участке. Но теперь можно разыгрывать подкрепления с руки, стоимостью два приказа за каждую разыгранную часть. Ланкастеры разыгрывают с руки карточку **Henry VI**, чтобы получить 3 приказа. Это позволяет им переместить вперед за один приказ карточку **Crossbowmen**, находящуюся в центральной баталии, а также переместить карточку **Handgunners** из руки на левый тыловой участок за еще один приказ. Если бы одна из частей, находящихся вместе с **Lord Audley** не атаковала, он мог бы приказывать ей переместиться назад, на тыловой участок баталии.



## 16) Ход 2 – Фаза сброса Ланкастеров

Ланкастеры сбрасывают с руки карточку **Levies** (1/1), и добирают из колоды три новые карточки: **Longbowmen** (1:2/1), **Longbowmen** (1:2/1) и **Knights** (3/5). Последняя карточка особенно хороша, но Ланкастеры сыграли все свои карточки приказов в прошлые два хода. Им предстоит сбрасывать много карточек в последующие ходы, чтобы добыть себе приказы.

Ход переходит к Йоркам.

## 17) Ход 2 – Фаза морали Йорков

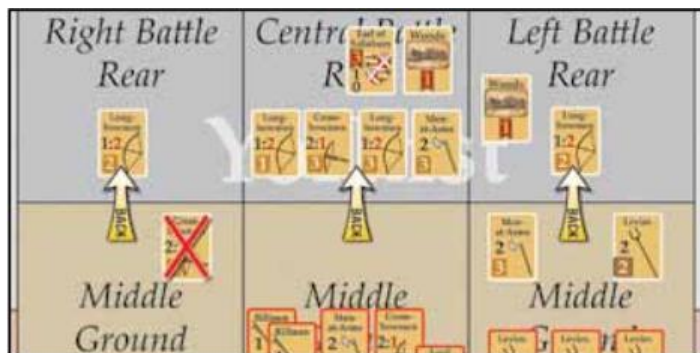
Во время двойного хода Ланкастеров, Йорки получили множество ударов по всему полю боя.

На левом среднем участке **Longbowmen** со сплоченностью 2 получили один удар, поэтому бросают один кубик (чтобы остаться на месте, им нужно выбросить 2 или меньше). На кубике выпало «6», поэтому часть отступает на левый тыловой участок, сбрасывая маркер удара. **Levies** со сплоченностью 3 также получили один удар. Часть бросает один кубик – выпало «3». Часть выдержала удар и осталась на месте, но её сплоченность упала на один уровень.

На центральном среднем участке находится четыре части, каждая из которых получила по одному удару. Сплоченность трёх из них равна 3, а одной – 1. Все четыре части провалили проверку морали и отступают на один участок назад, сбрасывая маркеры ударов.

Наконец, на правом участке осталось две части: **Longbowmen** со сплоченностью 2 и двумя полученными ударами, а также **Crossbowmen** со сплоченностью 4 и четырьмя полученными ударами. **Longbowmen** бросает два кубика, на которых выпало «1» и «4». Бросок 4 означает провал проверки морали, поэтому часть сбрасы-

вает с себя все маркеры ударов и отступает на один участок назад. **Crossbowmen** выбросили на четырех кубиках «4», «3», «3» и «1». Все броски прошли успешно, но сплоченность части падает на один уровень за каждый из них, что приводит к уничтожению части.



## 18) Ход 2 – Фаза боя Йорков

У Йорков есть части в центральной и левой баталиях, способные атаковать.

Поскольку части центральной баталии были вынуждены отступить, они вышли из соприкосновения с противником и могут пострелять по вражеским частям, находящимся на центральном среднем участке. Однако Солсбери понимает, что **Lord Audley** находится в критическом положении на центральном тыловом участке, захват которого приведёт к победе, поэтому принимает решение не стрелять, а двигаться вперед!

В левой баталии часть **Levies** (ставшая 2/2) бросает два кубика, ни один из которых не нанес удар. **Men-at-Arms** бросает три кубика и наносит два удара. Ланкастеры распределяют по одному удару каждой из своих карточек **Levies** (1/2).

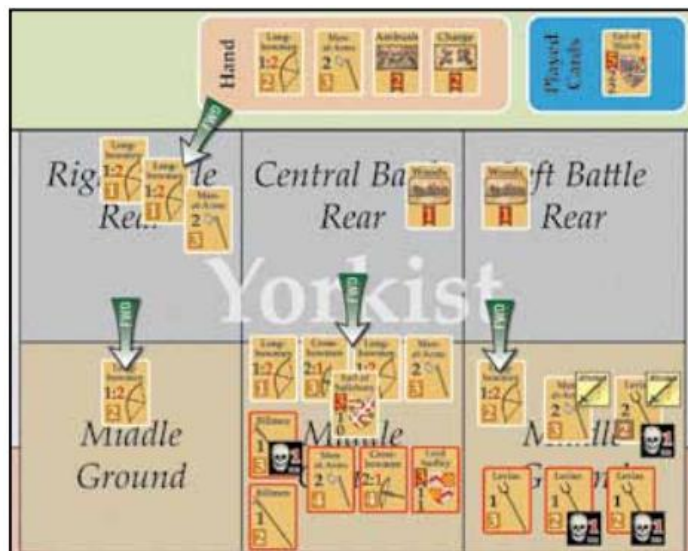
Две атаковавшие части помечаются маркером "Attacked".

## 19) Ход 2 – Фаза движения Йорков

Снова **Earl of Salisbury** отправляет части, находящиеся с ним на одном участке (те, что ранее отступили к нему) вперед, на средний участок баталии. В этот раз он идёт вместе с ними. Йорки разыгрывают с руки карточку **Earl of March**, дающую им целых пять приказов! Один приказ они тратят, чтобы переместить **Longbowmen** с тылового участка правой баталии на средний участок, один приказ тратят на перемещение **Longbowmen** с тылового участка левой баталии на средний участок, а три приказа для того, чтобы переместить три части из своей руки на правый тыловой участок.

## 20) Ход 2 – Фаза сброса Йорков

Йорки разыграли все свои карточки, поэтому просто добывают 4 карточки из своей колоды: **Longbowmen** (1:2/1), **Men-at-Arms** (2/4), **Ambush** (2) и **Charge** (2).



Так закончился второй ход, и наш подробный пример игры. Кто победит? Погибнет ли лорд Одли, как это было исторически? Об этом может рассказать только полная партия, которую, как мы надеемся, вам уже не терпится сыграть!