

Won by the Sword

Game Design by Ben Hull
Translation by Dmitry Klyuykov



1.0 Введение

Won by the Sword – военная игра для двух игроков, раскрывающая оперативный уровень командования во время Тридцатилетней войны. Ограничения, накладываемые уровнем технологий и логистики, не позволяли выиграть войну за одну кампанию, поэтому полководца планировали и реализовывали серию кампаний, нацеленную на нанесение такого ущерба экономическому потенциалу врага, что он не сможет продолжать войну. Конкретно в этой игре, Бавария – самый сильный союзник Габсбургов. Серия кампаний, проводимых шведами, а затем французами, была нацелена на то, чтобы вывести Баварию из войны.

В игре можно разыгрывать, как целые кампании, так и более короткие сценарии. Кампания покрывает промежуток времени, соответствующий 8-9 месяцам. Короткие сценарии воссозданы на основе генеральных сражений и длятся всего три хода.

1.1 Победа

Для победы в кампании необходимо захватывать города и грабить сельскую местность на вражеской территории. Такая тактика, основанная на экономическом давлении, заставит противника искать мира. Игроки получают победные очки за ведение перечисленных видов деятельности и сохранение собственной армии. Конкретные способы получения победных очков можно найти в соответствующей таблице. Оба игрока начинают с нулём победных очков. В конце сценария или кампании побеждает игрок с большим количеством победных очков.

1.2 Карточки



Игровой процесс завязан на колоду карт. У карты инициативы своя особая роль – отложите её отдельно. Замешайте остальные 54 карты Кампании. Карты раздаются игрокам в соответствии с правилами. Игровой ход состоит из пяти раундов розыгрыша карт. Каждая карта Кампании разделена на три части.

Очки Кампании (ОК) указаны в левом верхнем углу карты, в жёлтом кружке. Указанное количество ОК становится доступным после розыгрыша карты. Очки Обоза (ОО) указаны на полоске справа от ОК. Указанные

числа определяют количество ОО, которые должна потратить колонна (малая/средняя/большая) после активации. Под изображением находится раздел доступного Особого Действия. При розыгрыше карты, все три указанные части используются (в отличие от некоторых CDG, где используется либо событие, либо очки).

1.3 Карта

Карта выполнена в стиле point-to-point (от точки к точке). В игре существует пять видов географических точек: Деревня (Village), Город (Town), Укреплённый Город (Strong Town), Крепость (Fortress), Усиленная Крепость (Strong Fortress). Деревня не считается укреплением, а все остальные точки считаются (см. подробности в Таблице Укреплений). Линия между точками называется переходом. Есть два вида переходов: обычный и труднопреодолимый. Обычный переход обозначается сплошной линией, а труднопреодолимый пунктирной.

Карта разделена на девять регионов и четыре епископства. Епископства Майнца, Страсбурга, Ульма и Аугсбурга считаются отдельными точками. Базель всегда сохраняет нейтралитет, и не может быть осаждён или занят гарнизоном какой-либо из сторон.

1.4 Общие правила и терминология



Маркеры Способностей: у каждого Энергичного Полководца есть уникальный набор Маркеров Способностей. Если Полководец находится в игре, то игрок каждый ход тянет случайный Маркер Способности и может использовать его один раз за ход.

Деятельность: Колонна способна вести деятельность, расходуя ОК после розыгрыша карты. Виды деятельности: движение, фуражировка, возвращение дезертиров и отбившихся, сооружение полевых укреплений, создание новой Колонны, расквартирование и построение к бою.



Артиллерия: данные части представляют Артиллерийский парк порядка десяти орудий, орудийных расчётов и телег с необходимым оборудованием. Каждая Артиллерийская часть имеет два уровня, но никогда не ослабляется. Артиллерийским частям нельзя назначать потери. Артиллерию можно захватить (тогда фишка меняется на Артиллерию захватившей стороны).

Осадные работы: каждому виду укреплений соответствует значение в Таблице Укреплений, которое отображает объём осадных работ, необходимый для штурма осаждённого укрепления.



Очки Обоза (ОО): Очки Обоза абстрактно представляют собой то, что необходимо для поддержания армии в поле: провизию, порох, деньги, транспорт и сопровождающих гражданских лиц. Сыгранная карточка определяет количество ОО, потраченное активированной Колонной.

Кадровая Ячейка: у каждого игрока есть своя собственная. Туда помещаются уничтоженные части, а также части, которые можно выставить в качестве подкрепления (если подкрепление разрешено правилами сценария, сыгранной карточкой или доступными ОК).

Очки Кампании (ОК): сыгранная карточка определяет количество доступных Колонн ОК в данном раунде. ОК тратятся на различные виды деятельности. Каждое ОК представляет 1-2 дня работы. Доступные ОК на карточках варьируются от 3 до 6.



Колонна: боевое подразделение армии. Игроки держат боевые части, входящие в Колонны, вне карты на специальных планшетах. На карте Колонна представлена маркером Колонны. У каждого игрока может быть не более четырёх Колонн. Каждый игрок держит состав своих Колонн в секрете от противника.

Объединённый счётчик Осадных Работ и Победных Очков: счётчик с числами, на который выкладываются различные маркеры для отслеживания статуса проходящих осад и количества победных очков.



Выделенное Подразделение: небольшая (две-три роты) пехотная боевая часть, используемая для гарнизона в тех случаях, когда нет желания оставить целый Полк. Для создания Выделенного Подразделения, переверните пехотный Полк полного численного состава на сокращённую сторону и поставьте фишку Выделенного Подразделения в гарнизон. *Выделять подразделения таким способом можно только с целью создания гарнизона.* Колонны могут подбирать Выделенные Подразделения, чтобы восстанавливать Полки сокращённого численного состава до полного численного состава. Выделенные Подразделения не помещаются в Кадровую Ячейку – они

всегда доступны по необходимости. Выделенные Подразделения могут воссоединяться только с Пехотными Полками.



Двойной Полк: соответствует двум Полкам. Игроки могут свободно заменять два Полка полного численного состава на эту фишку и обратно. Обратная сторона фишки соответствует двум полкам сокращённого численного состава. Если Двойной Полк понёс потери, его необходимо заменить на две фишки: Полк полного численного состава и Полк сокращённого численного состава. Эта вид фишек был добавлен для уменьшения общего количества фишек на поле.

Вражеская Территория: регионы, указанные в описании сценария (раздел экономическая война), в которых игроку даются победные очки за фуражировку.

Планшет для Колонн: специальный планшет, на котором секретно хранится состав Колонн игрока.

Таблица Укреплений: таблица с информацией о каждом виде укреплений.



Гарнизон: неподвижные части, оставленные для удержания важных укрепленных точек. Положите на Гарнизон специальный маркер. Состав Гарнизона – секретная информация.

Домашняя Территория: регионы, указанные в описании сценария (раздел экономическая война), в которых победные очки за фуражировку даются врагу.

Инициатива: мера наступательного порыва армии. Возможность влиять на различную игровую деятельность. Игрок, владеющий Инициативой, получает специальную карточку.



Полководец: командующие армиями рассматриваемого исторического периода: как известные личности, так и ничем не выдающиеся.

Нейтральная Точка: города и крепости, которые присутствовали в местах проведения кампаний, но не были вовлечены на чьей-либо стороне.

Разъезд: Кавалерийский Полк, размещённый на переходе для разведки, содействия фуражировке и замедления вражеского передвижения.



Полк: боевые части, используемые в Колоннах, Гарнизонах и Разъездах. Полки бывают Кавалерийскими и Пехотными. Каждый полк имеет два уровня: полного численного состава и сокращённого. Пехотный Полк полного численного состава представляет порядка 800 человек, а Кавалерийский Полк порядка 400 человек.

Раунд: ход делится на пять раундов. В каждом Раунде, каждая Колонна обязана сыграть карточку. Карточки, сыгранные в текущем раунде, помещаются в стопку сброса.

Тактическое Преимущество (ТП): абстрактное представление удачного использования местности или ситуации определённой Колонной. Колонна может получить маркер ТП посредством Особого Действия или Способности Полководца.

Ход: кампания обычно состоит из 8-9 ходов, а каждый ход представляет примерно один месяц. Ход делится на пять Раундов, а одна сыгранная карточка соответствует 5-7 дням деятельности.



Счетчик Хода: счетчик, на который помещается Маркер Хода для отслеживания текущего месяца. Цвет месяца соответствует сезону. Сезон может оказывать влияние на кампанию.

1.5 Боевые части

Тип части	Лицевая	Оборотная
Полководец		
Пехотный Полк		
	<i>Огневая мощь</i> →	
	<i>Уровни</i> →	
Кавалерийский Полк		
	<i>Огневая мощь</i> →	
	<i>Уровни</i> →	
Ветеранский Пехотный Полк		
Ветеранский Кавалерийский Полк		

Выделенное подразделение



Артиллерия



Основные участники	Цвет фона
Швеция	Белый
Франция	Синий
Империя	Красный
Бавария	Голубой
Испания	Бледно-жёлтый
Гессен	Светло-серый
Веймар	Коричневый

1.6 Маркеры

Тип маркера

Лицевая

Оборотная

Реквизировано 1 & 2



Очки Обоза 1 & 2



Маркер способности



Утомление 1 & 2



Гарнизон



Маркер Тактического Преимущества



Отклонить капитуляцию



Осада



Выполненные осадные работы



Требуемые осадные работы



Маркеры Победных Очков



Маркер Колонны



1.7 Игральный кубик

В игре используется десятигранный кубик с диапазоном значений от 0 до 9.

1.8 Список игровых компонентов

Коробка с игрой Won by the Sword содержит:

Одну карту 34" x 22"

Четыре листа с фишками

Колоду из 55 карточек

Книгу правил

Буклет со сценариями

Поле для проведения сражений

Два планшета для размещения войск

Две игровые подсказки

Один десятигранный кубик

Восемь пластиковых подставок для маркеров Колонн

1.9 Аббревиатуры

В данных правилах используются следующие аббревиатуры:

ОО – Очки Обоза

ОК – Очки Кампании

ОУ – Очки Утомления

ТП – Тактическое Преимущество

ПО – Победное Очко

2.0 Инициатива

Инициатива представляет собой меру наступательного порыва армии. Игрок, начинающий игру с карточкой Инициативы, указан в описании сценария. Владение карточкой Инициативы позволяет игроку выбирать, кто будет первым ходить в каждом Раунде. Когда игрок использует карточку Инициативы, он озвучивает, как именно её использует, и передаёт карточку оппоненту. Оппонент не может использовать Инициативу в том же Раунде, когда она перешла к нему. Инициативу можно использовать следующими способами:

- Для получения модификатора Стратгема в броске на Предложение Капитуляции (не складывается с карточкой Стратгема).
- Для получения маркера ТП в Сражении.
- Для получения модификатора на бросок окончания кампании (при розыгрыше кампании, а не короткого сценария).

Игрок, не владеющий Инициативой, может получить Инициативу, если выполнит одно из возможных действий:

- Использует способность (Инициатива) Энергичного Полководца.
- Выиграет Генеральное Сражение.
- Захватит вражеский/нейтральный Укреплённый Город, Крепость или Усиленную Крепость (даже если использовал Инициативу на Предложении Капитуляции).

Игрок, получивший карточку Инициативы от оппонента, не может использовать её в этом же Раунде.

3.0 Последовательность игры

3.1 Расстановка

Стартовые Колонны и Гарнизоны указаны в описании каждого сценария. Игроки осуществляют расстановку одновременно. Гарнизон ключевых точек выставляется по указанным правилам. Во время расстановки, каждый Гарнизон, контролируемый игроком, должен быть либо Выделенным Подразделением, либо Пехотным Полком. Каждый Гарнизон прячется под маркер Гарнизона, повернутой соответствующей стороной. Состав Гарнизонов – секретная информация. Оппонент не может заглядывать под маркер Гарнизона. Как правило, в

небольших сценариях, стартовый состав Гарнизонов совпадает с составом Гарнизонов кампании. Однако, небольшие отличия иногда встречаются.

Игровая подсказка: Чаще всего Гарнизоны выступают единственным источником подкреплений вашей маневрирующей армии, но будьте осторожны, и не оставляйте ключевые точки уязвимыми. Захват укрепленных точек – наиболее надёжный метод получения ПО и достижения победы.

Историческое замечание: множество точек начинает игру в нейтральном состоянии без маркера Гарнизона. На самом деле, все города склонялись к той или иной противоборствующей стороне, но как правило не делали практически ничего, чтобы защитить город от разорения, причиняемого проходящей через город армией.

3.2 Смена сезона

В начале первого хода нового сезона (при смене Весны на Лето и Лета на Осень), все маркеры *Реквизировано 1* удаляются с карты, а маркеры *Реквизировано 2* заменяются маркерами *Реквизировано 1*.

3.3 Раздача карточек

Игрок с карточкой Инициативы тасует колоду и раздаёт каждому игроку по 10 карточек. Перед каждой раздачей замешивается вся колода, включая карты, находящиеся в стопках сброса.

3.4 Раунды с 1 по 5

Каждый Раунд проводится одним и тем же образом. Игроки по очереди активируют по одной Колонне. В каждом Раунде оба игрока должны будут активировать все свои Колонны. Процедура активации зависит от того, какую по счёту Колонну игрок активирует в данном Раунде. У каждого игрока может быть не более четырёх Колонн.

В начале каждого Раунда игрок с карточкой Инициативы выбирает игрока, который первым активирует свою Колонну. Выбранный игрок становится Первым Игроком.

Первый Игрок выбирает одну из своих Колонн (необязательно маркер Колонны под номером 1), и активирует её, сыграв с руки карточку. Как только выбранная Колонна закончила свою активацию и заплатила требу-

емые ОО, сыгранную карточку необходимо переместить в стопку сброса соответствующего Раунда. Затем Второй Игрок выбирает и активирует одну из своих Колонн, сыграв карточку с руки.

Затем Первый Игрок выбирает вторую Колонну, и активирует её, сыграв карточку с руки. Если у него всего одна Колонна, тогда активация не осуществляется, а карточка просто должна быть сброшена. Сыгранные и сброшенные карточки помещаются в стопку сброса соответствующего Раунда. Затем Второй Игрок выбирает вторую Колонну, и активирует её, сыграв карточку с руки. Если у него всего одна Колонна, тогда активация не осуществляется, а карточка просто должна быть сброшена.

Если у обоих игроков в наличии есть только одна или две Колонны, то Раунд заканчивается. В противном случае, оба игрока продолжают по очереди активировать Колонны, пока все Колонны не станут активированными. Когда игрок активирует свою третью или четвёртую Колонну, он должен потянуть карточку из колоды и сыграть её. Для активации третьей и четвёртой Колонны нельзя сыграть карточку с руки, т.к. в каждом Раунде нельзя сыграть/сбросить с руки более двух карточек. Если у игрока нет 3-й/4-й Колонны, то он ничего не делает, а его оппонент активирует свои Колонны до конца (при наличии у него 3-й/4-й Колонны).

Процедура активации

Когда игрок активирует Колонну, он тратит ОК сыгранной (с руки, если активируется 1/2 Колонна, из колоды, если активируется 3/4 Колонна) карточки на выполнения различной деятельности (движение, фуражировка и т.п.). Как только вся деятельность была выполнена, игрок должен потратить количество ОО требуемое для выполнения деятельности, плюс количество ОО, указанное на карточке, основанное на размере Колонны. Если у Колонны недостаточно ОО, то она должна потратить все имеющиеся ОО, а остаток реализовать за счёт потерь уровней боевых частей в Колонне по курсу 1 к 1 (то есть если не хватило 2 ОО, то необходимо понести два уровня потерь). Игрок сам выбирает, какие Полки будут нести потери. Нельзя уничтожать ослабленные Полки, пока в Колонне есть неослабленные. Уничтоженные полки помещаются в Кадровую Ячейку. Игрок завершает активацию, переворачивая фишку Полководца на сторону "F" (finished).

К концу каждого Раунда, каждая Колонна должна быть активирована по одному разу, либо карточкой, сыгранной с руки, либо карточкой, сыгранной из колоды. К концу Раунда, у каждого игрока должно остаться на 2 карточки меньше, чем было в начале Раунда (то есть 8 карточек в конце 1-го Раунда, 6 карточек в конце 2-го Раунда и т.д.). В конце пятого Раунда, у игроков на руках не должно быть карточек.

Количество Колонн в игре	Карточки, сыгранные за Раунд
1	1 с руки / 1 сброшена
2	2 с руки
3	2 с руки / 1 из колоды
4	2 с руки / 2 из колоды

Заметка автора: основные армии старались действовать в две Колонны, поэтому возможность играть карты с руки для активации двух Колонн отображает способности к планированию и управлению того времени. Вспомогательные силы действовали вне основных колонн и у Полководцев было меньше возможностей для управления ими. Каждый раунд соответствует примерно 5-7 дням.

3.5 Окончание кампании

Если количество ходов, определённых сценарием, закончилось, игроки суммируют ПО, имеющиеся на карте с ПО на счётчике победных очков и определяют победителя. В кампаниях с переменной продолжительностью, начиная с определённого хода, указанного в описании сценария, игрок может бросить кубик по Таблице Окончания Кампании, если он ведёт по Победным Очкам, а его Колонн нет на вражеской территории. Таким образом, кампания может закончиться сразу после броска, либо продлиться еще на один ход.

3.6 Продвижение Маркера Хода

Если сыгранный ход не был последним в кампании или сценарии, переверните всех Полководцев на лицевую сторону и заново потяните маркеры Способностей Энергичных Полководцев. Вернитесь к пункту 3.2 Смена Сезона и продолжите игру.

4.0 Колонны



Колонна - боевое подразделение армии. Игроки держат боевые части, входящие в Колонны, вне карты на специальных планшетах. Колонна должна состоять как минимум из одного Полководца и одного полка. У каждой колонны есть один общий Полководец (по возможности, он должен быть Конкретным или Энергичным). На карте Колонна представлена маркером Колонны. У каждого игрока может быть не более четырёх Колонн. Полководцы, Полки и Артиллерия должны находиться в Колонне, Разъезде или Гарнизоне. Каждый игрок держит состав своих Колонн в секрете от противника.

4.1 Создание Колонны

Колонна, в которой есть хотя бы два Полководца и два Полка, может создать еще одну Колонну (если у этого игрока менее четырёх Колонн). В таком случае, активированная Колонна платит 1 ОК, переносит желаемые боевые части и Полководцев в раздел новой Колонны на Планшете, выставляет маркер новой Колонны на карту, а затем продолжает ходить активированной Колонной. Новую Колонну можно будет активировать в том же Раунде, в котором она была создана.

Гарнизон, в котором есть Полководец и, хотя бы один Полк, также может создать Колонну. В свой ход игрок может выставить новый маркер Колонны на карту, переместить состав Колонны из Гарнизона на свой планшет и активировать новую Колонну. При активации новой Колонны, созданной из Гарнизона, необходимо сразу потратить 1 ОК для оплаты создания Колонны. Если игрок сбросил карту или не предпринял никаких действий в течение Раунда, он не может создать Колонну в последующих активациях данного Раунда. Если игрок получает Колонну в качестве подкреплений, он может поместить её на карту в указанное место, таким же образом, как будто он создал её там. Если нет возможности выставить на карту Колонну, приходящую в качестве подкреплений, то её можно выставить в последующие ходы. Осаждённый Гарнизон не может создать Колонну.

4.2 Поглощение Колонн и частей

Активированная Колонна может поглощать Гарнизоны, Выделенные Подразделения и другие свои Колонны (или часть Колонны), находящиеся в той же точке. Если

поглощается Колонна, то все её разъезды автоматически отзываются. Если у поглощённой Колонны был маркер ТП, то он сохраняется до тех пор, пока объединённая Колонна не покинет точку место объединения. Если поглощённые боевые части не были активированы в данном Раунде, то Колонна может продолжать активацию обычным образом. Если хотя бы одна поглощённая часть уже была активирована, то Колонна не может двигаться в данную активацию и должна остаться в точке объединения. Однако, активированная Колонна может вести другую деятельность, несвязанную с движением – например, фуражировку. Присутствие вражеских Гарнизонов или Колонн не блокирует возможность поглощения. Таким образом, Колонна может переместиться в точку с другой своей Колонной и вражеской Колонной, поглотить свою Колонну, а затем навязать Сражение вражеской Колонне. Для поглощения Колонны с ОУ, у поглощающей Колонны должно быть достаточно ОК, чтобы сразу снять ОУ.

4.3 Размер Колонны

В начале активации, необходимо определить размер Колонны в уровнях. Полки полного численного состава имеют два уровня, ослабленные полки и Выделенные Подразделения имеют один уровень, Артиллерийские части имеют два уровня, одно Очко Обоза – два уровня. Кавалерийские Полки (9.0), находящиеся в Разъездах учитываются в расчёте размера Колонны. Размер Колонны удобно фиксировать отдельно на листке бумаги. Маленькая Колонна содержит от 1 до 25 уровней, средняя Колонна содержит от 26 до 50 уровней, а большая Колонна содержит 51 и более уровней. Количество потребляемых Колонной Очков Обоза зависит от её размера. Норма потребления для каждого размера указана на карточке справа от ОК. Если Колонна поглотила другую Колонну, которая еще не была активирована, то норма потребления определяется по размеру объединённой Колонны. Если Колонна поглотила другую Колонну, которая уже была активирована, то норма потребления определяется по размеру только что активированной Колонны.

Историческое замечание: большие Колонны быстрее расходуют снабжение и больше подвержены истощению.

4.4 Кавалерийская Колонна

Если в Колонне находится Полководец и Кавалерийские Полки, а Артиллерия и Пехотные Полки отсутствуют, то

Колонна может использовать преимущества, даваемые карточкой Cavalry Bonus.

Историческое замечание: обычно армия выделяет Кавалерийскую Колонну, чтобы скрывать перемещение армии от врага, помогать фуражировке и т.п.

4.5 Удаление Колонны

Если все Полки и Выделенные Подразделения Колонны уничтожены в результате Сражения, из-за нехватки ОО или Эпидемии, маркер Колонны удаляется из игры. Полководцы из удалённой Колонны помещаются в любую свою Колонну или Гарнизон (неосаждённый), по выбору владельца. Все Артиллерийские части и ОО остаются брошенными (12.6).

5.0 Гарнизоны



Гарнизоны охраняют укрепленные точки (Города, Укрепленные Города, Крепости и Усиленные Крепости). В

Таблице Укреплений указано максимальное количество уровней, которое можно поместить в Гарнизон. При этом, Полководцы, Артиллерия и ОО не учитываются. Полководцы, Полки, Артиллерия и ОО, занимающие Гарнизон, помещаются под маркер Гарнизона. Нельзя просматривать состав вражеских Гарнизонов. Множество укрепленных точек начинают игру без Гарнизонов какого-либо игрока. Они считаются нейтральными и могут быть захвачены с помощью Осады (11.0). После успешной Осады, игрок обязан разместить там свой Гарнизон. Нейтральные укрепленные точки проверяются по колонке «None» таблицы Предложения Капитуляции.

5.1 Создание Гарнизонов

Гарнизоны создаются либо во время расстановки в начале игры, либо после захвата укрепленной точки с помощью Осады (11.0). Минимальный размер Гарнизона – Выделенное Подразделение. Максимальный размер указан в Таблице Укреплений. Состав Гарнизона прячется под маркер Гарнизона, и вскрывается только в случае успешных действий Кавалерийского Разъезда или после капитуляции во время Осады.

5.2 Поглощение Гарнизонов

Гарнизоны не могут просто так покидать своё расположение. Размер неосаждённого Гарнизона можно

уменьшать или увеличивать (в пределах от Выделенного Подразделения до размера, указанного в Таблице Укреплений) не тратя ОК любой своей Колонной. Выделенные Подразделения можно создавать во время изменения размера Гарнизона. В одну и ту же активацию нельзя создать и поглотить Выделенное Подразделение. Колонна не может поглотить последний уровень Гарнизона. Если последний уровень Гарнизона погиб в результате эпидемии или вылазки (11.5), то Гарнизон всё равно контролируется тем же игроком, но использует колонку «None» по Таблице Предложения Капитуляции.

5.3 Сражение с Гарнизонами

Гарнизоны принимают участие только в Осаде (11.0). В любых полевых сражениях (12.0) Гарнизоны не принимают участия.

6.0 Полководцы



Энергичный



Конкретный



Обычный

6.1 Типы Полководцев

Полководцы бывают трёх видов: Энергичные, Конкретные и Обычные. Описание сценария указывает сколько Энергичных и Конкретных Полководцев получают игроки. У игроков также есть достаточный запас обычных Полководцев, чтобы иметь возможность заменить потерянных Энергичных и Конкретных Полководцев во всех четырёх Колоннах. Обычные Полководцы доступны для всех национальностей, чтобы была возможность заменить потерянного Энергичного/Конкретного Полководца Обычным Полководцем той же национальности. У Энергичных Полководцев есть список особых Способностей (у каждого свой). В начале каждого хода, Энергичный Полководец возвращает все неиспользованные маркеры Способностей в стакан со всеми маркерами Способностей этого Полководца, а затем тянет из стакана один маркер, который можно будет использовать в данном ходу. Маркер тянется секретно, так что оппонент не должен знать, какой именно маркер был вытянут. Маркеры Способностей могут быть использованы вместе с любыми Особыми Действиями, указанными на сыгранной карточке. Как правило, Способность

используется Колонной, управляемой данным Полководцем, однако некоторые Способности имеют более общую природу.

6.2 Способности Полководцев

У Энергичных Полководцев бывают следующие способности:

1. **Forced March (марш-бросок):** позволяет осуществить 1, 2 или 3 движения через обычный переход без оплаты ОК (за исключением 8.4). За каждое движение необходимо либо потратить 1 ОО, либо получить 1 ОУ, по выбору игрока. Часть движения можно оплатить ОО, а часть ОУ.
2. **Scorched Earth (выжженная земля):** +3 к любому броску на фуражировку с автоматическим результатом F2, независимо от того, что указано в Таблице Фуражировки.
3. **Bombardment (бомбардировка):** огневая мощь Артиллерии в текущем раунде удваивается в Сражении и Осаде.
4. **Quickshot (быстрый выстрел):** огневая мощь Артиллерии в текущем раунде удваивается только в Сражении.
5. **Surprise Attack (внезапная атака):** предотвращает отказ от Сражения, либо позволяет штурмовать укрепления до того, как закончены Осадные Работы (Эскалада, 11.6).
6. **Cavalry Charge (кавалерийская атака):** в Генеральном Сражении даёт маркер Тактического Преимущества (ТП) любому Крылу, в котором Кавалерийских Полков больше, чем Пехотных. В частном сражении даёт маркер ТП, если в Колонне Кавалерийских Полков больше, чем Пехотных.
7. **Infantry Charge (пехотная атака):** в Генеральном Сражении даёт маркер Тактического Преимущества (ТП) в Центре. В обычном сражении даёт маркер ТП, если в Колонне присутствует хотя бы один Пехотный Полк.
8. **Aggressiveness (агрессивность):** Не может отказываться от сражения. Получает маркер ТП перед началом сражения и должен потратить его в том же сражении, в котором получил.
9. **Spies (шпионы):** позволяет изучить состав одной вражеской Колонны.
10. **Initiative (инициатива):** позволяет забрать карточку Инициатива.

11. **Recruitment (комплектование личным составом):** позволяет тратить ОК, чтобы переворачивать ослабленные Полки по курсу 1 ОК за 1 ослабленный Полк, **либо** вернуть в игру Полк из Ячейки с Кадрами за 3 ОК и 1 ОО, **либо** получить Артиллерийскую часть в своём неосаждённом Гарнизоне в любом месте на карте. Национальность Энергичного Полководца может отличаться от национальности Гарнизона.
12. **Light Cavalry Skill (специалист по лёгкой кавалерии):** огневая мощь Кавалерии в бросках на разведку и разъезды удваивается в этом раунде.
13. **Entrenchments (полевые укрепления):** позволяет получить маркер ТП в Центре после соглашения на сражение, а также даёт иммунитет к бомбардировке.

6.3 Потери и пополнения Полководцев

В конце каждого сражения необходимо бросить кубик за каждого Энергичного и Конкретного Полководца, принимающего участие в сражении. Если выпало «9», то Полководец выбывает из строя. Бросьте кубик за выбывшего из строя Полководца еще раз, чтобы узнать, на какое количество раундов он выбыл из строя. Если выпал «0», то Полководец погибает. По возвращении, Полководец заменяет любого Обычного Полководца в Колонне по выбору игрока. Вместо выбывшего из строя Энергичного или Конкретного Полководца необходимо немедленно поместить Обычного Полководца (другой Энергичный или Конкретный Полководец всё равно может принять командование). По возвращении, Энергичный/Конкретный Полководец заменяет любого Обычного Полководца (даже в осаждённом Гарнизоне)

7.0 Обоз



Обоз представляет собой то, что необходимо для поддержания армии в поле: провизию, порох, деньги, транспорт и сопровождающих гражданских лиц. Обоз – необходимое зло для игроков, т.к. без него невозможно содержать армию, но и поддержание самого обоза требует больших усилий. Складирование запасов может обернуться против игрока. Недостаток провизии может привести к снижению приоритета достижения армией политических целей. Армия, состоящая из 30 000 человек, как правило, сопровождалась таким же количеством лошадей и волов.

7.1 Получение Очков Обоза

Очки Обоза можно получить одним из трёх способов: в результате сражения (забрав ОО побеждённого противника), путём фуражировки и захвата укреплений. Самый распространённый способ – фуражировка. Колонна может оставлять ОО (не тратя ОК), тем самым создавая склад. Если склад создаётся на переправе через реку, необходимо очевидно выставить его на одну из сторон реки. Колонна, находящаяся в одной точке с другой своей Колонной, может сбрасывать ОО, чтобы другая Колонна могла их подобрать (подбор ОО оплачивается Очками Кампании). Это позволяет применить приём, использовавшийся исторически: одна Колонна ведёт Осаду, тогда как другая осуществляет фуражировку и подвозит припасы основной Колонне.

7.2 Расходование Очков Обоза

При активации Колонны, необходимо посмотреть на карточке кампании количество ОО, которое Колонна должна израсходовать в конце активации, в зависимости от размера Колонны. Потери в сражениях, создание новых Колонн и Гарнизонов не влияют на норму потребления ОО, определённую в начале активации. Определённые действия во время активации могут также потребовать расходования ОО – все расходы суммируются. В конце активации Колонна обязана израсходовать требуемое количество ОО, даже если ничего не предпринимала во время активации. Если у Колонны недостаточно ОО, то она должна потратить все имеющиеся ОО, а остаток реализовать за счёт потерь уровней боевых частей в Колонне по курсу 1 к 1 (то есть если не хватило 2 ОО, то необходимо понести два уровня потерь). Игрок сам выбирает, какие Полки будут нести потери. Нельзя уничтожать ослабленные Полки, пока в Колонне есть неослабленные. Уничтоженные полки помещаются в Кадровую Ячейку.

7.3 Сокрытие Очков Обоза

Очки Обоза, находящиеся в Гарнизоне, прячутся под маркер Гарнизона. Очки Обоза, принадлежащие Колонне, помещаются в поле соответствующей Колонны на планшете игрока. Очки Обоза, складированные в точках, не имеющих Гарнизона, помещаются на карту, и могут рассматриваться обоими игроками.

7.4 Транспортировка Очков Обоза

Очки Обоза не привязаны к какой-либо армии. Любая Колонна с достаточным количеством ОК может поднять

ОО, не принадлежащие другой Колонне. Для того, чтобы поднять любое количество ОО, необходимо потратить 1 ОК. Для сброса ОО в точке тратить ОК не нужно.

7.5 Уничтожение Очков Обоза

Колонна может уничтожить любое количество своих Очков Обоза, не тратя ОК.

8.0 Движение

Только Колонны могут перемещаться от точки к точке. Движение осуществляется через активацию с помощью карточки и траты Очков Кампании. Движение можно сочетать с другими видами деятельности.

Пример: Колонна находится в Ансбахе. Игрок играет карточку с руки, чтобы активировать её. Карта даёт 5 ОК. Игрок перемещает Колонну в Гунценхаузен (1 ОК), проводит там фуражировку (1 ОК), перемещает Колонну в Паппенхайм (1 ОК), проводит там фуражировку (1 ОК) и тратит последнее ОК, чтобы переместить Колонну в Айхштадт.

8.1 Движение обычным маршрутом

Движение через обычный переход стоит 1 ОК, если только не используется марш-бросок (см. 6.2 или 14.0).

8.2 Движение сложным маршрутом

Движение через труднопреодолимый переход стоит 2 ОК.

8.3 Перемещение в точку с врагом

Перемещение Колонны в точку с вражеским Гарнизонном или Колонной не стоит дополнительных ОК. Для перемещения из точки с вражеской Колонной (когда не было попытки навязать сражение) необходимо потратить на 1 ОК больше. Перемещение Колонны из точки с вражеским Гарнизонном не стоит дополнительных ОК.

8.4 Движение через вражеский Разъезд

Для перемещения Колонны через вражеский Разъезд необходимо потратить на 1 ОК больше.

8.5 Переправа через реки

Точки, находящиеся на реке, контролируют переправу. Если точка осаждена врагом или охраняется вражеским Гарнизонном, Колонна не может переправиться через

реку. Колонна может проходить через эту точку, только если не переправляется через реку. Чтобы использовать переправу, контролируруемую вражеским Гарнизонном, необходимо захватить переправу и оставить там свой Гарнизон. Переправа через реку может быть осаждена с любой стороны реки (и подойти к ней можно также с любой стороны). Оба игрока могут переправляться через реку в неосаждённых нейтральных укрепленных точках. Колонна не может взаимодействовать со складами и другими своими Колоннами через непроходимую переправу.

Пример: Колонна, находящаяся в Аугсбурге, хочет переправиться через Дунай, но Донаувёрт охраняется вражеским Гарнизонном. Колонна может зайти в Донаувёрт, но не может переправиться через реку, пока не оставит там свой Гарнизон. Колонна может двинуться в Ингольштадт или Ульм, чтобы переправиться, если там нет вражеских Гарнизоннов.

9.0 Разъезды

9.1 Определение и цели Разъезда

Разъезд – это отдельный Кавалерийский Полк полного или сокращённого численного состава, размещённый на переходе. Разъезды служат следующим целям:

- Разведка вражеских Колонн или Гарнизоннов в точке, прилегающей к переходу с Разъездом.
- Затруднение движения вражеской Колонны по переходу с Разъездом.
- Улучшение результатов фуражировки любой своей Колонны в точке, прилегающей к переходу с Разъездом.

После размещения Разъезда на переходе, либо после победы в сражении между Разъездами (9.3), либо, когда вражеская Колонна входит в точку, прилегающую к переходу с Разъездом, игрок объявляет попытку проведения разведки. На каждом переходе с Разъездом доступна одна попытка проведения разведки. Игрок бросает кубик, и, если результат не превышает огневую мощь Разъезда, то игрок может посмотреть состав разведываемой Колонны или Гарнизона. Состав осаждённого Гарнизона разведывать нельзя.

Когда вражеская Колонна движется через переход с Разъездом, оппонент дополнительно платит 1 ОК, и

Разъезд может попытаться разведать состав движущейся Колонны. Дополнительное 1 ОК необходимо заплатить, даже если движение осуществляется маршброском. При вычислении размера активированной Колонны, развёрнутые Разъезды должны учитываться.

Активный игрок должен выставить на переходы все желаемые Разъезды перед тем, как будут бросаться кубики на разведку или сражения. Разъезды не могут разведывать осаждённые Гарнизоны и не дают вклад в Осады. Разъезды могут затруднить фуражировку вражеским Колоннам (см. Таблицу Фуражировки). В целях способствования фуражировке, Разъезды можно помещать на переходы, ведущие вне карты. Если Колонна, из которой был выделен Разъезд, уничтожена в результате Сражения, то Разъезд помещается в свой ближайший Гарнизон или Колонну, способные его принять (если в Колонну, то, возможно, придётся переместить туда же одного из Обычных Полководцев той же национальности, чтобы Колонна удовлетворяла требованиям правила о национальностях). В случае потерь уровней из-за эпидемии или недостатка ОО, Разъезды несут потери перед последним Пехотным/Кавалерийским уровнем в Колонне.

9.2 Развёртывание и отзыв Разъездов

Когда Колонна заканчивает своё движение, игрок может развернуть по одному Разъезду на каждом переходе, прилегающем к точке, в которой Колонна завершила движение (через переправу, охраняемую вражеским Гарнизонном, Разъезд разворачивать нельзя). Однако, в Колонне должен остаться хотя бы один Полк (ослабленный тоже можно оставить). Как только Разъезды оказались развёрнуты, Колонна больше не может двигаться в данную активацию, но может вести другую деятельность, такую как фуражировка и Осада. Если Колонна перемещается по какой-либо причине, например, отступает после боя или двигается в следующую активацию, все Разъезды сразу же возвращаются в Колонну (это единственный способ отозвать Разъезды). Если Колонна входит в точку с вражеской Колонной, развернувшей Разъезды и происходит сражение, то Разъезды не принимают участия в сражении. Если Колонна занимает ту же точку, что и вражеская Колонна, то состав вражеской Колонны можно попытаться разведать, развернув Разъезд на любой прилегающий переход. Разъезд нельзя развернуть через переправу, осаждённую вражеской Колонной.

9.3 Сражение между Разъездами

Каждый переход может быть занят только одним Разъездом. Если вражеский Разъезд пытается развернуться на занятом переходе, то сразу же происходит сражение между Разъездами. Победитель остаётся на переходе, а проигравший возвращается в свою Колонну. Чтобы определить победителя, каждый игрок бросает кубик и прибавляет к выпавшему значению огневую мощь своего Разъезда. Потери применяются по Таблице Боя. Если один из Разъездов уничтожен, то другой считается победителем и остаётся на переходе. Если оба Разъезда выжили, то победителем становится тот, чья сумма броска и огневой мощи выше. При ничьей побеждает Разъезд активированной Колонны.

10.0 Фуражировка



Активированная Колонна может проводить фуражировку в той точке, где находится, если там нет вражеской Колонны, неосаждённого вражеского Гарнизона или маркера *Реквизировано 2*. Фуражировку можно сочетать с движением и проводить её как перед движением, так и после. Колонна может попытаться провести фуражировку в какой-либо точке столько раз, сколько у неё доступно ОК. Для проведения фуражировки, необходимо заплатить ОК, бросить кубик и применить результат из Таблицы Фуражировки (получить определённое количество ОО и отметить точку маркером *Реквизировано*). За фуражировку на вражеской территории начисляются Победные Очки (сразу по окончании фуражировки). В описании каждого сценария указано, какие регионы считаются вражескими для каждого игрока. Некоторые регионы могут быть нейтральными для обоих игроков. Фуражировка в нейтральных регионах не приносит ПО.

Исторически, при фуражировке на своей территории, провизия реквизировалась через местные власти, а взамен оплаты выдавались письменные поручительства об освобождении от будущих налогов. Солдат держали в строгой дисциплине, а чтобы предотвратить случаи воровства и насилия, устраивали публичные казни. Фуражировка на вражеской территории носила характер экономической войны и преследовала своей целью нанесение максимального урона вражеской налоговой базе, поэтому с населением обращались очень жестоко.

11.0 Осады

Осады являются основным видом деятельности во время Кампании. Исторически, за время кампании, армия могла провести шесть и более Осад и всего одно Генеральное Сражение. Искусство ведения Осад было развито до точной и детерминированной методики, так что вопрос ставился не «Будут ли взяты эти укрепления?», а «Когда они будут взяты?». Полководцы воюющих сторон знали об этом, поэтому Осады часто заканчивались до непосредственного штурма укреплений.

Таблица Укреплений содержит всю необходимую информацию касательно укреплённых точек на карте. Игрок контролирует точку, только если в ней стоит его Гарнизон, однако, осаждать можно любую укреплённую точку. Все укреплённые точки содержат встроенный (не отображенный на карте) гарнизон, способный держаться против любого игрока. Цель Осады – занять укреплённую точку своим Гарнизоном, получить ОО и ПО. Цель обороняющегося Гарнизона – попытаться отсрочить неизбежное. Осаждающий игрок может бросить Осаду в любой момент. Осада может прекратиться сама, если сила осаждающего падает ниже минимально требуемой (см. Таблицу Укреплений). Если Осада по какой-либо причине прекратилась, удалите из игры все маркеры, связанные с Осадой.

11.1 Начало Осады

Чтобы начать Осаду, в Колонне должно быть достаточное количество уровней Пехотных Полков (см. Таблицу Укреплений). Также для начала Осады, необходимо потратить ОО и ОК. Игрок объявляет начало Осады и переходит к следующему шагу. Будучи начатой, Осада будет продолжаться до тех пор, пока Осаждающая Колонна остаётся в осаждённой точке и имеет необходимое количество уровней по Таблице Укреплений (для продолжения Осады подходят как Пехотные, так и Кавалерийские уровни). Другие Колонны не могут участвовать в Осаде или как-то влиять на неё – вести Осаду может только одна Колонна. Если какая-либо Колонна поглотила осаждающую Колонну, то считается, что Осаду ведёт новая объединённая Колонна. Нельзя начать Осаду в точке с вражеской Колонной, но Осаду можно начать и продолжить, если все вражеские Колонны в осаждаемой точке уклонились от сражения, навязанного активной Колонной. Если произошло сражение между осаждающей Колонной и вражеской Колонной, то осажда-

ющая Колонна может продолжить Осаду, если она осталась в осаждённой точке и у неё достаточно уровней для продолжения Осады.

11.2 Первое предложение капитуляции

Как только Осада началась, осаждающий игрок бросает кубик, добавляет к броску все подходящие модификаторы и применяет результат по Таблице Предложения Капитуляции. Сторона, имеющая превосходство в огневой мощи Артиллерии, получает модификатор +1 или -1 к броску. При равенстве огневой мощи Артиллерии, модификатор не применяется. Если укрепление капитулирует, Осада сразу же заканчивается. Осаждающий игрок получает все хранящиеся в точке ОО и устанавливает свой Гарнизон размером не менее Выделенного Подразделения.



Если предложение капитуляции было отвергнуто, то Гарнизон помечается маркером *Reject Surrender*. Укрепление, отвергнувшее первое предложение капитуляции автоматически будет отвергать все последующие **первые** предложения капитуляции, пока не сменит владельца. Это не даст игрокам злоупотреблять вводом-выводом Колонны для повторного начала Осады и броска с хорошими шансами на капитуляцию.



Маркер *Siege* помещается на карту, а соответствующие маркеры *Siegeworks Required* (требуемые осадные работы) и *Siegeworks Built* (выполненные осадные работы) помещаются на счётчик. Значение *Siegeworks Required* можно найти в Таблице Укреплений. Маркер *Siegeworks Built* помещается на «0».

11.3 Выполнение осадных работ

В первом и последующих Раундах Осады, осаждающий игрок может объявить выполнение осадных работ во время активации осаждающей Колонны. Выполнение работ может быть объявлено только один раз за активацию, но игрок может выполнить несколько работ. Игрок может выполнять другие виды деятельности до или после выполнения осадных работ (например, фуражировку). После объявления выполнения осадных работ, осаждающий игрок может объявить бомбардировку (11.4). Выполнение работ двигает маркер *Siegeworks Built* в сторону маркера *Siegeworks Required* на один

шаг, за каждое израсходованное ОК. Обратите внимание на то, что сыгранная карта или количество уровней в осаждающей Колонне могут влиять на выполнение работ (удваивать скорость выполнения). После того, как игрок прекратил выполнять осадные работы (даже если они еще не закончены) или активированная Колонна решает не выполнять работы в данную активацию, обороняющиеся могут провести бомбардировку (11.4) и/или вылазку (11.5). Осаждающий игрок может выполнять больше осадных работ, чем требуется, чтобы создать запас против вражеских бомбардировок и вылазок. Можно объявить ведение осадных работ, но ничего не строить, чтобы провести бомбардировку. Если ведение осадных работ не было объявлено, обороняющийся имеет право провести свою бомбардировку.

Осадные работы представляют собой широкий диапазон строительной деятельности. Основной задачей работ являлась блокирование противника и создание укрепленного лагеря. Затем строились циркумвальные и контрвальные линии, чтобы полностью отрезать осажденных и предотвратить любую возможную помощь извне. Затем сооружались штурмовые траншеи, подходящие к стенам. Артиллерия устанавливалась таким образом, чтобы поддерживать штурм. Часто во время сооружения штурмовых траншей, осаждающие прокапывали шахты до вражеских стен и закладывали в них порох, чтобы обрушить стены.

11.4 Бомбардировка



Как осаждающий, так и осажденный могут вести бомбардировку. Осажденный ведёт бомбардировку, чтобы уменьшить количество выполненных работ, а осаждающий, чтобы уменьшить требуемое количество осадных работ. Осаждающий стреляет любыми Артиллерийскими батареями своей Колонны и за каждое попадание уменьшает требуемое количество осадных работ на 1. Когда выполнение осадных работ прекращено, осажденный стреляет Артиллерийскими батареями своего Гарнизона, прибавляя к ним огневую мощь встроенной Артиллерии. За каждое попадание, осаждающий должен либо снизить количество выполненных работ, либо нести потери боевыми частями на свой выбор. Чтобы провести бомбардировку, сложите огневую мощь Артиллерии (4 очка за батарею) со значением броска кубика. Результат выстрела определите по Таблице Боя. После бомбардировки, требуемое количество осадных работ может упасть минимум до нуля.

11.5 Вылазки

После того, как осаждающий игрок прекратил выполнение осадных работ, осаждаемый может осуществить вылазку частью своего Гарнизона (если у него имеется Гарнизон в осаждаемой точке). Цель вылазки – помешать проведению осадных работ. Для рейда можно выбрать одну часть: либо Кавалерийский, либо Пехотный Полк, либо Выделенное Подразделение. Огневая мощь части, осуществляющей вылазку, удваивается, и полученное значение суммируется со значением броска кубика. Определите попадания по Таблице Боя. За каждое попадание, осаждающий должен либо снизить количество выполненных работ, либо нести потери боевыми частями на свой выбор. Часть, участвовавшая в вылазке, автоматически несёт один уровень потерь и, если не была уничтожена, возвращается в Гарнизон.

11.6 Эскалада (внезапный штурм)

Эскалада представляет собой внезапный штурм гарнизона до того, как были завершены требуемые осадные работы. Для того, чтобы осуществить внезапный штурм, осаждающий игрок должен либо активировать Колонну карточкой Surprise Attack, либо использовать одноимённую способность Полководца. Осажденный суммирует огневую мощь своих Пехотных, Кавалерийских и Артиллерийских частей, удваивает её и стреляет по Таблице Боя. Осаждающий применяет полученные потери, после чего Гарнизон считается разбитым, его Полководцы попадают в плен и удаляются из игры, его части помещаются в Кадровую Ячейку (кроме Выделенных Подразделений - они удаляются из игры). Осаждающий получает все ОО за успешную Осаду и размещает в точке собственный Гарнизон (не менее Выделенного Подразделения). Все маркеры, связанные с Осадой, удаляются из игры, и игроку начисляются Победные Очки. В том редком случае, когда огонь осажденного Гарнизона полностью уничтожает все осаждающие части, эскалада считается проваленной, и Осада снимается.

11.7 Последнее предложение капитуляции

По завершении осадных работ, после бомбардировки со стороны осажденного Гарнизона (11.4) или вылазки (11.5), если количество выполненных осадных работ (Siegeworks Built) равняется или превышает количество требуемых осадных работ (Required Siegeworks), осаждающий игрок бросает кубик, добавляет к броску все

подходящие модификаторы и применяет результат по Таблице Предложения Капитуляции. Если предложение принимается, Осада сразу же заканчивается. Осаждающий игрок получает все хранящиеся в точке ОО и устанавливает свой Гарнизон размером не менее Выделенного Подразделения. Все маркеры, связанные с Осадой, удаляются из игры, и игроку начисляются Победные Очки. Если последнее предложение капитуляции было отвергнуто, то Осада заканчивается штурмом, который может произойти сразу же, если у осаждающего игрока остались ОК, либо во время следующей активации.

11.8 Штурм

Осаждающий игрок платит требуемое количество ОК и ОО и начинает штурм. Осаждённый суммирует огневую мощь своих Пехотных, Кавалерийских и Артиллерийских частей (не удваивая значения, как было в Эскаладе) и стреляет по Таблице Боя. Осаждающий применяет полученные потери, после чего Гарнизон считается разбитым, его Полководцы попадают в плен и удаляются из игры, его части помещаются в Кадровую Ячейку (кроме Выделенных Подразделений - они удаляются из игры). Все маркеры, связанные с Осадой, удаляются из игры, и игроку начисляются Победные Очки. В том редком случае, когда огонь осаждённого Гарнизона полностью уничтожает все осаждающие части, штурм считается проваленным, и Осада снимается.

11.9 Капитуляция Гарнизона

Если любое предложение капитуляции было принято, то все ОО и Артиллерийские части передаются победившей Колонне. Остальные части Гарнизона перемещаются в ближайший Гарнизон игрока, чей Гарнизон капитулировал, который может полностью вместить в себя капитулировавшие части. Это единственный случай, когда состав Гарнизона демонстрируется оппоненту во время Осады. Если на карте нет Гарнизона, способного полностью вместить капитулировавший Гарнизон, то части помещаются в ближайший Гарнизон, который может вместить максимальное число капитулировавших частей. Непоместившиеся в Гарнизон части помещаются в Кадровую Ячейку.

11.10 Завершение Осады и размещение Гарнизона

Когда осаждающий игрок успешно завершает Осаду, он должен разместить свой Гарнизон в захваченной точке.

Минимальный размер Гарнизона – Выделенное Подразделение. Чтобы создать Выделенное Подразделение, необходимо ослабить Пехотный Полк полного состава, и поместить Выделенное Подразделение на карту. Из ослабленного Пехотного Полка нельзя выделить Подразделение. Таким образом, если в победившей Колонне нет Пехотного Полка полной численности для создания Выделенного Подразделения, то она должна оставить в Гарнизоне как минимум один ослабленный Пехотный Полк. Укрепления не подвергаются воздействию каких-либо эффектов после Осады, т.к. Гарнизон и местное население быстро ремонтируют урон, полученный в результате Осады.

11.11 Сражения с участием осаждающей Колонны

Игрок может попытаться прийти на выручку осаждённому укреплению, завязав Сражение (12.0) с осаждающей Колонной. Сражение не оказывает никакого воздействия на Осаду, если только осаждающей Колонне не пришлось отступить из точки в результате поражения. Гарнизон не принимает участия в полевом Сражении. Будучи атакованной, осаждающая Колонна автоматически получает маркер ТП, т.к. обороняется в подготовленной позиции, а также имеет иммунитет к бомбардировке во время Сражения (если речь идёт о Генеральном Сражении, то имеет иммунитет к бомбардировке Центра). Если у осаждающей Колонны остались ОК, она может уйти прочь и даже начать осаду в другом месте. Если осаждающая Колонна уклонилась от Сражения, Осада тут же снимается.

12.0 Сражения

Сражение представляет собой бой между двумя Колоннами. Сражение может произойти, если игрок активирует свою Колонну, находящуюся в одной точке с вражеской Колонной, либо перемещает свою Колонну в точку с вражеской Колонной, и тратит одно ОК и одно ОО, чтобы навязать Сражение. Навязать Сражение можно только одной определённой вражеской Колонне, поэтому если в точке находится несколько вражеских Колонн, необходимо выбрать одну из них. Если Сражение происходит, то остальные Колонны и их Разъезды не участвуют в Сражении. Если противник принимает бой, то Сражение разыгрывается. Если противник уклоняется от боя, то уклонившаяся Колонна обязана бросить все свои ОО, а у игрока отнимаются Победные

Очки. Игрок, навязавший Сражение, может продолжить активацию, если у него остались ОК, но он не может навязать еще одно Сражение активированной Колонной этой же уклонившейся Колонне в данном Раунде. Однако игрок может навязать сражение уклонившейся Колонне другими своими активированными Колоннами (но тоже только один раз за раунд каждой). Карточка Surprise Attack или одноимённая способность Полководца позволяют навязать Сражение вражеской Колонне без возможности уклониться. Если вражеская Колонна принимает бой, то активация Колонны завершается по окончании Сражения, а неиспользованные ОК сгорают.

12.1 Виды Сражений

Сражения бывают двух видов: Генеральные и Частные. Сражение называется Частным, если в нём принимает участие менее 10 Полков **или** менее двух Кавалерийских Полков с одной из сторон. Сражения разыгрываются по Крыльям. В Частных сражениях используется одно Крыло, в Генеральном – три.

12.2 Тактическое Преимущество



Маркеры ТП можно получить благодаря разыгранным карточкам или способностям Полководца. Маркеры ТП представляют собой совокупность различных факторов, влияющих на исход Сражения, таких как местность, полевые укрепления и т.п. Каждый маркер ТП даёт игроку дополнительный бросок кубика, результат которого суммируется с основным броском. Способности Полководца могут налагать какие-то условия на получение или использование маркера ТП. Игрок не обязан тратить маркер ТП, и может приберечь его для следующего Сражения (исключение: способность Полководца Aggressiveness). Количество маркеров ТП в коробке с игрой умышленно ограничено. Игрок может сыграть несколько маркеров ТП на одно и то же Крыло.

12.3 Проведение Частного Сражения

Сначала атакующий, а затем обороняющийся игрок могут сыграть маркеры ТП. Оба игрока проводят бомбардировку своими Артиллерийскими частями, складывая огневую мощь Артиллерии со значением броска кубика и проверкой результата по Таблице Боя. Результаты применяются одновременно. После нанесения потерь от бомбардировки, оба игрока складывают огневую мощь своих Пехотных и Кавалерийских частей и бросают кубик по Таблице Боя. Если был сыгран маркер ТП,

то к броску по Таблице Боя добавляется результат дополнительного броска за маркер ТП. Если все Пехотные и Кавалерийские части одной из сторон были уничтожены, то другая сторона побеждает и захватывает всю Артиллерию и ОО. Если обе стороны выжили, то победителем считается сторона, которая нанесла больше уровней потерь, включая потери от бомбардировки. При ничьей по нанесённым потерям, победителем считается сторона с наибольшим модифицированным броском кубика (сумма первого броска кубика с дополнительными кубиками за ТП и огневой мощью). При ничьей по этому показателю побеждает та Колонна, у которой осталось больше Пехотных и Кавалерийских уровней. Если по-прежнему ничья, то побеждает обороняющийся. При нанесении потерь, лишние очки потерь сгорают (если потерь было нанесено больше, чем Пехотных и Кавалерийских уровней у противника). Если у проигравшей Колонны осталось не меньше Кавалерийских Полков, чем у победившей Колонны, то проигравшая Колонна может сохранить всю свою Артиллерию и ОО, и отступить на один переход, либо добровольно бросить всю Артиллерию и ОО, и отступить на два перехода. Если у проигравшей Колонны меньше Кавалерийских Полков, чем у победившей Колонны, то она должна бросить всю Артиллерию и ОО, и отступить на два перехода. Колонна, победившая в Частном Сражении, получает 1 ОУ. Удалите из игры все сыгранные маркеры ТП. Если обе стороны оказались уничтоженными, победитель может оставить себе один ослабленный Пехотных или Кавалерийский Полк, чтобы сохранить Колонну.

12.4 Проведение Генерального Сражения

Игроки перемещают боевые части из своих Колонн на боевой планшет.

Построение к Генеральному Сражению

Атакующий строится к Сражению первым, помещая все Пехотные и Артиллерийские части в Центр, и разделяя Кавалерийские части поровну между Правым и Левым Крыльями (нечётная часть помещается на Правое Крыло). Затем обороняющийся строится таким же образом. Обороняющийся может сыграть Способность Полководца Entrenchment. Далее, сначала Атакующий, а затем обороняющийся игрок могут сыграть маркер ТП, помещая его на какое-то Крыло.

Предбоевой манёвр

Атакующий может изменить диспозицию войск:

- Кавалерийские Полки: не более половины (дробная часть округляется в меньшую сторону) перевести с Правого Крыла на Левое или наоборот.
- Пехотные Полки: не более половины (дробная часть округляется в меньшую сторону) разделить между Левым и/или Правым Крылом.
- Обороняющийся повторяет такую же процедуру. По окончании предбоевых манёвров, атакующий, а затем обороняющийся могут сыграть маркер Способности Полководца, позволяющий получить маркер ТП на то или иное Крыло.

Бомбардировка

Оба игрока проводят бомбардировку своими Артиллерийскими частями, складывая огневую мощь Артиллерии со значением броска кубика и проверкой результата по Таблице Боя. Результаты применяются одновременно. Потери от бомбардировки применяются только в Центре. Не забывайте, что нельзя применять потери к Артиллерийским частям. Лишние очки потерь сгорают.

Кавалерийский бой

Сначала бой проводится на Правом Крыле атакующего, а затем, после нанесения потерь, на Левом. Оба игрока складывают огневую мощь своих Пехотных и Кавалерийских частей и бросают кубик по Таблице Боя. Если все боевые части одной из сторон были уничтожены, то другая сторона побеждает. Если обе стороны выжили, то победителем считается сторона, которая нанесла больше уровней потерь. При ничьей по нанесённым потерям, победителем считается сторона с наибольшим модифицированным броском кубика (сумма первого броска кубика с дополнительными кубиками за ТП и огневой мощью). При ничьей по этому показателю побеждает та сторона, у которой осталось больше Пехотных и Кавалерийских уровней. Если по-прежнему ничья, то побеждает обороняющийся. Нанесите потери в соответствии с Таблицей Боя. Лишние очки потерь сгорают. Игрок, победивший на Правом Крыле атакующего, может усилить Центр всеми оставшимися Кавалерийскими Полками. Затем кавалерийский бой повторяется на Левом Крыле атакующего. Возможность усилить Центр – ключевой элемент влияния на исход Сражения. Благодаря предбоевому маневрированию и усилению Центра, меньшее войско может победить большее.

Главный удар

Оба игрока складывают огневую мощь своих Пехотных и Кавалерийских частей в Центре и бросают кубик по Таблице Боя. Если все боевые части одной из сторон были уничтожены, то другая сторона побеждает. Если обе стороны выжили, то победителем считается сторона, которая нанесла больше уровней потерь, включая потери от бомбардировки. При ничьей по нанесённым потерям, победителем считается сторона с наибольшим модифицированным броском кубика (сумма первого броска кубика с дополнительными кубиками за ТП и огневой мощью). При ничьей по этому показателю побеждает та сторона, у которой осталось больше Пехотных и Кавалерийских уровней. Если по-прежнему ничья, то побеждает обороняющийся. Нанесите потери в соответствии с Таблицей Боя. Лишние очки потерь сгорают.

Определение победителя

В Генеральном Сражении бывает две степени победы: Обычная Победа и Разгром. Обычная Победа – это победа, одержанная на двух из трёх Крыльях. Разгром – это победа, одержанная на всех трёх Крыльях.

Проигравшая Колонна отступает, а победившая становится утомлённой. В случае Обычной Победы, проигравшая Колонна может сохранить всю свою Артиллерию и ОО, и отступить на один переход, либо добровольно бросить всю Артиллерию и ОО, и отступить на два перехода. Победившая Колонна получает 2 ОУ. В случае Разгрома, проигравшая Колонна должна бросить всю Артиллерию и ОО, и отступить на два перехода. Победившая Колонна получает 3 ОУ. Удалите из игры все сыгранные маркеры ТП.

Если обе стороны оказались уничтоженными, победитель может оставить себе один ослабленный Пехотный или Кавалерийский Полк, чтобы сохранить Колонну.

12.5 Вербовка пленных

Колонна, победившая в Частном или Генеральном Сражении, перед началом движения во время следующей активации (не обязательно в следующем Раунде) и после снятия Очков Усталости за ОК, может использовать оставшиеся ОК, как будто была сыграна карточка *Reinforcements* (подкрепления). Нельзя вербовать пленных, если Колонна покинула точку по каким-либо причинам, была уничтожена или поглощена.

Пример: в предыдущем Раунде Колонна одержала Обычную Победу в Генеральном Сражении и получила 2 ОУ. Колонна активируется карточкой с 5 ОК и обязана потратить 2 ОК на снятие ОУ. Оставшиеся 3 ОК Колонна может использовать, как будто была сыграна карточка *Reinforcements*, чтобы перевернуть три ослабленных Полка на сторону полного численного состава, либо вернуть один Полк из Кадровой Ячейки.

Историческое замечание: это стандартная практика отлавливания дезертиров и вербовки вражеских пленных.

12.6 Брошенная Артиллерия и ОО

Оппонент может захватить брошенную Артиллерию и ОО. Захваченные Артиллерийские части заменяются на Артиллерийские части захватившей стороны. Количество Артиллерийских фишек ограничено, поэтому при невозможности полностью заменить захваченные фишки своими, избыток остаётся на месте. Также игрок может уничтожить Артиллерию и ОО, которые не хочет захватывать. Уничтоженная Артиллерия убирается в коробку с игрой.

13.0 Потери и Подкрепления

Уровни потерь всегда распределяются владельцем боевых частей, понесших потери. Когда потери распределяются на каком-либо Крыле в Сражении, один Ветеранский Полк обязан понести потерю в первую очередь. Перед тем, как уничтожить какую-либо часть вследствие потерь, все части должны быть ослаблены. Уничтоженные части помещаются в Кадровую Ячейку. Каждое уничтоженное Выделенное Подразделение считается за один уровень потерь. Если все Пехотные и Кавалерийские части уничтожены, то лишние (оставшиеся нераспределёнными) очки потерь сгорают. Нельзя назначать потери Артиллерийским частям, но они могут быть захвачены Колонной, победившей в Сражении.

Ослабленные и уничтоженные Полки могут быть восстановлены, когда Колонна активируется карточкой *Reinforcements* (либо в следующем Раунде после победы в Сражении).

14.0 Особые Действия Карточек

На каждой карточке есть Особое Действие. Действие разыгрывается в дополнение к расходованию ОК и ОО (а не вместо, как в некоторых других играх). Действие всегда доступно для использования. Некоторые действия обязательны для выполнения, но большинство носит добровольный характер, и могут игнорироваться игроком. Как правило, действие применяется к активированной Колонне, но существуют и исключения. ТП всегда применяется к одному из Крыльев, по выбору игрока.

Далее перечисляются возможные действия (в скобках указывается количество карточек с таким действием в колоде).

Игровое замечание: название некоторых действий совпадает с названием некоторых Способностей Полководцев, однако, как правило, Способности Полководцев мощнее.

1. **Cavalry Bonus (кавалерийский бонус, 12):** используйте большее значение ОК и получите модификатор +1 к фуражировке, если активируется Кавалерийская Колонна. Бонус тут же пропадает, если в Колонне появляется Пехотная или Артиллерийская часть.
2. **Cooperative Teamsters (сотрудничающие извозчики, 4):** можно подбирать ОО, не тратя ОК.
3. **Epidemic Outbreak (вспышка эпидемии, 1):** если карточка была вытащена из колоды во время активации 3-й или 4-й Колонны, то применяется к активируемой Колонне. Если Карточка была сдана среди стартовых 10, игрок обязан её сыграть в первом Раунде на свою самую большую Колонну (по количеству Пехотных и Кавалерийских уровней). Бросьте кубик, поделите результат пополам (с округлением вверх), результат не может быть меньше единицы. Нанесите полученное число потерь соответствующей Колонне. Другие Колонны и Гарнизоны (свои и вражеские), находящиеся в той же точке, обязаны сделать то же самое. Если Колонна была полностью уничтожена эпидемией, её ОО остаются на карте.
4. **Forced March (марш-бросок, 6):** Колонна может пройти до двух обычных переходов больше. За

каждый дополнительный переход необходимо понести один уровень потерь. Движение через вражеский Разъезд всё равно требует траты ОК.

5. **Impressed Local Labor (насиленно согнанная местная рабочая сила, 4)**: можно потратить 1 ОО, чтобы в данную активацию выполнять по два уровня осадных работ за каждое потраченное ОК. Этот бонус не работает вместе с удвоенным выполнением осадных работ за количество пехотных уровней. Либо одно, либо другое.
6. **Poor Forage (скудная фуражировка, 4)**: модификатор -2 ко всем броскам кубика на фуражировку (обязательный эффект).
7. **Reinforcements (подкрепления, 7)**: позволяет Колонне возвращать дезертиров и отбившихся, переворачивая одну ослабленную боевую часть на сторону полного численного состава за каждое потраченное ОК, либо восстанавливая ослабленный Полк из Кадровой Ячейки за 3 ОК и 1 ОО.
8. **Scorched Earth (выжженная земля, 6)**: Колонна может использовать данное действие, чтобы получить модификатор +2 к броску на фуражировку. Точка, в которой проводилась фуражировка автоматически отмечается маркером *Реквизировано 2* (обязательный эффект).
9. **Stratagem (стратагема, 2)**: осаждающая Колонна может использовать данное действие, чтобы получить положительный модификатор к броску по Таблице Капитуляции. Стратагеме можно использовать только один раз в течение Осады.
10. **Surprise Attack (внезапная атака, 2)**: позволяет навязать Сражение (12.0) без возможности уклониться, либо начать штурм укреплений до того, как был выполнен необходимый объём осадных работ (эскалада, 11.6).
11. **Tactical Advantage (тактическое преимущество, 6)**: Колонна получает маркер ТП. Если маркер не был использован во время текущей активации, то он сбрасывается, если Колонна покидает точку.

действий и боевой активности. Колонна с Очками Утомления обязана тратить ОК по курсу один к одному, чтобы снять ОУ в свою следующую активацию, перед тем как осуществлять другие виды деятельности. ОУ никак не влияют на боевые возможности Колонны, если она была атакована до того, как избавилась от ОУ.

16.0 Национальность частей

Каждый игрок может управлять частями двух и более национальностей. У каждой национальности есть свои Полководцы. Части определённой национальности могут находиться только в той Колонне, где есть Полководец той же национальности. В Гарнизоне нельзя смешивать части разных национальностей.

15.0 Утомление



Колонна получает Очки Утомления (ОУ) в результате определённых