1. INTRODUCTION

Here I Stand is a game for three to six players based on the military, political and religious conflicts within Europe at the outbreak of the Protestant Reformation, from 1517-1555. Each player controls one or more major powers that dominated Europe at the time. The major powers represented are the Ottoman Empire, the Hapsburgs, England, France, the Papacy and the Protestant states.

1. ВСТУПЛЕНИЕ

«На том стою» это игра для игроков числом от трех до шести на тему военных, политических и религиозных конфликтов в Европе при возникновении протестантской реформации в период 1517 по 1555 годы. Каждый игрок контролирует одну или более основных держав, которые доминировали в Европе в это время. Представленные основные державы это Оттоманская империя, государство Габсбургов, Англия, Франция, Папское государство и Протестантские страны.

2. Игровая карта

Эта игра играется на карте Европы XVI века размером 55x85 см. Большие и малые города, которые играли важную роль в истории этого периода, представлены на карте в виде квадратных, круглых, шестиугольных и восьмиконечных символов, называемых «областями». Сеть линий, называемых «соединительными», связывает эти области. Область, связанная с другой областью одной из этих линий, это «прилегающая» область. Некоторые из областей также являют портами (круглый символ с якорьком внутри). Порты делают возможным доступ в серию областей называемых «морскими зонами» (светло желтые области с пунктирными синими границами).

Политический и религиозный статус каждой области изменяется с течением игры путем использования маркеров контроля. Подробная информация о деталях карты и маркерах контроля дана в этом разделе книги правил.

[Лист карты также содержит следующие таблицы, упоминаемые в правилах: Таблица богатств Нового света *New World Riches Table*, Дисплей Нового света *The New World*, Дисплей курфюршеств *Electorate Display*, Дисплей дипломатического статуса *Diplomatic Status Display*, Таблица беременности жен Генриха *Henry's Wives Pregnancy Display* и Дорожка ходов *Turn Track*.]

2.1 Области

Все области в этой игре являются либо укрепленными, либо неукрепленными.

Укрепленные области: Укрепленные области представляют окруженный стенами большой (или малый) город. Держава должна провести успешную осаду укрепленного города, чтобы получить политический контроль над ним. До четырех своих сухопутных частей может оставаться внутри укрепленной области, чтобы оборонять город во время вражеской осады. Укрепленные области также служат зимними квартирами. Существует три различных типа укрепленных областей:

- Ключевая: Ключевая область это укрепленная область, представленная квадратом. Ключевые области наиболее влиятельные и богатые области, контроль над ними дает державе Победные Очки и карточки. Шесть ключевых областей имеют двойную квадратную границу (Лондон *London*, Париж *Paris*, Вальядолид *Valladolid*, Вена *Vienna*, Рим *Rome* и Стамбул *Istanbul*), эти ключевые области являются столицами. Государство Габсбургов имеет две столицы (Вальядолид и Вена), в то время как протестантские страны вообще не имеет столицы. Остальные четыре державы имеют по одной столице каждая.
- Курфюршество: Курфюршество это укрепленная область, представленная шестиугольником. На карте существует шесть курфюршеств, все они находятся в Германии. Эти области являются важнейшим объектом политической и религиозной борьбы в Германии в этой игре. Курфюршества не ключевые области, но области важные для держав, заинтересованных в германских внутренних делах (государства Габсбургов, Папского государства и протестантских стран).
- Крепость: Крепость это укрепленная область, представленная восьмиконечной звездой. Крепости это малые города, окруженные стенами, с небольшим экономическим значением. Они никогда не дают державе дополнительных Победных Очков (ПО) или карточек. Хотя, мощные оборонительные сооружения крепости принуждают державу осаждать эту область, чтобы получить политический контроль над ней. Несколько карточек событий позволяют игроку строить крепости в неукрепленных областях во время игры.

Неукрепленная область: Кружок представляет неукрепленную область. Эти области представляют большие (или малые) города, контроль над которыми можно получить без осады. Войска двух держав, которые воюют между собой, должны сражаться в полевом сражении, если они в какой-либо момент одновременно занимают одну и ту же неукрепленную область.

Родные области: Области, заполненные серым цветом, являются независимыми и не относятся ни к одной державе, представленной в этой игре. Все остальные области это родные области для определенной державы, что отмечено в таблице приведенной ниже. Эта держава называется «родной державой» по отношению к этой области.

Великая держава	*Цвет родной области*
Оттоманская империя	Темно-зеленый

Государство Габсбургов	Желтый
Англия	Красный
Франция	Темно-синий
Папское государство	Фиолетовый
Протестантские страны	Коричневый с белым центром
Второстепенные страны	*Цвет родной области*
Генуя	Розовый
Венгрия/Богемия	Светло-зеленый
Шотландия	Голубой
Венеция	Оранжевый

(Прим. перев. – См. оригинальную книгу правил, где приведены примеры маркеров контроля для Франции, государства Габсбургов, Папского государства, Оттоманской империи, независимых областей и протестантских стран, в этом порядке слева направо.)

2.2 Политический контроль

Политический контроль над каждой областью отмечается на всем протяжении игры. По умолчанию каждая область находится под политическим контролем своей родной державы. По мере того, как политический контроль изменяется, маркеры контроля помещаются в область, чтобы отметить то, что контроль над ней изменился в пользу неродной державы. Эти маркеры контроля имеют цвет соответствующей державы, а также флаг, использовавшийся этой державой в XVI веке.

Контролируемая область

Область, которая контролируется великой державой или второстепенной страной. Контролируемые области державы включают:

- Родные области не занятые другой державой;
- Независимые (серые) области захваченные державой;
- Родные области других держав, захваченные державой;
- Родные области союзных второстепенных стран.

Терминология контроля

Свой: Термин «свой» относится к любому элементу игры (области, части, группировке, соединению, участнику диспута), который контролируется активной державой или союзником этой державы.

Вражеский: Термин «вражеский» относится к любому элементу игры, который контролируется державой находящейся в состоянии войны с активной державой. Вдобавок папские и протестантские участники диспута всегда считаются врагами друг другу.

Независимый: Термин «независимый» относится к любому элементу игры, который не контролируется великой державой или второстепенной страной. Независимые элементы игры никогда не считаются своими или вражескими предметами с точки зрения любых правил игры.

Примеры: Независимые части не могут перехватывать двигающиеся войска, поскольку только вражеские соединения могут предпринимать попытки перехвата. Прилегающие независимые части не препятствуют получению контроля над незанятыми, неукрепленными областями, действию, ограничиваемому присутствием прилегающих вражеских частей.

2.3 Религиозное влияние

Превалирующая христианская конфессия (католицизм или протестантизм) во многих областях изменяется во время игры по мере того, как реформация распространяется по Европе. Только родные области Оттоманской империи (которые считаются либо мусульманскими, либо православными) имеют иммунитет против изменения религиозного влияния.

Католическая область: Все области на карте (за исключением родных областей Оттоманской империи) начинают игру под влиянием католичества. Католические области отображаются либо отсутствием маркера контроля в целиком закрашенной области, либо маркером контроля целиком закрашенной стороной вверх.

Протестантская область: Протестантские области представляют города, где превалирующей является новая реформаторская вера. Влияние протестантизма отражено либо отсутствием маркера контроля в родных протестантских областях, либо маркером контроля с цветной границей и белым центром (обратная сторона маркера контроля).

2.4 Маркеры контроля

Маркеры контроля используются, чтобы отметить политический контроль и религиозное влияние. Флаг и цвет границы маркера отмечает политический контроль над областью. Внутренний цвет маркера указывает на религиозное влияние. Одна из сторон маркера закрашена целиком, что представляет религиозное влияние католицизма, а обратная сторона маркера контроля имеет цветную границу с белым центром, что отражает религиозное влияние протестантизма. (Уже было в 2.3, я бы убрал) Существует два вида очертаний маркеров контроля: квадратный маркер для ключевых областей и шестиугольный маркер для всех остальных областей.

Квадратные маркеры

Квадратные маркеры используются, чтобы отображать статус ключевых областей. Эти маркеры перемещаются между карточкой державы (раздел 4) и картой, когда ключевая область захватывается или теряется. Возьмите на заметку два этих правила:

1. Каждая ключевая область на карте должна содержать маркер контроля. *Исключение: Независимые ключевые области, которые в данный момент не находятся под контролем великой державы, ключевые области второстепенных стран, когда они не являются ни союзными великой державе, ни захвачены, и ключевые области, захваченные протестантскими странами (у которых нет квадратных маркеров).*
2. Каждый квадратный маркер контроля должен либо находиться на карте, либо на соответствующей карточке державы. Следование этим двум правилам служит лишним подтверждением тому, что на карточке державы отражена верная текущая информация о числе вытягиваемых карточки и Победных Очках.

Шестиугольные маркеры

Шестиугольные маркеры используются, чтобы отображать статус курфюршеств, крепостей, неукрепленных областей и ключевых областей, захваченных протестантскими странами. Эти маркеры содержатся вне игры до тех пор, пока не требуется отразить изменения политического и религиозного статуса области. Они никогда не помещаются на карточку державы.

2.5 Остальные элементы карты

Четыре элемента карты являются важными для игры.

Языковая зона

Фон игровой карты покрашен таким образом, чтобы изобразить пять языковых зон. Каждая область на карте располагается целиком в пределах одной языковой зоны, что можно определить, взглянув на цвет фона карты вокруг области. *Исключение: Области на светло-коричнево фоне. Эти области лежат вне пределов всех пяти языковых зон.* Об областях в пределах языковой зоны иногда говорится, как об областях «говорящих» на этом языке, например, области в английской языковой зоне это «англо-говорящие области».

Язык	*Цвет языковой зоны*
Английский	Бледно-красный
Французский	Бледно-синий
Немецкий	Коричневый
Итальянский	Бледно-фиолетовый
Испанский	Бледно-желтый

Горный проход

Соединительная линия, изображенная в виде пунктирной линии, это горный проход. Существует три задних прохода через Пиренеи, между Испанией и Францией, 6 проходов через Альпы в Северной Италии и 7 проходов на Балканах. Соединения сухопутных частей, двигающихся через проход, тратят 2 Командных Очка (КО) вместо обычной стоимости в 1 КО за движение по обычной соединительной линии. Проходы также:

- замедляют распространение религиозных идей
- блокируют весеннее развертывание сухопутных частей
- препятствуют перехвату вражеским соединением, которое является прилегающим через проход
- подавляют способность сухопутных частей контролировать прилегающие области и удалять восстания в прилегающих областях.

Части могут отступать или уклоняться от сражения через проходы.

Морская зона

Карта содержит 14 морских зон, каждая из которых поименована синим курсивом. Границы между морскими зонами изображены синей пунктирной линией. Только морские командиры и морские части могут занимать морские зоны, сухопутные части всегда заканчивают каждую акцию в области.

Порты

Большинство областей рядом с берегом действуют как порт, который обеспечивает доступ в одну или две морские зоны. Порты в одной зоне имеют один значок якоря. Порты в двух зонах имеют два якорька рядом с ними, по одному в каждой из доступных зон.

Следующие морские зоны не соединяются:

- Ионическое море/Тирренское море (порт в двух зонах: Мессина)
- Берберское побережье/Атлантический океан (порт в двух зонах: Гибралтар)
- Черное море/Эгейское море (порт в двух зонах: Стамбул)

Хотя, если порт (Мессина, Гибралтар или Стамбул) в этих двух зонах находится под своим контролем, то морские части могут двигаться в этот порт из одной зоны во время одной акции морского движения, а затем обратно в любую из зон во время последующей акции морского движения.

Следующие зоны СОЕДИНЯЮТСЯ (как показано линиями со стрелками на обоих концах в верхней части карты):
Северное море/Ирландское море
Северное море/Балтийское море
3.0 Державы и правители
В «На том стою» лучше всего играть либо трем, либо шестерым игрокам. Также возможны игры с четырьмя или пятью игроками. Правители в этом буклете приведены для игры с шестью игроками. Небольшие изменения правил необходимые для поддержания игры с числом игроков меньше шести перечислены в разделе «Игры с числом игроков от 3 до 5» в книге сценариев. Вне зависимости от числа игроков все шесть великих держав распределяются между игроками и принимают активное участие в конфликте. Этот раздел дает определение игрокам, державам и правителям, а также дает информацию общего значения о каждой из этих игровых концепций.
3.1 Игрок
В игре с шестью игроками каждый игрок контролирует одну великую державу. В играх с числом игроков меньшим шести некоторые игроки контролируют две великие державы, чтобы таким образом все великие державы были в игре.
3.2 Держава
Держава это страна или город-государство представленное в игре. Протестантские реформаторы и германские князья, которые отстаивали свое изменение религии, представляют дополнительную державу. Существует 10 держав: 6 великих и 4 второстепенных. Если в тексте правил или карточки говорится «держава», без указания «великая» или «второстепенная», то это правило имеет отношение к великой державе.
Великая держава
Великие державы это Англия, Франция, государство Габсбургов, Оттоманская империя, Папское государство и протестантские страны. Каждая великая держава имеет «карточку державы» (раздел 4), на которой отмечается ее статус относительно числа вытягиваемых карточек, Победных Очков и текущего правителя.
Порядок осуществления игровых функций державами известен как «Порядок импульсов».
1. Оттоманская империя
2. Государство Габсбургов
3. Англия
4. Франция
5. Папское государство
6. Протестантские страны
Второстепенная страна
Второстепенные страны это Генуя, Венгрия/Богемия, Шотландия и Венеция. Лояльность этих государств может изменяться во время игры.

3.3 Правитель
Правитель каждой великой державы играет важную роль во время игры, будь то монарх, султан или понтифик. Правители двух великих держав остаются неизменными на всем протяжении игры:
• Государство Габсбургов – всегда управляется Карлом V
• Оттоманская империя – всегда управляется Сулейманом I
Правители остальных четырех великих держав могут меняться во время игры в результате карточек обязательных событий (раздел 6.1). Изначальный правитель для каждой из этих держав напечатан на правой стороне их карточек держав.
Последующие правители вступают в игру посредством карточек обязательных событий. Эти карточки помещаются поверх правителя напечатанного на карточке державы, чтобы новый правитель был виден всем игрокам.
Attributes
Все правители обладают двумя атрибутами: административным рейтингом и карточным бонусом. Английские правители и правители Папского государства также влияют на определение результатов религиозных конфликтов (раздел 18). Объяснительный текст приведен на карточке державы или на карточке обязательного события для каждого английского/папского правителя, чтобы отобразить, как этот правитель изменяет определение результатов религиозных конфликтов.
Административный рейтинг: Административный (или «адм.») рейтинг правителя оценивает способность этого правителя сохранять национальные ресурсы таким образом, чтобы они были использованы в нужное время. Административный рейтинг всегда дается в виде числа карточек, которое этот правитель может сохранить во время одного хода для следующего хода.
Карточный бонус: Карточный бонус правителя оценивает то, был ли этот правитель исключительно находчивым в своих предприятиях. Карточный бонус дан в виде числа лишних карточек, которые раздаются державе, когда ее возглавляет этот правитель.

Дополнительные функции правителя

Протестантские правители, Лютер и Кальвин, также могут влиять на игру как реформаторы и участники диспутов (раздел 18). Некоторые правители могут влиять на игру, как командующие армиями: Сулейман I (Оттоманская империя), Карл V (государство Габсбургов), Франциск I (Франция), Генрих II (Франция) и Генрих VIII (Англия). См. раздел 5.1. Эти дополнительные функции полностью отделены от их роли правителя великой державы. В то время как они действуют в рамках этих дополнительных способностей, эти правители действуют как любой другой реформатор, участник диспута или командующий армией, и подчиняются соответствующему разделу этих правил для данного типа фишек.

4. Карточки держав

Статус каждой великой державы отмечается на карточке державы. Каждая из 6 карточек держав содержит следующие разделы:

- Список акций (слева вверху): Список всех возможных акций, которые может предпринять эта держава во время Фазы акций (раздел 11), включая стоимость акций в КО. Список возможных акций различается в зависимости от державы.
- Карточка изначального правителя (справа вверху): Характеристики изначального правителя этой державы, как описано в разделе 3.3.
- Поле бонуса в ПО (справа внизу): Это место для маркеров, которые отображают бонус в ПО за открытия, завоевания, посрамление или сожжение вражеских участников диспута, победы в войнах, контроль над ключевыми областями в Италии, окончание перевода Библии и другие специальные события.

Карточка державы также содержит особую информацию слева внизу. Хотя формат этого раздела отличается у каждой державы, он всегда отображает то, как определить число вытягиваемых карточек для этой державы (до того как прибавляется карточный бонус) и базовое число ПО (до того как прибавляется бонус в ПО). Для некоторых держав эта область также содержит одну или более специальных дорожек этой державы, подробно описанных в разделах 18 и 21.

5. Военные фишки

Существует три типа военных фишек: командиры, сухопутные части и морские части. Этот раздел дает пример военных фишек и объясняет цифры на фишке. Предоставленные фишки являются абсолютным лимитом. Ни для каких целей не может быть создано больше, это общий лимит людских сил и финансовых ресурсов каждой державы в этот период. Военные фишки используют тот же цвет, что и родные области каждой державы.

5.1 Командиры

Командиры помещаются в пластиковые подставки таким образом, чтобы игроки могли быстро определить их текущее местоположение на карте. (Для тех игроков, которые предпочитают эту альтернативу, также предоставлены лежачие фишки командиров.) Числовая информация, содержащаяся на фишке командира, слегка различается для командующих армиями и морских командиров. Морские командиры имеют синий фон на своих фишках, который отличает их от командующих армиями.

Командующий армией

Боевой рейтинг: Верхнее число на фишке командующих армиями это их боевой рейтинг. Более высокие боевые рейтинги увеличивают шанс успешного перехвата или уклонения от сражения, и прибавляют лишние кубики во время штурма или полевого сражения.

Командный рейтинг: Нижнее число (всегда представленное в желтом поле) это командный рейтинг командира. Это число указывает на число сухопутных частей, которое командир может контролировать одновременно.

Соединения

Соединение это группа сухопутных частей в одной области, которая функционирует как объединенная целостность в целях движения, полевого сражения, перехвата и штурма. Один или более командующих армиями также могут быть включены в соединение. Максимальное число сухопутных частей в соединении зависит от командного рейтинга любых представленных в нем командиров:

Представленные командиры	*Максимальный размер соединения*
Ни одного	4
1	Командный рейтинг командира
2 или более	Сумма двух самых высоких командных рейтингов

Командующие армией никогда не считаются, когда определяется размер соединения. Соединения не могут включать части более чем двух различных великих держав. Они могут включать части великой державы и второстепенной страны, которая состоит в активном союзе с этой великой державой.

Пример соединения: Командиры Оттоманской империи Сулейман I (командный рейтинг «12») и Ибрагим-паша (командный рейтинг «6») сгруппированы с 12 регулярными 2 кавалерийскими частями. Оттоманский игрок тратит 1 КО, чтобы двинуть это соединение в Прессбург. Если бы оттоманский игрок не включил бы ни одного командир в состав этого соединения, то только 4 части могли бы двинуться. Если бы оттоманский игрок включил бы только одного командира, то число регулярных и кавалерийских частей

должно было бы равняться командному рейтингу этого командира. Оттоманскому игроку необходимо двинуть обоих командиров из этой области, чтобы двинуть все 14 сухопутных частей из Буды.

Морской командир
Боевой рейтинг: Верхнее число на фишке морского командира это его боевой рейтинг. Более высокие рейтинги увеличивают шанс успешного перехвата или уклонения от сражения и прибавляют дополнительные кубики во время морского боя.
Пиратский рейтинг: Оттоманские морские командиры, Барбаросса *Barbarossa* и Драгут *Dragut*, располагают вторым числовым значением. Это число (после буквы «Р») это пиратский рейтинг, указывающий число дополнительных кубиков, которое этот командир обеспечивает, когда находится в морской зоне, где Оттоманская империя инициирует пиратство.

5.2 Сухопутные части
Существует три типа сухопутных частей, все они представлены круглыми фишками. Фишки сухопутных частей имеют разный «номинал» (1, 2, 4 и 6), чтобы облегчить группирование. Не все номиналы доступны каждой державе. Игроки могут высвобождать частей мелкого номинала *в любой момент*, заменяя несколько фишек (все одного и того же типа, и все в одной и той же области) более сильной фишкой равной суммарной силы. Если после высвобождения частей мелкого номинала там, где это возможно по всей карте, у державы все еще не достаточно частей мелкого номинала, чтобы правильным образом «внести изменения» для удовлетворения результатов боя или карточки событий, то эта держава теряет дополнительные части *в области, где произошло сражение или событие*, до тех пор, пока не будет достигнуто число, которое может быть представлено доступными фишками.

[Прим. перев. – См. оригинальный буклет правил, где приведены примеры четырех номиналов габсбургских частей.]
Регулярные: Регулярные части имеют многоцветный значок части и темную полоску внизу фишки цвета своей державы. Числовое значение на фишке отображает число регулярных частей представленных этой игровой фишкой. Все державы, и великие и второстепенные страны, имеют регулярные части.
Наемники: Наемники имеют целиком черный символ. Фон это бледная версия цвета их державы. Числовое значение на фишке отображает число наемников представленных этой игровой фишкой. Все великие державы за исключением Оттоманской империи получают наемников. Наемные части можно найти на обороте фишек регулярных частей этих держав. Наемники более дешевы в создании, чем регулярные части, но могут дезертировать от игрока в важный момент.
Кавалерия: Только оттоманский игрок обладает кавалерийскими частями. Числовое значение на фишке отображает число представленных кавалерийских частей. Кавалерийские части можно найти на обороте фишек регулярных частей Оттоманской империи. Кавалерия здорово помогает при попытках перехвата и уклонения от сражения, но неэффективна во время осадных операций.

5.3 Морские части
Прямоугольные фишке используются, чтобы представить морские части. Каждая морская часть всегда представляет одну эскадру или корсаров. У морских частей нет номиналов.
Эскадра: На фишках морских эскадр изображен кораблик с белыми парусами. Числовое значение на фишке отображает число кубиков, которое она бросает в морском бою, и число вражеских «хитов», которое требуется, чтобы уничтожить его. Цвет вокруг числа отображает то, какой державе принадлежит эскадра. Все державы имеют морские эскадры, за исключением протестантских стран и Венгрии/Богемии.
Корсары: На фишках корсаров изображен корабль с черными парусами. Числовое значение на фишке отображает число кубиков, которое она бросает в морском бою, и число вражеских «хитов», которое требуется, чтобы уничтожить его. Корсаров можно найти на обороте фишек морских эскадр Оттоманской империи. Только Оттоманская империя имеет корсаров.

6. Карточки
Игровой процесс в «На том стою» приводится в движение одной колодой, состоящей из 110 карточек. Этот раздел описывает различные типы карточек и то, как управляться с добавлением и удалением карточек из колоды.

6.1 Типы карточек
В этой игре существует пять типов карточек, как это описано ниже. За исключение карточек обязательных событий каждая карточка может быть сыграна либо как событие, либо как Командные Очки (КО). КО могут быть использованы, чтобы предпринять акции (раздел 11) или для того, чтобы объявить войну (раздел 9.6). (Когда разыгрывается обязательное событие, то в первую очередь происходит это событие, а затем активная держава получает 2 КО, чтобы потратить их на свои акции.) Если игрок использует карточку как событие, то он должен следовать инструкциям, напечатанным на этой карточке. Некоторые карточки имеют по два

альтернативных набора инструкций, отделенных словом «ИЛИ» *OR*, напечатанном заглавными буквами. Эти карточки дают игроку возможность сыграть их двумя различными способами. Когда разыгрывается карточка с двумя наборами инструкций, применяются только условия и эффекты выбранной игроком части.

Родные карточки
Каждая держава имеет специальную родную карточку (Папское государство имеет две), которая начинает каждый ход у нее на руках. Как только они используются, родные карточки помещаются на соответствующую карточку державы (не в колоду сброшенных карточек), чтобы отобразить то, что они не доступны до тех пор, пока карточки не будут розданы в начале следующего хода. Родные карточки никогда не могут быть вытянуты из набора игрока, когда требуется вытягивание карточки случайным образом (будь то из-за розыгрыша события, дипломатического соглашения или пиратства). Игрок никогда не может пасовать во время своего импульса во время Фазы акций, если родная карточка все еще находится у него на руках.

Карточки обязательных событий
Карточки с названием напечатанным красным и словом «Обязательное» *Mandatory*, напечатанным на них, это карточки обязательных событий. Обязательное событие должно быть сыграно во время Фазы акций того хода, когда оно был вытянуто. Когда оно разыгрывается, результаты обязательного события определяются в первую очередь, а затем разыгравшая его держава получает 2 КО, чтобы потратить их на акции. Обязательные события никогда не могут быть придержаны с одного хода до следующего. Игрок не может пасовать во время своего импульса Фазы акций, если карточка обязательного события находится у него на руках. Все обязательные события удаляются из игры, как только происходят, исключение это «Трентский собор» *Council of Trent* и «Повелитель Италии» *Master of Italy*. Эти два обязательных события остаются в колоде из хода в ход, и могут происходить по несколько раз каждое.

Карточки реакций
Карточки с названием напечатанным синим и словом «Реакция» *Response*, напечатанным на них, это карточки реакций. Карточки реакций могут быть сыграны как событие в Фазу акций во время импульса любого игрока (включая свой собственный импульс). Розыгрыш карточки реакции прерывает импульс игрока, сражение или розыгрыш карточки события. Игроки должны предоставить разумное количество времени для розыгрыша другим игроком карточки реакции после каждой акции, события, морского сражения или штурма. Карточки реакций также могут быть сыграны для получения КО во время импульса игрока, если он не желает использовать специальную способность этих карточек прерывать другого игрока.

Боевые карточки
Карточки с названием напечатанным черным и словом «Боевая» *Combat*, напечатанным на них, это боевые карточки. Боевые карточки могут быть сыграны как событие только во время полевого сражения, штурма или морского боя, в котором принимают участие части владельца этой карточки. Боевая карточка разыгрывается непосредственно перед определением результатов сражения. Боевые карточки также могут быть сыграны для получения КО во время импульса игрока, если он не желает использовать специальную способность этих карточек быть разыгранными во время боя.

Карточки событий
Все остальные карточки в колоде это карточки событий. Название этих карточек напечатано черным, как и название боевых карточек. Эти карточки разыгрываются как событие во время импульса Фазы акций обладающего ими игрока. Они также могут быть сыграны для получения КО во время импульса игрока, если он не желает использовать событие карточки. Три события («…» *Augsburg Confession*, «Печатный станок» *Printing Press* и «Замок Вартбург» *Wartburg*) обладают игровыми эффектами, которые продолжаются до конца текущего игрового хода. Для каждого из этих событий в наборе фишек предоставлен маркер. Поместите соответствующий маркер на Дорожку ходов *Turn Track,* когда одна из этих трех карточек разыгрывается как событие, чтобы напомнить игрокам о том, что это событие действует. Пять карточек событий имеют специальную возможность использования их как событий в другую фазу. Эти специальные возможности использования носят следующий характер:

Название карточки	*Другая фаза использования*	*В Фазу акций тоже?*
«Дипломатический брак» *Diplomatic Marriage*	Дипломатии	Да
«Весенние приготовления» *Spring Preparations*	Весеннего развертывания	Нет
«Венецианский информатор» *Venetian Informant*	Весеннего развертывания	Нет
«Коперник» *Copernicus*	Определения победы	Да
«Михаил Серветус» *Michael*	Определения победы	Да

Servetus
События со словом «Да» в колонке «В Фазу акций тоже?» могут быть сыграны как события либо в Фазу акций, либо в другую указанную фазу. «Весенние приготовления» и «Венецианский информатор» это единственные карточки, которые могут быть сыграны как событие только в Фазу весеннего развертывания (хотя они могут быть использованы для получения КО в Фазу дипломатии или акций).
[Прим. перев. – См. оригинальный буклет правил, где приведены примеры родной карточки, карточки обязательного события, боевой карточки, карточки реакции и карточки события.]

6.2 Колода
Карточки доступные каждой державе каждый ход состоят из ее родной карточки/карточек и варьирующегося числа карточек, раздаваемых этой державе из одной общей колоды карточек. Колода перемешивается каждый ход после того, как какие бы то ни было новые карточки следующего хода добавляются в нее, и до того, как карточки раздаются каждой державе.

Добавление карточек
Правый верхний угол 37 карточек содержит номер хода или слово «Переменная» *Variable*. Ни одна из этих карточек не используется на 1 ход. Вместо этого в начале Фазы вытягивания карточек 3 и последующих ходов, игроки просматривают эти карточки, чтобы узнать, должны ли они быть добавлены в колоду до того, как их новые наборы будут розданы. Эти карточки делятся на три типа:

- На 31 из этих карточек отображен номер хода, без каких-либо дополнительных условий. Эти карточки всегда добавляются в колоду в начале указанного хода.
- На 2 из этих карточек (№19 «Эдуард VI» *Edward VI* и №21 «Мария I» *Mary I*) отображен номер хода с условием для розыгрыша. Эти карточки добавляются в колоду в указанный ход, только если действует приведенное условие. Если это не так, то эта карточка откладывается в сторону до следующего хода. Карточка добавляется в колоду в Фазу вытягивания карточек следующего хода, в который условие соблюдено. Эти карточки никогда не могут быть добавлены в колоду до указанного хода, даже если условие для этого соблюдено.
- На 4 из этих карточек начертано «Переменная» *Variable*. Каждая из этих карточек добавляется в колоду в Фазу вытягивания карточек первого же хода, в который условие для этого соблюдено.

Карточки без номера хода или слова «Переменная» *Variable* начинают в колоде в начале игры. *Исключение: В расстановке сценария 1532 год, не включены карточки помеченные «1517».*

Раздача карточек
Каждой державе раздается число карточек указанное в левом нижнем разделе их карточки державы плюс одна лишняя карточка, если они получают карточный бонус за своего правителя. Эти заново розданные карточки объединяются с родной карточкой/карточками державы и неиспользованными с предыдущего хода карточками, чтобы составить «набор» державы для наступающего хода. Базовое число раздаваемых карточек подпадает под два случая:

1. Все державы за исключением протестантских стран: Число карточек определяется числом квадратных маркеров контроля на карте. Последний незакрытый квадрат в разделе «Карточки и ПО за каждую ключевую область» *Cards and VP Per Key* отображает число карточек, которое раздается этой державе. Ячейки карточки державы могут быть также закрыты маркерами «Беспорядки» *Unrest* (раздел 12.4), еще более уменьшающих число раздаваемых державе карточек. Если все области закрыты, то эта держава по-прежнему получает 1 базовую карточку.
2. Протестантские страны: Число карточек основывается на числе курфюршеств под политическим контролем протестантов (5 карточек, если 4 или более курфюршества находятся под политическим контролем протестантов, 4 карточки, если контролируется 3 или менее).

Затем державы получают дополнительную карточку (сверх этих базовых карточек), если их текущий правитель имеет карточный бонус. Они также получают на одну карточку меньше за каждый маркер «-1 карточка» *-1 Card* на их карточке державы.

Примеры раздачи карточек
1: Лютер является протестантским правителем, протестантские страны имеют политический контроль над 3 курфюршествами. Получите 4 карточки.
2: Франциск I является французским правителем, Франция имеет контроль над 8 ключевыми областями. Получите 4 (за ключевые области) +1 (бонус) = 5 карточек.
3: Сулейман правит Оттоманской империей. Оттоманская империя контролирует 7 ключевых провинций. Получите 4 карточки.

Стопка сброшенных карточек и карточки вне игры

После того как карточка сыграна, она либо удаляется из игры, либо помещается в одну стопку сброшенных карточек, общую для всех игроков.
Вне игры: Карточки удаляются из игры, если они были сыграны как событие и текст «Удалите из колоды, если сыграна как событие» *Remove from deck if played as event* или «Удалите из колоды после розыгрыша» *Remove from deck after play* присутствует на этой карточке. Карточки, которые могут быть удалены из колоды, отмечены красным кинжалом после названия.

Стопка сброшенных карточек: Карточки всегда помещаются в стопку сброшенных карточек, если на них отсутствует текст «Удалите из колоды…» *Remove from deck*... Карточки событий с этим текстом также помещаются в стопку сброшенных карточек, если они был сыграны для получения КО, вместо того, чтобы быть сыгранными как событие. Две из карточек в этой игре («На том стою» *Here I Stand* и «Папская инквизиция» *Papal Inquisition*) могут быть обменяны на карточку, выбранную из тех, которые в текущий момент находятся в стопке сброшенных карточек. Существует несколько ограничений этих извлечений из стопки сброшенных карточек:

- Карточки обязательных событий никогда не могут быть извлечены из стопки сброшенных карточек, и
- Держава никогда не может извлекать карточку из стопки сброшенных карточек, которую та же держава играла как событие, реакцию или боевую карточку ранее в этот же ход.

Все карточки в стопке сброшенных карточек замешиваются обратно в колоду во время Фазы вытягивания карточек в начале каждого хода. Эти карточки объединяются (a) с карточками, которые не был розданы в течение предыдущего хода, и (b) с новыми карточками, вступающими в игру, чтобы составить колоды для наступающего хода.

7. Последовательность игры
Эта игра разыгрывается в течение девяти или менее ходов. Первый ход представляет период с 1517 по 1523 годы. Каждый последующий ход покрывает четырехлетний период. Каждый ход состоит из девяти фаз. Шестая фаза, Фаза акций, это наиболее затратная с точки зрения времени фаза, так как она включает неопределенное число раундов, в ходе которых каждая великая держава разыгрывает одну карточку. Каждый такой розыгрыш карточек называется «импульс». Игроки используют последнюю фазу, Фазу определения победы, чтобы решить, может ли быть объявлен победитель, или требуется следующий ход.

Первая и четвертая фазы происходят только в 1 ход. Третья фаза (Фаза дипломатии) также значительно сокращена в первый ход. В этот ход:

- Английский игрок ведет переговоры с французским или габсбургским игроком (по своему выбору).
- Английский игрок ведет переговоры с другим игроком (не выбранном на этапе приведенном выше).
- Английский игрок объявляет о любой договоренности/договоренностях, к которым он пришел с государством Габсбургов. Если габсбургский игрок подтверждает договоренность (см. 9.1), то она вступает в силу немедленно.
- Английский игрок объявляет о любой договоренности/договоренностях, к которым он пришел с Францией. Если французский игрок подтверждает договоренность (см. 9.1), то она вступает в силу немедленно.

Оставшаяся часть Фазы дипломатии пропускается в 1 ход. Краткое изложение последовательности игры приведено ниже:

№	*Фаза*	*Раздел*
1	**Фаза 95 тезисов Лютера (только в 1 ход)**	18.1
	Протестантский игрок разыгрывает карточку обязательного события «95 тезисов Лютера» *Luther's 95 Theses*	
2	Фазы вытягивания карточек	8.2
	Добавьте участников диспутов, реформаторов, командиров	20.4
	Добавьте новые карточки в колоду	6.2
	Бросьте за богатства Нового Света	
	Перемешайте колоду и раздайте карточки	
3	**Фаза дипломатии (ограничена в 1 ход)**	9.1
	Сегмент переговоров	9.3
	Проведите переговоры и объявите о договоренностях	9.4
	Сегмент мира (нет в последний ход)	9.5
	Просите о мире, если находитесь в состоянии войны	9.6
	Сегмент выкупа	
	Уплатите выкуп (1 карточку), чтобы вернуть захваченного командующего армией	
	Сегмент отлучения от церкви	
	Отдайте карточку, чтобы избавиться от отлучения правителя	
	Сегмент объявления войн	
	Заплатите за то, чтобы объявить новые войны	

4	**Фаза Вормского сейма *Diet of Worms* (только в 1 ход)** Габсбурги, Папа и протестанты разыгрывают по 1 карточке каждый и определяют результаты Вормского сейма	18.1
5	**Фаза весеннего развертывания** Державы двигают одно соединение сухопутных частей из столицы в контролируемую область	10
6	**Фаза акций** Державы проводят импульсы в следующем порядке, пока все не спасуют: Оттоманская империя, государство Габсбургов, Англия, Франция, Папское государство и протестантские страны Военная или религиозная победа может завершить игру	11
7	**Фаза зимы** Командиры и части возвращаются в укрепленные области, возможно, подвергаясь истощению Добавьте 1 регулярную часть в каждую контролируемую столицу Определите результаты специальных обязательных событий, если они не были сыграны	19
8	Фаза Нового Света Определите результаты плаваний с целью открытий Определите результаты плаваний с целью завоеваний	20
9	Фаза определения победы Определите победителя. Если такового нет, продвиньте маркер хода на одну ячейку вперед и начните новый ход	23

8. Начало хода
Начиная с этого раздела (и продолжая до раздела 20), правила представляются в порядке последовательности игры. Этот раздел описывает начало хода.

8.1 Первый ход
В первый ход игры игра начинается с Фазы 95 тезисов Лютера. Протестантский игрок разыгрывает карточку «95 тезисов Лютера» *Luther's 95 Theses* как описано в разделе 18.1, чтобы начать реформирование католической церкви. Эта фаза пропускается во все последующие ходы.

8.2 Фаза вытягивания карточек
Вторая фаза это Фаза вытягивания карточек. Каждый ход игроки добавляют командиров, участников диспутов и реформаторов, добавляют карточки в колоду и раздают карточки во время этой фазы.
Добавить командиров
Протестантский командующий армией Мориц Саксонский *Maurice of Saxony* помещается на карту в начале 6 хода. Мориц единственный командующий армией, который не начинает игру на карте или не вступает в нее посредством обязательного события. Поместите Морица в любое курфюршество, находящееся под политическим контролем протестантов. Морские командиры, уничтоженные в ходе игры, также возвращаются в игру во время Фазы вытягивания карточек. Поместите их в свой порт, если это возможно. Если нет своих портов, то они остаются на Дорожке ходов *Turn Track* еще на один ход. Морские части, уничтоженные в предыдущий ход, также в это время возвращаются в число, доступных для создания фишек каждой державы.

Добавить реформаторов
Реформаторы Цвингли *Zwingli*, Кальвин *Calvin* и Кранмер *Cranmer* помещаются на карту. Реформаторы обеспечивают протестантского игрока бонусами во время попыток религиозных акций в своей или прилегающей области. Ход, в который появляется Кранмер, варьируется в зависимости от того, когда происходит развод Генриха VIII. Поместите Кранмера на карту в первый же ход после того, как Генрих VIII женится на Анне Болейн. Полная информация по вступлению реформаторов в игру отображена на этой таблице:

Личность	*Область*	*Ход вступления (фаза)*
Лютер	Виттенберг *Wittenberg*	1 (Фаза 95 тезисов Лютера)
Цвингли	Цюрих *Zürich*	2 (Фаза вытягивания карточек)
Кальвин	Женева *Geneva*	4 (Фаза вытягивания карточек)
Кранмер	Лондон *London*	Ходом после того, как Генрих VIII женится на Анне Болейн

Поменяйте религиозное влияние области, в которую вступает реформатор, на протестантское. Реформаторы никогда во время игры не могут двигаться из своих изначальных областей. Они целиком и полностью неподвижны. Они могут быть временно удалены с карты посредством розыгрыша карточки «Изгнание Кальвина»*Calvin Expelled* или путем отлучения от церкви (раздел 21.5). Реформаторы, временно удаленные с

карты, снова вступают в игру в той же области во время Фазы вытягивания карточек в начале следующего хода. Религиозное влияние области НЕ изменяется, когда реформатор снова вступает в игру. На реформаторов никогда не влияет присутствие сухопутных частей или изменение политического контроля или религиозного влияния в области.
Примечание: Цвингли навсегда удаляется из игры событием Zwingli Dons Armor. *Он никогда больше снова не вступает в игру.*
Добавить участников диспутов
Участники диспутов представляют протестантскую и папистскую (католическую) точки зрения во время теологических диспутов. Протестантский игрок начинает игру с четырьмя германоязычными участниками диспутов. В ходе игры дополнительные протестантские участники диспутов вступают в нее во время Фазы вытягивания карточек, как для немецкой языковой зоны, так и для английской и французской языковых зон. Папское государство начинает игру с пятью участниками диспутов и добавляет следующих во время игры. Папские участники диспутов могут принимать участие в диспутах в любой языковой зоне, они не делятся по языкам, как их протестантские антагонисты.
Число в середине фишки участника диспута (с обеих сторон) это его значение диспута. Текст, описывающий специальный бонус участника диспута, представлен на лицевой стороне фишке на белом фоне. Каждый участник диспута также имеет обратную сторону с серым фоном, где находится его портрет. Участник диспута переворачивается обратной стороной вверх, когда бывает «задействован» в рамках определенной активности в этот ход. Задействованное состояние делает участника диспута более уязвимым для теологических диспутов, вызванных противной религиозной стороной. Ход вступления также напечатан на обратной стороне фишки участника диспута. Участники диспутов помещаются на Карточку религиозной борьбы *Religious Struggle Card* в соответствующую ячейку доступных участников диспутов, своей лицевой стороной вверх, когда они вступают в игру. Заметьте, что три английских участника диспутов Кранмер *Cranmer*, Ковердейл *Coverdale* и Латимер *Latimer* не могут быть добавлены, если реформатора Кранмера нет в игре. В этом случае вступление этих трех английских участников диспутов откладывается до того хода, когда появляется Кранмер.

Добавить новые карточки в колоду/раздать карточки
Если это 3 или более поздний ход, то новые карточки могут быть добавлены в колоду. Затем карточки раздаются каждой державе, как это описано в разделе 6.2.

9. Дипломатия
Третья фаза каждого хода это Фаза дипломатии. В первый ход Фаза дипломатии сокращена таким образом, что только английский игрок ведет переговоры с двумя другими игроками (раздел 7). Игроки могут пожелать пропустить этот раздел при изучении игры, так как большинство этих правил не применяется до 2 хода.

9.1 Переговоры
Первый сегмент Фазы дипломатии позволяет игрокам провести секретные переговоры в стороне от игрового стола с одним или более противниками. Несколько подобных обсуждений может произойти во время сегмента переговоров одного хода. Этот отрезок хода является единственным моментом, когда игроки могут заключать сделки приватно, все остальные обсуждения должны вестись в присутствии других игроков. Во время переговоров игроки могут свободно высказывать общие стратегические суждения. Они также могут заключать ограниченное число соглашений, которые изменяют местоположение частей, командиров, карточек или маркеров в игре. Такое изменение считается «изменением текущего состояния игры». Единственные соглашения, позволяющие осуществить такое изменение текущего состояния игры, это:

- Две державы могут согласиться закончить войну, которую они ведут. Закончите войну, как это описано в 8 этапе процедуры сегмента мира (раздел 9.3). *Исключение: Протестанты никогда не могут заканчивать войны с государством Габсбургов и Папским государством, которые были начаты обязательным событием «Шмалькальденская лига»* Scmalkaldic League.
- Две державы могут заключить союз ровно на один ход (раздел 9.2), но не в том случае, если они в данный момент находятся в состоянии войны и не соглашаются закончить эту войну (см. выше).
- Держава, заключающая союз, может одалживать морские эскадры и морских командиров другой державе, состоящей в этом же союзе, на один ход (раздел 9.2).
- Может быть возвращен захваченный командующий армией. Поместите этого командующего армией в его столицу, если это возможно. Если же нет, то поместите его в его родную ключевую область.
- Держава может передать политический контроль над областями, которые она контролирует (даже над ключевыми областями и курфюршествами) другой великой державе. Любые части занимающие эти области возвращаются в ближайшую укрепленную область или в свою столицу, как это описано на 3 этапе процедуры сегмента мира (раздел 9.3). Единственные области, которые не могут быть подарены это столица великой державы, и ключевая область являющаяся родной областью союзной второстепенной страны.
- Держава может согласиться дать другой державе до двух случайных карточек из своего набора. Такая карточка всегда должна быть определена случайным образом, игроки не могут меняться определенными

карточками. Два игрока не могут давать тянуть карточки друг другу в один и тот же ход, такой обмен может происходить в данный ход только в одном направлении. (Помните, что родные карточку игнорируются, когда карточки случайным образом вытягиваются из набора игрока.)

- Держава может согласиться дать другой державе (но не Оттоманской империи) до четырех наемников. Держава удаляет определенное число наемников из одной любой области или комбинации областей. Затем, держава, получающая наемников, помещает эквивалентное число наемников из своего набора войск на карту. Если получающая держава это государство Габсбургов, Англия, Франция или Папское государство, то эти наемники помещаются в столицу соответствующей державы (которая должна контролироваться, чтобы произошел этот обмен), если получающая страна это Протестантские страны, то они помещаются в одно любое контролируемое курфюршество (по выбору протестантов). Два игрока не могут давать друг другу наемников в один и тот же ход, такой обмен может происходить в данный ход только в одном направлении.
- Если маркер «Супружеское состояние Генриха» *Henry's Marital Status* находится в ячейке «Просьба о разводе» *Ask for Divorce*, Папа может согласиться дать развод Английской державе. Если такое соглашение происходит, то английский игрок двигает маркер в ячейку «Анна Болейн» *Anne Boleyn* и немедленно бросает кубик по Таблице беременности *Pregnancy Chart*, как описано в 21.3. Английский игрок снова бросает кубик во время Фазы акций этого хода, если он хочет сыграть родную карточку «Шесть жен Генриха VIII» *Six Wives of Henry VIII* как событие, чтобы продвинуть этот маркер в ячейку «Джейн Сеймур» *Jane Seymour*. Папскому государству не разрешается заключать союз с Габсбургами в этот хо.
- Папское государство может согласиться аннулировать отлучение правителя (раздел 21.5). Удалите маркер «-1 карточка» –1 Card с карточки этой державы.

Игроки должны установить лимит времени для сегмента переговоров, прежде чем начнутся обсуждения. Предлагаемые лимиты это:
10 минут для очной игры
48 часов для игры по электронной почте
Когда этот лимит исчерпан (или обсуждения закончились), каждая держава (в Порядке импульсов) объявляет о любых соглашения, которые она заключила, которые приводят к изменению в состоянии игры. Объявления могут быть сделаны по отдельным статьям, или как объявление о группе соглашений, которые должны быть ратифицированы вместе. Все державы участвующие в соглашении, чья очередь в Порядке импульса настанет позднее, должны утвердить все содержание этого объявление, когда наступает их очередь в Порядке импульса. Если они не утверждают сделку полностью, то НИ ОДНА из статей соглашения не действует. Если соглашение утверждается всеми партиями, игроки немедленно вносят изменения в состояние игры, приводя в соответствие с новыми реалиями дипломатический статус, помечая и двигая одолженные эскадры, возвращая командующих армиями, изменяя политический контроль над областями, вытягивая карточки случайным образом и обмениваясь наемниками.

Необязательные соглашения
Единственной частью соглашения между державами, являющейся обязательной, это та часть, которая изменяет текущее состояние игры. Поскольку такие предметы соглашения, как дипломатическая акция в предстоящий ход, обещанный розыгрыш карточки, или скоординированное движение войск не могут быть выполнены в этот момент, то они не изменяют текущее состояние игры, и являются примерами необязательной части соглашения. Необязательные соглашения могут быть заключены игроками в любой момент, но они никогда не приводят ни к каким последствиям в рамках игровой механики за их нарушение (хотя, за Вашим игровым столом это может привести к определенным последствиям!).

Примеры переговоров
1: Идет 4 ход игры. В это время оттоманский игрок не заинтересован в переговорах. С другой стороны, Габсбургский игрок пытается убедить и французского, и папского игроков, каждого заключить с ним союз, чтобы вытеснит флот Оттоманской империи из Средиземного моря. Он требует одновременных переговоров с обеими этими державами. Из оставшихся игроков только английский хочет начать другие переговоры (с протестантским игроком).
2: Так как в эти двое переговоров вовлечены разные составы игроков, то они проводятся одновременно. Французский, габсбургский и папский игроки совещаются, и французский, и папский игроки, оба соглашаются заключить союз на этот ход с Габсбургами. Все французские и папские эскадры одалживаются Габсбургам. В обмен на это, габсбургский игрок передает область Безансон Besanson *Франции и карточку, вытянутую случайным образом Папскому государству. В ходе других переговоров английский игрок предлагает сыграть карточки « »* Book of Common Prayer *и « »* Calvin's Institutes *(обе карточки у него на руках), как события, чтобы подстегнуть реформацию. Все, что он просит взамен, это чтобы протестантский игрок способствовал реформации в Англии со всей возможной поспешностью.*
3: Габсбургский игрок объявляет о двух своих союзах, об одалживании эскадр и передаче Безансона. И французский, и папский игроки, каждый в свою очередь утверждают сделку, как она была объявлена Габсбургами. Английский и протестантский игроки ничего не делают, когда очередь доходит до них во время

этого этапа, они пришли к консенсусу по стратегическим вопросам, которые они обсуждали, но они не заключали соглашения, которое изменило бы текущее состояние игры.
4: Маркеры союзов помещаются в две соответствующие ячейки Дисплея дипломатического статуса Diplomatic Status Display. *Маркеры помещаются на одолженные французские и папские эскадры. Каждая одолженная эскадра перемещается в ближайший габсбургский порт. Безансон становится французским, габсбургские войска двигаются в Антверпен* Antwerp. *Папский игрок случайным образом тянет карточку из расклада Габсбургов (исключая родную карточку Габсбургов).*

9.2 Союзы
Союзы это соглашения между двумя великими державами о взаимных действиях на один ход. О союзах должно быть объявлено всем игрокам в конце сегмента переговоров. Одна держава может быть участником более, чем одного союза в один и тот же ход. Двум или более державам, каждая из которых находится в союзе с одной и той же державой, не требуется быть в союзе друг с другом. Ограничения на создание союзов и эффектах их создания подробно оговорены ниже.

Ограничения
Союз не может быть создан, если две державы в данный момент находятся в состоянии войны.
Папское государство и Оттоманская империя никогда не могут стать союзниками.
Папское государство не может заключать союз с государством Габсбургов, если оно даровало развод Генриху VIII в этот же ход.

Эффекты
Союз обеспечивает следующие преимущества:
Области, контролируемые какой-либо державой, становятся своими для обеих держав. Это означает, что сухопутные части могут входить и отступать в области, контролируемые союзником, во время хода.
Морские эскадры (но не корсары) могут быть одолжены союзнику на один ход. О таком одалживании должно быть объявлено в тот же момент, что и о союзе, морские эскадры не могут быть одолжены позднее в этот ход. Два игрока не могут одалживать эскадры друг другу в тот же ход, такой обмен может происходить только в одном направлении в данный ход. Поместите один из маркеров получающей державы «Одолжен» *Loaned* на каждую полученную эскадру. Затем двиньте одолженную эскадру в ближайший порт, контролируемый получающей державой, считая на этом пути каждую пересекаемую морскую зону, как 1 область. Одолженная морская эскадра рассматривается как любая другая морская часть получившей ее державы (она двигается, сражается, отступает и перехватывает, как если бы она была одной из морских частей этой державы). Морские эскадры, сгруппированные в одном порту, не должны одалживаться как единая группа. Морской командир, сгруппированный с одолженными эскадрами, также может быть одолжен союзной державе. Морские части никогда не могут быть одолжены государству протестантов. Морские части не могут быть одолжены , если нет пути, состоящего из морских зон, соединяющий порт, в котором они находятся в текущее врем, с портом получающей их державы. Этот путь не может включать портовые области (такие, как Гибралтар *Gibraltar*).
Если группировка сухопутных частей двух великих держав атакована, то они объединяют свои части и командующих армиями в одно обороняющееся соединение. Каждая держава может отступать своими частями и/или командующими из этой области (и каждая держава делает отдельный бросок на уклонение от сражения). Если части двух великих держав обороняются вместе, потери в сражении и при штурме распределяются поровну между этими державами до тех пор, пока силы одной из держав не уничтожены, бросьте кубик, чтобы случайным образом определить, кто несет любые оставшиеся потери.
Добавьте маркер «Союзники» *Allied* в ячейку, которая является общей для этих держав на Дисплее дипломатического статуса *Diplomatic Status Display*. Этот союз всегда завершается в конце хода. Союзы *не* позволяют сухопутным частям двух держав двигаться, проводить осады, штурмы, перехватывать или уклоняться от сражения вместе. Более того, союзы не создают нового состояния войны с какой-либо третьей державой (т.е., держава не добавляет маркер «В войне» *At War* в ячейку общую с врагами своего нового союзника). Хотя, как было описано выше, все союзные части вносят вклад в оборону области, даже если только одна из обороняющихся держав находится в состоянии войны с атакующим.

9.3 Униженная просьба о мире
Второй сегмент Фазы дипломатии позволяет державам просить о мире, если они оказываются в невыгодном положении в ходе войны. Эта фаза пропускается в последний ход игры (обычно 9 ход, но 6 ход в турнирном сценарии). Процедура просьбы о мире следующая:
Процедура сегмента мира
1. Объявите о запросе мира: Каждая держава в Порядке импульсов (раздел 3.2) объявляет, будет ли она просить о мире или нет, чтобы закончить одну из войн, которую она ведет в текущее время. Держава не может просить о мире, если только у нее нет командующего армией или родной области (укрепленной или неукрепленной) захваченной другой державой в этом конфликте. Государство Габсбургов и Папское государство не могут

просить о мире протестантские страны (и наоборот). Когда просите о мире, выполняйте этапы со 2 по 8, приведенные ниже, чтобы выяснить условия мира, завершившего войну. Затем вернитесь к этому этапу, чтобы обсудить просьбы о мире в других конфликтах.
2. Начислите ПО: Другая держава объявляется победителем в этом конфликте. Добавьте маркер «Победитель в войне 1 ПО» *War Winner 1 VP* в поле бонусных ПО *Bonus VP* карточки этой державы. Если Оттоманская империя была одной из держав, вовлеченных в эту войну, то победитель на этом этапе получает лишний маркер «Победитель в войне 1 ПО» (два таких маркера в сумме).
3. Передайте контроль: Проигравшая держава передает контроль над всеми родными областями выигравшей державы, которые проигравший контролирует в текущее время. Любые части, занимающие эти области, помещаются в ближайшую укрепленную область, контролируемую державой или в свою столицу (если контролируется своими). Считайте морские зоны, как области, когда определяете наикратчайший путь. Если две укрепленные области находятся на одинаковом удалении, то область выбирается игроком, контролирующим части.
4. Удалите части: Проигравшая держава удаляет с карты 2 части (сухопутные и морские) по своему выбору.
5. Возвратите родные ключевые области: Затем проигравшая держава решает, хочет ли она возвратить себе политический контроль над какой-либо ключевой областью, находящейся в данный момент под контролем победившей державы. Если это так, то проигравшая держава должна отдать победителю что-то одно из следующего за каждую возвращенную ключевую область:
- еще один маркер «Победитель в войне 1 ПО», или
- карточку из текущего расклада проигравшего, вытянутую случайным образом.

Любые части занимающие эти области смещаются в ближайшую укрепленную область, контролируемую их державой, или в ее столицу, используя процесс описанный выше на 3 этапе.
6. Возвратите захваченных командующих: Затем проигравшая держава решает, хочет ли она вернуть командующего армией, захваченного выигравшей державой. Если это так, то проигравшая держава отдает выигравшей державе за каждого возвращенного командующего армией маркер ПО или карточку, вытянутую случайным образом. Поместите командующего армией в столицу, если это возможно, если же нет, то поместите его в свою родную ключевую область (по выбору проигравшего игрока).
7. Возвратите не ключевые области: Затем проигравшая держава решает, хочет ли она возвратить себе политический контроль над какой-либо парой родных не ключевых областей, контролируемых в данный момент выигравшей державой. Если это так, то проигравшая держава отдает выигравшей держава за каждую пару вновь обретенных областей маркер ПО или карточку, вытянутую случайным образом.
8. Внесите изменения на Дисплей дипломатического статуса: Закончите войну удалив маркер «В состоянии войны» *At War* из соответствующей ячейки на Дисплее дипломатического статуса *Diplomatic Status Display.* Если Папское государство заключает мир с державой, чей правитель в данный момент отлучен от церкви (раздел 21.5), то отлучение снимается. Удалите маркер «-1 карточка» *-1 Card* с карточки соответствующей державы.

Примечания:
1. Розыгрыш карточки «Дипломатический брак» Diplomatic Marriage *позволяет игроку просить о мире, чтобы получить ВСЕ потерянные позиции этапов с 5 по 7 без уступки дополнительных ПО или вытягивания карточек.*
2. Все маркеры «Победитель в войне 1 ПО» War Winner 1 VP*, полученные во время этого процесса берутся из набора фишек, как только держава зарабатывает его, она никогда не сбрасывает какой бы то ни было из своих маркеров «Победитель в войне».*

9.4 Выкуп командующих
Третий сегмент Фазы дипломатии позволяет игрокам возвратить захваченного в плен командующего армией, о чьем возвращение не смогли договориться в сегмент переговоров. Держава, которая захватила в плен командующего армией, тянет одну карточку (выкуп) из расклада державы запрашивающей командующего обратно. Поместите этого командующего в его столицу, если это возможно, если же нет, поместите его в свою родную ключевую область. Любое число командующих армией может быть выкуплено в этот сегмент. Хотя, не существует никаких обязательств по выкупу командующего армией, держава может предпочесть оставить его в плену на неопределенный срок.

9.5 Удаление отлучения
Четвертый сегмент Фазы дипломатии позволяет державе удалить маркер «-1 карточка» *-1 Card*, который был помещен на нее путем отлучения от церкви (раздел 21.5) ее правителя во время предыдущего хода. Папский игрок вытягивает одну карточку (пожертвование церкви) из расклада державы, которая была отлучена. Номинал КО этой карточки добавляется в папский фонд постройки собора св. Петра. Затем, эта карточка помещается в стопку сброшенных карточек. Любое число отлучений может быть снято в этот сегмент. Хотя, не существует никаких обязательств по выкупу командующего армией, держава может предпочесть сохранить маркер «-1 карточка» на неопределенный срок.

9.6 Объявления войны
Пятый сегмент Фазы дипломатии позволяет державе объявить войну одной или более державам, великим или второстепенным. Следуйте процедуре ОВ, приведенной ниже, суммируя стоимость ОВ за все

объявления/вмешательства осуществленные каждой державой. Когда все державы закончили эту процедуру, каждая объявившая войну или вмешавшаяся в войну держава платит из своего расклада одну или более карточку с номиналом КО, который равен или превышает ее сумму затраченных КО. Эти карточки помещаются в стопку сброшенных, как если бы они были сыграны для получения КО в Фазу акций (раздел 11.0). Карточки обязательных событий не могут быть использованы, чтобы объявить войну или вмешаться в войну на стороне второстепенной страны.

Процедура Объявления Войны (ОВ)

1. Объявите войну: Каждая держава в Порядке импульсов (раздел 3.2) объявляет, будет ли она или не будет объявлять войну одной или более державам.
2. ОВ великим державам: Если игрок объявляет войну великой державы, то стоимость в КО этого объявления определяется путем сверки позиций этих двух держав на Дисплее дипломатического статуса *Diplomatic Status Display* и нахождения числа в соответствующей ячейке. [К этой стоимости применяется скидка в 2 КО за первое ОВ государством Габсбургов Англии после того, как Генрих VIII женится на Анне Болейн (раздел 21).] Добавьте маркер «В состоянии войны» *At War* в эту ячейку на Дисплее дипломатического статуса. Теперь эти державы находятся в состоянии войны до тех пор, пока не придут к мирному соглашению во время будущей Фазы дипломатии.
3. ОВ второстепенным странам: Если игрок объявляет войну второстепенной стране, то стоимость объявления в КО всегда 1 КО. Добавьте маркер «В состоянии войны» в строку объявляющей войну державы и в колонку второстепенной страны Дисплея дипломатического статуса. Теперь эти державы в состоянии войны до конца игры, Вы не можете заключать мир с второстепенной страной.
4. ОВ Шотландии: Если Шотландии война объявлена, то французский игрок может немедленно потратить 2 КО, чтобы вмешаться в нее. Если французский игрок вмешивается, то Шотландия активизируется как французский союзник (раздел 22), а Франция теперь находится в состоянии войны с державой объявившей войну.
5. ОВ Венеции: Если Венеции война объявлена, то папский игрок может немедленно потратить 2 КО, чтобы вмешаться в нее. Если французский игрок вмешивается, то Венеция активизируется как папский союзник (раздел 22), а Папское государство теперь находится в состоянии войны с державой объявившей войну.

ОВ во время Фазы акций

Три карточки событий («Шмалькальденская лига» *Schmalkaldic League*, ««Князь» Маккиавели» *Machiavelli: "The Prince"* и «Шесть жен Генриха VIII» *Six Wives of Henry VIII*) создают состояние войны во время Фазы акций. Разгром турками Венгрии может спровоцировать состояние войны с Габсбургами во время Фазы акций (раздел 22.5). Наконец, активизация второстепенной страны может обеспечить возникновение состояния войны между великими державами (раздел 22.2). Добавьте соответствующий маркер на Дисплей дипломатического статуса *Diplomatic Status Display*, когда случается одно из этих пяти событий. Если морские части двух держав, которые теперь находятся в состоянии войны, занимают одну и ту же морскую зону, немедленно проведите морское сражение между двумя этими державами. Если число «хитов» равно, то обе стороны должны отступить (это исключение из обычных правил морского боя).

Ограничения на объявления войны

Существует несколько ограничений, которые применяются к объявлениям войны. Некоторые из этих ограничений применяются всегда, другие применяются только к объявлениям сделанным во время пятого сегмента Фазы дипломатии, как это уточняется ниже.

Ограничения на все времена

Вы не можете объявлять войну:

- Венгрии-Богемии (Оттоманская империя начинает игру в состоянии войны с Венгрией-Богемией, и является единственной державой, которая может быть в состоянии войны с этой второстепенной страной).
- Шотландии, если Вы играете за Оттоманскую империю, Папское государство или за протестантские страны.
- Венеции, если Вы играете за Англию.
- второстепенной стране, которая является союзной какой-либо великой державе (вместо этого Вам придется объявить войну этой великой державе).
- державе (великой или второстепенной), которая в данный момент является Вашим союзником.
- Протестантским странам до тех пор, пока не сыграно обязательное событие «Шмалькальденская лига» *Schmalkaldic League.*
- независимым ключевым областям (Мец *Metz*, Милан *Milan*, Флоренция *Florence* или Тунис *Tunis*), так как эти независимые ключевые области могут быть осаждены любой державой без ОВ.

Ограничения действующие во время Фазы дипломатии

Вы не можете объявлять войну:

- державе, с которой Вы заключили мир во время текущей Фазы дипломатии (даже если эта держава обеспечила окончание войны, попросив о мире).
- державе, с которой Вы заключили союз во время текущей Фазы дипломатии.

- Шотландии, если Вы в текущий момент либо в союзе с Францией, либо заключили мир с Францией во время текущей Фазы дипломатии.

10. Весеннее развертывание

Пятая фаза каждого хода это Весеннее развертывание. В этот момент каждая держава имеет возможность двинуть одно соединение сухопутных частей и командующих армией из столицы в свою контролируемую область. Это специальное движение не стоит КО и осуществляется в Порядке импульсов. Применяются следующие ограничения.

Ограничения:

- Только сухопутные части и командующие армией, которые начинают эту фазу в своей столице могут использовать весеннее развертывание. Габсбурги могут использовать весеннее развертывание из любой одной из своих столиц (но не из обоих). Протестантские страны (у которых нет столицы) никогда не могут использовать весеннее развертывание.
- Держава должна быть способной проследить путь любой длины из своей столицы до области назначения. Все сухопутные области на этом пути должны быть своими контролируемыми и ни одна из сухопутных областей на этом пути не может быть охвачена беспорядками. Этот путь также может пересекать одну морскую зону (только), следуя по пути из одного своего контролируемого порта в этой морской зоне в другой.

- Число сухопутных частей в этом соединении ограничено командным рейтингом любого из представленных командующих армией.
- Этот путь не может пересекать горный проход.*
- Если любая другая великая держава располагает морскими частями в портах, которые граничат с морской зоной, даже морские части союзной державы, то этот путь не может пересекать эту морскую зону (если только эти морские части не были одолжены на этот ход державе, осуществляющей развертывание).*
- Не более 5 сухопутных частей (плюс командующие армией) могут пересекать морскую зону во время весеннего развертывания.*

Примечание: Ограничения, помеченные звездочкой «», игнорируются державой, разыгрывающей событие «Весенние приготовления»* Spring Preparations *во время этой фазы. Все остальные ограничения применяются.*

11. Фаза акций

Во время Фазы акций державы предпринимают импульсы в порядке, описанном в разделе 3.2. В этих правилах о державе, начинающая деятельность, говорится как об «активной державе». Каждый импульс состоит из одного из следующих видов деятельности:

- Розыгрыша карточки для получения Командных Очков (КО).
- Розыгрыша карточки как события.
- «Паса».

Розыгрыш карточки для получения Командных Очков (КО): Все карточки за исключением карточек обязательных событий могут быть сыграны для получения КО во время импульса. Когда карточка разыгрывается для получения КО, она обеспечивает получение числа КО равного цифре в щите в левом верхнем углу карточки. Эти КО затем тратятся, чтобы предпринять одну или более акций из перечисленных в разделе 11.1 ниже. Сыгранная карточка помещается в стопку сброшенных карточек, и будет использоваться снова в будущие ходы.

Розыгрыш карточки как события: Карточки обязательных событий, родные карточки, карточки событий и некоторые из карточек реакций (но не боевые карточки) могут быть сыграны как события во время импульса державы. *Важное примечание: Некоторые события могут быть сыграны только державами, указанными на карточке, или, если соблюдены определенные условия.* Прочтите напечатанные на карточке эффекты и примените их немедленно. Заметьте, что некоторые карточки событий (и все карточки обязательных событий) предоставляют КО, которые могут быть использованы вместе с этим событием, эти КО тратятся, чтобы предпринять любую из акций перечисленных в разделе 11.1 ниже. После того, как карточка была сыграна как событие, эта карточка помещается в стопку сброшенных карточек, если только в тексте карточки не указано «Удалите из колоды, если сыграна как событие» *Remove from deck if played as an event*, такие карточки навсегда удаляются из игры. Карточки «На том стою» *Here I Stand* и «Папская инквизиция» *Papal Inquisition* позволяют игроку извлечь любую карточку, какую он пожелает, обратно из текущей стопку сброшенных карточек, хотя, каждая карточка может быть сыграна как событие только один раз в данный ход. Вы можете сыграть событие, которое указывает другой державе предпринять акцию (например, любая держава может сыграть «Катерина Бора» *Katherina Bora*, чтобы позволить протестантским странам получить попытки реформации), в этом случае игрок, указанный на карточке, а не активный игрок, предпринимает акции.

«Пас»: Впоследствии во время Фазы акций, державы могут «пасовать» на свой импульс.

Державы никогда не могут «пасовать», если:

- не сыграна их родная карточка,

- у них на руках находится обязательное событие, которое еще не сыграно или они имеют на руках больше карточек, административный рейтинг их правителя.

Держава должна пасовать, если у нее на руках не осталось карточек. Держава удерживающая одну или более карточек, которая «пасует» во время импульса не обязана продолжать «пасовать». Эта держава может сыграть одну из этих удерживаемых карточек, впоследствии во время этой Фазы акций. Фаза акций заканчивается, когда все шесть держав «пасовали» в течение последовательных импульсов.

11.1 Акции

Каждая акция в этой игре стоит от 1 до 4 КО. Подробные правила для проведения каждой акции можно найти в разделах с 12 по 18 и в разделе 20. Следующая таблица перечисляет все возможные акции, стоимость в КО для каждой державы, которая может предпринять эту акцию и подходящий раздел буклета правил. КО тратятся на одну акцию за раз. Затем эта акция осуществляется до конца, до того, как тратятся какие-либо из оставшихся КО (т.е., акции не объявляются заранее). КО не могут накапливаться из одного импульса в другой, они должны быть потрачены (или сброшены) в тот импульс, в который была сыграна карточка, обеспечившая получение этих КО. Краткий список акций, которые держава может предпринять, дан в верхней левой части ее карточки державы (раздел 4). Держава может предпочесть выполнять какую-нибудь акцию снова и снова во время импульса. Это вполне обычное явление в случае акций движения, таким образом, части могут двигаться на несколько областей. Это также обычное дело, когда создаются части (в особенности наемники), и когда КО тратятся на перевод Священного писания или постройку собора Св. Петра.

Исключение: Акции исследования, колонизации и завоевания могут быть предприняты каждой державой только один раз в ход. Заметьте, что акции колонизации и публикации трактата это единственные акции, чья стоимость разнится для держав.

Перечень акций	Оттоманская империя	Государство Габсбургов	Англия	Франция	Папское государство	Протестантские страны	Раздел
Двинуть соединение в чистой местности	1	1	1	1	1	1	13
Двинуть соединение через задний проход	2	2	2	2	2	2	13
Морское движение	1	1	1	1	1	-	16
Нанять наемников	-	1	1	1	1	1	17
Создать регулярные войска	2	2	2	2	2	2	17
Создать кавалерию (сипахов)	1	-	-	-	-	-	17
Построить морскую эскадру	2	2	2	2	2	-	17
Построить корсаров	1	-	-	-	-	-	17
Штурм/Заморская война	1	1	1	1	1	1	17
Контроль неукрепленной области	1	1	1	1	1	1	12
Начать пиратство в морской зоне	2	-	-	-	-	-	16
Исследование	-	2	2	2	-	-	20
Колонизация	-	2	3	3	-	-	20
Завоевание	-	4	4	4	-	-	20
Перевод священного писания	-	-	-	-	-	1	18
Публикация трактата	-	-	3	-	-	2	18
Созыв теологического диспута	-	-	-	-	3	3	18
Строительство собора Св. Петра	-	-	-	-	1	-	18
Сожжение книг	-	-	-	-	2	-	18
Основание иезуитского университета	-	-	-	-	3	-	18

Пример импульса

Это 1 ход игры. Протестантскому игроку было роздано четыре карточки вдобавок к его родной карточке «На том стою» Here I Stand. *Раньше в этот ход, он сыграл карточку на Вормском сейме и предпринял два импульса (используя свою родную карточку и еще одну другую). В данный момент он располагает на руках карточками «Катерина Бора»* Katherina Bora *и «»*Threat to Power. *Лютер это единственный немецкий участник диспута, который не задействован. Следующие примеры показывают некоторые из множества возможных действий, которые он может предпринять в этот импульс (хотя это далеко не исчерпывающий список):*

1. Он может сыграть любую из карточек для получения 3 КО (так как у обеих карточек в левом верхнем углу находится цифра «3»). Он может использовать эти 3 КО, чтобы созвать теологический диспут (в Германии, так как это единственная языковая зона, в которой находятся протестантские участники диспута). Карточка помещается в стопку сброшенных карточек.

2. Может сыграть любую из карточек для получения 3 КО и опубликовать трактат (2 КО) и продвинуть маркер перевода Нового завета в Германии на одну ячейку (1 КО). Карточка помещается в стопку сброшенных.
4. Может сыграть любую из карточек для получения 3 КО и использовать их, чтобы продвинуть маркеры перевода Нового завета на одну ячейку во всех трех языковых зонах: немецкой, французской и английской. Карточка помещается в стопку сброшенных.
5. Может сыграть карточку «Катерина Бора» как событие, чтобы предпринять 4 попытки реформации в любой комбинации языковых зон. Эта карточка удаляется из игры.
6. Может сыграть «» как событие, чтобы удалить командующего армией. Эта карточка помещается в стопку сброшенных.
7. Может «пасовать». Протестантскому игроку позволяется «пасовать», потому что у него на руках нет карточек обязательных событий или родной карточки, а число карточек у него на руках равняется его административному рейтингу.
Примечание: В вариантах 2, 3 и 4, приведенных выше, протестантский игрок может предпочесть задействовать Лютера и использовать его бонус во время диспута, чтобы продвинуть маркер перевода Нового завета в Германии на одну дополнительную ячейку.

12. Контроль и беспорядки

Политический контроль надо областями может изменяться из-за акций (т.е., акций контроля над неукрепленной областью или успешного штурма), переговоров, просьбы о мри или розыгрыша карточки событий. Требуется Линия Коммуникаций (ЛК) от родной укрепленной области, чтобы начать акции, которые изменяют контроль над областью, поэтому правила о ЛК включены в этот раздел. Области также могут быть охвачены беспорядками из-за розыгрыша карточек событий. Если в области имеют место беспорядки, то большинство из преимуществ контроля над этой областью теряются. Беспорядки удаляются той же акцией, которая используется, чтобы получить контроль над неукрепленной областью.

12.1 Линия Коммуникаций

Держава имеет ЛК до области, если она может проследить путь, состоящий из областей и морских зон, до этой области от любой своей контролируемой укрепленной области, которая является родной областью для этой державы или одного из ее союзников. Все области на этом пути (за исключением той области, где этот путь заканчивается) должны быть:

- своими контролируемыми,
- свободными от вражеских частей и
- свободными от беспорядков.

ЛК не может быть прослежена через курфюршество до тех пора, пока не сыграно обязательное событие «Шмалькальденская лига». Одна или более прилегающие морские зоны могут быть частью ЛК, если в каждой из них находится своя морская часть. Этот путь должен соединяться с этими морскими зонами посредством своих контролируемых портов (за исключением области, где этот путь заканчивается, которая может быть и не своим портом). ЛК требуется для акций штурма и получения контроля над неукрепленной областью.

12.2 Неукрепленная область

Держава может потратить 1 КО на акцию получения контроля над неукрепленной областью, если соблюдены следующие требования.

Требования:

- Область является независимой или контролируется вражеской державой.
- Область является неукрепленной.
- Активная держава имеет ЛК до этой области.
- Либо (a) сухопутные части контролируемые активной державой занимают эту область, либо (b) сухопутные части контролируемые активной державой прилегают к области, а вражеские сухопутные части не прилегают к ней. *(В целях соблюдения этого требования две области соединенные горным прохода не считаются прилегающими.)*

Примечание: В случае (b), приведенном выше, сухопутные части контролируемые активной державой, прилегающие к области, сами не обязаны иметь ЛК, требование, касающееся ЛК, относится только к области, контроль над которой изменяется. Части проводящие осады и находящиеся в осаде должны по-прежнему браться в расчет, когда оценивается случай (b).

Поместите новый маркер контроля в область, чтобы обозначить нового владельца (если только она не возвращается под контроль своего изначального владельца и маркер не требуется). Убедитесь, что новый маркер помещен верной стороной вверх, таким образом, чтобы религиозное влияние осталось неизменным. Если эта область порт, в котором находятся морские части, эти морские части должны немедленно отступить в морскую зону прилегающую к этому порту, следуя инструкциям приведенным в этапе 9 процедуры морского боя.

12.3 Укрепленная область

Политический контроль над укрепленными областями изменяется только посредством переговоров (раздел 9.1), просьбы о мире (раздел 9.3), осады (раздел 15) и розыгрыша карточки событий. См. соответствующий раздел, где приведены подробности.

12.4 Беспорядки

Маркеры «Беспорядки» *Unrest* помещаются в область помещаются в области благодаря событиям «» *Book of Common Prayer*, «Колеблются цены на сукно» *Cloth Prices Fluctuate*, «» *Gabelle Revolt*, «Восстание янычар» *Janissaries Rebel*, «Крестьянская война» *Peasants' War*, «»*Pilgrimage of Grace* и «» *Revolt of the Communeros*. Маркеры должны быть помещены в области, в которых не находятся сухопутные или морские части какой-либо державы. *(Исключение: «» Book of Common Prayer добавляет беспорядков в английские родные области под католическим влиянием, вне зависимости от состояния их занятости.)* Маркеры «Беспорядки» также могут быть помещены в незанятые области вследствие отлучения правителя (раздел 21.5) или проваленной попытки реформации с использованием бонуса участника диспута Карлштадта *Carlstadt* (раздел 18.3).

Беспорядки имеют следующие свойства.

Свойства:

- Части не могут использовать весеннее развертывание, отступать или уклоняться от сражения в или через область охваченную беспорядками.

Никакая ЛК не может быть прослежена через область охваченную беспорядками.

Никакие части не могут быть созданы в области охваченной беспорядками.

Содержимое этой области полностью игнорируется, когда проводятся попытки реформации и контр-реформации в прилегающей области.

Протестантский игрок не может назначать прилегающую область целью попытки реформации, если область охваченная беспорядками является единственной областью под протестантским религиозным контролем прилегающей к этой области являющейся целью.

Папское государство не может назначать прилегающую область целью попытки контр-реформации , если область охваченная беспорядками является единственной областью под католическим религиозным контролем прилегающей к этой области являющейся целью.

Область, охваченная беспорядками, не считается протестантской, когда подсчитываются Победные Очки (ПО).

Курфюршества, охваченные беспорядками, никогда не приносят ПО ни Габсбургам, ни Протестантам.

Ключевая область, охваченная беспорядками, не вносит свой вклад, когда отмечается число полученных ПО и число карточек для вытягивания. Поместите дополнительный маркер «Беспорядки» в ключевую ячейку карточки пострадавшей державы за каждую ключевую область, охваченную беспорядками. Удалите эти маркеры, когда беспорядки удаляются из этой ключевой область.

Крепости, охваченные беспорядками, не бросают кубиков против Оттоманских попыток пиратства в прилегающей морской зоне.

Области, охваченные беспорядками, не могут быть целью попытки реформации или контрреформации.

Удаление беспорядков

Держава может потратить 1 КО на акцию контроля неукрепленной области, чтобы удалить беспорядки из области, если соблюдено хотя бы одно из этих условий:

сухопутные части, контролируемые активной державой, занимают эту область,

беспорядки имеют место в родной области Протестантов, и именно Протестантские страны удаляют беспорядки до того, как произошло обязательное событие «Шмалькальденская лига» *Schmalkaldic League,* или

сухопутные части, контролируемые активной державы, прилегают к этой области, а сухопутные части вражеской державы не прилегают. *[В целях соблюдения этого условия две области соединенные горным проходом не считаются прилегающими.]*

Удаление беспорядков не требует ЛК до области, чтобы удалить беспорядки (в отличие от получения политического контроля над неукрепленной областью, где ЛК требуется).

13. ДВИЖЕНИЕ

Держава может двигать сухопутные части либо с помощью акции «Двинуть соединение в чистой местности» (1 КО), либо «Двинуть соединение через горный проход» (2 КО). Все сухопутное движение ограничивается правилами соединения (раздел 5.1). Сухопутное движение может запустить попытки перехвата вражескими соединениями. Вражеским группировкам также позволяется попытаться уклониться от сражения и отойти в укрепления в ответ на акции движения.

13.1 Процедура сухопутного движения

Следующие ограничения применяются к использованию акции движения.

Ограничения:

Все двигающиеся сухопутные части и командиры армии должны начинать акцию в одной и той же области и им должно быть дозволено двигаться в составе одного соединения.

Соединения всегда могут двигаться в область, контролируемую их державой, или в независимую область. Соединение может двигаться в область, контролируемую другой державой, только если либо:

◊ активная держава находится в состоянии войны с державой контролирующей область назначения, либо

◊ активная держава в союзе с державой контролирующей область назначения.

Соединение не может двигаться в область, в которой находятся сухопутные части другой державы, если только область не отвечает одному из этих требований:

все части в области это союзники активной державы (и это не укрепленная область, где один союзник держит в осаде другого),

все части в области это враги активной державы (и это не укрепленная область, где один враг держит в осаде другого),

это область, контролируемая вражеской державой, и все части в этой области принадлежат этой державе или их союзникам. Когда определяются результаты этого движения, во всех отношениях рассматривайте части, которые уже находятся в области, как «вражеские части». Прилегающие части державы с частями в области также считаются вражескими частями и могут перехватывать в область, если желают.

это укрепленная область в осаде, где либо: (a) все части находящиеся внутри укреплений являются союзниками активной державы, а все осаждающие части это враги активной державы, либо (b) все части внутри укреплений это враги активной державы, а все осаждающие части союзники активной державы.

Независимые регулярные части в независимой ключевой области (раздел 22.6) никогда не препятствуют входу соединения, хотя, это соединение может быть вынуждено сражаться с войсками вражеской державы, прежде чем будет способна осадить независимую ключевую область.

Ни один командующий армией, ни часть не могут принимать участие в акции движения, если они были частью соединения, которое проиграло полевое сражение ранее в этот же импульс.

Ни один командующий армией, ни часть не могут принимать участие в акции движения, если они занимают вражескую укрепленную область, которая осаждена **их державой** (раздел 15) ранее в этот же импульс.

Один или более командующих могут двигаться без сопутствующих им сухопутных частей, пока они не входят в область контролируемую вражеской державой, или содержащей вражеские части. Если командующий армией либо находится один в неукрепленной области, когда вражеские сухопутные части входят туда из-за вражеского движения, отступления или перехвата, то этот командующий захватывается в плен. Поместите захваченного командующего на карточку вражеской державы. Он может быть возвращен в Фазу дипломатии следующего хода (см. раздел 9).

Две акции движения следуют той же процедуре:

Процедура сухопутного движения

1. Объявите соединение: Активная держава объявляет, какое соединение сухопутных частей и командующих армией будет двигаться.

2. Объявите область назначения: Активная держава объявляет область назначения движения. Область назначения должна быть прилегающей к текущей области соединения.

3. Потратьте КО: Два КО тратится, если движение происходит через горный проход, в противном случае стоимость составляет всего одно КО.

4. Сыграйте карточки реакции: Другие державы могут сыграть карточки реакций «Ненастная погода» *Foul Weather* или «Подагра» *Gout,* чтобы расстроить эту акцию движения.

6. Проведите перехваты: Перехваты (раздел 13.2) могут произойти, если вражеская группировка прилегает к области назначения. Перехваты могут добавить вражеские части в область назначения. Как только результаты всех перехватов определены, двигавшиеся сухопутные части и командующие армиями помещаются в область назначения. Если какие-нибудь перехваты были успешны, сразу переходят к 8 этапу и определите результат сухопутного сражения.

7. Проведите уклонения от сражения: Если в области назначения находятся вражеские части, все или некоторые из них могут попытаться уклониться от сражения (раздел 13.3).

8. Отойдите в укрепления: Если после определения результатов попыток перехвата и уклонения от сражения, вражеская группировка в укрепленной области назначения имеет 4 или менее части, то эти вражеские части имеют возможность отхода в укрепления (раздел 13.4).

9. Сразитесь в полевом сражении: Если вражеские сухопутные части все еще находятся в области, и эти сухопутные части не находятся внутри укреплений, то в этой области происходит полевое сражение (раздел 14).

13.2 Перехват

Вражеская держава с сухопутными частями, прилегающими к области назначения акции движения, может попытаться перехватить двигающееся соединение. Если несколько вражеских группировок прилегают к области назначения, каждая может попытаться осуществить перехват. Каждая такая попытка объявляется, и ее результаты определяются до объявления и определения результатов других попыток. Если несколько группировок разных вражеских держав все хотят осуществить перехват, определяйте результаты попыток перехвата в Порядке импульсов. Как только одна держава преуспела, ни одна другая держава не может пытаться осуществить перехват (даже если эта держава союзник перехватывающей державы). Хотя, соединения принадлежащие успешно перехватившей державе могут продолжать пытаться осуществить перехват из любого числа прилегающих областей.

Ограничения:

Соединения, двигающиеся из-за уклонения от сражения, перехвата или отступления не могут быть перехвачены.

Соединения никогда не могут перехватывать через горный проход.

Только части державы, которая находится в состоянии войны, могут перехватывать.

Части и командующие армиями, которые уже пытались перехватить движение в этот же импульс (неважно успешно или нет) не могут пытаться перехватывать снова.

- Части и командующие армиями находящиеся в данный момент в осаде не могут перехватывать. Если осаждающие войска двигаются из осажденной области, то группировка бывшая в осаде не может перехватывать движение из этой укрепленной области.
- Все сухопутные части и командующие армиями назначенные в 1 этапе процедуры перехвата (см. ниже) должны начинать акцию движения в той же области и им должно быть дозволено двигаться в составе одного соединения.
- Соединения, двигающиеся в свою укрепленную область, которая не осаждена, не могут быть перехвачены.

Соединения, двигающиеся в область, в которой уже находятся сухопутные части, могут быть перехвачены, только если перехватывающие части принадлежат той же державе, что и части в области назначения, или державе союзной частям в области назначения. Такой перехват не разрешен, если части в области назначения были осаждены в начале движения активного соединения.

Части не могут осуществлять перехват в область контролируемую другой державой, если только держава контролирующая область не враг, или не союзник перехватывающих частей.

Процедура перехвата

1. Объявите соединение: Перехватывающая держава с сухопутными частями и/или командующими армиями в области прилегающей к цели движения объявляет, какое соединение будет пытаться осуществить перехват. Это соединение не должно включать в себя все представленные части.
2. Бросьте кубики: Перехватывающая держава бросает два кубика и добавляет один наилучший боевой рейтинг командующего армией (если таковой есть) в составе перехватывающего соединения к сумме бросков кубиков. Державы, не Оттоманская империя, вычитают из результата «1», если пытаются перехватить группировку с оттоманской кавалерией. Если модифицированный бросок «9» или больше, то попытка перехвата успешна.
3. Поместите в область назначения: В случае успеха перехватывающее соединение помещается в область назначения. Это соединение рассматривается, как если бы оно находилось в области до того, как там появилось двигающееся соединение. Как только одна держава преуспевает в перехвате, ни одна другая держава не может пытаться осуществить перехват (даже если эта держава является союзников перехватившей державы).
4. Повторите для других соединений: Вернитесь к этапам с 1 по 3 и определите результаты попыток перехвата из любой другой прилегающей области. Дополнительные попытки из области выбранной на 1 этапе не разрешены.
5. Сразитесь в полевом сражении: Если какой-либо из перехватов оказался успешным, сразитесь в полевом сражении в области назначения. Все части перехватывающей державы должны принять участие в этом сражении, они не могут уклониться от сражения или отойти в укрепления.

13.3 Уклонение от сражения

Когда держава входит в область, в которой находится группировка вражеских сухопутных частей, некоторые или все из этих вражеских частей могут попытаться двинуться в прилегающую область, чтобы уклониться от сражения. Если в области назначения находятся сухопутные части более чем одной великой державы (которые являются союзниками), то каждая великая держава может в Порядке импульсов объявить и определить результаты попытки уклонения от сражения. Каждая такая попытка объявляется, и ее результаты определяются до объявления и определения результатов любых других попыток. Союзные второстепенные страны в той же области уклоняются от сражения в качестве единой группы с частями великой державы, с которой они «повязаны». Держава никогда не бывает вынуждена пытаться уклониться от сражения, это всегда происходит добровольно.

Ограничения:

Части не могут уклоняться в независимую область или в область, контролируемую другой державой, если только эта держава не союзник державы уклоняющейся от сражения.

Части не могут уклоняться от сражения в область охваченную беспорядками или в область, в которой находятся вражеские части.

Части не могут уклоняться от сражения в морскую зону.

Части не могут уклоняться в область только что оставленную вражеским соединением, от которого они пытаются уклониться.

Части и командующие армиями осажденные в данный момент не могут уклоняться от сражения.

Части державы не могут уклоняться от сражения, если любые части этой же державы осуществили перехват в область сражения во время этой акции движения.

Процедура уклонения от сражения

1. Объявите попытки: Каждая великая держава с сухопутными частями в области назначения акции движения объявляет и определяет результаты (в Порядке импульсов) попытки уклонения от сражения. Следуйте этапам со 2 по 5 для каждой такой державы до того, как перейдете к следующей.
2. Обозначьте область назначения: Эта держава обозначает прилегающую область, в которую уклоняющиеся от сражения части будут пытаться двинуться. Эта область должна отвечать ограничениям перечисленным выше.
3. Выберите части: Держава выбирает, какие сухопутные части и командующие армиями будут пытаться уклониться от сражения. Общее число выбранных частей не может превышать число, которое может быть

двинуто в составе единого соединения. Любое число частей может быть оставлено за рамками попытки уклонения от сражения.
4. Бросьте кубики: Держава уклоняющаяся от сражения бросает два кубика и добавляет один наилучший боевой рейтинг командующего армией (если таковой есть) представленного в группировке к сумме бросков кубиков. Державы, не Оттоманская империя, вычитают из результата «1», если пытаются уклониться от соединения с оттоманской кавалерией. Если модифицированный бросок «9» или больше, то попытка уклонения от сражения успешна. *Исключение: Если каждая часть в соединении пытающемся уклониться от сражения уже проиграла полевое сражение во время этого импульса, оно может уклониться от сражения автоматически, не требуется бросков кубиков.*

5. Поместите в область назначения: В случае успеха части выбранные для уклонения от сражения помещаются в выбранную прилегающую область.
6. Повторите для других соединений: Вернитесь к этапам с 1 по 5 для каждой оставшейся державы с частями в области назначения акции движения.

13.4 Отход в укрепления
Вражеские части в области назначения могут отходить в укрепления на 7 этапе процедуры движения, если соблюдены все следующие условия:
область назначения укреплена,
вражеская держава (или союзник вражеской державы) контролирует область назначения,
в области после определения результатов попыток перехвата и уклонения от сражения представлены 4 или меньше частей (плюс любое число командующих армиями).
Держава никогда не бывает вынуждена отходить в укрепления, это всегда происходит добровольно. Если же они отходят, то все представленные части должны отходить вместе. Если части более чем одной державы обороняются в области, когда активное соединение входит в нее, то контролирующая область держава решает отходить ли в укрепления или нет. Если части решают отойти в укрепления, то в этот импульс полевого сражения не происходит. Если активное соединение имеет больше частей, чем число частей внутри укреплений, то теперь это укрепление в осаде (раздел 15). Если активное соединение не имеет больше частей, то у нее есть два варианта:
1. Если остались КО, которые можно потратить в этот импульс, то активное соединение может потратить 1 КО (или 2 КО, если двигается через горный проход), чтобы продолжить движение в прилегающую область. (Хотя, если впоследствии они вынуждены отступить из этой новой области обратно в укрепленную область, они уничтожаются).
2. В противном случае, активное соединение должно отступить обратно в область, из которой оно вступило в укрепленную область. Это отступление не стоит никаких КО, но отступление должно происходить в рамках всех ограничений отступления перечисленных в разделе 14.1.
14. ПОЛЕВОЕ СРАЖЕНИЕ
Полевое сражение происходит из-за акции движения в область занятую вражеским соединением или из-за успешного перехвата. Каждая вовлеченная в сражение держава суммирует число боевых кубиков, которое она будет бросать. Затем бросается это число кубиков, чтобы узнать, сколько засчитывается «хитов» (попаданий). Каждый «хит» наносит противнику потери. Сторона, которая засчитает больше «хитов» своему противник, является победителем и остается в области. Затем разбитые войска должны отступить в прилегающую область.
Процедура полевого сражения
1. Сыграйте карточки реакций: Обе стороны (начиная с атакующего) имеют один последний шанс сыграть карточки реакций «Ландскнехты» *Landsknechts* или «Швейцарские наемники» *Swiss Mercenaries*, чтобы изменить число частей в области.
2. Атакующий суммирует боевые кубики: Активный игрок всегда считается атакующим в полевом сражении. Атакующий суммирует число кубиков, которое он будет бросать, следующим образом:
1 кубик за каждую сухопутную часть в двигающемся соединении
1 кубик за каждое очко боевого рейтинга командующего с самым высоким показателем в составе атакующих войск
3. Обороняющийся суммирует боевые кубики: Перехватывающий игрок или игрок с группировкой частей в области назначения всегда считается обороняющимся в полевом сражении. Обороняющийся суммирует число кубиков, которое он будет бросать, следующим образом:
1 кубик за каждую обороняющуюся сухопутную часть в области
1 кубик за каждое очко боевого рейтинга командующего с самым высоким показателем в составе обороняющихся войск
1 кубик просто за то, что он обороняющийся
4. Атакующий объявляет боевые карточки: Атакующий объявляет любые боевые карточки, которые он хочет сыграть как события, чтобы повлиять на сражение.

5. Обороняющийся объявляет боевые карточки: Обороняющийся объявляет любые боевые карточки, которые он хочет сыграть как события, чтобы повлиять на сражение. Если более одной великой державы контролируют обороняющиеся части в области, каждая из них может сыграть боевые карточки.
6. Бросьте кубики: Обе стороны бросают свои кубики (принимая во внимание то, что розыгрыш боевых карточек «Подкуп наемников» *Mercenaries Bribed* и «Внезапная атака» *Surprise Attack* на 4 или 5 этапе может вынудить игрока бросать число кубиков отличное от числа полученного на 2 или 3 этапе). Каждый бросок «5» или «6» считается «хитом».
7. Сыграйте «Янычар»: Если турки были одной из держав вовлеченных в это сражение, и они еще не сыграли «Янычар» *Janissaries* в этот ход, они могут сыграть эту родную карточку, чтобы бросить лишние кубики в попытке засчитать дополнительные «хиты».
8. Объявите победителя: Сторона засчитавшая наибольшее число «хитов» объявляется победителем сражения. В случае ничьи, обороняющийся объявляется победителем.
9. Понесите потери: Каждая сторона уничтожает 1 сухопутную часть за каждый «хит» засчитанный противной стороной. Если обе стороны уничтожены, то сторона, которая бросала больше кубиков, сохраняет 1 часть. Если обе стороны уничтожены, и обе бросали то же число кубиков, то обороняющийся сохраняет 1 часть.
10. Захватите командующих: Если один или более командующих представлены на стороне, которая была целиком уничтожена, они захватываются врагом в плен. Поместите захваченного командующего на карточку державы противника, который разбил его. Он может быть возвращен в Фазу дипломатии следующего хода (см. раздел 9).
11. Проведите отступления: Части проигравшей державы отступают, как это описано в 14.1 (если только все они не были уничтожены).
12. Проверьте возможность осады: Если сражение произошло в укрепленной области, и активный игрок выиграл, проверьте, имеет ли активное соединение больше частей чем проигравший игрок внутри укреплений. Если это так, то теперь эта область в осаде (раздел 15). Если нет, то активный игрок должен отступить своими войсками, как это оговорено в разделе 15.3, снятие осады.

14.1 Отступление

Все оставшиеся части и командующие армиями проигравшей державы должны отступить. Если сражение произошло в укрепленной области, и держава, контролирующая эту область, проигрывает сражение, то любое сухопутные части числом до четырех (на усмотрение владельца) и любое число командующих армиями может отойти в укрепления. Затем группировка частей оставшаяся после такого отхода снаружи укреплений (или все части проигравшей державы, если сражение происходило не в укрепленной области) должна отступить в одну прилегающую область, выбранную владельцем этих частей. Эта область должна отвечать всем ограничениям перечисленным ниже. Если нет ни одной разрешенной области, **то все части в этой группировке уничтожаются, любые командующие армиями в ее составе захватываются в плен.**

Ограничения:

Части не могут отступать в область охваченную беспорядками или в область, в которой находятся вражеские части.

Части не могут отступать в морскую зону.

Части не могут отступать в независимую область или в область контролируемую другой державой, если только эта держава не союзник отступающей державы.

Если обороняющийся проиграл сражение, его части не могут отступать в область, из которой вошел неприятель.

Если активная сторона проиграла сражение, то выбранная область должна быть областью, из которой это соединение вступило в сражение.

15. ОСАДА

Сухопутные части в укрепленной области помещаются в осаду, если они отходят в укрепления во время вражеского движения (раздел 13.4) или после полевого сражения (раздел 14.1), а вражеские части в этой области превосходят их числом. Сухопутные части в осаде не могут двигаться, атаковать, перехватывать или уклоняться от сражения до тех пор, пока осада не снята (раздел 15.3). (Морские части в осажденном порту могут двигаться.) Заметьте, что для укрепленной области возможно быть осажденной двумя державами одновременно, если эти державы союзники, и обе находятся в состоянии войны с державой, которая контролирует укрепленную область, и каждая из них располагает большим числом частей, чем держава внутри укреплений.

15.1 Штурм

Осаждающая держава может потратить 1 КО на акцию «Штурм/Заморская война» в попытке получить контроль над областью, но не в тот же импульс, в который область была сначала осаждена этой державой. Область может быть целью только одного штурма в один импульс (хотя, держава может начать несколько штурмов в разных областях в один и тот же импульс). Штурмы проводятся одним соединением частей и командующих армия в той же области, что и укрепления. Требования для штурма следующие:

Требования:

Активная держава должна осадить область во время предыдущего импульса. Незанятые укрепленные области также должны быть осаждены на один импульс раньше, прежде чем их можно штурмовать в более

позднейший импульс. (***Исключение:*** *Карточка «Роксолана»* Roxelana *позволяет турецкому игроку штурмовать укрепленную область в тот же импульс, в который была начата осада).*

Штурмующая держава имеет ЛК до области.

Держава, которая контролирует укрепленную область, не имеет морской эскадры в прилегающей морской зоне.

Если держава, которая контролирует укрепленную область, имеет морскую эскадру/эскадры в этой области, в прилегающей морской зоне/зонах больше эскадр штурмующей эскадры.

Корсары игнорируются в целях этих последних двух требований (морская блокада), считаются только морские эскадры.

Процедура штурма

1. Объявите соединение: Активный игрок объявляет, какое соединение сухопутных частей и командующих армиями будет осуществлять штурм. В этот момент должны быть соблюдены все требования перечисленные выше.

2. Сыграйте карточки реакций: Другие державы могут сыграть карточки реакций «Ненастная погода» *Foul Weather* или «Подагра» *Gout*, чтобы расстроить акцию штурма. Активный игрок имеет последний шанс сыграть карточки событий «Ландскнехты» *Landsknechts* или «Швейцарские наемники» *Swiss Mercenaries*, чтобы изменить число частей в области.

3. Суммируйте кубики атакующего: Активный игрок всегда считается атакующим при штурме. Атакующий суммирует число кубиков, которое он будет бросать, следующим образом:

Если против укрепленной области без обороняющихся частей:

1 кубик за каждую сухопутную часть в штурмующем соединении (кавалерийские части игнорируются)

1 кубик за каждое очко боевого рейтинга командующего с самым высоким показателем в составе штурмующих войск

Если против укрепленной области с 1 или более обороняющейся частью:

1 кубик за каждые 2 сухопутные части в штурмующем соединении (кавалерийские части игнорируются), округляя дроби вверх

1 кубик за каждое очко боевого рейтинга командующего с самым высоким показателем в составе штурмующих войск

4. Суммируйте кубики обороняющегося: Игрок контролирующий область всегда считается обороняющимся при штурме. Обороняющийся суммирует число кубиков, которое он будет бросать, следующим образом:

1 кубик за каждую обороняющуюся сухопутную часть в области (кавалерийские части игнорируются)

1 кубик за каждое очко боевого рейтинга командующего с самым высоким показателем в составе обороняющихся войск

1 кубик просто за то, что он обороняющийся

4. Атакующий объявляет боевые карточки: Атакующий объявляет любые боевые карточки, которые он хочет сыграть как события, чтобы повлиять на штурм.

5. Обороняющийся объявляет боевые карточки: Обороняющийся объявляет любые боевые карточки, которые он хочет сыграть как события, чтобы повлиять на штурм. Если более одной великой державы контролируют обороняющиеся части в области, каждая из них может сыграть боевые карточки.

6. Бросьте кубики: Оба игрока бросают свои кубики и суммируют число «хитов», которые они засчитывают. Каждый бросок «5» или «6» считается «хитом».

8. Сыграйте карточки реакций: Любая держава может сыграть карточку реакции «Осадная артиллерия» *Siege Artillery*, чтобы дать атакующему попытку засчитать дополнительные «хиты».

9. Понесите потери: Каждая сторона уничтожает 1 сухопутную часть из состава своей группировки за каждый «хит» засчитанный противной стороной. (Кавалерийские части могут быть использованы как потери.)

10. Успешный штурм: Если атакующий засчитывает хотя бы 1 «хит», ни одной обороняющейся части не осталось в области, и хотя бы 1 атакующая часть уцелела в сражении, то штурм успешен. Атакующий получает политический контроль над областью. Все осажденные командующие захватываются в плен. Поместите захваченного командующего на карточку державы противника, который побил его. Он может быть возвращен в Фазу дипломатии последующего хода (см. раздел 9). Если обороняющийся имеет морские части или морского командующего в этой области, поместите их на следующий ход Дорожки ходов. В следующий ход этот командующий снова вступит в игру, а морские части могут быть построены заново (8.2).

11. Неуспешный штурм: Если атакующий не засчитал хотя бы один «хит», или у обороняющегося остались сухопутные части, то штурм неуспешен. Если число осаждающих сухопутных частей все еще превышает число обороняющихся сухопутных частей, область остается в осаде. Если же нет, то атакующие войска должны отступить, как описано в 15.3. Если все атакующие сухопутные части уничтожены, уцелевшие атакующие командующие армиями помещаются в ближайшую укрепленную область или свою столицу, как описано в 6 этапе процедуре сегмента мира (раздел 9.3).

Если ранее в этот же импульс части и командующие присоединились к группировке частей этой державы уже осаждающих укрепленную область, то эти вновь появившиеся части и командующие могут участвовать в

штурме и могут быть включены в подсчеты на 3 этапе (при условии, что полный комплект используемых атакующих войск может уместиться в одно соединение).

15.2 Деблокирующие войска

Свое по отношению к частям в укреплениях соединение может войти в осажденную укрепленную область и начать полевое сражение в попытке снять осаду. В этой ситуации с «деблокирующими войсками», части и командующие армиями внутри укреплений, которые контролируются той же великой державой, что и деблокирующие войска могут принять участие в сражении. Эти войска внутри укреплений могут принять участие, **даже если общее число частей теперь превышает разрешенный размер соединения** (основанный на командующих представленных в этой области). Игрок может предпочесть удержать части начинавшие импульс внутри укреплений от полевого сражения, если он не хочет рисковать их потерей. Существует три возможных результата в этой ситуации с деблокирующими войсками:

- Если активный игрок выигрывает состоявшееся сражение, осаждающие войска отступают, а осада снята.
- Если активный игрок проигрывает сражение, а число «хитов» засчитанных обеими сторонами **равно**, то активный игрок может выбрать, отступить ли ему какими-либо частями или командующими армиями, которые принимали участие в сражении в укрепления (включая части, которые были в составе деблокирующих войск, которые вошли в область). Общее число частей внутри укреплений после такого отступления никогда не может превышать 4. Все остальные атакующие части отступают согласно разделу 14.1.

Если активный игрок проигрывает сражение, а число «хитов», которое он засчитал **меньше чем** у его противника, то только те части, которые начинали импульс внутри укреплений могут отступить обратно внутрь. Все остальные атакующие части отступают согласно разделу 14.1. Если все атакующие части в составе деблокирующих войск были уничтожены, то любые атакующие командующие армиями из их состава захватываются, и нет никакого отступления.

15.3 Снятие осады

Осада снимается немедленно, если осаждающая группировка больше не содержит больше сухопутных частей, чем в укреплениях (кавалерийские части включаются в этот подсчет). Это может произойти, если часть осаждающих войск покинула область посредством акции движения, успешного перехвата или успешной попытки уклонения от сражения. Это также может произойти, если осаждающая группировка понесла жестокие потери во время штурма или сражения против деблокирующих войск, или из-за розыгрыша карточки события. Когда осада снимается, группировка должна отступить в любую прилегающую область, которая отвечает следующим ограничениям. Это отступление не стоит никаких КО. Если нет ни одной такой разрешенной области, **то все части в этой группировке уничтожаются, любые командующие армиями в ее составе захватываются в плен.**

Ограничения:

Части не могут отступать в область охваченную беспорядками или в область, в которой находятся вражеские части.

Части не могут отступать в морскую зону.

Части не могут отступать в независимую область или в область контролируемую другой державой, если только эта держава не союзник отступающей державы.

16. МОРСКИЕ ДЕЛА

Морские части могут двигаться, сражаться, перехватывать и уклоняться от сражения в морских зонах и портах на карте, приблизительно также как это делают сухопутные части в областях на карте. Морские части также обеспечивают транспортными возможностями, которые позволяют сухопутным частям пересекать морские зоны (покуда это движение происходит в один импульс). Оттоманские корсары могут также чинить пиратство.

16.1 Морское движение

Держава может двигать морские части посредством акции «Морское движение» (1 КО). В отличие от сухопутного движения (где акция движения позволяет двинуть лишь одно соединение) акция морского движения позволяет ВСЕМ морским частям этой державы (и ее активированных союзников из числа второстепенных стран и любым одолженным флотам) осуществить движение, где бы на карте они не находились. Морское движение может спровоцировать попытки перехвата вражескими морскими частями. Вражеским морским частям также разрешается пытаться уклоняться от сражений в ответ на акции морского движения.

Все морские движения происходят в «прилегающий» пункт. Порты прилегают к одной или двум морским зонам, как это отмечено значком якоря. Морские зоны прилегают ко всем портам со значком в этой зоне и ко всем морским зонам, с которыми они делят общую границу морских зон. Морские части двух разных держав, которые не находятся в состоянии войны могут после движения занимать одну и ту же морскую зону. Попытки перехватов, попытки уклонения от сражения и морские сражения могут быть начаты только против вражеских морских частей. Морские движения должны соблюдать следующие ограничения:

Ограничения:

Морские части всегда должны двигаться в прилегающий пункт. Движение из Ионического моря *Ionian Sea* в Тирренское море *Tyrrhenian Sea*, с Берберского берега *Barbary Coast* в Атлантический океан *Atlantic Ocean,*

из Черного моря *Black Sea* в Эгейское море *Aegean Sea* (и наоборот, для любой из этих комбинаций) не разрешается, так как эти морские зоны не прилегают друг к другу (см. «Порт» в разделе 2.5).

Морские части могут двигаться в порты контролируемые другим игроком, только если вражеские морские части находятся в этих портах. (Это ограничение мешает морским движениям в порт контролируемый союзником великой державы.)

Морские командиры, там где это возможно, должны быть в той же группировке, что и морские части контролируемые той же державой. Морские командиры могут следовать вместе с морскими частями, которые двигаются из порта или морской зоны морского командира. Если в результате морского движения порт/морская зона морского командира собирается быть оставленной морскими частями, то он обязан следовать вместе с одной из покидающих его/ее морских частей.

Ни одна морская часть не может участвовать в морском движении, если она была частью группировки морских частей, которая проиграла морское сражение ранее в этот же импульс.

Морские части второстепенных стран, Генуи и Венеции (также как и морской командир Андреа Дориа *Andrea Doria*), никогда не могут двигаться в морскую зону Атлантического океана *Atlantic Ocean.*

Процедура морского движения

1. Объявите морские движения: Активная держава объявляет, какие морские части и командиры будут двигаться и обозначает конечный пункт для каждой из этих частей. Конечный пункт каждой части должен быть прилегающим к ее текущему местоположению.

2. Выполните морское движение: Активная держава выполняет все морские движения. Порядок выполнения не важен, так как все движения считаются одновременными. Группируйте вновь появляющиеся в порту или морской зоне назначения части следующим образом:

Если появляются в порту: появляющиеся морские части помещаются под любые сухопутные части и командующих армиями и ориентируются обычным образом (горизонтально).

Если появляются в морской зоне со своими частями: появляющиеся морские части помещаются поверх остальных своих частей и ориентируются тем же образом, что и они.

Если появляются в морской зоне без своих частей: появляющиеся морские части помещаются в эту зону повернутыми на 90 градусов (так что они ориентированы вертикально).

3. Сыграйте карточки реакций: Другие державы могут сыграть карточку реакции «Ненастная погода» *Foul Weather*, чтобы нарушить акцию морского движения.

4. Проведите перехваты: Группировки морских частей ориентированные вертикально могут быть перехвачены вражескими морскими частями в прилегающих пунктах. Если несколько вражеских группировок прилегает к конечному пункту, одна или более морских частей (по выбору владельца) из каждой группировки может попытаться осуществить перехват в качестве отдельной группировки. Результаты каждой такой попытки определяются отдельно, а владелец выбирает порядок этих попыток. Если несколько группировок разных вражеских держав, все хотят осуществить перехват, определяйте результаты попыток перехвата в порядке импульсов. Как только одна из держав преуспела, ни одна другая держава не может пытаться осуществить перехват (даже если эта другая держава союзник перехватывающей державы). Попытки перехвата не могут быть предприняты морскими частями в пунктах, в которых уже находятся морские части активной державы. Перехватывающая держава бросает два кубика и прибавляет боевой рейтинг любого находящегося в группировке морского командира к сумме кубиков. Результат «9» или больше означает успех. Если перехват успешен, то перехватывающие морские части помещаются в конечный пункт и ориентируются вертикально. Все группировки, которые успешно осуществили перехват, собираются в единую группировку (и будут сражаться как объединенные силы в морском сражении на 7 этапе ниже).

5. Проведите уклонение от сражения: Вражеские морские части в морских зонах (не портах) могут попытаться уклониться от сражения, если соблюдены оба эти условия (эти условия представляют морскую зону, в которую на 2 этапе вошел активный игрок, и в которой произошел перехват на 4 этапе):

Все вражеские части ориентированы обычным образом.

Морские части активного игрока ориентированы вертикально.

Определите результаты попыток уклонения от сражения в порядке импульсов. Вражеская держава пытающаяся уклониться от сражения обозначает прилегающий пункт, в который будут пытаться двинуться морские части. Прилегающие порты должны контролироваться державой уклоняющейся от сражения, в прилегающих морских зонах не могут находиться части державы находящейся в состоянии войны с державой уклоняющейся от сражения. Все морские части этой державы в морской зоне должны уклоняться от сражения вместе. Держава уклоняющаяся от сражения бросает два кубика и прибавляет к сумме кубиков боевой рейтинг любого находящегося с уклоняющимися частями морского командира. Если модифицированный бросок кубиков «9» или больше, то уклонение от сражения успешно. В случае успеха, части помещаются в выбранный прилегающий пункт.

6. Поверните части: По завершении всех попыток уклонения от сражения, поверните все части, ориентированные вертикально, обычным образом.

7. Проведите морское сражение: Если морские части активной державы и вражеской державы занимают одну и ту же морскую зону или порт, в этом пункте происходит морское сражение. Активная держава определяет результаты морских сражений, которые произошли из-за морского движения в любом порядке, в каком желает.

Если более одной вражеской державы находится в этой морской зоне, активная держава выбирает, с какой сражаться первой (союзные вражеские группировки *не* объединяются), она должна продолжать сражаться с вражескими силами до тех пор, пока либо не проиграет сражение (и отступит), либо по разу не сразится с каждым врагом.

16.2 Морское сражение

Морские сражения происходят из-за акции морского движения в морскую зону или порт занятый вражескими морскими частями, или из-за удачного перехвата. Каждая держава участвующая в сражении суммирует свои боевые кубики и бросает их, чтобы узнать сколько «хитов» она засчитала. «Хиты» могут нанести потери противнику. Сторона с большим числом «хитов» становится победителем. После сражения одна из сторон должна отступить в прилегающий пункт.

Процедура морского сражения

1. Атакующий суммирует кубики: Активный игрок всегда считается атакующим в морском сражении. Атакующий суммирует число кубиков, которые он будет бросать, следующим образом:

1 кубик за каждого корсара
2 кубика за каждую морскую эскадру
1 кубик за каждое очко боевого рейтинга морского командира с самым высоким показателем находящегося в морской зоне или порту

2. Обороняющийся суммирует кубики: Перехватывающий игрок или игрок с группировкой частей, которые начинали акцию морского движения в пункте назначения, всегда является обороняющимся в морском сражении. Обороняющийся суммирует число кубиков, которые он будет бросать, следующим образом:

1 кубик за каждого корсара
2 кубика за каждую морскую эскадру
1 кубик за каждое очко боевого рейтинга морского командира с самым высоким показателем находящегося в морской зоне или порту
1 кубик за то, что он обороняющийся, но только если это сражение происходит в порту

3. Атакующий объявляет боевые карточки: Атакующий объявляет любые боевые карточки, которые он хочет сыграть как события, чтобы повлиять на сражение.

4. Обороняющийся объявляет боевые карточки: Обороняющийся объявляет любые боевые карточки, которые он хочет сыграть как события, чтобы повлиять на сражение.

5. Бросьте кубики: Оба игрока бросают свои кубики и суммируют число «хитов», которые они засчитывают. Каждый бросок «5» или «6» считается «хитом».

6. Сыграйте карточки реакций: Если турки были одной из держав вовлеченных в это сражение, и они еще не сыграли «Янычар» *Janissaries* в этот ход, они могут сыграть эту родную карточку, чтобы бросить лишние кубики в попытке засчитать дополнительные «хиты». Любая держава может сыграть карточку реакции «Профессиональные гребцы» *Professional Rowers*, чтобы дать одной из сторон попытку засчитать дополнительные «хиты».

7. Объявите победителя: Сторона, которая засчитала большее число «хитов» объявляется победителем сражения. В случае ничьи обороняющийся объявляется победителем.

8. Понесите потери: Каждая сторона уничтожает 1 морскую эскадру за каждые 2 «хита» засчитанные противной стороной. Если остались «хиты» против Оттоманской державы после их применения к морским эскадрам, то каждый оставшийся «хит» уничтожает 1 корсара. Нечетные «хиты» оставшиеся против проигравшей стороны уничтожают 1 лишнюю морскую эскадру, нечетные «хиты» оставшиеся против победителя игнорируются. Если обе стороны уничтожены, то сторона бросавшая больше кубиков сохраняет 1 часть. Если обе стороны уничтожены и обе бросали то же число кубиков, то обороняющийся сохраняет 1 часть.

9. Одна держава отступает: Если сражение происходило в порту, атакующий отступает в морскую зону соединяющуюся с этим портом, которая свободна от вражеских морских частей. *(ПРИМЕЧАНИЕ: Атакующий отступает вне зависимости от того, выиграл ли он сражение или нет.)* Если сражение происходило в морской зоне, проигравший отступает в прилегающий порт, находящийся под его контролем, или в прилегающую морскую зону, которая свободна от вражеских морских частей. Если таких пунктов нет, то морские части уничтожаются.

10. Поместите части на Дорожку ходов: Если один или более морских командиров находились на той стороне, которая была полностью уничтожена, они помещаются на следующий ход Дорожки ходов *Turn Track*. Все морские части потерянные в сражении также помещаются на Дорожку ходов. В следующий ход командир вернется в игру, а морские части могут быть созданы заново (8.2).

16.3 Морской транспорт

Если держава имеет морские части в одной или более прилегающих морских зон, она может осуществить специальное движение сухопутных частей через эти морские зоны. Это специальное движение называется «морской транспорт» и считается особым случаем акции «Двинуть соединение в чистой местности».

Процедура морского транспорта

1. Потратьте КО и двиньтесь: Активная держава должна иметь в своем распоряжении хотя бы 2 КО, чтобы потратить их в текущую Фазу акций. Если это так, то соединение из 5 или меньше сухопутных частей (плюс командующие армиями) в порту может двинуться в прилегающую морскую зону, в которой находятся морские

части контролируемые активной державой. Это движение стоит 1 КО и считается акцией «Двинуть соединение в чистой местности». Части двигающиеся посредством морского транспорта не могут быть перехвачены в море. Другие державы могут сыграть карточку реакции «Ненастная погода», чтобы расстроить морской транспорт. Соединение находящееся в осаде не может быть двинуто посредством морского транспорта.

2. Транспорт через несколько зон: Затем активная держава продолжает двигать соединение в прилегающую морскую зону или порт со стоимостью 1 КО за каждое такое движение. Движения из одной морской зоны в другую разрешены, пока у державы есть морская часть в каждой морской зоне и достаточное число КО, чтобы доставить соединение в порт до того, как импульс закончится. Соединения никогда не могут заканчивать импульс в море. Вы должны закончить морской транспорт одного соединения, прежде чем начинать транспортировку другого позже в этот же импульс.

3. Закончите в порту: Соединения заканчивают свой морской транспорт двигаясь в порт прилегающий к последней морской зоне, в которую они вошли. Этот порт должен соответствовать следующим ограничениям:

В порту не могут находиться вражеские морские части.

Он должен быть областью, в которую держава может двинуться, используя сухопутное движение (т.е., он не может быть портом державы, с которой активная держава не находится ни в союзе, ни в войне).

Рассматривайте это движение в конечную область, как если бы это была акция движения. Вражеские части могут перехватывать, уклоняться от сражения, отступать в укрепления или стоять на месте и дать полевое сражение.

4. Морской транспорт и полевые сражения: Если активная держава проигрывает полевое сражение в портовой области по завершении морского транспорта, все транспортировавшиеся части уничтожаются, а командующие армии находящиеся с ними захватываются в плен.

16.4 Пиратство

Если Оттоманская империя имеет корсаров в морской зоне, она может потратить 2 КО на акцию «Начать пиратство в морской зоне» и выбрать в качестве цели любую державу, которая контролирует портовую область прилегающую к этой морской зоне. Цель и любые державы в состоянии войны с Турцией бросают кубики, чтобы узнать, удалось ли им уничтожить несколько корсаров. Если корсары уцелели, они бросают кубики за «хиты» пиратства, которые могут принести Турции ПО, позволить вытянуть карточки у выбранной целью пиратства державы или удалить морские части. ПО полученные посредством пиратства отмечаются на оттоманской карточке державы. Когда они начисляются, эти ПО увеличивают сумму оттоманских ПО, но не влияют на сумму ПО державы выбранной в качестве цели.

Процедура пиратства

1. Объявите пиратство: Активная Оттоманская империя объявляет, что корсары в морской зоне собираются начать пиратство. Держава, которая контролирует одну или более портовых областей соединяющихся с этой морской зоной должна быть указана в качестве цели пиратства. Турция не должна находиться в состоянии войны с этой державой. Турция может начинать пиратство в данной морской зоне только один раз в ход, поместите маркер «Пиратство» в эту морскую зону в качестве напоминания.

2. Выбранный игрок суммирует кубики: Держава выбранная в качестве цели суммирует число кубиков, которые она будет бросать против турок. Она получает:

2 кубика за каждую морскую эскадру державы выбранной в качестве цели находящуюся в морской зоне, в которой происходит пиратство

1 кубик за каждую морскую эскадру державы выбранной в качестве цели или другой державы в войне с турками находящуюся в порту или морской зоне прилегающей к морской зоне, в которой происходит пиратство

1 кубик за каждую крепость, контролируемую либо выбранной в качестве цели державой, либо другой державой в войне с турками, либо рыцарями Иоаннитами. Эта крепость должна прилегать к морской зоне, где происходит пиратство, и не может быть охвачена беспорядками или быть в осаде. *(ПРИМЕЧАНИЕ: Этот кубик за крепость, не за укрепленную область, таким образом, ключевые области не дают этих лишних бросков кубиков.)*

3. Бросьте кубики против пиратов: Если держава выбранная в качестве цели получает 1 или более кубиков, она производит эти броски. Каждый бросок «5» или «6» считается «хитом». За каждый «хит» турки уничтожают одного корсара.

4. Турки суммируют пиратские кубики: Если один или более корсаров уцелели в морской зоне после 3 этапа, турки будут бросать кубики за пиратство. Турки имеют следующее базовое число кубиков:

1 кубик: если у них только 1 корсар в морской зоне или только 1 порт державы выбранной в качестве цели соединяется с этой зоной

2 кубика: в остальных случаях, затем турки добавляют рейтинг пиратства любого морского командира находящегося в этой зоне (1 призовой кубик за Барбароссу *Barbarossa*, 2 призовых кубика за Драгута *Dragut*)

5. Бросьте пиратские кубике: Турки бросают это число кубиков. Каждый бросок «5» или «6» считается «хитом». За каждый засчитанный «хит» держава выбранная целью должна выбрать что-то одно из следующего:

уничтожить одну морскую эскадру в морской зоне или прилегающую к ней

позволить оттоманскому игроку вытянуть случайным образом и удержать у себя 1 карточку из своего набора (она не может быть сыграна до будущего импульса)

начислить оттоманскому игроку 1 ПО за пиратство
Оттоманский игрок не может быть вознагражден вытягиванием карточки, если у державы выбранной в качестве цели не осталось карточек в наборе. Подобным же образом Оттоманский игрок никогда не может получить посредством пиратства более 10 ПО за игру. Держава выбранная целью всегда должна пытаться вознаградить турок чем-то одним из этого за каждый «хит». Не разрешается выбирать вариант не предоставляющий преимуществ Оттоманскому игроку, если доступен другой вариант. Держава выбранная в качестве цели свободна в выборе вариантов по схеме «хит» за «хитом».

17. СОЗДАНИЕ ЧАСТЕЙ

Существует пять акций, которые позволяют создавать части. Новые части могут быть созданы в своих родных областях. ***(Исключения:*** *Карточка «Иностранные рекруты»* Foreign Recruits *позволяет формировать части в своей неродной области, карточки «Ландскнехты»* Landsknechts *и «Швейцарские наемники»* Swiss Mercenaries *позволяют формировать части в области, в которой уже находится группировка частей активной державы.)* Части никогда не могут быть созданы в области охваченной беспорядками. Фишки предусмотренные в игре для каждой державы умышленно ограничены, чтобы отразить общие людские резервы этих держав в данный период. Части никогда не могут быть созданы сверх доступных фишек. Игроки могут разменивать разные номиналы фишек в нужное время, чтобы содействовать новым формированиям. *(Пример: Если у игрока кончились фишки с номиналом «1», он по-прежнему может осуществлять формирование в области с 3 частями, заменяя эти части фишкой с номиналом «4».)*

17.1 Сухопутные части

Сухопутные части могут быть созданы в любой своей родной области, которая не занята вражескими частями.
Регулярные: Все державы могут потратить 2 КО на акцию «Создать регулярные войска». За каждую такую предпринятую акцию добавьте на карту 1 регулярную часть.
Наемники: Все державы, за исключением турок, могут потратить 1 КО на акцию «Нанять наемников». За каждую такую предпринятую акцию добавьте на карту 1 часть наемников.
Кавалерия: Оттоманская империя (только) может потратить 1 КО на акцию «Создать кавалерию». За каждую такую предпринятую акцию добавьте на карту 1 кавалерийскую часть.

17.2 Морские части

Морские части могут быть созданы в любой своей портовой области, которая не занята вражескими войсками. Морские части, потерянные в сражении или во время штурма, не могут быть воссозданы в тот ход, когда они были уничтожены. Когда морская часть потеряна, поместите ее на Дорожку ходов *Turn Track* в ячейку следующего игрового хода. В начале этого хода верните эти уничтоженные морские части в набор частей доступных для создания этой державой.
Эскадры: Все державы за исключением протестантов могут потратить 2 КО на акцию «Построить морскую эскадру». За каждую такую предпринятую акцию добавьте на карту 1 морскую эскадру.
Корсары: Если произошло обязательное событие «Берберские пираты» *Barbary Pirates*, то Оттоманская империя (только) может потратить 1 КО на акцию «Построить корсаров». За каждую такую предпринятую акцию добавьте на карту 1 корсара. Заметьте, что корсары могут быть построены либо в оттоманском родном порту, либо в порте, который был выбран по событию «Убежище пиратов» *Pirate Haven*. Корсары это единственный тип частей, который Оттоманская империя может строить в Алжире *Algiers* или в порту выбранному по «Убежищу пиратов».

18. РЕФОРМАЦИЯ

Религиозная борьба, начавшаяся с публикации 95 Тезисов Лютера в 1517 году, происходит в этой игре в то же время, что и военные кампании, описанные в более ранних разделах правил. Этот раздел представляет все правила управляющие религиозным конфликтом. Хотя, Папское государство и Протестантские страны это ключевые фигуры на религиозной арене, Англия и государство Габсбургов, обе имеют законный интерес в исходе этой борьбы. Религиозные акции, которые провоцируют изменение религиозного статуса, представлены здесь в первую очередь. За ними следуют детальные инструкции по определению результатов попыток реформации, попыток контрреформации и теологических диспутов, которые проистекают из этих акций.

18.1 Религиозные акции

Следующие восемь разделов описывают акции, которые влияют на религиозный статус в Европе. Первые две темы (95 Тезисов Лютера и Вормский сейм) происходят автоматически в начале 1 хода, чтобы представить изначальное нападение Лютера на институты католицизма. Оставшиеся шесть религиозных акций запускаются посредством траты КО во время цикла акций.

95 тезисов Лютера

Первая фаза 1 хода это всегда розыгрыш протестантским игроком карточки обязательного события «95 тезисов Лютера» *Luther's 95 Theses*. Эта карточка всегда начинает игру, будучи в распоряжении протестантского игрока (и заметьте, что карточки не раздаются до тех пор, **пока** не будет сыграно «95 тезисов Лютера»).
Это событие имеет следующие эффекты:
Лютер добавляется в область Виттенберга *Wittenberg* (раздел 8.2)
Виттенберг переходит под протестантское религиозное влияние (а 2 протестантские регулярные части с Дисплея курфюршеств *Electorate Display* добавляются в эту область, см. 21.6)

Протестантские страны предпринимают 5 попыток реформации направленные на немецкую языковую зону. Результаты этих попыток определяются, как это описано в разделе 18.3. Протестанты бросают один лишний кубик в каждой попытке.

Затем эта карточка обязательного события удаляется из колоды. «95 тезисов Лютера» это единственное обязательное событие, которое не дает игроку 2 КО, после того как определены результаты события.

Вормский сейм

Четвертая фаза 1 хода это всегда Фаза Вормского сейма. В 1521 году недавно выбранный император Священной Римской империи Карл V рассмотрел учение Лютера перед лицом этого германского законодательного органа. В игре сейм разыгрывается, используя следующую процедуру.

Процедура Вормского сейма

1. Выберите карточки заинтересованности: Протестанты, Габсбурги и Папское государство все тайно выбирают одну карточку из своего набора, чтобы представить свой уровень заинтересованности в этом разбирательстве. Каждая из этих держав должна сыграть карточку. Карточка не может быть обязательным событием. Держава может выбрать родную карточку. Карточки с более высокими номиналом КО представляют высшую степень заинтересованности.

2. Откройте карточки: Все выбранные карточки одновременно открываются.

3. Бросьте протестантские кубики: Протестантский игрок прибавляет 4 к номиналу КО своей карточки. Эта сумма представляет число кубиков, которые он теперь бросает. Каждый бросок «5» или «6» считается «хитом».

4. Бросьте папские и габсбургские кубики: Папистский игрок бросает число кубиков равное номиналу его карточки. Габсбургский игрок делает то же самое. Каждый б бросок «5» или «6» считается «хитом». **Эти две державы суммируют свои «хиты», чтобы получить католическую сумму.**

5. Победа протестантов: Если число протестантских «хитов» превосходит число католических «хитов», то Протестантские страны переворачивают маркеры протестантским влиянием вверх в таком числе областей. Все перевернутые маркеры должны быть в областях немецкой языковой зоны. Области, в которых переворачиваются маркеры, должны прилегать к другим протестантским областям, области, в которых маркеры были перевернуты только что на этом этапе, могут быть использованы, как требующиеся прилегающие протестантские области.

6. Победа католиков: Если число католических «хитов» превосходит число протестантских «хитов», то Папское государство переворачивает маркеры католическим влиянием вверх в таком числе областей. Все перевернутые маркеры должны быть в областях немецкой языковой зоны. Области, в которых переворачиваются маркеры, должны прилегать к другим католическим областям, области, в которых маркеры были перевернуты только что на этом этапе, могут быть использованы, как требующиеся прилегающие католические области.

7. Ничья: Если число протестантских и католических «хитов» равно, то сейм нерешительно. Не предпринимается никаких акций.

Публикация трактата

Протестантские страны могут потратить 2 КО на акцию «Публикация трактата». Протестантские страны предпринимают 2 попытки реформации в одной языковой зоне. Выбранная языковая зона должна быть оговорена до первой попытки реформации (раздел 18.3). Если Кранмер *Kranmer* находится на карте, Англия также может предпринимать акцию публикации трактата, хотя стоимость этой акции 3 КО. Трактаты публикуемые англичанами всегда направлены в английскую языковую зону.

Перевод библии

Протестантские страны (только) могут потратить 1 или более КО на акцию «Перевод священного писания». В этой игре завершение перевода представляет мощный толчок, который получает протестантская вера, предлагая своим верующим библейские тексты на их родном языке. За каждое потраченное КО продвиньте маркер на одну ячейку либо на дорожке перевода Нового завета *New Testament*, либо на дорожке перевода всей библии *Full Bible* карточки державы Протестантских стран. Некоторые участники диспутов (Лютер *Luther*, Меланхтон *Melanchton*, Тиндэйл *Tyndale*, Ковердэйл *Coverdale, Olivetan*) имеют бонусы, которые позволяют продвинуть маркер на одну дополнительную ячейку без траты КО, если этот участник диспутов задействован во время этого импульса (см. 18.2, ниже). Только одна ячейка может быть получена в один импульс в виде бонуса. Соответствующий кусок карточки державы Протестантских стран приведен ниже, чтобы сверяться с ним. *[Прим. перев. – См. оригинальный буклет правил, стр. 27.]* Существует три маркера на каждой из этих дорожек, по одному для этих трех языковых зон: немецкой, английской и французской. Протестанты не могут продвигать маркер всей библии *Full Bible* в языковой зоне до тех пор, пока не завершен перевод Нового завета *New Testament* на этот язык. Когда маркер достигает последней ячейки дорожки, перевод завершен. Протестанты должны продвинуть маркер на 6 ячеек, чтобы завершить перевод Нового завета на каждый язык, и на 10 ячеек, чтобы перевести всю библию на какой-либо язык. Немедленно по завершении **Нового завета**, Протестантские страны могут предпринять 6 попыток реформации, направленных на языковую зону, которая соответствует языку перевода, и ко всем броскам кубиков протестанты получают модификатор «+1» (т.е., возможный диапазон результатов «2-7»). Вдобавок протестантский игрок получает бонус в 1 ПО, когда завершается перевод всей библии. Как только эти маркеры достигают последней ячейки, нет причин, чтобы платить КО, чтобы продвигать их, каждый перевод может произойти только один раз за игру.

Созыв теологического диспута
И протестанты и Папское государство могут потратить 3 КО на созыв теологического диспута в одной из этих трех языковых зон: немецкой, английской и французской. Если все протестантские участники диспутов в языковой зоне задействованы, то протестантский игрок не может начинать диспута в этой языковой зоне. Подобным же образом, если все папистские участники диспутов задействованы, то папистский игрок не может начинать диспут в любой языковой зоне. Если ни один из протестантских участников диспутов для языковой зоны еще не вступил в игру (или все они были сожжены, отлучены от церкви или удалены из игры), ни один игрок не может созывать теологический диспут в этой зоне. Полные правила того, как определять результаты теологического диспута находятся в разделе 18.5. Эта акция может быть инициирована розыгрышем карточки Англией, если Мария I является ее правителем (раздел 21.3). Определенные карточки событий также могут приводить к созыву диспута.
Строительство собора Св. Петра
Папское государство (только) может потратить 1 или более КО на акцию «Строительство собора Св. Петра». Эта акция представляет расход денег на главный строительный проект Папского государства этого времени, обновление базилики Св. Петра. За каждое потраченное КО продвиньте маркер «КО Св. Петра» *St. Peter's CP* на одну ячейку вправо на карточки державы Папского государства. Если маркер достигает самой правой ячейки, помеченной «+1 КО (добавьте 1 ПО, переставьте на «0») *+1 CP (Add 1 VP, Set to 0)*, переставьте маркер в ячейку «В начале: 0 ПО» *At Start: 0 CP* и двиньте маркер «ПО Св. Петра» *St. Peter's VP* находящийся на одну линию ниже на одну ячейку вправо. Папское государство никогда не может заполучить больше чем 5 ПО за строительство собора Св. Петра за одну игру.
Сожжение книг
Папское государство может потратить 2 КО на акцию «Сожжение книг». Папское государство предпринимает 2 попытки контрреформации направленные в одну языковую зону. Эта акция также может быть инициирована розыгрышем карточки Англией, если Мария I является ее правителем (раздел 21.3).
Основание иезуитского университета
После того, как сыграно обязательное событие «Общество Иисуса» *Society of Jesus*, Папское государство может потратить 3 КО на акцию «Основание иезуитского университета». Папская держава добавляет маркер иезуитского университета *Jesuit University* в католическую область (в которой еще нет такого университета). Стоимость добавления иезуитского университета снижается до 2 КО, если участник диспутов Лойола *Loyola* задействован во время этой акции (см. 18.2, ниже).
18.2 Религиозные модификаторы
Шансы успеха попытки реформации или контрреформации в области основываются на положении на карте в области являющейся целью и прилегающих областях. Религиозная принадлежность областей этой самая важная переменная, но присутствие реформаторов, иезуитских университетов и некоторых сухопутных частей также влияют на эти религиозные конфликты. Каждый участник диспутов представленный в игре имеет уникальный особый бонус, многие бонусы также служат модификаторами для религиозных действий.
Реформаторы
Четыре протестантских реформатора помещаются на карту как описано в разделе 8.2. Каждый из этих реформаторов обеспечивает сильный позитивный модификатор для протестантов при попытках реформации и контрреформации поблизости (2 лишних кубика в той же области, где находится реформатор, 1 лишний кубик во всех соседних областях).
Иезуитский университет
Два иезуитских университета помещаются на карту, когда разыгрывается событие «Общество Иисуса» *Society of Jesus*. После того, как это событие сыграно Папское государство может начать добавлять дополнительные иезуитские университеты. Каждый из этих университетов обеспечивает сильный позитивный модификатор для Папского государства при попытках реформации и контрреформации поблизости (2 лишних кубика в той же области, где находится университет, 1 лишний кубик во всех соседних областях).
Сухопутные части
Сухопутные части, которые имеют склонность к протестантам и католикам, оказывают то же самое влияние, что и реформаторы/иезуитские университеты попытки реформации или контрреформации поблизости. Разделы, приведенные ниже, описывают, какие армии относятся к какому религиозному лагерю (заметьте, что некоторые части не имеют склонностей и не оказывают влияния на религиозную борьбу). Каждая группировка сухопутных частей модифицирует религиозную попытку только один раз, нет суммирующихся эффектов за наличие дополнительных сухопутных частей (или командующих армиями) в области.
Протестантские сухопутные части это6
- Протестантские регулярные части и наемники.
- Английские регулярные части и наемники, если Эдуард VI или Елизавета I правит Англии.

Католические сухопутные части это:
Папские регулярные части и наемники.
Габсбургские регулярные части и наемники.
Французские регулярные части и наемники.
Английские регулярные части и наемники, если Мария I правит Англии.

Регулярные части и наемники всех четырех второстепенных стран (Генуи, Венгрии-Богемии, Шотландии и Венеции). ***Исключение:*** *Пока Шотландия находится в союзе с Англией, шотландские части рассматриваются, как английские.*

Независимые регулярные части, включая рыцарей иоаннитов.

Неприсоединившиеся сухопутные части это:

Оттоманские регулярные части и кавалерия.

Английские регулярные части и наемники, если Генрих VIII правит Англией.

Неприсоединившиеся сухопутные части игнорируются во время религиозных конфликтов.

Бонусы участников диспутов

Лицевая (незадействованная) сторона фишки каждого участника диспутов содержит текст, описывающий его уникальный особый бонус, который обеспечивает этот участник диспутов. Если он незадействован, участник диспутов может использовать свой бонус, чтобы увеличить шансы на успех попыток реформации, попыток контрреформации, теологических диспутов и Трентского собора. Эти бонусы также могут быть использованы, чтобы сделать акции более эффективными с точки зрения стоимости. Когда бонус участника диспутов используется, его фишка переворачивается серой (задействованной) стороной вверх. Участники диспутов также становятся задействованными, когда события разыгрываются события, требующие их присутствия или, когда они вовлечены в теологические диспуты. Участники диспутов переворачиваются незадействованной стороной вверх во время Фазы зимы. Следующие ограничения применяются к этим бонусам участников диспутов:

Ограничения:

Участники диспутов, которые были задействованы ранее в этот же ход, никогда не могут использовать свои бонусы.

Бонусы участников диспутов продолжают действовать только в течение этого розыгрыша карточки или акции. Бонус не может применяться раз за разом к нескольким акциям в тот же импульс. *(Пример: Только с бонусом Лойолы* Loyola *акция основания иезуитского университета может получить скидку до 2 КО. Строительство двух университетов в один импульс будет стоить 5 КО, одного за 2 КО и одного за полную цену в 3 КО.)*

Каждая держава (Протестанты и Папское государство) могут использовать бонус только одного участника диспутов в данный импульс, чтобы повлиять на попытки реформации или контрреформации или перевод библии. Участники диспутов, чьи бонусы применяются во время теологических диспутов, всегда применяют свои бонусы, если они используются как собственно участники диспутов. Переворот участника диспутов задействованной стороной вверх, чтобы выполнить требование сыгранной карточки события *не* считается использованием бонуса участника дебатов в этот импульс. *(Пример: Протестантский игрок разыгрывает событие «Катерина Бора»* Katherina Bora*, которое переворачивает Лютера задействованной стороной вверх. Протестанты могут задействовать другого участника диспутов, чтобы получить бонус в виде кубиков для попыток реформации вызванных этим событием.)*

Бонусы участников диспутов могут быть использованы во время импульсов другой державы. Таким образом, держава может сыграть событие касающееся протестантского или папистского игроков, или Англия может опубликовать трактат в английской языковой зоне. Протестантский и папский игроки могут использовать бонусы участников диспутов, чтобы увеличить эффективность этого вида деятельности. Решение об использовании бонусов участников диспутов всегда принимается протестантским или папским игроками (даже в случае акции публикации трактата, предпринятой Англией).

18.3 Попытки реформации

Следующие акции обеспечивают игроку одну или несколько попыток реформации (примечания в скобках указывают языковую зону/зоны, являющиеся целью, и число попыток):

«95 тезисов Лютера» (немецкая зона, 5 попыток с одним лишним кубиком).

Публикация трактата (зона выбирается державой предпринимающей акцию, обычно 2 попытки). Если используется бонус участника диспутов Карлштадта *Carlstadt*, предпримите 3 попытки, которые все должны иметь место в немецкой зоне. Если используется бонус участника диспутов Кальвина *Calvin*, предпримите 3 попытки, которые все должны иметь место во французской зоне.

Завершение перевода Нового завета (зона определяется языком перевода, 6 попыток).

Завершение перевода Библии (зона определяется языком перевода, 6 попыток с модификатором каждого броска кубика протестантов «+1»).

Некоторое число карточек событий также дают попытки реформации (указана зона, являющаяся целью, число в скобочках это число попыток):

Немецкая языковая зона: «» *A Mighty Fortress* (6)

Французская языковая зона: «» *Affair of Placard* (3), «» *Calvin's Institutes* (5 с модификатором каждого броска кубиков протестантов «+1»).

Английская языковая зона: *Book of Common Prayer* (4), «Ликвидация монастырей» *Dissolution of Monasteries* (3).

Все языковые зоны: «» *Marburg Colloquy* (сумма 2 немецких участников диспутов), «Эразм» *Erasmus* (4), «Катерина Бора» *Katherina Bora* (5) и «Печатный станок» *Printing Press* (3 с одним лишним кубиком при каждой попытке реформации до конца хода).

Многие из этих событий могут быть сыграны, только если определенный участник диспутов еще не задействован. После розыгрыша карточки события с таким требованием, вне зависимости от того, какая держава сыграла его, соответствующий участник диспутов автоматически переворачивается задействованной стороной вверьх.

Каждая попытка реформации дает протестантскому игроку (или английскому игроку, если это одна из двух попыток вызванных английской акцией публикации трактата) шанс перевернуть маркер в одной области стороной протестантского религиозного влияния вверх. Определите результаты каждой попытки реформации, согласно приведенной ниже процедуре. Каждая область на карте может быть целью попытки реформации только один раз каждый импульс. Если Протестантским странам (или Англии) не удается обратить область, то они должны ждать будущего импульса, прежде чем пытаться сделать это снова.

Процедура попытки реформации

1. Выберите область цели: Для каждой попытки, осуществляющая ее держава выбирает область цели. Эта область должна быть католической и либо:

содержать реформатора, либо

прилегать к области находящейся под протестантским религиозным влиянием (даже если через горный проход), либо

быть портом, соединяющимся с морской зоной, в которой находятся другие порты под протестантским религиозным влиянием.

Эта выбранная область может быть в любой языковой зоне, но держава осуществляющая попытку будет выигрывать ничьи и получать модификатор бросков кубика «+1» (если это применимо), только если эта область находится в языковой зоне/зонах выбранных целью. Событие «» *Book of Common Prayer* еще более ограничивает выбора, позволяя выбирать в качестве цели только родные английские области (включая Кале *Calais*).

2. Суммируйте реформаторские кубики: Держава, предпринимающая попытку, суммирует базовое число кубиков, которые она будет бросать:

1 кубик за каждую прилегающую область находящуюся под протестантским религиозным контролем

1 кубик за каждого прилегающего реформатора

1 кубик за каждую прилегающую группировку протестантских сухопутных частей

2 кубика, если реформатор находится в области цели

2 кубика, если в области цели находится группировка протестантских сухопутных частей

Держава, предпринимающая попытку, всегда бросает хотя бы один кубик, даже если ни один из вышеприведенных пунктов не применяется к области цели (в такой области, которая располагается через горный проход по отношению ко всем прилегающим протестантским областям). Прилегающие области, прилегающие реформаторы или прилегающие группировки частей, которые либо (a) располагаются через горный проход, либо (b) в области, которая охвачена восстанием, не обеспечивают лишних кубиков.

Примечание: Одиночная часть считается «группировкой» в целях этой процедуры.

3. Прибавьте бонус в кубиках: Затем держава, предпринимающая попытку, добавляет бонус в кубиках к базовым кубикам, если соблюдено, какое-либо из следующих условий:

1 кубик, если в этот ход было сыграно событие «Печатный станок» *Printing Press*.

1 кубик, если это попытка обеспеченная событием «95 тезисов Лютера» *Luther's 95 Theses*.

1 кубик, если к этой попытке реформации применяется подходящий бонус участника диспутов.

Сумма это число кубиков, которое используется на 4 этапе.

4. Бросьте кубики: Держава, предпринимающая попытку, бросает это количество кубиков. Она добавляет модификатор броска кубика «+1» к каждому броску кубика, если эта попытка была получена благодаря «» *Calvin's Institutes* или переводу библии, и если эта попытка имеет место в языковой зоне/зонах цели. Держава, предпринимающая попытку, запоминает наибольший полученный модифицированный бросок, в отличие от других боев, она не засчитывает число «хитов».

5. Автоматический успех: Если наибольший полученный модифицированный бросок это «6» или выше, а эта область располагается в языковой зоне выбранной в качестве цели, то эта попытка реформации удалась, без вопросов со стороны папистов. Переверните маркер в области цели стороной протестантского религиозного влияния вверх и пропустите оставшиеся этапы в этой процедуре.

В противном случае Папское государство может попытаться остановить эту попытку.

6. Суммируйте папские кубики: Папское государство суммирует, сколько кубиков оно будет бросать:

1 кубик за каждую прилегающую католическую область

1 кубик за каждый прилегающий иезуитский университет

1 кубик за каждую прилегающую группировку католических сухопутных частей
2 кубика, если иезуитский монастырь находится в области
2 кубика, если группировка католических частей находится в области
Папское государство всегда бросает хотя бы 1 кубик, даже если ни один из приведенных выше пунктов не применяется к области цели. Прилегающие области, прилегающие университеты или прилегающие группировки частей, которые либо (a) располагаются через горный проход, либо (b) в области, которая охвачена восстанием, не обеспечивают лишних кубиков.

7. Бросьте папские кубики: Папское государство бросает это количество кубиков и запоминает наибольший полученный бросок.
8. Определите результаты: Если наибольший модифицированный протестантский бросок кубика превосходит наибольший папский бросок кубика, то маркер области переворачивается протестантской стороной вверх. Если это курфюршество обращенное в протестантскую религию в первый раз, поместите протестантские регулярные части, как это оговорено в разделе 21.6. Если наибольший протестантский бросок кубика меньше, то попытка провалилась. Добавьте маркер беспорядков *Unrest* в область цели, если это была попытка в немецкой языковой зоне и использовался бонус участника диспутов Карлштадта *Carlstadt*. Протестантские страны (или Англия) выигрывают ничьи в пределах зоны/зон цели, Папское государство выигрывает ничьи во всех остальных местах.
ПРИМЕЧАНИЕ: Когда переводите области под протестантский религиозный контроль, заметьте, что нет маркеров контроля для второстепенных стран. Родные области второстепенных стран, которые становятся протестантскими, отмечаются помещением в них независимых (серых) маркеров контроля белой стороной вверх.
18.4 Попытки контрреформации
Следующие акции обеспечивают папистскому игроку одну или несколько попыток реформации (число в скобках это число попыток):
Сожжение книг (обычно 2, 3 в одной языковой зоне, если используется бонус участника диспутов Каэтана *Cajetan*, 3 в любой языковой зоне, если используется бонус участника диспутов Караффы *Caraffa*).
Эти карточки событий: «Защитник веры» (3) *Defender of the Faith*, «Мария созывает собор» *Mary Defies Council* (3) и «Эразм» *Erasmus* (4).
Каждая попытка контрреформации дает папистскому игроку шанс перевернуть маркер в одной области обратно стороной католического религиозного влияния вверх. Определите результаты каждой попытки контрреформации, согласно приведенной ниже процедуре. Каждая область на карте может быть целью попытки контрреформации только один раз каждый импульс. Если папистскому игроку не удается обратить область, то он должен ждать будущего импульса, прежде чем пытаться сделать это снова.
Процедура попытки контрреформации
1. Выберите область цели: Для каждой попытки контрреформации Папское государство выбирает область цели. Эта область должна быть католической и должна либо:
содержать иезуитский университет, либо
прилегать к области находящейся под католическим религиозным влиянием (даже если через горный проход), либо
быть портом, соединяющимся с морской зоной, в которой находятся другие порты под католическим религиозным влиянием.
Выбранная область может находиться в любой языковой зоне, но Папское государство выигрывает ничьи, только если Павел III *Paul III* или Юлий III *Julius III* являются папским правителем и область находится языковой зоне/зонах цели.
2. Суммируйте католические кубики: Католический игрок суммирует число кубиков, которые он будет бросать:
1 кубик за каждую прилегающую католическую область
1 кубик за каждого прилегающий иезуитский университет
1 кубик за каждую прилегающую группировку католических сухопутных частей
2 кубика, если иезуитский университет находится в области цели
2 кубика, если в области цели находится группировка католических сухопутных частей
Папское государство всегда бросает хотя бы один кубик, даже если ни один из вышеприведенных пунктов не применяется к области цели. Прилегающие области, прилегающие университеты или прилегающие группировки частей, которые либо (a) располагаются через горный проход, либо (b) в области, которая охвачена восстанием, не обеспечивают лишних кубиков.
Примечание: Одиночная часть считается «группировкой» в целях этой процедуры.
3. Определите бонус в кубиках: Затем папский игрок добавляет 1 или 2 кубика к базовому числу кубиков в качестве бонуса, если в этой попытке контрреформации применяется подходящий бонус участник диспутов.
4. Бросьте папские кубики: Папское государство бросает это количество кубиков. Затем оно вычитает 1 из каждого броска кубиков, если событие «» *Augsburg Confession* было сыграно в этот ход. Папский игрок запоминает наибольший полученный бросок, в отличие от других боев, она не засчитывает число «хитов».

5. Автоматический успех: Если наибольший полученный модифицированный бросок это «6», эта область располагается в языковой зоне выбранной в качестве цели и Павел III *Paul III* или Юлий III *Julius III* текущий правитель Папского государства, то эта попытка контрреформации удалась, без вопросов со стороны еретиков. Переверните маркер в области цели стороной католического религиозного влияния вверх и пропустите оставшиеся этапы в этой процедуре.
В противном случае протестанты могут попытаться остановить эту попытку.
6. Суммируйте протестантские кубики: Протестантские страны суммируют, сколько кубиков они будут бросать:
1 кубик за каждую прилегающую область находящуюся под протестантским религиозным контролем
1 кубик за каждого прилегающего реформатора
1 кубик за каждую прилегающую группировку протестантских сухопутных частей
2 кубика, если реформатор находится в области
2 кубика, если группировка протестантских частей находится в области
Протестантские страны всегда бросают хотя бы 1 кубик, даже если ни один из приведенных выше пунктов не применяется к области цели. Прилегающие области, прилегающие реформаторы или прилегающие группировки частей, которые либо (a) располагаются через горный проход, либо (b) в области, которая охвачена восстанием, не обеспечивают лишних кубиков.
7. Бросьте протестантские кубики: Протестантские страны бросают это количество кубиков и запоминают наибольший полученный бросок.
8. Определите результаты: Если наибольший модифицированный папский бросок кубика превосходит наибольший протестантский бросок кубика, то маркер области переворачивается католической стороной вверх. Если наибольший папский бросок кубика меньше, то попытка провалилась. Папское государство выигрывают ничьи в пределах языковой зоны цели, и Павел III или Юлий III является папистским правителем, в противном случае протестанты выигрывают все ничьи.
9. Получите КО: Получите 1 КО для постройки собора Св. Петра, если бонус участника диспутов Тетцеля *Tetzel* был использована в этой попытке.

18.5 Теологические диспуты

Созыв теологического диспута является менее предсказуемым, чем использование попыток реформации (или контрреформации), но он и предлагает больше потенциальных преимуществ:
Победные Очки (ПО) могут быть получены за сожжение или унижение вражеских участников диспутов, и
Области могут быть обращены в Вашу веру, даже если у Вас поблизости нет большого количества положительных религиозных модификаторов.

Процедура теологического диспута

1. Укажите языковую зону: Атакующий указывает языковую зону диспута: немецкую, французскую или английскую.
2. Выбор атакующего: Держава начавшая диспут случайным образом берет незадействованного участника диспутов, который будет действовать в качестве нападающего. Протестантские страны должны выбирать из набора незадействованных участников диспутов этой языковой зоны. Папское государство всегда выбирает из полного набора незадействованных участников диспутов, вне зависимости от языковой зоны, где происходит диспут. Этот участник диспутов помещается в ячейку текущего участника диспутов *Current Debater* этой державы *Papal/Protestant* Карточки религиозной борьбы *Religious Struggle Card.*
3. Выбор обороняющегося: Держава начавшая диспут имеет два варианта, когда выбирает, на кого направить теологическую атаку. Они могут либо:
выбрать случайного вражеского участника диспутов из набора *задействованных* вражеских участников диспутов (в соответствующей языковой зоне, если целью являются протестанты), ИЛИ
выбрать случайного вражеского участника диспутов из набора *незадействованных* вражеских участников диспутов (снова в соответствующей языковой зоне, если целью являются протестанты).
Выбранный обороняющийся помещается в ячейку текущего участника диспутов этой державы.
Исключения из этапов 2 и 3: Если этот диспут был вызван родной карточкой «Лейпцигский диспут» *Leipzig Debate*, то папский игрок может либо выбрать своего атакующего, либо указать одного протестантского участника диспутов, который не доступен для обороны в время любого раунда дебатов. Подобным же образом протестантский игрок может сыграть в этот момент карточку «На том стою» *Here I Stand*, чтобы заменить Лютером другого участника диспутов (атакующего или обороняющегося), если этот диспут происходит в Германии. Карточка «На том стою» может быть использована, чтобы выставить Лютера на замену, даже если Папское государство уже оговорило с помощью карточки «Лейпцигский диспут», чтоб Лютер недоступен, и даже если Лютер задействован.
4. Зачинщик диспута бросает кубики: Держава начавшая диспут бросает число кубиков равное значению диспута плюс 3. Каждый бросок «5» или «6» считается «хитом».
Исключения:
- Число кубиков бросаемое папским участником диспута начавшим его уменьшается на 1, если событие «» *Augsburg Confession* было сыграно в этот ход.

- Значение диспута папского участника диспутов начавшего его удваивается на этом этапе, если Мария I *Mary I* правит Англией.
- Если участник диспутов Эк *Eck* или Гардинер *Gardiner* был выбран на 2 этапе, то их бонусы позволяют сделать один дополнительный атакующий бросок кубика в это диспуте.
- Папский участник диспутов бросает два дополнительных кубика, если было выбрано начать диспут по событию «Папская инквизиция» *Papal Inquisition.*

5. Обороняющийся диспута бросает кубики: Число кубиков, которое бросает обороняющаяся держава основывается на том, был ли задействован ее обороняющийся до этого диспута:
Если задействован: Значение диспута участника плюс 1 кубик.
Если не задействован: Значение диспута участника плюс 2 кубика.
Каждый бросок «5» или «6» считается «хитом».

7. Сравните броски кубиков: Сравните число «хитов» каждой стороны. Возможные исходы это:

Равное число «хитов» с обеих сторон, и это первый раунд диспута: Диспут вступает во второй раунд с использованием новых участников диспутов. Оба игрока случайным образом выбирают второго участника диспутов среди тех, которые еще не задействованы в этой языковой зоне. Если не осталось незадействованных участников диспутов, то участник диспутов выбирается случайным образом из набора задействованных участников в этой зоне. Протестантский игрок может вместо этого задействовать Буллингера *Bullinger*, чтобы использовать его бонус в этот момент, и если так и происходит, то Буллингер вводится в качестве участника диспута второго раунда (до того, как будет осуществлено случайное определение). Протестантский игрок также может в этот момент сыграть событие «На том стою» *Here I Stand*, чтобы заменить Лютером другого участника диспута, если этот диспут происходит в Германии. После того, как оба участника диспута второго раунда выбраны, вернитесь к 4 этапу.

Равное число «хитов» с обеих сторон, и это второй раунд диспута: Диспут оказался незавершенным. Акция окончена.

Одна из сторон имеет больше «хитов»: Разница в сумме «хитов» это число областей, маркеры которых выигравшая сторона может перевернуть своим религиозным влиянием вверх. Все области, в которых переворачиваются маркеры, должны, если это возможно, находиться в языковой зоне, в которой проходил диспут. Области, чьи маркеры были перевернуты стороной протестантского религиозного влияния вверх, должны быть пригодными для попыток реформации, как это оговорено в 1 этапе процедуры реформации. Области, чьи маркеры были перевернуты стороной католического религиозного влияния вверх, должны быть пригодными для попыток контрреформации, как это оговорено в 1 этапе процедуры контрреформации. Результат диспута может быть модифицирован, если Алеандр *Aleander* или Кампеджио *Campeggio* был последним папским участником диспута, как это оговорено в тексте их бонуса участников диспутов.

8. Сожгите протестантского участника диспута: Если папский игрок выиграл диспут, и разница в суммах «хитов» *больше*, чем значение диспута протестантского участника, то этот участник диспутов сжигается на костре! Поместите его в поле бонуса в ПО *Bonus VP* карточки державы Папского государства. Папское государство получает число ПО равное его значению диспута. В том маловероятном случае, когда сожженным протестантским участником диспутов был Лютер *Luther*, Цвингли *Zwingli*, Кальвин *Calvin* или Кранмер *Cranmer*, в это же время удалите соответствующую фишку реформатора с карты. Таким образом, если Лютер или Кальвин сожжены, являясь в данный момент правителем Протестантских стран, в любом случае сохраните их характеристики правителя. Считается, что в рядах протестантского движения нашлась равнозначная замена.

9. Унизьте папистского участника диспута: Если протестантский игрок выиграл диспут, и разница в суммах «хитов» *больше*, чем значение диспута папистского участника, то этот участник диспутов сжигается публично унижается! Поместите его в поле бонуса в ПО *Bonus VP* карточки державы Протестантских стран. Протестантские страны получают число ПО равное его значению диспута.

ПРИМЕР ТЕОЛОГИЧЕСКОГО ДИСПУТА: Идет папский импульс 1 хода. Единственный задействованный участник диспутов это Карлштадт Carlstadt*, чей бонус участник диспутов был использован ранее в протестантский импульс, чтобы дать протестантам три попытки реформации за публикацию трактата. Папский игрок разыгрывает родную карточку «Лейпцигский диспут»* Leipzig Debate*, используя специальную способность этого события выбрать участника диспута (Эк). Эк* Eck *будет бросать 7 кубиков (3 за его значение диспута, плюс 3 как атакующий, плюс еще 1 за его бонус участника диспутов). Так как Карлштадт был задействован, он будет обороняться только с 2 кубиками (1 за его значение диспута, плюс 1 как задействованный обороняющийся). Соотношение выглядит мрачно, и протестантский игрок использует карточку «На том стою»* Here I Stand*, чтобы заменить Карлштадта Лютером (вытянув при этом новую карточку из колоды, как оговорено на этой родной карточке). Лютер (до этого не задействованный) обороняется с 6 кубиками (4 за его бонус участника диспутов, плюс 2 как незадействованный обороняющийся). Обе стороны бросают кубики, и каждый засчитывает 2 «хита». Диспут является незавершенным, требуется новый раунд диспута. Оба, и Эк и Лютер, теперь задействованы. Теперь атакующий определяется случайным образом из числа незадействованных папских участников диспутов, выбран Алеандр. Обороняющийся также выбирается случайным образом из числа незадействованных протестантских участников диспутов, выбирается Меланхтон* Melanchton*. Папское государство бросает 5 кубиков (2 за значение диспута Алеандра, плюс 3 как атакующий), Протестантские страны бросают 5*

кубиков (3 за значение диспута Меланхтона, плюс 2 за незадействованного обороняющегося). Папское государство выбрасывает 1 «хит», Протестантские страны выбрасывают 2. Разница в «хитах» всего 1, Алеандр не унижен. Хотя, из-за бонуса участника диспутов Алеандра, протестантский игрок переворачивает маркеры в 2 областях стороной протестантского влияния вверх (вместо 1). Алеандр и Меланхтон теперь задействованы.

19. ЗИМА

Седьмая фаза каждого хода это Фаза зимы, которая начинается немедленно после последнего импульса Фазы акций. Во время этой фазы все игроки выполняют следующие акции в этом порядке:

Удалите маркеры одолженных *Loaned* морских эскадр

Удалите командующего «Ренегата» *Renegade*, если он находится в игре

Верните морские части в ближайший порт

Верните командующих и части в укрепленные области (подвергаясь истощению, если нет чистого пути к такой области)

Удалите маркеры союзов великих держав

Добавьте 1 регулярную часть в каждую контролируемую своими столицу

Удалите все маркеры пиратства

Переверните всех участников диспутов незадействованной (белой) стороной вверх, и

Определите результаты определенных обязательных событий, если они не произошли, а уже пора бы.

Все акции в Фазу зимы предпринимаются всеми игроками одновременно.

19.1 Маркеры одолженных эскадр

Удалите все маркеры «Одолжены» *Loaned* с морских эскадр. Эти флота вернутся в порт контролируемый владеющей ими державой на следующем этапе, не в порт контролируемый державой, которой они были одолжены.

19.2 Командующий «Ренегат»

Удалите командующего «Ренегата», если он был введен событием «Карл Бурбон» *Charles Bourbon* в игру в этот ход. Сухопутные и морские части сгруппированные с этим дополнительным командующим не затрагиваются.

19.3 Возвращение домой

В первой части Фазы зимы морские части возвращаются в порты. Немедленно после того, как морские части двинулись в порыт, все сухопутные части двигаются в укрепленные области.

Морские части возвращаются домой

Морские части должны быть помещены в ближайший порт контролируемый их великой державой. Если более одного порта находятся на одном и том же удалении, то владелец выбирает любой из этих равноудаленных портов (разделяя группировку между несколькими портами). Морские части возвращающиеся в порты в это время не могут быть перехвачены, не ведут морских сражений, если двигаются через вражеские части, никогда не подвергаются истощению и могут вернуться в порт, который находился в осаде в начале этой фазы. Морские командующие находящиеся в морской зоне должны вернуться в порт с одной из частей, которая начинает эту фазу в той же морской зоне.

Сухопутные части возвращаются домой

Сухопутные части в какой-либо неукрепленной области или укрепленной области, не контролируемой их великой державой, должны вернуться в укрепленную область, которая контролируется их державой (соблюдая лимит в 4 части в каждой области, исключая столицы). Сухопутные части, которые уже находятся в укрепленных областях, контролируемых их державой, имеют возможность вернуться в свою родную столицу. Сухопутные части, которые уже находятся в своей родной столице, это единственные части, которым запрещается двигаться во время этой фазы (все остальные сухопутные части в это время, как минимум, имеют возможность двинуться).

Сухопутные части двигаются согласно процедуре приведенной ниже. Все сухопутные части двигающиеся между одними и теми же двумя областями, двигаются как группировка. Проверьте, существует ли открытый путь любой длины, состоящий из прилегающих областей или морских зон, от текущего местоположения группировки до ее места назначения. Чтобы избежать потери частей от истощения, все области на этом пути (за исключением области, где путь начинается) должны быть:

- контролируемыми своими
- свободными от беспорядков.

Заметьте, что в отличие от определения ЛК (раздел 12.1), вражеские части игнорируются в этот момент. Вдобавок, пути могут быть прослежены через любое число морских зон без своей морской части находящейся в этой зоне. Из-за того, что союзы действуют до конца следующего этапа Фазы зимы, сухопутные части могут прослеживать путь через области контролируемые союзными державами.

Если такого пути не существует, то группировка подвергается истощению, теряя половину (округляя вверх) частей. Владелец выбирает, какие части потеряны из-за истощения.

Процедура возвращения домой сухопутных частей

Каждая держава предпринимает следующие шаги, чтобы проверить состояние всех своих сухопутных частей. Эта процедура может быть предпринята одновременно всеми державами.

1. Проверьте нарушения группирования: Просмотрите все сухопутные части, которые сгруппированы в укрепленных областях контролируемых их державой (за исключением столицы). Из каждой такой укрепленной области, в которой находится более 4 частей, держава должна вернуть лишние части в столицу. Остальные сухопутные части в этих областях также имеют возможность возвращения в свою родную столицу, если желают, даже если не превышают группирования. Группировка подвергается истощению (см. выше), если ее путь должен пройти через область охваченную беспорядками или через неконтролируемую своими область.
2. Возвращение частей: Теперь просмотрите все сухопутные части в неукрепленных областях и в укрепленных областях не контролируемых их великой державой. Эти части должны либо:
вернуться в свою родную столицу, либо
вернуться в ближайшую укрепленную область контролируемую их державой (но не в том случае, если это приведет к тому, что в этой области окажется более 4 сухопутных частей). Ближайшая область всегда вычисляется, используя прямой путь до области назначения, не обращая внимания на то, какая держава контролирует любые из входящих в него областей.
В это время игрок может разделять группировку, если предпочитает двинуть некоторые части в ближайшую укрепленную область, а остальные вернуть в родную столицу. Если более 1 укрепленной области являются «ближайшими» (т.е., они равноудалены от текущего местоположения группировки), игрок может двинуть части в каждую из этих областей, покуда соблюдается лимит в 4 сухопутные части. Группировка подвергается истощению (см. выше), если ее путь проходит через область охваченную беспорядками, или не находящуюся под своим контролем.
3. Верните командующих армиями: Если область, в которой находится командующий армией, освобождается от частей во время этой процедуры, этот командующий должен сопровождать одну из сухопутных частей, когда она двигается из этой области.
Существует три исключения из правил этой процедуры:
1. ПРОТЕСТАНТСКИЕ ЧАСТИ: Поскольку у протестантского игрока нет столицы, протестантские сухопутные части всегда двигаются в ближайшую укрепленную область, находящуюся под протестантским контролем, которая может вместить эти части, оставаясь в пределах лимита 4 или меньше частей в каждой укрепленной области. Сухопутные части, которые начинают эту фазу в группировке, могут в случае необходимости быть разделены и двинуться в разные области (как только ближайшая укрепленная область заполнилась до 4, вычислите новую ближайшую область).
2. КОНТРОЛИРУЕМАЯ ВРАГОМ СТОЛИЦА: Если столица державы в данный момент контролируется вражеской державой, ни одна из ее сухопутных частей не может быть возвращена в столицу. Все части, которым обычно требовалось бы вернуться в столицу, вместо этого уничтожаются.
3. ЧАСТИ ГАБСБУРГОВ: Поскольку габсбургский игрок имеет две родные столицы, его части могут на этапах 2 и 3 процедуры возвращения сухопутных частей домой возвращаться в любую из столиц. Габсбургский игрок не может двигать части в или через курфюршества, если было сыграно обязательное событие «Шмалькальденская лига» *Schmalkaldic League*.
19.4 Маркеры союз союзов великих держав
Удалите все маркеры «Союзники» *Allied* между великими державами с Дисплея дипломатического статуса. Все союзы объявленные на этот ход во время Фазы дипломатии оканчиваются, все союзы с второстепенными странами созданные путем розыгрыша карточек событий остаются в силе.
19.5 Пополнения
Теперь каждая держава добавляет 1 регулярную часть в свою столицу, если она находится под контролем своих. Габсбурги проверяют обе столицы и могут получить в это момент 2 регулярные части, если контролируют обе столицы. Протестанты никогда не получают пополнений в это время.
19.6 Маркеры пиратства
Удалите с карты все маркеры пиратства в этот момент.
19.7 Участники диспутов
Переверните всех участников диспутов их белой стороной вверх.
19.8 Обязательные события
Следующие события должны произойти к указанной дате. Если это Фаза зимы указанного хода. А это событие еще не запущено, определите результаты этого события в этот момент. Карточка извлекается из колоды и удаляется из игры, как если бы она была сыграна одной из держав. 2 КО, обычно выдаваемых державе сыгравшей такую карточку во время Фазы акций, игнорируются.
События необходимые сыграть во время Фазы зимы:
2 хода «Клемент VII» *Clement VII*
4 хода «Шмалькальденская лига» *Schmalkaldic League*
4 хода «Павел III» *Paul III*
6 хода «Общество Иисуса» *Society of Jesus*
20. НОВЫЙ СВЕТ
Существует три акции, которые позволяют Англии, Франции и государству Габсбургов исследовать недавно открытые земли Америки. Эти державы могут в виде инвестиций создать колонию, чтобы в будущем извлекать экономическую выгоду (т.е., получать лишние карточки). Они могут снарядить исследовательскую

экспедицию в надежде сделать открытие, которое принесет им победные очки. Наконец, они могут послать завоевательную экспедицию, чтобы завоевать туземное государство, что дает оба преимущества приведенные выше. Экспедиции в Новый свет начинаются посредство траты КО во время Фазы акций, а их результаты определяются в конце каждого хода. Экономические преимущества могут быть получены в начале каждого хода во время Фазы вытягивания карточек.

20.1 Колонии

Эти три державы могут потратить КО на акцию «Колонизация». Стоимость этой акции составляет 2 КО для Габсбургов или 3 КО и для Англии, и для Франции. Добавьте один из маркеров колонии этой державы в ячейку «Пересечение Атлантики» *Crossing Atlantic* Дисплея Нового света *The New World*. (Маркеры колоний могут быть различаемы по цветной каемке, которая совпадает с цветом державы.) Присутствие колони в этой ячейке служит напоминанием игрокам о том, что эта акция может быть предпринята только раз в ход каждой державой, розыгрыш события «Серебряные рудники Потоси» *Potosi Silver Mines* не считается в пределах этого лимита. Англичане и французы ограничены возможностью обладания двумя колониями одновременно, Габсбурги могут иметь три. Колонии передвигаются из ячейки пересечения Атлантики в одну из цветных ячеек этой державы слева от Таблицы богатств Нового света *New World Riches Table* во время Фазы Нового света *New World Phase* в конце хода. Колонии остаются на этом месте до Фазы вытягивания карточек каждого хода, когда их статус проверяется броском кубиков по Таблице богатств Нового света.

20.2 Исследовательские экспедиции

Англичане, французы и Габсбурги могут потратить 2 КО на акцию «Исследование». Поместите маркер «Исследование» *Exploration* этой державы в ячейку пересечения Атлантики, чтобы показать, что имеет место исследовательская экспедиция, результаты которой будут определяться в конце этого хода. Эта акция может быть предпринята каждой державой только один раз в ход, розыгрыш карточки «Себастьян Кабот» *Sebastian Cabot* как события НЕ считается в пределах этого лимита, розыгрыш события «Карта Меркатора» *Mercator's Map* или исследователь, который находится в ячейке пересечения Атлантики в начале сценария *считаются* в пределах этого лимита. Держава не может предпринять эту акцию, если у нее не осталось исследователей.

Определение результатов

Восьмая фаза каждого хода это Фаза Нового света. Результаты исследовательских экспедиций всегда определяются перед результатами завоевательных экспедиций. Чтобы определить результаты этих экспедиций, замените маркер исследования случайно выбранным маркером исследователя из набора доступного в данный момент этой державе. Определяйте результаты экспедиций в порядке от лучшего исследователя (с большим числовым значением) к худшему. В случае ничьи, определяйте результаты любых английских экспедиций, затем французских, затем габсбургских. За каждую экспедицию бросьте два кубика и прибавьте числовое значение исследователя (добавляя еще 2, если карточка «Карта Меркатора» была сыграна, чтобы запустить эту экспедицию). Затем, чтобы получить результат экспедиции, модифицированный бросок кубика мысленно помещается в Таблицу исследований *Exploration Table.*

«4» или меньше: Исследователь затерялся в море, удалите его из игры.

«5» или «6»: Не сделано никаких открытий, исследователь с позором возвращается в набор фишек этой страны.

«7», «8» или «9»: Сделано открытие. Если открытие соответствующее выброшенному числу уже было сделано ранее в ходе игры, то эта экспедиция сделало следующее доступное открытие, располагающееся ниже выброшенного числа. Маркер открытия удаляется из игры и помещается в ячейку бонуса в ПО этой державы, чтобы отметить набранные ПО. Исследователь, использовавшийся, чтобы осуществить эту экспедицию помещается в соответствующую ячейку открытия на карте Нового света. Фишка исследователя остается там до конца игры, как отметка о его свершениях в Новом свете.

«10» или больше: Исследователь проник глубоко в Южную Америку и имеет выбор того, каким образом продолжить экспедицию. Варианты это:

1. Исследователь имеет возможность проплыть через Тихоокеанский пролив и попытаться осуществить кругосветное плавание. Если открытие Тихоокеанского пролива еще не было сделано, поместите его в ячейку бонуса в ПО этой державы. Затем, бросьте два кубика, прибавляя те же модификаторы, что и до этого. Мысленно поместите модифицированный бросок в Таблицу кругосветного плавания *Circumnavigation Table*, чтобы получить результат попытки кругосветного плавания. Все результаты «9» или меньше это провал, исследователь удаляется из игры. Оставьте его фишку в ячейке открытия Тихоокеанского пролива *Pacific Strait*, если он получил эти По. Результат «10» или больше это успех (если результаты «12» или больше, то наградой также служит вытягивание карточки). Поместите маркер ПО за кругосветное плавание в ячейку бонуса в ПО этой державы, поместите фишку исследователя в ячейку кругосветного плавания *Circumnavigation* на карте Нового света. Никакой другой исследователь не может совершить кругосветное плавание во время этой игры, как только один уже преуспел в этом.
2. Исследователь имеет возможность сделать открытие реки Амазонки (2 ПО), поместив маркер ПО в ячейку бонуса в ПО этой державы и оставив фишку исследователя в ячейке реки Амазонки *Amazon River*.
3. Исследователь имеет возможность сделать любое несделанное открытие, которое обычно стоит 1 ПО (река Св. Лаврентия *St. Lawrence River*, Великие озера или *Great Lakes* река Миссисипи *Mississippi*), как если бы он просто выбросил «7», «8» или «9».

Пример исследования
Фаза Нового света 1 хода. Габсбурги имеют исследователя, который начинает сценарий в ячейке пересечения Атлантики, и Себастьяна Кабота, которые направляются в исследовательские экспедиции. Англичане и французы также послали исследователей. Эти исследователи выбираются случайным образом и открываются. Устанавливается следующий порядок определения результатов этих экспедиций:
«3» – Ореллано (Габсбурги)
«2» – Верранзано (Франция)
«1» – Рут (Англия)
«1» – Кабот (Габсбурги)
Ореллано бросает два кубика (сумма кубиков «6») и прибавляет «3», получая результат «9», он открыл реку Миссисипи. Маркер ПО реки Миссисипи помещается в ячейку бонуса в ПО Габсбургов, а Ореллано помещается в ячейку открытия реки Миссисипи. Верранзано бросает два кубика (сумма кубиков «8») и прибавляет «2», получая результат «10». Он может попытаться осуществить кругосветное путешествие. Французский игрок выбирает попытаться сделать это, но выбрасывает «5» + «2» = «7». Верранзано съеден каннибалами! Маркер победных очков Тихоокеанского пролива помещается во французскую ячейку бонуса в ПО, а Верранзано помещается в ячейку открытия Тихоокеанского пролива. Рут выбрасывает всего «3», получая результат «4». Он затерялся в море-акияне и удаляется из игры. Наконец, габсбургский игрок выбрасывает «9» + «1» = «10» за Кабота. Еще один исследователь может попытаться осуществить кругосветное плавание! Он выбрасывает «8» + «1» = «9», недотягивая до кругосветки всего «1». Он удаляется из игры, а карточка «Себастьян Кабот» удаляется из колоды. Никаких ПО не начисляется за усилия Кабота, так как ПО открытие Тихоокенского пролива уже было сделано.

20.3 Завоевательные экспедиции

Англичане, французы и Габсбурги могут потратить 4 КО на акцию «Завоевание». Если держава это Англия или Франция, поместите маркер «Английское завоевание» *English Conquest* или «Французское завоевание» *French Conquest* в ячейку пересечения Атлантики, чтобы отметить то, что имеет место завоевательная экспедиция, результаты которой будут определяться в конце этого хода. Если держава это Габсбурги, поместите габсбургский маркер «Завоевание» *Conquest Underway* маркер в ячейку пересечения Атлантики. Эта акция может быть предпринята каждой державой только один раз в ход, розыгрыш карточки событий «Оспа» *Smallpox*, как события не считается в пределах этого лимита, габсбургский конкистадор, который начинает игру в ячейке пересечения Атлантики также считается в пределах этого лимита. Держава не может предпринять эту акцию, если у нее не осталось конкистадоров/маркеров завоевания.

Определение результатов

Чтобы определить результаты этих экспедиций, сначала замените габсбургский маркер завоевания случайно выбранным конкистадором доступным в данный момент. Определите результаты габсбургской экспедиции в первую очередь, затем английской, затем франуцузской. За каждую экспедицию бросьте два кубика и прибавьте числовое значение конкистадора. Прибавьте 2, если карточка «Оспа» была сыграна, чтобы запустить эту экспедицию. Если результат «6» или меньше, экспедиция перебита туземцами, удалите конкистадора или английский/французский маркер завоевания из игры. Если результат «7» или «8», то никакого завоевания не произошло, конкистадор/маркер завоевания возвращается в набор фишек этой страны. Если результат «9» или больше, завоевание свершилось, как это показано на Дисплее Нового света. Если завоевание соответствующее выброшенному числу уже было совершено ранее в ходе игры, то эта экспедиция осуществляет следующее доступное завоевание, располагающееся ниже выброшенного числа. Маркер ПО, соответствующий этому завоеванию, помещается в одну из цветных ячеек завоеваний этой державы слева от Таблицы богатств Нового света *New World Riches Table*. ПО указанные на маркере ПО немедленно добавляются к текущей сумме этой державы (даже несмотря на то, что маркер ПО не помещается в ячейку бонуса в ПО до того, как богатства от этого завоевания не иссякнут). Маркер конкистадора/завоевания использованный, чтобы начать эту экспедицию помещается поверх ячейки на карте Нового света, в которой находится маркер ПО. Маркер конкистадора/завоевания остается там до конца игры, как отметка о свершениях в Новом свете. Затем, чтобы получить результат экспедиции, модифицированный бросок кубика мысленно помещается в Таблицу исследований *Exploration Table*.

20.4 Богатства Нового света

Во время Фазы вытягивания карточек державы с колониями или завоеваниями на Дисплее Нового света могут получить дополнительные карточки. Держава владеющая колонией или завоеванием бросает два кубика и сверяется с соответствующей колонкой Таблицы богатств Нового света. Прибавьте «+1», если бросаете за колонию (даже если это колония Потоси), если Ваша держава имеет маркер «Плантации» *Plantations* рядом с Вашими колониями. Результаты этой таблицы объясняются ниже:

Истощение 1: Получите карточку, но ресурсы этого завоевания истощились. Переместите его маркер в ячейку бонуса в ПО карточки этой державы.

Карточка: Получите карточку и сохраните это завоевание или колонию на Дисплее Нового света до следующего хода.

Галеон: Получите карточку, только если Ваша держава имеет маркер «Галеон» *Galleon* рядом с Вашими колониями. Сохраните это завоевание или колонию на Дисплее Нового света до следующего хода.

Н: Ничего. Сохраните это завоевание или колонию на Дисплее Нового света до следующего хода.
У: Завоевание или колония уничтожена. Маркеры завоевания перемещаются в ячейку бонуса в ПО карточки этой державы. Колонии удаляются с Дисплея Нового света (хотя они могут быть снова введены в игру посредством другой акции колонизации).
Если Габсбурги получают карточку либо за колонию, либо за завоевание, и одна или более великих держав имеют в игре фишку корсаров *Raider*, то эта лишняя карточка может быть «украдена» державой корсаров. Владелец каждого корсара бросает кубик (начиная с французских корсаров, затем английских, затем протестантских). Возможные результаты следующие:
«1»: Корсары уничтожены (карточка по-прежнему достается Габсбургам)
«2»: Корсары уничтожены, если у Габсбургов в игре есть галеоны. В противном случае ничего (и карточка по-прежнему достается Габсбургам).
«3» или «4»: Карточка «скрадена», передайте ее державе корсаров. Корсары уничтожаются (удалилившись от дел с добычей!).
«6»: Карточка «покрадена», передайте ее державе корсаров. Корсары остаются в игре.
При результатах «3», «4» или «6» (или «2», если галеонов нет в игре) корсары остаются в игре и могут снова попытаться украсть будущую карточку, вытянутую Габсбургами (даже впоследствии в ту же самую Фазу вытягивания карточек). Уничтоженные корсары могут быть позднее созданы снова, если эта держава снова вытянет карточку событий «Гугенотские корсары» *Huguenot Raider*.

21. ВЕЛИКИЕ ДЕРЖАВЫ

21.1 Оттоманская империя

Оттоманская империя это единственная держава, которая может создавать кавалерию (дешевую сухопутную часть, которая способствует попыткам перехвата и уклонения от сражения). Правила по кавалерии содержатся в разделах 5, 13 и 17. Это также единственная держава, которая может строить корсаров и начинать пиратство. Правила касающиеся убежищ пиратов в Алжире, Оране и Триполи приведены ниже, правила по проведению пиратства находятся в разделе 16.4. Наконец, турки, как и англичане, могут быть вынуждены отвлекать войска за пределы карты, чтобы покончить с заморскими войнами. Заморские войны представлены в разделе 21.7.

Берберские пираты и убежища пиратов

Три области вдоль североафриканского побережья (Алжир *Algiers*, Оран *Oran* и Триполи *Tripoli*) помечены зеленым в нижней части областей, чтобы отобразить то, что они начинают игру в одном статусе, но могут быть превращены в убежища пиратов посредством событий. Оттоманская империя может начать строить корсаров и начинать пиратство, как только сыграно обязательное событие «Берберские пираты» *Barbary Pirates*. До этого события область Алжира находится вне игры, и в нее нельзя входить частям ни одной державы. Эта область также не считается оттоманской ключевой областью в начале игры. Когда разыгрывается событие «Берберские пираты», добавьте квадратный маркер контроля с карточки державы Оттоманской империи в область Алжира и добавьте туда же 2 корсаров, 2 регулярные части и Барбароссу *Barbarossa* (как оговорено на карточке). Теперь эта область является центральным пунктом оттоманского пиратства в Средиземноморье. После того, как было сыграно событие «Берберские пираты», габсбургские родные области Оран и Триполи могут стать дополнительными пиратскими базами посредством карточки событий «Убежище пиратов». Когда разыгрывается событие «Убежище пиратов», оттоманский игрок получает в соответствующей области 1 дополнительную регулярную часть и 2 корсаров. Это событие также превращает Оран и Триполи в укрепленные области, пометьте их новый статус, поместив туда маркер «Убежище пиратов». Как только они превращены в оттоманские убежища пиратов, эти три области во всех отношениях считаются оттоманскими родными областями (с присутствием крепости). Единственным исключением является то, что турки могут создавать в этих областях только один тип частей (корсаров). До превращения в убежища пиратов Оран и Триполи во всех отношениях считаются габсбургскими родными областями.

21.2 Габсбурги

Карл V получил продолжительную серию династических наследований, которые сделали его наиболее могущественным человеком в Европе в начале его правления (1519 год). Хотя, в этот период величайшей проблемой для Карла явилась география этой империи, он столкнулся с угрозами со всех сторон и был вынужден противостоять им, используя набор географически разобщенных владений. Чтобы управляться с этой проблемой, государство Габсбургов имеет две уникальные особенности, подробно оговоренные нижеследующих разделах.

Император Священной Римской империи

В начале своего правления Карл получает титула императора Священной Римской империи, добавляя большую часть немецко-говорящих земель Европы к своим владениям. Его роль в качестве протектора Германии отражена габсбургскими маркерами контроля, которые начинают игру в большинстве протестантских родных областей. Карл передвигался по своей обширной империи на всем протяжении своего правления, путешествуя почти каждый год, и никогда не проводя более нескольких лет подряд в одном регионе. Эта способность, быстро перемещаться в другую часть своего государства, отражена габсбургской родной карточкой «Император Священной Римской империи» *Holy Roman Emperor*. Эта карточка позволяет Карлу немедленно «перепрыгивать» в любую другую габсбургскую родную область, прежде чем тратить 5 КО, которые обеспечивает эта карточка.. Заметьте, что карточка реакции «Подагра» *Gout* может быть использована, чтобы

остановить это специальное движение (и, на самом деле, Карл жестоко страдал ото подагры последние два десятилетия своей жизни). Только герцог Альба *Duke of Alva* может сопутствовать Карлу в этом специальном движении, сухопутные и морские части, которые начинают импульс в той же области, что и Карл, не могут использовать эту особую способность.

Два столичных города

Государство Габсбургов это единственная держава в игре с 2 столицами (Вальядолид *Valladolid* и Вена *Vienna*). Это дает преимущества, позволяющие им:

возвращаться домой в Фазу зимы в любую из столиц, и

добавлять 1 регулярную часть в Фазу зимы в каждую столицу.

Несмотря на две столицы, Габсбургам по-прежнему разрешается делать только 1 движение во время Фазы весеннего развертывания.

21.3 Англия

Особые способности дарованные английскому игроку, все вертятся вокруг использования его родной карточки, «Шесть жен Генриха VIII» *Six Wives of Henry VIII*. Учет супружеского состояния и наследников Генриха ведется на всем протяжении игры, как это подробно описано в нижеприведенном разделе. Эта родная карточка также дает англичанам возможность объявлять войну Шотландии, Франции или Габсбургам во время Фазы акций. Единственная другая карточка, делающая возможным ОВ во время Фазы акций это «Государь» Макиавелли» *Machiavelli "The Prince"*, которая вступает в игру на 3 ход (и может быть сыграна как событие любой державой).

Жены и наследники Генриха

В начале игры Генрих VIII женат на Катерине Арагонской, которая произвела на свет только наследника женского пола, будущую Марию I. Ко 2 ходу игры (1526 год) Генрих убедился, что Катерина не произведет на свет наследника мужского пола, а его внимание было захвачено молодой Анной Болейн. Так началась знаменитая эпопея Генриха, связанная с пятью новыми женами, в попытке произвести на свет наследника мужеского пола, чтобы продолжить династию Тюдоров.

Изменения состояния супружества

Маркер «Супружеское состояние Генриха» *Henry's Marital Status* начинает игру в ячейке «Катерина Арагонской» *Catherine of Aragon* английской карточки державы. Начиная со 2 хода (и каждый ход после этого), Англия может сыграть карточку «Шесть жен Генриха VIII», чтобы продвинуть этот маркер на одну ячейку вправо по этой дорожке. [Этот маркер также можно двинуть на одну ячейку, если Папское государство соглашается дать согласие на развод между Генрихом и Катериной (раздел 9.1), или если результат «3» получен по Таблице беременности жен Генриха *Henry's Wives Pregnancy Chart*.] Когда этот маркер достигает ячейки с именем одной из последующих жен Генриха, он женится снова. Бросьте кубик и сверьтесь с Таблицей беременности жен Генриха, напечатанной на игровой карте. Прибавьте «+1» к броску, если новая жена это Джейн Сеймур. После определения каждого результата, поместите маркер новой жены в таблицу поверх выброшенного числа. Если результат когда-либо выброшен снова, двигайтесь вверх от этого модифицированного броска кубика по одной линии вверх до тех пор, пока не доберетесь до результата, который еще не происходил. Затем применяется этот новый результат. Каждый результат подробно объясняется в таблице. Результат «3» («Молодая кокетливая жена Генриха…») позволяет маркеру супружеского состояния продвинуться на дополнительную ячейку, когда Англия впервые решает пасовать (вместо того, чтобы разыгрывать карточку) во время одного из своих импульсов позднее в тот же ход. Заметьте, что ни бонус в виде продвижения маркера супружеского состояния, ни розыгрыш события «Шесть жен Генриха VIII», чтобы продвинуть маркер, никогда не могут быть предприняты, если Генрих больше не правит Англией, если он находится в области в осаде или в данный момент захвачен в плен. Маркер супружеского состояния также никогда не может быть продвинут, если оба, и Эдуард, и Елизавета, уже рождены.

Преимущества супружества

Каждая из жен Генриха имеет личные характеристики, религиозные верования и династические связи, которые обеспечивают преимущества английскому правителю. Каждая женитьба, таким образом, предоставляет английскому игроку преимущества, оговоренные ниже:

Анна Болейн	В Англии начинается реформация в ход после женитьбы на Анне (3 карточки событий добавляются в колоду, Кранмер *Cranmer*, Ковердейл *Coverdale* и Латимер *Latimer* вступают в игру).
Джейн Сеймур	«+1» к броску кубика по Таблице беременности.
Анна Клевская	Если Англия и Протестантские страны находятся в союзе, когда происходит женитьба, то каждая держава тянет из колоды карточку после броска кубика по Таблице беременности.
Кэтрин Говард	Англия тянет карточку из колоды, после броска кубика по Таблице беременности (что представляет сумасбродства Генриха связанные с молодой и живой Кэтрин).
Катерина Парр	Никакого дополнительного бонуса (хотя сам факт женитьбы на Катерине Парр является подтверждением того, что и Эдуард, и Елизавета был рождены).

Катерина Арагонская

В 1553 году архиепископ Томас Кранмер, проторяя путь для женитьбы Генриха на Анне Болейн, объявил брак Генриха VIII на Катерине Арагонской недействительным. Поскольку Катерина была теткой Карла V, этот акт вызвал дипломатический резонанс во всей Европе. Таким образом, когда бы Генрих не женился на Анне Болейн (либо если Папа дал разрешение на развод, либо если английский игрок сыграл событие «Шесть жен Генриха VIII», чтобы продвинуть маркер в ячейку Анный Болейн), передайте маркер Катерины Арагонской габсбургскому игроку. Габсбурги используют этот маркер, чтобы получить скидку в 2 КО в своем следующем ОВ Англии.

Английское наследование

Следующая таблица суммирует возможные варианты английского наследования по завершении правления Генриха, основывающиеся на результатах достигнутых по Таблице беременности.

Все результаты «3» или меньше: Мария I добавляется в колоду в 6 ход и правит до конца игры, как только вступает в игру.

Наибольший результат «4» (Елизавета): Мария I добавляется в колоду в 6 ход. Елизавета I добавляется в колоду в начале первого хода после того, как Мария занимает трон. Он правит до конца игры, как только вступает в нее.

Наибольший результат «5» (болезненный Эдуард): Эдуард VI добавляется в колоду в 6 ход. Мария I добавляется в колоду в начале первого хода после того, как Эдуард занимает трон. Если Мария занимает трон, проверьте, родилась ли Елизавета. Если это так, то добавьте Елизавету в колоду в начале первого хода после того, как Мария занимает трон. Если нет, то Мария правит до конца игры.

Наибольший результат «6» (здоровый Эдуард): Эдуарда VI добавляется в колоду в 6 ход и правит до конца игры, как только вступает в нее.

Если результат «5» или «6» происходит в 6 ход или позднее, то Эдуард VI может быть рожден, пока карточка Марии I находится в наборе какой-нибудь державы или в колоде. Только в этом конкретном случае розыгрыш любой державой карточки «Мария I» равняется розыгрышу карточки «Эдуард VI». Эдуард немедленно становится правителем Англии. Если Эдуард болезненный, карточка Марии помещается в стопку сброшенных и включается в колоду в следующий ход, если же Эдуард здоровый, то карточка Марии удаляется из игры.

Мария I как правитель Англии

Все наследники Генриха имеют административные рейтинги и бонус в карточках, как это отражено на соответствующих карточках обязательных событий. Эти правители также определяют религиозные модификаторы английских сухопутных частей, как описано в разделе 18.2. Хотя, есть один правитель, Мария I, который заметным образом влияет на игру Англии во время своего правления. Преданная католичка, Мария страстно взялась за реставрацию католицизма во время своего правления. Поэтому следующая процедура действует, когда Мария правит Англией.

Английские импульсы в правление Марии I

1. Покажите карточку: Когда начинается английский импульс, Англия оговаривает карточку, которая будет сыграна, но пока не указывает, будет ли она сыграна как событие, или как ПО.

2. Обязательные события: Если карточка это обязательное событие, то его результаты определяются немедленно. Если же карточка это не обязательное событие, то переходите к 3 этапу.

3. Бросьте кубик: Англия бросает кубик. При бросках от «1» до «3» переходит к 4 этапу. При бросках от «4» до «6», карточка разыгрывается как обычно. Английский игрок продолжает, объявляя, использует ли он эту карточку как событие или как КО и проводит импульс обычным образом. Пропустите оставшуюся часть процедуры.

4. Папистская акция: Папское государство получает возможность осуществить одну или более акций, основываясь на значении КО этой карточки. Английский импульс заканчивается, как только определены результаты папиных акций.

Карточка с 1 или 2 КО: Папское государство инициирует акцию сожжения книг в английской языковой зоне.

Карточка с 3 КО: Папское государство инициирует теологический диспут, направленный в английскую языковую зону.

Карточка с 4 или более КО: Папское государство инициирует акцию сожжения книг в английской языковой зоне, сразу за которой следует теологический диспут в Англии.

Игнорируйте эту процедуру полностью, если все английские родные области являются католическими в начале импульса, в таком случае игра продолжается обычным образом. Пока Мария правит, английский игрок также находится под действием следующих ограничений: карточки реакций и боевые карточки могут быть сыграны в Фазу акций только для использования их значения КО.

21.4 Франция

Франция имеет одно специальное свойство – способность получать ПО непосредственно путем розыгрыша своей родной карточки. Франциск I подвиг французское дворянство от строительства замков в оборонительных целях к концепции «шато», в качестве центра поместью и места демонстрации произведений искусств. Каждый раз, когда французский игрок разыгрывает карточку «Покровитель искусства» *Patron of the Arts* как событие, Франция бросает кубик. При бросках в диапазоне «3-6» получается 1 ПО и маркер шато двигается на одну ячейку вправо на французской карточке державы. Никакого броска не требуется, если французы контролируют Милан (и, таким образом, имеют непосредственный доступ к центрам искусств ренессанса в Северной

Италии), то в таком случае ПО начисляется автоматически. Французский игрок никогда не может получить в ходе игры больше 6 ПО за строительство шато.

21.5 Папское государство

Существует четыре уникальных аспекта касающихся Папского государства – основание ордена Иезуитов посредством розыгрыша обязательного события «Общество Иисуса» *Society of Jesus*, отлучение от церкви реформаторов и правителей посредством розыгрыша родной карточки «Папская булла» *Papal Bull*, карточка событий «Разграбление Рима» *Sack of Rome* и строительная программа по созданию новой базилики Св. Петра в Риме для получения ПО (как описано в разделе 18.1).

Общество Иисуса

Папское государство может пользоваться акцией основания иезуитского университета, как только сыграно обязательное событие «Общество Иисуса» *Society of Jesus*. До этого события на карте нет иезуитских университетов и эта акция не может быть предпринята.

Отлучение от церкви

Папская родная карточка «Папская булла» *Papal Bull* может быть сыграна как событие, чтобы отлучить от церкви реформатора или правителя. Папское государство всегда имеет основания для отлучения реформатора. Хотя Папа должен иметь оправдание для отлучения от церкви правителя. Возможные основания это:

- Держава этого правителя в данный момент в состоянии войны с Папским государством.
- Держава этого правителя в данный момент союзник Оттоманской империи.
- Правитель это Генрих VIII и хотя бы одна английская родная область находится под протестантским религиозным влиянием.

Быть союзником державы, которая находится в состоянии войны с Папским государством, само по себе не является основанием для отлучения. Папа не может отлучать кого-либо из наследников Генриха VIII. Когда карточка «Папская булла» разыгрывается против обоснованной цели, поместите маркер «Отлучен от церкви» *Excommunicated* в соответствующую ячейку сверху на карточке державы Папского государства, эта фигура или правитель не могут быть отлучены снова в более поздний ход (а у французов могут быть отлучены либо Франциск I, либо Генрих II, но не оба).

Против реформатора

Когда отлучается реформатор, удалите его фишки участника диспутов и реформатора с карты до конца этого хода. Переверните участника диспутов задействованной стороной вверх, карточки событий, которые требуют того, чтобы этот участник диспутов был не задействован не могут быть сыграны в этот ход. Он снова вступает в игру в начале следующего хода, как это описано в разделе 8.2. Заметьте, что даже если Лютер отлучен от церкви, он по-прежнему может ввести самого себя в теологический диспут посредством розыгрыша родной карточки «На том стою» (после этого диспута он снова помещается за пределы карты). Отлучение реформатора от церкви не оказывает влияния вне рамок хода, в которой о нем было объявлено. После того, как реформатор удаляется с игрового поля, Папское государство может начать теологический диспут в той же языковой зоне, в которой произошло отлучение (т.е., английской для Кранмера, французской для Кальвина, немецкой для Лютера или Цвингли).

Против правителя

Когда отлучается правитель, поместите маркер «-1 карточка» *–1 Card* на карточку его державы. Этот маркер остается на карточке державы до тех пор, пока она не закончит войну с Папским государством, или не пожертвует возможность вытянуть карточку в пользу Папского государства, как это описано в разделе 9.5. Эта держава получает на 1 карточку меньше каждый ход во время Фазы вытягивания карточек, пока этот маркер находится на ее карточке. Теперь Папское государство выбирает 2 незанятые родные области этой державы, которые находятся под католическим религиозным влиянием и добавляет в эти области маркеры беспорядков *Unrest*.

Разграбление Рима

Чтобы событие «Разграбление Рима» *Sack of Rome* было сыграно, в итало-говорящей области должна находиться одна группировка непапских войск, в которой находится больше наемников, чем число папских регулярных частей в Риме. Эта группировка не должна принадлежать той же державе, которая разыгрывает событие, и ни части, ни держава, разыгрывающая это событие, не должны быть в состоянии войны с Папским государством. Розыгрыш этой карточки не создает новое состояние войны между державами и не является основанием для отлучения от церкви. Как только это событие сыграно предпримите следующие шаги:

Процедура разграбления Рима

1. Поместите войска в Рим: Группировка войск (включая все регулярные части, наемников и командующих армиями) удаляется из своей текущей области и помещается в Рим. Запомните эту область, любые уцелевшие войска вернутся в нее.

2. Определите результатов полевого сражения: Несмотря на то, что Рим и является укрепленной областью, разыграйте полевое сражение между этой группировкой и папскими регулярными частями в Риме. Папские наемники в Риме игнорируются. Папское государство является обороняющимся в этом сражении (таким образом, оно получает 1 лишний кубик и выигрывает ничью). Обе стороны могут играть боевые карточки (а любая держава может сыграть карточку реакции).

3. Примените «хиты»: Примените все «хиты» как потери (как обычно). «Хиты» нанесенные папским войскам должны быть покрыты в первую очередь регулярными частями. Любые «хиты» сверх числа регулярных частей могут быть применены к папским наемникам. «Хиты» нанесенные папскими войсками должны быть поделены поровну, насколько это возможно, между наемниками и регулярными частями атаковавших войск.
4. Верните войска: Группировка войск двигавшаяся в Рим, возвращается в свою изначальную область (хотя, возможно, и уменьшенная на несколько частей!).
5. Папская победа: Если Папское государство одержало победу, процедура завершена. Карточка «Разграбление Рима» возвращается в стопку сброшенных карточек и может снова оказаться в игре в будущий ход.
6. Папистское поражение: Если Папское государство проиграло сражение, эффекты этого радикальны. Уменьшите накопленные КО на Дорожке Св. Петра папской карточки державы на 5 (но не ниже «0»). Затем владелец грабящей группировки тянет 2 карточки из папского набора (помните, что родные карточки никогда не участвуют в случайном вытягивании карточек). После изучения этих карточек, он сбрасывает одну из них и оставляет себе другую. Если у Папского государства есть только 1 карточка доступная для вытягивания, он оставляет себе эту карточку. Карточка «Разграбление Рима» удаляется из колоды и не может снова войти в игру.

21.6 Протестантские страны

Протестантские страны это единственная держава в игре, которая тратит несколько ходов, целиком сосредоточившись на религиозном конфликте, в стороне от каких бы то ни было военных аспектов. В это время Германия все еще находилась под протекторатом Священной Римской империи (и из-за этого покрыта габсбургскими маркерами контроля). Хотя, как только реформация распространяется (12 областей обращенных под протестантское религиозное влияние, области охваченные беспорядками считаются) и привлекает к себе внимание по всей Европе, протестанты начинают опасаться, что их новая религия подвергнется атаке со стороны Карла V. В это время посредством розыгрыша карточки обязательного события создается Шмалькальденская оборонительная лига. С этого момента Протестантские страны начинают заниматься и военными делами.

До Шмалькальденской лиги

До обязательного события «Шмалькальденская лига» *Schmalkaldic League*, протестантский игрок находится под действием следующих ограничений:
Он не может создавать никакие военные части.
Он не может двигать никакие военные части.
Другие державы также находятся под действием этих ограничений:
- Они не могут объявлять войну Протестантским странам.
- Их части не могут двигаться или отступать в курфюршества.

Во время этого периода, обращение любого курфюршества под протестантское религиозное влияние позволяет протестантскому игроку добавить протестантские регулярные части в эту область. Удалите регулярные части с дисплея курфюршеств *Electorate Display* и поместите их в соответствующую область на карте.

Шмалькальденская лига

Обязательное событие «Шмалькальденская лига» может быть сыграна не ранее 2 хода. Оно автоматически приводится в действие в Фазу зимы 4 хода (оно должно произойти в это время), если уже не произошло. Как это описано на карточке, когда разыгрывается «Шмалькальденская лига», имеют место следующие эффекты:
- Командующий армией Иоганн-Фридрих *John Frederick* добавляется в игру. Поместите его с группировкой протестантских регулярных частей как можно ближе к Виттенбергу *Wittenberg* (как правило, в сам Виттенберг).
- Командующий армией Филипп Гессенский *Philip of Hesse* добавляется в игру. Поместите его с группировкой протестантских регулярных частей как можно ближе к Касселю *Kassel* (как правило, в Майнц *Mainz*).

Передайте все протестантские родные области находящиеся в данный момент под протестантским религиозным влиянием под протестантский политический контроль.
Все ограничения перечисленные выше в разделе «До Шмалькальденской лиги» теперь снимаются.
Габсбурги и Протестантские страны отныне в состоянии войны. Папское государство и Протестантские страны также в состоянии войны. Эти державы не могут снять эти состояния войны до конца игры.
Любые протестантские регулярные части и командующие армиями находящиеся в курфюршестве под католическим религиозным влиянием смещаются в ближайшее курфюршество под протестантским религиозным контролем.
С этого момента и далее, обращение курфюршества под протестантское религиозное влияние позволяет протестантскому игроку немедленно поместить регулярные части из этого курфюршества в эту область, только если она также находится под протестантским политическим контролем. Если же это курфюршество не находится под протестантским политическим контролем, то эти регулярные части удерживаются вне карты до тех пор, пока эта область не окажется и под протестантским религиозным влиянием, и под политическим контролем. Чтобы получить политический контроль, протестантскому игроку теперь приходится осаждать эти курфюршества, которые не были автоматически переданы под их контроль посредством розыгрыша события «Шмалькальденская лига».

21.7 Карточки заморской войны

Карточки событий «Восстание в Египте» *Revolt in Egypt*, «Восстание в Ирландии» *Revolt in Ireland* и «Война с Персией» *War with Persia* заставляют турецкого или английского игрока переводить сухопутные части и/или командующих армиями с карты, чтобы определить результаты заморского конфликта. Когда эти события разыгрываются. Поместите карточку события на карту поблизости от родных областей пострадавшей державы. Затем эта держава выбирает указанное число сухопутных частей в любом месте на карте (за исключением осажденных областей) и двигает эти части на эту карточку. Части могут быть выбраны из нескольких группировок в разных областях. Один командующий армией в любом месте также может быть выбран передвинут на эту карточку. Карточка события также оговаривает число заморской армии, используйте любые доступные независимые сухопутные части, чтобы отобразить эти заморские части (добавляя доступные части второстепенных стран, если независимых недостаточно). Чтобы определить результаты этого конфликта, турецкий или английский игрок должен потратить 1 КО на акцию заморской войны за каждую попытку определения результатов. Затем происходит полевое сражение между частями великой державы и независимыми частями на карточке. Результаты сражения определяются точно также как и результаты полевого сражения на карте, за исключением того, что в данном случае нет обороняющегося, который получал бы один лишний кубик, и нет отступления. Если все независимые части уничтожены, то «заморская» война окончена. Все оставшиеся на карточке части великой державы помещаются обратно в свою столицу (или в любую другую свою родную ключевую область, если столица занята вражескими частями). Если же независимые части не были уничтожены, то великой державе придется оплатить другую акцию «заморской» войны в один из будущих импульсов. Заметьте, что карточки «заморской» войны гарантируют то, что великая держава сохраняет оговоренное число частей на карточке, требуя того, чтобы все вновь создаваемые сухопутные части помещались бы на эту карточку «заморской» войны. (Единственным исключением является 1 регулярная часть получаемая во время Фазы зимы, эта регулярная часть всегда помещается в столицу, даже если «заморская» война все еще ведется.) Великая держава никогда не может поместить лишних частей, свыше требуемого числа, на карточку «заморской» войны. Части великой державы на карточке «заморской» войны не могут вернуться домой (даже во время Фазы зимы) до тех пор, пока они не уничтожат все независимые части в этой «заморской» войне.

22. ВТОРОСТЕПЕННЫЕ СТРАНЫ

Четыре второстепенные страны, Генуя, Венгрия-Богемия, Шотландия и Венеция, могут быть важными партнерами держав. Их роль в игре объясняется в этом разделе. Этот раздел завершается коротким описанием независимых ключевых областей, которые также представлены в игре.

22.1 Неактивные второстепенные страны

Все второстепенные страны имеют два состояния: активное и неактивное. Все второстепенные страны начинают игру в неактивном состоянии. Как описано в разделе 9.6, великая держава может решить объявить войну второстепенной стране. Это объявление войны не меняет состояние второстепенной страны с неактивного на активное, **если только** другая великая держава не вмешивается в конфликт. В неактивном состоянии войска второстепенной державы ведут себя следующим образом:

Они не двигаются из своей текущей области.

Они не осуществляют перехват и не уклоняются от сражения.

Если в области наличествует 4 или менее сухопутных частей, они всегда отходят в укрепления и пытаются отсидеться в осаде, если в их область вошли враги.

Если в области наличествует 5 или более сухопутных частей, они всегда стоят и сражаются в полевом сражении. Если же они проигрывают полевое сражение, не отступайте этими частями из области, как обычно. Вместо этого оставьте до 4 частей, которые отходят в укрепления, все остальные сухопутные части, сверх этих 4, уничтожаются.

Неактивные морские части остаются в своем порту и обороняются, если этот порт атакован.

Таблица активизации второстепенных стран

Второстепенная страна	***Может быть активизирована*** Англией	Францией	Габсбургами	Папой	Деактивизирована?
Генуя	-	да	да	да	да
Венгрия-Богемия	-	-	да^	-	-
Шотландия	да	да*	-	-	да
Венеция	-	да	да	да+	да

**Франция и Шотландия естественные союзники. Франция может вмешаться в конфликт на 4 этапе процедуры ОВ (раздел 9.6), если другая держава объявляет войну Шотландии.*

+Папское государство и Венеция естественные союзники. Папское государство может вмешаться в конфликт 5 этапе процедуры ОВ (раздел 9.6), если другая держава объявляет войну Венеции.

^Государство Габсбургов и Венгрия-Богемия естественные союзники. Государство Габсбургов может вмешаться в конфликт, если Венгрия-Богемия разгромлена турками (22.5).

22.2 Активизация

Изменение состояния второстепенной страны с неактивного на активное называется «активизацией». Каждая второстепенная держава может быть активизирована только небольшой группой великих держав (это державы, с которыми второстепенная страна была тесно связана исторически). *(См. Таблицу активизации второстепенных стран, приведенную выше.)* Все активные второстепенные страны, за исключением Венгрии-Богемии, могут быть впоследствии деактивизированы.

Второстепенные страны могут быть активизированы следующими способами:

Если Франция или Папское государство вмешиваются в конфликт после объявления войны (раздел 9.6), или если Франция вмешивается в конфликт после английского ОВ Шотландии с помощью родной карточки «Шесть жен Генриха VIII».

Государство Габсбургов вмешивается в конфликт, если венгры разгромлены Оттоманской империей, как описано в разделе 22.5.

- Если Франция активизирует Шотландию с помощью карточки «Старинный союз» *Auld Alliance*.
- Если Папское государство активизирует Венецию с помощью карточки «Венецианский союз» *Venetian Alliance*.
- Великая держава может сыграть карточку «Дипломатический брак» *Diplomatic Marriage*, чтобы активизировать страну, которую ей разрешено активизировать согласно приведенной выше таблице.

Французы, Габсбурги и Папское государство могут сыграть карточку «Андреа Дориа» *Andrea Doria*, чтобы активизировать Геную. Заметьте, что это единственная карточка, которая может быть сыграна, чтобы активизировать второстепенную страну, которая уже активна (так как она деактивизирует Геную относительно другой великой державы, а затем снова активизирует ее в качестве союзника новой державы).

Активизируйте второстепенную страну, используя следующую процедуру:

1. Поместите маркер «В союзе»: Добавьте маркер «В союзе» *Allied* в ячейку, которая располагается на пересечении дорожек этих держав на Дисплее дипломатического статуса *Diplomatic Status Display*.

2. Объявления войны: Держава, находящаяся в данный момент в состоянии войны с этой второстепенной державой, имеет возможность немедленно объявить войну (без стоимости в КО) великой державе, которая активизирует второстепенную страну. Эта держава может объявить войну, только если не применяется ни одно из «ограничений на все времена», перечисленное в разделе 9.6. Если держава предпочитает объявить войну, добавьте маркер «В войне» *At War* в соответствующую ячейку на Дисплее дипломатического статуса. Если держава отказывается объявить войну, то любые части этой державы занимающие области, контролируемые этой второстепенной страной, возвращаются в ближайшую укрепленную область (которая не осаждена), как описано в 3 этапе Процедуры сегмента мира (9.3).

3. Поместите квадратные маркеры контроля: Все ключевые области контролируемые в данный момент второстепенной страной теперь помечаются квадратными маркерами контроля великой державы.

4. Поместите шестиугольные маркеры контроля: Все остальные области контролируемые второстепенной страной теперь помечаются шестиугольными маркерами контроля великой державы.

5. Удалите маркеры «В войне»: Удалите маркеры «В войне» из колонки второстепенной страны на Дисплее дипломатического статуса (дипломатия этой второстепенной страны теперь контролируется великой державой, ее союзником).

22.3 Активные второстепенные страны

Активизированная второстепенная страна имеет следующие преимущества:

- Военные части и морские командующие этой второстепенной страны рассматриваются в точности также как и части и морские командующие великой державы. Теперь они двигаются, сражаются, отступают, уклоняются от сражения и влияют на близкие попытки реформации/контрреформации в точности также, как и остальные части этой великой державы. (Единственная разница заключается в том, что второстепенная страна не имеет собственных импульсов или карточек.)
- Военные части второстепенной державы имеют одну дополнительную характеристику во время Фазы зимы. Эти части также могут отступать в родную ключевую область этой второстепенной страны, как если бы это была дополнительная столица. Части великой державы, ее союзника, не могут пользоваться этой возможностью.

Контролирующая ее великая держава может использовать акцию создания регулярных войск, чтобы создать регулярную часть этой второстепенной державы в одной из ее родных областей (при условии того, что в наборе фишек наличествует несозданная регулярная часть).

Если второстепенная страна это Генуя, Венеция или Шотландия, то контролирующая ее великая держава может использовать акцию строительства морской эскадры, чтобы построить морскую эскадру этой второстепенной державы в одном из ее родных портов (при условии того, что в наборе фишек наличествует несозданная морская эскадра).

22.4 Деактивизация

Изменение состояния второстепенной страны с активного на неактивное называется «деактивизацией». Все второстепенные страны, за исключением Венгрии-Богемии, могут быть деактивизированы.

Второстепенная страна может быть деактивизирована следующими способами:
Если Англия или Франция деактивизирует Шотландию с помощью карточки «Старинный союз» *Auld Alliance*.
Если Оттоманская империя или Папское государство деактивизируют Венецию с помощью карточки «Венецианский союз» *Venetian Alliance*.
Любая великая держава может сыграть карточку «Дипломатический брак» *Diplomatic Marriage*, чтобы деактивизировать Геную, Шотландию или Венецию.
Французы, Габсбурги или Папское государство могут сыграть карточку «Андреа Дориа», чтобы деактивизировать Геную относительно ее старого союзника (они затем реактивизируют ее как своего нового союзника).
Деактивизируйте второстепенную страну, используя следующую процедуру:
- Удалите маркер «В союзе» *Allied* из ячейки на пересечении дорожек этих держав на Дисплее дипломатического статуса.
- Все маркеры контроля бывшего союзника этой второстепенной страны удаляются с ее родных областей.
- Части других держав смещаются, если они занимают одну из родных областей этой второстепенной страны, с которой только что был удален маркер контроля. Двиньте сухопутные части в ближайшую контролируемую своими укрепленную область, а морские части в ближайший контролируемый своими порт.

Затем все сухопутные части второстепенной страны возвращаются в ближайшую контролируемую своими укрепленную родную область этой второстепенной страны. Если такая укрепленная область недоступна, верните их в ближайшую неукрепленную область. Если и такой области не существует, то сухопутные части уничтожаются.
Все морские командующие и части второстепенной страны возвращаются в ближайший контролируемый своими родной порт этой второстепенной страны. Если такого порта нет, то морские части уничтожаются, а морские командующие помещаются на дорожку хода.

22.5 Разгром Венгрии-Богемии

Оттоманской империи дается возможность выиграть войну против Венгрии-Богемии в конце штурма или полевого сражения, в котором применяется один из этих наборов условий:
- Венгрия-Богемия активизирована как союзник государства Габсбургов посредством события «Дипломатический брак» *Diplomatic Marrige* и турки контролируют две родные ключевые области Венгрии-Богемии, ИЛИ
- Венгрия-Богемия не является союзником государства Габсбургов, но турки контролируют одну ключевую область Венгрии-Богемии и на карет остается 4 или меньше регулярных частей Венгрии-Богемии.

Когда применяется одно из этих условий, предпримите следующие действия:
- Габсбургский игрок должен вмешаться в конфликт *без стоимости в КО*, теперь Оттоманская империя и Габсбурги в состоянии войны (даже, если они были в союзе непосредственно перед этим штурмом или сражением).
- Венгрия-Богемия активизируется как габсбургский союзник (если еще не активизирована посредством «Дипломатического брака»). Венгрия-Богемия никогда не может быть деактивизирована и остается в союзе до конца игры.
- Все венгерские родные области с оттоманскими сухопутными частями переходят под оттоманский контроль (включая ключевые области находящиеся в данный момент в осаде).
- Венгерские части находящиеся в осаде уничтожаются.
- Оттоманская империя получает 2 ПО, как победитель в войне за разгром Венгрии.

22.6 Независимые ключевые области

Четыре ключевые области (Мец *Metz*, Милан *Milan*, Флоренция *Florence* и Тунис *Tunis*) находятся среди независимых областей. Все четыре начинают сценарий 1532 года в независимом состоянии, только две начинают сценарий 1517 года независимыми (так как Милан в это время находится под французским контролем, а Тунис под габсбургским). Как и в остальные независимые области, в эти ключевые области в любой момент могут войти части любой державы. Независимые регулярные части в этих ключевых областях не могут двигаться, они просто обороняются против любой державы, которая может атаковать их (в точности также, как и неактивные второстепенные страны, раздел 22.1). Эти регулярные части не могут быть воссозданы во время игры (хотя они снова могут вступить в игру по карточке события «Город-государство восстает» *City State Rebels*). Как только эти ключевые области захватываются великой державой, эти города-государства больше не будут независимыми. Такие ключевые области будут контролироваться той или иной великой державой до конца игры, если только они не вернут себе независимое состояние из-за розыгрыша карточки события «Город-государство восстает».

23. ПОБЕДА

Существует пять способов выиграть эту игру, как это объясняется ниже. Первые два, военный и религиозный, происходят немедленно в Фазу акций, когда вступает в силу соответствующее условие. Обычно же победа достигается в девятую фазу хода, Фазу определения победы, обычно путем накопления Победных Очков (ПО) каждой державой. Эти три типа победы, которые могут быть достигнуты в эту фазу, это стандартный выигрыш, выигрыш за счет доминирования и выигрыш по истечении времени.

23.1 Автоматическая победа
Военная и религиозная победы это немедленные выигрыши, которые заканчивают игру, как только достигнуты в Фазу акций. Игра заканчивается даже несмотря на то, что ход еще не достиг Фазы определения победы.
Военная победа
Если держава (не Протестантские страны) когда-либо получает контроль над достаточным числом ключей, чтобы ячейка автоматической победы *Auto Win* стала открытой на карточке державы, она немедленно одерживает военную победу. Ни одна из этих областей не может содержать маркер беспорядков.
Религиозная победа
Если Протестантские страны достигают религиозного влияния свыше, чем в 50 областях, они одерживают религиозную победу. Ни одна из этих областей не может содержать маркера беспорядков.
23.2 Победные очки
Так как военная и религиозная победы не являются обычным делом, то исход игры обычно выясняется путем набора ПО. Каждая держава получает Победные Очки, как это показано в левой нижней части ее карточки державы. Текущая сумма ПО державы это сумма ее основных, специальных и призовых ПО.
Основные
Английские, французские, габсбургские, оттоманские и папские ПО определяются по числу ключевых областей, которые они контролируют. Начисляйте число ПО показанное в последней открытой ячейке на их карточках держав. Удостоверьтесь в том, чтобы пометить ячейку маркером беспорядков за каждую ключевую область в текущий момент охваченную беспорядками. Ячейки с маркерами беспорядков не считаются «открытыми», когда подсчитываются основные ПО. Если все ячейки закрыты, то эта держава имеет 0 основных ПО. Протестантский игрок подсчитывает основные ПО следующим образом: 2 ПО за каждое курфюршество, которое находится под протестантским религиозным влиянием и политическим контролем.
Протестантские области
Три державы получают специальные ПО основывающиеся на числе областей находящихся под протестантским религиозным влиянием среди английских родных областей (для Англии) или где бы то ни было на карте (для Папского государства и Протестантских стран). Сдвигайте маркер протестантских областей на Дорожке протестантских областей *Protestant Spaces Track* на Карточке религиозной борьбы *Religious Struggle Card* каждый раз, когда акция или событие заставляет увеличиться или уменьшиться число областей под протестантским влиянием. Маркер всегда должен быть помещен в ячейку с большой цифрой, которая соответствует текущему числу протестантских областей. Эта ячейка также содержит две более мелкие цифры: текущее число особых ПО для обоих, для Папского государства (указанных фиолетовым) и для Протестантских стран (указанных коричневым). Подобным же образом сдвигайте маркер английских родных областей каждый раз, когда акция или событие заставляет увеличиться или уменьшиться число английских родных областей под протестантским влиянием. Обратная сторона фишки английских родных областей напоминает игрокам, что англичане получают 1 ПО за каждые 2 английские родные области находящиеся под протестантским влиянием (округляя дроби вниз).
Особые
Особые ПО получаются каждой державой следующим образом:
Оттоманская империя
Пиратство: 1 ПО за каждую ячейку помеченную на дорожке пиратства карточки оттоманского игрока.
Габсбурги:
Курфюршества: 1 ПО за каждое курфюршество находящееся под габсбургским политическим контролем (которое не охвачено восстанием). Эти очки не начисляются до того, как будет разыграно обязательное событие «Шмалькальденская лига» *Schmalkaldic League.*
Англия
Наследник мужеского пола: 5 ПО, если Эдуард IV рожден благодаря броску по Таблице шести жен Генриха VIII. Англичане получают 2 ПО, если Эдуард IV не был рожден, а Елизавета I была.
Протестантские области: 1 ПО за каждые 2 английские родные области, которые обращены в протестантскую веру. Округляйте дроби вниз.
Франция
Шато: 1 ПО за каждое шато, которое построено, используя родную карточку «Покровитель искусств» *Patron of the Arts*.
Папское государство
Протестантские области: Взгляните на ячейку под маркером протестантских областей на Дорожке протестантских областей. Начислите число ПО фиолетового цвета, как особые ПО Папского государства.
Собор Св. Петра: 1 ПО за каждую ячейку помеченную в нижней части дорожки Св. Петра.
Протестантские страны
Протестантские области: Взгляните на ячейку под маркером протестантских областей на Дорожке протестантских областей. Начислите число ПО коричневого цвета, как особые ПО Протестантских стран.

Призовые
Бонус в ПО начисляется игрокам, когда следующие результаты приключаются в игре:

Протестантский участник диспутов сожжен (1 очко за каждое очко рейтинга диспута)
Папский участник диспутов унижен(1 очко за каждое очко рейтинга диспута)
Успешная исследовательская экспедиция
Успешная завоевательная экспедиция
Событие «Коперник» *Copernicus* (2 ПО) или «Михаил Серветус» *Michael Servetus* (1 ПО)
Событие «Юлия Гонзага» *Julia Gonzaga* (1 ПО) вслед за успешным оттоманским пиратством в Тирренском море.
Получен маркер «Победитель в войне» *War Winner* во время Фазы мира
Получен маркер ПО «Повелитель Италии» *Master of Italy* во время Фазы акций
Завершен перевод Библии (1 ПО за каждый язык)
Заметьте, что как и описано на этих карточках, карточки «Коперник» и «Михаил Серветус» могут быть сыграны посреди Фазы определения победы, **но только если розыгрыш этой карточки поднимает очки одной державы на число достаточное, чтобы остановить другую державу от одержания победы из-за доминирования.**

23.3 Фаза определения победы

Во время Фазы определения победы все державы проверяют, не достигнута ли одна из трех типов побед. Если после проверки стандартной победы и победы из-за доминирования, победителя все еще нет, и это еще не 9 ход, продвиньте маркер хода на Дорожке хода в следующую ячейку и начните следующий ход.

Стандартная победа

Если какая-либо из держав достигает 25 или более ПО, то и игра заканчивается стандартной победой. Держава с наибольшей суммой ПО объявляется победителем. Если у двух или более держав ничья с точки зрения наибольшей суммы ПО, то держава с наибольшей суммой в предыдущий ход объявляется победителем. Если же у держав была ничья и в более ранний ход, продолжайте следить за суммой по одному ходу назад до тех пор, пока ничья не будет нарушена. Игроки должны записывать сумму ПО каждой державы в конце каждого хода на Листе записи победы *Victory Record Sheet* (он находится на обратной стороне этого буклета правил). Существует также дорожка ПО напечатанная на карте, которая может быть использована, чтобы отмечать сумму каждой державы во время предыдущей Фазы определения победы.

Победа из-за доминирования

Если во время Фазы определения победы сумма ПО какой-либо державы меньше 25, но как минимум на 5 ПО больше, чем у *каждой* другой державы, она одерживает победу из-за доминирования. Эта победа может произойти только в Фазу определения победы 4 хода или позже. Не проверяйте возможность победы из-за доминирования во время 1, 2 и 3 ходов.

Победа по истечении времени

Если никто из игроков не выиграл к концу 9 хода, присудите победу державе с наибольшей суммой ПО в этот момент. Если у двух или более держав ничья с точки зрения наибольшей суммы ПО, то держава с наибольшей суммой в предыдущий ход объявляется победителем. Победа по истечении времени может произойти только в Фазу определения победы 9 хода.

Авторы и участники

РАЗРАБОТКА ИГРЫ И ДОРАБОТКА: Эд Бич
ОСОБОЕ СОДЕЙСТВИЕ В ДОРАБОТКЕ: Мэтью Бич, Ананда Гупа, Дэйв Кросс
АРТ-ДИРЕКТО: Роджер МакГован
ОФОРМЛЕНИЕ КОРОБКИ И ДИЗАЙН УПАКОВКИ: Роджер МакГован
КАРТА: Марк Симонич
ФИШКИ: Роджер МакГован, Марк Симонич и Майк Лемик
ВЕРСТКА ПРАВИЛ: Марк Симонич
ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ: Эд Бич, Мэтью Бич, Дэйв Кросс, Ананда Гупта, Марк Гринвуд, Брайан Колларс, Кен Ричардс, Пол Нид, Том Кассель, Джим Адамс, Стив Кэлер, Брайан Конлон, Джим Пайл, Боб Тэйлор, Барри Сэтсер, Эдгар Галлего, Дэйв Грэй, Аллен Хилл, Дэйв Шмид, Робин Гриллер, Джонни Уилсон, Стив Ликевич, Стив Коул, Скотт Бауэр, Дэвид Уилсон, Мик Уль, Бэн Хэмдорф, Брайан Вэйд, Джоэль Тамбуро, Майк Виллаур, Нэтэн Хилл, Роберт Уотерс, Майк Ри, Бэн Найт, Тито Отри, Ярек Андрушкевич, Кнут Грюниц, Бретт Дедрик, Стив Никсон, Пол Эллиот
КОРРЕКТУРА: Брайан Колларс, Брайан Конлон, Дэйв Кросс, Робин Гриллер, Кен Ричардс, Том Уайлд
КООРДИНАЦИЯ ПРОИЗВОДСТВА: Тони Кертис
ПРОДЮСЕРЫ: Тони Кертис, Роджер МакГован, Энди Льюис, Джин Биллингсли и Марк Симонич

Полный комплект игры «На том стою» включает:

- 1 буклет правил
- 1 буклет сценариев
- 4 платы фишек
- 6 карточек держав
- 1 карту

- 110 игровых карточек (1 колода)
- 1 карточка религиозной борьбы
- 2 справочные карточки (одинаковые)
- 10 кубиков