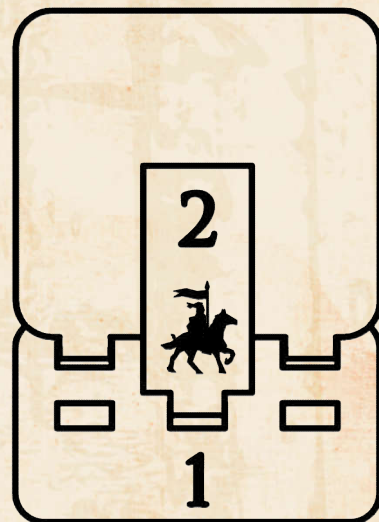


Средневековая битва

Условные обозначения

- Полководец - игрок.
- Фракция - сторона, за которую воюет тот или иной полководец.  - Драконы,  - Львы.
- Ведущий игрок - игрок, который первым совершает действия в данном ходу.
- Позиция командования  - важная точка, где сходится ум и сердце всего войска. Ни один отряд не может заходить на местность с данной позицией. Уничтожение данной позиции противника мгновенно приводит к победе в игре.
- Поле битвы - всё поле сражения.
- Местность  - один гекс (шестиугольник) на поле битвы.
- Средняя линия  - линия из гексов, расположенная между полководцами. Возможно отсутствие средней линии при игре на поле битвы из четного количества линий, тогда для определения инициативы используются сразу две линии, оказавшиеся в центре.
- Первая линия  - ряд из местностей (гексов), находящийся ближе всего к полководцу. Соответственно, на поле есть две разных первых линии, для каждого игрока - своя. По аналогии у каждого есть 2-я, 3-я, 4-я и т.д. линии (по мере удаления от полководца), вплоть до средней линии. Количество линий зависит от созданного поля битвы, например, на иконке у каждого игрока будет по 3 линии и одна общая средняя линия .
- Ключевые точки  - места для выставления ресурсов и монет. В правилах игры ключевые точки обобщенно обозначены знаком , но на поле в качестве ключевых точек используются жетоны с изображением фракций  .
- Полевое сооружение  - место для генерации одной монеты в каждый ход в казну владельца полевого сооружения. Дополнительно даёт +1 к мощи дружественного войска, находящегося на данной местности, и -1 для вражеского войска, ведущего бой на полевом сооружении. Запрещается создавать два полевых сооружений на одной местности или на местности, где уже есть ключевая точка.
- Монеты - основной тип ресурсов. Используются для покупки карточек вооружения. Также монеты служат вспомогательными фишками для выставления сложных приказов, полевых сооружений и др. Монеты отличаются по форме для разных фракций, например, Львы - круглые, Драконы - треугольные. Монеты без всяких обозначений имеют номинал, равный единице. Монеты другого номинала обозначены цифрами и не имеют знака фракции с другой стороны.
- Особые ресурсы - ресурсы со специальными возможностями. Подробнее об особых ресурсах смотрите далее в правилах.
- Войско - все отряды в распоряжении полководца.
- Боевая единица  - отдельные персонажи игрока с цифровым значением мощи на них и обозначением типа отряда (конница, пехота и т.д.).
- Отряд - 1-3 боевых единицы игрока на специальной подставке с номером отряда и ширмой.
- Пустой отряд - отряд без боевых единиц на подставке. Он может получать приказы, передвигаться по полю, участвовать в перегруппировке, но не может собирать ресурсы и монеты. Т.е. служит только для отвлечения противника. Игрок может снять его с поля в любой момент. При вступлении в бой пустой отряд снимается и не тратит инициативу противника.
- Открытие отряда - как правило, отряд повернут к противнику ширмой, чтобы тот не имел возможности узнать состав боевых единиц в отряде. Но на этапе приказов (при передвижении более 1-го гекса или другом сложном приказе), а также во время боя необходимо показывать противнику либо весь отряд, либо некоторые боевые единицы.
- Мощь отряда/войска (боевая)  - это общая сумма цифр на всех боевых единицах в отряде. Также суммарно можно рассчитать и мощь войска - сумма всех боевых единиц на поле.
- Планшет манёвра  - специальный шестиугольник для выставления приказов манёвра каждому отряду. Выставляется стрелкой от игрока (в сторону поля боя).
- Жетоны отрядов - жетоны для отдачи приказов на планшете манёвра. Имеют форму фракций с номерами отрядов (от 1 до 7).
- Простые приказы (манёвра) - приказы, которые отряды легко выполняют, не теряя свою боевую мощь. Для отдачи простого приказа на одну из сторон планшета манёвра выкладывается номер отряда, которому отдаётся приказ.
- Сложные приказы (манёвра) - особые приказы для отрядов, которые дают им дополнительные преимущества, но тратят их мощь. Особые приказы создаются путем добавления монеты под жетон отряда.
- Перегруппировка - обмен боевых единиц между отрядами, объединение двух отрядов в один или разъединение отряда на 2 или 3 отряда. После перегруппировки дальнейшее движение отряда(ов), участвующих в перегруппировке, невозможно.



- **Бой** - одно столкновение между отрядами. Вся битва (игра) разделена на ряд боёв-столкновений между отрядами противников, которые проводятся каждый ход во время соответствующего этапа.
- **Боевые приказы** - жетоны с символами  и  для распределения мощи отряда во время боя на атаку и защиту.
- **Сила атаки**  - выставляется на боевом приказе . Указывает, сколько мощи отводится под атаку в этой боевой стычке.
- **Защита**  - выставляется на боевом приказе . Указывает, сколько мощи отводится под защиту отряда в этом бою.
- **Вооружение**  - специальные жетоны для усиления отряда во время боя. Игрок не может держать у себя более 7 жетонов вооружения.

+2 	1		3	4	5	6	7
+2 атаки отряду							

- **Таблица вооружения** - лист с вооружением, его особенностями и ценой в монетах.
- **Базовая цена вооружения** - цена на вооружение в начале партии (предложенная в таблице или выставленная игроками).
- **Количество вооружения**  - количество жетонов вооружения, которое берет полководец в этот бой, т.е. от 0 до 3 жетонов.
- **Модификатор усталости** - если отряд совершает сложный манёвр, находится на ключевой точке противника или участвовал в битве, то он получает -1 к своей мощи за сложный манёвр, -1 за ключевую точку соперника и по -1 мощи за каждую битву, в которой он участвует. Для обозначения каждого модификатора усталости просто выкладывайте на отряд по 1-й монете.
- **Инициатива** - стремление боевой единицы ввязывать отряд в бой (инициировать бой своего отряда).
- **Инициирование боя** - способность отряда начинать бой, при наличии самой инициативной боевой единицы в отряде, в текущей ситуации. Как правило, один отряд инициирует только один бой за ход.
- **Дальняя дистанция (боя)** - атака лучниками через одну местность . При этом учитывается только суммарная мощь лучников в отряде, а не мощность всего отряда. *Например, 3 лучника, 2 лучника и 1 конница дадут в сумме 5 мощи, если ими ведется атака на дальней дистанции. При защите от атаки на дальней дистанции этот же отряд будет иметь все 6 единиц мощи.* Отряд, который попадает под дистанционный обстрел лучниками, может выставить только защиту (или защитное вооружение) против такой атаки и получает -1 к мощи. Но после этого обстрелянный отряд может сам инициировать другое нападение, т.к. не теряет инициирование боя.
- **Ближняя дистанция (боя)** - бой в соседней местности или внутри одной местности.
- **Конница**  - быстрые и манёвренные боевые единицы для стремительных атак и неожиданного захвата ресурсов.
- **Пехотинцы**  - крепкие воины-латники, способные мотивировать другие боевые единицы на форсированные марши.
- **Лучники**  - дальнобойные боевые единицы. Могут вести вплоть до двух боёв и атаковать на дальней дистанции.
- **Крестьяне**  - наиболее приспособлены для создания полевых сооружений, так как могут выполнять эти работы даже в одиночку.

Описание особых ресурсов

Особые ресурсы выкладываются раз в ход на свободные ключевые точки и считаются с модификатором «номер линии - 2». *Например, если особый ресурс был выложен на ключевую точку на пятой линии, то он даст только 3 единицы особого ресурса, если на четвертую, то 2 единицы. На 1-ю или 2-ю линии особый ресурс не выкладывается, вместо него выложите одну или две монеты соответственно.*

Игроки могут договориться в начале игры и использовать любой другой модификатор для особых ресурсов, например, -1, тогда на второй линии можно получить 1 особый ресурс, на третьей - 2 и т.д.

В игру можно брать только некоторые особые ресурсы или не использовать их вовсе, особенно в первых партиях.

Получение особых ресурсов, как и монет, проводится после проведения всех боёв.

- **Подкрепление**  - восполнение одного из отрядов новыми силами. В любой отряд выставляется одна боевая единица со значением выбранного ресурса или меньше. Выставлять на поле новую боевую единицу можно только в том случае, если боевая единица была ранее уничтожена, т.е. имеется в запасе у игрока. Отряд при этом не может превышать ограничение в три боевых единицы. Также можно образовать новый отряд из новой боевой единицы около своей позиции командования , если у полководца в данный момент выставлено менее семи отрядов на поле боя.
- **Передвижение ключевой точки**  - позволяет передвинуть любую ключевую точку своей фракции на количество местностей, равное выбранному ресурсу или менее, но не заходя на среднюю линию и не переходя её. Если на ключевой точке находятся ресурсы или монеты, то они сдвигаются вместе с ней; отряды с ключевой точкой не сдвигаются.
- **Взять вооружение**  - бесплатный набор вооружения по количеству взятого ресурса, начиная с ведущего игрока.
- **Выставление полевых сооружений**  - равное взятому ресурсу, на любые свободные от других полевых сооружений и ключевых точек гексы, но только в пределах зоны расстановки полевых сооружений, определенной игроками на старте.

Условия победы в игре. При выполнении любого из вариантов полководец побеждает в игре

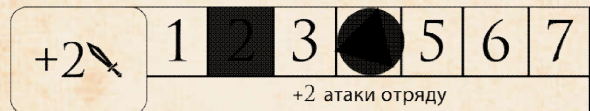
- Уничтожение позиции командования . Для этого проводится атака с силой 3 или более по местности с данной позицией.
- Полное истребление войск противника. Если мощь войска превышает мощь войска противника в 2 раза, предложите капитуляцию.

Стартовая расстановка

При первой игре настоятельно рекомендуем постоянно обращаться к Условным обозначениям, где прописаны все игровые термины.

Общие приготовления:

Игроки выбирают фракции. Каждый игрок берет по 15 монет своей фракции и выставляет большие ширмы на подставки.



Выложите жетоны вооружения на соответствующие ячейки таблицы вооружения. На этом этапе можно изменить базовую стоимость карточек вооружения в большую или меньшую сторону, выложив монеты из общего запаса на любую ячейку. В данном примере игрокам придется сразу покупать +2 атаки не за 2 монеты (как это рекомендовано в таблице вооружения), а за 4.

Игроки случайно выбирают главного игрока на первый ход.

Особые ресурсы сложите в одинаковые стопки попарно (по 2, и) и поставьте пары рядом с полем в ряд в случайной последовательности, например, . Поставьте на 1-й ресурс в ряду монеты разных фракций стопкой, расположив сверху

монету ведущего игрока - эти монеты показывают текущий особый ресурс и ведущего игрока.

Формирование поля битвы:

Для визуализации специально показано маленькое поле, естественно, для игр лучше создавать поля боя большего размера.

- Из полей местности формируется поле битвы. Во время раскладки желательно сохранить зеркальную симметрию для каждого игрока. Можно оставлять пустые пространства, которые будут непроходимы для отрядов. Для удобства выкладки монет и ресурсов в ходе игры, игроки могут разложить стопки монет рядом с каждой линией в самом начале игры. Около первой линии - одну монету, у второй - две и т.д. Эти стопки можно быстро брать и выкладывать на ключевые точки на этих линиях.
- На поле битвы выставляют позиции командования на первых линиях поля битвы, также с сохранением зеркальной симметрии.
- Игроки выбирают зону расстановки полевых сооружений. Обычно, это центральная линия и от одной до трех линий в обе стороны от неё (в примере выделено прямыми линиями).
- Симметрично (или ассиметрично, по договоренности игроков) выставляются ключевые точки : по одной (или несколько, по договоренности игроков) на каждой линии, за исключением средней линии, если она присутствует в игре.
- Полководцы скрытно расставляют войска, распределяя боевые единицы на семь или менее отрядов. В каждом отряде можно расположить 0-3 любых боевых единиц. Отряды обязательно должны быть расставлены вокруг позиции командования, а остальные в первых двух линиях. Ширма отряда позволяет скрывать точное количество боевых единиц в отряде от противника, но по общей договоренности можно не использовать ширмы и видеть точное количество боевых единиц в отрядах друг у друга.



Этапы хода

- Поменять ведущего игрока и выложить на ключевые точки монеты и особые ресурсы
- Собрать монеты с полевых сооружений
- Закупить вооружение и увеличить стоимость вооружения для соперника
- Скрытно дать команды манёвров своим отрядам
- Открыть всю информацию о приказах и провести все движения
- Провести бои
- Снять модификаторы усталости. Забрать с поля особые ресурсы и монеты. Построить полевые сооружения

Этапы боя

1. Посчитать мощь каждого отряда, который вступает в бой
2. Скрытно распределить мощь своих отрядов на атаку, защиту и вооружение и подобрать вооружение
3. Открыть боевые приказы с распределением мощи. Возможно, досрочно завершить бой (переход к этапу 5)
4. Вскрыть вооружение по очереди
5. Итоги боя

Пояснения по этапам боя

1. Если отряд пустой, то он снимается, битва переходит сразу к 7-му этапу, а отряд противника не теряет инициативу и мощь. Если в отряде есть боевые единицы, то для вычисления мощи отряда просуммируйте цифры на боевых единицах в отряде, *например, конница (2) и лучники (1) = 3*. Вычтите все модификаторы усталости на отряде. Добавьте +1, если отряд на своём полевом сооружении; -1, если на чужом. Если общее значение отряда нулевое или отрицательное, то мощь отряда нулевая. Также помните о правиле дальней дистанции для лучников (см. в условных обозначениях).
2. Каждый параметр (атака, защита и вооружение) равен 1 мощи отряда. Мощь можно распределить как угодно, ограничение действует только на максимум в 3 вооружения (однако, если было использовано вооружение «+3 мощи», то 1 мощь тратится на использование этого вооружения, а две оставшихся мощи можно использовать на атаку, защиту или дополнительное вооружение, превысив лимит до 5 вооружения). Значения атаки и защиты необходимо скрытно выставить на боевых приказах (поместите на них нужное кол-во монет).
3. Полководцы открывают боевые приказы с распределенной мощью. На этом этапе можно по совместной договоренности завершить бой и перейти к этапу 5. В таком случае вооружение никто из полководцев не теряет.
4. По очереди и по одной единице вскрывается вооружение, начиная с ведущего игрока. Вооружение влияет на атаку и защиту отряда, что можно сразу отмечать монетами на боевых приказах. Вооружение можно перестать выкладывать в любой момент и сохранить его у себя. При этом противник может продолжить выкладывать вооружение. Всё использованное в бою вооружение уходит обратно в таблицу вооружения.
5. Итоговое значение защиты вычитается из значения атаки противника (с учетом всего использованного вооружения). Если защита отряда меньше атаки, то он вынужден понести потери. *Например, отряд состоял из пехоты (2), (2) и (4). Было выставлено атаки на 5, защиты на 2 и вооружение 1: «+1 защита за пехотинца». Защита составляет 5. А враг выставил атаку на 8. Таким образом, была пробита защита на 3 (8 - 5). Значит, отряд должен лишиться либо пехотинца на 4, либо двух пехотинцев мощностью по 2.* Выжившие в бою отряды (хотя бы с одной оставшейся в отряде боевой единицей) получают по модификатору усталости (положите монету рядом с отрядом). Поэтому, если они снова вступят в бой в этом ходу, то будут драться чуть хуже с «мощностью отряда -1». Если вдруг им придется вести следующий бой, то добавьте ещё модификатор и т.д. Отряды без боевых единиц снимаются с поля. После боя выжившие отряды, которые больше не будут участвовать в боях на этом ходу, вновь скрываются от противника. Если бой разворачивается на местности с ресурсами или монетами, то спорный ресурс забирает игрок, отряд которого выжил после всех боёв. Если выжили оба отряда, то добычу заберет тот полководец, на чьей половине поля вёлся бой.

Пояснения по вооружению

+2 и +3 атаки/защиты добавляет всему отряду соответствующее количество атаки или защиты.

+1 атаки/защиты за (пехотинца, лучника,...) добавляет атаку/защиту за каждую соответствующую боевую единицу в отряде. *Например, если в отряде есть лучник (1), лучник (3), пехотинец (2), то вооружение «+1 атаки за лучника» даст 2 дополнительных единицы атаки, а «+1 атаки за пехотинца» даст +1 атаку.*

+1 атаки/защиты каждому добавит каждой боевой единице в отряде +1 атаки или защиты.

+3 мощи - добавленную мощность можно распределить на атаку, защиту или дополнительный добор вооружения. Фактически, данное вооружение даёт +2 мощи, т.к. само по себе это вооружение забирает 1 мощь для его использования.

Игровые компоненты

Комплект: Правила и таблица вооружения - по 1 шт.

Ширма - 2 шт.

Комплект: два боевых приказа - по 2 шт.

Планшет маневров - 2 шт.

Местность - 69 шт.

Комплект: подставка отряда и спинка для сокрытия отряда - по 14 шт.

Жетоны номеров отрядов - 14 шт.

Боевые единицы - 26 шт.

Вооружение - 13 шт.

Особые ресурсы - 8 шт.

Монеты - 120 шт.

Ключевые точки и позиции командования - 12 шт.

Пояснения по этапам хода

1. Чтобы обозначить ведущего игрока, монеты разных фракций располагают одну на другой: сверху монету ведущего игрока . Передвиньте указатель особого ресурса на следующий ресурс и поменяйте ведущего игрока. Если ряд особых ресурсов завершён (например, при 4-х особых ресурсах, это случится на 5-м ходу), снова передвиньте указатель на первый ресурс, начав ряд ресурсов с самого начала. Иногда ресурсы могут отсутствовать (т.е. они не подобраны игроками и находятся на поле), в таком случае указатель ставится сразу на следующий доступный ресурс.

- Теперь каждый игрок получает по 1-му особому ресурсу (на котором находится указатель) и выкладывает их на любую свободную ключевую точку своей фракции. Все особые ресурсы считаются с модификатором «-2». Например, если особый ресурс был выложен на пятую линию, то он даст только 3 единицы особого ресурса, если на четвертую, то 2 единицы. На 1-ю или 2-ю линии особый ресурс не выкладывается и остаётся в ряду особых ресурсов, вместо него выкладывается одна или две монеты соответственно. Если особый ресурс не был собран игроком на своей стороне поля, а указатель вновь показывает данный ресурс, то этому игроку нельзя выставлять на поле данный ресурс или монеты вместо него.
- Далее полководцы выбирают свободную ключевую точку своей фракции, чтобы выставить на неё монеты. В зависимости от расположения точки выкладывается разное количество монет. Например, если ключевая точка расположена на второй линии, то на неё выкладывается 2 монеты, а если на третьей, то 3 и т.д.

Полководец может не выкладывать ресурсы и/или монеты, если не желает этого.

На ключевые точки, занятые войсками (своими или чужими), можно выкладывать и ресурсы и монеты.

2. Каждый игрок берет за каждое свое возведенное полевое сооружение по одной монете из запаса.
3. Вооружение закупается по текущей для игроков цене, по одной единице, по очереди, начиная с ведущего игрока. В этой же фазе игрок может вернуть любое вооружение на таблицу вооружения и получить за него одну монету.

Если кто-то из игроков пасует, то другой может продолжать закупку.

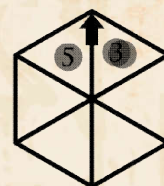
- После всех закупок можно увеличивать стоимость любого вооружения для противника. Процесс происходит также по очереди на 1 за раз, начиная с ведущего игрока. Для этого полководец тратит одну свою монету и увеличивает стоимость любого вооружения противника, т.е. выставляет жетон монеты противника на 1 выше, чем предыдущая стоимость. Например, вооружение «+2 атаки отряду» имело базовую стоимость 2 монеты. Львы повышают цену на 1 монету (тратят свою монету и выкладывают на значение «3» монету Драконов). Теперь Драконы будут до окончания игры покупать «+2 атаки» за 3 монеты.

+2 	1	2		4	5	6	7
	+2 атаки отряду						

Если кто-то из игроков пасует, то другой может продолжить наращивать цену сопернику сколько угодно.

4. Планшеты манёвра игроки располагают за большой ширмой стрелкой от себя.

Каждому отряду можно дать простой или сложный приказ. Чтобы отдать простой приказ отряду, выставьте на планшет манёвра соответствующий жетон отряда на ту сторону, в которую планируете направить данный отряд (в примере - 5). Для того чтобы обозначить приказ как сложный, положите монету под жетон с номером отряда (в примере - 3). Если игрок не хочет отдавать приказ отряду, то он располагает его жетон вне планшета манёвра.



5. Игроки открывают планшеты с приказами. После этого все приказы выполняются одновременно.

Простые приказы:

Отряды из пехоты, лучников или крестьян должны просто выполнить движение на 1 гекс в сторону направления приказа. Например, пятому отряду был отдан приказ движений наискосок влево (см. предыдущий пункт пояснений).



Конницей можно сделать ход после всех отрядов (своих и вражеских) и провести движение по прямой в сторону приказа на 1, 2 или 3 местности, по выбору игрока. Если отряд состоит не только из конницы, то движение на 2 или 3 гекса может провести только конница, остальные боевые единицы вынуждены остановиться на 1-й ближайшей местности (из них формируется новый отряд). Также конница может выполнить свой манёвр через любые отряды, которые выполняли перемещение на данном ходу и остановиться даже в гексе с вражеским отрядом.

Если оба игрока планируют движения конницей, то ходы делаются поочередно, начиная с ведущего игрока.

Сложные приказы:

- Лучники могут последовательно инициировать два боя (даже с одним и тем же отрядом).
- Пехотинцы ускоряются и могут провести движение до 2-х гексов, более того, вместе с пехотинцем(ами) с такой же скоростью движется и весь отряд, независимо от состава боевых единиц в нём. Весь отряд может выполнить свой манёвр через любые отряды, которые выполняли перемещение на данном ходу и остановиться даже в гексе с вражеским отрядом.
- Крестьянин(не) выполняет(ют) создание одного полевого сооружения в конечной точке своего пути, даже если этим отрядом было выполнено движение (естественно, создавать ключевую точку можно только в п.8 и только в зоне расстановки сооружений).
- Конница может проскакать последний гекс (2-й или третий в манёвре) в любую сторону, а не только по прямой. В остальном конница может и должна действовать, как и в ситуации с простым приказом.

Всем отрядам со сложными приказами добавляются модификаторы усталости.

Если сложный приказ отдаётся смешанному отряду (*например, конница + лучники или пехота + крестьяне + конница и т.д.*), то можно использовать единожды и только одну любую способность одного из типов боевых единиц.

Сложный приказ можно отдать даже оставшемуся на месте отряду, для этого жетон отряда не помещается на планшет манёвра, при этом под него добавляется монета (это может быть необходимо только для лучников и крестьян).

Если отряд совершает манёвр с использованием специальной способности (как, например, конница при простом или сложном манёвре или любая другая боевая единица, при выполнении сложного приказа), то придётся открыть сопернику состав своего отряда. И если для лучника, пехотинца или крестьянина достаточно предъявить всего одну боевую единицу, то для конницы придётся открыть весь отряд, выполняющий столь стремительный рывок.

При совершении манёвра в сторону своего отряда, если в результате манёвра тот должен оказаться в одном гексе с дружественным отрядом, можно совершить любую перегруппировку: а) объединить отряды, если итоговое количество боевых единиц в отряде не превысит 3 (одна подставка отряда убирается с поля); б) поменять любое количество боевых единиц между отрядами (подставки отрядов остаются на разных местностях, т.к. два дружественных отряда не могут быть на одном гексе).

Ещё один вид перегруппировки - это разделение отряда, когда в выбранную сторону двигается только часть отряда. *Например, в отряде из лучника, крестьянина и конницы: лучник может остаться на месте, крестьянин пройти 1 гекс, а конница на 2 или 3 (при этом нужно также показать её жетон противнику). Теперь вместо одного цельного отряда, получается три новых и каждый со своей пронумерованной подставкой.*

Если хотя бы одному из отрядов, участвующих в любом виде перегруппировки, во время манёвра был отдан сложный приказ, то эти отряды получают -1 к мощи. После перегруппировки запрещается дальнейшее движение отрядов, участвовавших в ней.

6. Все отряды, которые оказались на одной или соседней местностях открываются противниками. Также открываются лучники, которые оказались через 1 гекс от вражеских отрядов, конечно если полководец планирует ввести их в бой в этом ходу (другие боевые единицы, если они есть в отряде с лучниками, открывать не следует, их можно оставить за ширмой отряда).

Один отряд может инициировать только один бой за ход. Если отряд уже сам инициировал бой, вёл рукопашный бой в этом ходу по чужой инициативе или пропустил свою фазу инициативы, то он может быть вовлечён в новый бой только по инициативе вражеских отрядов. *Например, если конный отряд был обстрелян лучниками издали (через одну местность), то конница вполне может инициировать новый бой в свою очередь инициативы с любыми доступными для боя отрядами. Если же лучники бьются с конницей на ближней дистанции (с соседней местности или в той же местности, где и конница), то это рукопашный бой, в котором конница теряет свою инициативу и не может инициировать новый бой, т.к. уже проводила один рукопашный бой с лучниками.*

После любого боя (неважно инициировал этот бой сам отряд или противник, или это был обстрел лучниками), отряд получает один модификатор усталости.

Инициатива вступления в бой происходит по определенным правилам и независимо от того, какому полководцу принадлежит отряд. Полководец сам выбирает отряду доступную цель для атаки или может не инициировать бой (тогда отряд не получает модификатор усталости). Исключение составляют отряды в одной местности и лучники, имеющие ограничения на угрозу:

- первыми вступают в сражение отряды, которые в результате маневров оказались в одной местности;
- затем бьют лучники. Лучники всегда выбирают для боя самый угрожающий им отряд и инициируют бои в зависимости от степени угрозы: а) отряд в соседней местности; б) лучники на дальней дистанции; в) другие боевые единицы на дальней дистанции;
- бьются соседние местности. Инициатива в следующем порядке: конница, пехота, крестьяне;
- бой с позицией командования.

Если в отряде имеются различные типы боевых единиц, то полководец должен инициировать бой в тот момент, когда наступает очередь самой инициативной боевой единицы в отряде. Иначе этот отряд уже не сможет инициировать бой в этом ходу.

При равной инициативе наибольший приоритет получает более мощная группа в отряде (учитываются только боевые единицы, чей наступает черед инициативы). *Например, если идет выбор между отрядом Львов из Лучника(2) + Пехотинца(3) и отрядом Драконов из Лучника(3) + Пехотинца(1), то инициатива будет выше у отряда Драконов.*

Если происходит выбор между отрядами, равными по мощности, то первым будет вестись бой ближе к центральному гексу (сначала смотрится близость к средней линии, а затем к вертикальной линии, разделяющей поле на правую и левую части).

В случае полного равенства (по типу боевых единиц, мощности и близости к центру), инициативу определяет ведущий игрок.

7. Все модификаторы усталости, полученные на этом ходу, снимаются.

Выжившие отряды на ключевых точках собирают монеты и особые ресурсы. Для особых ресурсов выполняются их условия. Сами жетоны возвращаются в ряд на их место, либо на другое свободное место ближе к началу ряда, т.е. ряд особых ресурсов может измениться. Если на каких-либо ключевых точках происходил бой, то взятие ресурса происходит по особым правилам, описанным в заключительном этапе боя.

Если у полководца есть отряд из одного крестьянина или трех любых боевых единиц, который не двигался и не участвовал в бою в этом ходу и находится в зоне расстановки сооружений, то в точке его нахождения можно возвести полевое сооружение. Также такая возможность есть у любых отрядов с крестьянином(нами), которые не истратили особый приказ и также находятся в зоне возведения полевых сооружений. При возведении сооружений одним крестьянином, его необходимо показать противнику.