EUROPA UNIVERSALIS®
THE PRICE OF POWER

Правила

Оглавление

Оглавление 1
1. Введение 1
2.Обзор игры 2
2.1 Победа в игре 2
2.2 Основные Примечания 2
Иконографика & Аббревиатуры 2
Концепции Игры 3
Важные Термины 4
Игровое поле 5
Особенности на Карте 5
3.Подготовка к игре 6
4.Последовательность игры 8
4.1 Фаза 1: Добор Карт 8
4.2 Фаза 2: Действия 8
4.3 Фаза 3: Мир & Восстания 9
4.4 Фаза 4: Доход & Содержание 10
4.5 Фаза 5: Очистка 10
4.6 Процедура Конца Эпохи 11
4.7 Финальный Подсчёт 11
5.Основные Действия 12
5.1 Общие Действия 12
5.2 Малые Действия 13
5.3 Административные Действия 14
5.4 Дипломатические Действия 15
5.5 Военные Действия 16
6.Карты Действий 18
6.1 Три Колоды 18
6.2 Специальные Карты 18
Структура карты Действия 18
7.Управление PR 19
7.1 Власть Монарха 19
7.2 Персонажи (Лидеры & Советники) 19
7.3 Стабильность 20
7.4 Экономика 20
7.5 Города 21
7.6 Основные Провинции 21
8. Идеи 21
Структура Карты Идеи 21
9. Война 22
9.1 Объявление войны (DoW) 22
9.2 Военные Возможности 22
Casus Belli (CB) 22
9.3 Рекруты 23
9.4 Военные лидеры 23
Военные Отряды, Армии, и Флот 24
9.5 Перемещение 25
9.6 Последовательность Сражения 26
9.7 Сухопутные Сражения 27
9.8 Осады & Оккупация 28
9.9 Морские Сражения 28
10.Мирная Резолюция 29
10.1 Последовательность Мирной Резолюции 29
10.2 Победа или Поражение 29
10.3 Мир и Союзники 30
10.4 Перемирия 30
Условия Мира 30
11.Дипломатические Отношения 32
11.1 Влияние 32
11.2 Браки 32
11.3 Союзы 32
11.4 Вассалы 33
12. Торговля 34
12.1 Торговые Карты 34
Структура Торговой Карты 34
12.2 Торговые Узлы 34
12.3 Защита Торговли 34
12.4 Торговцы 34
12.5 Торговая Сила & Торговый Доход 35
12.6 Дальняя Торговля 35
13.Не Игровые Королевства (NPRs) ... 35
13.1 Отношения с NPR 35
13.2 NPR с Вассалами 35
13.3 DNPR 35
13.4 Война против NPR 36
13.5 NPR Вторжения 36
14. Восстания 37
14.1 Беспорядки 37
14.2 Кубик Восстания 37
14.3 Отряды Повстанцев 37
14.4 Осада Повстанцами Городов 37
15.Религия & Вера 38
15.1 Заразные Верования 38
15.2 Государственная Религия 38
15.3 Религия Областей 38
16. События 39
16.1 Типы Событий и ID Номера 39
16.2 Открытые События 39
Структура Карты События 39
16.3 Правила розыгрыша Событий 40
16.4 Не выбранные События 40
16.5 Вторичные Эффекты 41
17.Победа & Престиж 42
17.1 Шкала Престижа 42
17.2 Миссии. 42
17.3 Цели 42
Структура Миссий и Целей 42
17.4 Борьба за Власть 43
18.Священная Римская Империя (HRE) 43
18.1 Имперский Авторитет 43
18.2 Имперское Влияние 44
18.3 Земли HRE 44
18.4 Защита HRE 44
18.5 Внутренние Войны 45
18.6 Уход & Возвращение в HRE 45
18.7 Религия HRE 45
18.8 Император NPR 45
18.9 Имперские Выборы 45
19.Папская Курия 45
19.1 Кардиналы 45
19.2 Папский Контролёр 46
19.3 Папские Действия 46
20.Партии на 2 Игрока 46
20.1 2 Игрока + Боты 46
20.2 Вариант без Ботов 46
21.Уничтожение PR 46
Указатель 47
Компоненты Игры 48

1. Введение

Europa Universalis: The Price of Power — настольная игра, продолжающая великое наследие серии видеоигр Europa Universalis от ParadoX Interactive. Те из вас, кто знаком с любой видеоигрой, вышедшей за более чем 20-летнюю историю серии, скорее всего, сразу же узнают несколько концепций этой настольной игры. Тем не менее, знание видеоигр не требуется, чтобы играть в эту игру или получать от нее удовольствие

Отправной точкой первой эпохи Europa Universalis: The Price of Power является 1444 год, после Варненской битвы, где Османы одержали решающую победу над объединенными силами христианских крестоносцев. Европа вот-вот покинет Средневековье и вступит в эпоху раннего Нового времени. Мир вот-вот претерпит изменения, которых никогда не было раньше. Цивилизации в разных частях земного шара больше не будут существовать в отдельных сферах с ограниченным или отсутствующим контактом с внешним миром. Жизни людей по всей планете вот-вот необратимо переплетутся в сложной глобальной паутине власти, политики, империалистической экспансии, колонизации, торговли, культурного обмена, а также войн и эпидемий с катастрофическими последствиями.

В то же время наука, политическая философия и технологии начинают развиваться небывалыми темпами в истории человечества. Это повлияет на войну, формы правления и религиозные институты, а также на повседневную жизнь простых людей таким образом, что никто не мог предвидеть, когда все это началось.

В то время как одни государства будут процветать в этой среде и даже вырастут до позиций глобального господства, другие цивилизации пострадают и почти полностью исчезнут.

Многое из того, что делали колониальные и империалистические державы той эпохи в своей борьбе за славу и богатство, конечно, весьма проблематично, если смотреть современными взглядами. Тем не менее, знание многих ключевых событий и событий того периода имеет решающее значение для понимания того, как мы оказались там, где находимся в современном мире.

Игра смотрит на мир глазами европейских держав того времени и эпохи не потому, что мы одобряем то, что они сделали, а потому, что это способ помочь нам понять некоторые из сделанных ими выборов. Возможно, тогда мы сможем более ясно увидеть, как и почему части истории разворачивались именно так, как они это сделали, а также предоставим игрокам свободу исследовать несколько реалистичных сценариев «что, если» в обстановке этого периода времени.

Это огромный простор для настольной игры, и мы не претендуем на то, чтобы приблизиться к симуляции всего этого. Тем не менее, эта игра позволяет игрокам погрузиться в этот очень интересный период времени и провести выбранные ими королевства через большой кусок истории. Столкнувшись с проблемами, основанными на реальных исторических событиях того времени, им часто приходится делать трудный выбор и вести переговоры со своими противниками, чтобы их владения процветали и росли.

Мы надеемся, что эта игра вдохновит людей на более глубокое изучение этой темы.

2. Обзор игры

Europa Universalis: The Price of Power — это настольная игра о построении империи, завоеваниях, дипломатии и исследованиях в эпоху раннего Нового времени. Каждый игрок поведет одну из великих наций Европы к ее славе или гибели, в зависимости от их способности делать своевременные выборы и их навыков в управлении доступными им ресурсами.

Во время игры игроки будут использовать Власть Монарха ( ) и Дукаты ( ) для выполнения Действий, таких как наращивание военных сил, боевые действия, выстраивание дипломатических отношений, а также развитие аспектов их внутренних механизмов общества. Управление дипломатическими отношениями с другими игроками также важный аспект игры.

В этом буклете описаны правила для нескольких игроков. Соло режим рассмотрен в отдельном буклете.

Подготовьте игру, следуя инструкциям в главе 3 и выбранному вами сценарию. Мы рекомендуем вам сначала сосредоточиться на изучении правил в главах 4–8. Ссылки на другие разделы правил будут использоваться по мере необходимости

Для вашей первой игры мы советуем вам пропустить все правила, помеченные как «Продвинутые Правила».

2.1 Победа в игре

Победителем станет игрок, завершивший игру с наибольшим Престижем ( ). Есть много путей к победе и получить Престиж можно разными способами (см. стр. 42) в зависимости от того на чём сосредоточите усилия.

Получение престижа во время игры
Игроки будут получать Престиж во время игры за выполнение Миссий и Целей, Изучение Идей, победу в Войнах и т. д. Всё это будет отмечаться на Шкале Престижа.

Финальный подсчёт
Финальный подсчёт очков начинается после завершения финального раунда или при выполнении определенных условий, специфичных для сценария.

На этом этапе все игроки будут получать Престиж за свои Города и Вассалов, Дипломатические отношения, контроль над Папской Курией, Имперский Авторитет ( ), и текущее значение Стабильности, среди прочего (см. стр. 11).

2.2 Основные примечания

Лимит жетонов

Как правило, если у вас закончился определенный тип жетонов, вы должны удалить жетон из любого места, чтобы иметь возможность разместить новый.

Вы можете выбрать, где взять этот жетон, но это может быть сделано только если в Запасе не осталось жетонов этого типа.
Исключения из этого правила подробно описаны ниже:

Жетоны которые не могут быть удалены или перемещены:

- Жетоны Городов и Вассалов
- Жетоны Союза и Королевского Брака
- Жетон Крестового Похода/Отлучения от Церкви
- Отряды Наёмников
- Чёрные Отряды используемые в качестве Союзных Отрядов
- «Безлимитные» жетоны
- Размещённые и Истощённые военные отряды

Кубы (Власть монарха, влияние например)

У каждого игрока есть 30 кубиков, которые можно использовать в качестве Власти Монарха Монарха, Влияния, зарядов для карт и еще нескольких вещей.
При нехватке кубиков игроки могут свободно взять один из своих кубиков откуда угодно, за исключением:
- ячейки Римский Кардинал
- ячейки «Смена Национального фокуса»
- ячейки дохода на треках городов/вассалов

"Безлимитные" жетоны

Некоторые жетоны считаются неограниченными. Если они закончились, найдите любую подходящую замену. К ним относятся: Дукаты, жетоны Войны/Перемирия, Оккупации, +1 жетоны, и жетоны игрока, Жетоны Религии, используемые для обозначения Государственной Религии, Жетоны Плохого Здоровья на Персонажах.

Округление вверх

При делении чисел пополам всегда округляйте в большую сторону если не указано иное.

Формат текста

Игровые термины всегда пишутся с Заглавной первой буквы. Действия и Карты Действий всегда написаны ***жирным курсивом***. Названия Областей всегда пишутся БОЛЬШИМИ ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ. Названия Королевств и прилагательные, ссылающиеся на Королевства всегда пишутся так:

>Франция и >Французский, >Австрия и >Австрийский, и.т.д. Идеи в игре всегда выделены курсивом, в кавычках, например *"Tolerance"*.

Иконография & Аббревиатуры

- Дукаты
- Власть Монарха (куб)
- Административная Власть (куб)
- Дипломатическая Власть (куб)
- Военная Власть (куб)
- Город
- Жетон Вассала
- Жетон Союза
- жетон Активного Союзника (оборот)
- Жетон Королевского Брака
- Оспариваемое Наследование (оборот)
- Влияние (куб)
- Жетон Претензии
- Жетон Основной Области
- Колонист (куб)
- Кардинал (куб)
- Куб
- Престиж (также (1), (2), (3), и т.д.)
- Стабильность
- Рекруты
- Торговая Сила
- Торговый Узел
- Имперский Авторитет
- Не HRE
- Жетон Плохого Здоровья
- Жетон Процентов
- DNPR жетон
- Жетон Революционеров
- Протестант/Контр-Реформист жетон
- Поле Сражения
- Отряд Повстанцев
- Город Повстанцев
- Беспорядки
- Сила бота (куб)
- Административная Карта Действия
- Дипломатическая Карта Действия
- Военная Карта Действия
- Реакция
- Боевое Действие
- Активная Карта
- Тайное Действие

CB	Casus Belli
DoW	Объявление Войны
CtA	Призыв к Оружию
MC	Военный потенциал
NC	Морской потенциал
PR	Королевство игрока
NPR	НеИгровое Королевство
DNPR	Динамический NPR
HRE	Священная Римская Империя

Концепции игры

Некоторые из основных концепций игры описаны здесь для быстрого ознакомления.

Престиж (Ⓟ): Престиж эквивалентен победным очкам, и получение Престижа — это то, как вы побеждаете в игре. Выполнение **Миссий** и **Целей** является эффективным способом получения Престижа. (см. стр. 11 и 42.)

Власть Монарха (🎲): Основной игровой ресурс. По сути, эти кубики являются очками действий, которые игроки могут потратить на различные Действия. Есть 3 типа Власти монарха: **Административная** (📜), **Дипломатическая** (🤝), и **Военная** (⚔) Власть. Игрок не может иметь более 10 🎲 любого одного типа на Планшете Игрока. (см. стр. 19.)

Дукаты (ⓓ): Денежная валюта игры и мера богатства Королевства. Дукаты полезны для наращивания ваших вооруженных сил и многого другого (см. 'Экономика', стр. 20.)

Королевство: Королевство состоит из всех Провинций с одинаковым флагом, Городом (⬭), или DNPR жетоном. **Область** считается частью Королевства, если оно содержит какие-либо Провинции **Принадлежащие** этому Королевству.

Дальнее Королевство это то **Столица** которого находится на Дальнем Континенте (см. стр. 36).

Оккупированные Провинции не считаются ни частью королевства **Оккупанта** ни частью Королевства **Законного Владельца** (см. стр. 28).

PR: Каждый игрок управляет **Королевством Игрока (PR)**. (см. стр. 19.)

NPR: НеИгровые Королевства включают в себя все независимые Королевства, которые не контролируются игроками-людьми или игроками-ботами. **DNPR** это NPR Провинции которого отмечены DNPR жетонами (⬡). (см. стр. 35.)

Провинция: Провинции являются одним из основных источников дохода и Рекрутов для PR. (См. 8 и 9 на странице 4.)

Город (⬭): Города размещаются на поле чтобы обозначить **Владельца** или **Контроль** Провинций. (см. стр. 21.)

Вассал: Вассальные Королевства подчиняются Королевству **Сюзерена**. Они не являются независимыми и, следовательно, не считаются NPR, но также не считаются частью Королевства своего Сюзерена. PR не могут быть Вассалами. Игроки размещают жетоны Вассалов (🐎) на всех своих Вассальных Провинциях. (см. стр. 33.)

Основные Провинции: Основные Провинции Королевства это те, чей щит отмечен их флагом. Основные жетоны (🛡) и ⬡ заменяют флаги. 🛡 означает, что все Провинции в этой Области — это Основные Провинции владельца 🛡. Если PR Провинция не является Основной Провинцией, она может быть **Освобождена**. (см. стр. 21 и 37.)

Влияние (📦): Игроки могут распространять своё 📦 на поле, чтобы проложить путь для Союзов, Королевских Браков, **Подчинения**, и многого другого. (см. стр. 32.)

Союз (⚒): Союзы могут быть очень полезны, когда угрожает опасность Войны. Союзы могут быть сформированы как с NPR, так и PR. (см. стр. 32.)

Королевские Браки (💍): Королевские Браки укрепляют связи и предоставляют интересные дипломатические возможности. (см. стр. 32.)

Война: Вполне вероятно, что игроки будут сражаться в Войнах против NPR или других PR. Это сложное дело, но может быть эффективными инструментом, если будет хорошо спланировано (см. стр. 22 и 36.)

Объявление Войны (DoW): Чтобы начать Войну, вы должны сделать Объявление Войны другому Королевству. Прежде чем сделать это, вы можете иметь **Претензию** (🛡) или другой **Casus Belli** ("оправдание для войны"). (см. стр. 22.)

Военные Отряды: Сухопутные Отряды обычно Рекрутируются из ваших Доступных **Рекрутов** (💂), и используются наиболее эффективно если объединены в **Армии**. Вы можете тратить Военную Власть чтобы перемещать ваши Армии, Сражаться в **Сухопутных Сражениях**, и **Осаждать** Провинции. **Корабли** могут быть использованы для **Морских Сражений**, Торговой Защиты, транспорта для Сухопутных Отрядов, и многого другого. (см. стр. 24.)

Военный и **Морской Потенциал (MC/NC):** Это показатель того как много Отрядов и Кораблей Королевство может собрать в одной конкретной Области или Морской Области. MC Королевства в Области равен совокупной Налоговой Стоимости всех их Провинций в этой Области и соседних к ней, а NC равно количеству Портов Принадлежащих Королевству обращенных к определённой Морской Области. (см. стр. 22.)

Торговля: Если активно заниматься, Торговля может обеспечить огромное богатство даже для маленьких Королевств. Торговый Доход собирается **Торговцами** в **Торговых Узлах** разбросанных по полю (См. 14 и 16, стр. 4). (См. стр. 15 и 34.)

Действия и **Карты Действий:** Есть несколько **Основных Действий** которые могут выполнить игроки. Есть также Карты Действий (одна колода для каждого типа Власти Монарха), которые могут быть разыграны как Действия.

Большинство Действий имеют оплату в 🎲. Действия указаны ***Жирным курсивом***. (см. 'Основные Действия', стр. 12, и 'Карты Действий', стр. 18.)

Лидеры и **Советники:** Каждая Карта Действий, и большинство специфичных событий Королевств, содержат персонажа указанного в нижней части карты. Советники (квадратный портрет) могут быть назначены для бонусов к Власти Монарха, а Лидеры (круглый портрет) могут стать **Генералами**, **Адмиралами**, или **Правителями**. (см. стр. 19.)

События: Есть одна колода Событий для каждой Эпохи в игре. Это Эпоха Открытий (I), Реформаций (II), Абсолютизма (III), и Революций (IV, Делюкс издание/*Fate of Empires* дополнение).

В каждом раунде определенное количество Событий будут разыграны и вступят в силу. Колода Событий диктует течение времени, и часто определяет, когда закончится игра. (см. стр. 39.)

Идеи: Идеи представляют улучшения и технологии, которые влияют на то, что вы можете сделать в игре. (см. стр. 21.)

Стабильность (⚖): Все PR имеют показатель Стабильности, который колеблется от -3 до +3. Стабильность влияет на Доход, Беспорядки, и доход Власти Монарха. Стабильность также может влиять на некоторые эффекты Событий. (см. стр. 20.)

Беспорядки (🔥): Беспорядки в ваших Провинциях могут привести к потере Дукатов, Рекрутов, Власти Монарха, или стать причиной захвата этих Провинций **Повстанцами**. (см. стр. 37.)

Священная Римская Империя (HRE): HRE представляет собой конфедерацию, включающую большое количество Германских и Северо Итальянских территорий. Хотя они в значительной степени автономны, они номинально все подданные одного **Императора**. Быть Императором сопряжено с определёнными льготами и обязанностями. В качестве меры власти Императора над государствами-членами, Император имеет значение **Имперского Авторитета** (🦅). (см. стр. 43.)

Папская Курия: Католические PR могут конкурировать за контроль над большинством **Кардиналов** (🎩) в Папской Курии чтобы получить определённые бонусы (См. стр. 45.)

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

Соседний: Провинция, Отряд, или **жетон** считаются соседними к Области, в которой они находится и всем Областям, которые имеют общую границу с этой Областью. Они также считаются соседними ко всем Провинциям в каждой из этих Областей.

Прибрежная Провинция (**Порт**) также считается соседней ко всем другим Портам обращенным к той же Морской Области(-ям), во все Области с такими Портами, и всем Морским Областям к которым они соприкасаются.

Область/Морская Область считаются соседними ко всем другим Областям и морским областям, с которыми они граничат. Прибрежные Области с Портами, выходящими в одну и ту же Морскую Область являются соседними друг к другу.

Королевство является соседним со всему, к чему соседствуют его провинции. Вассалы не обеспечивают соседство для своего Сюзерена.

Принадлежность: Когда правила относятся к Владельцу Провинции, они означают Провинции в которых у вас есть , и нет ничего из этого , , Вражеского , или жетона Оккупации в той же Провинции. Принадлежность провинции без города обозначается их напечатанным флагом или DNPR жетоном.

Контроль/Оккупация: Провинции Контролируются их Законными Владельцами, если только они не Оккупированы Повстанцами или Врагами, в этом случае они Контролируются Оккупантами (см. стр. 28).

Дружественный, Нейтральный, и Враждебный: Армии, Отряды, Провинции, или Порты Контролируемые вами, вашими Вассалами, или вашими Союзниками считаются **Дружественными**. Дружественной Областью считается любая которая содержит Дружественные Провинции.

Враждебный относится к вещам Контролируемым Повстанцами (Враждебными ко всем PR), или Королевствам в Войне в вами (включая их Вассалов и Активных Союзников). Враждебные Королевства, и их Отряды, также называются **Врагами**.

Область содержащая Враждебные Отряды или Провинции называется Враждебной Областью (и соответственно не Дружественной Областью). Морская Область считается Враждебной если она содержит Враждебные Корабли, или обращена к любым Враждебным NPR Портам, морские возможности которых не заблокированы.

Нейтральный относится к вещам, которые не являются ни Дружественными, ни Враждебными.

Соперник: Этот термин относится к другому игроку в игре: людям и ботам.

Развёрнутый: Военные Отряды и Корабли на поле, или в Армии или во Флоте, считаются Развёрнутыми.

Вы: Использование слова «вы» в правилах всегда относится к Активному Игроку, когда используется в контексте Действий и Событий.

Игровое поле является центральным элементом игры, и здесь будет проходить большинство действий. Большая

Основная Карта поделена на **Области** ❶ и **Морские Области** ❷, тогда как **Дальние Континенты** ❸ расположены отдельно.
Поле Дальних Континентов также содержит **Трек Престижа** ❹.

Области ❶ на Основной карте разделены с другими Областями белой границей, и с Морскими Областями тёмно-синей береговой линией.

Горные границы ❺ изображены узором с чёрными треугольниками на них. Некоторые Области включают острова и имеют свои границы показанные синими пунктирными линиями ❻ где они пересекаются с Морскими Областями.

Области, среди прочего, это место где вы размещаете и передвигаете свои Военные Отряды (см. 'Перемещение', стр. 25).

Религия Области показана в **ячейке Религии**. Некоторые ячейки относятся более чем к одной Области ❼. Религия Области может измениться в течение игры.

Морские Области ❷ это участки океанов и морей, которые могут занимать только Корабли. Сухопутные Отряды могут пересекать Морские Области только с помощью Морского Транспорта. Галеры могут быть только в Морских Областях с символом * или †. См. больше про Морское Перемещение на стр. 25.

Области и Морские Области пишутся большими заглавными буквами, например, **SAXONY**, **JUTLAND**, или **BALTIC SEA**, и т.д.
Область может состоять из нескольких разных **Провинций** принадлежащих одному или нескольким Королевствам.

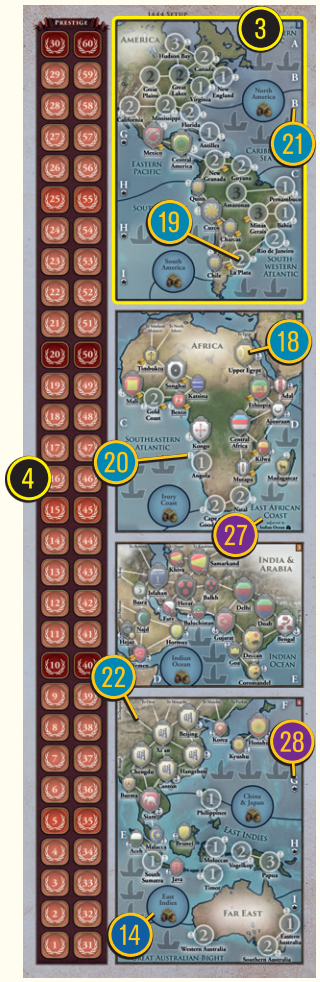
Малые Провинции ❽ и **Большие Провинции** ❾ имеют **Налоговое Значение** 1 и 2, соответственно. Каждая Провинция изображена щитом с флагом своего Королевства. Названия **Столиц** ❿ подчёркнуты.

Провинции **Вассальных Королевств** ⓫ показаны уменьшенной версией флага своего Сюзерена под своим флагом. Прибрежные Провинции называются **Портами** (⚓)⓬ Порты также действуют как места в которые могут войти Дружественные Корабли. Большие порты (⚓) считаются за 2 Порта для всех целей.

Островные Провинции ⓭ имеют синий символ Порта и могут быть Осаждены только если вы имеете какие-либо Корабли в соседней Морской Области.

Провинции **Больших Королевств** (перечислены с буклетах сценариев) в игре имеют золотые рамки и флаги насыщенных цветов, в то время как остальные Королевства имеют флаг поменьше в серебряной рамке.

Поле Дальних Континентов



Большинство Морских Областей соседствуют с 1-2 **Морскими Торговыми Узлами** ⓮ и содержат 2–3 **ячейки Торговой Защиты** ⓯. Области могут содержать **Сухопутные Торговые Узлы** ⓰. **Золотые Провинции** ⓱ отмечены символом Золота взаимодействующим с определёнными Событиями, а также как указано в Картах Торговли Золотом. (см. больше 'Торговля' на стр. 34.)

Дальние Континенты ❸ показаны на отдельном поле, в меньшем масштабе, чем Карта Основного игрового поля. Провинции на Дальних Континентах называются **Дальние Провинции** ⓲; каждая из них это также отдельная область, связанная с соседними области белыми линиями.

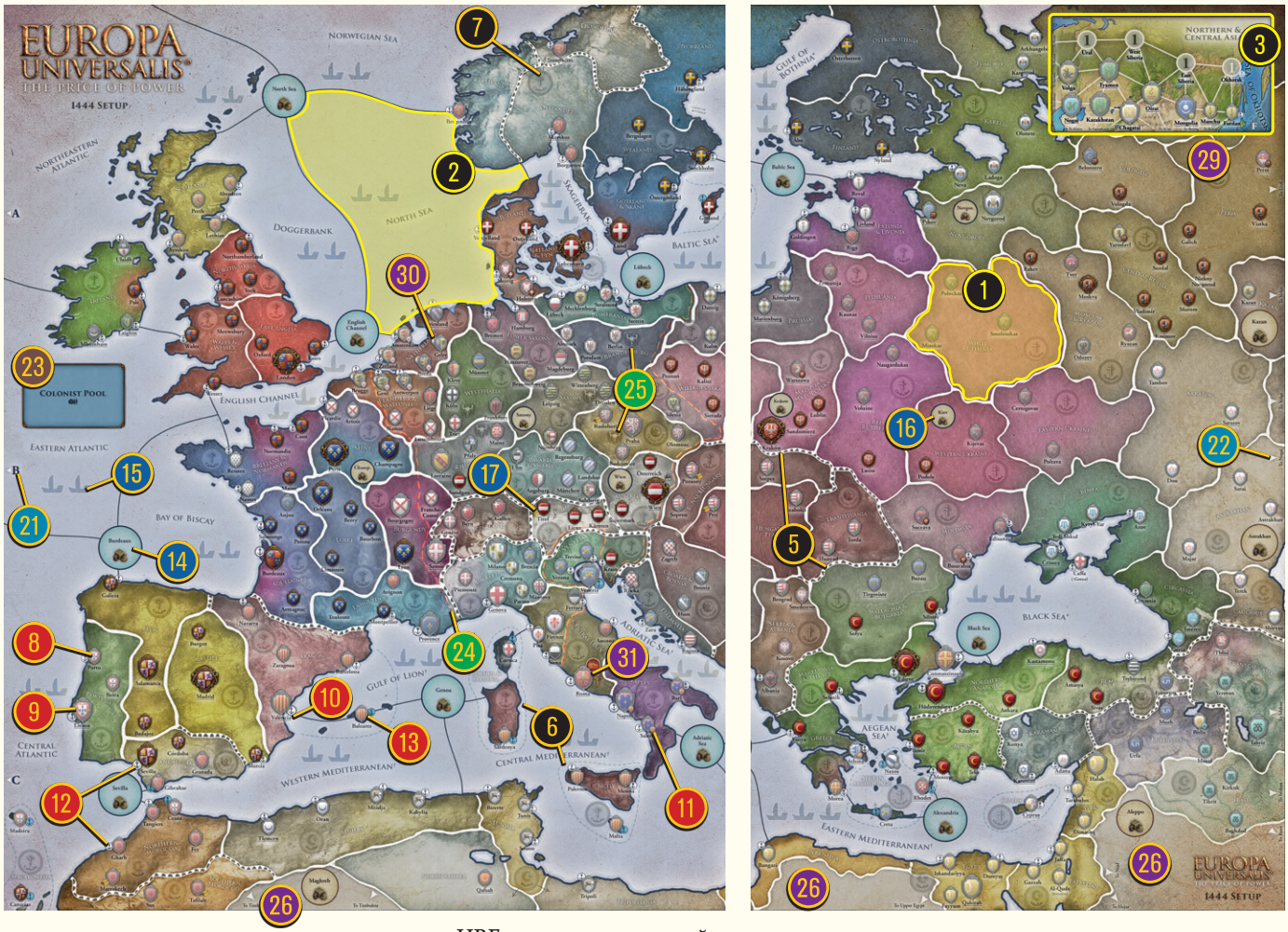
Некоторые малонаселенные области на Дальних Континентах не содержат Провинций. Эти Области вместо этого показывают число в кружке и называются **Территориями** ⓳. Территории могут быть Колонизированы (см. стр. 14).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Основное Поле

Поле Западной Европы

Поле Восточной Европы (только Делюкс издание)



Прибрежные Провинции также имеют Порты на Дальних Континентах но некоторые из них выделены серым цветом что означает **Неактивные Порты** 20 пока они не будут заселены , .
Все Морские Области на Дальних Континентах соединены совпадающими буквами 21 с одной или более Морскими Областями на Основной Карте или на других Дальних Континентах.

Сухопутные соединения 22 с другими картами соединены со всеми указанными Областями.

Области/Морские Области по обе стороны от такого соединения считается соседними.

На левом краю Западной Европы на поле находится Пул **Колонистов** 23, используемый для размещения Колонистов ( ).

В сердце Европы находится Священная Римская Империя (HRE), с её многочисленными государствами-членами. То что находится на желтой стороне пунктирной **границы HRE** 24 находится внутри HRE; что лежит на красной стороне границы находится вне HRE. Некоторые Области в HRE обозначены как **Выборные Области** 25 и отмечены имперскими орлами.

ОСОБЕННОСТИ НА КАРТЕ

- Безымянные «Области» на нижнем краю основной Карты — непроходимые пустыни 26.
- **EAST AFRICAN COAST** 27 соседнее к Индийскому Океану
- Adal и Upper Egypt , 18 на карте **AFRICA**, обращены к Морской Области **INDIAN OCEAN** на карте **INDIA & ARABIA**.
- Гудзонов Залив, на карте **AMERICA**, обращён к **NORTHWESTERN ATLANTIC**.
- Для Кораблей которые пересекают G, H, или I 28 соединения,в любом направлении, между картами **AMERICA** и **FAR EAST**, вы должны заплатить дополнительную на свой выбор.

PERM 29 не является соседней к **POMORYE**. **VOLOGDA** разделяет их.

- >Мамлюки имеют Провинцию на карте **AFRICA**,18 и Вассала на карте **INDIA & ARABIA**.
- >Казань имеет одну Провинцию в **KAZAN** Области и одну на карте **NORTHERN & CENTRAL ASIA**.
- Maghreb и Aleppo расположены в непроходимых пустынях 26 на карте. Торговый Узел считается соседним со всеми названными Областями, которые имеют общую границу с пустыней, в которой он находится.
- >Dutch Основные Провинции 30 (стр. 3) отмечены флагом >Нидерландов “позади” главного флага Провинции.
- Рим 31 окружён кардинальской биреттой которая показывает что вы получаете в Римском Слоте Папской Курии (стр.46) за Контроль Рима или наличие Союза с >Папской Областью. Распятие — это напоминание о том, что Государственная Религия >Папской Области всегда останется Католической.

3. Подготовка к игре

В начале игры, определите Королевства Игроков и подготовьте их следуя инструкциям в буклете сценариев.

1 Поместите **игровые поля** (A) в центр стола и поместите **Планшеты Игроков** (B) **рядом с полем как указано** в выбранном вами сценарии. Данное изображение показывает подготовку Делюкс Издания на 6 игроков, сценарий 1444 год.

Перемешайте каждую **Колоду Карт Действий** (C) отдельно и поместите их рядом с полем; оставьте место у каждой колоды для стопок сброса.
Сформируйте **Торговую Колоду** (D) в соответствии с выбранным сценарием, затем перемешайте и положите рядом с полем.

Подготовьте **Колоду Событий** (E) как указано в выбранном сценарии. Возьмите количество карт равное на 1 больше чем количество игроков (если иное не указано пра-вилами сценария). Разместите их рядом с колодой, первые 3 карты лицом вверх, и остальные лицом вниз.

Перемешайте **Цели** (F) для первой Эпохи и положите по одной карте с каждой колоды в открытую.

Поместите 3 Базовых **Идеи** (G) (зелёная рубашка) рядом в открытую. Отложите все Идеи, отмеченные номером Эпохи выше первой Эпохи по выбранному вами сценарию. Перемешайте оставшиеся Идеи по типу. Возьмите 2 карты из каждой колоды и поместите их рядом с Базовыми Идеями чтобы сформировать сетку 3 x 3

Расположите **Планшет Статуса** (H) рядом с полем и поместите Кардиналов ( ) и Имперский Авторитет ( ) в соответствии с подготовкой сценария. Разместите все Маркеры Статуса Раунда игроков на ячейку ***Событие не взято*** .

Трей с ресурсами содержащий Дукаты( ), , , и Отряды Наёмников, и т.д., формируют **Общий Запас** (I); поместите его рядом с полем.



2 Выдайте каждому игроку его трей со всеми Отрядами и жетонами выбранного цвета и поместите маркер Престижа ( ) на Шкалу Престижа J.

Каждый игрок помещает свой маркер Стабильности на 0 на **Шкале Стабильности** (K), и размещает 20 Малых и 8 Больших в ячейках (1 в каждую ячейку) на свою **Шкалу Городов** (L).

Затем, каждый игрок размещает 1 на первую ячейку своей **Шкалы Вассалов** (M), и 2 в каждую другу ячейку этой шкалы.
Если иное не указано правилами сценария, каждый игрок получает 3 в каждый из своих **пулов Власти Монарха** (N), и получает 15 в свою **Казну** (O).

3 Раздайте каждому игроку их **Карту Подготовки**(P), или следуйте подготовке сценария, перечисляющего их Стартовые Провинции.

(Большие Провинции отмечены "L") и Начального Правителя.
Затем игроки должны подготовить свои Королевства согласно этой памятке, взяв со Шкалы Городов на Планшете Игрока, и добавив Малые(Q) и Большие(R) , а также (S) как указано. и всегда берутся из ячеек с наименьшим номером (слева направо). Затем, каждый игрок добавляет количество Отрядов в свои **Доступные** (T) равные сумме указанной на Шкалах Городов и Вассалов (плюс значение для Императора).

Из Доступных , распределите Отряды в стартовые Армии, перечисленные в подготовке. Поместите миниатюры стартовых Армий и Флота в стартовые Области(U), и неиспользованные Армии и Флоты на соответствующие им планшеты. Поместите начальные Корабли в ячейках Торговой Защиты в перечисленных Морских Областях или на Планшет Флота(V).

Игроки также должны добавить (W), **Торговцев**(X), , и (Y) на поле как указано, и поместить соответствующий жетон Религии в ячейку Государственной Религии на планшет игрока.

После завершения подготовки, игроки должны поместить своего начального правителя в ячейку Правителя(Z) на своём Планшете Игрока, убедившись, что соответствующий Правитель находится лицевой стороной вверх.



4

Этот шаг подготовки заменяет Фазу Добора Карт в первом Раунде. Каждый игрок, в порядке Хода, берёт 1 карту с каждой колоды Карт Действий, плюс другие 3 Карты Действий на свой выбор. Игроки могут Назначать любых **Советников** и **Лидеров** с этих карт, оплачивая их стоимость назначения, указанную в правом нижнем углу.

После этого каждый игрок может оставить в руке до 4 карт, сбрасывая их по мере необходимости (Примечание: ограничение размера руки на конец фазы 5 — 5 Карт Действий.)

Наконец, раздайте **Карты Миссий** в соответствии с инструкциями по подготовке сценария. Метод по умолчанию заключается в том, чтобы каждый игрок тайно выбрал 2 из зелёных Начальных Миссий из своей Колоды Миссий которые он будет держать в руке, а остальные откладываются на потом.

4. Последовательность Игры

Игра поделена на Эпохи, каждая длится 4 Раунда. Каждый Раунд состоит из 5 Фаз:

1. Фаза Добора Карт

A. Откройте События
B. Добор Карт Действий
C. Оплата Карт Действий
D. Выбор/Замена Миссий

2. Фаза действий

Игроки выполняют Ходы, совершая 1 действие, пока все игроки не Спасуют.

3. Фаза Мира & Восстаний

A. Удалите Casus Belli и Перемирия
B. Вторжения NPR
C. Перемещение или Осады Повстанцев
D. Мирная Резолюция
E. Штрафы Престижа
F. Междуцарствие
G. Религиозные Противоречия
H. Получение/Удаление Беспорядков
I. Бросок Кубика Повстанцев

4. Фаза Дохода & Содержания

A. Снижение Расходов
B. Получение Дохода за вычетом Расходов
C. Коррупция
D. Получение Власти Монарха
E. Подсчёт Престижа

5. Фаза Очистки

A. Обновление
B. Очистка поля и Планшета Статуса
C. Сброс карт до лимита руки в 5 карт
D. Процедура конца Эпохи

4.1 ФАЗА 1: Добор Карт

A. Откройте События

Откройте Карты Событий в соответствии с выбранным сценарием (обычно равное количеству игроков плюс 1) с верха Колоды Событий и поместите их лицевой стороной вниз рядом с Колодой Событий. Затем, переверните первые 3 карты лицом вверх.

B. Добор Карт Действий

В порядке Хода каждый игрок берёт 3 Карты Действий в любой комбинации из любых из 3 колод Карт Действий (Административная, Дипломатическая, или Военная). Игроки могут брать карты одну за другой и должны держать эти карты втайне от Соперников.

C. Оплата Карт Действий

Игроки должны заплатить 2 (d) за каждую взятую карту, которую они хотят оставить. Любые неоплаченные карты должны быть сброшены.

D. Выбор/Замена Миссий

На этом этапе любой игрок, у которого в руке менее 2 Миссий, может выбрать новые Миссии (максимум 2 в руке). Все игроки также могут заменить любую из имеющихся у них Миссий.

4.2 ФАЗА 2: ДЕЙСТВИЯ

В этой фазе игроки ходят по часовой стрелке, начиная с игрока, у которого есть жетон Первого Игрока (обычно это первый Спасовавший игрок в предыдущем Раунде). Подготовка сценария определит начального Первого Игрока.

Совершение Хода

В свой Ход Активный Игрок может либо выполнить Основное Действие, либо разыграть Карту Действия со своей руки. Большинство Действий имеют стоимость Власти Монарха, которая должна быть оплачена (M) соответствующего типа. Основные Действия перечислены ниже и на Памятках Игрока и подробно описаны в главе «Основные Действия» (стр. 12).

Есть 5 Малых Действий, которые можно выполнить без траты Хода. Их можно выполнять в дополнение к любому другому Действию, а иногда даже во время Хода другого игрока. Игрок не может выполнять только Малое Действие, он также должен выполнить другое Действие.

Взятие События

Каждый игрок должен выбрать Действие ***Событие*** ровно один раз в течение Фазы Действий, но они могут выбрать, когда это сделать; игрок не может Спасовать пока не выполнит это Действие.

Когда игрок выполняет Действие ***Событие***, он должен переместить свой Маркер Статуса Раунда на ячейку *Событие Взято* на Планшете Статуса.

Невыбранные События

После того, как все игроки взяли События, нижний ряд символов любого невыбранного события будет разрешён, но сам текст События не вступит в силу (см. стр. 40).

Пас

Первый игрок который Пасует немедленно получает 5 (d) из Общего Запаса и перемещает Маркер Статуса на ячейку *Пас - 1* на Планшете Статуса. Они также получают жетон Первого Игрока в конце Раунда. Если текущий Первый Игрок первым Спасует, то жетон Первого Игрока вместо этого переходит к второму Спасовавшему игроку. В зависимости от общего количества игроков второй, третий и четвертый Спасовавшие игроки, также могут иметь право на получение Дукатов; смотри таблицу ниже.

Пас требует Хода. Игрок может совершать Малые Действия в тот же Ход когда Спасовал. (Любые дукаты полученные во время паса могут быть потрачены).

Игрок который Спасовал не может выполнять больше Действия в этом Раунде. Никто не может Объявить Войну игроку который спасовал, или его NPR Союзнику.

Кол-во игроков:	3	4–5	6
Первый Пас:	5(d)	5(d)	5(d)
Второй Пас	2(d)	3(d)	3(d)
Третий Пас:	–	2(d)	2(d)
Четвёртый Пас:	–	–	1(d)

Конец Фазы Действий

Когда игроков, имеющих право на получение Дукатов за Пас, больше нет, каждый оставшийся игрок может совершить еще 1 ход с Действием на свой выбор. Для каждого игрока, принявшего участие в Событии на данный момент, это последний Ход.

После этого, если кто-то из игроков еще не принял участие в Событии в этом Раунде, эти игроки должны сделать последний Ход, чтобы выполнить свое действие ***Событие***.

Как только игрок сделал свой последний Ход, он считается спасовавшим.

Основные Действия (стоимость)
Общие Действия
Событие - обязательное
Дипломатия между игроками
Изучение Идеи (Стоимость на карте Идеи)
Смена Государственной Религии
Смена Национального Фокуса
Исследование (1 + 1 ⚔)
Малые Действия - не требуют Хода
Взять/Оплатить Заём – ✋
Назначить Советника/Лидера – ✋
Призыв к Оружию (0–2 за) – ✋
Пополнение Рекрутов(1⚔ за 3)
Разорвать Связи
Административные Действия
Повышение Стабильности (5 +/–текущая)
Преобразовать Область (2 + 3(d))
Колонизация (4 /)
Дипломатические Действия
Влияние (1 или 3(d) за)
Формирование Союза (1–3)
Создать Претензии (2 за) – /
Торговля (1)
Военные Действия
Объявление Войны (1 ⚔)
Активация Отрядов (1 ⚔)
Рекрутирование (1 ⚔ + X (d))
Подавление Беспорядков (1 ⚔ за Провинцию)

4.3 ФАЗА 3: Мир & Восстания

После того, как все игроки Спасовали, начинается Фаза Мира и Восстаний. Выполните следующие шаги, последовательно:

A. Удалите Casus Belli и Перемирия

Удалите все жетоны СВ и Перемирия с поля.

Игрок удаливший жетон СВ теряет (2) если не находится в Войне с Королевством где был удалён жетон.

B. Вторжения NPR

Если NPR, который не является Активным Союзником, находится в состоянии Войны с каким-либо PR, и ни в одной из Областей, где этот NPR в настоящее время Контролирует Провинции, нет Отрядов, враждебных NPR, PR теперь может столкнуться со Вторжением из этого NPR. Примените эффекты как указано на стр. 36.

C. Перемещение или Осады Повстанцев

Выполните этот шаг в указанном порядке если любые Отряды Повстанцев имеются

(на поле. Разрешите Области в порядке от наибольшего количества к наименьшему (ничьи по алфавиту).



- 1. Для **Областей с и :** в каждой такой Области будет Осаждать / с который они могут. Каждый имеет Осадную Силу 1 (см. стр. 37). будет сначала Осаждать Большие Провинции, когда это возможно (в противном случае по алфавиту).
  - ▹ **Основные Провинции:** Разместите Город Повстанцев поверх вашего , и накройте крайнюю правую ячейку на Шкале Городов
  - ▹ **Неосновные Провинции теперь Освобождены** (см. стр. 37): Владелец должен вернуть / на свой планшет и разместить СВ жетон на нового Владельца Провинции.
- 2. Для каждой Области с и без :

/, Переместите всех кроме 1 Область с соседнюю по Суше, если есть (предпочтительнее области с наибольшим , затем больше PR , затем по алфавиту). не могут двигаться в Область, в которой они в меньшинстве по численности Сухопутных Отрядов PR.

2. Немедленно разыграйте Сражение, если в этой Области есть какие-либо Сухопутные Отряды PR, следуя обычным правилам для Повстанцев (см. стр. 37). Повстанцы не сражаются с другими Отрядами Повстанцев.
3. Если не было подходящих соседних Областей, в которые можно было бы переместиться, удалите 1

D. Мирная Резолюция

Этот шаг происходит только в том случае, если есть какие-либо текущие Войны, и все Войны затем разрешаются в соответствии с последовательностью, описанной в разделе 10.1 (см. стр. 29), и кратко изложенной ниже:

1. В порядке Хода, разрешите все Войны, в которых были выполнены требования **Автоматического Белого Мира**.
2. В порядке Хода, разрешите все Войны, в которых **Полная Победа** была достигнута PR.
3. Затем, разрешите **Все оставшиеся Войны** в порядке Хода. Каждый игрок должен разрешить все Войны которые он хочет (и может) разрешить, прежде чем перейти к следующему игроку.
4. Наконец, разберитесь с **Последствиями**, вернув любые Сухопутные Отряды в Нейтральных Областях в Королевства их Владельцев, переверните все на с торону , и сбросьте все Союзные Отряды, для всех PR которые теперь в Мире.

E. Штрафы Престижа Оспариваемое

- **Наследование:** Переверните все которые лежат стороной . Каждый игрок теряет (3) за каждый из своих перевернутый таким путём. Игрок может избежать этого штрафа, если он единственный PR который имеет или вассала в с толице Королевства с , и также имеет большинство (мин. 2) в этом Королевстве если это NPR.
- **Оккупированные Города:** Игроки которые имеют Оккупированные Врагами или Повстанцами теряют (P) равное их Налоговой Стоимости (макс. (5)).

F. Междуцарствие

Игроки с Междуцарствием (нет Правителя) теряют 1 , и должны перевернуть в своём Королевстве на сторону.

G. Религиозные Противоречия

- Игроки имеющие Религиозные Противоречия (Религия отличается от Государственной) в любой из своих Областей должны добавить к 1 из своих (переверните на сторону) в каждой затронутой Области.
- Игроки имеющие в любых Областях с Религией отличной от Государственной, должны, в 1 затронутой Области, либо удалить 1 , либо добавить к 1 из своих там.

H. Получение/Удаление Беспорядков



1. **Игроки в Войне** должны добавить к 2 своим .
2. **Игроки с -2** или ниже должны добавить к 1 своему .
3. **Игроки с +2** или выше могут удалить с 1 из своих Провинций (переверните диск на щит).

I. Бросок кубика повстанцев



Каждый игрок должен бросить Кубик Повстанцев за каждый из своих или с .

Кубик Повстанцев бросается для каждой области. Возможные результаты этих бросков рассмотрены на стр. 37.



Пример: *Во Фазы Действий, >Кастилия не смогла справиться с Повстанцами в LEON. В фазу Мира и Восстаний, Шаг C, 2 будут Осаждать 2 провинции с беспорядками и (Galicia и Badajoz). Так как обе являются Кастильскими Основными Провинциями, помещается поверх >Кастильского в то время как >Кастилия должна накрыть 2 ячейки на своей Шкале Городов . На шаге E, >Кастилия потеряет (2) потому что 2 из их Оккупированы Повстанцами. В следующем раунде, если эти провинции всё ещё оккупированы Повстанцами, поскольку в Области больше не будет Провинций с , будут двигаться в соседнюю Область с , если есть, или 1 из будет удалён.*



Пример: *Жетон Разнообразие верований в ANDALUCIA означает что >Кастилия должна, на шаге G, добавить к 1 из своих Провинций. >Кастилия выбирает Córdoba и бросает 1 кубик Повстанцев, на шаге I, за Беспорядки здесь. Они выбрасывают , что означает что они теряют 1 . >Кастилия выбирает потерять 1 . Город Повстанцев и Отряды в LEON не заставляют >Кастилию бросать дополнительный Кубик Повстанцев.*

4.4 ФАЗА 4: Доход & Содержание

В этой фазе,игроки оплачивают Расходы, собирают Налоговый Доход и ⚅ и получают (P). Все игроки выполняют эту Фазу одновременно.

Во время фазы, игрокам разрешается брать (но не возвращать) Займы, как описано в Малом Действии ***Взять/Погасить Заём***.

A. Снижение Расходов

Чтобы сократить свои расходы, игроки могут (и должны, при необходимости избежать Банкротства на Шаге B):

- **Уволить** любых Советников которые им не нравятся, сбросив карты этих Советников.
- **Расформировать** любой из своих Военных Отрядов. Верните любые расформированные Регулярные Отряды в Доступные ⚜, Корабли в Запас, и Отряды Наёмников в Общий Запас.
- **Отозвать** Корабли в море. Корабли могут вернуться в любой Дружественный порт в пределах досягаемости их обычного Перемещения через неВраждебные Морские Области бесплатно, без оплаты ⚔.

B. Получение Дохода за вычетом Расходов

Источник	*Доход/Расход*
+ Базовый Налоговый Доход	Доход указанный на Шкале Городов (Малые Города и Большие Города Шкалы в сумме)
+ Налоговый Доход Вассалов	Доход указанный на Шкале Вассалов
– Содержание Советников	Как указано на картах (1–4 ⓓ за Советника). Папский Контролёр: Платите на 1 ⓓ меньше за Советника
– Военное Содержание (за Развёрнутые Отряды)	1 ⓓ за Регулярный Отряд Отряды 2 ⓓ за Наёмника ½ ⓓ за каждый Корабль находящийся в море
– Проценты по Займам	1 ⓓ за 🏦
– Эффекты Чумы	½ ⓓ теряется за 1 ⓓ Налогового Дохода с Областей с 💔
+/– ⚖ Модификатор	+2 ⓓ за положительную ⚖ -2 ⓓ за отрицательную ⚖
+ Имперский 🦅	Равный 🦅 значению
+ Доход за Идеи	См. Идею *"Bureaucracy"*

C. Коррупция

Стоимость хранения Дукатов в Казне (вы можете не хранить все свои Дукаты):

0–49 ⓓ: нет расходов

50–59 ⓓ: заплатите 1 ⚅ или получите 1 🏦

60–69 ⓓ: заплатите 2 ⚅; получите 1 🏦 за неоплаченный ⚅

70–79 ⓓ: заплатите 3 ⚅; получите 1 🏦 за неоплаченный ⚅ и т.д.



*Решив не увольнять Советников и не распускать Воинские Отряды, жёлтый игрок (>**Кастилия**) первым собирает доход (◯➔) в 14 ⓓ (Малые Города + Большие Города + бонус Стабильности) минус 8 ⓓ расходов в сумме 6 ⓓ. Расходы состоят из содержания в 2 ⓓ за два Развёрнутых Военных Отряда (нет на фото) и 6 ⓓ за 2 Советников ◯, стоимостью 4 ⓓ и 2 ⓓ).*

*Заплатив Советникам, >**Кастилия** получат прибыль от своих бонусов Власти Монарха. Суммируя навыки Правителя и Советников, >Castile получает 1 ⚅ (◯➔), 4 ✋ (◯➔) и 4 ⚔ (◯➔). В фазе обновления, Шаг A3, >Castile обновляет 2 своих Истощённых Отряда (игроки всегда могут обновить как минимум 3) переместив их в доступные ⚜.*

D. Получение Власти Монарха

Игроки затем получают Силу Монарха (⚅), суммируя следующее:

- За каждый тип Власти Монарха, добавьте навык Правителя соответствующего типа к навыку соответствующего Советника. (PR в Междуцарствии каждый навык Правителя считается 1.)
- **Игроки с +3 ⚖** получают на 2 ⚅ больше, любых типов на выбор игрока.
- **Игроки -3 ⚖** получают на 1 ⚅ меньше, любого типа на выбор игрока.
- **Папский Контролёр** получает +1 ✋.
- **Император HRE** может получить дополнительные ⚅ в соответствии со своим 🦅.
- Игроки с определёнными идеями форм правления могут получить дополнительные ⚅.

E. Получение Престижа

- Игрок являющийся неоспоримым Папским Контролёром получает (P) равный количеству Католических PR минус 1 (макс (3)).
- Если 🦅 равна 6, Император получает (1).
- Игроки с идеей *"Absolute Monarchy"* и положительной ⚖ получают (1).
- Посчитайте любые активные Крестовые Походы (см. стр. 46) и/или Борьбу за Власть (см. стр. 43), и удалите Крестовый поход/Отлучение жетон и все ⚖ жетоны.

4.5 ФАЗА 5: ОЧИСТКА

A. Обновление

Все игроки должны:

1. Распустить все Союзные Отряды из своих Армий, поместив их в Доступные ⚜.

2. Обновите Резерв Рекрутов чтобы отразить новую ⚜ сумму, если она изменилась (от 🪙 🎲 получения или потери, и т.д.) в этом Раунде. Подсчитайте Развёрнутые Регулярные Отряды как часть суммы. Увеличьте ⚜ добавив Отряды из Запаса в Доступные ⚜. Снизьте ⚜ выбрав Отряды и вернув в снабжение.

3. Обновите Истощённые ⚜ и почините Тяжёлые Корабли в Портах. Переместите ½ из Истощённых ⚜ (мин. 3, макс. 6) в Доступные ⚜.

4. Обновите всех Торговцев вернув их в вертикальное положение.

5. Добавьте 👥 в Пул Колонистов равный кол-ву Колониальных 🛡 на поле (каждый PR может добавить макс. 4 👥).

6. Удалите любые ⬛ с вашей ячейки ***Смена Национального Фокуса*** и верните их в свой Запас.

B. Очистка Поля и Планшета Статуса

1. **Удалите ⚒ с Ботов, и DNPR** имеющих Базовый налог 10+ ⓓ.
2. **Удалите все 💔 с поля.**
3. **Настройте Имперское ⬛** чтобы он соответствовало 🦅. Император может перераспределить ⬛ в любых Областях HRE где есть место.
4. **Удалите все жетоны из области "Защита HRE" и Имперских ⚜** если Император в Мире со всеми внешними агрессорами..
5. **Удалите любые жетоны** с ячейки ***Приверженность Крестовому Походу*** .
6. **Передайте Жетон Первого Игрока** игроку Маркер Статуса Раунда которого находится на ячейке ***Has Passed – 1st*** (или на *2nd* месте если первый кто Спасовал текущий Первый Игрок)

7. Переместите все Маркеры Статуса Раунда в *Событие не взято*.

Пример: *Группа игроков закончила шаги A, B, C, и D Фазы 4, Доход и Содержание, и теперь пришло время шага E, за которым следует Фаза 5, Очистка.С 3 , включая Римского Кардинала (из-за союза с >Папской Областью), >Франция имеет неоспоримый контроль над Папской Курией. Ранее в игре, >Англия обратилась в Протестантизм, но >Франция, >Кастилья, и >Австрия остались Католиками. >Франция получает (3 – 1) > (2). >Austria, как Император, имеет +4 и не получает за это дополнительного престижа, но они исследовали идею* "Absolute Monarchy"*, и с +1 они получают (1). Маркеры Престижа перемещаются соответствующим образом. С отсутствием Активной Борьбы за Власть в этом Раунде, шаг E завершён.*

Каждый игрок Распускает Союзные Отряды, обновляет Рекрутов, и возвращает Торговцев в вертикальное положение.

>Кастилия имеет 5 колониальных и получает максимум 4 , тогда как >Англия и >Франция обе имеют 2 Колониальных >и получают 2 каждая. >Австрия не получает . в Фазе 5, Шаг B1, >Кастилия должна удалить свой с >Португалией, поскольку >Португалия, являющаяся DNPR, расширилась и увеличила свой доход с 9 (d) до 10 (d), во время предыдущей Фазы Действий.

Теперь любые удаляются с поля.

С +4 >Австрия может разместить в общей сложности 4 в HRE Областях. Имперский Авторитет поднялся на 1 шаг в этом Раунде, и >Австрия может разместить 1 в дополнение к тем что есть на поле. Они также могут перераспределить 3 имперских которые у них уже есть на поле, если они захотят. Если любое имперское было снято с игрового поля (например, для оплаты Действия «Призыв к оружию») во время текущего раунда, >Австрия также поместила бы их обратно на игровое поле во время этого шага.

Наконец, жетон первого игрока дается игроку, который первым спасовал в фазе 2, и все мар-керы статуса раунда сбрасываются.

C. Сброс карт до лимита руки в 5 карт

Все игроки должны сбросить Карты Действий до максимального размера руки в 5 карт. Игроки могут выбрать, какие карты сбросить.

Активные Карты, которые находятся в игре, не учитываются при подсчете лимита в 5 карт.

D. Конец эпохи

Если это конец Эпохи, выполните указанные ниже шаги.

4.6 Процедура Конца Эпохи

Когда все игроки завершили Фазу 5 и в колоде событий для текущей Эпохи больше не осталось Событий, выполните следующие шаги по порядку:

1. Подготовьте и разместите Колоду Событий для следующей Эпохи. **Примечание:** Если это последняя Эпоха, вместо этого перейдите к финальному подсчёту (см. раздел 4.7).
2. Удалите все **Цели** предыдущей эпохи из игры, и замените их 4 Целями взятыми из колоды следующей Эпохи.
3. Добавьте любые идеи, которые станут подходящими для следующей эпохи, а затем замените все неисследованные небазовые идеи на рынке случайными идеями того же типа.
4. Игрок с наименьшим (P) на Треке Престижа может заменить 1 новую Идею или Цель из открытых картой на свой выбор, выбранной из соответствующей колоды. Если ничья по наименьшему (P), пропустите этот шаг.
5. Игроки у который как минимум 1 в игре получают (1), и должны затем (в обновленном порядке Хода) удалить 1 из своих с поля (с NPR если возможно), или заплатить 2 , чтобы избежать этого. Если игрок удаляет их из своего Королевства (вынуждая вас сделать то же самое из их Королевства), вы всё равно должны удалить другой (если есть), или заплатить 2 .

4.7 Финальный Подсчёт

Финальный подсчёт очков начинается в конце финального раунда. Если иное не указано в Условиях сценария, это происходит после завершения Фазы 5, когда применяется одно из следующих трёх условий:

- В колоде для выбранного сценария больше не осталось Карт Событий в конце раунда.
- Игрок имеет 100+ (P) на Шкале Престижа, и как минимум на 20 (P) впереди других игроков.
- Игрок выставил все свои (Большие и Малые) и на поле в конце фазы 5.

Престиж подсчитывается в соответствии со списком ниже, если Условия победы для выбранного сценария не указывают иное

- Игроки могут раскрыть и посчитать любые имеющиеся у них Миссии, требования которых были выполнены (игнорируя любые эффекты миссий)
- (P) равные своему текущему Базовому Налогу + Вассальному налогу
- (1) за в игре
- (1) за в игре
- (2) за в игре
- (P) равное количеству Католических PR чтобы стать Папским Контролёром
- (P) равное Имперскому Авторитету для Императора HRE
- (P) равное 2x текущей (обратите внимание что отрицательная даёт негативный (P))
- Вычтите (1) за Налоговое Значение Оккупированных Повстанцами или Врагами
- Вычтите (1) за в Казне

Игрок с наибольшим (P) побеждает. В случае ничьей победа достается игроку с наибольшим числом . Разрешите дальнейшие ничьи в пользу игрока с наибольшим (d) в его Казне. Если после этого по-прежнему остается ничья, игроки с равным числом Престижа делят победу.



Во время финального подсчёта, >Кастильская ситуация на поле выглядит так (в этом примере мы предполагаем, что у них нет жетонов где-либо еще на доске).

>Кастилия получает 14 (P) за Налоговый Доход (12 (P) за и (2) за 4). Поскольку Налоговый доход Galicia, Navarra, или Barcelona, которые оккупированы Повстанцами или Врагами, эти Провинции Престижа не приносят.

Они также получают (1) за и (2) за с >Португалия, и (1) за в ANDALUCIA. *За Galicia и Navarra, они должны вычесть (2),так как Оккупированы Врагами. Но Barcelona, как Вассальная Провинция, не даёт потерю Престижа. Хотя это не видно на изображении, >Кастилия имеет -2 , и за это нужно вычесть еще (4), но Папский Контролёр (также не виден), даёт им (3). Кастилия также сможет выполнить миссию La Reconquista которую они имеют в руке за (2), но не применяют эффекты на этом этапе, и не исследуют* "Tercios/Janissaries" *для получение дополнительного престижа. Это добавляет 17 (P) к их имеющимся 43 (P) на Треке Престижа, финишируя с 60 (P).*

5. Основные Действия

Во время Фазы Действий вы можете выполнять Основные Действия и разыгрывать Карты Действий, оплачивая их стоимость, которая делится между тремя типами Власти Монарха.

Вы всегда можете совершить Основное Действие в свой Ход, если вы можете оплатить его стоимость Власти Монарха. Некоторые Основные действия не имеют связанной стоимости Власти Монарха. Основные действия описаны ниже:

5.1 Общие Действия

Общие действия не связаны с определённым типом Власти Монарха и не обязательно требуют очков Монарха для выполнения. Однако они занимают целый Ход игрока.

Событие (обязательно)

Во время Фазы Действий, каждый игрок **должен** выбрать это Действие один, и только один раз, до того как он спасует.

Выполняя это Действие, сделайте следующее:

1. Выберите лежащее лицом вверх Событие, соберите любые Дукаты лежащие на нём, и передвиньте ваш Маркер статуса Раунда на ячейку ***Событие Взято***.
2. Положите 2 (d) из Общего Запаса на любые другие лежащие лицом вверх События.
3. Разыграйте Событие и примените его эффекты. Если эффект События предлагает выбор (например **A** или **B**), выберите только 1 для применения.
4. Разыграйте любые символы в нижней части Карты События слева направо (см. стр. 41).
5. Если Событие связано с вашим Королевством, вы должны заменить текущего Правителя любым Правителем на этой карте.
Если событие связано с другим Королевством, этот игрок должен выбрать, назначать Правителя на этой карте или нет.
6. Если вы последний игрок, совершивший Действие События в этом Раунде и еще осталось не выбранное Событие, разыграйте нижний ряд символов этого События используя правила авто-разрешения (стр. 41). Текст События на не выбранном событии не применяется. Однако, если на нём есть исторический Правитель, игрок связанный с этим событием может заплатить 2 чтобы назначить Правителя на этой карте.
7. Переверните лежащее лицевой стороной вниз, если таковые остались.

Когда эффект События говорит "вы", этот эффект применяется к Активному игроку или к игроку который делает A/B выбор.

Дипломатия между игроками

Это Действие позволяет вам заключить соглашение с другим игроком, чтобы проводить различные сделки.

У вас может быть дипломатический обмен только с 1 PR каждый раз, когда вы выполняете это Действие. Вы не можете выполнять операции «Финансовая поддержка» и «Купить/продать провинции» в один и тот же Ход, но все другие комбинации допустимы. Если какое-либо Королевство находится в состоянии Войны, «Финансовая поддержка» — единственный вариант, который может быть выбран.

Союзы и Браки: Вступление в Союз или Брак с другим PR каждое стоит 1 для Активного Игрока. Оба игрока должны поместить / на столице другого PR соответственно.

При заключении Брака оба игрока могут взять Карту Действия того типа, который выбрал Активный Игрок.

Финансовая Поддержка: Отдайте или получите (d). Активный Игрок должен заплатить 1 за каждые 10 (d) (с округлением вверх) которые переходят из рук в руки, независимо от того, отдают они или получают (d).

Купить/Продать Провинции: Чтобы купить провинции у другого игрока, покупатель должен иметь во всех Областях, где расположены эти провинции.

Минимальная цена продажи 3 (d), и максимальная 15 (d).

И покупатель, и продавец также должны заплатить 1 для данной сделки. Игрок продающий любую из своих Основных Провинций теряет (P) равное их удвоенной Налоговой Стоимости. Игрок может продавать только провинции которыми владеет.

> ***Доп. правило1: Тайные переговоры***
> Потратив 1 дополнительную вы можете провести частный 3-минутный разговор с другим игроком. Все остальное внутри игровое общение должно происходить открыто.

Исследование (1 + 1 ⚔)



Требуется Идея *"Quest for the New World"* (*"QftNW"*) чтобы использовать Корабли для Исследования.

Выполняя это действие, последовательно выполните указанные ниже шаги:

1. Если у вас есть Идея *"QftNW"*, вы можете переместить 1 Лёгкий Корабль (используя правила Морского Перемещения, стр. 25) в Морскую Область на одном из Дальних Континентов. Корабль не может войти во Враждебную Морскую Область.
2. Бросьте Кубик Исследования, затем либо примените результат (как описано ниже) либо заплатите 1 для переброса:
   - **Результат без** : Откройте для себя Территорию, соответствующую выпавшему числу, или Дальнюю Область с NPR Провинцией (включая DNPR), , или .
   - **Результат с** : Заплатите 1 чтобы открыть незанятую Территорию (без города, вассала или DNPR), совпадающую с выпавшим числом, или: провалите Исследование и удалите 1 из своих Кораблей на Дальнем Континенте.

   Любое сделанное Открытие должно находиться рядом с вашим Королевством или, если вы имеете *"QftNW"*, 1 из ваших Кораблей.

   Поместите на Открытую Область. размещённые на Вакантных Территориях называются **Колониальные Претензии**.

   Вы можете заплатить для переброса максимум 2 раза; вы должны применить результат последнего броска.
3. Когда первая Область на Дальнем Континенте Открыта (была размещена), добавьте все неиспользованные Торговые Карты соответствующие номеру этого континента (см. стр. 35), и перемешайте колоду.

Изучение Идеи (X)

Чтобы получить бонусы от карты Идеи, заплатите стоимость Власти Монарха и поместите одну из своих фишек Игрока на карту Идеи.

Примените любые немедленные эффекты Идеи.

Изучение Идеи принесет вам (2). Если 2 или менее игроков уже Изучили одну и ту же Идею, каждый из этих игроков получит (1) также. Если 3 или более игроков уже Изучили Идею, только вы зарабатываете Престиж от этого Действия ***Изучения***.



>*Английское Событие*

Пример События: *>France выполняет Действие События и выбирает* Wars of the Roses, *перемещая свой Маркер Статуса Раунда на клетку "Событие взято" на Планшете Статуса. Они кладут 2 (d) из Общего Запаса на каждое из двух других открытых Событий. Верхняя часть текста События "Wars of the Roses" вступает в силу несмотря ни на что, но*
>Франция должна решить, какой вариант выбрать. Они выбирают B), и получают 1 .
>Англия должна потерять и (P) , и увидеть, как Повстанцы появятся на севере по мере распространения Беспорядков. Если >Англия желает сделать Эдуарда IV своим новым королем, он теперь станет новым Английским правителем. Затем, открывается событие справа.



Пример: *>Англия, предварительно Изучившая Идею* "Quest for the New World" *и открывшая Антильские острова, решает Исследовать. У них уже есть Лёгкий Корабль в* CARIBBEAN SEA *но они используют дополнительное перемещение чтобы доставить Легкий Корабль из Порта в Ланкашире в* NORTHWESTERN ATLANTIC *(2 клетки, через соединение A) чтобы увеличить свои шансы обнаружить что-то интересное. Они бросают "2☠", и могут открыть для себя Florida, Mississippi, New Granada, Guyana, или Canada. >Англия выбирает Canada, и помещает 1 из своих ⛊ там. Если >Англия имеет Город в Virginia, они также смогли бы открыть соседнюю Территорию, Great Lakes. ☠ означает что >Англия должна также заплатить 1 ✋. Если >Англия не смогла оплатить эту стоимость, Действие Исследования провалилось, и ей пришлось бы потерять 1 из своих Кораблей на поле Дальних Континентов. ☠ также означает что >Англия не может Исследовать Mexico или Central America в этот Ход, так как эти Дальние Области содержат Провинции NPR.*

Смена Национального Фокуса

Выполняя это Действие, вы должны выполнить один или оба варианта ниже. Вы можете выполнить это Действие только 1 раз за Раунд. Положите ⬛ в ячейку ***Смена Национального Фокуса*** на Планшете Игрока чтобы указать что вы сделали его.

1. Увеличьте Власть Монарха одного типа не более чем на 2 🎲 передвинув максимум 1 🎲 с каждого из двух других пулов Власти Монарха на Планшете Игрока.
2. Сбросьте до 3 Карт Действий с руки (добавьте их в стопку сброса после завершения этого Действия). Затем возьмите на 1 карту меньше, чем сбросили, из любых Колод Действий.

Вы можете заплатить 1 🎲 и 2 ⓓ чтобы взять 1 из новых карт из первых 5 сброшенных карт колоды, соответствующей оплаченному типу 🎲.

Смена Государственной Религии



Начиная с Эпохи II, это Действие позволяет Королевству изменить свою Государственную Религию из Католической в Протестантскую (или из Протестантской в Католическую). В ином случае, изменение Государственной Религии может произойти только через Событие, или если Конверсия навязана вам (стр. 31).

Это Действие не требует затрат Власти Монарха, но вместо этого вы должны столкнуться со следующими последствиями:

- Потеряйте (2) и 1 ⚖
- Удалите 1 ♚ и 5 🔷 (в сумме) с любых Областей принадлежащих к Религии, от которой вы отказываетесь.
- Поместите удалённые 🔷 в Области с той же Религией, что и ваша новая Государственная Религия.
- Получите 1 🗡 в каждой из своих Областей с религией, которую вы покинули. Затем бросьте Кубик Повстанцев (см. стр. 37) для этих Областей.

В качестве альтернативы, если на поле есть как минимум 1 жетон Контрреформации. (например после События *Council of Trent*), Католические PR могут заплатить 3 ✋ чтобы принять Контрреформацию в качестве государственной религии и разместить жетон Контрреформации в своей Столичной Области без каких-либо последствий, перечисленных выше.

5.2 Малые Действия

Малые Действия не завершают ваш Ход, но могут быть выполнены в дополнение к вашему обычному Действию за Ход. Малые действия могут быть предприняты в ход, который вы пасуете, но вы не можете их выполнять снова в этом Раунде после того, как вы Спасовали, кроме как в качестве ***Реакции***.

Назначить Советника/Лидера – ✋

Выберите это Действие чтобы назначить Советников (квадратный портрет) и Лидеров (круглый портрет) на картах в вашей руке, и/или уволить активных.

Назначение Советника: Оплатите стоимость в ⓓ указанную в нижнем правом углу карты, затем поместите эту карту под соответствующую ячейку Советника на вашем Планшете Игрока.

Назначение Генерала/Адмирала: Оплатите стоимость ⚔ указанную в правом нижнем углу карты, чтобы назначить Лидера в качестве Генерала или Адмирала (см. стр. 23). Подложите эту карту под одним из ваших планшетов Армии/Флота. Вы можете также использовать это Действие, чтобы свободно переназначить Генерала из одной вашей Армий в другую. Если кто-то атакует одну из ваших Армий, находящихся в вашем Королевстве, вы можете, в качестве ***Реакции***, Назначить или переназначить Генерала в Свою Армию.

Назначение нового Правителя: Если у вас в настоящее время нет Правителя (или если в ячейке Правителя «Междуцарствие»), вы можете бесплатно взять Лидера из своей руки и назначить его своим новым Правителем. Назначение нового Правителя может быть выполнено как ***Реакция***, если текущий Правитель сбрасывается без какой-либо замены.

Призыв к Оружию (0–2 🔷 за ⚒) – ✋

Это Действие может быть выполнено только в сочетании с вашим собственным DoW или в качестве ***Реакции*** в ответ на DoW против вас или вашего NPR Союзника.

Когда вы Агрессор в Войне, ваши CtA считаются ***Наступательными CtA***. Для ***Наступательных CtA***, вы должны сбросить 2 🔷 из Областей каждого NPR Союзника которого вы хотите призвать.

Когда Войну объявили против вас, вы можете отправить ***Защитные CtA***. Для ***Защитных CtA***, вы должны сбросить 1 🔷 из Областей каждого NPR Союзника которого вы хотите призвать.

Вы можете также отправить ***Защитные CtA*** при принятии CtA от Союзника NPR, но только чтобы позвать других ваших NPR Союзников (не PR Союзников).

Призыв ваших PR Союзников к Войне не требует затрат, но они могут отказаться (см правила для 'Получение CtA' , стр. 32). Если PR является Союзником как Агрессора, так и защитника, их может Призвать к Оружию только защитник.

NPR Союзников можно призвать к оружию, только если:

- Они находятся в Мире.
- Они являются соседними либо к вашему Королевству, либо к новому Врагу.

Для каждого NPR Союзника Призванного к Оружию:

- Переверните ⚒ на сторону 🔥 (Активный Союзник)
- Добавьте кол-во NPR Отрядов к вашим Доступным ⚒ равное половине Налогового Значения всех Провинций, принадлежащих этому Союзнику NPR и их Вассалам (максимум 5 Отрядов).
- Получите 1 ⚔ если NPR Союзник является соседним к новому Врагу.

Реакции (✋)

Некоторые Малые Действия могут, при определенных обстоятельствах, быть сыграны как ***Реакции***. Можно сыграть ***Реакцию*** в Ход другого игрока, после того как вы Спасовали, или даже вне Фазы Действий.

Эти Действия отмечены символом ✋, и условия, при которых они могут выполняться как ***Реакции*** указаны в описании каждого Действия. Карты Действий также могут быть помечены как ***Реакции***.

Взять/Погасить Заём –

Вы можете брать займы, если у вас еще нет 5 или более жетонов Процентов в вашей Казне. Взять Заём можно как ***Реакция***, если вы должны покрыть расходы и не хватает средств для этого. Когда вы берете заём, возьмите жетон Процентов и 5 из общего запаса и добавьте в свою Казну.

Чтобы погасить заём, заплатите 6 из вашей Казны и верните жетон Процентов в общий запас. Вы можете сразу же использовать дукаты, полученные за Пас, для этой цели.

Пополнение Рекрутов (1 за 3 Отряда)

Вы можете обновить Истощённые Отряды в вашем Резерве Рекрутов по цене 1 за каждые 3 Отряда. Переместите эти Отряды из Истощённых в Доступные; теперь они готовы к Рекрутированию.

Разорвать Связи

Верните любое количество ваших или с поля в ваш Запас, и/или расторгните любое количество Союзов. Если вы расторгаете Союзы, получите штрафы указанные в разделе ' Расторжение Союза', на странице 33.

5.3 Административные Действия

Повышение стабильности (5 +/– текущая)

Вы можете потратить 5 , изменённую вашей текущей Стабильностью, чтобы повысить свою Стабильность на 1 шаг (например повышение Стабильности с -3 до -2 стоит (5–3=) 2 , а повышение Стабильности с +1 до +2 стоит (5 +1=) 6).

Преобразовать Область (2 +3)

Вы можете преобразовать Религию выбранной Области в Государственную Религию если вы Владеете каждой провинцией в Области (Областях) управляемой её ячейкой Религии, или если вы Владеете как минимум одной из этих Провинций, а все остальные Принадлежат Королевству той же Государственной Религии, что и ваша.

Поместите соответствующий жетон Религии в ячейку Религии Области (или удалите текущий жетон чтобы открыть напечатанный символ), добавьте к 1 из ваших затронутых , и бросьте Кубик Повстанцев для всех ваших в затронутой Области (Областях).

Колонизация (4 /)

Для выполнения Действия ***Колонизации***, потратьте 4 или 4 из своих с Пула Колонистов (или любую комбинацию на сумму 4), затем замените 1 из своих на вакантной Территории Малым . Эта Колониальная должна быть связана с вашей Столичной Областью через непрерывную цепочку промежуточных Областей и Морских Областей с вашими и/или Лёгкими Кораблями.



Пример: *›**Англия** (**красный игрок**), **открыла** Antilles, Canada, Pernambuco, **и** Gold Coast. **Они имеют** **Корабли в** NORTHWESTERN ATLANTIC, SOUTHEASTREN ATLANTIC, **и** NORTHEASTERN ATLANTIC, **и теперь они хотят Колонизировать. Они имеют** 2 **в Пуле Колонистов, и тратят** 2 **чтобы достичь суммы 4, необходимых для завершения действия «Колонизация». Теперь они могут преобразовать** 1 **из своих Колониальных в Город. Однако, › Англия может только преобразовать которые связан через цепочку**

›Английских Кораблей и/или с их Столичной Областью. Корабля нет в CARIBBEAN SEA **или** SOUTHWESTERN ATLANTIC, **поэтому** Antilles **и** Pernambuco **не могут быть преобразованы в данный момент. Также не может на** Gold Coast **Территории. Несмотря на то, что в** SOUTHEASTERN ATLANTIC **есть Корабль, эта цепочка не является полной, поскольку в Морских Областях между** SOUTHEASTERN ATLANTIC **и другими Морскими Областями нет ›Английских Кораблей.**

Англия может разместить свой Город в Canada, **как показано желтыми линиями. с Кораблём в** CARIBBEAN SEA **они смогут разместить Город на** Antilles **или также на** Gold Coast, **поскольку** CARIBBEAN SEA **соседствует и с** NORTHWESTERN ATLANTIC **и с** SOUTHEASTERN ATLANTIC *(C- **соединение**)* .



Пример: *›**Франция** (синий игрок) хочет использовать Действие Влияние чтобы повысить свою дипломатическую силу в Италии. Они решают разместить ещё 2 в* LOMBARDY, *где они уже имеют* 1 . *Это означает, что теперь в общей сложности* 5 *в* LOMBARDY; *нельзя больше разместить без предварительного удаления влияния.* CENTRAL ITALY *и* CORSICA & SARDINIA *соседствуют оба к первому ›**Французскому** в* LOMBARDY *и ›**Французские** и в* LANGUEDOC, *поэтому ›**Франция** также решает разместить по* 1 *в каждой из этих Областей . ›**Франция** тратит* 2 *и* 6 *чтобы оплатить это . Никакое не может быть размещено в* NAPLES *или* DALMATIA, *так как эти Области находятся вне досягаемости ›Франции*

5.4 Дипломатические Действия

Влияние (1 🤚 или 3 ⓓ за 🔷)



Заплатите 1 🤚 за первое 🔷 которое вы размещаете, и затем либо 1 🤚 или 3 ⓓ за каждое последующее 🔷.

Вы можете размещать 🔷 в Областях соседних с любым из ваших 🪙, 🏛, ⚒, 🏰, или 🔷 которые были в начале вашего Хода.

Вы можете разместить так много 🔷 как хотите, но не более 2 🔷 в каждой Области за один Ход.

Примечание: В любой Области может быть не более 5 🔷. Чтобы поместить 🔷 в Область которая "заполнена" используйте соответствующие ***Тайные Действия***.

Никакое 🔷 не может быть размещены на Дальних Континентах.

Формирование Союза (1–3 🤚)

Чтобы вступить в союз с NPR, заплатите 🤚 равную половине Налогового Дохода целевого NPR (но макс. 3 🤚), затем возьмите доступный ⚒ из своего Запаса и поместите его в Столицу цели, вместе с 1 🔷 в их Столичную Область, если есть место. Подробнее о преимуществах и обязанностях Союзов, см. страницу 32.

- Чтобы выполнить это Действие, и вы, и целевой NPR должны быть в Мире.
- Вы должны иметь как минимум 2 🔷 в любой Области (Областях), принадлежащих целевому NPR.
- Если целевой NPR находится в Союзе с Соперником, вы должны иметь суммарно больше 🔷 чем этот Соперник в Областях целевого NPR чтобы заменить их ⚒ вашим.
- Чтобы заключить Союз с Дальним NPR, вы должны иметь 🛡 на 1+ его Областях.

Создать Претензии (2 🤚 за 🛡) – [/]



Это ***Тайное Действие.*** Заплатите 2 🤚 за 🛡 чтобы разместить 🛡 в Областях соседних с вашим Королевством. 🛡 обеспечивает **Наступательный** СВ против всех Королевств владеющих Провинциями в Области с размещённым 🛡.

- Вы не можете размещать 🛡 в Областях где у вас уже есть 🛡 или вы Владеете всеми Провинциями.
- Вы должны быть в Мире, чтобы Создавать претензии
- Чтобы Создать Претензию на Дальнюю Область, она должна быть соседней с вашим Королевством по Суше, и содержать NPR Провинцию, 🏰, или 🪙.

Торговля (1 🤚)

Если вы имеете доступного Торговца, вы можете заплатить 1 🤚 чтобы последовательно сделать следующее:

1. Откройте 3 Торговые Карты (Перемешайте стопку сброса если колода пуста).

2. Если вы не хотите использовать ни одну из этих карт, сбросьте их все, пропустите все оставшиеся шаги и получите 2 Дуката.

3. По желанию переместите 1 из своих Лёгких Кораблей (следуя правилам Морского Перемещения', стр . 25) в морскую область, прилегающую к узлу, где вы собираетесь торговать, или установите соединение с этим узлом. Вы можете поместить этот корабль в ячейку торговой защиты (заменяя корабль противника, если все ячейки заняты), но он не может войти во враждебную морскую область.

4. На одной из открытых карт выберите торговый узел, где вы можете торговать (см. ниже). Если Корабль был перемещен, выбранный узел должен быть соединён к вашей Столичной области через цепочку, включающую этот Корабль.

5. Выберите доступного (вертикального) Торговца и, если его еще нет, переместите его в выбранный вами Торговый Узел. Активируйте этого Торговца, положив его плашмя.

6. Подсчитайте Торговую силу (стр. 35) для себя и любых Соперников с действительным соединением и Торговцем (активированным или нет) в выбранном узле, а также определите, с какой из строк дохода Торговой Карты каждый игрок должен получать доход.

7. Сбросьте все взятые торговые карты.

Право на участие: PR может собирать Торговый Доход только в узлах, которые соединены со Столичной Областью этого PR через непрерывную цепочку промежуточных Областей и/или Морских Областей, содержащих их 🪙, 🏰, 🔷, или Лёгкие Корабли.



Пример: *>**Англия** (красный игрок), выбирает Действие **Торговля**. Они берут 3 Торговые Карты и обдумывают свои варианты. Обычно они могут торговать Livestock в the North Sea 🏛, но так как их Торговец там уже активирован, они не смогут сделать это снова в этом Раунде. North America 🏛 в настоящее время отрезан от Лондона так как нет Кораблей ни в одном из* CARIBBEAN SEA, NORTHWESTERN ATL., EASTERN ATL., *или* NORTHEASTERN ATL. *Морских Областях.*

*Таким образом, у игрока остается карта Ткани, и >**Англия** может торговать как в Champagne 🏛 так и в English Channel 🏛 (соединён с >**Английской** Столичной Областью указанной жёлтыми стрелками). Чтобы торговать в Champagne 🏛 им нужно будет переместить туда своего Торговца (с English Channel 🏛), но, поскольку они не владеют ни одной из перечисленных Ключевых Провинций для Champagne 🏛, их Торговая Сила будет равна 1 в этом узел (за Торговца), приносящий доход 5 ⓓ.*

В English Channel 🏛 однако, они могут получить Торговую Силу в 6 (Торговец + 3 Корабля + 2 Ключевые Провинции C и D) перемещая свой Корабль из NORWEGIAN SEA *например,* DOGGERBANK. *Жетон Расширенной Торговли позволяет им собирать доход в красной колонке за впечатляющие 14 ⓓ. >**Франция** имеет Торговца и соседний Корабль и собирает 6 ⓓ.*

Тайные Действия ([/])

Некоторые Дипломатические Действия и Карты Действий помечены как ***Тайное Действие***, с символом [/]. Это Действия, нацеленные на другие Королевства с коварными целями, и им можно противостоять с помощью карты *Counterespionage*.

Доступны следующие ***Тайные Действия*** :

- ***Создать Претензии*** (Основное Действие)
- Поддержка Повстанцев (Шпионская Сеть)
- ***Посеять недовольство*** (Шпионская Сеть)
- ***Саботировать Репутацию*** (Шпионская сеть)
- ***Новый Союз*** (Карта Действия)
- Технология Обучения (Карта Действия)
- ***Контршпионаж*** (Карта Действия)

5.5 Военные Действия

Объявление Войны (1 ⚔)



Выполняя это Действие вы можете Объявить Войну любому количеству Королевств. Поступая так, вы вступаете в Войну с целевыми Королевствами.

Примечание: Проверьте ограничения DoW (стр. 22). В обычных условия вы не можете Объявить Войну (**a**) своим Союзникам, (**b**) Королевствам с которыми у вас Перемирие, (**c**) PR которые Спасовали, (**d**) NPR Союзникам PR которые являются **b** или **c**, (**e**) HRE Членам в Мире с Императором если Император считается **a**, **b**, или **c**, (**f**) Дальним Королевствам где у вас нет действующего СВ, или (g) во время Междуцарствия.

Оплатите стоимость Действия, а затем последовательно выполните следующие шаги:

1. Определите Королевства на которые должно быть нацелено ваше DoW, и поместите жетон Войны в Столицу каждого Королевства.

2. Потеряйте 2 ✠ за каждое Королевство против которого у вас нет СВ (см. стр. 22) и 1 ✠ за каждое Королевство с которым у вас ♚ (лежащий не 👑 лицевой стороной вверх).

3. Призывы к оружию (в указанном порядке):

a. Вы можете отправить ***Наступательные CtA***, используя Действие ***Призыв к Оружию*** (см. стр.13).*
b. Если цель Член HRE, а вы нет, Император получает ***Защитные*** *CtA* и может активировать ***Защиту HRE*** (см. стр. 44).*
c. Целевые NPR автоматически отвечают на ***Защитные*** *CtA* своего Союзника (если есть). *
d. Целевые PR могут отправить ***Защитные*** *CtA*, используя Действие ***Призыв к Оружию*** (см. стр. 13).*

4. Целевые PR и PR, принимающие любые ***Защитные*** *CtA* от NPR (если этот PR уже не находится в состоянии Войны с Агрессором), получают 1 ⚔.

5. Удалите все ваши 🔷 в каждой из Областей целевых Королевств.

6. Если какие-либо Корабли по обе стороны этой Войны теперь находятся во Враждебных Морских Зонах, состоятся Морские Сражения (см. стр. 28).**

7. Если какие-либо Сухопутные Отряды на противоборствующих сторонах этой Войны теперь расположены в одной и той же Области, или если PR Отряды теперь оказываются в Областях с Враждебными Провинциями NPR, состоятся Сухопутные Сражения (см. стр. 27).**

8. Если ни одно сражение не было запущено, вы можете немедленно совершить действие ***Активация Отрядов*** или ***Рекрутирование Отрядов*** без оплаты ⚔.

* PR, которые Призываются к Оружию, должны отреагировать на это, как описано в разделе «Получение CtA» на стр. 32.

** Никакая битва не запускается с NPR если до текущего Хода в Области/Морской Области присутствовали Отряды/Корабли, Враждебные этому NPR.



Пример: *›Кастилия (жёлтый игрок) имеет 🛡 в* **Andalucia** *и использует Объявление Войны на >, размещая жетон Войны в её Столицу. Они платят за Действие Объявление Войны, и 1 ⚔ за Назначение Генерала в свою Армию (Малое Действие).*

Их армия находится в **Castile**, *и при отсутствии Кораблей в Море Сражения не запускаются DoW, это значит что они выполняют бесплатное Действие Активация Отрядов, которое они используют для переброски своей Армии через* **Leon** *и в* **Andalucia**. *Таким образом они обходят горную границу между* **Castile** *и* **Andalucia**, *что потребовало бы от них дополнительных расходов ⚔ если бы они ее пересекли.*

Как только ›Кастильская Армия войдёт во Вражескую Область **Andalucia**, *›Гранада соберет силы для защиты своих земель. У них есть 2 Малые Провинции, поэтому они защищаются 2 Отрядами (чёрными).*

Активация Отрядов (1 ⚔)

Вы можете потратить 1 ⚔ чтобы выполнить ***Сухопутную Активацию*** или ***Морскую Активацию***. Как Сухопутное, так и Морское Перемещение могут включать Морской Транспорт как часть этого Действия. Подробные правила перемещения, осад и Сражений описаны в главе «Военные действия». (стр. 25–28).

Сухопутная активация: Выберите область, в которой есть хотя бы 1 ваша Армия или Регулярный Отряд, и выполните одно из двух действий, указанных ниже:

- **Сухопутное Перемещение** (см. стр.25): Переместите 1 вашу Армию или одиночный Отряд в этой Области не более чем на 2 клетки. Он должен прекратить свое движение при входе во Враждебную или Нейтральную Область. Чтобы войти в Нейтральную Область, вы должны сначала получить Военный Доступ.
  Когда Отряды входят в Область, содержащую Враждебные Отряды или Вражеские Провинции NPR, немедленно начинается Сражение (стр. 27).**
- **Осада** (см. стр. 28): Если в выбранной Области есть Враждебные Провинции, вы можете активировать Отряды для Осады вместо Перемещения.
  Стоимость Действия оплачивается за одиночный Осадный Отряд. Заплатите 1 ⚔ за каждый дополнительный Отряд участвующий в Осаде. Рассчитайте Силу Осады и выберите целевые Провинции.

Морская Активация: Морская активация позволяет вам выполнить один из двух следующих вариантов:

- **Морское Перемещение** (см. стр. 25): Выберите один пункт назначения (Морскую Область или Дружественный Порт) и Переместите любое количество Кораблей в пределах досягаемости в этот пункт назначения. Флоты и Корабли могут перемещаться не более чем на 2 клетки.
  Вы можете выбрать Враждебную Морскую Область пунктом назначения (содержащую Вражеские Корабли или обращенную к Вражеским Портам NPR), и в этом случае там состоится Морское Сражение (см. стр. 28).
  ** Корабли при движении не могут проходить через Вражеские Морские Области.
- **Отвязать:** Переместите любое количество ваших Кораблей из Портов в соседние не Враждебные Морские Области.

Морской Транспорт (см. стр. 26): Сухопутные Отряды могут во время **Сухопутного Перемещения** пересекать любое количество Морских Областей через существующий мост из Дружественных Кораблей, как если бы Области по обе стороны от моста были соседними по суше.

После **Морского Перемещения** (и после любого Морского Сражения) некоторое количество Сухопутных Отрядов может быть перевезено через такой мост из Кораблей, если они проходят через Морскую Область назначения для перемещенных Кораблей.

Каждый корабль на Морском мостике позволяет до 3 Сухопутным Отрядам пересекать Морскую Область, в которой находится Корабль.

Примечание: При перемещении по любому из Дальних Континентов движение всегда заканчивается в первой клетке (Области или Морской Области), в которую вы входите.

Доп. правило 2: Доступные наёмники

Выполняя действие ***Активация Отрядов*** для Активации Армии и выполнения Сухопутного Перемещения, которое начинается в любой из ваших Областей, вы можете сначала нанять до 3 Отрядов Наёмников (по обычной стоимости ⓓ); они должны двигаться с активированной Армией.



Пример: *>Австрия (белый) DoW >Французскому Союзнику, >Наполи (независимый после >Кастильской Аннексии >Арагона ранее). >Франция (синий) отвечает на CtA своего Союзника, и когда придет их Ход, они хотят убедиться, что >Наполи может защититься после Австрийского вторжения. >Франция решает выполнить Морскую Активацию (оплачивая 1 ⚔), и двигает 1 из своих 3 Кораблей в Gulf of Lion и один в Western Mediterranean в Central Mediterranean. Корабли теперь образуют Морской мостик, способный перевозить до 6 Наземных Отрядов (2 Корабля в каждой Морской Области) через Море. > Французская Армия в Languedoc держит 4 Пехоты и 1 Отряд Кавалерии, и находится рядом с недавно построенным Морским мостом, они смогут двигаться по этому мосту (светло зелёные стрелки) и высадиться в Naples как часть Морской Активации. Несмотря на то что Франция не использовала всю пропускную способность моста, они не могут транспортировать Отряд из LOMBARDY, так как Отряды можно транспортировать только из одного места в другое.*



Пример: *>Англия (красный) находится в войне с >Desmond (Владелец Mhumhain) и >Францией (синий), и хочет Рекрутировать Отряды в 2 Областях,* IRELAND *и* NORTHUMBRIA. *Они оплачивают стоимость Действия в 1 ⚔. Они хотят использовать в своих интересах весь свой МС в IRELAND (Провинции, отмеченные зеленым ореолом) при Рекрутировании там, включая 2 соседних Порта, Wales и Lancashire - МС из соседнего порта Wessex блокируется, поскольку он обращен к той же морской области, что и враждебный порт Mnumhain. Это позволяет им взять 3 Отряда из Доступных для размещения в этой Области. Они решают получить 2 Пехотных Отряда и 1 Артиллерийский*

Отряды, оплачивая 10 (d), создавая Армию 2 в IRELAND *для удержания этих Отрядов, и поместив эти Отряды на Планшет Армии. Это вызовет Битву с >Desmond, который будет защищаться 1 Отрядом, но Битва будет завершена, как только завершится весь набор. Теперь > Англия также хочет Рекрутировать Отряды в свою Армию 1 расположенную в* NORTHUMBRIA. *Обычно их МС для этой Области будет 11 (считая все соседние Провинции, включая Порт Pale) но поскольку МС, предоставленный 3 из этих Провинций же был использован для Рекрутирования в* IRELAND, *МС доступен для использования в* NORTHUMBRIA *этот Ход равен 8 (Провинции с синим ореолом).*

>Англия однако, имеет только 4 оставшихся Отряда в Доступных, и добавляет 2 Отряда Пехоты, 1 Отряд Кавалерии, и Отряд Артиллерии к уже существующему Отряду Пехоты в Армии 1, оплачивая стоимость в 15 (d). Так как у них есть МС из 4, оставшихся для NORTHUMBRIA, *они также бесплатно набирают 4 Союзных Отряда предоставленных их Активным Союзником, >Бургундией, в качестве пехоты. Вдобавок к этому, они могли бы нанять Отряды Наёмников, которые не засчитываются в МС, но Англия чувствует, что способна завоевать >Шотландию (>Французский Активный Союзник) в свой следующий Ход тем, что у них есть сейчас. Они продолжают разыгрывать Сражение в Ireland прежде чем закончить свой ход.*

Рекрутирование Отрядов (1 ⚔ + X (d))

Заплатите 1 ⚔ и необходимое количество (d) чтобы Рекрутировать столько Военных Отрядов из Доступных и построить столько Кораблей сколько хотите (и можете позволить). Отряды могут быть размещены непосредственно на поле (только Регулярные Отряды Пехоты) или в ваших Армиях. Новые Армии могут быть созданы для содержания Рекрутированных вами Отрядов.

Если вы Рекрутируете Отряды в Областях содержащих Враждебные Отряды или Враждебные NPR Провинции Сражения (см. стр. 27) начнутся там, как только завершится всё Рекрутирование.

Регулярные Отряды могут быть Рекрутированы в одной или более ваших или ваших Вассальных Областях, до вашего МС (см. стр. 22) в каждой из этих Областей.

Провинция не может быть засчитана для МС более одного раза за Ход и, таким образом, может способствовать Рекрутированию только в одной Области.

Отряды Наёмников берутся из Общего Запаса и не учитываются в МС. Они должны быть Рекрутированы в ваших или Областях ваших Вассалов, и вы можете Рекрутировать максимум 3 Отряда Наёмников за Ход.

Союзные Отряды в вашем Резерве Рекрутов (см. стр. 32) могут быть Рекрутированы бесплатно как Пехота, или опционально как Кавалерия за 3 (d) каждая. Союзные Отряды могут быть Рекрутированы в ваших Областях в пределах вашего МС. Альтернативно вы можете вместо этого Рекрутировать определенное количество Союзных Отрядов в Областях, принадлежащих вашим Активным Союзникам, вплоть до их МС.

Корабли должны быть взяты из вашего Запаса и могут быть построены с максимальной скоростью 1 Корабль в каждом Порту, которым вы Владеете. Корабли могут быть размещены в Порту или в Невраждебной Морской Области рядом с ним (опционально на свободных ячейках Торговой Защиты).

Стоимость Рекрутирования/Строительства			
Тип	**Регуляр.**	**Наёмник**	**Союзник**
Пехота	2 (d)	4 (d)	бесплатно
Кавалерия	5 (d)	7 (d)	3 (d)
Артиллерия*	6 (d)	8 (d)	–
Лёгкий Корабль	4 (d)	–	–
Тяжёлый Корабль	10 (d)	–	–
Галера	2 (d)	–	–

* Для Рекрутирования Артиллерийских Отрядов вы должны иметь изученной Идею *"Cannons"*.

Подавить Беспорядки (1 ⚔ за Провинцию)

Заплатите 1 ⚔ за каждый из ваших / из которого вы хотите удалить Беспорядки (). Переверните эти жетоны щитом вверх. Вы не можете ***Подавить Беспорядки*** в:

- Провинциях которые содержат Вражеские Отряды или
- Провинциях которые вы Оккупировали
- Провинциях Оккупированных вашим Врагом

6. Карты Действий

Карты Действий очень похожи на Основные Действия. Розыгрыш Карты Действия занимает целый Ход (если не указано иное), не считая Малых Действий.

Стоимость Власти Монарха () для розыгрыша Карты Действия указана в верхнем левом углу карты и всегда относится к типу, связанному с колодой, к которой принадлежит карта. Некоторые карты также имеют стоимость в Дукатах, которую необходимо оплатить. Стоимость розыгрыша Карты Действия (или действия на Активной Карте) не может быть меньше 0; то есть вы никогда не сможете получить играя Карту Действия.

Разыгрывая карту для её Действия, сразу же примените ее эффект, а затем сбросьте эту карту (если это не Активная Карта).

Все Карты Действий имеют двойное назначение. Вы можете разыграть карту, чтобы выполнить ее Действие, или Назначить персонажа в её нижней части.

Персонажи (Лидеры & Советники)

На каждой Карте Действия изображен персонаж: Лидер (круглый портрет) или Советник (квадратный портрет). Выберите Действие ***Назначить Советника/Лидера*** (см. стр. 13) чтобы использовать их. См. больше в разделе 7.2.

Карты в руке

Карты в руке следует держать в тайне от других игроков, пока они не будут сыграны.

Ограничение на размер руки для Карт Действий — 5, но это проверяется только в Фазе 5, Шаг С.

Колоды и стопки сброса

Колоды Карт Действий располагаются рядом друг с другом на поле как указано в подготовке.

Стопки сброса создаются по мере необходимости, сброшенные карты кладутся лицом вверх. Стопки сброса являются общедоступной информацией.

Если колода пуста, когда вам нужно взять карту, перетасуйте ее стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду, но исключите верхние 5 сброшенных карт и оставьте их как стопку сброса. Если в стопке сброса 5 или меньше карт, когда колода пуста, перетасуйте всю стопку сброса.

6.1 Три Колоды

Административная Колода ()



Административная Колода во многих отношениях самая разнообразная Колода Действий; эти карты помогут вам развить ваше Королевство, повысить вашу Стабильность, улучшить экономику, снизить Религиозные Противоречия, и облегчить Изучение Идей.

Дипломатическая Колода ()



Карты Дипломатической Колоды пригодятся, когда вам понадобится оказывать давление на своих Соперников менее дорогостоящими и более тонкими средствами, чем Война. Они также необходимы, если вы хотите мирно расширить свое Королевство. Многие карты имеют требование к минимуму .

Военная Колода ()



Неудивительно, что в Военной Колоде есть карты, которые дадут вам преимущество в случае Войны. Они могут повысить мобильность ваших войск или предоставить прямые бонусы в Сражениях, такие как дополнительные Боевые Кубики.

6.2 Специальные Карты

Активные Карты ()

Активные Карты имеют символ в верхнем правом углу. Их свойство отличается от других Карт Действий тем, что при розыгрыше они кладутся лицевой стороной вверх перед собой, и заряжаются числом ваших из вашего Запаса равным количеству квадратов на карте. Они редко оказывают какое-либо другое влияние на Ход, в котором они разыграны.

В последующие Ходы, когда она перед вами, Активная Карта предоставляет Действия перечисленные, они становятся доступными для игрока, который её разыграл. Эти Действия работают так же, как и любые другие Действия в игре, имеют стоимость в и обычно требуют Хода для выполнения. Однако, некоторые из них отмечены как ***Боевые Действия*** или ***Реакции***, и рассматриваются как таковые. Каждый раз, когда вы выполняете одно из Действий на Активной Карте, удаляйте (или больше, если так указано в тексте) из доступных применений на этой карте.

Как только последний на Активной Карте будет потрачен, сбросьте карту.

Примечание: Вы можете иметь максимум 2 Активных Карты, и никогда 2 одинаковые карты, в игре в любое время. Если вы играете Активную Карту когда у вас их уже 2 в игре, сбросьте 1 из карт в игре.

Боевые Действия ()

Боевые Действия это карты (и Действия на Картах Действий) предназначенные для разыгрывания во время Сражений на шаге "Разыграйте Боевые Действия" . Эти Действия отмечены символом и могут быть использованы в любом Сражении, в котором вы участвуете, даже если это не ваш Ход.

Структура Карты Действия



В каждом Раунде Сражения каждая сторона может получить выгоду только от одного использования любого конкретного ***Боевого Действия***.

Боевые Кубики полученные с ***Боевых Действий*** остаются в вашем запасе кубиков на время Сражения. За каждый изображенный значок Боевого Кубика (см. значки на стр. 27) на ***Боевом Действии***, вы можете добавить один дополнительный кубик этого типа в свой запас кубиков. Символ кубика с "**?**" на нём позволяет добавить 1 Боевой Кубик любого типа.

Реакции ( )

Карты Действий, помеченные как ***Реакции***, со значком , используются для прерывания игры как и другие ***Реакции*** (см. стр. 13).

Тайные Действия ( )

В Дипломатической Колоде есть несколько Карт Действий (и Действий на Активной Карте *Spy Network*) которые отмечены как ***Тайные Действия***, со значком . Как и другие ***Тайные Действия*** (см. стр. 15), им можно противостоять с помощью карты *Counterespionage*.

Если карта отменяется, она сбрасывается, и ее стоимость все еще должна быть оплачена. Если ***Тайное Действие*** на Активной Карте предотвращено, указанное количество использований ( ) всё равно тратится.

Пример: *>**Франция имеет в руке карту Тайного Действия «New Alliance», которую они хотели бы разыграть в качестве своего Действия***

*>**Кастилия имеет 2** in* ARAGON, *и выбирает NPR >**Арагон как цель позволяя >Франции удалить >Кастильское** , и добавить 2 своих там вместо. Это приведет к тому, что Франция будет иметь большинство в Арагонском Королевстве, и таким образом предоставит >Франции Союз с >Арагоном.*

*>**Франция находит это очень заманчивым и платит 4 и 2 чтобы разыграть карту. >Кастилия не хочет ничего из этого, и поскольку >Франция вот-вот уберет >Кастильское с карты, Кастилия играет карту Counterspionage с руки, оплачивая её стоимость в 2 . Обе карты сбрасываются, а карта Новый Альянс не действует. >Франция по-прежнему теряет ресурсы, потраченные на оплату стоимости розыгрыша карты и на этом, >Французский игрок заканчивает ход.***

Пример: *>**Австрия решает сыграть карту Central Authority, и оплачивает стоимость в 2 и 2 и размещает перед собой. Они заполняют до 3 использований карты со своего запаса, тем самым завершая свой Ход.***

*К тому времени как >**Австрийский Ход снова наступил, >Франция Объявила им Войну. >Австрия имеет 8 Развёрнутых Регулярных Отрядов. Чтобы получить больше средств в свою Казну, >Австрия решает потратить 2 использования карты Central Authority и платит 1 чтобы выполнить Действие War Taxes и получить 8 . Это Действие также дает им 1 , и они должны добавить их к 1 из своих или .***

7. Управление PR

Каждый игрок управляет своим Королевством, который представлен на карте символом и жетонами, в то время как внутренние махинации правительства по большей части решаются на Планшете Игрока.

7.1 Власть Монарха ( )

Власть Монарха — один из ваших основных ресурсов. Существует три типа Власти Монарха: Административная Сила ( ), Дипломатическая Сила ( ), и Военная Сила ( ), каждая из которых используется для выполнения различных типов Действий.

Общий уровень Навыка вашего Королевства для каждого типа Власти Монарха определяется путём добавления соответствующего Навыка Правителя к уровню соответствующего Советника (если таковой имеется). В каждом Раунде вы будете получать столько Власти Монарха соответствующего типа. Определённые Идеи могут изменить Уровень Навыка Королевства.

Вы можете хранить не более 10 каждого типа Власти Монарха на своём планшете; немедленно сбрасывайте любые излишки.

7.2 Персонажи (Лидеры и Советники)

Все Карты Действий и многие События изображают Персонажа внизу. Это Лидеры или Советники. Персонажи какое-то время будут служить вашему Королевству, прежде чем умрут или уйдут; Смертность персонажа определяется Событиями (стр. 41).

Лидеры (круглый портрет)

Лидеры могут быть назначены Правителями, Генералами или Адмиралами. В начале игры все PR получают начального Правителя, указанного в инструкциях по подготовке сценария.



Исторические Правители

Исторические Правители (обозначаемые фиолетовыми именными рамками) появляются на определённых Картах Событий и принадлежат к Королевству, которое разделяет их флаг (герб). Исторические Правители обычно заменяют текущего Правителя в своем Королевстве, как только Событие их карты было разрешено. Некоторые Исторические Правители имеют значок напечатанный рядом с именем, указывающий, что они начинают с одного жетона Плохого Здоровья.



Лидеры как Правители

Во время Междуцарствия вы можете Назначить Лидера для управления вашим Королевством; подложите его карту под ячейку Правителя на Планшете Игрока. Правители добавляют значения своих Навыков к доходам Власти Монарха Королевства. Назначение Лидера Правителем ничего не стоит.

Правители остаются на своих позициях, пока не умрут, если их не заменит Событие.

Используя Второстепенное Действия ***Назначить Советника/Лидера***, Правителя также можно бесплатно назначить командовать Армией. В этом случае поместите жетон Генерала-Правителя на свой Планшет Армии.

Королевство не может иметь более 1 Правителя в одно время.

Лидеры как Генералы и Адмиралы

Генералы или Адмиралы могут быть ***Назначены*** по цене 1 или 2 каждый (указано в правом нижнем углу карты). Все вместе они именуются Военными Лидерами, и предоставляют ряд дополнительных кубиков в Сражении как указано справа от их знамён с именами.

Военные Лидеры должны быть подложены под Планшет Армии или Флота. Они могут быть заменены, а Генерала можно переместить в другую Армию (даже без Отрядов), используя Малое Действие ***Назначить Советника/Лидера*** . Генералы, заменённые без доступного Планшета Армии, должны быть сброшены.

Советники (квадратный портрет)

Есть три типа Советников, по одному для каждого типа Власти Монарха: Административные, Дипломатические, и Военные. У вас может быть только 1 Советник каждого типа в игре одновременно.

Советники находятся в соответствующих колодах Карт Действий. Навык Советника в его категории Власти Монарха добавляется к навыку его Правителя, чтобы обеспечить Общий Уровень Навыка Королевства данного типа.

У советников есть стоимость (указаны на монете в правом нижнем углу их карт), которые должны быть оплачены, как только вы их Назначите, и снова во время фазы Дохода и Содержания каждого раунда. Если вы не можете или не хотите оплачивать содержание Советника, его нужно сбросить.



Пример: *>**Англия держит на руке карту Deleopment,на которой изображён +2 Административный Советник, Maximilien. Они решают назначить его в качестве Советника выполнив Малое Действие «Назначить советника/лидера», заплатив 2 , и подложив эту карту под планшет.***

Смерть Лидеров и Советников

Каждый раз когда символ (см. стр. 41) появляется на Карте События, каждый Персонаж в игре с соответствующим значком рядом с его портретом получает жетон Плохого Здоровья ( ). Когда Персонаж получает второй , он умирает.



Военные Лидеры могут также получить (и умереть) в Сражении.

Погибшие персонажи сбрасываются. Для Военных Лидеров или Советников это не имеет последствий, за исключением того, что вы больше не можете пользоваться их бонусами.

Смерть Правителя – Междуцарствие



Когда ваш Правитель умирает (сбрасывается), вы должны попытаться заменить их сразу.

Если сбрасываемый Правитель является Императором HRE, см. раздел 18.9, 'Имперские Выборы' (стр. 45).

Важно: Вы можете немедленно заменить сброшенного Правителя выполнив Малое Действие ***Назначить Советника/Лидера*** как ***Реакция*** (если вы имеете Карту Действия с Лидером).

Если вы не можете (или не хотите) этого делать, ваше Королевство вступает в Междуцарствие – регентский совет с Навыком 1 в каждом поле Власти Монарха будет править, пока его не заменят. Укажите это состояние, поместив жетон Междуцарствия в ячейку Правителя.

В течение Междуцарствия, вы можете назначить нового Правителя выполнив Малое Действие ***Назначить Лидера/Советника***.

Во время Междуцарствия вы не можете вступать в новые Королевские Браки и не можете Объявлять Войну никому (кроме партнёров по Браку, переживающих Оспариваемое Наследство, или принимать ***Защитные*** *CtA*).

PR не имеющий Правителя в Фазе 3, Шаг F, теряет 1 , и любые жетоны Браков ( ) в этом Королевстве будут перевёрнуты на сторону Оспариваемого Наследования ( ).

7.3 Стабильность ( )

Каждый PR имеет значение Стабильности, начиная от -3 до +3, и в большинстве сценариев игроки будут начинать со Стабильности 0. Значение Стабильности Королевства дает чёткое указание на способность этого Королевства справляться с внутренними распрями, такими как Беспорядки ( ), а также на то, насколько эффективно нынешнее правительство сможет добиваться своих целей. Стабильность 0 не влияет на ваше Королевство.

При повышении Стабильности (посредством Карты Действия или Основного Действия), измените стоимость этого Действия в соответствии с вашей текущей Стабильностью (например, чтобы поднять Стабильность с +2 до +3, используя Основное Действие ***Повышение Стабильности***, вы должны заплатить (5+2 =) 7).



Трек Стабильности (1) ***где вы следите за текущей*** . ***В вашем Резерве Рекрутов*** (2), ***вы держите все*** ***которые в настоящее время не Развёрнуты – оба и Истощённые*** ***и Доступные*** .

Шкала Городов (3) ***где вы храните неиспользованные*** . ***Сложив вместе самые высокие непокрытые числа из ячеек для Малых и Больших*** , ***и*** (4), ***вы получаете свой Налоговый Доход и*** . ***Ваша Казна*** (5) ***используется для хранения Дукатов*** ( ), ***и также для жетонов Процентов*** ( ). ***Каждый Пул Власти Монарха*** (6) ***может содержать до 10*** . ***Ячейка Смены Национального Фокуса*** (7) ***отмечена значком*** ***когда это Действие выполнено. Государственная Религия вашего Королевства указывается путем помещения соответствующего жетона Религии в ячейку Государственной Религии.*** (8). ***Ваша карта Правителя помещается под ячейку Правителя*** (9), ***в то время как карты с Советниками подложены под соответствующими ячейками для Советников*** (10).

Положительная Стабильность

PR с положительной Стабильностью получают преимущества в каждом Раунде. Они показаны на шкале Стабильности каждого Планшета Игрока.

- **+1 или выше:** Получите дополнительные 2 в Фазе 4, Шаг B.
- **+2 или выше:** Вы можете удалить с 1 из своих Провинций в Фазе 3, Шаг H.
- **+3 :** Получите бонус любые 2 на ваш выбор в Фазе 4, Шаг D.

Отрицательная Стабильность

PR с отрицательной Стабильностью получают штрафы каждый Раунд. Они показаны на шкале Стабильности каждого Планшета Игрока.

- **-1 или ниже:** Получите на 2 меньше в Фазе 4, Шаг B.
- **-2 или ниже:** Получите в одной из своих Провинций в Фазе 3, Шаг H.
- **-3 :** Получите на 1 меньше (на ваш выбор) в Фазе 4, Шаг D.
- Отрицательная Стабильность также может вызвать ряд отрицательных эффектов Событий.

Стабильность за Пределами +3 или -3

Невозможно иметь больше +3 , или меньше -3 .

- Если вы получаете Стабильность когда уже +3 , вы получаете вместо этого 2 за каждый шаг.
- Если вы теряете Стабильность когда уже -3 , вы теряете вместо этого 2 за шаг. Если у вас нет для потери, вы должны потерять 1 другого типа для каждого недостающего . Если у вас нет никаких , игнорируйте этот штраф.

7.4 Экономика

Дукаты ( )



Все денежные затраты и доходы в игре измеряются в валюте под названием Дукаты. В игре есть три номинала монет Дукатов: Монеты 1-Дукат, Монеты 5-Дукат, и Монеты 10-Дукат.

Дукаты не должны ограничиваться наличием компонентов, поэтому в тех редких случаях, когда у вас заканчиваются монеты, отметьте любые дополнительные средства в вашей Казне любым удобным вам способом. Игрокам следует по возможности обменивать большие стопки монет номиналом 1-Дукат на монеты номиналом 5- или 10-Дукатов, чтобы сдача всегда была доступна в Общем Запасе.

Налоговый Доход и Расходы на Содержание

Налоговый Доход и Расходы на Содержание рассчитываются одновременно путем сложения всех источников дохода и вычета всех расходов, как указано в Фазе 4, Шаг B. (стр. 10).

Неоплаченные Расходы на Содержание

Советникам необходимо заплатить, прежде чем они предоставят свои бонусы Власти Монарха (стоимость указана в правом нижнем углу карты Советника). Неоплаченные Советники уходят сразу, без предоставления бонусов. Расформируйте неоплаченные Сухопутные Отряды и верните их в Доступные или в Запас.

Корабли, которые не были возвращены в Дружественные Порты, когда вы не можете покрыть расходы на их содержание в Море, Расформировываются.

Если вы не можете покрыть проценты по своим Займам, вы должны либо взять другой Заём (если это возможно), либо объявить себя Банкротом.

Займы и Проценты ( )



Игрок может взять Заём в качестве Малого Действия или может быть вынужден сделать это, чтобы покрыть свои расходы.

Когда игрок берёт Заём, он получает 5 из Запаса и добавляет жетон в свою Казну – эти жетоны показывают, сколько Процентов этот игрок должен платить каждый раунд. Это обязательные Расходы.

Игрок, у которого в Казне 5 или более не может взять еще один Заём.

Заём может быть погашен как Малое Действие, стоимостью 6 . Когда игрок погашает Заём, он также удаляет жетон из своей Казны. Деньги, заработанные за пас, можно использовать для погашения Займов во время Хода, когда игрок спасует.

Банкротство

Если PR имеет 5 или более жетонов в своей Казне и не может оплатить обязательные Расходы (такие как Проценты по Займам, результаты Кубика Повстанцев и т.д.), это Королевство немедленно становится Банкротом (помните, что оплата Советников и Военных Отрядов не является обязательной).

Королевство Игрока который обанкротился:

- платит столько дукатов сколько может, затем
- теряет 3
- теряет (5)
- сбрасывает 3 со своей Казны
- расформировывает всех Наёмников
- увольняет всех Советников
- теряет половину своих каждого типа (макс. 3 одного типа).

7.5 Города ( )

используются для обозначения контроля над провинциями на карте. Они обеспечивают рекрутов и являются источником вашего базового налогового дохода, как показано на треке городов.

По мере роста вашего Королевства вы будете брать со Шкалы Городов на своём Планшете Игрока и размещать их в Провинциях на игровом поле. всегда берутся из ячеек с наименьшими номерами (слева направо), и когда вы делаете это, вы открываете ячейки на шкале с более высокими уровнями дохода и Рекрутов.

Каждый Малый обеспечивает Налоговый Доход 1 , а каждый Большой обеспечивает доход в 2 . Каждый обеспечивает ½ .

Если у вас закончились Большие , вы можете вместо них размещать 2 Малых на Большие Провинции. Если все 20 ваших Малых на Планшете Игрока были размещены на игровом поле, возьмите +20 тайл Дохода и разместите оставшиеся 20 из вашего Запаса на Планшет Игрока на Шкалу Городов. +20 тайл дохода должен быть возвращён в Запас если вы позже снова упадете ниже 20 Малых . Если у вас закончились все 40 Малых , размещайте вместо когда требуется Малый .

7.6 Основные Провинции

Все Провинции на игровом поле, на которых есть флаг Королевства, считаются **Основными Провинциями** этого Королевства. Это применимо независимо от того, кто в настоящее время Владеет этой Провинцией, но заменяется любым в Провинции или размещённым в Области (см. ниже). Провинция являющая Основной Провинцией для Владельца не может быть Освобождена (см. стр. 37) для образования или присоединения к другому Королевству. Любое Восстание, назначенное на Провинцию, которая не является Основной провинцией ее владельца, приведет к тому, что она присоединится к Королевству, Основной Провинцией которого она является.

Основные Жетоны ( )



Чтобы разместить , а PR должен Владеть всеми Провинциями в целевой Области и использовать Действие ***Интеграция Области*** на карте *Development*. Это смещает любые или другие которые уже находятся в той же Области. не может быть размещен в области, где все провинции уже являются Основными Провинциями PR.

Иногда может быть размещён с помощью награды за Миссию. Все Провинции в Области где PR разместил считаются Основными Провинциями этого PR (и никаких других Королевств).

Каждый в игре считается как в этой Области, и стоит (1) во время Финального Подсчёта.

8. Идеи

Технологический Прогресс и философии представлен Картами Идей. Это может быть выполнено с помощью Действия ***Изучение Идеи*** (см. стр. 12), также называемое просто ***Изучение***, и потратив очки Монарха соответствующие типу этой Идеи. У некоторых Идей есть предварительные условия которые должны быть выполнены, прежде чем их можно будет Изучить, а некоторые Идеи не будут добавлены в колоду Идей, пока игра не достигнет определенной Эпохи.

После ***Изучения*** Идеи игрок получает (2) и отмечает эту Идею Маркером Игрока.

Если они являются вторым или третьим игроком, ***Изучившим*** Идею любые игроки, которые уже Изучили эту Идею, получают еще по (1) каждый. После того, как 3 игрока получили Идею, только игрок, эту Идею, получает (P) за Действие ***Изучение***.

Доступные Идеи и добавление Идей

В начала игры обычно 3 Идеи каждого типа доступны для ***Изучения***, по 1 из которых является Базовой Идеей (зелёный фон). Они расположены в сетке 3 x 3, по 1 столбцу для каждого типа Власти Монарха. Дополнительные Идеи будут добавляться через События по ходу игры, создавая дополнительные ряды в сетке.

Если Событие или Миссия позволяет вам ***Изучить*** Идею которой нет среди открытых, вы всё равно можете сделать это, выбрав 1 Неизученную, НеБазовую Идею соответствующего типа и замешав её обратно в колоду. Затем, поместите свою Изученную Идею в сетку. Если среди открытых нет неисследованных Идей того же типа, освободите место для нового ряда Идей и добавьте туда новую Идею.

Формы Правления

Некоторые идеи помечены как Формы Правления. Вы можете Исследовать только 1 из этих Идей в любой момент времени.

Если вы Исследуете Форму Правления когда у вас уже есть одна, вы теряете предыдущую. Удалите свою метку из потерянной Идеи. Получите (P) как обычно для Новой Идеи; вы не теряете (P) за потерянную Идею.

Структура Карты Идеи



9. Война

Если Дипломатия не удовлетворит ваши амбиции, вашим следующим шагом может стать Военное Дело. Получая Претензии, создавая Союзы и набирая вооружённые силы в нужное время, вы можете подготовиться к успешной завоевательной кампании. Иногда вам также может потребоваться защищаться от внешних или внутренних злоумышленников.

Война против NPR описана в отдельном разделе в главе о Неигровых Королевствах (страница 36).

9.1 Объявление Войны (DoW)

Вы можете вступить в Войну одним из четырех способов:

1. Выполнив Действие ***Объявление Войны*** (стр. 16)
2. Когда Объявили Войну против вас
3. Через Событие (стр. 40)
4. Приняв Призыв к Оружию (стр. 32)

Первые два, очевидно, связаны с DoW. Третий расскажет, кто объявляет войну и кому.

Принятие CtA всегда является прямым ответом на другой DoW.

Ограничения на DoW

Вы не можете Объявить Войну:

a. Союзнику
b. Королевству с которым у вас Перемирие
c. PR который спасовал
d. на NPR Союзника PR (**b**) с которым у вас есть Перемирие, или (**c**) который Спасовал
e. на члена HRE в Мире с Императором если Император (**a**) ваш Союзник, (**b**) имеет Перемирие с вами, или (**c**) он Спасовал
f. Дальним Королевствам в которых у вас нет СВ
g. во время Междуцарствия

Исключения из вышеуказанных ограничений:

- Если у вас есть Брак с целью DoW который показывает сторону 🔥, СВ Оспариваемого Наследования (см. инфобокс) позволяет вам Объявить Войну, даже если цель является вашим Союзником, или во время Междуцарствия (или в обоих случаях).
- Вы можете игнорировать все ограничения, если отвечаете на ***Защитный*** *CtA*.
- Если Война вызвана Событием, все исключения упоминаются в Событии.

Casus Belli (CB)

Чтобы избежать штрафа -2 ⚖ когда Объявляете Войну, вы должны иметь Casus Belli (см. инфобокс).

CtA и События запускающие Войны сами по себе составляют Casus Belli.

Королевский Брак с целью DoW

При Объявлении Войны Королевству, с которым у вас заключён Королевский Брак, вы получаете штраф -1 ⚖ если вы не используете Оспариваемое Наследство СВ или СВ события (см. инфобокс).

DoW запускающие Сражения

DoW вызовет немедленное Сухопутное Сражение, если ваши Воинские Отряды расположены в Области с Вражескими Отрядами или в Области с Вражескими Провинциями NPR. Морское Сражение будет инициировано DoW, если у вас есть Корабли во Враждебной Морской Области.

Если инициировано несколько Сражений, все Морские Сражения должны быть решены до Сухопутных Сражений, но в остальном Активный Игрок определяет порядок, в котором они будут разрешены.

Действие Бесплатной Активации или Рекрутирования

Когда вы выполнили Действие ***Объявление Войны*** (и только затем), вы можете выполнить бесплатное Действие ***Активация Отрядов*** или ***Рекрутирование Отрядов*** если DoW не запустило никакие Сражения (см. стр. 16).

Casus Belli (CB)

Casus Belli ("оправдание войны") позволяет вам Объявить Войну без штрафа -2 ⚖. Можно получить следующие СВ.

Завоевание (Претензия)

Наличие Претензии (🛡) на Области обеспечивает СВ против всех Законных владельцев, и контролирующих Провинции в этой Области.

Призывы к Оружию

CtA (см. стр. 32) сам по себе представляет собой СВ на нового Врага вашего Союзника. Этот СВ немедленно теряется, если CtA отклонен.

Защитный CtA позволяет вам игнорировать все ограничения DoW (Перемирия, конфликтующие Союзы, и т.д.) при принятии призыва.

Общий СВ (СВ жетон)

В некоторых ситуациях вам будет предоставлен временный СВ, обозначенный жетоном СВ в Столице цели.

Вы получаете СВ против любого союзника, который отказывается соблюдать ваш CtA. Вы также можете получить такой СВ из События.
СВ жетоны удаляются с поля в Фазе 3, Шаг А (см. стр. 9).

Событие

Событие, которое позволяет вам Объявить Войну другому Королевству, само по себе всегда является СВ.

Этот СВ также отменяет штраф -1 ⚖ для DoW на партнёре по Браку.

Оспариваемое Наследование

♚ стороной "Оспариваемое Наследование" (🔥) обеспечивает СВ для ***всех*** PR против Королевства, на котором размещён жетон.
Этот СВ также отменяет штраф -1 ⚖ за Объявление Войны партнёру по Браку. Кроме того, если у вас есть Брак с целью, этот СВ позволяет вам Объявить Войну даже во время Междуцарствия или если целью является ваш Союзник (или и то, и другое)

Дополнительно, 🔥 обеспечивает СВ на все PR в Войне с целевым Королевством.

Отлучение от церкви

Если ваше Королевство Католическое, и контролёр Курии ***Отлучил от церкви*** Правителя другого Королевства, вы имеете СВ против этого Королевства до тех пор, пока в игре находится жетон Отлучения (см. стр. 46). Этот жетон удаляется во время Фазы 4, Шаг Е.

Священная война (Крестовый поход)

С Идеей *"Deus Vult"*, у вас есть этот СВ против всех соседних Королевств с Государственной Религией, отличной от вашей, включая любое Дальнее Королевство, за заметным исключением что PR с Христианской Государственной Религией не могут использовать его против других Христианских Королевств.

Если ваше Королевство Католическое, вы получаете этот СВ против Королевств, которые в настоящее время являются целью ***Крестового похода*** (см. стр. 46). При использовании этого СВ для Объявления Войны цели Крестового похода поместите один из своих маркеров игрока на ячейку «*Приверженность крестовому походу*»на Планшете Статуса. Жетон Крестового Похода удаляется в Фазе 4, Шаг Е.

Имперское освобождение (только HRE)

У Императора есть постоянный СВ против любого Королевства со Столицей, расположенной за пределами HRE которая Контролирует Провинции или имеет Вассалов, расположенных внутри HRE.

9.2 Военные Возможности

Военный Потенциал (МС)

Военный Потенциал — это мера того, сколько Отрядов Королевство может собрать в Области.

МС Королевства для любой выбранной области равен совокупной Налоговой Стоимости собственных Провинций этого Королевства и их Вассальных Провинций в этой области и соседних к ней (включая Порты, обращенные к той же невраждебной Морской Области, что и эта Область).

Это значение используется для определения того, сколько Регулярных и Союзных Отрядов PR может разместить в Области во время действия ***Рекрутирование Отрядов*** (Наёмники не входят в лимит МС).

Не менее важно, что MC используется для определения того, сколько Отрядов NPR будет использовать для защиты Области при нападении.

Блокировка MC

Оккупированные Провинции никогда не вносят вклад в MC.

Провинции в Областях, содержащих Враждебные Отряды, вносят вклад в MC только в своей собственной Области, и не приносят MC в других Соседних Областях, независимо от того, рассчитывается ли защита NPR (см. стр. 36) или PR способность Рекрутирования.

Порты в Областях, Соседних только по морю (а не по суше) к Области, для Которой вы рассчитываете MC, не вносят вклад в MC для этой Области, если все Морские Области, разделяющие Области, считаются Враждебными.

Морской Потенциал (NC)

Морской Потенциал — это мера того, сколько Кораблей Королевство может собрать в Морской Области.

NC Королевства для любой данной Морской Области равно Налоговому значению Портов, которыми они владеют и которые обращены к этой конкретной Морской Области. NPR также считают свои Вассальные порты для NC.

Это значение используется для определения (1) как много Кораблей PR может поместить в Морскую Область во время действия ***Рекрутирование Отрядов***, и (2) как много Кораблей NPR будет использовать для защиты Морской Области при атаке. Неактивные Порты (см. стр. 5) не вносят вклад в NC своих владельцев NPR.

Блокирование NC

Оккупированные Провинции никогда не вносят свой вклад в NC.

NC, предоставленные Портами, обращенными к Морской Области, содержащей Вражеские Корабли, никогда не может быть использован для Рекрутирования Кораблей в эту Морскую Область, поскольку вам не разрешено инициировать Морское Сражение во время действия по ***Рекрутированию Отрядов***. Военные Отряды в Области, где находится Порт, никак не влияют на NC.

Порты NPR, заблокированные в начале хода, не влияют на NC NPR.

MC/NC считается только один раз за ход

Провинция может вносить вклад в MC только один раз за Ход и в NC один раз за Ход (но её можно использовать как для MC, так и для NC).

Э то означает, что если вы Рекрутируете Отряды в двух (или более) локациях с перекрывающимися MC/NC, вы должны решить, в какой из этих локаций вы хотите использовать потенциал, предоставляемый каждой Провинцией (см. ***Рекрутирование Отрядов*** пример на стр. 17).

Точно так же, если 2 или более Сражений инициированы против одного и того же NPR за один Ход, этот NPR может использовать преимущества MC/NC, предоставленные каждой Провинцией только для 1 Сухопутного Сражения и 1 Морского Сражения. Как это работает подробно описано в главе 13.4 (стр. 36).

9.3 Рекруты

Рекруты — это максимальное количество Регулярных Отрядов, которые вы можете Развернуть – это число равно сумме наибольшего числа, показанного на каждом из Шкал Городов и Шкалы Вассалов на Планшете Игрока (½ от Налогового Дохода Провинции). Суммарное количество Развёрнутых Регулярных Отрядов и находящихся в Резерве Рекрутов (Доступных и Истощённых) должно равняться этому числу. Чтобы выставить Сухопутные Отряды превышающие ваш , вы должны использовать Наёмников или Союзные Отряды.

значения могут быть изменены (например с помощью Идей или ***Increase Manpower*** на карте ***Military Reforms***); это показывается размещением жетонов в Резерве Рекрутов



жетонов +1

Планшеты Игроков имеют Резерв Рекрутов которые содержат Доступные и Истощённые Отряды. Когда повышается, добавьте больше Отрядов из вашего Запаса в Доступные . Когда снижается, переместите Отряды обратно в Запас (из Истощённых , Доступных , или Развёрнутых Отрядов).

Изменения применяются в Фазе 5, Шаг A2. Значение Рекрутов никогда не может подняться выше 20.

Истощённые Рекруты

Раненые (см. стр. 27) возвращаются в Истощённые Резерва Рекрутов и недоступны пока не будут Обновлены.

9.4 Военные Лидеры

Армии и Флоты могут назначать Лидеров с Карт Действий (или вашего текущего Правителя), используя Действие ***Назначить Советника/Лидера***. Лидера Армии называют **Генералом**, а Лидера Флота называют **Адмиралом**. Поместите эти карты под соответствующие Планшеты Армии и Флота так, чтобы был виден только Лидер (а не Действие карты).

Назначение Лидера стоит 1 или 2 , как указано в правом нижнем углу карты.



Комплексный пример DoW: *>Австрия (белый) использует CB предоставленный их в* VENETIA *чтобы Объявить Войну >Венеции (NPR). >Союзник Венеции >Франция (синий). >Австрия отправляет Наступательный CtA своему Союзнику, >Genoa (NPR), сбрасывая 2 из* LOMBARDY *чтобы добавить 1 военную власть монарха и 2 Союзных Отряда к своим Доступным (½ от >Genoa's Налогового Дохода в 4). >Франция, получив Защитный CtA от >Венеции, решает принять CtA, и получает 1 за это. >Францию решает не делать >Venice Активным Союзником, так как >Venice будет защищаться в полную силу, но это также означает, что >Франция не может добавлять какие-либо >Venetian Отряды к своим Доступным. >Австрия теперь должна удалить все свои в* LOMBARDY *и* DALMATIA *(где >Venice имеет Провинции), но поскольку они уже потратили 2 в* LOMBARDY *на CtA, отправленный в >Genoa, им нужно удалить только 1 в* DALMATIA.

DoW запускает несколько Битв. Во-первых, необходимо решить Морские Сражения. >Австрия имеет 1 Лёгкий Корабль в ADRIATIC SEA ***против которого стоят 5 >Венецианских Портов (Венеция считается дважды), поэтому здесь они сталкиваются с 5 Кораблями. В*** GULF OF LION, ***2 >Французских Лёгких Корабля столкнутся с 3 >Генуэзскими Кораблями. В обоих Морских Сражениях Корабли NPR топят Корабли PR перед удалением.***

Затем Сухопутные Сражения начнутся как в VENETIA ***так и в*** LOMBARDY ***>Австрия имеет Армии в обеих Областях, и >Франция имеет также Армию в*** LOMBARDY. ***>Австрия, как Активный Игрок, решает сначала разрешить битву в*** VENETIA. ***При расчёте >Venice's MC для*** VENETIA, ***они обычно также включают все Провинции в соседних Областях, но поскольку Вражеская Армия находится в*** LOMBARDY, ***>Venice может не учитывать Brescia. Однако они будут считать Zara в*** DALMATIA, ***а также Verona, Treviso, и Venezia (x2) для суммарного MC в 5, и поэтому будут защищаться 5 Отрядами. В*** LOMBARDY, ***>Венеция будет защищаться только 1 Отрядом (MC из Brescia) так как они уже потратили оставшиеся MC в Битве при*** VENETIA. ***>Французская Армия будет, однако, присоединится к ним в борьбе против >Austrians здесь. С другой стороны, >Genoa присоединится к >Austrian стороне. Однако, поскольку они являются Активными Союзниками>Austria, они будут защищать Область только 2 Отрядами – половина от их обычного MC (3 разделить на 2, округление вверх). Если бы >Французские Корабли разбили >Генуэзцев на Море, Corsica не смогла бы внести свой вклад в оборону >Генуи. Участвующие >Венецинаские и >Генэзские Отряды не будут добавлены к своим PR Союзникам' Планшетам Армий, и будут удалены после Битвы, как обычно, независимо от того, кто победит. Наконец >Австрия не получает бесплатное Действие «Активировать» или «Рекрутировать Отряды», так как были запущены Сражения.***

Военные Отряды, Армии и Флот

Есть несколько различных типов Военных Отрядов, которые могут быть Развёрнуты. Каждый игрок имеет 20 Регулярных Отрядов и 3 миниатюры Армии, плюс 15 Кораблей и Флот. Также есть Отряды Наёмников и NPR/Повстанческие Отряды.

Регулярные Отряды



Эти Сухопутные Отряды обычно большую часть ваших сил на земле, и развёртываются через Действие ***Рекрутирование Отрядов*** как Пехота, Кавалерия, или Артиллерия. Доступные вам Отряды хранятся в вашем Резерве Рекрутов, а остальные в вашем Запасе. Во время Фазы Доход & Содержание вы должны заплатить 1 (d) за каждый Развёрнутый Регулярный Отряд который вы хотите оставить в строю; любые неоплаченные Отряды вернутся вам в Доступные.

Пехота

Попадания на: или

Осадная Сила: 1

Стоимость Вербовки: 2 (d)
Пехота может быть Развёрнута непосредственно на игровом поле как отдельные Отряды или в любой из ваших Армий, поместив их в область Пехоты на выбранном вами планшете Армии.

Стоимость перемещения Отдельного Отряда такая же, как перемещение всей Армии.

С Идеями *"Tercios/Janissaries"* и *"Line Infantry"*, обведённый значок на результате считается вторым результатом Пехоты. Каждый Отряд по-прежнему может нанести только 1 урон.

Кавалерия

Попадания на:

Осадная Сила: ½ (с округлением вниз)

Стоимость Вербовки: 5 (d)
Кавалерия должна быть Развёрнута в Армиях. Поместите жетоны Отрядов на область Кавалерии выбранного вами Планшета Армии, чтобы обозначить, что они Развёрнуты как Кавалерия.

Артиллерия (требуется Идея "Cannons")

Попадания на:

Осадная Сила: 2

Стоимость Вербовки: 6 (d)
Артиллерия должна быть Развёрнута в Армиях. Поместите жетоны Отрядов в область Артиллерии на выбранном вами Планшете Армии.

Артиллерийские Отряды имеют Осадную Силу 2; они могут Осадить 2 Маленькие Провинции или 1 Большую Провинцию всего за 1.

Армии, в которых Артиллерийских Отрядов больше, чем Кавалерийских, нельзя использовать с Картами Действий *Forced March* или *One Step Ahead*.

Армии



У всех игроков есть 3 миниатюры Армии, каждая с соответствующим Планшетом Армии

Чтобы Развернуть Армию, вы должны назначить ей хотя бы 1 из ваших Сухопутных Отрядов либо из Области, в которой размещена Армия (во время ***Сухопутной Активации***), или из Рекрутов (во время Действия ***Рекрутирование***). Если все Отряды в Армии убраны с его поля, уберите его миниатюру с игрового поля.

Отряды в Армии размещаются на соответствующем Планшете Армии; каждая Армия может содержать так много Регулярных Отрядов, Отрядов Наёмников, и Союзных NPR Отрядов сколько хочет. Все Отряды в Армии двигаются как одно целое и представлены на игровом поле миниатюрой Армии, изображенной на Планшете Армии.

Требуется только одна ***Сухопутная Активация*** чтобы переместить целую Армию со всеми ее Отрядами.

Во время ***Сухопутной Активации***, Армия может бесплатно забирать или высаживать Отряды в своей Области в любой момент во время Движения.

Отряды (Регулярные, Наёмники и Союзные) размещаются на вашем Планшете Армии в ячейках Пехоты, Кавалерии или Артиллерии, в зависимости от того, какие типы Отрядов вы Вербовали. Армии также может быть назначен Генерал — Лидер, который дает дополнительные Боевые Кубики.

Корабли



Отряды Кораблей развёртываются через Действие ***Рекрутирование***, как Лёгкие Корабли, Тяжёлые Корабли, или Галеры. Когда вы строите Корабль, он берётся из вашего Запаса – не влияет на . Вы можете построить только 1 Корабль в Порту (2 в Большом Порту) за одно действие ***Рекрутирование***.
Во время Фазы 4 вы должны заплатить ½ (d) за каждый Корабль, который вы хотите оставить в море. Любые неоплаченные Корабли должны вернуться в Дружественный Порт в пределах досягаемости (2 клетки). Любые Корабли в море, за которые не заплатили и которые не могут вернуться в Дружественный Порт, должны быть расформированы.

Лёгкие Корабли

Попадания на:

Стоимость Строительства: 4 (d)
Строительство Лёгкого Корабля стоит 4 (d). Лёгкий Корабль может быть развёрнут непосредственно на игровом поле как Одиночный Корабль, или вы можете разместить его на Планшете Флота.

Лёгкие корабли могут быть использованы для занятия ячеек Торговой Защиты в Морской Области, и тогда каждый из них обеспечит Торговую Силу 1 во всех Торговых Узлах соседних с этой Морской Областью. Подробнее о Торговой Силе читайте в разделе 11.5 (стр. 35).

Тяжёлые Корабли

Попадания на: + 1 автоматическое попадание

Стоимость Строительства: 10 (d)
Тяжёлый Корабль может быть развёрнут только на Планшете Флота как часть вашего Флота.

Каждый Тяжёлый Корабль, участвующий в Морском Сражении, наносит автоматический урон Врагу каждый раз, когда его владелец бросает Боевые Кубики (в дополнение к любым попаданиям, выпавшим на кубиках). При подсчёте попаданий на кубиках Тяжёлые Корабли учитываются так же, как и другие Корабли.

Тяжёлые Корабли могут получить 2 попадания, прежде чем будут удалены как Потери. Укажите, что Тяжёлый Корабль был повреждён, положив Корабль плашмя (или расположив его вертикально для Стандартного Издания). Если он не получит еще одного урона, он будет немедленно отремонтирован, если его Флот закончит Ход или Раунд в Дружественном Порту. Захваченные Тяжёлые Корабли всегда считаются поврежденными.

Галеры

Попадания на:

Стоимость Строительства: 2 (d)
Галера может быть размещена только на Планшете Флота как часть Флота.

Галеры могут плавать только в Морских Областях, отмеченных * или †. Если Флот, содержащий Галеры, перемещается из одной из них в Морскую Область без * или †, все Галеры этого Флота немедленно расформировываются и возвращаются в Запас.

Флот



У всех игроков есть миниатюра Флота и соответствующий Планшет Флота.

Чтобы развернуть свой Флот, вы должны назначить ему как минимум 1 Корабль из Морской Области или Порта, где вы размещаете Отряд Флота (во время ***Морской Активации***), или из вашего Запаса (во время действия ***Рекрутирование***). Если все Отряды во Флоте убраны с его поля, уберите его фигурку с игрового поля.

Корабли вашего флота размещаются на вашем Планшете Флота; ваш Флот может содержать столько Кораблей, сколько пожелаете. Все Корабли в вашем Флоте двигаются как один и представлены на игровом поле миниатюрой вашего Флота. У вас никогда не может быть более 1 активного Флота.

Во время ***Морской Активации***, Флот может бесплатно забрать или высадить Лёгкие Корабли в начальной и конечной Морской Области или Порту.

Корабли размещаются на Планшете Флота в Областях, соответствующих типам построенных вами Кораблей.

Вашему Флоту также может быть назначен Адмирал — Лидер, дающий дополнительные Боевые Кубики.

Наёмники



Отряды Наёмников берутся из Общего Запаса, и доступны всем игрокам. Они дорогие, но не идут в счёт вашего ★ или МС. Наёмники могут размещаться только в Армиях, и они Рекрутируются как Пехота, Кавалерия или Артиллерия с помощью Действия ***Рекрутирование Отрядов***. Вы можете Рекрутировать максимум 3 Отряда Наёмников за Действие ***Рекрутирование Отрядов***. Рекрутирование каждого Отряда Наёмников стоит на 2 ⓓ чем Рекрутирование обычного Отряда того же типа. Во время Фазы Дохода & Содержания вы должны либо заплатить 2 ⓓ за каждый Отряд Наёмников который хотите оставить, либо вернуть их в Общий Запас.

NPR Отряды, Повстанцы, и Пираты





Чёрные Отряды берутся из Общего Запаса и по умолчанию рассматриваются как Пехота или Лёгкие Корабли. Они используются для представления Повстанцев и сил NPR, находящихся в состоянии Войны с PR, или в качестве Союзных Отрядов в Армии PR.

Отряды Повстанцев (★)

Все чёрные Сухопутные Отряды на поле (включая вторгшиеся Отряды NPR которые остаются в Области после Битвы) считаются ★ (см. стр. 37). ★ всегда сражаются до последнего человека, и попытаются Осадить любой ⛀/🏛 с ⚔ в своей Области в Фазе 3, Шаг С (см. стр. 9).

NPR Отряды

Они используются для обозначения обороняющихся или вторгающихся сил NPR (см. стр. 36). Обороняющиеся Отряды NPR удаляются после Битвы, а атакующие остаются как ★

Союзные Отряды

Когда PR отправляет или принимает CtA в/от NPR Союзника (см. стр. 32) и делает его Активным Союзником, PR добавит некоторое количество чёрных Отрядов к своим Доступным ★. Эти Отряды называются Союзными Отрядами и могут быть развернуты в любой Армии этого PR, используя Действие ***Рекрутирование Отрядов***.

Пираты

Пираты всегда размещаются на Торговых Узлах и уменьшают 🏪★ всех PR в этом узле (см. стр. 35). Пираты могут быть атакованы Кораблями, находящимися в Морской Области, соседней к рассматриваемому узлу; для этого игрок должен выполнить ***Морскую Активацию***. Корабли, используемые для атаки, должны находиться в одной Морской Области.

Генералы и Адмиралы в Битве

Лидеры добавляют Боевые Кубики к любым Сражениям, в которых они участвуют (Боевые Кубики Лидеров указаны рядом с их именами).

Добавлять кубики в Битву может только 1 Лидер с каждой стороны; если у игрока более 1 Лидера в Битве, он решает, какого из них использовать. Если на одной стороне сражаются Армии/Флоты двух или более игроков, см. раздел 'Сражения с несколькими Врагами' на странице 27 чтобы узнать, какой Лидер предоставит свои Боевые Кубики.

За каждые 2 ♞ брошенного вашим Врагом в одном броске Боевых Кубиков (сухопутном или морском) ваш Лидер получает жетон ♥

Правители как Командиры



Вы можете использовать вашего Правителя как Генерала (но не как Адмирала) без оплаты ⚔ но вы рискуете что он будет убит в Сражении. Используйте Действие ***Назначить Лидера/Советника*** для назначения своего Правителя в Армию (или удаления его оттуда). Поместите жетон "Правитель Генерал" рядом с ячейкой Генерала этой Армии, когда командует ваш Правитель.

9.5 Перемещение

Все перемещения Военных Отрядов выполняются во время Фазы Действий, за исключением Отступления во время Фазы 3, Шаг С, перемещения Отрядов в Нейтральные Области во время Фазы 3, Шаг D4 (см. стр. 29), и возвращение Кораблей в Порт во время Фазы 4, Шаг А.

Армии, Флот, и отдельные Отряды двигаются с помощью Военного Действия ***Активация Отрядов***, или играя Военные Карты (например, ***Forced March*** или ***Naval Maneuver***). Действия ***Исследование*** и ***Торговля*** также позволяет вам переместить 1 Корабль (с некоторыми ограничениями).

Сухопутное Перемещение

Сухопутная Активация может быть использована для активации и перемещения одной Армии или Регулярного Отряда. Армия/Отряд могут переместиться до 2 клеток (Областей), но должны прекратить свое перемещение, если они входят во Враждебную, Нейтральную или Дальнюю Область.

При входе в Область, содержащую Вражеские Отряды, немедленно начинается Сражение.

Сухопутные Отряды могут пересекать Морские Области, содержащие Дружественные Корабли, как описано ниже в разделе «Морской Транспорт для Сухопутных Отрядов».

Горные Границы

Сухопутная Активация позволяет вам переместить до 3 Отрядов через Горную Границу во Враждебную или Нейтральную Область. За каждый дополнительный потраченный ⚔, вы можете переместить еще 3 Отряда через Горную Границу. Движение в Дружественные Области не ограничено.

Терминология Действия

Действие ***Активация Отрядов*** иногда по простому называют ***Активация***. Когда в этой главе говорится о ***Сухопутной Активации*** или ***Морской Активации*** имеется ввиду Действие ***Активация Отрядов*** выполняемое для варианта Сухопутной или Морской Активации (см. 'Военные действия', стр. 16).
Точно так же, Действие ***Рекрутирование Отрядов*** иногда называют просто ***Рекрутирование***.

Военный Доступ

Вы всегда можете перемещать Отряды в Области, где есть хотя бы 1 Провинция, Законный Владелец или Контролёр которой является либо Дружественным, либо вашим Врагом.

Чтобы переместить свои войска в Области, где есть только Нейтральные Провинции, вы должны быть в Войне, и либо удалить 1 ◆ из рассматриваемой Области либо заплатить 3 ⓓ.

Военный Доступ не применим в Нейтральных Областях где у вас есть ⛊.

Если Соперники Владеют каждой Провинцией в Нейтральной Области, вы не можете переместить войска в эту Область без устного разрешения одного из этих Соперников.

Реорганизация Армий

Во время ***Сухопутной Активации***, Армия может забирать или сбрасывать Отряды в любой момент своего Движения, а также может быть разделено или объединено с другой вашей Армией.

Только Регулярные Пехотные Отряды могут быть сброшены в Область, но другие Сухопутные Отряды могут быть перемещены между разными Армиями.

Морское Перемещение

Морская Активация имеет два варианта вы можете **Отстыковать** чтобы переместить любое количество Кораблей из Порта в соседние Морские Области, или вы можете выполнить **Морское Перемещение** чтобы переместить любое количество Кораблей в один пункт назначения (Морскую Область или Порт) в радиусе действия этих Кораблей. Корабль может двигаться не более чем на 2 клетки (Морские Области или Порты), но должен прекратить свое перемещение, если входит во Вражескую или Дальнюю Морскую Область. Активированные Корабли могут войти во Враждебную Морскую Область только в том случае, если эта Морская Область является конечным пунктом назначения всех перемещаемых Кораблей. При перемещении во Враждебную Морскую Область немедленно начинается Морское Сражение.

Оккупированные Ячейки Торговой Защиты

Лёгкие Корабли, заканчивающие движение в Невраждебной Морской Области могут быть использованы для занятия любых свободных ячеек Торговой Защиты в этой Морской Области.

Реорганизация Флотов

Во время ***Морской Активации***, Флот может забрать или высадить Отряды в начальных

и/или конечных точках своего Движения. Только Лёгкие Корабли могут быть высажены в Морской Области или Порту.

Морское Перемещение во время других Действий

Во время Действий ***Торговли*** или ***Исследования***, вы можете переместить 1 свой Лёгкий Корабль в Невраждебную Морскую Область, используя в остальном обычные правила перемещения, за следующими исключениями:

- Во время Действия ***Торговли***, Корабль, который был перемещён, может быть использован для вытеснения Корабля Противника из ячейки Торговой Защиты в Морской Области назначения, если нет свободных ячеек.
- Во время Действия ***Исследование***, Корабль должен закончить свое Движение в Морской Области на Дальнем Континенте.

Корабли в Порту

Порт — это место, в которое можно войти так же, как и в Морскую Область, но только Дружественными Кораблями. Корабли в Порту не могут быть атакованы Вражескими Кораблями.
Обычно в Порту может находиться до 2 Кораблей. Порт Большой Провинции/ (Большой Порт) считается за 2 Порта, но может вместить до 6 Кораблей, если они являются частью одного Флота. Поврежденные Тяжёлые Корабли автоматически ремонтируются, если они заканчивают Ход или Раунд в Порту.

Корабли в портах, которые перестают быть дружественными любым другим способом, кроме осады, должны немедленно переместиться в любую невраждебную прилегающую морскую зону, если это возможно, или же быть расформированы.

Морской Транспорт для Сухопутных Отрядов

Корабли в море образуют морской мост через морские области, которые они занимают. Морской мост может проходить через любое количество морских областей, пока цепочка кораблей не прерывается.

Каждую Морскую Область на Морском Мосту могут пересекать до 3 Сухопутных Отрядов за каждый Дружественный Корабль, находящийся в этой Морской Области.

Сухопутные Отряды могут пересекать любое количество Морских Областей, если Морской мост соединяет Области, где они погружаются и высаживаются.

Игрок может использовать Корабли, принадлежащие его Союзникам по PR, но только в том случае, если ни в одной из рассматриваемых Морских Областей нет Вражеских Кораблей.

Сухопутные Отряды могут высаживаться во Вражеских Областях; это может привести к немедленному Сухопутному Сражению. Чтобы высадиться во Враждебной Области при использовании Кораблей Союзников в качестве Морского Транспорта, эти Союзники также должны находиться в состоянии Войны с одним из Врагов, присутствующих во Враждебной Области.

Во время Сухопутного Перемещения

Когда Морской транспорт выполняется во время перемещения сухопутных частей (как часть **сухопутной активации**, отступления или эффекта карты действия), во время движения рассматривайте области по обе стороны от Морского моста как соседние. Сам по себе мост не считается местом во время движения, но движение всегда должно заканчиваться в Области высадки Отрядов.

Во время Морского Перемещения

Во время ***Морской Активации***, после морского Перемещения (после того, как любые морские Сражения были разрешены), вы можете переправить Армию/Отряд через Морской мост, который включает в себя любой из только что перемещенных Кораблей. Это требует, чтобы Армия/Отряд, которое необходимо транспортировать, располагались в Области, соседней к морскому мосту.

Перемещение на Дальних Континентах

На Дальних Континентах Сухопутные Отряды перемещаются между Областями по белым линиям, соединяющим их на карте.
Перемещение по суше на Дальних Континентах разрешено только в Дружественных Областях, Областях, содержащих вражескую провинцию, и свободных территориях, содержащих вашу собственную или любого Врага . Движение в Нейтральные Области на Дальних континентах запрещены.
Когда Армия, Флот или Военный Отряд перемещаются в любую Область или Морскую Область на Дальнем Континенте, их движение немедленно прекращается. Это независимо от того, началось ли перемещение на Дальнем Континенте или за его пределами.

Если вы не имеете , , или **с** Морской Областью на Дальнем Континенте, вы должны использовать Действие ***Исследование***

Вход или Выход на Дальних континентах

Флоты и Корабли могут входить, выходить и перемещаться между Дальними Континентами через Морские Области, отмеченные соответствующими буквами.
При перемещении Кораблей между FAR EAST и AMERICA, вы должны дополнительно заплатить любого типа.

Некоторые Области на Дальних Континентах связаны с Областями на главной карте, как указано линиями, отмеченными названиями этих связанных Областей.

9.6 Структура Сражения

Для каждого раунда сражения (наземного или морского) выполняйте указанные ниже действия по порядку.
Атакующим всегда является сторона активного игрока или, в случае объявления войны вне хода, сторона королевства, объявляющая войну

1. **Подготовка к Битве (только 1-й Раунд)**
   При необходимости определите Главного Защитника. Назначьте Генералов. Примените эффекты Военной Идеи.
2. **Сыграйте Боевые Действия**
   Атакующий первый, затем защитник.
3. **Бросьте Боевые Кубики**
   Обе стороны одновременно.
4. **Назначьте Потери**
5. **Ранение лидеров & Захват Кораблей**
6. **Отступление (или продолжение сражения)** Атакующий решает первым, затем защитник. Вернитесь к Шагу 2 если Битва продолжается.
7. **Объявите Победителя** Активный Игрок может один раз за битву получить 1 за Битву, выигранную в Фазе Действий.

Повторите последовательность (пропустив Шаг 1), если обе стороны решат продолжить бой.

Если игрок решает Отступить, он теряет 1 дополнительный Отряд/Корабль в качестве Потери.

NPR Отступают после любого Раунда Битвы, если они слабее (имеют меньше Отрядов), чем их противник, за исключением случаев, когда они защищают свою Столичную Область, последнюю оставшуюся Область или Морскую Область, соседнюю к их Столичной Области (см. стр. 36).
Эффекты ***Боевого Действия*** действуют в течение всего Сражения, если не указано иное.



Пример: ***Продолжая своё Объявление Войны пример на странице 16, >Кастилия не использует Боевые Карты, но Генерал (Francisco) дает им 2 (оранжевых) Кубика Кавалерии в дополнение к стандартным 3 (белым) Кубикам Пехоты. Они бросают , , , , и промах, для 2 попаданий их Пехотными Отрядами, и 1 попадание их Кавалерией. Защитники бросают 3 Кубика Пехоты, получая , , и промах, для 1 попадания, поскольку NPR попадает только в результаты Пехоты (полностью заштрихованные силуэты Пехоты).***

>Кастилия должна удалить 1 Отряд как Потери. Они выбирают Отряд Пехоты, к которому возвращаются в область Истощённых на Планшете Игрока. Оба защитника снимаются с поля.

>Кастилия затем, как Активный Игрок, получает 1 за победу в Сражении. Впоследующих Ходах, >Кастилия может потратить 2 для Осады Провинции в Granada или Gibraltar. Для осады Gibraltar им потребуется корабль в соседней Морской зоне (островная провинция)

9.7 Сухопутные Сражения

В любой момент во время Фазы Действий или Фазы Мира и Повстанцев Сухопутное Сражение начнется, если произойдет любая из следующих ситуаций:

- Отряды, Враждебные друг другу, оказываются в одной и той же Области (Повстанцы Враждебны ко всем PR).
- Отряды перемещаются или Рекрутируются в Области, содержащей одну или несколько Вражеских Провинций NPR (см. стр. 36).*
- Отряды PR расположены в Области, где после DoW одна или несколько Провинций NPR становятся Враждебными по отношению к PR (стр. 36).*

* Никакое Сражение не запускается с NPR, если Отряды, Враждебные этому NPR, находились в этой Области до текущего хода.

Если в один и тот же Ход запускается несколько Сражений, например, во время DoW, во время Рекрутирования, или используя ***Logistics Master***, Активный Игрок решает, в каком порядке их разрешать.

1. Подготовка к Сражению

В начале Сражения у атакующего есть последний шанс совершить Малое Действие ***Назначить Лидера*** чтобы назначить Генерала в свою Армию. Затем, защитник может сделать то же самое как ***Реакция***, если он защищает одну из Областей своего Королевства. Каждая сторона может использовать только 1 Генерала за Сражение. Если защитников несколько, необходимо определить Главного Защитника (как описано в разделе «Борьба с несколькими врагами»).

Действие ***Назначить Лидера*** не может быть выполнено повторно во время того же Сражения.

Любые Военные Идеи, вступающие в силу в начале Сражения, теперь должны учитываться (например, *"Military Drill"* или *"Noble Knights"*).

2. Сыграйте Боевые Действия ( )

Атакующий должен выполнить все ***Боевые Действия*** которые он хочет использовать, до того, как это сделает защитник.

3. Бросьте Боевые Кубики

Каждая сторона бросает 3 Кубика Пехоты (белых), добавляя любые кубики от Генералов, которые предоставляют Боевые Кубики, указанные рядом с их именами. Добавьте дополнительные Боевые кубики за любые сыгранные ***Боевые Действия*** (такие как ***Superior Tactics*** или ***Inspired Leadership***).

Обе стороны, участвующие в Сражении, бросают свои кубики одновременно, и попадания засчитываются Отрядам, которые соответствуют символам, выпавшим на кубиках. Пехота попадает на или , Кавалерия попадает на , и Артиллерия попадает на . Вы сопоставляете значки с Отрядами, независимо от цвета кубиков.

Обведённый значок Пехоты на результате может считаться дополнительным попаданием Пехоты только если у вас есть Военные Идеи *"Tercios/Janissaries"* или *"Line Infantry"*.



Кубик Пехоты *Кубик Кавалерии* *Кубик Артиллерии*

4. Назначьте Потери

Вы наносите своему Врагу Потери, равные количеству выпавших значков, соответствующих вашим Отрядам в этом Сражении. Каждый Отряд может понести только 1 Потерю за бросок.

Если у игрока, получающего Потери, есть комбинация Наёмных, Регулярных и/или Союзных Отрядов, он должен поочередно накладывать потери на Отряды в каждой категории, по одному и в указанном порядке. Если в категории есть несколько типов Отрядов (Пехота, Кавалерия или Артиллерия), игрок выбирает, какой тип удалить.

Регулярные Отряды помещаются на Планшет Игрока в Область Истощённых . Наёмники и Союзные Отряды возвращаются в Общий Запас.

5. Ранение Генералов

За каждую пару которые бросил игрок, любой Вражеский Генерал используемый в Сражении получает 1 , при условии, что противник также понес не менее 1 Потери.

Генерал, получивший свой второй умирает. Если убитый Генерал был Правителем Королевства, см. Смерть Правителя (стр. 20).

6. Отступление

Если Отряды остаются с обеих сторон после броска кубиков и назначения Потерь, может начаться еще один Раунд Сражения. Прежде чем это произойдёт, каждая сторона имеет возможность Отступить. Сначала выбирает Атакующий, затем защитник. Если обе стороны решат продолжить бой, повторите последовательность Сражения, начиная с шага 2, как описано выше.

Если игрок решает Отступить из Сражения, он теряет 1 дополнительный Отряд в качестве Потери.

Любые Отряды, вошедшие в Область в этом ходу, должны отступить в Области, из которой они атаковали. Отряды, атакующие с помощью Морского транспорта, должны отступить обратно через море в Область, из которого они высадились.

Отряды, которые находились в этой Области до начала битвы, могут отступить в любую соседнюю Область, где не будет инициироваться битва (применяются правила военного доступа и правила морского транспорта). Все Отряды одного и того же PR должны отступить в одну область. Если подходящей области не существует, они не могут отступить.

7. Объявление Победителя

Победителем в Сражении становится та сторона, у которой есть Отряды, оставшиеся в Области после того, как все Потери и Отступления были решены. Если Отрядов не осталось вообще, в Сражении нет победителя.

Если Активный игрок побеждает в Сражении,он получает 1 . Это относится к Сражениям, которые происходят только в Фазе Действий, а не в Сражениях против в Фазе Мира & Восстаний . Если несколько Сражений (Сухопутных или Морских) запустились в один Ход, только 1 может быть получен.

Сражения с несколькими Врагами

Если битва начинается в области, где несколько Королевств сталкиваются с общим врагом, эти отряды сражаются как одна объединенная сила на протяжении всей битвы, независимо от того, являются ли они союзниками или нет, и бросают только 1 набор боевых кубиков.

Отряды NPR, защищающие свою Область, не добавляются к Планшету Армии PR сражающегося на стороне NPR, и они будут удалены с карты в конце Сражения, как обычно.

Если есть два (или более) PR, защищающихся вместе, PR с наибольшим количеством Отрядов будет назначен Главным Защитником. Если ничья, игрок, который последним сделал ход (среди защитников), может решить, кто будет Главным Защитником. Только Главный Защитник может использовать своего Генерала в Сражении, разыгрывать Боевые Действия и бросать Боевые Кубики. Отступления решаются отдельно для каждого PR, даже если они воевали на одной стороне.

Назначение Потерь нескольким фракциям

Когда есть несколько фракций сражающихся на одной стороне Битвы, назначьте Потери, чередуя их, переходя от самой большой к самой маленькой группе (количество Отрядов), с активным игроком разрешающим ничьи.

Пример: ***Сыгравв на предыдущем Ходу Military Reforms , >Франция теперь активирует одну из своих Армий и перемещает ее в соседнюю Область, где их Враги, >Англия и >Кастилия, каждая имеют по Армии.***
>France также назначает Генерала с +2 Кубиками Кавалерии в свою Армию.
>Англия, с 6 Отрядами (>Кастилия имеет 4 Отряда), будут Главным Защитником, а их Генерал с +2 Кубиками Пехоты берёт на себя командование.
>Кастильская Военная Идея "Tercios/ Janissaries" не учитывается, в то время как >Английская Идея "Military Drill" вступит в силу; Англия решает что >Франция должна убрать 1 кубик Кавалерии, предоставленный их Генералом. >Франция имеет Идею "Noble Knights"
и 3 Кавалерийских Отряда в своей Армии, и может бросить 3 Кубика Кавалерии перед первым Боевым Раундом, нанося Потери за каждый из 2 брошенных результатов.
>>Англия и >Кастилия должны убрать по одному Отряду. На Шаге "Сыграть Боевые Действия, Франция ходит первой и использует боевое действие "Innovatory Tactics" на своей карте Military Reforms , тратя 1 и сбрасывая 1 из доступных для использования на карте. Они решают добавить 2 Кубика Кавалерии и 2 Кубика Артиллерии в свой запас кубиков для этого Сражения.
France будет бросать базовые 3 Кубика Пехоты, а также 3 Кубика Кавалерии и 2 Кубика Артиллерии в каждом Раунде этого Сражения.

9.8 Осада & Оккупация

Чтобы начать Осаду, необходимо выполнить ***Сухопутную Активацию*** для опции Осады. Осада необходима для Оккупации и получения Контроля над Вражескими Провинциями. Выполните следующие шаги по порядку после оплаты стоимости Действия в 1 ⚔:

1. Выберите область с 1+ Провинциями, Контролируемыми Врагом, но без Вражеских Отрядов, где у вас есть 1+ Сухопутный Отряд.
2. Рассчитайте общую Силу Осады Отрядов, которые вы хотите использовать для Осады, и заплатите дополнительно ⚔ за каждый Отряд принимающий участие после первого.
3. Вражеские Провинции, которые вы хотите Осадить, должны иметь общую Налоговую Стоимость равную или меньшую вашей Силе Осады.
   Если вы хотите осадить Островную Провинцию (синий Порт), вам нужно иметь 1+ Кораблей в Морской Области, к которой обращен порт.
4. Примените эффекты *"Defensive Mentality"*, если он есть у любого Владельца Провинции.
5. Когда Осаждаете:
   - **Провинцию Оккупированную Повстанцами**, просто удалите Город Повстанцев (⛀). Также удалите любые ⚔ с этой Провинции.
   - **NPR Провинции**, разместите жетон Оккупации на Провинции, и затем 1 из своих собственных ⛀, того же размера, с ⚔ лицевой стороной вверх, поверх неё.
   - **Провинцию Враждебного PR**, поместите свой собственный ⛀, с ⚔ стороной вверх, поверх ⛀ или 🏛. Затем этот игрок должен закрыть соответствующий слот на Шкале Городов или Шкале Вассалов своего Планшета ⬛, чтобы обозначить, что эта Провинция не даёт Налогового Дохода.
   - **Оккупированную Противником Провинцию**, Законный Владелец которой является Нейтральным или Дружественным (включая вас), просто возвращает Оккупированный ⛀ на его Шкалу Городов.
   - Оккупированную Повстанцами/Врагом Провинцию Законный Владелец которой также является вашим Врагом, замените Оккупированный ⛀/⛀ своим ⛀ (⚔ стороной вверх) .
6. Корабли в Порту Осаждённой Провинции должны быть немедленно переброшены в соседнюю Морскую Область — если это Вражеская Морская Область, немедленно начнётся Морское Сражение.
7. Игроки, восстановившие контроль над любой из своих Провинций, которые были Оккупированы, могут удалить соответствующее количество ⬛ и из соответствующего из своих Шкал Городов или Шкалы Вассалов.

Оккупированные Провинции

Провинции, Осажденные из Королевства, с которым вы находитесь в состоянии Войны, называются Оккупированными.



Жетон Оккупации используется для обозначения Провинций NPR, которые в настоящее время Оккупированы и, таким образом, контролируются PR. Поскольку ⛀ или 🏛 остаются у Законного Владельца на месте под Оккупированным ⛀ когда Провинция игрока Оккупирована, использование жетона Оккупации в этих случаях не требуется.

Оккупированная Провинция имеет "владельца" как ***де-юре*** (Законный Владелец) так и ***де-факто*** (Оккупант) и поэтому считается, что у нее есть спорное Право Собственности. В терминах игры это означает, что такие Провинции не считаются включенными в термины «Собственность» или «Королевство». При определении того, принадлежит ли Провинция кому-либо и, следовательно, является частью их Королевства, эта Провинция должна находиться в Законной Собственности и под Контролем одного и того же Королевства.

9.9 Морские Сражения

В любой момент во время Фазы Действий или Фазы Мира и Восстаний Морское Сражение начнется, если произойдет любая из следующих ситуаций:

- Корабли Враждебные друг другу попадают в одну Морскую Область.
- PR желает сразиться с Пиратами в Торговом Узле рядом с местом, где их Активированные Корабли завершили ***Морскую Активацию***.
- Корабли перемещаются в Морскую Область напротив одного или нескольких Вражеских Портов NPR (см. стр. 36).*
- Корабли PR находятся в Морской Области, где после DoW один или несколько Портов NPR становятся Враждебными по отношению к PR (см. стр. 36).*

* Никакая битва не запускается с NPR, если Корабли, Враждебные этому NPR, уже были там до текущего хода.

Если несколько Морских Сражений инициируются DoW, Активный Игрок решает, в каком порядке их разрешать. Корабли не могут перевозить Сухопутные Отряды до тех пор, пока не будет решено Морское Сражение.

Корабли в ячейках Торговой Защиты должны освободить эти ячейки, если они участвуют в Морском Сражении.

1. Подготовка к Сражению

Защитники не могут Назначать Адмиралов в начале Морского Сражения. В остальном этот шаг работает так же, как и в Сухопутном Сражении.

2. Розыгрыш Боевых Действий (🂠)

Работает так же, как и в Сухопутном Сражении.

3. Бросок Морских Боевых Кубиков

Бросок кубиков в Морских Сражениях работает так же, как и в Сухопутных Сражениях, за исключением того, что вы бросаете 3 кубика Артиллерии (синие) в качестве базовых вместо 3 Кубиков Пехоты, при этом каждый Корабль наносит Потери Врагу, если он может быть сопоставлен с результатом 🔫 .

Кроме того, каждый Тяжёлый Корабль также наносит 1 автоматический урон по Врагу.

4. Назначьте Потери

Игроки, получившие Потери, выбирают, какие Корабли выводить из Сражения; они возвращаются в Запас игрока.

Тяжёлые Корабли могут получить 2 попадания, прежде чем будут удалены как Потери. Положите Тяжёлый Корабль плашмя (или поставьте его вертикально для Стандартного издания) если он был повреждён. Повреждённый Тяжёлый Корабль ремонтируется, если он заканчивает Ход или Раунд в Дружественном Порту

5A. Раненые Адмиралы

За каждую пару 🏳 брошенных игроком, любой Вражеский Адмирал, задействованный в этом Сражении получает 1 💔, при условии, что противник также понес не менее 1 Потери. Адмирал получивший второй 💔 умирает.

5B. Захват Вражеских Кораблей

После распределения всех Потерь и ранений вы можете Захватить Вражеские Корабли, если у вас остались Корабли и вы уничтожили все Вражеские Корабли.

За каждый результат 🏳 выпавший в финальном Раунде Сражения, конвертируйте 1 Потерю Врага из этого Раунда в захваченный Корабль.

Ваш враг решает, какие из его Кораблей захвачены, а какие потоплены, и возвращает эти Корабли в свой Запас. Из собственного Запаса вы можете взять столько Кораблей, сколько Захватили, и поместить их в Морскую Область, где произошло Сражение, или в соответствующую часть вашего Планшета Флота (при условии, что Флот присутствует или доступен для развёртывания там).

6. Отступление

Отступление в море работает так же, как и Отступление на суше, за исключением того, что Корабли должны отступить в соседние Морские Области или Порты.

Корабли могут отступать только в соседнюю невраждебную Морскую Область или в соседний Дружественный Порт, в противном случае они не могут Отступать. Все отступающие Корабли, принадлежащие к одному и тому же Королевству, должны Отступить к одному пункту назначения. Игрок, решивший Отступить, должен потерять 1 Корабль по своему выбору в качестве Потери.

7. Объявление Победителя

Победителем в Морском Сражении становится сторона, чьи Корабли остаются в Морской Области после того, как все Потери и Отступления будут решены. Если ни с одной из сторон не осталось Кораблей, в Морском Сражении нет победителя.

Если Активный Игрок побеждает в Морском Сражении, он получает 1 ⚔. Даже если в ходе хода запускается несколько Сражений (Сухопутных или Морских), можно заработать только 1 ⚔.

Сражение с несколькими Врагами

Работает так же, как и в Сухопутном Сражении.

10. Мирная Резолюция

Мирная Резолюция принимается исключительно на Шаге D Фазы Мира & Восстаний.

Игроки заключают мир для одного врага за раз. Однако PR с активными союзниками обычно заключает мир и от имени своих активных союзников. В целях заключения мира вассалы рассматриваются как часть Королевства их Сюзерена».

10.1 Последовательность Мирной Резолюции

Во время Фазы 3, Шаг D: Мирная Резолюция, следуйте приведённой ниже последовательности, чтобы разрешить любые текущие Войны. Вы также можете использовать блок-схему Мирной Резолюции (отдельный лист), чтобы провести вас через этот процесс.

1. Автоматический Белый Мир

Если какие-либо текущие Войны соответствуют требованиям Автоматического Белого Мира, все эти Войны немедленно заканчиваются. Добавьте/уберите жетоны Перемирия/Войны, где это уместно (см. раздел 10.4).

При проверке Автоматического Белого Мира считайте Активных Союзников Врага как часть Королевства этого Врага. Такой мир не может быть заключен отдельно с Активным союзником. Если вы заключаете Белый мир с PR с Активными союзниками, теперь вы также находитесь в Мире со всеми их Активными Союзниками.

2. Полная Победа

Если какой-либо игрок соответствует требованиям к Полной Победе в какой-либо из своих Войн в этой стадии, разыграйте эти Войны в порядке Хода (один игрок выполняет все свои Полные Победы, прежде чем перейти к следующему игроку, по часовой стрелке). При определении, выполнил ли игрок требования Полной Победы против какого-либо Королевства, или при разрешении Мирных Условий Полной Победы, относитесь к Активным Союзникам PR Врага отдельно от этого Врага.

Все Войны, в которых была достигнута Полная Победа, должны быть завершены, прежде чем двигаться дальше. Победитель должен обеспечить соблюдение Условий Мира по своему выбору, если Мир, заключенный путем Переговоров, не согласован с Проигравшим. Когда Мир был заключен с Активным Союзником другого PR, удалите ⚒ из этого NPR. Добавьте/уберите жетоны Перемирия/Войны, где это уместно (см. раздел 10.4).

3. Остальные Войны

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок затем решает (или решает не разрешать) все свои оставшиеся Войны. Игрок должен завершить все Войны, которые он хочет закончить, в любом порядке, прежде чем следующий игрок сможет сделать то же самое.

На этом этапе Мирной Резолюции PR заключают Мир от имени своих Активных Союзников (см. раздел 10.3) В противном случае, Мир разрешается с одним Вражеским Королевством за раз.

Если игрок выполнил требования Частичной Победы, он может выбрать принудительное выполнение или согласование (для Врагов-людей) Условий Мира.

В войне, в которой ни одна из сторон не является Победителем, враг NPR (и бот может) примет Белый Мир, в то время как Условия Мира должны быть согласованы для Врага-человека.
Добавьте/уберите жетоны Перемирия/Войны, где это уместно (см. раздел 10.4).

4. Последствия

После Мирной Резолюции любой PR, находящийся сейчас в состоянии Мира должен немедленно:
1) переместить свои Отряды находящиеся в Нейтральной Области в ближайшую Дружественную область (считая каждую Область или Морскую Область как расстояние в 1 клетку). Если несколько Дружественных Областей расположены одинаково близко, игрок может выбрать, в какой из этих Областей разместить свои Отряды. Это не стоит никаких ⚔.
2) PR, которые теперь находятся в Мире, должны перевернуть все свои ⚒ которые отображают сторону Активного Союзника (🔥) обратно на обычную сторону (⚒), и вернуть все Союзные Отряды в своих Армиях и Резерве Рекрутов в Общий Запас.

10.2 Победа или Поражение

Если вы соответствуете требованиям для Частичной или Полной Победы (согласно таблице ниже) включая если ваш Враг Сдаётся, вы считаетесь Победителем в этой Войне.

Обратите внимание, что NPR всегда считается имеющим 0 Развёрнутых Сухопутных Отрядов.
Игрок может оказаться Победителем в Войне, где единственные условия, которые он способен обеспечить, действительно невыгодны (особенно, если Враг добился больших территориальных завоеваний, чем он). В таких случаях Победитель может предпочесть (если Проигравший не Сдастся) продолжить Войну или попытаться заключить Мир путем Переговоров со своим Врагом.

Ни одна из Сторон не Победитель

Некоторые Войны заканчиваются Автоматическим Белым Миром или Неубедительным Результатом, и, таким образом, в них нет ни Победителя, ни Проигравшего.

При Автоматическом Белом Мире Условия Мира являются фиксированными. Однако при Неубедительном Результате ни одна из сторон не может обеспечить соблюдение своих предпочтительных Условий Мира, если только игрок не желает Сдаться.

NPR всегда примет Белый Мир, если он будет предложен. Бот, в случае Неубедительного результата, примет предложение Б елого Мира,

Условия Победы/Мира

Состояние	Требования, которые необходимо соблюдать	Допустимые Условия Мира	Сепаратный Мир с Активными Союзниками?
Автоматический Белый Мир	Ни одна из сторон в Войне не Оккупирует ни одну из Провинций своего Врага (включая Провинции любого из Вассалов или Активных Союзников своего Врага).	Белый Мир	Нет
Полная Победа	PR Оккупирует ***де-юре*** все Провинции одного Врага, и у этого Врага не осталось Развёрнутых Сухопутных Отрядов. При выполнении Полных Побед, любые Активные Союзники PR-Врага рассматриваются отдельно от этого PR.	Допустимы все условия (при условии соблюдения дополнительных требований к ним)	Да
Частичная Победа	**Игрок Враг:** Развёрнутые Сухопутные Отряды PR превосходят по численности Развёрнутые Сухопутные Отряды их Врага 2:1*, или Враг Сдаётся **NPR или Бот Враг:** Количество Развёрнутых Сухопутных Отрядов PR превышает общее количество 🏴 в своих Областях, плюс любые Развёрнутые Вражеские Сухопутные Отряды. * Отряды размещённые на Дальних Континентах где в другом Королевстве нет 👑 не учитываются в этих расчётах.	Помимо Полной Аннексии, допустимы все Условия Мира (при условии соблюдения любых дополнительных требований для конкретного Условия)	Нет (кроме когда применяется Условие Мира *Желаемое Правопреемство*)
Неубедительный Результат	Ни одно из вышеперечисленных требований не выполняется.	Белый Мир, Переговоры (Враг человек)	Нет

если их Враг захватил (Оккупирует) Провинции с большей Налоговой Стоимостью у Бота, чем Бот захватил (Оккупирует) у своего Врага.

Сдача

Игрок может добровольно Сдаться, даже если Враг не выполнил требования для Полной или Частичной Победы, и тем самым назвать своего Врага Победителем в этой Войне.

Сдаваясь, вы немедленно теряете (2), и ваш Враг получает (2).

Если вы Сдаётесь, ваш Враг может навязать Мир, как если бы он одержал Частичную Победу. Однако они должны закончить Войну в этом Раунде, либо применив одно из применимых Условий Мира, либо согласившись на заключенный с вами Мир путём Переговоров.

Обеспечение Условий Мира

Быть Победителем означает, что вы можете обеспечить соблюдение Условий Мира, которые соответствуют Условиям Победы, которые были выполнены.

10.3 Мир и Союзники

Если вы выигрываете Войну против Альянса из двух PR, Условия Победы и Условия Мира решаются индивидуально для каждого PR Врага.

PR должны разрешить Мир от имени своих Активных Союзников NPR – то есть тех, чей жетон ⚒ лежит стороной 🔥.

Правила Мира для Активных Союзников (🔥)

Автоматический Белый Мир

При определении того, были ли выполнены требования Автоматического Белого Мира, считайте Активных Союзников частью их PR Союзников. Если требования выполнены, вы заключаете Белый Мир как с PR, так и с их Активными Союзниками.

Полная Победа

При определении и разрешении Полных Побед над Активными Союзниками относитесь к ним как к любому другому NPR. После того, как для такого Активного Союзника был решен Мир, PR-Союзник этого NPR должен сбросить Союзные Отряды, равные 1/2 от довоенной Силы этого NPR. Затем ⚒ удаляется с поля.

Частичная Победа

Если вы не достигли Частичной Победы над вашим PR Врагом, вы также не добились этого против их Активных Союзников. С другой стороны, если вы одержали Частичную Победу над Врагом PR, это также относится ко всем Активным Союзникам этого PR.

В этом случае Мир навязывается или согласовывается одновременно как для PR, так и для их Активных Союзников. Только одно Условие Мира может быть выбрано для всех Королевств участвующих в Мирной Резолюции (PR, а также их Активных Союзников), который решается, как подробно описано ниже.

Условия Мира

Белый Мир работает точно также как и обычный, в то время как ***Полная Аннексия*** возможна только в том случае, если Полные Победы решаются индивидуально для Активных Союзников.

Унижение только даёт (P) для Провинций, возвращенных PR-Врагам напрямую. Любые Провинции, Законно Принадлежащие их Активным Союзникам, должны быть возвращены без каких-либо (P) наград.

В соответствии с Условием Мира ***Сохранить Текущее Состояние***, относитесь к Провинциям, Законно Принадлежащим Активным Союзникам ваших Врагов, в основном так же, как и к любым другим Провинциям, которые вы Оккупируете. Вы можете оставить их как обычно (кроме Столиц) или вернуть их, чтобы получить взамен Дукаты. Невозможно, однако, Освободить Провинции Активных Союзников Врага, чтобы получить (P).

Для Условий ***Вассализации*** и ***Насильного Преобразования***, применяйте эффекты Условия Мира мира только к задействованным Королевствам, для которых Победитель также может выполнить все дополнительные требования.

Для остальных Королевств, считайте это Белым Миром между сторонами (без потерь (P)), с возвращением Оккупированных Провинций их Законным Владельцам.

Условие Мира ***Желаемое Правопреемство*** может быть применено отдельно к NPR независимо от их статуса Активного Союзника.

10.4 Перемирия



Как только Мир заключён, независимо от того, был ли он принудительным или заключённым путем переговоров, вовлечённые стороны заключают Перемирие которое длится до Фазы 3 следующего Раунда.

Переверните все жетоны Войны на сторону Перемирия для каждого Королевства, с которым у вас сейчас заключено Перемирие. Перемирие не применяется к Активным Союзникам бывших Врагов и никогда к Вассальным Королевствам. Удалите все жетоны Войны/Перемирия из Королевств, подвергшихся Вассализации.

Вам не разрешено объявлять Войну Королевству, с которым у вас заключено Перемирие, но вы все равно можете присоединиться к Войне против него приняв ***Защитный*** *CtA* (см. стр. 32).

Условия Мира

При разрешении Мира, только 1 Условие Мира может быть выбрано за Войну/Врага.

Любое ◆ полученное можно разместить в Областях, которые заполнены – заменяйте другие ◆ по необходимости.

Требования для каждого Условия мира перечислены в виде маркеров, выделенных красным шрифтом.

Белый Мир

- **Полная Победа Соблюдена**

Это возврат к довоенным условиям без выплаты компенсаций ни одной из сторон.

Любые вовлечённые PR теряют (1) каждый.

Все Оккупированные Провинции должны быть возвращены их Законным Владельцам.

Сохранить Текущее Состояние

- **Частичная или Полная Победа Соблюдена**

Оккупированные Столицы должны быть возвращены их Законным Владельцам, которые должны заплатить оккупанту выкуп в размере 10 (d)

По умолчанию каждая сторона сохраняет все остальные Провинции, которые они в настоящее время оккупируют, оставляя в этих провинциях только свои города и возвращая любые другие города/вассалов PR на свои игровые планшеты.

Однако Победитель (и только Победитель) вместо того, чтобы удерживать Оккупированные им Провинции, может вместо этого:

- Обменять любую из этих Провинций на любые Провинции с равной Налоговой Стоимостью, которые в настоящее время Оккупирует Проигравший.
- Вернуть любую из этих Провинций и потребовать, чтобы Проигравший заплатил им 3 (d) за каждую Налоговую Стоимость возвращенных Провинций.
- Освободить (см. стр. 37) любую из этих Провинций которые не являются Основными Провинциями Проигравшего, и получить (1) за Налоговую Стоимость Освобождённых. Победитель также может заключить Союз с 1 Освобождённым NPR и разместить 2 ◆ в Областях этого NPR.

Победитель может смешивать и сочетать вышеперечисленные варианты.

Примечание: Общее количество Дукатов, которое можно потребовать за возвращение Столицы Королевства и других Провинций, ограничено 2-кратным Налоговым Доходом Проигравшего (рассчитывается после возвращения этих Провинций).

PR могут, сбросив ⛊ с любой Области (Областей) где они получили Провинции, также удалить 2 ⚔ из той же области (областей).

PR, которые потеряли какую-либо из своих Провинций или Вассальных Провинций в результате этой Войны, могут поместить ⛊ каждой области, где они потеряли хотя бы 1 Провинцию (если они хотят).

Унижение

- **Частичная или полная победа Соблюдена**
- **Проигравший должен быть PR**
- **Победитель должен Оккупировать Столицу Проигравшего или Проигравший должен Сдаться**

Все Оккупированные Провинции должны быть возвращены их Законным Владельцам.

Победитель получает (P) равный удвоенной Налоговой Стоимости Провинций возвращённых Проигравшему (макс. 10 (P)).

Проигравший теряет такое же количество (P)

Никакой (P) не засчитывается за Провинции возвращённые Активным Союзникам Проигравшего.

Приемлемость Условий Мира

Победа/Мир Условия →	Полная Победа							
	Частичная Победа (или Враг Сдаётся)							
	Неубедительный Результат							
	Автоматический Белый Мир							
Условия Мира →	**Белый Мир**	**Переговорный Мир**	**Сохр. Тек. Состояние Поля**	**Унижение**	**Вассализация**	**Насильное Преобразование**	**Желаемое Правопреемство**	**Полная Аннексия**
vs. Человек Враг Игрок	✔	✔	✔	✔		✔	✔	
vs. Враг Бот	✔		✔	✔		✔	✔	✔
vs. NPR Враг	✔		✔		✔	✔	✔	✔
Должен Оккуп. Столицу Проигр.				✔*	✔	✔	✔	✔
Дополнительные требования					✔	✔	✔	

* Оккупация Столицы Проигравшего не требуется, если он Сдался.

Примечание: Мирные Резолюции с участием Императора HRE, когда Император ***Защищает HRE***, см. страницу 44.

Дополнительное правило 3: Не Сдаваться!
Сдача не допускается. Все Войны продолжаются до тех пор, пока условия не будут обеспечены или воюющие стороны не договорятся о мире путем Переговоров.

Вассализация

- **Частичная или Полная Победа Соблюдена**
- **Проигравший должен быть NPR**
- **Победитель должен Оккупировать Столицу Проигравшего и как минимум 1 из Провинций Проигравшего *de jure* в другой Области (если есть)**

Проигравший становится Вассалом (см. стр. 33) Победителя. Победитель размещает свой на всех ***de jure*** Проигравших Провинциях (кроме любых Провинций, Оккупированных другими PR), и возвращает все свои из этих Провинций на Шкалу Городов на своём Планшете.

Победитель может разместить 2 в Проигравшем Королевстве. Добавьте ко всем полученным в Областях, где Победитель не Оккупировал ни одной Провинции. Удалите все / с Королевства Проигравшего.

Победитель может, сбросив с любой Области (областей) где он только что получил , также удалить 2 с той же Области.

Насильное Преобразование

- **Частичная или Полная Победа Соблюдена**
- **Победитель должен контролировать все Провинции в Столичной Области Проигравшего**
- **Религия Победителя отличается от Проигравшего**

Все Оккупированные Провинции должны быть возвращены их Законным Владельцам. Проигравший должен изменить свою Государственную Религию и Религию Столичной Области, чтобы они соответствовали Государственной Религии Победителя.

Победитель получает (3), и может добавить 2 в Столичную Область Проигравшего.

Проигравший теряет (5) и должен удалить 4 с поля.

Желаемое Правопреемство

- **Частичная или Полная Победа Соблюдена**
- **Столица Проигравшего должна иметь**
- **Победитель должен Оккупировать Столицу Проигравшего**
- **Игнорируйте статус Активного Союзника Проигравшего**

Все Оккупированные Провинции должны быть возвращены их Законным Владельцам. Если Проигравший является NPR, все остальные их Войны заканчиваются на условиях ***Белого Мира***.

Удалите все / и / из Столицы Проигравшего, отличной от Столицы Победителя. Победитель получает (3) за / удалённые, а владельцы жетонов теряют по (3) каждый.

Если Победитель имеет в Столице Проигравшего, они должны перевернуть его и получить (P) равный Налоговому Доходу Проигравшего (макс. (5)).

Победитель может, если Проигравший NPR, добавить 4 в Столичную Область Проигравшего или, если Проигравший PR, заменить Правителя Проигравшего Лидером со стопки сброса. Победитель затем может получить Союз с Проигравшим.

Полная Аннексия

- **Полная Победа Соблюдена**
- **Проигравший должен быть NPR или Ботом**

Провинции Проигравшего ***de jure*** полностью включены в Королевство Победителя.

Удалите все , , жетоны Войны, и жетоны Оккупации с Аннексированных Провинций.

Если проигравший был Активным Союзником PR, этот PR теряет (2).

Победитель может, сбросив с любой Области (Областей) где они Аннексировали Провинции, также удалить 2 с той же Области (Областей).

Переговорный Мир

- **Не подлежит Соблюдению**
- **Обе стороны должны быть игроками людьми**

Независимо от того, были ли выполнены условия для Победы, игроки могут заключать Мирные Условия между собой. Игроки также могут договориться о том, кто будет назван Победителем или Проигравшим, если таковой будет.

Игроки могут договориться о любом другом Условии Мира, перечисленным здесь, кроме ***Вассализации*** и ***Полной Аннексии***, при условии соблюдения их соответствующих дополнительных требований.

Имейте в виду, что Условия Мира, как правило, являются односторонними, например, обе стороны не могут ***Унижать*** друг друга, ***Насильно Преобразовывать*** друг друга, или ***Обеспечить Желаемое Правопреемство*** друг для друга.

При согласии на условия ***Сохранить Текущее Состояние***, любая из сторон может обменять Оккупированные Провинции на Дукаты, и обе стороны могут согласиться на Освобождение Провинций если они откажутся от всех (P) полученных за Освобождение.

Как обычно, только 1 Условие Мира может быть выбрано за Войну.

При желании, в дополнение к выбору одного из других перечисленных Условий Мира, игроки могут согласиться на то что один немедленно выполнит Действие ***Разорвать Связи*** и/или ***Дипломатия между игроками*** (оплачивая Действие как обычно), игнорируя ограничения на Войну, в рамках Мирной Резолюции. Условия этого Действия и Мирных Условий устанавливаются как одно соглашение, а не по отдельности.

11. Дипломатические отношения

11.1 Влияние (◆)



Влияние означает политическую власть и хорошие отношения с NPR в Областях, которые вы не контролируете напрямую. Некоторые Дипломатические Действия, такие как ***Формирование Союза*** или Карта Действия ***Subjugate***, требуют, чтобы у вас было определённое количество ◆ в целевом Королевстве.
Ни одна Область не может содержать более 5, ◆ и можно заполнить Область ◆ чтобы другие игроки не могли совершить действие ***Влияние*** чтобы поместить туда ◆. ◆ полученные за События, награды Миссий, или Условия Мира могут быть размещены в заполненные Области – удалите другие ◆ при необходимости.

Любой PR ◆ может быть саботирован ***Spy Network*** его Соперников.

Если у вас не осталось ⬢ в Запасе, вы можете свободно убрать свои ◆ с игрового поля, чтобы использовать их там, где это необходимо.

Влияние и Королевства Игроков

◆ нельзя использовать для воздействия на другие PR, и не могут быть помещен в Области, где все Провинции принадлежат PR. Как только все Провинции в Области переходят в Собственность PR, все ◆ там удаляются и возвращаются в Запасы владельцев.

Влияние на Дальних Континентах

Никакое ◆ не может быть размещено на Дальних Континентах, но 👥 в пуле Колонистов, для целей ***Формирования Альянса*** и ***Призыва к Оружию***, считается как ◆ в любой Дальней Области.

11.2 Браки (♚)



Королевские браки в игре представляют собой тесные династические связи между королевствами и могут быть заключены с помощью карты действия королевского брака. В этих правилах, термины "Королевский Брак" и просто "Брак" используются взаимозаменяемо.

Вы можете иметь максимум 3 ♚ (Идея *"Cabinet"* позволяет иметь на 1 больше).

Ключевые особенности Королевских Браков

- Для всех целей, ♚ считается как ◆, но ♚ не может быть удалён и не засчитывается в предел Области в 5 ◆.
- Всякий раз, когда вы выполняете Действие (или играете Карту Действия) которое требует от вас удалить ◆ с Области, удалите на 1 меньше ◆ чем обычно если вы имеете 1+ ♚ в этой Области.
- Брак позволяет ***Subjugate*** NPR у которых Базовый Налог превышает ½ вашего собственного Базового Налогового Дохода, или NPR у которых есть свои Вассалы.
- Королевские Браки является триггерами ряда Событий (например, *Disputed Succession*).
- Вы получаете штраф -1 ⚖ если атакуете Королевство с которым у вас Брак (в дополнение к любой потере Стабильности, которая может произойти в результате отсутствия Casus Belli).

Подходящие Брачные Партнёры

Несколько PR могут быть в Браке на одном и том же NPR.
Вы можете Жениться на своих Вассалах, но не на Вассалах других Королевств. Если NPR с которым вы состоите в Браке становится вассалом другого Королевства,вы должны удалить свой ♚ с этого Королевства.

Вы можете вступить в Брак с Королевством Соперника (см. ***Дипломатия между игроками***), и в этом случае оба получат Карту Действия того типа, который выбрал Активный Игрок.

Приемлемые партнеры по Браку на основе Государственной Религии:

- **Христианские PR:** другие Христианские Королевства
- **Мусульманские PR:** другие Мусульманские Королевства
- **Революционные PR:** никакие другие Королевства

Оспариваемое Наследование (🔥)



Имея Королевский Брак с другим Королевством также есть риск втянуть вас в конфликт из-за Оспариваемого Наследования. Оспариваемое Наследование может быть инициировано одноимённым Событием, а также некоторыми другими Событиями или Междуцарствием (см. стр. 20).

Когда в Королевстве запускается Оспариваемое Наследование, переверните все жетоны Брака в этом Королевстве на сторону "Оспариваемое Наследство" (🔥). Перевёрнутый жетон Брака обеспечивает СВ для всех игроков (стр. 22). Владелец жетона рискует понести потери (P) если не предпримет никаких действий, как описано на странице 9.

11.3 Союзы (⚒)



Союз это договор между Королевствами о поддержке друг друга в случае Войны. Вы можете иметь максимум 3 ⚒ (Идея *"Cabinet"* позволяет иметь на 1 больше).

Ключевые особенности Союзов

- Относитесь к Союзным Отрядам, Областям, и Портам как Дружественным.
- Союзники обычно не могут Объявлять Войну друг другу (см. DoW ограничения, стр. 22).
- Вы можете отправлять и получать Призывы к Оружию.
- Вы можете сыграть Карту Действия ***Subjugate*** чтобы Вассализировать Союзника (см. раздел 11.4).
- NPR может быть в Союзе только с 1 PR.
- Невозможно ***Формировать Союзы*** (стр. 15) пока вы в Войне, или с Королевствами который в Войне (включая Активных Союзников).

Призывы к Оружию (CtA)

- Когда вы Объявляете Войну, или кто то Объявляет Войну вам или вашему NPR Союзнику, вы можете отправить ***Призыв к Оружию*** (стр. 13).
- Вы можете получить CtA когда кто то Объявляет Войну вашему Союзнику, или ваш Союзник Объявляет Войну другому Королевству.

Отправка CtA

Одним из основных преимуществ Союзов является то, что вы можете использовать Малое Действие ***Призыв к Оружию*** (стр. 13) чтобы призвать помощь на время Войны.

Получение CtA

Союзник может отправить вам ***Наступательный CtA*** когда он Объявляет Войну другому Королевству, или ***Защитный CtA*** когда он становится целью DoW – NPR автоматически всегда делают это сразу же, когда становятся целью DoW.

Вы должны немедленно ответить на CtA, определив, можете ли вы его принять:

- Если это ***Защитный CtA*** вы всегда можете его принять (без ограничений DoW).
- Если это ***Наступательный CtA*** вы должны придерживаться ограничений DoW (стр. 22). Если CtA не может быть принят, в нем должно быть отказано.

Принятие CtA

Когда вы принимаете CtA, вы немедленно присоединяетесь к Союзнику в войне.

1. Если вы принимаете ***Наступательный CtA***, поместите жетоны Войны на Врагов вашего Союзника. Если принимаете ***Защитный CtA***, поместите жетоны Войны Вражеских PR на свою Столицу.
2. Если принимаете ***Защитный CtA*** от NPR Союзника, вы можете отправить ***Защитные CtA*** другим своим NPR Союзникам используя Действие ***Призыв к Оружию*** (стр. 13).
3. Если вы принимаете ***Защитный CtA*** когда вы также являетесь Союзником PR на противоположной стороне, ваш Союз с этим PR прекращается.
4. Если вы принимаете CtA от NPR, решите, хотите ли вы сделать их Активными Союзниками или нет.
5. Вернитесь к следующему шагу последовательности Действия ***Объявление Войны*** (стр. 16).

Примечание: Присоединение к Войне путём принятия CtA не даёт вашим Врагам новой возможности отправить CtA.

Отказ от CtA

Когда вы отказываетесь от CtA, Союз с отправителем прекращается.

1. Удалите ваши ⚒ с Союзником отправившим CtA.
2. Если он был Активным Союзником, вы теряете кол-во Союзных Отрядов из ваших Доступных ⚜ или Армий равное ½ довоенной силы NPR.

Ваш Враг должен поместить жетон Войны на вашего бывшего Активного Союзника. Это уже отдельная Война.

3. Если это был ***Защитный CtA***, вы теряете (2) и должны удалить 5 из Областей вашего бывшего Союзника.
4. Если это был ***Защитный CtA*** и ваш бывший Союзник является PR, он может поместить жетон СВ на вашу Столицу.
5. Если ваш бывший Союзник был NPR, или PR, у которого нет жетона СВ в вашей Столице, вы должны поместить жетон Перемирия в их Столицу (и если PR, он должен на вашу).
6. Вернитесь к следующему шагу последовательности Действия ***Объявление Войны*** (стр. 16).

Пропустите шаги 3 и 4 выше, если верно любое из следующих утверждений:

- Вы Спасовали
- Вы уже находитесь в Войне с другим Королевством

Союзы между Королевствами Игроков

PR разрешается вступать в Союзы с другими PR, но такие Союзы не создаются Действием ***Формирование Союза*** – вместо этого они согласовываются как часть Действия ***Дипломатия Между Игроками*** (см. стр. 12).

Игроки должны отвечать на CtA в соответствии с разделом «Получение CtA».

Конфликтующие Союзы

PR, у которых есть Союзы с другими PR, могут иногда сталкиваться с ситуациями, когда они являются Союзниками Королевств по обе стороны Войны.

Если вы являетесь Союзником Королевства, объявившего Войну другому из ваших Союзников, вы можете получить CtA только от защитника.

Активные Союзники ()



Когда вы Активируете NPR Союзника из-за CtA, переверните на сторону "Активный Союзник" (), и немедленно добавьте количество Союзных Отрядов равное ½ от Силы NPR вашего Союзника в свою область Доступных (но макс. 5 Отрядов). Когда принимаете CtA от NPR Союзника, вы можете выбрать, Активировать этого Союзника или нет.

Отряды NPR в вашем Резерве Рекрутов могут быть Рекрутированы во время Действия ***Рекрутирование Отрядов***, как описано на странице 17.

Ваши Активные Союзники считаются участниками каждой Войны, в которой вы сейчас участвуете (или участвуете, пока они активны). Эти NPR могут быть атакованы вашими Врагами.

Активные Союзники NPR защищают свои Области только с половиной МС, поскольку они предоставили своему Союзнику PR часть своих сил.

Вам разрешено ***Рекрутировать*** определённое количество Союзных Отрядов в Областях ваших Активных Союзников, вплоть до их МС для выбранной Области.

Урегулирование Мира от имени Активных Союзников

Вы сможете заключать Условия Мира от имени всех ваших Активных Союзников, за исключением Активных Союзников, против которых ваш враг одержал Полную Победу (см. стр. 30).

Союзы с Дальними NPR

При отправке CtA Дальнему NPR Союзнику, сбросьте вместо . Хотя Дальние Королевства имеют двойную МС для защиты, это не применяется при подсчете количества Союзных Отрядов, которые они предоставляют.

Прекращение Союза

Союзы могут быть расторгнуты любым из следующих способов:

- **Отказ от CtA**, с последствиями, описанными в разделе 'Отказ от CtA'
- **Приняв Защитный CtA** от одного Союзника против другого вашего Союзника, как описано в разделе «Принятие CtA»
- **Используя СВ Оспариваемого Наследования** для Объявления Войны вашему Союзнику (см. стр. 22)
- **Через Событие** которое либо позволяет вам (или вынуждает вас) расторгнуть Союз, либо вынуждает игрока заключать Союз с Союзником другого PR, либо когда у него не осталось доступного (стр. 40)
- **С помощью Действия *Формирование Союза*** на Карте Действия ***New Alliance***, когда одного игрока заменяет другого игрока
- **Если Враг одерживает Полную Победу** над вашим Союзником NPR (стр. 29)
- **Выполняя** Малое Действие ***Разорвать Связи***, Сбросьте 5 из Областей, принадлежащих вашему бывшему Союзнику, затем поместите жетон Перемирия в его столицу.

Прекращение союза с союзником, находящимся в состоянии войны

В дополнение к соответствующим эффектам, перечисленным выше Потеряйте 2 и все из Областей вашего бывшего Союзника. Если это был Активный Союзник, вы теряете количество Союзных Отрядов из вашего Резерва Рекрутов или Армий, равное ½ от довоенной силы NPR. Ваш Враг должен поместить жетон Войны на вашего бывшего Активного Союзника. Это уже отдельная Война.

11.4 Вассалы ()



Вассалы являются подчинёнными Королевствами. Вассалы PR платят Вассальный Налог своему Сюзерену и добавляют Рекрутов Сюзерену, как указано на Шкале Вассалов.

Можно Вассализировать NPR с помощью Условия Мира или дипломатического Подчинения.

Вассал может иметь Брак только со своим Сюзереном, и никаким другим PR.

Вассалы не считаются частью Королевства Сюзерена, и не считаются NPR. Таким образом, Вассальные Королевства отдельная категория Королевства. Вассальные Провинции с разными флагами считаются отдельными Вассалами.

Подчинение - Вассализация и Аннексия

Вы можете использовать Карту Действия ***Subjugate*** чтобы Дипломатически Вассализировать NPR. Этот NPR в первую очередь должен быть вашим Союзником. Когда вы Вассализируете этого NPR, удалите ваш с его Королевства и разместите на каждой его Провинции (2 на Больших Провинциях). Все другие PR должны удалить любые которые были в этом Королевстве.

Вассал может быть Аннексирован и полностью присоединён к Королевству Сюзерена используя другую карту ***Subjugate***. Замените все Ваши в Вассальных Провинциях своими , и удалите любые там.

Вы можете напрямую Аннексировать Союзника с 1-Налоговым Доходом, не превращая его сначала в Вассалов.

Чтобы сыграть карту ***Subjugate*** на вашего NPR Союзника или Вассала, ваш Базовый Налоговый Доход должен быть как минимум в два раза выше цели. Если у вас есть Брак с целью, ваш Базовый Налоговый Доход должен просто превышать доход цели.

Вы должны также сбросить из любых Областей цели равное их Базовому Налоговому Доходу плюс любые Соперника в Целевых Областях. Каждый +1 жетон на Провинциях NPR дает им 1 дополнительный Базовый Налоговый Доход.

Подчинение NPR с Вассалами

Брак также требуется для Вассализации NPR, у которого есть свои Вассалы. Когда вы играете карту ***Subjugate***, Вассалы NPR станут вашими Вассалами только в том случае, если вы также сбросите из их Областей равное их Базовому Доходу. В ином случае, они освобождаются как NPR (см. стр. 35), но вы можете разместить на их Столицу или в 1 из их Областей.

NPR на Дальних Континентах

PR не могут ***Подчинять*** дальние Королевства.

Папская Область и Император

>Папская Область и Император HRE не могут быть Вассализированы.

Вассалы в Войнах

Вассалы не будут действовать независимо в Войне или Мирной Резолюции. Вместо этого вы должны объявить войну их Повелителю и заключить мир с ним. на Вассальной Области считается как СВ завоевания против Сюзерена Вассального Королевства. Вассалы не защищают себя, а просто предоставляют Рекрутов своему Сюзерену, как показано на Шкале Вассалов.

Вассальные Провинции PR вносят свой вклад в МС своего Сюзерена, но не в NC (см. 9.2) во время рекрутирования (см. стр. 17). Информацию о Вассалах NPR см. в разделе 13.2.

12. Торговля

Помимо Налогового Дохода, Торговля является наиболее распространённым источником дохода (d) в игре. Действие ***Торговля*** описано на странице 15.

12.1 Торговые Карты

На каждой Торговой Карте изображён товар и указаны 2 или 3 Торговых Узла, где этот товар можно продать. Для каждого Торгового Узла на карте указано также до 4 Ключевых Провинций. В Торговых Картах, названия Морских Торговых Узлов сопровождаются значком ⛵.

В верхнем правом углу каждой Торговой Карты есть таблица в которой указан Торговый Доход, который она приносит, в зависимости от вашей Торговой Силы в выбранном узле (см. раздел 12.5).

Некоторые Торговые Карты имеют Вторичный Торговый Узел указанный в скобках под одним или несколькими первичными Торговыми Узлами, и вы можете прочитать как они работают в разделе 12.5.

Некоторые карты имеют * или † рядом с названием товара, и одну или несколько цифр в цветных прямоугольниках слева. Эти карты часто не включаются в начальную Колоду Торговли (см. различные настройки сценария), но будут входить в игру по мере открытия Дальних Континентов (см. раздел 12.6).

Примечание: Торговые Узлы и Ключевые Провинции расположенные на карте Восточной Европы (только Делюкс Издание/ *Fate of Empires* дополнение) перечислены светло-серым текстом. Когда вы играете в Стандартное издание игры, эти узлы и Провинции не участвуют в игре.

Дополнительные Требования

В некоторых Торговых Картах перечислены Торговые Узлы для которых есть дополнительные требования, которые необходимо выполнить, чтобы получать Торговый Доход с этих узлов. В некоторых случаях, просто должны быть 🏛, ⛪, или ⬡ на 1 из Ключевых Провинций. В других случаях, вам нужно Владеть одной из Ключевых Провинций чтобы получать Торговый Доход.

Золото и Инфляция



Экономика которая слишком зависит от золота, будет страдать от инфляции и коррупции. Чтобы представить это, всякий раз когда вы ***Торгуете*** с картой Золота и ваш Торговый Доход от этой сделки превышает ½ от вашего Базового Налогового Дохода, вы должны либо заплатить 1 💰 или взять 1 📜 и добавить в свою Казну. Такие 📜 могут быть удалены как обычно, с помощью Малого Действия ***Взять/Погасить Заём***.

Примечание: Получение 📜 таким путём может дать вам больше 5 📜 не вызывая Банкротства. Если вы превысите 5 📜 таким образом, это помешает вам брать любые дальнейшие Займы, и приведёт к Банкротству если вы позже не сможете покрыть обязательные расходы.

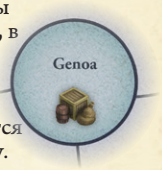
Рабы



К сожалению, работорговля была обычным явлением во многих частях мира на протяжении большей части эпохи, в которой происходит действие игры. Однако, со временем, это всё больше стало рассматриваться как антигуманное и бесчеловечное.

Если вы решите использовать карту Рабов во время вашего Действия ***Торговли*** в Эпохе III или IV, вы также потеряете (1).

12.2 Торговые Узлы (🏛)



Торговые Узлы представлены на поле в виде круглых ячеек, в которые игроки могут размещать своих Торговцев. Это ключевые места через которые товары обмениваются и транспортируются по миру.

Морские Торговые Узлы отмечены на поле синим цветом, в то время как Внутренние Торговые Узлы - светло-коричневым.

Подходящие Торговые Узлы

Чтобы Торговый Узел имел право быть выбранным во время Действия ***Торговли***, вы должны иметь действующее соединение с ним – это непрерывная цепочка Областей и/или Морских Областей между Торговым Узлом и вашей Столичной Областью, где у вас есть 🏛, ⛪, 🏰, или Лёгкие Корабли (фактическая Область в которой находится Внутренний Узел освобождается от этого требования). Все 🏛 и ⛪ на Оккупированных Провинциях также считаются.

12.3 Защита Торговли



Лёгкие Корабли могут быть размещены в доступных **ячейках Торговой Защиты** когда входят в Морскую Область. При этом положите Корабль плашмя в ячейку (Стандартное издание: переверните его чтобы отобразить Корабль со значком 🏛). Каждый Лёгкий Корабль в ячейке Торговой Защиты обеспечивает 1 Торговую Силу (🏛) Морским Торговым Узлам соседним к его Морской Области.

Количество ячеек Торговой Защиты ограничивает количество Кораблей, которые могут Защищать Торговлю в каждой Морской Области. Чтобы заменить Корабль Противника на ячейке Торговой Защиты вам необходимо выполнить Действие ***Торговли*** (см. стр. 15).

12.4 Торговцы



Каждый PR начинает игру с 2 Торговцами (если иное не указано в подготовке сценария). PR могут приобретать новых Торговцев Исследуя определённые Идеи или выполняя определённые Миссии.

Каждая Фишка Торговца даёт 1 🏛 и используется для обозначения присутствия в Королевства в Торговом Узле. В начале игры Торговцы размещаются в Торговых Узлах в соответствии с подготовкой сценария. Во время игры, вы можете перемещать или размещать новых Торговцев используя Действие ***Торговля***.

Торговец считается доступным когда он стоит на поле вертикально. Когда Торговец активируется как часть Действия ***Торговля***, его нужно положить плашмя; его нельзя активировать снова в этом Раунде.

Лимит Торговцев в Торговых Узлах

Торговый Узел может содержать любое количество Торговцев, но у каждого игрока

Структура Карты Торговли



может быть только 1 Торговец в данном узле. Важно отметить, только 3 игрока могут получать Торговый Доход с одного и того же Торгового Узла в течение одного Действия ***Торговли***, поскольку каждая строка Дохода может быть заявлена только одним игроком (см. ниже).

12.5 Торговая Сила ( ) & Торговый Доход

	(d)	
6+	11	14
3–5	8	10
1–2	5	6

Чтобы получать Торговый Доход с Торгового Узла, PR должны иметь там Торговца и действующее соединение к нему.
Чтобы определить PR в Допустимом Торговом Узле во время Действия ***Торговля***, подсчитайте:

- 1 за вашего **Торговца**
- 1 за каждую **Ключевую Провинцию** которой вы владеете и которая соответствует активированному узлу Торговой Карты.
- 1 за каждый **Лёгкий Корабль** находящийся у вас в ячейке Торговой Защиты в соседней Морской Области (только для Морских Торговых Узлов).
- Ключевые Провинции выделенные значком "+" обеспечивают дополнительную за "+" значок.
- Ключевые Провинции учитываются только для первичных Торговых Узлов, и никогда для вторичных узлов.

Обычные и Расширенные Узлы



Получите Дукаты в соответствии с Торговой Силой ( ) на Торговой Карте. Прочитайте зелёный столбец для всех узлов которые не были расширены, и красный столбец для узлов которые были расширены Картой Действия *Commercial Growth* или через Миссию или Событие.

Только один PR за Строку Дохода

Только 1 игрок может получать Торговый Доход в каждом ряду. Если 2 или более игроков имеют право на получение Торгового Дохода из одного ряда, игрок с наибольшей Торговой Силой толкает другого игрока (игроков) ниже по ряду (рядам) Торгового Дохода. Активный Игрок разрешает ничьи по своему усмотрению.

Пример: *>Англия выбирает Действие Торговли в Bordeaux. Они имеют 5 в этом узле. Обе >Франция и >Кастилия также имеют Торговцев здесь и они имеют 3 .*
Ни один игрок не попадает в верхнюю строку дохода, но все 3 попадают во вторую строку. Поскольку у >Англия наивысшая , они вытесняют двух других игроков. Однако только 1 игрок может занимать третий ряд, и >Англия, как Активный Игрок, решает разбить ничью в пользу >Кастилии.

>Франция следовательно, не получает Торговый Доход.

Пираты



За каждый Пиратский Корабль в Торговом Узле, все игроки получают Торговый Доход на 1 строку ниже в этом узле чем обычно.

Если вы имеете доступ только к нижнему ряду без учёта Пиратов, вы не будете получать Торговый Доход с этого узла. Это эффективно ограничивает количество игроков, которые могут получать доход во время Действия ***Торговли*** на 1 за каждого Пирата присутствующего в узле.

Вторичные Торговые Узлы

Некоторые Торговые Карты имеют вторичные Торговые Узлы указанные в скобках под одним или несколькими первичными Торговыми Узлами.

Если Активный Игрок имеет Торговую Силу (за исключением Ключевых Провинций) которую не превосходит ни один другой игрок в подходящем вторичном узле, он может выбрать этот узел и получить Торговый Доход из самой нижней строки дохода на Торговой Карте. Ни один другой игрок не получает никакого дохода от вторичного узла.

Выбор вторичного узла также активирует Торговый Доход из связанного первичного узла для всех игроков, кроме Активного Игрока, которые могут получать там доход.

Если во вторичном Торговом Узле есть Пират, его нельзя выбрать.

Пример: *>Кастилия выполнила Действие Торговли но не вытянула Торговые Карты с подходящими первичными Торговыми Узлами. Однако, на карте Ткани (T02-3) которую они взяли, Genoa указана как вторичный узел.*

>Франция имеет 4 и >Кастилия имеет 3 в Genoa, но Кастилия может переместить туда Торговца чтобы достичь 4 . Даже если у >Кастилии в этом узле 4 , они могут получать Торговый

Доход только из самой нижней строки (5 (d)) так как это всего лишь вторичный узел. >Франция ничего не получает

12.6 Дальняя Торговля



Всякий раз когда первая или размещается на Область Дальнего Континента, перемешайте все неиспользованные Торговые Карты отмеченным номером этого континента в Колоду Торговли, вместе со стопкой сброса.

Вы можете найти номера Континентов в левой части Торговой Карты, слева от изображения товара. Для карт, которые обычно находятся в колоде со старта игры, эти числа показаны в полупрозрачных прямоугольниках.

Соответствующие числа на поле Дальних Континентов находятся в правом верхнем углу каждого Дальнего Континента.

13. Неигровые Королевства (NPR)

Неигровые Королевства (NPR) это различные независимые государства, нации, племена и княжества, которые не являются частью какого-либо PR.
Каждый NPR имеет свой собственный флаг и является владельцем всех провинций с его флагом (кроме тех который имеют Город или жетон DNPR на нём). Базовый налог NPR равен общей налоговой стоимости его провинций.

Освобождённые Провинции NPR

Провинции NPR которые были Аннексированы PR иногда могут быть Освобождены благодаря действиям Повстанцев (см. стр. 37) или Мирным Резолюциям (см. стр. 30). Такие Провинции снова будут принадлежать NPR, обозначенному их флагом. Если их Обычная Столица все еще принадлежит другому Королевству, определите в алфавитном порядке Столицу для этого NPR, выбрав сначала среди их Больших Провинций (если таковые имеются).

13.1 Отношения NPR

См. «Дипломатические отношения» (стр. 32).

13.2 NPR с Вассалами



Некоторые NPR имеют Вассалов. Вассальные Провинции отображают уменьшенную версию флага своего Сюзерена рядом с собственным флагом.

Вассальные провинции NPR считаются частью Королевства их Сюзерена для всех целей во время разрешения войны и мира – при расчете силы MC, NC и NPR. Вассальные провинции также могут быть переданы по Мирным Резолюциям.
Подчинение NPR с Вассалами требует Брака с NPR (см. стр. 33).

13.3 DNPR



В некоторых сценариях, определённые NPR обозначаются как **Динамические NPR** (**DNPR**). События также могут вызвать появление DNPR.

Все Провинции принадлежащие одному и тому же DNPR отмечаются жетонами DNPR ( ) соответствующего цвета. с заглавной буквой **C** используется для обозначения Столицы DNPR.

Когда провинция DNPR Аннексирована или Вассализирована PR, держите под / игрока, на случай, если она будет Освобождена.

никогда нельзя размещать на Основных Провинциях PR. DNPR расширяются, когда разрешается событие с совпадающим символом (см. стр. 41).

13.4 Война против NPR

NPR Защищающие Области

Каждый раз, когда PR перемещает любой из своих Военных Отрядов в Область, содержащую Провинции, принадлежащие Вражескому NPR, или когда у него есть Отряды в такой Области при Объявлении Войны, немедленно происходит Сухопутное Сражение. NPR всегда будет защищать свои Области количеством Пехотных Отрядов, равным их MC для этой Области (см. стр. 22). Все эти Отряды появляются в атакуемой области.

Если в Области, в которую вы двигаетесь (или когда Объявлена Война), уже находятся Отряды, Враждебные вашему Врагу NPR, Сражение не запускается.

Если NPR является Активным Союзником PR, они защищаются только половиной своих MC.

NPR защищающие Морские Области

Каждый раз, когда PR перемещает свои Корабли в Морскую Область, соседнюю к Вражескому NPR, они будут вступать с вами в Морское Сражение с количеством Лёгких Кораблей, равным их NC для этой Морской Области (см. стр. 23). Морское Сражение также будет запущено, если у вас есть Корабли в такой Морской Области, когда вы Объявляете Войну.

Если в Морской Области, в которую вы перемещаетесь (или когда Объявлена Война), уже находятся Корабли, Враждебные вашему Врагу NPR, Сражение не запускается.

Нет больше Отрядов NPR в Запасе

NPR всегда защищаются со своей обычной силой, даже если для их представления недостаточно доступных NPR Отрядов/Кораблей. Просто ведите подсчёт потерь за время Сражения.

Запуск нескольких Сражений

Если за один Ход запускается 2+ Сражения против одного и того же NPR, NPR будет использовать как можно больше своих MC/NC для защиты своей Столичной Области и любой Морской Области рядом со своей Столицей. После этого NPR будет отдавать приоритет защите от наибольшей силы Врага, а в случае ничьей NPR отдает приоритет первому Сражению, которую предстоит решить.

Борьба с несколькими NPR в одной Области

Если Область, которую вы атакуете, содержит Провинции, принадлежащие 2 или более Врагам NPR, все обороняющиеся Отряды из объединенного MC этих NPR встретятся с вами в одном Сражении. NPR NC аналогичным образом комбинируется при запуске Морского сражения.

NPR с Дополнительными Рекрутами

В некоторых сценариях, +1 жетоны используются для компенсации или повышения силы определённых NPR по разным причинам. Жетоны размещаются на Провинциях, перечисленных в сценарии.

Провинции с +1 жетоном дают 1 дополнительный MC своим Владельцам NPR в рассматриваемой Области, и соседних Областях.

Каждый +1 жетон также считается 1 дополнительным Налоговым Значением для Провинции для расчёта Базового Налога и силы NPR. Эти жетоны не влияют на Осады.

Такой жетон просто удаляется, если Провинция Аннексирована или Вассализирована PR.

NPR на Дальних Континентах

При расчете вклада MC или NC Дальней Провинции в целях защиты NPR удвойте ее Налоговую Стоимость (т. е. каждая Малая Провинция вносит 2 Отряда, а каждая Большая Провинция вносит 4 Отряда), за исключением случаев, когда на ней находится .

Однако есть некоторые Порты, которые считаются Неактивными, если в этой Провинции нет , , или .

Неактивные Порты отмечены светло-серым символом и не предоставляют никаких NC для своих Владельцев NPR.

Поведение NPR в Сражении

Отряды NPR всегда действуют как Пехота в Сухопутных Сражениях и как Лёгкие Корабли в Морских Сражениях.

Если одна сторона состоит только из NPR, и у них в общей сложности 3+ Отряда, возьмите карту с верха Военной Колоды в начале Сражения. Если на карте есть Советник, у этой силы NPR нет Лидера; если на карте есть Лидер, добавьте его Боевые Кубики, как и для любого другого Генерала/Адмирала – сбросьте карту в конце Сражения.

Боевые Кубики затем бросаются как обычно для обеих сторон. Игрок справа от Активного Игрока должен бросить кубики за NPR.

После первого Раунда Сражения

NPR всегда Отступают, если у них меньше Отрядов, чем у их врага после любого раунда битвы, если только Область, которую они в настоящее время защищают, не является их Столичной Областью или последней Областью, где они все еще контролируют какие-либо Провинции. Если NPR Отступает, просто удалите все их Отряды с игрового поля.

Если Сражение происходит в их Столице или в последней Области, в которой NPR все еще Контролирует Провинции, или если они сражаются вместе с Отрядами Повстанцев (), они всегда будут сражаться до последнего Отряда и никогда не сдаются.

Корабли NPR будут сражаться до последнего Корабля, если Морская Область находится рядом с их Столичной Областью.

Доп. Правило 4: Протяните Руку Помощи

Все игроки могут поддерживать NPR в Сражениях выполняя ***Боевые действия*** (по часовой стрелке, начиная с Активного Игрока).

Последствия Сражений

Как только игрок выиграл Сражение против одного или нескольких NPR, он может в свой следующий Ход Осадить любую Враждебную Провинцию внутри этой Области, как обычно. Если силы PR покинут Область, не Осадив ее и не оставив ни одного Отряда, то NPR будет защищать ее таким же образом в следующий раз, когда Враждебная сила войдет в Область.

Всякий раз, когда NPR выигрывает оборонительное Сражение, после этого Отряды NPR удаляются с игрового поля. Они снова будут защищаться таким же образом, если PR пошлет новую силу, чтобы атаковать их.

Сила NPR

Сила NPR является мерой власти NPR и равна совокупной налоговой стоимости всех провинций, принадлежащих NPR и ее вассалам.

13.5 Вторжения NPR

Продвинутые Правила

Если NPR находится в Войне с любым(и) Королевством (Королевствами)игрока во время Фазы 3, Шаг B, игрок(и) может столкнуться с Вторжением из этого NPR. Разрешите NPR в алфавитном порядке.

Если все 3 критерия ниже удовлетворены, произойдет Вторжение:

- NPR не является Активным Союзником какого-либо PR.
- NPR или любой из его Вассалов в настоящее время владеет Провинциями в 1+ Областях, которые не содержат Отрядов, Враждебных этому NPR.
- Существует как минимум 1 подходящая целевая Область Вторжения, соседняя к NPR:
  - Целевая Область должна содержать / принадлежащую PR Враждебному NPR (любая из Провинций NPR де-юре, Оккупированных Врагом, подходит).
  - Области неприемлемы, если они соседствуют по Морю (не по Суше), только через Морские Области враждебные NPR.
    1 Корабль, Враждебный NPR.
  - Области неприемлемы, если они содержат Отряды, принадлежащие PR, не находящемуся в состоянии Войны с NPR.

Каждое Вторжение происходит в следующем порядке:

1. Если есть более 2 подходящих соседних Областей, выберите (в порядке приоритета):
   1. Собственная Столичная Область NPR
   2. Область с наибольшим количеством Основных Провинций NPR
   3. Область соседняя по Суше к NPR
   4. Случайно выбранная соседняя Область
2. В выбранной Области, добавьте к 2 / принадлежащим игрокам, находящимся в Войне с NPR (выберите Провинции по алфавиту).
3. Поместите туда Отряды NPR, равные ½ от текущей силы NPR, игнорируя провинции в областях с подразделениями, враждебными NPR. (Отряды PR в Областях NPR уменьшат количество вторгающихся отрядов).
4. Немедленно разыграйте Сражение, если в Области Вторжения есть какие-либо Военные Отряды, следуя обычным правилам для NPR.
5. С этого момента эти NPR Отряды ведут себя как .

14. Восстания

Королевства в эпоху, когда происходит действие игры, часто сталкивались с внутренними угрозами не меньше, чем с внешними. Восстания были обычным явлением, и они являются центральной особенностью игровых механик.

События и Религиозные Противоречия вызовут появление Беспорядков (🔧) в PR, и появятся Отряды Повстанцев (🏴), стремящиеся Оккупировать или Освободить Провинции.

14.1 Беспорядки (🔧)



Когда Провинция получает Беспорядки, переверните её 🏛/🏰 жетон, так чтобы символ 🔧 был лицом вверх.

Беспорядки в ваших 🏛 и 🏰 заставляет вас бросать Кубик Повстанцев.

Провинции с 🔧 по-прежнему обеспечивают Налоговый Доход и Рекрутов как обычно.

🔧 которые накрыты 🏛 или 🏛 PR Оккупанта не считаются ни для каких целей. В Провинциях NPR не может быть Беспорядков.

14.2 Кубик Повстанцев



Во время Фазы 3, Шаг I, игроки должны бросить Кубик Повстанцев за каждый из своих 🏛/🏰 с 🔧. Некоторые События также потребуют броска Кубика Повстанцев.

При этом, игроки с 🔧 должны бросить и разыграть свои Кубики Повстанцев по часовой стрелке, начиная с Активного Игрока, когда это вызвано Событием, или с Первого Игрока, когда бросается в Фазе Мира & Восстаний.

Бросьте Кубик Повстанцев Область за Областью

Каждый игрок бросает Кубик Повстанцев Область за Областью, за все 🔧 в данной Области (не Провинция за Провинцией).

Результаты Кубика Повстанцев

Восстание	*Потеря 2* (d)
Потеря 1 (Рекрут)	*Нет Эффекта*
Истощить 1 (★)	*Удалите 1* 🔧

Восстание

Если у вас есть какие-либо Военные Отряды в Области, для которой вы сделали бросок, удалите 1 из своих Отрядов там в качестве Потерь за каждый выпавший результат с 🏴. Если вы не можете удалить Отряд, вы должны назначить каждый результат Восстание к 1 из своих 🏛/🏰 с 🔧, на ваш выбор в этой Области. Повстанцы будут "Осаждать" (брать под контроль) Провинцию, на которую вы назначите Восстание. Если вы назначите его на Основную Провинцию, вы должны поместить Город Повстанцев (🏛) поверх вашего 🏛/🏰, и закрыть соответствующий слот на Шкале Городов или Вассалов на Планшете Игрока. Если выбранная Провинция Оккупирована вами или не является одной из ваших Основных Провинций, Провинция Освобождается, как описано в разделе 14.3.

Потеряйте 1 (Рекрут)

Сбросьте 1 (Рекрут) с Пула Власти Монарха на ваш выбор, и верните в свой Запас.

Истощите 1 (★)

Переместите 1 Регулярный Отряд из Доступных ★, или из ваших Развёрнутых Отрядов, в Истощённые ★.

Потеряйте 2 (d)

Заплатите 2 (d) в Общий Запас.

Удалите 1 🔧

Удалите 🔧 из 1 🏛/🏰 по вашему выбору в Области, для которой вы сделали бросок.

Невозможность оплатить стоимость броска

Если вы не можете оплатить Власть Монарха (Власть) или Истощить Рекрута как того требует Кубик Повстанцев, вы должны вместо этого заплатить 2 (d) за каждый такой результат. Если у вас нет требуемых (d), вы должны взять Заём. Если у вас уже есть 5+ 5 в вашей Казне, ваше Королевство становится Банкротом (см. стр. 21).

14.3 Отряды Повстанцев (🏴)

Одни и те же Чёрные Отряды используются для обозначения NPR, Союзных Отрядов, и 🏴. Однако, NPR Отряды всегда удаляются после завершения Сражения, а Союзные Отряды существуют исключительно в Армиях PR. Чёрные Отряды, расположенные в Областях на карте, всегда считаются 🏴. 🏴 считаются Враждебными ко всем PR.

Отряды Повстанцев в Сражениях

Отряды повстанцев будут сражаться так же, как отряды NPR (см. "Поведение NPR в Сражении", стр. 36), за исключением того, что они всегда будут сражаться до последнего человека.

Осадные Отряды Повстанцев



В Фазе 3, Шаг C (см. стр. 9), 🏴 будут Осаждать любые Провинции с 🔧 которые они смогут.

Каждый 🏴 имеет Осадную Силу 1. Повстанцы предпочитают осадить Большие Провинции, если у них есть требуемая Осадная Сила. 1 🏴 может Осадить 1 Малую Провинцию. 2 🏴 могут Осадить 1 Большую Провинцию или 2 Малых, например.

Если в Области есть несколько PR с Провинциями в Беспорядках, игрок с наименьшим Налоговым Доходом в этой Области выбирает, какую Провинцию будут Осаждать Повстанцы (в пределах указанных выше критериев). Если ничья, выберите Провинции в алфавитном порядке.

Когда 🏴 Осаждает Провинцию, которая является Основной Провинцией своего Владельца, поместите 🏛 поверх PR 🏛, и накройте соответствующую ячейку на Треке Городов на Планшете Игрока 🏛 из Запаса игрока.

Если Повстанцы Осаждают Провинцию, которая либо Оккупирована, либо не является Основной Провинцией их Владельца, Провинция Освобождается.

Освобождение

Провинция, получившая результат Восстания (при броске Кубика Повстанцев) или Осаждаемая 🏴 немедленно Освобождается, если:

a. Оккупирована Врагом своего Законного Владельца, и в этом случае Оккупированный 🏛 просто возвращается на его Планшет Игрока. Удалите соответствующий 🏛 Планшета Игрока Законного Владельца. (Если **a** верно, не рассматривайте **b** или **c**.)

b. Основная Провинция Королевства отличного от PR который Владеет им или Вассализировал его, и в этом случае 🏛/🏰 этой Провинции возвращается на Планшет Игрока этого PR. Провинция теперь Контролируется Королевством, чьей Основной Провинцией оно является, независимо от того, существует ли это Королевство до сих пор или теперь оно вновь появляется как NPR. Если это Основная Провинция PR, они размещают там 🏛.

c. Территория (ничья Основная Провинция), и в этом случае PR 🏛 заменяется на 🏛 цвета, выбранного Активным Игроком.

PR, чья Провинция Освобождена Повстанцами, должен поместить жетон СВ в Столицу нового Владельца Провинции (любое Перемирие удаляется).

Перемещение Отрядов Повстанцев

Если, в начале Фазы 3, Шаг C, 🏴 окажутся в Области без 🔧, они могут двигаться, как описано на странице 9.

14.4 Осада Городов Повстанцев (🏛)

При Осаде 🏛, просто удалите 🏛, вместе со всеми 🔧, в этой Провинции.
Если вы находитесь в Войне с Владельцем этой Провинции, вы можете поместить свой 🏛 поверх него (в состоянии 🔧) как обычно.

Доп Правило 5: Религиозные Повстанцы



Если Область в Религиозных Противоречиях, переверните/разместите все 🏛 пентаграммой вверх.

Если Религиозные Повстанцы Оккупируют вашу Столицу и как минимум 2 ваши Провинции, вы можете выбрать Действие ***Смена Государственной Религии*** чтобы принять Религию вашей Столичной Области в качестве новой Государственной Религии. Затем, удалите все 🏴 и 🏛 из ваших Областей, чья вера соответствует вашей новой Государственной Религии.

15. Религия & Вера

Все Области и Королевства на основном поле должны принадлежать к одной из следующих конфессий:

- Католики/Католики Контр-Реформации
- Протестантизм (начиная с Эпохи II)
- Православие
- Ислам
- Разнообразие Верований
- Революционеры (только в Эпохе IV)

Религии Королевств и Областей на Дальних Континентах выходят за рамки игровых механик этой игры.

Католицизм (Христиане)



В начале Эпохи I Католицизм доминирует во всей Западной Европе. В Эпоху II, с появлением Протестантизма, Католицизм несколько утратит свои позиции; Событие ***Council of Trent*** позволит Католическим PR принять Контр-Реформацию.



Контр-Реформистские Королевства и Области по-прежнему считаются Католическими, и на них влияет все, что подпадает под определение Католицизма. Будучи Заразной Верой (см. ниже), Контр-Реформистская версия Католицизма может ограничивать распространение Протестантизма, распространяясь сама.

Католические Способности

Католические PR имеют доступ к Папской механике. Используя Карты Действий ***Man of the Church***, Католические PR могут взять под контроль Папскую Курию и, таким образом, получить доступ к определенным бонусам а также к Папским Действиям (см. стр. 46). Начиная с Эпохи II, PR с Католической Государственной Религией могут переходить в Протестантизм.

Протестантизм (Христиане)



В Эпоху II, ряд Событий (в частности *The Reformation Spreads*) представит протестантизм в Западной и Центральной Европе.

Протестантизм - Заразная Вера.

Протестантские Способности

Протестантские Королевства получают скидку в размере 1 на Действие ***Преобразовать Область***, и стоимость розыгрыша Карты Действия ***Development***.

PR с Протестантской Государственной Религией могут перейти в Католицизм.

Православие (Христиане)



Православная Христианская вера доминирует в большей части Восточной Европы.

Способность Православия

Королевства с Православной Государственной Религией получают скидку в 1 когда ***Повышают Стабильность*** с -1 да 0, или с 0 до +1.

Ислам (Мусульмане)



Ислам доминирует на большей части Анталии, Ближнего Востока, и Северной Африки. Области с провинциями, принадлежащими Мусульманским Королевствам, могут стать целью Крестовых Походов(см. стр. 46) в Эпохах I и II.

Способность Ислама

В любом Сухопутном сражении Мусульманские PR могут заменить свои базовые 3 Кубика Пехоты на 3 Кубика Кавалерии.

Разнообразие Верований



Иногда в Области просто есть жетон Различных Верований, потому что ни одно из других верований не доминирует в этой Области.

Разнообразие Верований не может быть принято в качестве Государственной Религии. Области с Разнообразием Верований всегда считаются находящимися в состоянии Религиозного Противоречия (см. ниже) для всех PR, независимо от их Государственной Религии. Любые NPR в таких Областях сохраняют Государственную Религию, указанную в Справочнике Игрока по Королевствам.

Революционная Идеология

Делюкс Издание. /только дополнение *Fate of Empires*



В Эпоху 4 входит новая "вера", которая зарождается по всей Европе благодаря Событиям. Это работает так же,как и любая другая Религия, но вместо замены существующего жетона в Области, вы размещаете жетон Революции ( ) поверх любого жетона Религии уже находящегося в этой Области. Когда жетон Революции удаляется, любая Религия которая была под ним снова становится активной.

Революционная Идеология считается Заразной Верой, но ее распространение вызывается отдельным символом.

Способность Революционной Идеологии

Если Революционное Королевство ***Изучает*** Идею Формы Правления отличную от *"Revolutionary Regime"*, они удаляют любые в своей Столичной Области а затем меняют свою Государственную Религию, чтобы она соответствовала Религии их Столичной Области.

15.1 Заразные Верования

Протестантизм и Контр-Реформистский Католицизм считаются Заразными Верованиями, и будут распространяться на новые Области когда символ События будет разыгран (см. стр. 41).

Революционная Идеология также будет распространяться при разрешении символа События .

15.2 Государственная Религия

Все королевства имеют Государственную религию, которая в начале игры определяется настройкой сценария (PR) памяткой по Королевствам (NPR и вассальные королевства). Государственная Религия PR устанавливает ограничения на определенные Действия, такие как Королевские Браки (см. стр. 32) и получение Кардиналов в Папской Курии (см. стр. 45).

Смена Государственной Религии

PR могут изменить Государственную Религию с Католической на Протестантскую или наоборот, начиная с Эпохи II выполнив Основное Действие ***Смена Государственной Религии*** (см. стр. 13).

Государственная Религия также может измениться в результате События или в результате Условий Мира, по которым другая Религия навязывается вашему Королевству (см. стр. 31).

NPR и вассальные Королевства принимают новую религию своей столицы, если она изменится, но › Папская область всегда остаётся католической.

15.3 Религия Областей

Религии применяются к Областям, а не Провинциям. Другими словами, Провинция принадлежит Религии соответствующей Области.

Д ля некоторых периферийных Областей Религия определяется ячейкой Религии соседней Области (на это указывает стрелка). Для наглядности мы рекомендуем игрокам размещать жетоны Религии на каждой из своих Областей, не принадлежащих к их Государственной Религии, даже если эта Религия напечатана на поле.

Все Области на основной карте считаются принадлежащими одной из перечисленных Религий.

Преобразование Областей

PR могут преобразовать Области в свою Государственную Религию, выполнив Действие ***Преобразовать Область*** (см. стр. 14), или разыграв карту ***Man of the Church*** или Действие ***Missionaries*** на карте ***Development***.

Любые существующие жетоны Религии (включая жетоны Революции) в Области удаляются при преобразовании Области. Исключением является преобразование Области в Революционную идеологию (в этом случае жетон просто помещается поверх любого существующего жетона).

Религиозные Противоречия

Когда PR содержит Провинции в Области с Религией, отличной от Государственной Религии этого Королевства, эта Область считается находящейся в состоянии Религиозного Противоречия для этого PR. Во время Фазы 3, Шаг G (см. стр. 9), игроки должны добавить к 1 и своих в каждой Области, где они столкнулись с Религиозным Противоречием, и либо удалить 1 , или добавить к 1 из своих в 1 Область с Религиозным Противоречием где они имеют .

16. События

Карты Событий дают представление о ходе истории и диктуют события, которые в значительной степени находятся вне контроля игроков.

Карты включают в себя конкретные исторические события, а также более общие события, которые могли произойти в любое время и в любом месте, такие как эпидемии, пиратство, династические кризисы, восстания и многое другое.

4 Эпохи - 4 Колоды Событий

Колода Событий разделена на 4 Эпохи: Эпоха Открытий (I), Эпоха Реформации (II), Эпоха Абсолютизма (III) и Эпоха Революций (IV, Делюкс издание / только доп. *Fate of Empires*). Эпохи в Колоде Событий вступают в игру в хронологическом порядке. Сначала вы проходите все События Эпохи I, затем Эпохи II и т. д. В конце Раунда, когда в колоде не осталось Событий текущей Эпохи, подготовьте колоду для следующей Эпохи, чтобы она была готова для начала следующего раунда.

Многие сценарии охватывают фиксированное количество Эпох и используют События только из этих Эпох.

Подготовка Колоды Событий

Выберите все Карты Событий для той Эпохи, которую вы собираетесь начать, как указано в выбранной подготовке Сценария. В подготовке перечисленные События будут разделены на 2 половины для каждой Эпохи. Эти половины должны быть перетасованы отдельно, прежде чем первая половина будет помещена поверх второй, чтобы сформировать колоду.

Как создавать Колоды Событий для пользовательских сценариев, описано в Буклете Сценариев I.

Доп Правило 6: Рандомизация X-Событий

В каждой Эпохе Карты Событий отмечены (1), (2) или (X) в кружке в верхнем левом углу карты. Карты с пометкой (1) всегда должны идти в первую половину, а карты с пометкой (2) — во вторую половину. Карты, помеченные знаком (X), могут попасть в любую половину, но в настройках сценария даются предложения, в какую половину поместить каждую из этих карт. Для большей случайности и меньшей предсказуемости вы можете вместо этого использовать следующий метод: Разделите все карты в соответствии с этими маркировками, затем перетасуйте (X) карты, прежде чем распределить их между (1) и (2) стопками, следя за тем, чтобы в каждой стопке было одинаковое количество карт. Перемешайте стопку (1), чтобы сформировать верхнюю половину Колоды Событий для этой Эпохи, и перетасуйте стопку (2), чтобы сформировать нижнюю половину колоды.

16.1 Типы Событий и ID Номера

ID События в правом верхнем углу содержит некоторую информацию о типе этого События. Первая цифра ID номера определяет, к какой эпохе оно принадлежит.

A-События имеют букву A в ID (например, 11**A**-1). Эти карты заставляют работать движок и контролируют смертность Персонажей. (как описано на стр. 41). Все сценарии должны включать 8 A-событий каждой Эпохи.

B-События имеют букву B в ID (например, 354**B**). В сценариях указано, какие B-События следует использовать, но эти События можно заменить другими B-Событиями, чтобы обеспечить разнообразие между играми.



Особые События Королевств имеют флаг в правом нижнем углу и не имеют буквы в своем ID номере (например, 202-2).

В каждой Эпохе есть по 2 События, особых для Королевств, для каждой из Великих Сил и представленных Королевств. Колода Событий всегда будет включать все События, связанные с PR, которые участвуют в выбранном сценарии, и никакие другие События, специфичные для Королевства.

У большинства этих Событий есть исторический Правитель (см. стр. 19) в нижней части карты, связанный с Королевством, которому принадлежит это Событие.

16.2 Открытые События

В начале каждого Раунда, в Фазе Добора Карт, количество Событий, равное количеству игроков плюс 1 (например, 5 Событий в игре с 4 игроками), берется с верха колоды и выкладывается на дисплей в ряд. Первые 3 События (слева) кладутся лицевой стороной вверх, чтобы их могли видеть все, а остальные события кладутся лицевой стороной вниз. События лицом вниз раскрываются позже, когда игроки выполняют обязательное действие ***Событие.*** *(см. стр. 12)*

Доп Правило 7: Раскрывайте больше

Если вам нужна игра с меньшим количеством скрытой информации в играх с 6 игроками, вскрывайте первые 4 События вместо 3. Это приведёт к большей массе (d) на Событиях.

Структура Карты События



16.3 Правила Розыгрыша Событий

Основные Принципы Событий

- В списках, разделенных запятыми (например, Областей), мы используем слово «или» во включающем смысле; вы можете выбрать любой или даже несколько из этих вариантов.
- Некоторые эффекты Событий применяются только при соблюдении определенных перечисленных условий. Игнорируйте любые эффекты, условия которых не выполняются.
- Когда в Событии требуется сделать выбор между вариантами А) и Б), если один из вариантов требует от вас уплаты стоимости, которую вы не можете оплатить, но вы можете оплатить стоимость другого варианта, тогда вы должны выбрать другой вариант

- Если у События есть эффекты или выбор, которые касаются более чем 1 игрока, эти эффекты применяются игрок за игроком по часовой стрелке, начиная с Активного игрока, если не указано иное.
- Выбор делает тот PR, который «получит/потеряет».
- NPR говорят «да», например, когда им предлагают Союз или когда они «могут» что-то сделать.
- Слово «вы» всегда относится к Активному Игроку или к игроку, который должен сделать выбор А/В.

Стандартные эффекты События

Некоторые эффекты повторяются в нескольких Событиях. Эти эффекты должны соответствовать следующим рекомендациям, если на карте специально не указано иное. Использование слова «вы» в этих рекомендациях относится к бенефициару/жертве эффекта.

Получите/Разместите Влияние

Если в Событии сказано, что вы получаете или можете разместить некоторое количество ◆ в определённых Областях, это означает, что вы можете разместить это ◆ если в области есть хотя бы 1 Провинция, принадлежащая NPR или Вассальному Королевству. Если вы не можете разместить все это ◆ из-за ограничения в 5 ◆ на Область, вы можете сбросить ◆ соперника чтобы освободить место для своего собственного ◆.

Получите Союз или Королевский Брак

Чтобы заключить Союз с Королевством, целевое Королевство должно быть Независимым Королевством, которое в настоящее время находится в состоянии Мира. Королевства, которые были Вассализированы, Аннексированы или находятся в Войне, не являются подходящими целями, и этот эффект будет игнорироваться для таких Королевств.

Если названная цель является NPR-Союзником соперника, вы можете заменить его ⚒ своим ⚒ только в том случае, если у вас есть по крайней мере столько же ◆ сколько у вашего соперника в Областях цели.

Чтобы заключить Королевский Брак с Королевством, цель должна быть подходящим партнёром по Браку (см. стр. 32).

Если у вас нет доступных ⚒/♔, вы можете взять один из ваших ⚒/♔ с поля, если это не Активный Союзник (🔥) или Оспариваемое Наследование (01). Вы не получите никаких штрафов за прекращение Союза таким образом.

Получите ⛊

Вы можете иметь только 1 ⛊ в каждой Области.

Получите/разместите ⬭ или ⛵

Получите ⬭/⛵ на Провинцию, когда в Событии указано, что эта Провинция уже не может Принадлежать, быть Вассализированной или Оккупированной другим PR (на ней уже нет ⬭/⛵ соперника), если специально не указано иное.

Улучшите Малый ⬭ в Большой ⬭

Замените 1 из своих Малых ⬭ на Большой ⬭, соответствующим образом обновив свой Планшет Игрока ⬭ должен Принадлежать вам.

Получите Торговца

Вы можете получить третьего Торговца за Событие, Миссию или Идею *"Free Trade"* если у вас в настоящее время только 2 Торговца.

Получите Военный Отряд

При получении Военных Отрядов через События, независимо от того, являются ли они Сухопутными Отрядами или Кораблями, поместите эти Отряды в место, где не запускается Сражение. Если таких мест нет, вы не получаете эти Отряды. Регулярные Отряды должны быть взяты из Доступных ⚔.

Получите Действие

Когда вы получаете Действие от События, Действие четко обозначено ***жирным курсивом***; вы должны либо немедленно предпринять это Действие, либо отказаться от этой возможности. Если вы не являетесь Активным Игроком, Активный Игрок должен закончить свой Ход, прежде чем игра продолжится по часовой стрелке, как обычно.

Изучите Идею

Когда Событие позволяет вам ***Изучить*** Идею, вы, и любые Соперники, у которых уже есть эта Идея, как обычно, получаете (P) (см. стр. 12). Если Событие побуждает нескольких игроков Изучить одну и ту же идею, все они получают (P) как обычно (Активный Игрок первым как обычно).

Если Идея, указанная в Событии, в настоящее время отсутствует и вы решили ее ***Изучить***, добавьте эту Идею в соответствующий столбец табло Идей выберите не выбранную небазовую Идею того же типа для удаления (если есть), или, если нет не выбранных Идей этого типа, создайте новую строку на табло идей. Замешайте удаленные Идеи обратно в колоду.

Разместите DNPR жетоны

При размещении DNPR жетонов (⬡), поместите жетон этого цвета с заглавной буквой **C** на на столичной провинции DNPR (подчеркнутый, если он указан в Событии).

Если в перечисленных провинциях есть ⬭/⛵, просто поместите ⬡ под ⬭/⛵ (если на карте не указано иное), но никогда не размещайте ⬡ на Основных Провинциях PR. ⬭/⛵ с ⬡ под ней считается Основной Провинцией этого DNPR.

Прекратить/Удалить Союз

Когда Событие требует от вас расторжения Союза, уберите этот ⚒ с поля.

Если это был Активный Союзник, вы теряете количество Союзных Отрядов из вашего Резерва Рекрутов или Армий, равное ½ довоенной силы NPR. Ваши PR Враги должны поместить жетоны Войны на вашего бывшего Активного Союзника.

Отказ от Правителя

Иногда вариант События может позволить вам или вынудить вас Отказаться от исторического Правителя в том же самом Событии.

В этих случаях и ваш текущий Правитель, и Карта События с новым Правителем сбрасываются после того, как Событие было разрешено.

Область покидает HRE

Когда Область покидать HRE через Событие, любая потеря 🦅 уже учтена в самом тексте События.

Войны запускаемые Событиями

Для DoW который является частью эффектов События (который не отмечен как Действие ***Объявление Войны***), разместите жетоны войны соответствующим образом, а затем выполните только шаги 3-7 последовательности Действия ***Объявление Войны*** (см. стр. 16). Королевства должны соблюдать все ограничения DoW (см. стр. 22) если не указано иное, и если цель неприемлема, DoW не осуществляется.

PR, который Спасовал, не может Объявить Войну через Событие, даже если ему было приказано сделать это.
Если Агрессор является NPR, читайте «вы» как «NPR» в шагах Действия ***Объявление Войны***.

Если Событие позволяет вам выбрать цель для Объявления Войны, вы должны выбрать подходящую цель (если возможно).

16.4 Невыбранные События

В большинстве сценариев после того, как каждый игрок выполнит действие ***Событие***, в ряду Событий будет находиться невыбранное Событие.
Оставшееся Событие не вступит в силу, но если на нем есть исторический Правитель, игрок, связанный с этим Событием, может заплатить 2 ⛁ чтобы назначить Правителя на карте.
Любые символы в нижней части карты будут автоматически разрешены сразу после того, как последний игрок завершит своё Действие ***Событие***, в соответствии с правилами автоматического разрешения, перечисленными под каждым символом на следующей странице.

16.5 Вторичные Эффекты

Некоторые События имеют символы вдоль нижнего края, которые влияют, среди прочего, на Беспорядки/Повстанцев, поведение NPR и смертность Персонажей (Лидеров и Советников).

После разыгрывания основного текста События эффекты этих символов разыгрываются по порядку слева направо Активным Игроком (вами).

Правила **Авто-Разрешения** используются для разрешения эффектов символов в не выбранных Событиях (и для Событий, разрешенных ботами). Символы без специальных заметок об автоматическом разрешении разрешаются как обычно. При разрешении не выбранных событий никто не считается Активным Игроком.

Смертность Персонажей

Все персонажи с символом рядом с их портретом, совпадающим с символом в сыгранном Событии, получат жетон Плохого Здоровья. Если персонаж получает второй, он умирает и его карта сбрасывается.

Беспорядки/Восстание

Все игроки должны бросить Кубик Повстанцев для каждой из своих Городов/Вассалов с Беспорядками, следуя процедуре, описанной на стр. 37.
Вы бросаете максимум 1 Кубик Повстанцев.

Восстание Аборигенов

Каждый игрок теряет 1 с Пула Колонистов и получает в Дальнем

Вы можете проигнорировать один из двух эффектов (даже если он единственный, который повлияет на вас).

Потерян в Море

Вы должны выбрать и удалить 1 Корабль, принадлежащий каждому Сопернику, который не является соседним с одним из его Дружественных Портов.

Авто-Разрешение: Каждый игрок выбирает для себя.

Пираты

Поместите Пиратский Корабль (см. стр. 25) в Морской Торговый Узел на ваш выбор. Если возможно, это должен быть узел, в котором есть хотя бы 1 Торговец. Пираты уменьшают Торговый Доход в узле, где они находятся (см. стр. 35).

Авто-Разрешение: поместите Пиратский Корабль в Торговый Узел с наибольшим количеством торговцев. Первый тайбрейкер: Расширенный узел; второй тайбрейкер: случайный.

Смерть Кардинала

Вы должны удалить любого , кроме Римского , из Папской Курии. Сдвиньте оставшихся влево, чтобы заполнить пробел.
Авто-Разрешение: Удалите крайнего правого принадлежащего PR с наибольшим количеством . Если у 2 и более PR ничья, удалите крайнего правого принадлежащего одному из этих PR.

Истощение

Все PR, находящиеся в состоянии Войны, кроме вас, должны удалить 1 Сухопутный Отряд в качестве потери за каждые 4 развернутых Сухопутных Отряда, которые у них есть.

Нелояльные Вассалы

Влияет на каждый PR, у которого есть какие-либо Области с либо без /, либо с меньшим количеством в Области чем у любого Соперника.

Из Областей, которые соответствуют требованиям, любой затронутый PR должен выбрать Область с наибольшим их , получить на всех своих там, а затем должен разместить число равное Налоговой Стоимости с в этой Области.

Вы получаете как обычно, если на вас воздействуют, но вам не нужно ставить .

DNPR Расширение

Для каждого такого символа который соответствует цвету DNPR в игре (который в настоящее время не является Активным Союзником), выберите DNPR этого цвета.

Поместите соответствующий на Провинцию соседнюю к DNPR. Это не может быть Столица (если только это не последняя оставшаяся провинция NPR), а также она не может быть Оккупирована, Принадлежать Союзнику DNPR, или Основной Провинцией PR.

Если выбрана Провинция NPR, эта Провинция переходит к DNPR.

Если у выбранной Провинции есть /, поместите под / (таким образом сделав ее Основной Провинцией DNPR) и добавьте к /.

Начиная с Эпохи II, для DNPR с Портом, обращенным к любой Морской Области основной карты без * или †), вместо этого вы можете поместить на любую свободную прибрежную Территорию.

Если DNPR берет Провинцию у NPR-Союзника PR, игрок может поместить жетон СВ в столицу DNPR.

Авто-Разрешение: Все DNPR того же цвета, что и символ, Аннексируют соседнюю Провинцию NPR. Отдавайте приоритет Провинциям в Областях, где DNPR уже владеет Провинциями, а затем Провинциям в Областях, соседних к их Королевству по Суше. Они будут нацелены на подходящие NPR с самым низкой Силой NPR. Если несколько Королевств подходят, используйте алфавитный порядок среди соседних Провинций, принадлежащих подходящим Королевствам.

Распространение Религиозных Идей

Определите, где в игре находятся скопления Заразных Верований (см. стр. 38). Скопление — это любая совокупность Областей, соединенных по Суше, которые разделяют одну и ту же Религию. Одиночный жетон/символ в Области, которая не граничит по Суше с какой-либо другой Областью с той же Религией, считается отдельным скоплением.

1. Поместите жетон Протестантов/Контр-Реформистов () в Область, прилегающей к скоплению, того же типа, что и скопление рядом с которым он расположен. Соседство здесь может быть прослежено через Морскую Область. Православные или Мусульманские Области не могут быть выбраны.

   Размещение Области заменяет любой жетон, который уже там.

2. Если в игре больше скоплений, и в этом ходу разместили менее 4 , вернитесь и снова выполните шаг 1, но на этот раз также придерживаясь следующих ограничений:
   - Если в игре более 1 Заразной Веры и вы уже разместили 2 одного типа, вы должны разместить другого типа.
   - Вы не можете заменить другую выставленную в тот же Ход.
3. Если на игровом поле нет с коплений Заразных Верований, поместите вместо них жетоны Разнообразия Верований в любые 2 Католические Области, не соседние к Морским Областям, отмеченным знаком †.

Авто-Разрешение: Распространите Заразные Верования (чередуя Протестантскую и Контр- Реформаторскую, начиная с Протестантской) на соседние Области: предпочтение отдается Областям с минимум 1 затем в Области с Провинциями с наибольшей общей Налоговой Стоимостью; разрешите ничьи в алфавитном порядке, по названию Области.

Размещая жетоны Разнообразия Верований, вместо этого двигайтесь в алфавитном порядке, игнорируя Области, в которых уже есть Разнообразие Верований.

Распространение Революций

Делюкс издание / только в дополнении *Fate of Empires*

Этот символ появляется только в Событиях Эпохи IV, и он работает так же, как Распространение Религиозных Идей, как описано выше, за исключением того, что вы размещаете жетоны Революции () только рядом со скоплениями . Они также могут быть размещены в Православных или Мусульманских Областях.

Если на поле нет , поместите в 2 Столичные Области PR. Если есть только одно скопление , также добавьте в Область не соседнюю к данному скоплению.

Если больше нет доступных , вы можете удалить один с поля, чтобы использовать его.

всегда помещаются поверх любых существующих жетонов Религии.
Авто-разрешение: Как указано выше (распространение). Если нет в игре, разместите в Столичных Областях 2 PR с наименьшими (ничьи решите случайно).

Активация Борьбы за Власть

Если в игре идёт Борьба за Власть, переместите предстоящую Борьбу за Власть в область ***Активная Борьба за Власть*** на Планшете Статуса.

Также, поместите жетоны в Области Поля Боя () указанные в активированной Борьбе за Власть, чтобы выделить спорные Области.

Активная Борьба за Власть будет оцениваться в Фазе 4, Шаг E (см. стр. 43).

17. Победа & Престиж (Ⓟ)

Наиболее распространенным Условием Победы в различных сценариях игры является игрок с наибольшим Престижем (Ⓟ) в конце игры.

Престиж подсчитывается несколькими способами во время и в конце игры.

Финальный Подсчёт очков происходит в 5-й Фазе Раунда, в котором был запущен конец игры, как описано на странице 11. Некоторые сценарии будут иметь другие критерии Финального Подсчёта.

17.1 Шкала Престижа



Престиж (Ⓟ) набранный во время игры, обозначается Маркерами Престижа на Шкале Престижа, расположенного на поле Дальних Континентов.

Основными источниками Ⓟ во время игры являются Миссии, Цели, Борьба за Власть (если используется), Идеи, и События. Как только Ⓟ игрока превысит 60, переверните Маркер Престижа на сторону "+60", и продолжайте считать дополнительные Ⓟ с начала шкалы.



Если Ⓟ игрока падает ниже 0, поместите жетон Отрицательного Престижа поверх своего Маркера Престижа чтобы указать что его значение показывает негативный Ⓟ. В некоторых сценариях конец игры срабатывает, когда игрок проходит определенное количество Ⓟ на Треке Престижа

17.2 Миссии

У каждой из Основных Сил в игре есть отдельная колода Карт Миссий. Кроме того, есть 2 общие Колоды Миссий, которые можно использовать для составления колод миссий для других Королевств. В каждом Сценарии будет указано, какие Миссии доступны для каждого игрового Королевства в начале игры.

Некоторые Миссии имеют зелёную рамку и фон, указывая на то, что они являются начальными Миссиями для обычной подготовки 1444. В такой игре игроки обычно выбирают 2 из этих Миссий в начале игры.

Стремление к выполнению Миссий обеспечивает четкие промежуточные цели в ходе игры и, как правило, направляет Королевство на полуисторический путь. Они особенно полезны для новых игроков, но, безусловно, добавляют в игру изюминку и динамику и опытным игрокам.

Опытные группы игроков, которые предпочитают полноценную песочницу, могут полностью удалить Миссии из игры, если все игроки согласны с этим.

Предварительные Миссии

У всех Миссий есть ID Миссии (в красном кружке внизу карты). Некоторые Миссии требуют, чтобы вы выполнили хотя бы одну из перечисленных предварительных Миссий (указаны слева от идентификатора Миссии), прежде чем их можно будет выбрать. В свою очередь, они могут разблокировать другие Миссии (указанные справа от идентификатора Миссии) после завершения.

Завершение Миссии

Миссии можно выполнять в любое время, кроме фазы 1. Чтобы завершить Миссию, вы должны выполнить перечисленные требования и объявить об этом другим игрокам. При этом немедленно вступают в силу перечисленные эффекты Миссии. Требования миссии должны быть выполнены на момент подсчёта очков; ранее отвечавшее требованиям Миссии, не соответствует требованиям.

Игрок, выполнивший миссию, также получает число Ⓟ, указанное в верхнем правом углу карты Миссии.

Награды Миссии

При получении Награды за выполненную Миссию следуйте правилам «Принципы События» для всех эффектов (см. стр. 40).

Выбор новых Миссий

В следующей Фазе Добора Карт после того, как вы выполнили и посчитали как минимум 1 Миссию в своей руке, вы можете выбрать новые подходящие Миссии из своей колоды, чтобы заменить их, чтобы у вас снова было 2 Миссии в руке.

В Фазе Добора Карт вы также можете положить любую Миссию из вашей руки обратно в колоду и выбрать новую подходящую для замены.

17.3 Цели

Цели аналогичны Миссиям, но они общедоступны и могут быть выполнены любым, кто соответствует их требованиям к выполнению. Награда Ⓟ будет выше для тех, кто завершит Цели раньше, тем самым предоставив арену для соревнования между игроками — даже между теми, у кого нет прямо противоположных интересов на игровом поле.

Всегда есть 4 доступных Цели. В каждую Эпоху случайным образом берется по 1 карте из каждой из 4 колод (Расширение, Политика, Война и Экономика). В конце каждой Эпохи, сбросьте все Цели и возьмите новые из каждой колоды следующей Эпохи. Сценарии могут иногда указывать вам удалить определённые Цели из игры перед подготовкой или отображать предопределённые Цели вместо случайных.

Структура карт Миссий и Целей



Цели также могут быть заменены каждый раз, когда разыгрывается Событие *Comet Sighted*. В этом случае возьмите новые Цели из оставшихся для текущей Эпохи.

Выполнение Цели

Первый игрок, завершивший Цель получает (5), второй игрок получает (3), и третий игрок получает (1). Последующие игроки, завершившие эту Цель, не получают (P). Когда вы завершаете Цель, отметьте его маркером игрока из своего Запаса.

Если несколько игроков завершают Цель одновременно, тайбрейкером является порядок Хода (начиная с Активного Игрока в Фазе 2, или Первого Игрока в Фазах 3 и 4), если иное не указано в Цели.
Цели также дают награды в виде Власти Монарха (, , или) или Дукаты ( ), как указано в правом нижнем углу карты. Все игроки, завершившие Цель, получают такую же награду.

17.4 Борьба за Власть
Продвинутые Правила

Хотите ли вы включать Борьбу за Власть в свою игру или нет, зависит от вашей игровой группы. Мы рекомендуем вам играть без них в вашей первой игре.
Борьба за Власть добавляет повышенный уровень напряженности, взаимодействия и конфликтов между PR, поскольку они будут одновременно конкурировать за одни и те же цели.



Прямо под названием карты, над горизонтальной линией, в каждой Борьбе за Власть указано количество **Полей Сражений** ( ) где игроки будут соревноваться за (P). Под линией есть некоторые дополнительные критерии для получения или потери (P) при подсчете этой карты.

Подготовка колоды Борьбы за Власть

Сценарии имеют разные рекомендуемые составы колод для Борьбы за Власть. Некоторые сценарии предлагают сортировать Борьбу за Власть в определённом порядке, в то время как другие могут предлагать случайный порядок.

Колода должна быть размещена лицевой стороной вверх так, чтобы самая верхняя карта была видна всем игрокам – эта карта называется **Предстоящая Борьба за Власть**.

Претензии на Полях Сражений

Выполняя Действие ***Создать Претензии*** (см. стр. 15), игрокам нужно заплатить только 1 за каждую размещаемую в любых Полях Сражений которые указаны либо в Активной Борьбе за Власть, либо в Предстоящей Борьбе за Власть.

Активация Борьбы за Власть

Борьба за Власть активируется, когда разыгрывается соответствующий символ События (см. раздел 16.5, стр. 41). Когда верхняя карта колоды перемещается в ячейку ***Активной Борьбы за Власть*** на Планшете Статуса, это также открывает новую Предстоящую Борьбу за Власть, что дает игрокам возможность подготовиться к тому, что будет дальше.

Подсчёт Борьбы за Власть

Любая **Активная Борьба за Власть** будет оцениваться в Фазе Дохода & Содержания, Шаг E (см. стр. 10), прежде чем будет сброшена.

При подсчете очков в Борьбе за Власть все игроки, удовлетворяющие условиям, получают (P) как описано ниже:

Подсчёт Полей Сражений ( )

За каждое Поле Сражения, игроки подсчитывают (P) за следующее:

- (1) за каждую Налоговую Стоимость Провинций, которые они там контролируют(считается как половина)
- (1) за то что он единственный PR с / здесь (только для на Основной Карте)
- (1) за наличие как минимум 1 / здесь.

Дополнительные критерии Престижа

Игроки, соответствующие перечисленным критериям, могут получить дополнительные (P), а игроки, которые этого не сделают, иногда теряют (P). Эти условия часто специфичны для определенных Королевств.

18. Священная Римская Империя (HRE)

Священная Римская империя — это институт, обладающий огромной властью, но его трудно укротить. Это большая ответственность, и ее государства-члены не обязательно всегда будут подчиняться воле своего Императора.
В стандартной подготовке 1444 года Австрия начинает как Император Священной Римской империи.

18.1 Имперский Авторитет



Император Священной Римской Империи имеет Имперский Авторитет ( ) в диапазоне от 0 до +6, с различными бонусами в зависимости от его уровня. Уменьшение когда оно уже равно 0, или увеличение, когда оно равно +6, не имеет никакого эффекта. В подготовке 1444 года, Император начинает с +3 .

ограничено значением 1 + текущее количество Избирательных Областей (см. раздел 18.3).

Увеличение Рекрутов и Дохода

Значение Императора Священной Римской империи добавляется непосредственно к их значению . Если Имперский Авторитет изменится Императорский Резерв Рекрутов должен быть скорректирован соответствующим образом, в Фазе 5, Шаг A.

Во время Фазы 4, значение также добавляется непосредственно к Налоговому Доходу Императора. Этот дополнительный Налоговый Доход не считается частью Базового Налогового Дохода и не учитывается при расчете .

Дополнительные Бонусы

Каждый Раунд, во время Фазы Дохода & Содержания, доход Императора (и потенциально (P)) зависит от уровня .

Текущий	*Бонус*
+1 или выше	Можете использовать способность *Защита HRE*
+2 или +3	+1
+4 или +5	+1 и +1
+6	+2 , +1 , и +(1)

Получение/Потеря Имперского Авторитета

Император может увеличить свой Имперский Авторитет на 1 шаг в качестве Действия (потратив равное 1 плюс текущий уровень), победив внешних нападающих и повторно объединив Области HRE.

Император может потерять из-за невыполнения своего долга по защите своих Подданных и земель HRE или из-за агрессивной экспансии внутри HRE.

Событие/Действие	
Потратьте = 1 + текущий	+1
Выиграть Войну против не-HRE Врага	+1
Объединить Область HRE	+1
Если ниже +3 на Выборах	+1
Отказ от CtA от Имперского Субъекта после DoW от не-HRE Агрессора	-1
Область покидает HRE	-1
Проиграть в Войне против не-HRE Врага	-1
Император Объявляет Войну Члену HRE не имея CB	-1
Император применяет Условие Мира Полная Аннексия к Члену HRE той же Государственной Религии	-1
# Количество Избирательных Областей ниж: текущий – 1	-1 за шаг

18.2 Имперское Влияние

В игре есть 6 серых кубов имперского влияния. Император имеет доступ к количеству Имперского ◆ равному ✵.

Он размещает Имперское ◆ во время подготовки, в соответствии с инструкциями, и обновляет количество доступного Имперского ◆ в Фазе 5, Шаг B, на основе текущего ✵.

В большинстве случаев Имперское ◆ работает точно так же как обычное ◆ но есть некоторые исключения:

- Имперское ◆ всегда помещается или перераспределяется в Фазе 5, Шаг B, и должно соответствовать ✵ на данный момент.
- Имперское ◆ должно быть размещено в Областях HRE, содержащих по крайней мере 1 Провинцию, принадлежащую члену NPR HRE.
- Если Область HRE с Имперским ◆ покидает HRE, это Имперское ◆ немедленно удаляется с поля и уходит в Запас.
- Имперское ◆ не может быть удалено с помощью Действия ***Subjugate***.

18.3 Земли HRE

Все Провинции и Области внутри пунктирной границы HRE считаются частью HRE, если только в рассматриваемой Области не был помещен жетон «Не HRE» (см. раздел 18.6).

Чтобы HRE сохранила свою целостность и единство, Император должен убедиться, что Провинции HRE принадлежат государствам-Членам, а не внешним Королевствам.

Члены HRE / Имперские Подданные

Все Королевства, Столица которых находится внутри пунктирной границы HRE, считаются Членами HRE, если только в их Столичной Области нет жетона «Не HRE». Государства-Члены, не являющиеся Императором, считаются Имперскими Подданными Императора. Членами HRE могут быть PR, NPR и Вассальные Королевства.

PR как Имперский Подданный

В некоторых сценариях, PR могут играть за государства-Члены HRE, не имеющие титула Императора (например, >Нидерланды или >Бранденбург). Император также может быть PR или они могут быть NPR.

PR Члены HRE могут покинуть HRE только в том случае, если у них есть Миссия или Событие, позволяющее им это сделать. Они не могут ***Изучить*** Идеи Формы Правления если ✵ +3 или выше.

Как Имперский Подданный, каждый раз, когда Император активирует ***Защиту HRE***, вы должны выполнить одно из следующих действий:

- Истощить 2 ✵ (макс. ½ от общего ✵)
- Потерять 6ⓓ (макс. ½ от Налогового Дохода)
- Потерять (1)
- Поместить жетон СВ на Столицу Агрессора



Шкала Имперского Авторитета расположена на Планшете Статуса. Это место где отслеживается текущий ✵, наряду с применимыми бонусами, официальная Нелигия HRE, Имперские ✵, и статус Защиты HRE.

Незаконные Оккупанты Провинции

Если Провинция HRE Оккупирована, Принадлежит или Вассализирована внешним Королевством (тем, чья Столица находится за пределами HRE), такое Королевство считается Незаконным Оккупантом.

У Императора есть постоянный Имперский Освобождающий Casus Belli (см. стр. 22) против всех таких Незаконных Оккупантов. Если область полностью выходит из HRE (как описано ниже), эти Провинции больше не считаются частью HRE, и Император теряет Имперский Освобождающий Casus Belli для всех Провинций в этой Области. Незаконные Оккупанты в 1444 подготовке: >Бургундия, >Венеция, и >Дания.

Выборные Области

Пять выборных Областей: SAXONY, WESTFALIA, BRANDENBURG, BOHEMIA и RHINELAND обозначены на поле Имперским орлом. Эти Области имеют особое значение для Императора.



Чтобы считаться Выборной Областью, она должна содержать Столицу как минимум 1 Члена HRE. Если все такие Столицы принадлежат Королевствам, Столицы которых находятся в разных Областях, то Область не считается Выборной Областью.

18.4 Защита HRE

Когда Королевство, не относящееся к HRE (внешний агрессор), Объявляет Войну Имперскому Подданному, если ✵ +1 или выше, PR Император автоматически получит ***Защитный CtA*** от своего Подданного если только этот Подданный не находится в состоянии Войны с Императором.

Император PR может принять такой CtA, как если бы он был от Союзника, следуя процедуре "Принятие CtA" (см. стр. 32), но также пометив слот ***Защита HRE*** на Планшете Статуса маркером игрока. Как только Император заключит мир со всеми внешними агрессорами или если в середине войны будет избран новый Император, снимите пометку с этой ячейки.

Если PR Император отказывается от такого CtA, вместо обычных эффектов отказа от CtA он немедленно получает штраф -1 ✵. Если собственная Столица PR-Императора находится внутри HRE, он также может активировать способность ***Защита HRE*** когда Королевство, не являющееся HRE (внешний агрессор), напрямую Объявляет ему Войну.

Имперские Рекруты

После активации ***Защиты HRE***, количество NPR Отрядов равное общему ◆ Императора в Выборных Областях (включая Имперское ◆) добавляется к Имперскому пулу ✵ на Планшете Статуса, до максимума в 8 Отрядов.

Император может использовать Имперских ✵ в каждом Сражении, где он участвует в Областях HRE, или любых Областях своего Королевства, которые соседствуют по Земле к Области HRE. Они могут, в начале каждого Сражения, добавить все эти ✵ как Пехотные Отряды которые будут сражаться на стороне их Армии, за исключением Сражений, где Враг, противостоящий Императору, состоит только из Членов NPR HRE.

Имперские Отряды работают в Сражении как Союзные Отряды, но держатся отдельно от любых других Союзных Отрядов в том же Сражении. По окончании Сражения все уцелевшие Имперские Отряды возвращаются в Имперский пул ✵. Они будут доступны в последующих Сражениях.

Если Император не находится в состоянии войны с какими-либо внешними агрессорами, в Фазе 5, Шаг B, удалите все ✵ из Имперского Пула и верните все оставшиеся Отряды NPR в Общий Запас.

Военный Доступ в HRE

При отметке ***Защита HRE***, Император и все, кто Воюет против Императора, имеют свободный Военный Доступ (см. стр. 25) во все области HRE.

Мирная Резолюция

Пока есть отметка в ячейке ***Защита HRE***, внешние агрессоры никогда не могут заключать мир отдельно с какими-либо имперскими подданными NPR если только они не добились полной или частичной победы над Императором (см. Условия Победы на стр. 29). Вместо этого они должны заключить мир с Императором, рассматривая любых имперских подданных NPR, находящихся в состоянии войны с врагами Императора, как активных союзников Императора.

Если Император выигрывает Войну против внешнего Агрессора, он получает 1 ✵ если ни одна Провинция HRE не передана внешним Королевствам.

Если Император проигрывает Войну против внешнего Агрессора, он теряет 1 . Если таким образом целые Области покидают HRE, он также теряют из-за этого (см. раздел 18.6).

18.5 Внутренние Войны

Если Император не имеет CB при Объявлении Войны одному из Имперских Подданных, он потеряет 1 и должен удалить 3 с Областей HRE (в дополнение к обычным штрафам за отсутствие CB).

Если имперский Подданный Объявляет Войну другому Члену HRE без CB, Император должен поместить жетон CB в Столицу Агрессора.

Полная Аннексия Императором

Если Император применяет Условие Мира Полная Аннексия к Члену HRE, принадлежащему к той же Государственной Религии, что и он сам, он теряет 1 .

18.6 Уход & Возвращение в HRE



Если все Провинции в Области HRE Принадлежат внешним Королевствам (столица которых расположена за пределами HRE и не является Императором) эта область автоматически покидает HRE. Поместите жетон "Не HRE" () в Область.

Если Область покидает HRE, Император теряет 1 . Потеря для Областей, которые покидают территорию как прямое следствие События, учитывается в эффектах События.

Повторное возвращение Областей

Область вышедшая из HRE, будет немедленно вновь возвращена в HRE (удалите) если все провинции в этой Области, расположенные внутри напечатанной границы HRE, снова станут собственностью или вассалами членов HRE или Императора,

Для повторного включения Областей, которые частично находятся в пределах границы HRE, только Провинции в пределах границы должны принадлежать или быть Вассальными Членами HRE или Императором. Когда Область повторно включается в HRE, Император получает 1 .

18.7 Религия HRE

Продвинутые Правила

В начале игры официальной Религией HRE является Католицизм (как видно на Планшете Статуса). HRE может быть только Католиком или Протестантом или не иметь официальной Религии.

Примечание: Религия HRE не может измениться до Эпохи III, после чего она проверяется в конце каждого Раунда:

- Если все Выборные Области являются Протестантскими а Религия HRE нет, HRE становится Протестантской (положите Протестантский жетон) и уменьшается на 1.
- Если все Выборные Районы Католические, Религия HRE остаётся/становится Католической (уберите жетон религии, если он есть).
- Если есть Выборные Области нескольких Религий, HRE перестает иметь официальную Религию (поместите жетон Разнообразия Верований).

Императору *не разрешается* ***Менять Государственную Религию*** на любую другую религию, кроме той, которая в настоящее время является официальной религией HRE, если таковая имеется» Если Император примет Революционную Идеологию в качестве Государственной Религии, HRE будет окончательно распущена и прекратит свое существование.

18.8 NPR Император

Если регион HRE находится в игре, но Император контролируется NPR,

Император начинает с +3 как обычно, и корректируется как обычно, когда Области покидают или присоединяются к HRE. Бросьте D6 в конце Раунда, чтобы увидеть увеличивается или уменьшается :

Бросок	Эффект на
1	Снизьте на 1
2–5	Снизьте на 1 если бросок на 2+ ниже чем текущий .
	Увеличьте на 1 если бросок на 2+ выше чем текущий .
6	Увеличьте на 1

Количество Отрядов, которые защищают атакуемую Область HRE, всегда следующее:

Отряды защищающие Области в NPR HRE
Военный Потенциал любого обороняющегося NPR
+ 3 x
– 2 x количество Областей HRE, содержащих Отряды, не относящиеся к HRE, до этого хода

Вассализация и Аннексия

Император NPR не может быть Вассализирован ни силой, ни дипломатическим путём.
Если Император NPR Полностью Аннексирован во время Мирной Резолюции, HRE распускается и прекращает свое существование до конца игры.

18.9 Имперские Выборы

Продвинутые Правила

Если Император имеет +4 или меньше когда его текущий Правитель заменен или сброшен, должны быть проведены Имперские Выборы.

PR, получивший голоса от большинства Выборных Областей, становится новым Императором. PR, у которого больше всего (включая Имперское) в Выборной Области, получает голос от этой Области.

Ничьи решаются большинством в Области, или для наибольшего количества голосов Выборщиков решается нынешним Императором.

Выборная область без провинций NPR, где все принадлежат одному PR будет автоматически голосовать за этого PR, если он соответствует требованиям.

PR, Столица которого находится в Выборной Области, получает право голоса в этой области, если область имеет на это право. В противном случае эта Выборная Область не участвует в голосовании.

Чтобы иметь право на (пере)избрание Императором, Королевство должно следовать официальной Религии HRE (если таковая существует). PR, не являющиеся Членами HRE, или те, кто находится в периоде Междуцарствия, по-прежнему могут иметь право на участие. Если ни один PR не имеет права стать Императором, титул Императора остается за текущим Императором, но снижается на 2.

Если ниже +3 после избрания нового Императора, повышается на 1.

Если новый PR избран Императором, в то время как покойный Император ***Защищал HRE***, новый Император может разместить жетон CB на любое Королевство, не относящееся к HRE, находящееся Войне с членами NPR HRE. Имперские остается на текущем уровне и будет доступен новому Императору на обычных условиях.

Выборы не проводятся, если Император контролируется NPR.

19. Папская Курия

Только PR чья Государственная Религия Католическая могут иметь Кардиналов () и бороться за контроль над Папской Курией. Доминирование над Курией, чтобы стать Папским Контролёром, дает определенные бонусы и дает доступ к Папским Действиям.

19.1 Кардиналы ()

 это которые игроки размещают на ячейках шкалы Папской Курии.

Если PR имеет больше (минимум 2) чем каждый другой PR, это делает его ***Неоспоримым*** Папским Контролёром и даёт ему доступ к Папским Действиям и всем перечисленным ниже бонусам.
Если 2 или более игроков имеют равное количество , игрок с крайним левым становится Папским Контролёром, получая все преимущества, кроме бонуса Престижа.

Количество обычных ячеек Кардиналов, доступных на шкале Папской Курии в любой момент времени, всегда на 1 больше, чем количество Католических PR, активных в данный момент в игре. Ячейка Рима (см. ниже) идёт в дополнение к ним.
Заблокируйте все ячейки, которые не используются. Начальная подготовка Папской Курии описана в каждом Сценарии.

Когда вы получаете , он помещается в первый слот Кардинала справа от пунктирной линии на шкале Папской Курии. Все находящиеся в данный момент на шкале сдвигаются на 1 позицию вправо. Если при добавлении нового жетона в крайнем правом доступном слоте есть



Трек Папской Курии находится на Планшете Статуса. Обычные ячейки Cardinal пронумерованы от 1 до 6. В игре участвуют только ячейки с номером ≤ текущего количества католических PR +1.

этот возвращается владельцу.

Контроль Римского Кардинала

Чтобы получить и сохранить контроль над крайним левым слотом с надписью "Рим", вам необходимо либо:

1.Иметь Союз с >Папской Областью, или
2.Контролировать Провинцию Рима

Захват Рима

Контролируя (Оккупируя или Владея) Римом, вы автоматически получаете в Римском слоте шкалы Папской Курии, и должны поместить там. Это заменяет любой Союз с >Паской Областью.

Однако, это также единственный который вам разрешено иметь, и вы должны немедленно сбросить все остальные свои из Курии.

Вы не можете получить больше (например, играя карты *Man of the Church*) пока вы Оккупируете или Владеете Римом.

19.2 Папский Контролёр

Игрок с наибольшим количеством становится Папским Контролёром. В случае ничьей за большинство, наличие крайнего левого разрешает ничью. Папский Контролёр имеет доступ к Папским Действиям и получает +1 каждый Раунд, во время Фазы 4, Шаг D. Папский Контролёр также платит на 1 меньше за все действия, Повышающие Стабильность, и на 1 (d) меньше за Советника во время Фазы 4, Шаг B.

Неоспоримый Папский Контролёр

Если у вас есть Неоспоримый Контроль (как минимум 2, и большинство без ничьих) в Папской Курии во время Фазы 4, Шаг E, вы получаете (P) равный количеству Католических PR минус 1, но максимум (3).

19.3 Папские Действия

В каждом Раунде Эпох I и II Папский Контролёр может выполнить 1 Папское Действие. После того, как жетон Крестового Похода/Отлучения от Церкви помещён на игровое поле, до конца этого Раунда никакие Папские Действия выполнять нельзя.

Отлучение Правителя (2)



Поместите жетон Отлучения от Церкви в Столицу целевого Католического Королевства. PR, Правитель которого Отлучён от Церкви, теряет (1) и 1 на шкале Папской Курии, и должен сбросить 4 с Католических Областей. Римский не может быть удалён.

Пока жетон Отлучения находится в игре, все Католические Королевства имеют СВ Отлучения (см. стр. 22) на это Королевство.

Жетон Отлучения остается в игре до Фазы 4, Шаг E.

Крестовый Поход (2)



Выберите целевую Область, в которой есть как минимум 2 Провинции, принадлежащие Мусульманским Королевствам, и поместите туда жетон Крестового Похода.

Вы можете немедленно совершить бесплатное Действие ***Объявление Войны*** нацеленное на любые Мусульманские Королевства с Провинциями в целевой Области чтобы получить (1) и Отряда Пехоты Наёмников бесплатно (следуя правилам 'Получение Военного Отряда" на стр. 40). Если вы это сделаете, отметьте ячейку *Приверженность Крестовому Походу* на Планшете Статуса жетоном игрока.

Жетон Крестового Похода обеспечивает СВ Священной Войны (см. стр. 22) для всех Католических Королевств против Мусульманских Королевств Владеющих Провинцией в этой Области. Если вы используете этот СВ на допустимой цели при выполнении Действия ***Объявление Войны***, отметьте *Приверженность Крестовому Походу* на Планшете Статуса. Одновременно в *Крестовом походе* могут участвовать несколько PR.

Подсчёт Крестового Похода

Это происходит в Фазе 4, Шаге E, когда жетон Крестового Похода находится на поле. Жетон удаляется после подсчёта очков Крестового похода.

- Каждое католическое Королевство, *приверженное Крестовому походу*, получает (2) если у них есть Отряды в целевой области Крестового похода и там не осталось Провинций, принадлежащих Мусульманским Королевствам. В ином случае, они теряют (2).
- Если к этому моменту ни одно Королевство не *приверженно Крестовому походу*, Папский Контролёр теряет (2).

20. Партии на 2 игроков

20.1 2 Игрока + Бот (Боты)

Стандартный способ подготовки игры для 2 игроков — выбрать сценарий для 3 или 4 игроков и заменить отсутствующих игроков ботами.

См. буклет Правила Соло & Бота чтобы узнать, как играть в игру с ботами.

20.2 Вариант без Ботов

В игре для 2 игроков без ботов во время подготовки сформируйте Колоды Событий так, как если бы было 4 игрока, но используйте только События, специфичные для Королевств двух игроков в игре, и используйте B-События вместо Событий, специфичных для Королевств, которые были бы третьим и четвёртым PR.

Во время игры раскрывайте события, как в игре на 4 игрока. Каждый игрок должен выполнить 2 Действия ***Событие*** каждую Фазу Действий до того как Спасует. Первый игрок который Спасует получает 3 (d), затем оставшийся игрок может сделать 2 хода, прежде чем он должен Спасовать. Если оставшийся игрок все еще не выполнил ни одного из своих Действий ***Событие*** на этом этапе, он, тем не менее, может предпринять 1 другое Действие по своему выбору в дополнение к своим Действиям по ***Событию***. Второй игрок сделавший Пас не получает (d). Первому Игроку разрешается сохранить жетон Первого Игрока, сделав Пас первым.

21. Уничтожение PR

В игре по умолчанию нет уничтожения игрока, поскольку игрок всегда может Сдаться, столкнувшись с катастрофическим поражением в Войне, и PR всегда сохраняют свою Столицу после заключения Мира.

Если, однако, по какой-либо причине игрок должен выйти из игры до её окончания, есть два способа справиться с этим. В любом случае, это должно быть сделано в конце Раунда, после завершения всех Войн этого PR.

Первое (и самое простое) решение — оставить все и принадлежащие этому PR, на игровом поле и продолжить игру, как если бы все они принадлежали NPR.

Удалите любые из этих /, и удалите из игры все остальные фишки и жетоны этого PR. Расторгните все Союзы с этим PR. Этот новый NPR не может быть Союзником или Вассализированным.

Всякий раз, когда раскрывается одно из Событий этого PR, просто удалите его с открытых Событий. В тех Раундах, где ни одно из Событий этого PR не появляется, автоматически разыгрывайте любые символы в дополнительном Не выбранном Событии.

Второе решение, которое требует небольшой пользовательской настройки, состоит в том, чтобы заменить уходящего игрока-человека игроком-ботом (см Соло & Бот Правила, стр. 6).

Index

Accepting a CtA 32
Action Card 18
Action Phase 8
Activate Units 16, 25
Active Allies 30, 33
Active Power Struggle 43
Adjacency 4
Administrative Actions 14
Administrative Power 19
Admiral 19, 25
Advisor 18, 19, 20
Alliance 12, 15, 32
Allied Units 25, 33
Anatomy of …
  an Action Card 18
  an Event Card 39
  an Idea Card 21
  a Trade Card 34
  Missions and Milestones 42
Appoint Advisor/Leader 13, 18, 19, 20, 23, 27
Area 4
Army 24
Artillery 24
Automatic White Peace 29

Bankruptcy 21
Basic Actions 8, 12
Battle Actions 18, 27
Battle Dice 27, 48
Battleground Area 43
Battle Sequence 26
Battles vs. NPRs 36
Buy/Sell Province 12

Call to Arms (CtA) 13, 32
Capital 4
Capturing Enemy Ships 28
Cardinal 41, 45
Casualties 27, 28
Casus Belli 22
Catholic 13, 38
Cavalry 24
Change National Focus 13
Change State Religion 13
Character Mortality 20, 41
Character 18, 19
Claim 3, 15, 22, 25, 26, 43
Colonial Claim 10, 12, 14
Colonist Pool 5
Colonize 14
Concepts 3
Conflicting Alliances 33
Control 4
Convert Area 14, 38
Core Province 21
Core token 21
Corruption 10
Costs 10, 20, 21
Cost to Recruit/build 17
Counterespionage 15
Counter-Reformed 13, 38, 41
Covert Actions 15, 19
Crusade 46
Cut Ties 14

Deaths of Rulers, Leaders, and Advisors 20
Declare War 16, 22
de facto 28
Defending the HRE 44
Defensive CtA 13, 32
de jure 28
Diplomatic Actions 15
Diplomatic Power 19
Diplomatic Relations 32
Discard 11, 18
Discover 12
Display Cards 18
Disputed Succession 22, 32
Distant Continents 4, 26, 35
Distant Province 4
Distant Realm 3
Diverse Faiths 38
DNPR Expansion 41
DoW 22
Draw Cards Phase 8
Dutch Core Provinces 5
Dynamic NPR (DNPR) 35

Elector Area 5, 44
Emperor 43, 44, 45
Ending an Alliance 14, 33, 40
End of Age Routine 11
Enemy 4
Enforcing Peace Terms 30
Event 12, 39
Event Symbols 41
Excommunication 46
Expanded Trade Nodes 35
Explore 12

Fabricate Claims 15
Final Scoring 11
Fire Advisors 10
Fleets 24
Force Conversion 31
Forge Alliance 15
Friendly 4

Galleys 24
Game Concepts 3
Game Overview 2
Generals 19, 23, 25
Generic Actions 12
Gold 34
Gold Province 4
Government Forms 21

Hand size 11, 18
Heavy Ship 24
Historical Ruler 19, 39
Holy Roman Empire (HRE) 43
Hostile 4
HRE Area 44, 45
HRE border 5
HRE Members 44
Humiliation 30

Ideas 12, 21
Ill Health 20
Imperial Authority 43
Imperial Elections 45
Imperial Influence 44
Imperial Liberation 22, 44
Imperial Manpower 44
Inactive Port 5, 36
Increase Stability 14
Infantry 24
Infectious Faith 38, 41
Inflation 34
Influence 15, 32
Inland Trade Node 4, 34
Integrate Area 21
Interregnum 9, 20, 22, 32, 45
Island Province 4, 28

Keep Current Board State 30

Land Activation 16, 25, 26
Land Battle 27, 36
Land Movement 16, 25
Land Units 24
Large Province 4
Leader 13, 18, 19, 20, 23
Leaving the HRE 45
Liberation 9, 30, 35, 37
Light Ship 24
Loans 13, 21

Main Defender 27
Main Map 4, 5
Man of the Church 38, 46
Manpower 3, 20, 21, 23, 36, 43
Map board 5
Map oddities 5
Maritime Trade Node 4, 34
Marriage 12, 32
Mercenaries 17, 25
Merchants 34
Milestones 11, 42
Military Access 25, 44
Military Actions 16
Military Capacity 22
Military Maintenance 10
Military Power 19
Minor Actions 13
Missions 8, 42
Monarch Power 3, 10, 19
Monetary Support 12
Mountain Border 4, 25
Movement 25
Movement on Distant Continents 26
Multiple Enemies 27
Muslim 38

Native Uprising 41
Naval Activation 16
Naval Battles 28
Naval Capacity 23
Naval Movement 16, 25
Naval Transport 16, 26
Negative Prestige 42
Neutral 4
Non-Player Realm (NPR) 3, 35
NPR Ally 32
NPR Emperor 45
NPR Invasion 9, 36
NPR Ships 25, 36
NPRs on Distant Continents 33, 36
NPRs with Vassals 35
NPR Units 25, 36

Occupation 28
Occupied Province 28
Occupy 4
Offensive CtA 13, 32
Opponent 4
Optional Rules:
  Available Mercenaries 16
  Lend a Helping Hand 36
  No Surrender! 31
  Randomizing X-Events 39
  Religious Rebels 37
  Revealing More 39
  Secret Negotiations 12
Orthodox 38
Overview 2
Own 4

Papal Actions 46
Papal Controller 46
Papal Curia 45
Papal States 5, 33, 46
Partial Victory 29
Passing 8
Peace Resolution 9, 29, 44
Peace Terms 30
Pirates 25, 35, 41
Player Elimination 46
Player-to-Player Diplomacy 12
Playing an Action Card 18
Playing an Event 8, 12, 40
Port 4, 25, 26
Power Struggle 43
Prestige Track 4, 42
Protecting Trade 34
Protestant 13, 38, 41
Province 3, 4

Reactions 13, 19
Realm 3
Rebel Dice 9, 37
Rebellion 37, 41
Rebels 37
Rebel Units 25, 37
Receiving a CtA 32
Recruit Units 17
Refresh Manpower 10, 23
Refusing a CtA 32
Regular Units 24
Religion 38
Religion slot 4
Religious Dissent 9, 38
Repair Heavy Ship 24, 26
Replenish Manpower 14
Research Idea 12, 21
Retreat 27, 28
Revolutionary Ideology 38
Roma Cardinal 5, 46
Royal Marriage 12, 32
Ruler 19, 20, 25

Sell Provinces 12
Sea Zones 4
Secure Desired Succession 31
Sending a CtA 13, 32
Sequence of Play 8
Setup 6
Ships 24
Ships Lost at Sea 41
Siege 16, 28
Siege Strength 24
Slaves 34
Spread of Religious Ideas 41
Spread of the Revolution 41
Spy Network 15, 19, 32
Stability 14, 20
State Religion 38
Subjugate 32, 33
Subjugation 32, 33, 44
Suppress Unrest 17
Surrender 30

Take/ Repay Loan 14
Taking an Event 8, 12
Taking a Turn 8
Tax Income 10, 20, 21
Tax Value 4
Terms 4
Territory 4
The Reformation Spreads 38
Total Victory 29
Town 3, 21
Town Track 6, 21
Trade 15, 34
Trade Card 34
Trade Income 35
Trade Node 34
Trade Power 35
Trade Protection slot 4, 34

Uncontested Papal Controller 46
Undock 16, 25
Units 24
Unlimited tokens 2
Unpicked Event 8, 40
Unrest 37, 41
Upcoming Power Struggle 43

Vassalization 31, 33
Vassal Realm 4
Vassals 33
Victory/Peace Conditions 29

Warfare vs. NPRs 36
White Peace 30
Winning a Land Battle 27
Winning a Naval Battle 28
Winning a War 29, 30
Winning the Game 2, 11
Wounded Generals 27

Game design & development: Eivind Vetlesen
Solo mode design: Dávid Turczi
Development contributions: Víctor Paiam, Roberto Méndez, Dávid Turczi, Christophe Correia, Kristian Østby, Yngve Bækholt
Editing: Michael Schemaille
Art direction & graphic design: Eivind Vetlesen, Víctor Paiam
Main cover illustration: Tomasz Jedruszek
Card illustrations: Joeri Lefevre, Olly Lawson
Mini portraits & other art: Olly Lawson, Erik Ødegaard, Paradox Interactive
Miniature sculpts: Daniels Kalašņikovs
Coin design: Andrew Forster
Deluxe Edition Tray design: Bryce Cook / Game Trayz
Thanks to: Nicklas Lindberg, Mats Karlöf, Luca Kling, Magnus Lysell
Playtesting & feedback: Patrick Johnston-Hart, Jeff Spear, Aaron Isley, Jarik van Haaren, Markos Polos, Simon Haldon, Alexandros Chatzidakis, Geo Kersey, Jordan Rubina, Miguel García, Dennis Bruhin, Dillon Rodriguez-Currie, James Henderson, Sérgio Alves, Martin Vetlesen, Thomas Refsdal, Gunnar Refsdal, Morten Hervik, Michael Akinde, Tom Madico, Even S. Halvorsen, Kalli Karlsson, Christian Tellefsen, Odd Gravalid, Nicolas Emmanuel, Eric Pearson, Guillem Ruiz, Josh Bickl, Steve Malczak, Joseph Courtright, "Phil", "Leylos", "shoober", "RAF100", "Sajatzsiraf", "Menszu", "Zetsar", "TopcatsBRS", and all of our incredible community members.

Компоненты Игры (Стандартное Издание / Делюкс Издание)

Поля

Поле Западной Европы

Поле Восточной Европы (только Делюкс)

Поле Дальних Континентов

Колоды карты


Карты Действий (108)


Торговые Карты (44)


Карты Событий (110/221)


Карты Подготовки (8/17)


Карты Миссий (88/160)


Карты Целей (48/64)


Карты Идей (21/30)


Карты Борьбы за Власть (3/10)


Карты Бота (48)

Картонные Планшеты


Планшеты Игрока/Бота (4/6)

Планшеты Армии/Флота (8/12)

Планшет Статуса (1)

Кубики


Кубики Пехоты (6)


Кубики Кавалерии (3)


Кубики Артиллерии (3)


Кубики Повстанцев (3)


Кубик Исследования (1)


Стандартный Кубик (1)

Общие жетоны


Отряды Наёмников (14/20)


Отряды NPR/Повстанцев(16/25)


Города Повстанцев (10/15)


Корабли NPR/Пиратов (7/10)


Золотые 10-Дукатов монеты (14/21)


Серебряные 5-Дукатов монеты (14/21)


Бронзовые 1-Дукат монеты (24/36)


жетон Первого Игрока (1)


жетоны +20 Дохода (4/6)


Жетоны Отрицательного Престижа (2)


Жетон Имперского Авторитета (1)


Жетоны плохого здоровья/Процентов (30)


Жетон отлучения/Крестового похода (1)


Жетоны Протестантства/Контр-Реф. (29/32)


Католические/Разн.Верований Жетоны (7/9)


Правосл./Мусульманские Жетоны (0/11)


Революционные/+1 Рекруты жетон (0/10)


Не HRE/+1 Рекруты жетоны (8)


Расширенная Торговля/+1 Рекрут.жетоны (6)


Оккупация/Поле Сражений жетоны (11)


Жетоны Динамических NPR (31/53)


Кубы Имперского Влияния (6)

Наборы жетонов Игроков

(4 набора в Станд.Издании / 6 в Делюкс)


Миниатюры Армий (3) Миниатюра Флота (1)


Фишки Торговцев (3)


Кубы Власти Монарха/Влияния (30)


Маркеры Стабильности/Статуса Раунда (2)

Сухопутные Отряды (20)


Морские Отряды (15)


Большие Города (8)


Малые Города (40)


Претензии/Сердца+Претензия/СВ жетоны (6+2)


Союз/Активный Союзник Жетоны (4)


Королев.Брак/Оспариваемое Наследство жетоны (4)


Жетоны Вассалов (19)


Генерал Правитель/Междуцарствие жетон (1)


Жетоны Войны/Мира (5)


Жетоны игрока (12)


Маркеры престижа (1)

Paradox Interactive, Europa Universalis: The Price of Power™ Copyright© 2022 Paradox Interactive AB (publ) All rights reserved.