



Baltic Empires

The Northern Wars of 1558-1721

Rulebook

Game Design by
Brian Asklev

Автор перевода: Гилев Сергей



Оглавление

Вступление	2	Фаза доходов	12
Компоненты	2	Фаза морской торговли	12
Игровое поле	3	Фаза финансов	13
Инфраструктура	6	Фаза производства	14
Юниты	6	Фаза войны	15
Ресурсы	6	Разрешение сражений	17
Планшет державы	7	Фаза Гегемонии	18
Трек Гегемонии	8	Дипломатия и переговоры	18
Условия победы	9	Специальные правила держав	19
Исторические персонажи	10	Раскладка и сценарии	20
Последовательность игры	11		

Вступление

В 1558 году Тевтонский орден внезапно распался, оставив вакуум власти в Прибалтике, которым попыталось воспользоваться большинство его соседей. Последовавшие за этим бурные на события полтора столетия ознаменовались сначала подъемом Швеции из регионального игрока до внушительной империи, охватывающей большую часть Балтийского побережья, затем упадком этой же империи, а также Дании и Польско-Литовского государства, зарождением государственности в Пруссии, и, наконец, появлением России на мировой арене, в качестве крупной державы в 1721 году, с окончанием Северной войны. Баланс сил в Северо-Восточной Европе навсегда изменился.

Baltic Empires - это игра для двух-пяти игроков, посвященная соперничеству великих держав в регионе Балтийского моря с 1558 по 1721 год. Каждый игрок управляет региональной державой (Дания-Норвегия, Швеция, Россия, Польша-Литва и Бранденбург-Пруссия), стремясь установить гегемонию над регионом.

Игровое поле представляет собой регион Балтийского моря, разделённый на сухопутные области (называемые провинциями) и морские области. Каждая провинция может содержать символы, показывающие, какие виды инфраструктуры (города, мастерские и таможни) могут быть построены в этой области, какие товары производятся в этом области и является ли провинция важным торговым центром для морских держав Западной Европы.

Игроки будут развивать свою экономику, улучшая инфраструктуру для увеличения местного производства и обеспечивая благосостояние королевской семьи деньгами (талерами) и товарами, производимыми в их владениях. Эти доходы затем можно использовать для защиты от амбиций соседей, военной экспансии, дальнейшего развития экономики, укрепления центральной королевской власти и для привлечения ключевых персонажей той эпохи, для оказания политической и военной помощи, а также для внедрения социальных и технологических достижений. Помимо пяти управляемых игроками держав, в игре представлены крупные независимые державы, не являющиеся игроками, на окраинах Балтийского региона: Габсбургская и Османская империи, а также морские державы (Великобритания и Нидерланды), которые стремились обеспечить свои интересы и сохранить баланс сил на Балтике.

Игроки могут выиграть игру четырьмя разными способами:

- Достижение **торговой монополии**
- Достижение **культурной гегемонии**
- Реализация уникальных **национальных амбиций**
- Поддержание **баланса сил** (только для Бранденбург-Пруссии)

Подробнее см. в Условиях победы (страница 9).

Компоненты

Комплект игры Baltic Empires включает:

- 22" x 34" твердое игровое поле
- Колода карт из 58 исторических персонажей
- Одна карта отчаянных времен
- 110 деревянных контрольных маркеров держав игроков, маркеры с символом короны (20 красных, 20 синих, 30 зеленых, 15 черных, и 25 коричневых)
- 8 деревянных контрольных маркеров независимых держав (желтые)
- Один круглый черный маркер раунда
- Планшет с треком гегемонии
- Пять планшетов игроков
- Пять плат с каунтерами
- Пять памяток игроков
- Девять уникальных боевых кубиков
- Одно игровое руководство
- Эта книга правил

Игровое поле

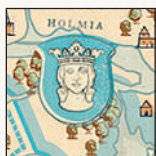
На игровом поле изображена карта, разделенная на сухопутные области (называемые провинциями), синие морские области и три области владения иностранных держав. Также вдоль левой стороны поля расположены трек раундов и ячейка банкротства, используемая для отображения случаев невыполнения державами своих обязательств по займам.

Провинции и Религия

Провинции обозначаются либо толстыми внешними границами, либо более тонкими, пунктирными, внутренними границами. Цвет границы каждой провинции указывает, какая держава контролирует её в начале сценария «Северные войны» 1558 года, и иногда их называют «стартовыми провинциями» державы. Столичная провинция каждой игровой державы также имеет более толстую границу цвета этой державы. Каждая провинция содержит несколько символов, указывающих на то, какую инфраструктуру можно там построить и к какой религии принадлежит провинция (Католики ✝, Протестанты ✝, или Православные ✝).



Символ ресурса указывает на то, что в провинции может быть построена **мастерская**, производящая товары данного типа. Большинство провинций могут производить как минимум один товар, а некоторые - несколько.



Герб указывает на то, что в данной провинции может быть построен **город**. В некоторых провинциях можно построить несколько городов, в то время как в других нельзя построить ни одного.



Символ весов указывает на то, что провинция является **торговым центром** и что там можно построить **таможню**.



Изображение церкви и креста указывает на **религию** каждой провинции. Если религия державы отличается от религии провинции, ей будет дороже строить там инфраструктуру и подразделения.

Контроль

Текущий контроль над каждой провинцией обозначается наличием контрольного маркера (диска) цвета контролирующей державы: короной вниз — для **контроля со стороны знати**, короной вверх — для **контроля со стороны королевской власти**. Королевский контроль необходим для эффективного использования продуктивной провинции, а также может снизить затраты на содержание армии, если достаточное количество провинций находится под королевским контролем. Независимые провинции (не контролируемые ни одной из игровых держав) обозначаются желтыми контрольными маркерами (без символа короны).

Держава, контролирующая провинцию, также контролирует всю ее инфраструктуру. Провинция считается неконтролируемой, пока одна из держав не установит над ней контроль.

Дополнительную информацию об установлении контроля см. в разделе «Военная фаза» (страница 15).

Морские области

Каждая синяя морская область отделена пунктирной линией. Морские области могут быть заняты только линейными кораблями, а другие юниты могут пересекать морские зоны только с помощью дружественных линейных кораблей. Морские области никогда не контролируются какой-либо державой.

Области иностранных держав

Три области **иностраннх держав** (Maritime Powers, Habsburg Lands, и Ottoman & Tartar Lands) могут быть заняты только независимой пехотой, кавалерией и линейными кораблями и считаются недоступными для всех остальных целей. На Habsburg Lands и Ottoman & Tartar Lands изображены по два герба городов, которые служат лишь для атмосферы и не влияют на игровой процесс.

Соседство

Провинции, морские области и области иностранных держав примыкают ко всем областям, с которыми они имеют общую границу. Провинции, соприкасающиеся только в угловой точке, не примыкают друг к другу.

Следует отметить, что Finland примыкает к морской области Mare Botnicum, а область морских держав - к морскому акватории Mare Norvegicum.

Пример: Vilna примыкает к Polotsk и Polesia, но не к Vitebsk.

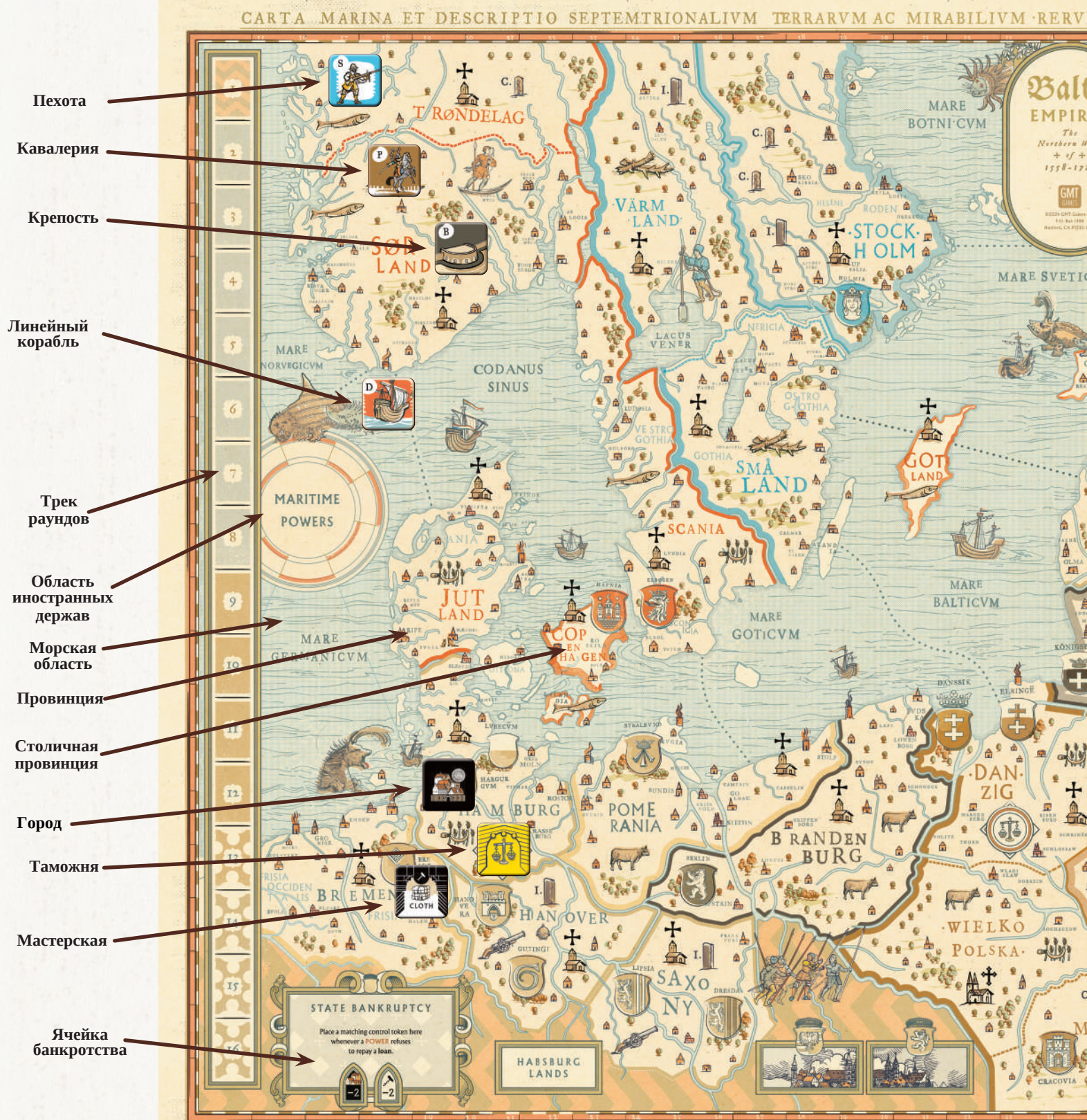
Трек раундов

Трек раундов содержит начения от 1 до 16, при этом изменение цвета указывает на типичную продолжительность большинства сценариев (8, 12 или 16 раундов). Черный маркер используется для обозначения текущего раунда, начиная с «1» и двигается на одну клетку вниз в конце каждого раунда. Этот трек также используется для размещения контрольных маркеров держав, указывающих, когда эти державы должны погасить Заем.

Ячейка банкротства

Ячейка банкротства используется для хранения контрольных маркеров держав, которые не выполняют свои обязательства по кредиту, отказываясь его выплачивать. За каждый, находящийся в этой ячейке маркер, держава получает штраф -2 к уровню своей торговой и производственной гегемонии, а также сокращает общее количество займов, которые она может взять, и, кроме того, окажется в более слабом положении, если игра дойдет до определения победителя при равных результатах.

Смотрите раздел "Шкала гегемонии" (стр. 8) для получения дополнительной информации о влиянии уровней гегемонии и Условия победы (стр. 9) для получения более подробной информации об условиях тай-брейка.





Религия
провинции
(Православные)

Символ ресурса
Здесь можно
построить мастерскую

Религия
провинции
(Протестанты)

Символ торгового центра
Здесь можно
построить таможню

Символ герба
Здесь можно
построить город

Религия
провинции
(Католики)

Инфраструктура

Инфраструктура представлена крупными квадратными маркерами, которые можно строить в провинциях и которые увеличивают доход контролирующей их державы, во время фазы дохода.

Мастерские повышают уровень производственной гегемонии контролирующей державы, а города и таможни повышают уровень её торговой гегемонии.

Дополнительную информацию о влиянии уровней гегемонии см. в разделе «Трек Гегемонии» (страница 8).



Мастерские бывают одиннадцати разных типов, каждая из которых производит определенный товар.

Мастерскую можно построить только в провинции, имеющей соответствующий символ

товара, и после постройки ее следует разместить поверх этого символа, чтобы указать, что другая мастерская того же типа не может быть построена в этом месте (если только в той же провинции нет другого символа этого типа).



Все **города** идентичны, и каждый производит один талер. На каждом гербе провинции может быть построен только один город.

После постройки, его следует разместить поверх этого герба, чтобы обозначить, что другой город там построить нельзя.



В игре есть три одинаковых маркера **таможни**, которые можно построить только в торговых центрах (по одному в Hamburg, Danzig и Rigae). Каждая таможня производит один талер и один случайный ресурс морской торговли.

Контроль над таможнями также важен для достижения победы в режиме «Торговая монополия», в играх стандартной продолжительности.

Дополнительную информацию о получении товаров и талеров от инфраструктуры см. в разделе «Фаза доходов» (страница 12).

Примечание дизайнера: Непокрытые инфраструктурные участки на карте не обязательно представляют собой неосвоенные земли. Чаще всего это местное производство или города, не вносящие вклад в экономику страны в целом или в экономику центрального органа власти в частности.



Ресурс



Ресурс морской торговли



Талер



Талер морской торговли

Юниты

Юниты представлены небольшими квадратными маркерами определенного цвета для каждой державы (или бежевого цвета для независимых юнитов), которые могут перемещаться по карте, вступать в сражения с другими юнитами и захватывать провинции.

В Baltic Empires существует четыре типа юнитов: пехота, кавалерия, крепости и линейные корабли.

Пехота и кавалерия - это мобильные юниты, занимающие провинции. Независимые пехотные и кавалерийские юниты могут занимать области, контролируемые иностранными державами.

В одной и той же области может находиться любое количество пехотных и кавалерийских юнитов.



Крепости - это стационарные сооружения, находящиеся провинции и не способные к перемещению.

В каждой провинции одновременно может находиться не более одной крепости.

Линейные корабли - это мобильные суда, занимающие морские области. Независимые линейные корабли могут находиться в области морских держав. В одной и той же области может находиться любое количество линейных кораблей.



Юниты **лидеров** - это особые маркеры, которые вступают в игру с определенными картами персонажей, выступая в качестве юнита того типа, который указан на карте.

Ресурсы

Ресурсы - это круглые маркеры, которые зарабатываются в фазах получения дохода и морской торговли и расходуются в фазу производства. Обычные коричневые товары производятся мастерскими, а бронзовые или серебряные талеры - городами (визуально различающихся талеров нет, они просто добавлены для разнообразия).

Каждый игрок должен хранить свои ресурсы рядом со своим игровым планшетом, переворачивая их на сторону «потраченных» ресурсов после использования.

Талеры можно сохранять между раундами, но все товары теряются в конце каждого раунда.

Особые серые ресурсы морской торговли (товары и талеры) производятся в результате морской торговли и таможнями. Запасы этих ресурсов следует хранить в чаше, так как они случайным образом извлекаются при получении. Каждый раз, когда ресурс морской торговли (товар или талеры) потрачен, его следует вернуть в чашу.

Совет по игре: Каждая держава, как правило, производит примерно одинаковый набор товаров в каждом раунде, поэтому удобно держать эти товары рядом с собой, переводя их в состояние «потраченных», а не возвращая в запас после использования.

Просто помните, что ресурсы морской торговли должны быть возвращены в чашу после использования!

Планшет державы

У каждой из пяти держав (Дания-Норвегия, Швеция, Россия, Польша-Литва и Бранденбург-Пруссия) есть свой игровой планшет. Он содержит информацию о державе и используется для размещения доступных маркеров юнитов. Планшеты двусторонние: на одной стороне правила стандартных сценариев, на другой - для расширенных сценариев.

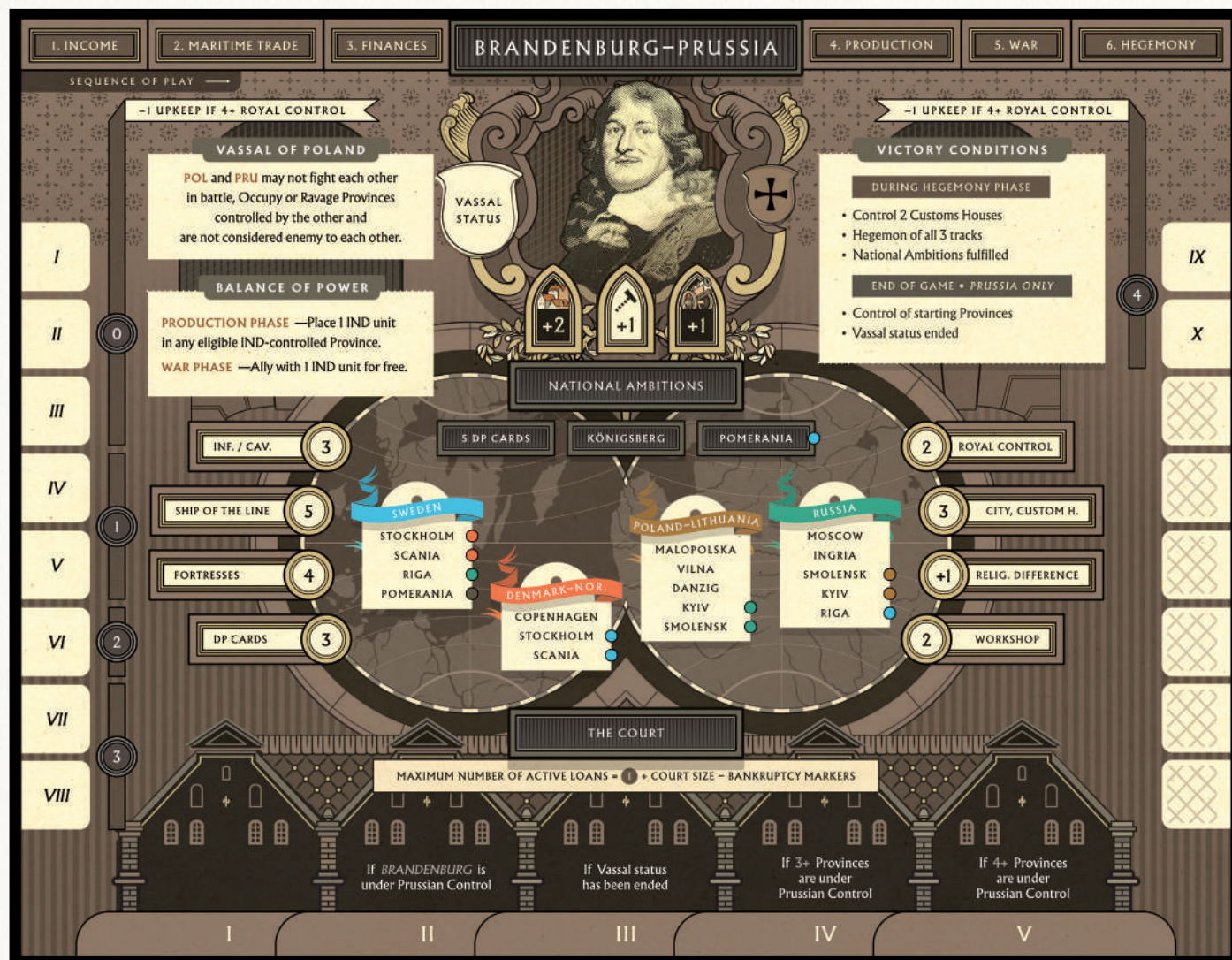
Дополнительную информацию о стандартных и расширенных сценариях см. в разделе «Раскладка и сценарии» (страница 20).

На игровом планшете державы содержится:

- Краткое описание фаз раунда, в верхней части поля.
- Полное название державы над портретом её наиболее известного исторического правителя начала периода, охватываемого игрой, с указанием модификаторов уровня гегемонии под этим портретом и национальной религии справа.

- Специальные правила державы, слева от портрета правителя. И краткое описание условий победы справа от портрета правителя.
- Краткое описание национальных амбиций в центре планшета, с указанием стоимости производства по краям.
- Клетки вдоль обеих сторон планшета - для размещения маркеров юнитов, с указанием стоимости содержания рядом с ними. Каждая держава должна разместить имеющиеся у нее маркеры юнитов сначала в заштрихованных клетках (если таковые имеются), затем в оставшихся клетках с наибольшими номерами, по одному юниту на клетку, при этом наибольшее открытое поле указывает на текущую стоимость содержания. Держава может иметь в игре такое количество юнитов, которое соответствует наибольшему номеру клетки (заштрихованные клетки, если они присутствуют, всегда будут содержать юниты).

Пример: Если у Бранденбург-Пруссии есть девять доступных юнитов, они разместят их сначала в шести заштрихованных ячейках, затем в ячейках X, IX и VIII на ее планшете, оставив ячейку VII самой верхней открытой ячейкой, что указывает на стоимость содержания в три талера за раунд.



Трек Гегемонии

Отдельный планшет Гегемонии используется для отметок текущих уровней гегемонии каждой державы в трех различных категориях: **торговля, производство и военное дело**. Он также используется для обозначения того, какая держава в данный момент является гегемоном в каждой категории, что имеет несколько различных игровых эффектов. Игроки должны использовать маркеры гегемонии своего цвета, чтобы отслеживать свои текущие уровни гегемонии, обновляя их всякий раз, когда они меняются во время игры. По практическим соображениям, каждая шкала доходит только до 16, но в редких случаях, когда держава превышает этот уровень, она должна использовать свой второй маркер, чтобы продолжить отсчет снизу вверх по треку.

Признание державы **Гегемоном**, в определенной категории, обновляется только в конце раунда, во время **фазы Гегемонии**, и должно быть зафиксировано либо путем переворота маркера Гегемонии на сторону с короной, либо путем размещения второго экземпляра соответствующего маркера в верхней части трека на стороне с короной - в зависимости от того, какой способ игроки сочтут наиболее удобным и понятным.

Совет по игре: Существует две версии трека Гегемонии: декоративная, в виде спирали, и простая, в виде вертикальной дорожки. Игрокам следует использовать ту сторону, которая им покажется удобнее.



Торговая Гегемония

Уровень торговой гегемонии державы равен общему количеству **городов** и **таможнь** в провинциях, плюс любые модификаторы с ее **планшета, карт персонажей** и/или **маркеров банкротства**.

Пример: Бранденбург-Пруссия контролирует два города и одну таможню, а также получает модификатор +2 к торговой гегемонии со своего планшета. В настоящее время уровень торговой гегемонии равен 5.

Торговый Гегемон (держава с наивысшим уровнем торговой гегемонии в конце предыдущего раунда) определяет порядок осуществления морской торговли и получения займов (в фазе финансов), а также получает дополнительный ресурс морской торговли в фазу морской торговли.



Производственная Гегемония

Уровень производственной гегемонии державы равен общему количеству **мастерских**, в провинциях которые она контролирует, плюс любые модификаторы с ее **планшета, карт персонажей** и/или **маркеров банкротства**.

Пример: Россия контролирует восемь мастерских, но получает модификатор -2 к производственной гегемонии со своего планшета. Однако у нее есть карта персонажа при дворе, которая увеличивает производственную гегемонию на +1. В данный момент уровень производственной гегемонии составляет 7.

Производственный Гегемон (держава с наивысшим уровнем производственной гегемонии по итогам предыдущего раунда) определяет порядок проведения фазы производства.



Военная Гегемония

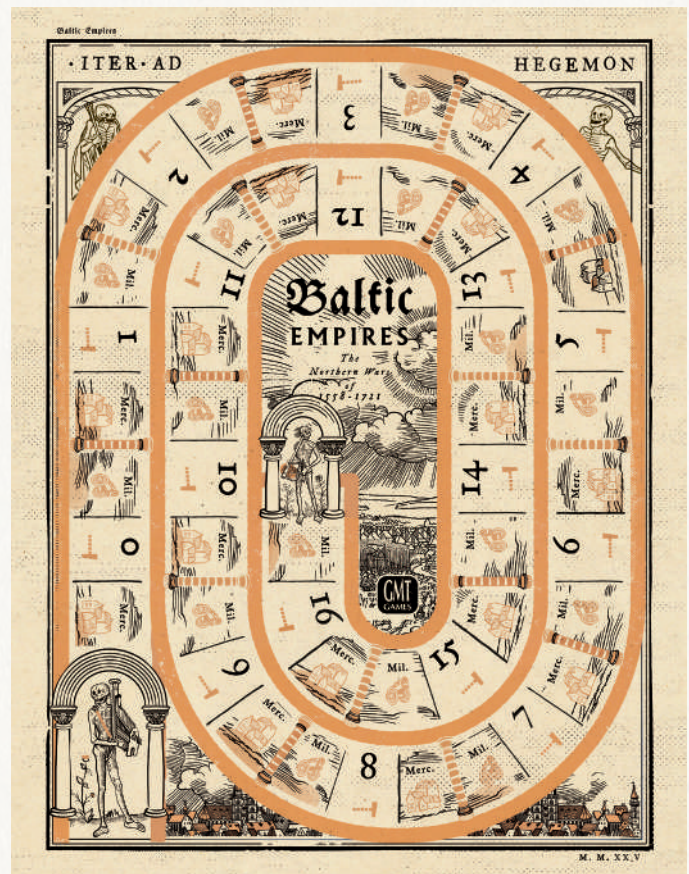
Уровень военной гегемонии державы равен общему количеству ее **юнитов** на карте плюс любые модификаторы с ее планшета, карт персонажей и/или маркеров банкротства).

Пример: У Швеции на карте шесть юнитов, и нет других модификаторов военной гегемонии. В настоящее время уровень ее военной гегемонии равен 6.

Военный гегемон (держава с наивысшим уровнем военной гегемонии по итогам предыдущего раунда) определяет порядок проведения фазы войны.

Культурная Гегемония

Если, по завершении фазы гегемонии, одна держава является гегемоном во всех трех категориях, она достигает **культурной гегемонии** и выигрывает игру.



Условия Победы

В игре Baltic Empires существует несколько способов одержать победу, в зависимости от разыгрываемого сценария. В **стандартных** и **расширенных** сценариях используется общий набор условий победы, которые можно найти на соответствующей стороне игрового планшета каждой державы, в то время как в других сценариях могут быть дополнительные, специфические условия победы. Кроме того, **карты персонажей** могут вводить новые условия победы во время игры. Все условия победы оцениваются в конце каждого раунда, во время фазы гегемонии.

Торговая монополия

Для победы по условиям торговой монополии держава должна контролировать:

- **Стандартный:** Две или более таможи
- **Расширенный:** Все три провинции торговых центров

Примечание дизайнера: Контролируя устья великих рек Балтийского моря и богатую торговлю, протекающую по ним, держава окажется в крайне выгодном положении. Деньги, поступающие в её казну от налогов, позволят ей создать подлинную доминацию на Балтийском море.

Обратите внимание, что условие торговой монополии требует лишь контроля над тремя провинциями, являющимися торговыми центрами, а не строительства таможенных зданий.

Культурная гегемония

Держава побеждает по условиям культурной гегемонии, если в конце фазы гегемонии она одновременно является **торговым, производственным и военным** гегемоном.

Примечание дизайнера: Держава, сумевшая успешно утвердиться в качестве экономической и военной державы в регионе, естественно, станет культурным центром, источником вдохновения и зависти для других правителей.

Обратите внимание, что это условие победы одинаково как в стандартном, так и в расширенном сценариях.



Национальные амбиции

В конце фазы гегемонии одна из держав одерживает победу по условиям национальных амбиций, выполнив ряд уникальных условий, специфичных для каждой державы. Эти условия кратко описаны на игровом планшете державы и более подробно изложены в разделе «Специальные правила держав» (страница 19).

Примечание дизайнера: Политические, исторические и геостратегические цели держав значительно различались, что отражалось в их национальных амбициях.

Обратите внимание, что в стандартных и расширенных сценариях используются разные версии национальных амбиций.

Баланс сил

Бранденбург-Пруссия (только) выигрывает, если по завершении заключительной фазы Гегемонии ни одна другая держава еще не одержала победу, и она контролирует **Königsberg** и **Brandenburg** (свои начальные провинции), и **перестала быть вассалом**.

Примечание дизайнера: Это условие отражает статус Бранденбург-Пруссии как второстепенной державы региона. Если бы им удалось поддерживать баланс сил между другими державами и предотвратить установление гегемонии какой-либо из них в регионе в краткосрочной перспективе, путь к подъему Пруссии в долгосрочной перспективе был бы открыт. С точки зрения игры это также хорошо компенсирует Бранденбург-Пруссию ее более слабое стартовое положение.

Обратите внимание, что это условие победы одинаково как в стандартном, так и в расширенном сценарии, но его достижение может быть сложнее в более длительном расширенном сценарии.

Альтернативные условия победы

Карты персонажей (см. страница 10) могут вводить альтернативные условия победы, которые, как правило, также оцениваются в конце каждой фазы Гегемонии.

Они описаны на соответствующих картах, а некоторые пояснения приведены в руководстве по игре.

Разрешение ничьих

Если две или более держав выполнили условия победы, при проверке победы в фазе Гегемонии, или если ни одна держава не одержала победу к концу игры, то победа достается державе являющейся Гегемоном по большинству категорий. Если же ничья сохраняется, победа присуждается державе с наименьшим количеством маркеров займов и банкротств. Если и это приводит к ничьей, оставшиеся державы делят победу.

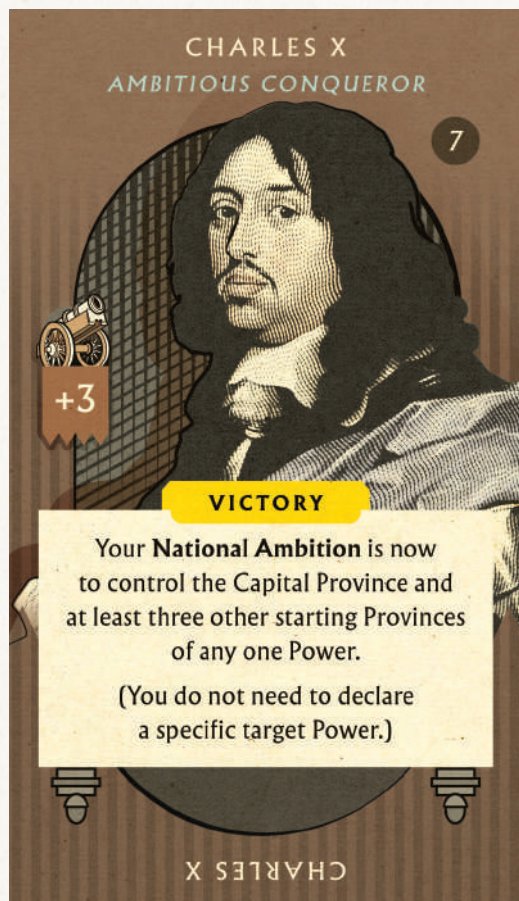
Исторические персонажи

Карты исторических персонажей, представляют важных исторических личностей и их способности, доступны для найма в каждой фазе производства. В начале игры колода карт персонажей перемешивается, и из неё вытягиваются пять карт, затем запас доступных карт персонажей пополняется в конце каждого раунда. Если колода исчерпана, стопку сброса следует перемешать, чтобы сформировать новую колоду.

У каждой державы есть ячейки для карт Персонажей, называемые их «Двором», в нижней части игрового планшета. Некоторые ячейки могут быть всегда заполнены, но для других существуют определенные условия, которые должны быть выполнены, прежде чем туда можно будет поместить карту Персонажа (действие не имеет эффекта, если условие перестает выполняться, пока карта находится в этой ячейке). Игрок всегда может сбросить карту Персонажа во время фазы производства, чтобы освободить место для новой. Лимит займов каждой державы определяется количеством карт Персонажей при ее Дворе.

Карта персонажа обладает следующими характеристиками:

- Имя важной исторической личности и атрибут или способность, которые она олицетворяет, над её портретом.
- Номер карты для удобства поиска.
- Возможно, один или несколько модификаторов Гегемонии.
- Уникальный эффект или эффекты.



Карта персонажа может обладать несколькими различными уникальными эффектами. Эти эффекты имеют приоритет над обычными правилами игры и могут нарушать их необычным образом. Разъяснения по некоторым уникальным эффектам можно найти в пронумерованных описаниях карт персонажей в руководстве по игре. Существуют следующие виды уникальных эффектов:

- **Immediate:** Эти эффекты срабатывают сразу после того, как карта будет принята к вашему двору.
- **One Time:** Эти эффекты можно использовать один раз, как указано на карте, в любое удобное для вас время, после чего карта сбрасывается.
- **Permanent:** Эти эффекты всегда активны, пока карта находится при вашем дворе.
- **Victory:** Особый вид постоянного эффекта, который дает вам новое условие победы, либо в дополнение к вашей Национальной Амбиции, либо вместо нее. Эти условия проверяются в конце каждой Фазы Гегемонии, как обычно.
- **Leader:** Особый вид постоянного эффекта, который дает вам контроль над уникальным юнитом - Лидер. Если юнит удаляется, то карта должна быть сброшена, а если карта сбрасывается, то юнит Лидера должен быть удален. Юниты Лидеров ведут себя как определенный тип обычных юнитов, как указано на карте, но на них влияют другие карты персонажей, которые улучшают юниты этого типа. На них также распространяется действие шведского правила «Superior Firepower» (если это пехота) и польско-литовского правила «Winged Hussars» (если это кавалерия), но не русское правило «Ill-Trained Troops» (поскольку предполагается, что подразделения лидеров являются специализированной элитой).

Примечание дизайнера: «Двор» из персонажей представляет собой абстракцию множества вещей, таких как военные реформы, правовые реформы, внедрение новых тактик, внедрение новых технологий, более эффективное использование существующих технологий, внутренние распри, династическая политика, внешние союзы, а также исследование и колонизация за пределами карты. Некоторые из этих преимуществ были кратковременными и зависели от одного человека, например, выдающегося военачальника, а другие представляли собой фундаментальные реформы государства с долгосрочными последствиями. Все они названы в честь конкретного исторического персонажа, послужившего вдохновением для эффектов данной карты, но это не означает, что этот персонаж обязан поступить на службу соответствующей державы. Таким образом, возможно, например, что Дания получит Петра Великого. Это не следует рассматривать как восшествие на престол исторического Петра из династии Романовых в Дании, а не в России, а скорее как талантливого и сильного датского монарха, проводящего реформы, несколько схожие по эффекту. Дизайнер не стремился сделать карты персонажей одинаково сильными, и некоторые из них в целом хороши, в то время как другие носят ситуативный характер.

Последовательность игры

Игра Baltic Empires состоит из нескольких раундов: 8 или 12 в стандартном сценарии и 12 или 16 в расширенном сценарии (решается игроками до начала игры). Досрочная победа возможна во время фазы гегемонии в конце каждого раунда или определяется иным образом в конце финального раунда. Общая структура раунда кратко изложена в этом разделе и в памятках для игроков. Каждая фаза более подробно описана в соответствующих разделах.

При необходимости порядок разрешения державами каждой фазы определяется соответствующим гегемоном: торговый - для морской торговли и финансов, производственный - для производства, и военный - для войны.

Совет по игре: Порядок действий наиболее важен во время фазы войны, умеренно важен во время фазы производства и обычно не имеет значения во время фаз морской торговли и финансов. Если игроки договорятся, они могут разрешить большинство фаз одновременно.

1. Фаза доходов

Каждая держава получает товары и талеры из контролируемых ею мастерских, городов и таможен. В провинции, находящейся под контролем знати, можно получить максимум один товар и один талер от мастерских и городов. Нельзя получать ресурсы из провинции, содержащей вражеские юниты (включая независимые юниты).

2. Фаза морской торговли

Каждая держава определяет объем торговли в пределах своего текущего уровня Торговой гегемонии, затем сбрасывает соответствующее количество товаров, чтобы получить равное количество ресурсов морской торговли (случайно выбираемых из кубка). Торговый Гегемон получает один дополнительный ресурс морской торговли в конце фазы.

3. Фаза финансов

Каждая держава может получать новые займы в пределах своего лимита займов, размещая контрольный маркер для каждого нового займа на два раунда вперед на треке раундов и получая два талера. Затем каждая держава может погасить любые свои займы, подлежащие погашению в этом раунде, убрав свои контрольные маркеры с трека раунда, заплатив три талера за каждый подлежащий погашению займ. Наконец, все непогашенные займы перемещаются в ячейку банкротства.

После этого каждая держава должна оплатить содержание своих юнитов на карте, в талерах, как указано в самой верхней пустой ячейке на треке юнитов. Если содержание невозможно оплатить, юниты должны удаляться до тех пор, пока это не станет возможным.

4. Фаза производства

Каждая держава может строить инфраструктуру (мастерские, города и таможни) и юниты (пехота, кавалерия, крепости и линейные корабли), устанавливать королевский контроль и набирать карты персонажей. Стоимость каждого объекта указана на планшете игрока (возможно, с дополнительной платой за религиозные различия), и каждый объект должен быть приобретен за набор несовпадающих товаров, равный его стоимости. Любое количество талеров может быть использовано в качестве альтернативных товаров. В конце фазы производства все неизрасходованные товары теряются.

5. Фаза войны

Каждая держава совершает военный ход, во время которого она может сначала заключить союз с независимыми юнитами и взять под контроль провинции, где она устанавливает контроль, затем переместить свои юниты и разрешить сражения в областях, где она присутствует вместе с вражескими юнитами. После сражений в каждой вражеской провинции, которая теперь содержит только её собственные юниты, держава может выбрать либо установить контроль, либо разорить ее. В конце фазы войны в каждой провинции, содержащей юниты, принадлежащие более чем одной державе (включая независимые юниты), уничтожается одна единица инфраструктуры.

6. Фаза гегемонии

Каждая держава должна проверить свой уровень гегемонии, после чего гегемоном становится держава с наивысшим уровнем, в каждой категории. В случае ничьей предыдущий гегемон определяет, кто станет новым гегемоном (возможно, он сам). После определения новых гегемонов игроки должны проверить, выполнила ли одна или несколько держав условие победы, в этом случае победа определяется (см. Условия победы, стр. 9). Если ни одна держава не одержала победу, все невостребованные карты персонажей сбрасываются, и разыгрываются пять новых карт, после чего игра продолжается в следующем раунде (если это был последний раунд, то игра заканчивается и определяется победитель).

Фаза доходов

В фазе получения дохода каждая держава собирает товары и талеры с инфраструктуры в провинциях, которые она контролирует и которые не содержат вражеских подразделений (включая независимые подразделения).

Мастерские

Каждая мастерская производит один товар соответствующего типа. В провинции, находящейся под контролем знати, держава может получить максимум один товар из мастерских (на свой выбор). В провинции, находящейся под королевским контролем, она может получить один товар из каждой мастерской.

Города

Каждый город производит один талер. В провинции, находящейся под контролем знати, держава может собрать максимум один талер с городов. В провинции, находящейся под королевским контролем, она может собрать один талер с каждого города.

Примечание дизайнера: Страны и государства Балтийского региона в этот период характеризовались очень высоким уровнем децентрализации, поскольку монархи сильно зависели от знати в предоставлении необходимых им ресурсов, а многие провинции и влиятельные дворянские семьи имели особые договоренности, которые в той или иной степени освобождали их от каких-либо финансовых обязательств перед государством. Во многих странах знать сильно не доверяла монархии (часто по объективным причинам) и выступала против любых попыток усилить авторитет, военную мощь и финансовое положение центральной администрации, опасаясь, что эта новообретенная власть будет использована для усиления королевской власти за счет привилегий и власти знати.

Таможни

Каждая таможня производит один талер и один ресурс морской торговли (выбираемый случайным образом из чаши), независимо от того, находится провинция под дворянским или королевским контролем.

Примечание дизайнера: Контроль над устьями рек Эльбы, Двины и Вислы был целью большинства правителей того времени, поскольку тот, кто контролировал устья этих рек, мог облагать налогом обильную торговлю, идущую в Англию, Францию и Голландскую республику и обратно через Балтийское море, соединяясь с большей частью Центральной Европы.

Отчаянные времена

Если у игрока есть карта «Отчаянные времена» (см. страницу 18), она получает дополнительно два талера во время фазы дохода.

Фаза морской торговли

В фазе морской торговли каждая держава объявляет объем торговли, а затем сбрасывает такое же количество товаров (любого типа), чтобы взять из чаши аналогичное количество ресурсов морской торговли. Держава никогда не может объявить объем торговли, превышающий ее текущий уровень торговой гегемонии или количество товаров, доступных для торговли.

Примечание дизайнера: Ресурсы морской торговли представлены либо талерами, либо редкими видами товаров, не встречающимися на карте, и включают импортные товары из Азии и Америки, а также промышленные товары из Нидерландов, Франции или Великобритании.

Манипулирование рынком

Торговый гегемон устанавливает порядок осуществления торговли (в случае возникновения споров), и в конце фазы морской торговли он забирает один ресурс морской торговли из чаши (в дополнение к любым ресурсам, полученным от торговли).

Примечание дизайнера: Это отражает способность государства с наиболее развитыми торговыми сообществами, развитой сетью международных торговых контактов и контролем над местными портами манипулировать торговой ситуацией для получения более высоких цен на определенные товары или просто увеличения доходов от таможни.

Пошлины

В конце этого этапа **Дания-Норвегия** также получает дополнительные (регулярные) талеры, равные половине наибольшего объема торговли среди других держав (с округлением в большую сторону), при условии, что они контролируют как Scania, так и Copenhagen.

Пример: Дания-Норвегия контролирует как Scania и Copenhagen, и наибольший объем торговли среди других держав составил пять. В конце фазы морской торговли они получают дополнительно три талера (половина от пяти, округленная в большую сторону).

Примечание дизайнера: Проплиный сбор, пошлина, взимаемая со всех товаров, проходящих через пролив между Сконе и Зеландией, составляла до двух третей дохода датской короны в XVI и XVII веках. Во избежание мошеннических деклараций корона оставляла за собой право выкупать все товары по их заявленной стоимости.

Фаза финансов

В фазе финансов каждая держава может брать новые займы и погашать (или объявлять дефолт) старые, а также должна оплачивать содержание своих юнитов находящихся на карте. При необходимости **Торговый Гегемон** определяет порядок принятия игроками этих решений, но во многих случаях их можно принять одновременно.

Взятие займов

Лимит займов, которые может взять держава - максимальное количество займов, которые она может иметь одновременно. Он определяется базовой стоимостью, указанной на игровом планшете державы, плюс количество карт Персонажей при Дворе, за вычетом любых контрольных маркеров, которые она имеет в ячейке банкротства.

Пример: У Дании-Норвегии при дворе две карты персонажей, поэтому они могут иметь максимум три займа (один базовый + две карты в дворе). У них уже есть два займа с предыдущих раундов, поэтому сейчас они могут взять только один новый. Чтобы увеличить лимит займов, они могут погасить часть старых займов или завербовать новые карты персонажей.

В пределах этого лимита займов, держава может взять любое количество новых займов, разместив один из своих контрольных маркеров, на треке раунда, на два раунда вперед от текущего, и взяв два талера. Контрольные маркеры на треке раунда представляют собой активные займы, которые должны быть погашены (или по которым должен быть объявлен дефолт) после достижения этого раунда.

В последних двух раундах игры каждая держава может взять максимум один новый заем за раунд.

Пример: Идет 5-й раунд, и Польско-Литовское государство отчаянно нуждается в ресурсах для ведения войны. Они решают взять два новых займа и немедленно получают четыре талера (два займа по два талера каждый), затем в ячейке 7-го раунда размещают два польских контрольных маркера, чтобы указать, когда эти займы нужно будет погасить.

Погашение займов

После получения новых займов каждая держава должна погасить свои текущие займы, по которым подошел срок. Они обозначены маркерами контроля в ячейке текущего раунда. Каждый такой заем должен быть погашен одним из двух способов:

- Заплатить три талера, чтобы убрать маркер займа с трека. Контролируемая инфраструктура может быть удалена для компенсации недостающих талеров из расчета один талер за каждый удаленный объект инфраструктуры.
- Просрочить заем, переместив его маркер в ячейку банкротства (что немедленно снизит уровни торговой и производственной гегемонии, а также уменьшит лимит займов в будущих раундах).

Пример: России необходимо погасить два займа на общую сумму шесть талеров. У них всего пять талеров, и им нужно сохранить два из них для оплаты военных расходов. На погашение одного кредита они тратят три талера, но для погашения другого им придется либо демонтировать три объекта инфраструктуры, либо объявить дефолт и переместить маркер кредита в поле банкротства.

Оплата военных расходов

Теперь державы должны оплатить содержание всех своих юнитов на карте, в талерах. Стоимость содержания определяется значением, расположенным рядом с самым высокоранговым пустым квадратом на шкале юнитов на планшете державы. Она может быть уменьшена, если у державы достаточно провинций под королевским контролем, как указано в верхней части планшета.

Если у державы недостаточно талеров, она должна убирать юниты до тех пор, пока их количество на карте не достигнет приемлемого уровня. Держава также может добровольно убрать юниты, за содержание которых она не желает платить, на этом этапе. Обратите внимание, что содержание юнитов лидера не оплачивается, так как они не берутся с планшета державы.

Пример: Бранденбург-Пруссия имеет семь юнитов на карте, что означает, что им необходимо платить три талера за содержание (число рядом с отметкой «VII» на шкале юнитов). Если бы корона контролировала четыре или более провинций, эта сумма уменьшилась бы на один, до двух талеров.

Примечание дизайнера: В этот период, правительства занимали огромные суммы денег для финансирования войн и строительных проектов, а государственные банкротства были обычным явлением. Предполагается, что державы занимали деньги у богатых семей внутри страны, крупных европейских банков, таких как Фуггеры, и других государств за игровой карты, таких как Нидерланды и Франция. Возможность сносить инфраструктуру для погашения займов отражает отчаянную распродажу королевских активов по всей стране знати, чтобы расплатиться с кредиторами и избежать банкротства, в то время как возможность дефолта по займам дает возможность быстрого решения с суровыми долгосрочными последствиями, поскольку кредитный рейтинг и престиж державы падают. Высокие затраты на содержание постоянных армий были огромной проблемой для монархов и государственных деятелей в этот период и стали одной из причин введения абсолютизма и усиления централизации, которые произошли в большей части Европы в ту эпоху.

Фаза производства

На этапе производства каждая держава тратит товары и талеры на создание инфраструктуры и юнитов, установление королевского контроля и вербовку персонажей. **Производственный гегемон** определяет порядок производства, что может иметь значение для приоритета выбора персонажей и для возможности отслеживать действия других держав перед принятием решений о том, что производить.

Производство

Власти могут тратить Товары и Талеры на производство различных предметов. Стоимость производства каждого предмета указана на планшете державы и различается для разных игроков. Для производства предмета держава должна оплатить стоимость наборами несовпадающих Товаров, при этом Талеры могут заменить любой вид Товара.

Пример: Товар стоимостью «3» можно оплатить набором из трех несовпадающих товаров, например, одним железом, одним деревом и одним скотом. Талеры можно использовать в качестве замены любого из этих товаров, например, оплатив одним железом, одним деревом и одним талером; одним железом и двумя талерами; или даже тремя талерами.

Примечание дизайнера: Это требование к различным товарам отражает политику меркантилизма того периода, когда все державы стремились к положительному торговому балансу и высокому уровню самообеспеченности в производстве готовой продукции и контроле над сырьем.

Религиозные различия

Стоимость производства любого товара увеличивается, если в провинции, где он производится, исповедуется религия, отличная от основной религии державы. Увеличение стоимости указано на планшете державы.

Примечание дизайнера: Этот период европейской истории характеризовался жестокими религиозными войнами, и хотя религия, безусловно, была менее важной причиной конфликтов на Балтике по сравнению с Германией и Францией, она все же играла значительную роль. Местные дворяне и население, чья религия отличалась от остальной части королевства, как правило, неохотно оказывали всестороннюю поддержку своему правителю, опасаясь (часто справедливо) репрессий.

Строительство инфраструктуры

Инфраструктуру можно строить в любой провинции, контролируемой данной державой и не содержащей вражеских подразделений (включая независимые подразделения). Для этого должно быть подходящее место, как описано в разделе «Инфраструктура» (стр. 6).

Совет по игре: Может быть удобно взять соответствующий круглый жетон товаров одновременно со строительством мастерской, разместив его стороной «использовано» вверх, чтобы указать, что он будет недоступен до следующей фазы получения дохода.

Строительство юнитов

Юниты могут быть построены в любой провинции, контролируемой державой, и в которой нет вражеских юнитов. Крепость может быть построена только в провинции, в которой ее еще нет. Линейные корабли могут быть построены в любой морской области, прилегающей к провинции, где можно было бы строить другие юниты. По мере строительства юнитов оставшиеся доступные юниты следует сдвигать вниз, чтобы обозначить количество юнитов на карте (см. стр. 7).

Баланс сил: Бранденбург-Пруссия может бесплатно произвести одну независимую единицу в любой независимой провинции (не должно быть юнитов других игроков), в области иностранной державы, либо в морской области, прилегающей к таким областям.

Установление королевского контроля

Королевский контроль может быть установлен в любой провинции, находящейся под контролем знати, которую контролирует данная держава, и которая содержит по крайней мере один из своих юнитов и не содержит вражеских подразделений (включая независимые подразделения). Переверните маркер контроля на сторону с короной, чтобы показать, теперь она находится под королевским контролем.

Примечание дизайнера: Наличие дружественных юнитов необходимо для насильственного установления контроля над местной знатью. Эти юниты потенциально могут быть построены в рамках той же фазы производства.

Найм Персонажей

Персонажей можно нанимать только в том случае, если держава контролирует свою столичную провинцию (обозначена толстой цветной линией на карте). Каждая держава может нанять максимум одну карту персонажа за фазу производства, поместив ее в свободный слот при дворе (при необходимости она может сбросить предыдущую карту, чтобы освободить место).

Отчаянные времена

Если у державы есть карта «Отчаянные времена» (см. стр. 18), она может приобрести одну дополнительную карту персонажа из стопки сброса со скидкой в два ресурса, даже если она не контролирует свою столичную провинцию.

Расточительство

В конце фазы производства каждая держава теряет все оставшиеся товары, которые она не потратила (не забудьте вернуть все сброшенные товары морской торговли в чашу). Все неизрасходованные талеры могут быть сохранены.

Примечание дизайнера: Расточительство отражает относительно низкий уровень эффективности как центральной, так и региональной администрации в этот период, а также высокие показатели коррупции и воровства на местном уровне.

Фаза войны

Во время фазы войны каждая держава совершает военный ход, в ходе которого она заключает союзы с независимыми юнитами, берет под контроль провинции, перемещает свои юниты и вступает в сражения и проводит завоевания. **Военный гегемон** определяет порядок ходов военного хода и может подождать, чтобы посмотреть, как будет действовать один из оппонентов, прежде чем решить, кто будет действовать следующим.

Каждый военный ход состоит из следующих шагов, которые должны быть выполнены в указанном порядке:

1. Заключить союз с независимыми юнитами
2. Установить контроль, где проходит утверждение контроля
3. Переместить военно-морские юниты
4. Разрешить морские сражения
5. Переместить сухопутные юниты
6. Разрешить сухопутные сражения
7. Разрешить завоевания

После того, как все державы завершат свои ходы, следует заключительный этап разорения, после чего фаза завершается.

1. Союз с независимыми юнитами

Активная держава может потратить любое количество талеров, чтобы заключить союз с любыми независимыми юнитами на время своего хода войны, по цене одного талера за каждый союзный юнит. Союзные юниты рассматриваются так же, как и собственные юниты этой державы, за исключением того, что они не получают никаких боевых модификаторов от особых правил державы или карт персонажей. Все союзы с независимыми юнитами прекращаются после завершения военного хода державы (это означает, что несколько держав могут заключить союз с одним и тем же юнитом в одной военной фазе).

Баланс сил: Бранденбург-Пруссия может бесплатно заключить союз с одним независимым юнитом во время своего военного хода.

Вассал Польши: Бранденбург-Пруссия и Польско-Литовское государство могут использовать союзные независимые подразделения для нападения друг на друга, даже если статус вассала еще действует.

Совет по игре: При необходимости вы можете разместить маркер контроля на каждом союзном юните, чтобы указать, что он принадлежит активной державе до конца ее военного хода. Удалите все маркеры контроля с союзных юнитов в конце военного хода державы. Союзные независимые корабли могут перевозить дружественные сухопутные юниты через морские области, а союзные независимые юниты могут сражаться в битвах вместе с юнитами державы и быть уничтожены (даже раньше, чем собственные юниты державы).

Примечание дизайнера: Балтийский регион не существовал в вакууме. События здесь во многом определялись действиями Османской империи, Габсбургов и морских держав (Англии и Нидерландов), и большинство держав в игре, время от времени, либо воевали, либо заключали союзы с одной или несколькими из них.

Это правило отражает такие союзы, не усложняя их действия. Стоимость союза с юнитом приблизительно представляет собой либо прямую оплату союза деньгами, либо заключение менее выгодных торговых сделок в обмен на прямое участие в конфликтах. Пруссия, будучи аутсайдером в регионе имела амбиции, более соответствующие интересам этих внешних держав, поскольку она также стремилась предотвратить чрезмерное усиление любой державы в Балтийском регионе, и поэтому каждый раунд она получает бесплатное размещение независимого юнита и союз.

2. Установления контроля

Если держава утверждает контроль (обозначено одним из ее юнитов поверх маркера контроля) в любой провинции, где нет вражеских подразделений (включая независимые подразделения, не являющиеся союзниками), она теперь получает контроль над этой провинцией. Замените маркер контроля врага своим собственным, стороной короной вниз, чтобы показать, что провинция находится под контролем знати. Если она утверждала контроль, но присутствуют вражеские подразделения, удалите ее подразделение с маркера контроля.

Звоователь автократ: Россия всегда устанавливает новые контрольные маркеры короной вверх, что указывает на королевский контроль.

Совет по игре: Завоевание провинции - длительный процесс, требующий начала установления контроля в конце одного военного хода, а затем защиты своей позиции до начала следующего военного хода. Прозорливые игроки могут скоординировать время своих военных ходов так, чтобы ходить последними в одном раунде, а затем первыми в следующем, что значительно упростит этот процесс.

3. Перемещение военно-морских сил

Активная держава может переместить любой из своих линейных кораблей через две смежные морские области, остановившись во второй области. Если в первой области находятся вражеские линейные корабли (включая несоюзные независимые державы), то они должны остановиться там, если только все вражеские державы, имеющие там корабли, не согласятся пропустить их (независимые державы никогда не согласятся на это, если не являются союзниками). Линейные корабли никогда не могут заходить в провинции.

Вассал Польши: Пока действует вассальный статус, Бранденбург-Пруссия и Польско-Литовское государство не рассматриваются как враги для целей передвижения, за исключением союзных независимых частей. Это означает, что их линейные корабли могут проходить мимо кораблей друг друга без предварительного согласования.

4. Разрешение морских сражений

Теперь необходимо разрешить сражение в любой морской области, где находятся линейные корабли действующей державы и любые вражеские линейные корабли (см. Разрешение сражений, стр. 17). Если все присутствующие в области державы согласны избежать боя, то это сражение может быть пропущено.

Вассал Польши: Пока действует вассальный статус, Бранденбург-Пруссия и Польско-Литовское государство не рассматриваются как враги в морских сражениях, за исключением союзных независимых держав. Это означает, что они не могут сражаться друг против друга, если только одна из держав не использует союзные независимые державы, в этом случае в сражении на стороне нападающих будут участвовать только эти независимые державы.

5. Движение сухопутных юнитов

Активная держава может перебросить любую свою пехоту в соседние провинции; и может перебросить любую свою кавалерию через две соседние провинции, остановив движение во второй провинции. Если в первой провинции, куда вошла кавалерия, находятся вражеские юниты (включая не союзные независимые войска), то они должны остановиться там, если только все вражеские державы, имеющие там подразделения, не согласятся пропустить их (независимые войска никогда не согласятся на это, если не являются союзниками).

Пехота и кавалерия никогда не могут заходить в морские области, но вместо завершения своего обычного перемещения они могут быть перемещены по цепочке морских областей, содержащих дружественные линейные корабли, завершив свое перемещение в провинции. Крепости никогда не могут быть перемещены, а союзные независимые войска могут быть перемещены в (или через) районы иностранных держав.

Вассал Польши: Пока действует статус вассала, Бранденбург-Пруссия и Польско-Литовское государство не рассматриваются как враги для целей перемещения, за исключением союзных независимых войск. Это означает, что их кавалерийские подразделения могут проходить мимо подразделений друг друга без предварительного согласования.

6. Разрешение сухопутных сражений

Теперь необходимо разрешить сражение в любых областях, где находятся пехота и/или кавалерия активной державы (включая подразделения лидеров) и любые вражеские юниты (см. Разрешение сражений, стр. 17). Крепости активной державы игнорируются для целей разрешения сухопутных сражений. Если все державы, присутствующие в провинции, согласны избежать боя, то это сражение может быть пропущено.

Вассал Польши: Пока действует статус вассала, Бранденбург-Пруссия и Польско-Литовское государство не рассматриваются как враги для целей сухопутных сражений, за исключением союзных независимых подразделений. Это означает, что они не могут сражаться друг против друга, если только одна из держав не использует союзные независимые подразделения, в этом случае в сражении на атакующей стороне будут участвовать только эти независимые подразделения.

7. Завоевание территорий

В любой вражеской провинции, где активная держава имеет собственные войска и нет вражеских войск, она может выбрать одно из следующих действий по завоеванию территорий:

- **Разорение:** Уничтожить один объекту инфраструктуры за каждый имеющийся у них юнит.
- **Утверждение контроля:** Разместите один из своих юнитов (не союзных) на маркере контроля. В этом состоянии провинция считается не контролируемой никакой державой, и если им удастся удержать ее до следующего военного хода, они могут взять провинцию под свой контроль.
- **Ничего не делать:** Держава может принять решение не использовать ни один из этих вариантов.

Совет по игре: Возможность полностью лишить противника контроля, с одновременным утверждением контроля, важна для предотвращения автоматических побед в фазе гегемони.

Вассал Польши: Пока действует статус вассала, Бранденбург-Пруссия и Польско-Литовское государство считаются дружественными для целей завоевания, за исключением союзных независимых юнитов (они не могут завоевывать провинции друг друга, и присутствие их юнитов не препятствует завоеванию провинций других держав).

Разорение

В конце фазы войны, после того как все державы сделают свои ходы, из любой провинции, где присутствуют юниты нескольких держав (включая любые независимые юниты), удаляется один объект инфраструктуры, за каждый враждебный юнит. Держава, имеющая маркер контроля в провинции, решает, какую инфраструктуру удалить (Бранденбург-Пруссия решает для независимых провинций).

Вассал Польши: Разорение всегда происходит из-за присутствия прусских и польских юнитов, даже если статус вассала все еще действует.

Примечание дизайнера: Войны этого периода были чрезвычайно разрушительными и расточительными. Солдаты (как враги, так и союзники) грабили везде, куда бы ни приходили. Часто в рамках контрактной оплаты за службу, что приводило к массовому перемещению населения и разрушению экономики, а также означало, что затяжные бои за территорию превращали её в бесплодную пустыню, в которой ни одна армия не могла бы прокормиться.

Преднамеренное и организованное уничтожение припасов и жилищ рассматривалось как практический способ нанести ущерб армии противника, затруднив ей выживание за счёт ресурсов местности, и таким образом задержать врага, либо наказать правителя этих земель.

Разрешение сражений

Морские и сухопутные сражения проходят по одной и той же процедуре. Активная держава является атакующей, а все остальные державы - обороняющимися (даже если сражение происходит в провинции, контролируемой активной державой). Каждое сражение разрешается одним броском боевых кубиков. Атакующая и все обороняющиеся одновременно бросают по одному боевому кубику соответствующего типа для каждого из своих юнитов, участвующих в сражении (кубики, брошенные для союзные независимые подразделения, следует отложить в сторону, на них не распространяются специальные правила державы). Каждый лидер сражается в соответствии с указаниями на его карте персонажа, включая большинство специальных правил державы для своего типа подразделений (исключение: русский лидер не получают штрафа от правила «Ill-Trained Troops»). Нет ограничений на общее количество боевых кубиков, брошенных каждой стороной.

Крепости

Крепости участвуют в сражениях только при обороне, поэтому сражения не будут происходить в провинциях, содержащих крепость активной державы и не содержащих других ее юнитов, даже если там также находятся вражеские юниты. Однако, битва может произойти, как только владелец вражеских юнитов станет активной державой, а крепость будет обороняться. Крепости, принадлежащие активной державе, не могут быть уничтожены, если битва происходит в провинции, где находится такая крепость (для всех целей они считаются отсутствующими во время битвы).

Перемирия

Любой игрок может отказаться от броска кубиков в битве, чтобы намеренно избежать потенциального уничтожения юнитов другой державы. В некоторых случаях это может означать, что ни атакующий, ни защищающийся не бросают кубики, в этом случае битва не состоится.

В битвах только с одним защищающимся, как атакующий, так и защищающийся могут договориться не бросать кубики, в противном случае оба должны бросить кубики. Если есть несколько защищающихся, атакующий должен указать, с какими защищающимися он готов вести переговоры, и эти защищающиеся могут отказаться от броска кубиков - в этом случае атакующему запрещено уничтожать юниты защищающихся, которые решили не бросать кубики. Любой защитник, с которым нападающий не ведет переговоры, должен бросить кубики, и если какой-либо защитник бросает кубики, то нападающий также должен бросить кубики. Если нападающий заявляет о готовности вести переговоры со всеми защитниками, и все защитники отказываются бросать кубики, то нападающий не бросает кубики, и сражения не происходит.

Совет по игре: Перемирия позволяют державам перемещаться по территории друг друга без участия в сражениях, хотя разорение все равно произойдет в конце военной фазы, если юниты более чем одной державы останутся в одной провинции.

Результаты броска боевого кубика

Каждый тип юнита бросает определенный тип боевого кубика с различными результатами на каждой грани

- Пехота бросает белый кубик.
- Кавалерия бросает коричневый кубик
- Крепости бросают серый кубик
- Линейные корабли бросают синий кубик

Результат каждого броска кубика имеет следующий эффект, который может быть изменен специальными правилами державы и картами персонажей:



Попадание: Уничтожает один вражеский юнит, если не заблокировано.



Двойное попадание: Уничтожает два вражеских юнита, если не заблокировано.



Вероятное попадание: Уничтожает один вражеский юнит, если не заблокировано. Но может быть преобразовано в промах специальным правилом державы или картой персонажа.



Попадание по целям, не являющимся крепостью: Уничтожает один вражеский юнит, если не заблокировано, но превращается в промах, если присутствует защищающаяся крепость.



Попадание, если по соседству дружественная крепость: Считается попаданием только в том случае, если в соседней провинции находится дружественная крепость.



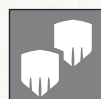
Промак: Нет эффекта



Вероятный промах: Не имеет эффекта, но может быть преобразован в попадание с помощью специального правила державы или карты персонажа.



Блок: нейтрализует эффект одного попадания.



Двойной блок: Нейтрализует эффект от двух попаданий.



Блокировка при наличии по соседству крепости: Считается блокировкой только в том случае, если в соседней провинции находится дружественная крепость.



Попадание и блок: Уничтожает один вражеский юнит, если не заблокировано, и нейтрализует эффект от одного попадания.

Каждый неотмененный удар уничтожает один вражеский юнит. (по выбору несущей потери державы). В случае нескольких защитников атакующий может выбрать, какой защищающейся державе будет назначено каждое попадание. Попадания защитников всегда назначаются атакующей державе. Эффекты и распределение каждого боевого кубика также указаны на памятке игрока.

Фаза Гегемонии

В начале фазы Гегемонии все игроки должны проверить уровни Гегемонии для своей державы. Их следует постоянно обновлять на протяжении всего раунда. При необходимости их можно пересчитать (см. страницу 8).

Совет по игре: Помните, что провинции, где другая держава устанавливает контроль, считаются не контролируемыми какой-либо державой, что может быть очень важно при определении новых гегемонов и проверке того, выиграла ли какая-либо держава в игре.

Определение новых Гегемонов

Держава с наивысшим уровнем в каждой категории становится гегемоном в этой области. В случае ничьей предыдущий гегемон определяет, какая из держав, набравших одинаковое количество очков, станет новым гегемоном, возможно, выбрав себя сам.

Проверка побед

После определения новых Гегемонов проверьте, выполнила ли какая-либо держава одно из условий победы (см. страницу 9). Если условие победы выполнила только одна держава, она немедленно выигрывает игру; если выполнили несколько держав, то для определения победителя необходимо использовать критерий разрешения ничьей.

Отчаянные времена

Если после проверки на победу одна держава находится на последнем месте по всем трем шкалам Гегемонии (ни по одной из них нет ни одного одинакового количества очков), эта держава получает карту «Desperate Times» на следующий раунд. Это имеет два эффекта: она получит два дополнительных талера во время фазы дохода и сможет нанять дополнительную карту персонажа из стопки сброса со скидкой в два ресурса.

Следующий раунд

Сбросьте невостребованные карты персонажей, затем возьмите пять новых карт, которые будут доступны для покупки в следующей фазе производства. Переместите маркер раунда в следующую ячейку. Затем перейдите к фазе доходов следующего раунда.

Если это последний раунд игры, определите победителя.

Совет по игре: Несколько карт персонажей дают дополнительные условия победы в конце игры, которые проверяются одновременно с условием баланса сил Бранденбург-Пруссия. Если выполнено несколько таких условий, используйте дополнительный критерий для определения победителя.

Дипломатия и переговоры

Игроки могут общаться друг с другом и заключать (необязывающие) сделки в любое время, хотя Гегемон текущей фазы может смело прервать обсуждение, если оно затягивается. Классические темы для переговоров включают:

- Согласие на участие в войне против общего врага.
- Отказ от нападения друг на друга в провинциях, содержащих юниты обеих держав.
- Убеждение Гегемона позволить вам сделать ход в благоприятный момент.
- Соглашение с врагом о прекращении боевых действий, когда становится ясно, что это разорительно для обеих ваших держав.
- Запрос денег на борьбу с общим врагом или просто на погашение долгов перед кредиторами.

Ограничения дипломатии

Державы могут передавать талеры (но не товары) другой державе в любое время, а также могут передавать контроль над одной или несколькими своими провинциями (просто замените жетон контроля маркером дворянского контроля нового владельца или королевским контролем, если это Россия). Юниты, товары и карты персонажей ни при каких обстоятельствах не могут быть переданы другим державам.

Единственные обязательные соглашения, которые могут заключать игроки, следующие:

- Соглашение об одновременном обмене контроля над провинцией на другую провинцию или на талеры. Это должно произойти, пока одна из участвующих держав выполняет свои действия в течение фазы, например, до получения дохода или погашения займов. Если провинция обменивается во время фазы доходов, она не будет производить ресурсы дважды, т.е. обмен должен быть произведен либо до, либо после производства ресурсов.
- Оплата текущему гегемону (талерами или провинциями) за согласие с вашим предложением о порядке ходов в этой фазе, которое он затем должен выполнить.
- Соглашение с действующим гегемоном (талерами или провинциями) за согласие с вашим предложением о порядке ходов в текущей фазе.

Все остальные сделки и обещания, которые могут быть даны державой, не имеют юридической силы и, следовательно, могут быть нарушены в любое время!

Специальные правила держав

В этом разделе описаны специальные правила и национальные цели каждой державы, однако вся соответствующая информация также кратко представлена на планшетах держав.

Дания-Норвегия (или Дания)

- **Монарх:** Король Дании и Норвегии Кристиан IV
- **Модификаторы гегемонии:** +1 уровень торговой гегемонии.
- **Военные расходы:** -2 к стоимости содержания, если четыре или более провинций находятся под королевским контролем.
- **Налоги:** Во время фазы морской торговли, если Дания-Норвегия контролирует Copenhagen и Scania, она получает дополнительные талеры, равные половине наибольшего объема торговли среди других держав (округлить в большую сторону).
- **Стандартные национальные амбиции:** Контроль Copenhagen, Stockholm и Scania.
- **Расширенные национальные амбиции:** Контроль всех начальных датских провинций и двух или более шведских провинций.

Швеция

- **Монарх:** Король Швеции Густав II Адольф
- **Модификаторы гегемонии:** +1 уровень торговой гегемонии.
- **Военные расходы:** -1 к стоимости содержания, если пять или более провинций находятся под королевским контролем.
- **Превосходная огневая мощь:** Один «вероятный промах» шведской пехоты в каждом сражении рассматривается как «попадание».
- **Стандартные национальные амбиции:** Контроль над Stockholm, Scania, Riga и Pomerania.
- **Расширенные национальные амбиции:** Контроль над Stockholm и как минимум восемью другими провинциями.

Россия

- **Монарх:** Царь Иван IV «Грозный»
- **Модификаторы гегемонии:** -1 уровень торговой гегемонии, -2 уровень производственной гегемонии, -2 уровень военной гегемонии.
- **Военное содержание:** -2 стоимость содержания, если шесть или более провинций находятся под королевским контролем.
- **Завоеватель автократ:** Когда Россия получает контроль над провинцией, она устанавливает королевский контроль вместо дворянского.
- **Плохо обученные войска:** Все «вероятные попадания» русской пехоты и кавалерии рассматриваются как «промах».
- **Стандартные национальные амбиции:** контролировать Moscow, Ingria, Smolensk, Kyiv и Riga.
- **Расширенные национальные амбиции:** контролировать все православные провинции, где можно строить города (Moscow, Tver, Novgorod, Smolensk и Kyiv), и контролировать как минимум две провинции, прилегающие к морским областям.

Бранденбург-Пруссия (или Пруссия)

- **Монарх:** Курфюрст Фридрих Вильгельм Бранденбургский, герцог Пруссии
- **Модификаторы гегемонии:** +2 к уровню торговой гегемонии, +1 к уровню производственной гегемонии, +1 к уровню военной гегемонии.
- **Военные расходы:** -1 к расходам на содержание, если четыре или более провинций находятся под королевским контролем.
- **Вассал Польши:** Бранденбург-Пруссия начинает игру как вассал Польско-Литовского государства, что отмечено жетоном «Вассал Польши» в окне статуса вассала. Пока сохраняется этот статус вассала, две державы не считаются врагами друг друга и могут свободно перемещаться по провинциям друг друга. Бранденбург-Пруссия может отменить этот статус вассала в начале любого раунда после первого, после чего две державы считаются врагами, как обычно. Переверните маркер вассального статуса на обратную сторону, чтобы указать это (Suum Cuique, или «To Each What He Deserves» - девиз Ордена Черного Орла, рыцарского ордена, основанного Фридрихом I Прусским).
- **Баланс сил:** Во время фазы производства Бранденбург-Пруссия может бесплатно произвести один независимый отряд в любой независимой провинции (без независимых отрядов) или области влияния иностранной державы, или в море, прилегающем к таким областям. Во время своего хода в фазе войны они могут бесплатно заключить союз с одним независимым отрядом. В конце последней фазы гегемонии они побеждают, если ни одна другая держава еще не победила, контролируют Königsberg и Brandenburg (свои стартовые провинции), и их вассальный статус аннулирован.
- **Стандартные и расширенные национальные амбиции:** Иметь полный двор из пяти карт персонажей и контролировать Königsberg и Pomerania.

Польско-Литовское государство (или Польша)

- **Монарх:** король Польши Владислав IV Васа, великий князь Литовский
- **Модификаторы гегемонии:** -1 уровень торговой гегемонии.
- **Военные расходы:** -3 к стоимости содержания, если шесть или более провинций находятся под королевским контролем.
- **Крылатые гусары:** Одно попадание польской кавалерии по целям не являющимися крепостью в каждом сражении наносит два попадания вместо одного (если нет защищающей крепости).
- **Стандартные национальные амбиции:** Контроль над Malopolska, Vilna, Danzig, Kyiv и Smolensk.
- **Расширенные национальные амбиции:** Контроль над всеми стартовыми польскими провинциями и Smolensk.

Расстановка и сценарии

В Baltic Empires можно играть несколькими разными способами, с множеством сценариев для двух, трех, четырех или пяти игроков. Основной сценарий «Северные войны» охватывает весь период Северных войн с 1558 по 1721 год и использует стандартные правила игры, в то время как другие сценарии вводят дополнительные правила, могут использовать только часть карты и иметь уникальный набор условий победы. Сценарии кратко описаны ниже по количеству игроков и представлены ниже в хронологическом порядке.

Для подготовки к любому сценарию соберите игровые компоненты, рассортируйте различные виды ресурсов по типу и поместите ресурсы морской торговли в чашу для случайного розыгрыша. Отложите карту «Отчаянные времена» и любые другие карты, которые, согласно сценарию, следует удалить, затем перемешайте колоду персонажей и вытяните пять карт, которые будут доступны для найма в первом раунде.

Каждый игрок должен получить юниты и маркеры, соответствующие его державе, а юниты независимых держав и персонажей следует отложить в сторону. Разделите маркеры инфраструктуры на три группы (мастерские, города и таможни). Затем расставьте маркеры на игровом поле в соответствии с инструкциями сценария для каждой державы (игроки должны расставлять свои собственные юниты и инфраструктуру, чтобы ускорить процесс, а Пруссия - независимые юниты). Более подробная схема расстановки основных элементов сценария «Северные войны» приведена на последней странице этого свода правил для удобства.

Перед началом основного сценария «Северные войны» (при любом количестве игроков) игроки должны определиться с тем, какие условия победы (стандартные или расширенные) они хотят использовать, и перевернуть свои планшеты держав на соответствующую сторону. Игроки также должны согласовать общую продолжительность игры: 8 или 12 раундов для стандартного сценария, либо 12 или 16 раундов для расширенного. Другие сценарии могут иметь необычную продолжительность, условия победы или инструкции по подготовке, как указано ниже.

Сценарии на 5 игроков: Северные войны, Великая Северная война

Сценарии на 4 игроков: Северные войны, Великая Северная война

Сценарии на 3 игроков: Северные войны, Ливонская война, Северная семилетняя война, Смутное время, Сканская война

Сценарии на 2 игрока: Северные войны, Ливонская война, Северная семилетняя война, Смутное время, Сканская война

Примечание дизайнера: Игрокам следует начать со сценариев «Северные войны», «Ливонская война» или «Северная семилетняя война», которые не вводят никаких альтернативных условий победы, прежде чем переходить к более сложным сценариям.

Северные войны (1558) – Пять игроков

Державы игроков: Все пять

Длительность игры: 8 или 12 раундов (стандартная), 12 или 16 раундов (расширенная)

Условия победы: Стандартные или расширенные

Особые правила: Нет, расстановка, как указано ниже.

Дания-Норвегия

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 2
- **Производство:** 5
- **Война:** 3

Расстановка на карте:

- **Copenhagen:** Контроль знати, Город, Мастерская
- **Scania:** Контроль знати, 2x Мастерская, Крепость
- **Sørland:** Контроль знати, Мастерская (Дерево)
- **Trøndelag:** Контроль знати
- **Jutland:** Контроль знати, Мастерская
- **Gotland:** Контроль знати
- **Ösel:** Контроль знати
- **Codanus Sinus:** 2x Линейный корабль

Швеция

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 2
- **Производство:** 5
- **Война:** 5 (Гегемон)

Расстановка на карте:

- **Stockholm:** Королевский контроль, Город, 2x Мастерская (Медь и Железо), Пехота, Крепость
- **Småland:** Контроль знати, Мастерская, Пехота
- **Värmland:** Контроль знати, Мастерская (Железо)
- **Finland:** Контроль знати, Мастерская, Кавалерия
- **Mare Sveticum:** Линейный корабль

Россия

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 2
- **Производство:** 4
- **Война:** 3

Расстановка на карте:

- **Moscow:** Контроль знати, Город, Мастерская (Железо), Пехота
- **Tver:** Контроль знати, Мастерская (Мех)
- **Ladoga:** Контроль знати
- **Vologda:** Контроль знати, Мастерская
- **Novgorod:** Контроль знати, Город, Мастерская (Лен)
- **Ingria:** Контроль знати, Пехота
- **Pskov:** Контроль знати, Пехота, Кавалерия
- **Smolensk:** Контроль знати, Город, Мастерская (Вережки), Крепость
- **Kaluga:** Контроль знати, Мастерская
- **Severia:** Контроль знати

Бранденбург-Пруссия

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 3
- **Производство:** 5
- **Война:** 3

Расстановка на карте:

- **Königsberg:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская, Крепость
- **Brandenburg:** Королевский контроль, 2х Мастерская, Пехота

Польско-Литовское государство

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 3 (Гегемон)
- **Производство:** 5 (Гегемон)
- **Война:** 3

Расстановка на карте:

- **Warsaw:** Контроль знати, Мастерская (Зерно)
- **Malopolska:** Контроль знати, Город
- **Wielkopolska:** Контроль знати, Мастерская (Зерно)
- **Danzig:** Контроль знати, 2х Город, Мастерская, Крепость
- **Red Ruthenia:** Контроль знати, Мастерская
- **Volhynia:** Контроль знати
- **Kyiv:** Контроль знати, Город, Мастерская
- **Pripyat:** Контроль знати
- **Polesia:** Контроль знати
- **Vilna:** Контроль знати, Мастерская (Дерево), Кавалерия
- **Vitebsk:** Контроль знати
- **Polotsk:** Контроль знати

Независимые державы

Расстановка на карте:

- **Estonia:** Контроль знати, Мастерская
 - **Riga:** Контроль знати, 2х Город, 2х Мастерская
 - **Courland:** Контроль знати, Мастерская
 - **Ottoman & Tartar Lands:** Кавалерия
 - **Pomerania:** Контроль знати, Город, Крепость
 - **Hamburg:** Контроль знати, Город, Пехота, Крепость
 - **Bremen:** Контроль знати, Город, Крепость
 - **Hanover:** Контроль знати, 2х Городу, Мастерская
- (Оружие), Пехота, Крепость
- **Saxony:** Контроль знати, 2х Город, Мастерская (Железо), Пехота, Крепость
 - **Habsburg Lands:** Пехота
 - **Mare Germanicum:** Линейный корабль

Северные войны (1558) – Четыре игрока

Державы игроков: Дания-Норвегия, Швеция, Россия, Польша-Литва

Длительность игры: 8 или 12 раундов (стандартная), 12 или 16 раундов (расширенная)

Условия победы: Стандартные или расширенные

Особые правила: Игра проходит так же, как и сценарий «Северные войны» для пяти игроков, но управление Бранденбургом-Пруссией осуществляется по следующим правилам:

В фазе дохода игрок, первым завершивший сбор собственных ресурсов, также собирает ресурсы от имени Пруссии и размещает их рядом с плашкетом Пруссии.

В конце фазы доходов каждый игрок тайно делает ставку на право контролировать Пруссию в этом раунде. Это делается путем размещения любого количества своих товаров и талеров в руке (или иным скрытым образом), и когда все готовы, игроки одновременно раскрывают свои ставки. Игрок, предложивший самую высокую цену, сбрасывает выбранные товары и талеры и получает полный контроль над Пруссией в этом раунде, в то время как другие игроки получают свои товары и талеры обратно и могут тратить их как обычно.

Если ставки равны, то контроль над Пруссией присуждается игроку, предложившему наибольшее количество различных товаров и талеров, и если ставки по-прежнему равны, то игроку с наименьшим суммарным значением на трех треках гегемонии.

Если никто не сделал ставку, то Польша получает контроль над Пруссией в этом раунде, в том случае, если статус вассала всё ещё действует. Если статус вассала отменен, игрок с наименьшим суммарным значением на трех треках гегемонии получает контроль над Пруссией. В обоих случаях торговый гегемон разрешает любые оставшиеся спорные ситуации.

Игрок, управляющий Пруссией, играет от ее имени в каждой фазе, за исключением следующих моментов:

- Игрок может немедленно отменить статус вассала, когда получит контроль над Пруссией во время фазы доходов, как если бы это было начало раунда (даже Польша может это сделать, но останется союзником Пруссии до конца раунда).

- Передача талеров или обмен маркерами контроля между Пруссией и державой контролирующего игрока невозможны.

- Держава контролирующего игрока и Пруссия считаются союзниками в этом раунде, используя те же правила, что и для Пруссии и Польши, пока действует статус вассала.

В фазе гегемонии у Пруссии по-прежнему есть возможность победить, как обычно, выполнив условие победы, в этом случае все игроки проигрывают (это также может произойти, если Пруссия выигрывает игру в конце последнего раунда, выполнив условие «Баланс сил»).

Северные войны (1558) – Три игрока

Державы игроков: Дания-Норвегия плюс Польша-Литва, Швеция, Россия плюс Бранденбург-Пруссия.

Длительность игры: 8 или 12 раундов (стандартная), 12 или 16 раундов (расширенная).

Условия победы: стандартные или расширенные.

Специальные правила: Игра проходит так же, как и сценарий «Северные войны» для пяти игроков, но один игрок контролирует Польско-Литовское государство и Данию-Норвегию, второй игрок контролирует Россию и Бранденбург-Пруссию, а третий игрок контролирует только Швецию. Шведский игрок начинает игру с одной из этих карт персонажей:

L■■■■s■■ G■■■■ (#12), Ax■■ Oх■■ s■■■■■■ (#18) или E■■■■

D■■■■■■■■ (#22).

К игрокам, контролирующим две державы, применяются следующие ограничения:

- Передача талеров или обмен контрольными жетонами между державами, контролируемые одним и тем же игроком, невозможны.
- Державы, контролируемые одним и тем же игроком, считаются постоянно союзными, используя те же правила, что и для Пруссии и Польши, пока действует статус вассала.
- Всякий раз, когда гегемон трека выбирает державу для хода в любой фазе, следующей державой, которая совершит ход, должна быть другая держава того же игрока, если он контролирует две державы. Это означает, что каждый игрок будет совершать ходы для всех своих держав последовательно, причем точный порядок определяется тем игроком, который является гегемоном в этой фазе.
- Игрок побеждает, как только одна из его держав выполнит условие победы в фазе гегемонии, но только если столичная провинция другой его державы контролируется.

Северные войны (1558) – Два игрока

Державы игроков: Дания-Норвегия плюс Россия, Швеция плюс Польша-Литва.

Длительность игры: 8 или 12 раундов (стандартная), 12 или 16 раундов (расширенная).

Условия победы: стандартные или расширенные.

Специальные правила: Игра проходит так же, как и сценарий «Северные войны» для пяти игроков, но один игрок контролирует Данию-Норвегию и Швецию, а другой Россию и Польшу-Литву.

Контроль над Бранденбург-Пруссией определяется в каждом раунде так же, как описано в сценарии «Северные войны» для четырех игроков, выше. Каждый игрок должен делать ставку только одной из своих двух держав, используя маркер контроля этой державы, чтобы указать, какая держава делает ставку.

К обоим игрокам применяются те же ограничения, что и в сценарии «Северные войны» для трех игроков, описанном выше.

- Передача талеров или обмен маркерами контроля между державами, контролируемые одним и тем же игроком, невозможны.
- Державы, контролируемые одним и тем же игроком, считаются постоянно союзными, используя те же правила, что и для Пруссии и Польши, пока действует статус вассала.
- Всякий раз, когда гегемон выбирает державу для хода в любой фазе, следующая держава, которая сделает ход, должна быть другой державой того же игрока. Это означает, что каждый игрок будет совершать ходы за все свои державы последовательно, причем точный порядок определяется тем игроком, который является гегемоном в этой фазе.
- Игрок побеждает, как только одна из его держав выполнит условие победы во время фазы гегемонии, но только если столичная провинция другой его державы контролируется.

Примечание дизайнера: Этот сценарий можно рассматривать как исторический контрфакт, в котором Сигизмунд III Ваза сохранил контроль над своим шведским престолом после 1599 года, вынудив Данию и Россию сотрудничать против могущественной польско-шведской унии.



«Победоносный Сигизмунд у Смоленска»
Картина Томмазо Долабеллы (1570-1650).



Northern Wars



Livonian War

Ливонская война (1558) – Три игрока

Державы игроков: Швеция, Россия, Польша-Литва.

Длительность игры: 8 раундов.

Условия победы: Стандартные, но для достижения «Национальных амбиций» Швеции требуется контроль над Danzig вместо Pomerania.

Особые правила: Расставьте державы игроков так же, как в сценарии «Северные войны» для пяти игроков, но используйте альтернативную расстановку, приведенную ниже, для Дании-Норвегии, Бранденбурга-Пруссии и независимых держав. Все остальные провинции выведены из игры, что можно обозначить либо отсутствием каких-либо маркеров контроля, либо размещением запасных карт персонажей поверх них рубашкой вниз.

Перед тем как перемешать колоду и вытянуть пять карт для первого раунда, удалите из нее следующие карты персонажей: Свободный юнит S (#14), Свободный юнит В (#19), Готланд R (#20), Ливонская I (#30) и Альтернативный юнит W (#46).

Дания-Норвегия и Бранденбург-Пруссия рассматриваются как независимые державы, подчиняющиеся следующим правилам:

- Не отслеживайте их уровни гегемонии и не проверяйте условия их победы ни во время фазы гегемонии, ни в конце игры. Они не предпринимают никаких действий во время фаз доходов, морской торговли и финансов.
- В начале фазы производства Гегемон-производитель должен бросить серый кубик (крепость), чтобы определить, где появятся новые независимые юниты:
 - **Промех, блок или вероятное попадание:** Ottoman & Tartar Lands (1 независимый юнит)
 - **Попадание:** Scania или Gotland (1 датский юнит)
 - **Попадание и блок:** Königsberg (1 прусский юнит)
 - **Двойной блок:** Königsberg и Scania (1 прусский юнит в Königsberg и 1 датский юнит в Scania)

Игрок с наименьшим суммарным показателем гегемонии решает, какие юниты разместить в указанных областях (Гегемон-производитель разрешает спорные ситуации), и при желании может разместить линейный корабль в соседней морской области. Пехота и кавалерия могут быть размещены в указанных провинциях, даже если они больше не контролируются независимыми юнитами, представляя собой захватчиков или местное сопротивление.

- Во время военной фазы любая держава, контролируемая игроком, может заключить союз с датскими, прусскими или независимыми юнитами, заплатив по одному талеру за каждый союз.

Союзные датские и прусские юниты не могут быть использованы для атаки собственных юнитов (но независимые юниты ведут себя как обычно и могут атаковать юниты, принадлежащие любой державе, включая другие независимые державы).

- Особое правило «Вассал Польши» не действует, поэтому прусские юниты могут быть использованы для нападения на Польшу, а польский игрок может атаковать Пруссию.

- Игрок с наименьшим суммарным показателем гегемонии решает, какую инфраструктуру следует удалить из независимых провинций в результате разорения в конце военной фазы (военный гегемон разрешает спорные ситуации).

- Эффекты персонажей, относящиеся к «независимым юнитам», также применяются к датским и прусским юнитам.

Примечание дизайнера: Этот сценарий представляет собой, по сути, восточную версию основного сценария «Северные войны», но его также можно рассматривать как приблизительную параллель Ливонской войне 1558-1583 годов, в которой Россия воевала против различных коалиций шведских, датско-норвежских и польско-литовских войск. В данном случае датские войска отведены на периферийную роль квазинезависимой державы.

Дания-Норвегия

Расстановка на карте:

- **Scania:** Контроль знати, 2х Мастерская, Крепость, Пехота
- **Gotland:** Контроль знати
- **Ösel:** Контроль знати
- **Mare Goticum:** Линейный корабль

Бранденбург-Пруссия

Расстановка на карте:

- **Königsberg:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская, Крепость, Кавалерия

Независимые державы

Расстановка на карте:

- **Estonia:** Контроль знати, Мастерская
- **Riga:** Контроль знати, 2х Город, 2х Мастерская
- **Courland:** Контроль знати, Мастерская
- **Ottoman & Tartar Lands:** Кавалерия
- **Mare Germanicum:** Линейный корабль

Северная Семилетняя война (1563)

– Три игрока

Сценарий разработан Романом Роговым

Державы игроков: Дания-Норвегия, Швеция, Бранденбург-Пруссия.

Длительность игры: 8 раундов.

Условия победы: Стандартные или расширенные.

Специальные правила: Расставьте державы игроков так же, как в сценарии «Северные войны» для пяти игроков, но используйте альтернативную расстановку, приведенную ниже, для России, Польши-Литвы и независимых держав. Все остальные области карты находятся вне игры, что можно обозначить либо отсутствием каких-либо маркеров контроля, либо размещением запасных карт персонажей рубашкой вниз.

Перед тем как перемешать колоду и вытянуть пять карт для первого раунда, удалите из нее следующие карты персонажей: В□□□□□ К□□□□□s□□ (#6), М□□□□□ IV (#24), А□□□□s□□□ К□□□□□□□ (#40) и Ю□□□ III S□□□□s□□ (#54).

Россия и Польско-Литовское государство рассматриваются как независимые державы, подчиняющиеся следующим правилам:

- Не отслеживайте их уровни гегемонии (это означает, что Дания начнет игру как производственный гегемон, а Пруссия - как торговый гегемон), и не проверяйте никакие условия их победы во время фазы гегемонии или в конце игры. В фазах Дохода, Морской торговли и Финансов они не предпринимают никаких действий.

- В начале фазы производства, Производственный-гегемон должен бросить серый кубик (крепость), чтобы определить, где появятся новые русские и польские юниты:

- **Промак:** Ни один юнит не размещается.
- **Блок:** Estonia (1 русский юнит)
- **Вероятное попадание:** Riga (2 русских юнита) или Finland (1 русский юнит)

Finland (1 русский юнит)

- **Попадание:** Courland (1 польский юнит)
- **Попадание и блок:** Danzig (2 польских юнита)
- **Двойной блок:** Danzig (1 польский юнит) и Riga (2 русских юнита)

Пруссия решает, какие юниты будут размещены в указанных провинциях, и может вместо этого разместить линейный корабль в соседней морской области, если это необходимо. Пехота и кавалерия могут быть размещены в указанных провинциях, даже если они больше не контролируются независимыми государствами, представляя собой захватчиков или местное сопротивление. Пруссия также может по-прежнему размещать один обычный независимый юнит, как обычно.

- Во время военной фазы любая держава, контролируемая игроком, может заключить союз с русскими, польскими или независимыми юнитами за один талер за каждый юнит.

Союзные русские и польские юниты используют свои обычные специальные правила и не могут быть использованы для атаки собственных юнитов (но независимые юниты ведут себя как обычно и могут атаковать юниты, принадлежащие любой державе, включая другие независимые державы).

- Особое правило «Вассал Польши» действует как обычно, поэтому союзные польские юниты не могут быть использованы для атаки Пруссии, пока оно действует (и наоборот).

- Игрок с наименьшим суммарным показателем гегемонии решает, какую инфраструктуру следует удалить из независимых провинций в результате разорения в конце военной фазы (военный гегемон разрешает спорные ситуации).

- Эффекты персонажей, относящиеся к «независимым юнитам», также применяются к русским и польским подразделениям.

Россия

Расстановка на карте:

- **Riga:** 2х Пехота, Кавалерия
- **Estonia:** Кавалерия

Польско-Литовское государство

Расстановка на карте:

- **Danzig:** Контроль знати, 2х Город, Мастерская, Крепость, Пехота
- **Courland:** Контроль знати, Мастерская, Кавалерия

Независимые державы

Расстановка на карте:

- **Estonia:** Контроль знати, Мастерская
- **Riga:** Контроль знати, 2х Город, 2х Мастерская
- **Pomerania:** Контроль знати, Город, Крепость
- **Hamburg:** Контроль знати, Городу, Пехота, Крепость
- **Bremen:** Контроль знати, Город, Крепость
- **Hanover:** Контроль знати, Город, Крепость, Пехота, Мастерская (Оружие)
- **Saxony:** Контроль знати, Город, Крепость, Пехота, Мастерская (Железо)
- **Habsburg Lands:** Пехота, Кавалерия
- **Mare Germanicum:** Линейный корабль

Примечание дизайнера: Этот сценарий представляет собой, по сути, западную версию карты основного сценария «Северные войны», но его также можно рассматривать как приблизительную параллель Северной семилетней войне 1563-1570 годов, в которой Швеция вела войну против коалиции Дании-Норвегии, Любека и Польши-Литвы. Здесь Любек и другие германские державы представлены Бранденбургом-Пруссией, в то время как Россия и Польша-Литва играют второстепенную роль в качестве квазинезависимых держав.

Северная семилетняя война (1563)

– Два игрока

Державы игроков: Дания-Норвегия, Швеция.

Длительность игры: 8 раундов.

Условия победы: Обычные условия победы не используются. Проверяйте только следующие условия победы во время каждой фазы гегемонии и в конце игры:

- **Дания-Норвегия** побеждает, если контролирует не менее шести своих стартовых провинций, а также Stockholm или любые две другие шведские провинции.
- **Швеция** побеждает, если контролирует все свои стартовые провинции, а также три дополнительные провинции в любом месте или таможню в Riga.
- Дополнительные условия победы, введенные картами персонажей, по-прежнему доступны, но проверяются только во время финальной фазы гегемонии.
- Если ни один из игроков не достиг условий победы к концу игры, Бранденбург-Пруссия побеждает, а оба игрока проигрывают.

Специальные правила: Расставьте Данию-Норвегию и Швецию так же, как в сценарии «Северные войны» для пяти игроков, но используйте альтернативную расстановку ниже для всех остальных держав (включая независимые). Все остальные области карты выведены из игры, что можно обозначить либо отсутствием каких-либо маркеров контроля, либо размещением запасных карт персонажей рубашкой вниз.

Перед тем как перемешать колоду и вытянуть пять карт для первого раунда, удалите из нее следующие карты персонажей: В00000 К00000s00 (#6), С00000s X (#7), С000s000 00 S0 0000 (#14), М00000 IV (#24), L000000 I (#30), А000s000 К0000000 (#40), Е000000 G0000 W00000 (#44), А0000s О000-N0s000000 (#45), А0000000 000 W00000s000 (#46) и J000 III S000s00 (#54).

Россия, Бранденбург-Пруссия и Польско-Литовское государство рассматриваются как независимые державы со следующими правилами:

- Не отслеживайте их уровни гегемонии (это означает, что Дания начнет игру как торговый и производственный гегемон), и не проверяйте никакие условия их победы во время фазы гегемонии или в конце игры. Они не предпринимают никаких действий во время фаз дохода, морской торговли и финансов. Для целей специального правила Дании «Sound Dues» их максимальный объем торговли следует считать равным трем.
- В фазе производства датский игрок размещает два русских юнита, по своему выбору, в Ingria или Pskov, если только обе провинции не контролируются Швецией; и один польский юнит, по своему выбору, в Vilna или Polotsk, если только обе провинции не контролируются Швецией. В этом сценарии новые прусские или независимые юниты размещаться не будут.
- В военной фазе только Дания может заключать союзы с русскими и/или польскими войсками за один талер за каждый юнит, при этом оба игрока могут заключать союзы с прусскими и независимыми юнитами аналогичным образом. Союзные русские, прусские и польские юниты используют свои обычные особые правила и не могут быть использованы для атаки собственных войск (но независимые юниты ведут себя как обычно и могут атаковать юниты, принадлежащие любой державе, включая другие независимые державы).

• Особое правило «Вассал Польши» действует как обычно, поэтому прусские и польские войска не могут быть использованы для нападения друг на друга.

• Игрок с наименьшим суммарным показателем гегемонии решает, какую инфраструктуру следует удалить из независимых провинций в результате разорения в конце военной фазы (военный гегемон разрешает спорные ситуации).

• Эффекты персонажей, относящиеся к «независимым юнитам», также применяются к русским, прусским и польским подразделениям.

Россия

Расстановка на карте:

- **Ingria:** Контроль знати, Пехота
- **Pskov:** Контроль знати, Пехота
- **Riga:** 2x Пехота, Кавалерия
- **Estonia:** Пехота

Бранденбург-Пруссия

Расстановка на карте:

- **Königsberg:** Королевский контроль, Город, 2x Мастерская, Крепость, Пехота

Польско-Литовское государство

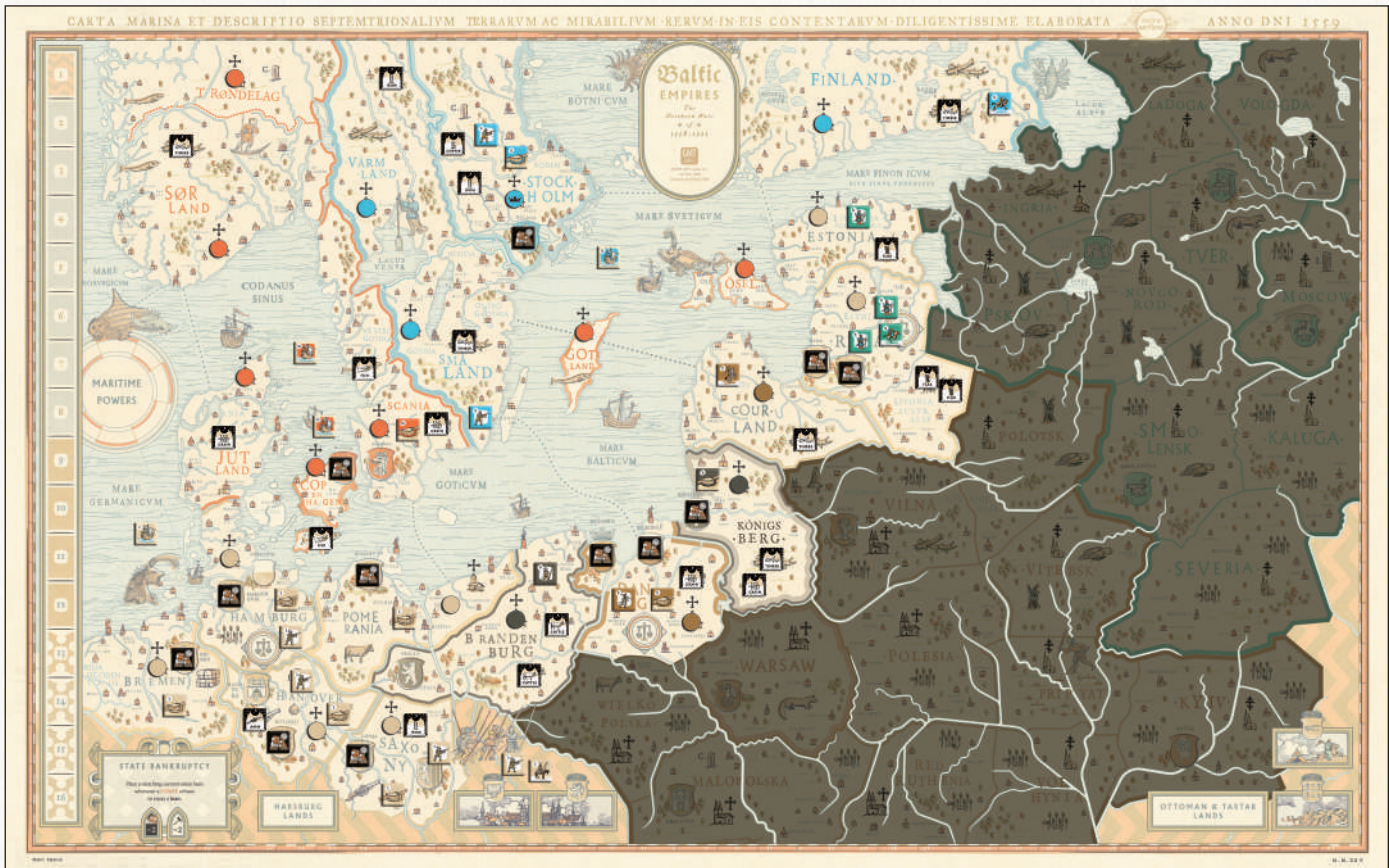
Расстановка на карте:

- **Danzig:** Контроль знати, 2x Город, Мастерская, Крепость
- **Vilna:** Контроль знати, Мастерская (Дерево), Кавалерия
- **Polotsk:** Контроль знати
- **Courland:** Контроль знати, Мастерская, Кавалерия

Независимые державы

Расстановка на карте:

- **Estonia:** Контроль знати, Мастерская
- **Riga:** Контроль знати, 2x Город, 2x Мастерская
- **Pomerania:** Контроль знати, Город, Крепость
- **Hamburg:** Контроль знати, Мастерская, Город, Пехота, Крепость
- **Mare Germanicum:** Линейный корабль



Northern Seven Years War (Three Players)



Northern Seven Years War (Two Players)

Смутное время (1604) – Три игрока

Сценарий разработан Романом Роговым

Державы игроков: Швеция, Россия, Польша-Литва.

Длительность игры: 6 раундов, начиная с первой фазы войны.

Условия победы: Обычные условия победы не используются.

Проверяйте следующие альтернативные условия победы (только) во время финальной фазы гегемонии (досрочная победа невозможна):

• **Швеция** побеждает* (см. ниже), если контролирует

Stockholm, Finland, Estonia, Ingria и Riga.

• **Россия** побеждает, если контролирует Moscow, Smolensk и Ingria или Finland

• **Польша-Литва** побеждает* (см. ниже), если контролирует Warsaw, Vilna и Smolensk или Moscow.

• Дополнительные условия победы, введенные картами персонажей, по-прежнему доступны, но проверяются только во время финальной фазы гегемонии.

• Швеция не может победить, если Польша-Литва не выполнила ни одного условия победы, и Польша-Литва не может победить, если ни Швеция, ни Россия не выполнили ни одного условия победы.

• Если в конце игры ни одна из держав не одержала победу, применяются обычные условия разрешения ничьих.

Специальные правила: Расставьте все державы, как указано ниже. Все остальные области карты выведены из игры, что можно обозначить либо отсутствием каких-либо маркеров контроля, либо размещением запасных карт персонажей рубашкой вниз.

Перед началом игры каждая держава тайно выбирает стартовый двор следующим образом:

• **Швеция:** любые две карты из списка: М00000 00 0ss00 (#9), L0000 00 G000 (#12), J0c00 D0 00 0000 (#49) и C00s L00ss00 F000 00 (#55).

• **Россия:** одна карта из списка: A00000 Chokhov (#25), Y000 00 T00 00000000 (#31), B0000 G000000 (#41) и D0 000 P00000s00 (#57).

• **Польша:** любые три карты из списка: T00 F00s0 D0 000s (#8), S00000 B00000 (#16), S0000s000 K0000000s00 (#26), S0000 000 III V0s0 (#27), A000 F000000 (#38) и M00 0000 S000000 (#39).

Положите стартовые карты двора на планшет и верните в колоду все невыбранные карты. Затем удалите из колоды следующие карты персонажей, прежде чем перемешать ее: C00000s XII (#1), P0000 000 G0000 (#2), P0000 T00000s0000 (#3), C0000000 00 S0 0000 (#14), C0000000 000 B000000 (#19), G00000 R0000 (№20), L000000 I (№30), A00x00000 M00s0 0000 (№34), J00 Z00 00s00 (#35), E000000 G00000 W00000 (#44), A0000s0 O000 -N0s0000000 (№45), A0000000 000 W00000s0000 (#46) и J000 III S000s000 (#54).

Пока не вытягивайте карты персонажей, так как первая фаза производства пропускается.

Примечание дизайнера: Карты Charles XII (#1), Peter the Great (#2), Peter Tordenskjold (#3), Alexander Menschikov (#34) и John III Sobieski (#54) удалены в целях баланса, а также для сохранения исторической достоверности и атмосферы. Однако их эффекты совместимы со сценарием, поэтому игроки могут добавить их в колоду по желанию, хотя мы и не рекомендуем этого делать.

Дания-Норвегия и Бранденбург-Пруссия рассматриваются как независимые державы, подчиняющиеся следующим правилам:

• Не отслеживайте их уровень гегемонии и не проверяйте условия их победы ни во время фазы гегемонии, ни в конце игры. Они не предпринимают никаких действий во время фазы доходов, морской торговли и финансов.

• В начале фазы производства Гегемон-производитель должен бросить серый кубик (крепость), чтобы определить, где появятся новые независимые юниты:

• **Промаях, блок или вероятное попадание:** Ottoman & Tartar Lands (1 независимый юнит)

• **Попадание:** Scania или Gotland (1 датский юнит)

• **Попадание и блок:** Königsberg (1 прусский юнит)

• **Двойной блок:** Königsberg и Scania (1 прусский юнит в Königsberg и 1 датский юнит в Scania)

Игрок с наименьшим суммарным показателем Гегемонии решает, какие юниты разместить в указанных областях (Гегемон-производитель разрешает спорные ситуации), и при желании может разместить линейный корабль в соседней морской области. Пехота и кавалерия могут быть размещены в указанных провинциях, даже если они больше не контролируются независимыми юнитами, представляя собой захватчиков или местное сопротивление.

• Во время военной фазы любая держава, контролируемая игроком, может заключить союз с датскими, прусскими или независимыми юнитами за один талер за каждый юнит. Союзные датские юниты не могут быть использованы для атаки собственных юнитов (но прусские и другие независимые юниты могут атаковать юниты, принадлежащие любой державе, включая другие прусские или независимые). Специальное правило «Вассал Польши» не действует, поэтому прусские юниты могут быть использованы для атаки Польши, а польский игрок может атаковать Пруссию.

• Игрок с наименьшим суммарным показателем гегемонии решает, какую инфраструктуру удалить из независимых провинций в результате разорения в конце военной фазы (военный гегемон разрешает спорные ситуации).

• Эффекты персонажей, относящиеся к «независимым юнитам», также применяются к датским и прусским юнитам.

Игра начинается с военной фазы, пропуская первые фазы дохода, морской торговли, финансов и производства. Считается, что ни одна держава не сохранила талеры.

Примечание дизайнера: Исторически прусский вассалитизм ещё не был снят, поскольку к 1606 году Пруссия даже не была объединена с Бранденбургом. Однако все армии в период Смуты использовали контингенты немецких наёмников - поэтому подкуп отдельных прусских подразделений символизирует вербовку отдельных немецких наемных рот. Именно поэтому прусские подразделения могут атаковать другие прусские подразделения, поскольку это не прусские подразделения как таковые, а скорее абстрактное представление немецких наемников.

Дания-Норвегия

Расстановка на карте:

- **Scania:** Контроль знати, Крепость, Пехота
- **Gotland:** Контроль знати
- **Ösel:** Контроль знати
- **Mare Goticum:** 2х Линейный корабль

Швеция

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 2
- **Производство:** 7
- **Война:** 6

Расстановка на карте:

- **Stockholm:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская (Медь и Железо), Пехота, Крепость
- **Småland:** Королевский контроль, Мастерская
- **Värmland:** Королевский контроль, 2х Мастерская
- **Finland:** Контроль знати, Мастерская, Кавалерия
- **Estonia:** Контроль знати, Мастерская, Пехота, Кавалерия
- **Mare Sveticum:** Линейный корабль

Россия

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 2
- **Производство:** 10
- **Война:** 5

Расстановка на карте:

- **Moscow:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская, Пехота
- **Tver:** Контроль знати, Мастерская (Меха)
- **Ladoga:** Контроль знати
- **Vologda:** Контроль знати, Мастерская
- **Novgorod:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская, Кавалерия
- **Ingria:** Королевский контроль, Мастерская, Пехота
- **Pskov:** Контроль знати, Мастерская (Веревки)
- **Smolensk:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская (Зерно и Веревки), Крепость
- **Kaluga:** Королевский контроль, Мастерская
- **Severia:** Королевский контроль, Мастерская, 2х Пехота, Кавалерия

Бранденбург-Пруссия

Расстановка на карте:

- **Königsberg:** Королевский контроль, 2х Мастерская, Город, Крепость, Пехота

Польско-Литовское государство

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 4 (Гегемон)
- **Производство:** 13 (Гегемон)
- **Война:** 7 (Гегемон)

Расстановка на карте:

- **Warsaw:** Контроль знати, Город, Мастерская (Зерно), Кавалерия
- **Malopolska:** Контроль знати, Мастерская (Медь)
- **Wielkopolska:** Контроль знати, Мастерская (Зерно)
- **Danzig:** Контроль знати, 2х Город, Мастерская, Крепость
- **Red Ruthenia:** Контроль знати, Мастерская
- **Volhynia:** Контроль знати, Мастерская
- **Kyiv:** Контроль знати, Город, Мастерская
- **Pripyat:** Контроль знати, Пехота, 2х Кавалерия
- **Polesia:** Контроль знати, Мастерская
- **Vilna:** Контроль знати, 2х Мастерская (Зерно и Дерево), Кавалерия
- **Vitebsk:** Контроль знати
- **Polotsk:** Контроль знати, Мастерская (Лен)
- **Riga:** Контроль знати, Город, Мастерская
- **Courland:** Контроль знати, Мастерская, Кавалерия

Независимые державы

Расстановка на карте:

- **Ottoman & Tartar Lands:** Кавалерия

Примечание дизайнера: 1600-е годы были мрачными временами для северо-восточной Европы. Трудности Малого ледникового периода особенно сильно ударили по этой стране, поскольку польская и русская экономики сильно зависели от сельского хозяйства, которое столкнулось с серьезными проблемами в таком неблагоприятном климате. Это вызвало голод. Голод породил нищету. Нищета привела к кризису. Русский народ искал спасения в чудотворце, который утверждал, что является выжившим сыном Ивана IV Димитрия. Его сопровождала польская низшая знать, которая искала приключений и завоеваний как способа избежать кризиса. Но это небольшое приключение переросло в нечто большее, поскольку за ним последовал бурный период, известный как Смутное время, в котором участвовало множество претендентов на русский престол, продвижение польского короля в Россию (оккупация Москвы и почти коронация польского князя царем) и вмешательство Швеции, заложившее основу для того, что впоследствии стало великой империей Густава Адольфа.

В русском языке слово «Смута» означает не только «Смутное время», но и время неопределенности, или хаоса. И теперь вам предстоит решить, чем закончится эта неопределенность. Станет ли польский князь новым русским царем? Заложит ли Швеция основы своей империи? И переживет ли Россия кризис? История — в ваших руках!

Сконская война (1674) – Три игрока

Сценарий разработан Романом Роговым

Державы игроков: Дания-Норвегия, Швеция, Бранденбург-Пруссия.

Длительность игры: 5 раундов, начиная с военной фазы.

Условия победы: Проверка условий победы производится только в заключительной фазе гегемонии (досрочная победа невозможна), а национальные амбиции заменяются следующими:

- **Дания-Норвегия** побеждает, если контролирует Copenhagen, Scania и Bremen или Hamburg.
- **Швеция** побеждает, если контролирует Stockholm и Copenhagen, либо Stockholm, Scania и Pomerania.
- **Бранденбург-Пруссия** побеждает, если контролирует Brandenburg, Pomerania и Bremen или Hamburg.
- Дополнительные условия победы, введенные картами персонажей, по-прежнему доступны, но проверяются только в заключительной фазе гегемонии.
- Если Дания-Норвегия и Бранденбург-Пруссия выполняют свои условия победы и предотвращают победу Швеции, то они считаются победителями вместе, без необходимости проверки критерия определения победителя в случае ничьей.

• Если ни одна держава не одержала победу, проверьте победу Бранденбург-Пруссии по «Балансу сил», затем примените обычные условия разрешения ничьей.

Специальные правила: Расставьте все державы, как указано ниже. Courland и Danzig рассматриваются как пустые провинции, которые нельзя завоевать, но через которые могут проходить юниты. Все остальные области карты находятся вне игры, что можно обозначить либо отсутствием каких-либо маркеров контроля, либо размещением запасных карт персонажей рубашкой вниз. Россия и Польско-Литовское государство вообще не участвуют в игре.

Швеция начинает игру с двумя займами, один из которых подлежит погашению во 2-м раунде, а другой - в 3-м. Разместите шведские контрольные маркеры в ячейках «2» и «3» трека раундов, чтобы обозначить эти займы.

Если Швеция не сможет погасить заем (переместит маркеры в ячейку банкротства), она немедленно проигрывает игру, при этом победа определяется Данией-Норвегией и Бранденбург-Пруссией, как если бы это была заключительная фаза гегемонии.

Перед началом игры каждая держава тайно выбирает стартовый состав двора следующим образом:

- **Дания-Норвегия:** S0000 P000s00 (#56) плюс две любые карты из списка: F00000000 III (#4), C000000s T0000 (#11), N000s J000 (#23), H00s E0000 (#36), C000000s B00000000 (#42) и C0000 F00s (#43).
- **Швеция:** Любые четыре карты из списка: L000s D0 G000 (#12), H0000 E0000000 (#13), C000000000 B00000000 (#19), L000s XIV (#21), E000 D00000000 (#22) и C00s L00ss00 F00000 (#55).
- **Бранденбург-Пруссия:** G0000000 D000000000 (#17) плюс еще одна карта из списка: T0000s R00 (#28), L000000 I (#30) или J00000000 B000000000 (#29).

Положите стартовые карты двора на планшеты и верните в колоду все невыбранные карты. Затем удалите из колоды следующие карты персонажей, прежде чем перемешать ее: B00000 K0000000s00 (#6), C00000s X (#7), C00000000 S00000 (#14), M0000 D IV (#24), J00 Z0000s00 (#35), M0000s F00000 (#37), A000s000 K00000000 (#40), E000000 G0000 W00000 (#44), A0000s0 O0000-N0s00000000 (#45), T0000 B0000 (#48), J000 III S0000s00 (#54). Пока не вытягивайте карты персонажей, так как первая фаза производства пропускается.

Игра начинается с военной фазы, пропуская первые фазы дохода, морской торговли, финансов и производства. Считается, что ни одна держава не имеет накопленных талеров.

Дания-Норвегия

Стартовые позиции на треке Гегемонии

- **Торговля:** 3
- **Производство:** 5
- **Война:** 7

Расстановка на карте:

- **Copenhagen:** Королевский контроль, Город, Мастерская, Крепость, Кавалерия, 2х Пехота
- **Sørland:** Королевский контроль, Мастерская (Дерево)
- **Trøndelag:** Королевский контроль, Мастерская (Медь)
- **Jutland:** Королевский контроль, Мастерская, Кавалерия
- **Hamburg:** Контроль знати, Город, Мастерская
- **Codanus Sinus:** 2х Линейный корабль

Швеция

Стартовые позиции на треке Гегемонии

- **Торговля:** 6 (Гегемон)
- **Производство:** 12 (Гегемон)
- **Война:** 12 (Гегемон)

Расстановка на карте:

- **Stockholm:** Королевский контроль, Город, 3х Мастерская, Крепость, Пехота, Кавалерия
- **Småland:** Контроль знати, Мастерская, Пехота
- **Värmland:** Контроль знати, 2х Мастерская
- **Finland:** Контроль знати, Мастерская, Кавалерия
- **Scania:** Контроль знати, Город, Мастерская (Зерно), Крепость
- **Pomerania:** Контроль знати, Город, Мастерская, 2х Пехота
- **Bremen:** Контроль знати, Город, Мастерская
- **Gotland:** Контроль знати
- **Ösel:** Контроль знати
- **Estonia:** Контроль знати, Мастерская, Пехота
- **Riga:** Контроль знати, Город, Мастерская, Крепость
- **Ingria:** Контроль знати
- **Mare Sveticum:** Линейный корабль
- **Mare Goticum:** Линейный корабль

Бранденбург-Пруссия

Стартовые позиции на треке Гегемонии

- Торговля: 3
- Производство: 5
- Война: 7

Расстановка на карте

- **Königsberg:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская, Крепость, "Derfflinger"
- **Brandenburg:** Королевский контроль, 2х Мастерская, Город, Крепость, 2х Пехота, Кавалерия
- Статус вассала Польши уже снят.

Независимые державы

Расстановка на карте:

- **Hanover:** Контроль знати, Город, Крепость, Пехота, Кавалерия
- **Saxony:** Контроль знати, Город, Крепость, Пехота, Кавалерия
- **Habsburg Lands:** Пехота
- **Mare Germanicum:** Линейный корабль

Сконская война (1674) – Два игрока

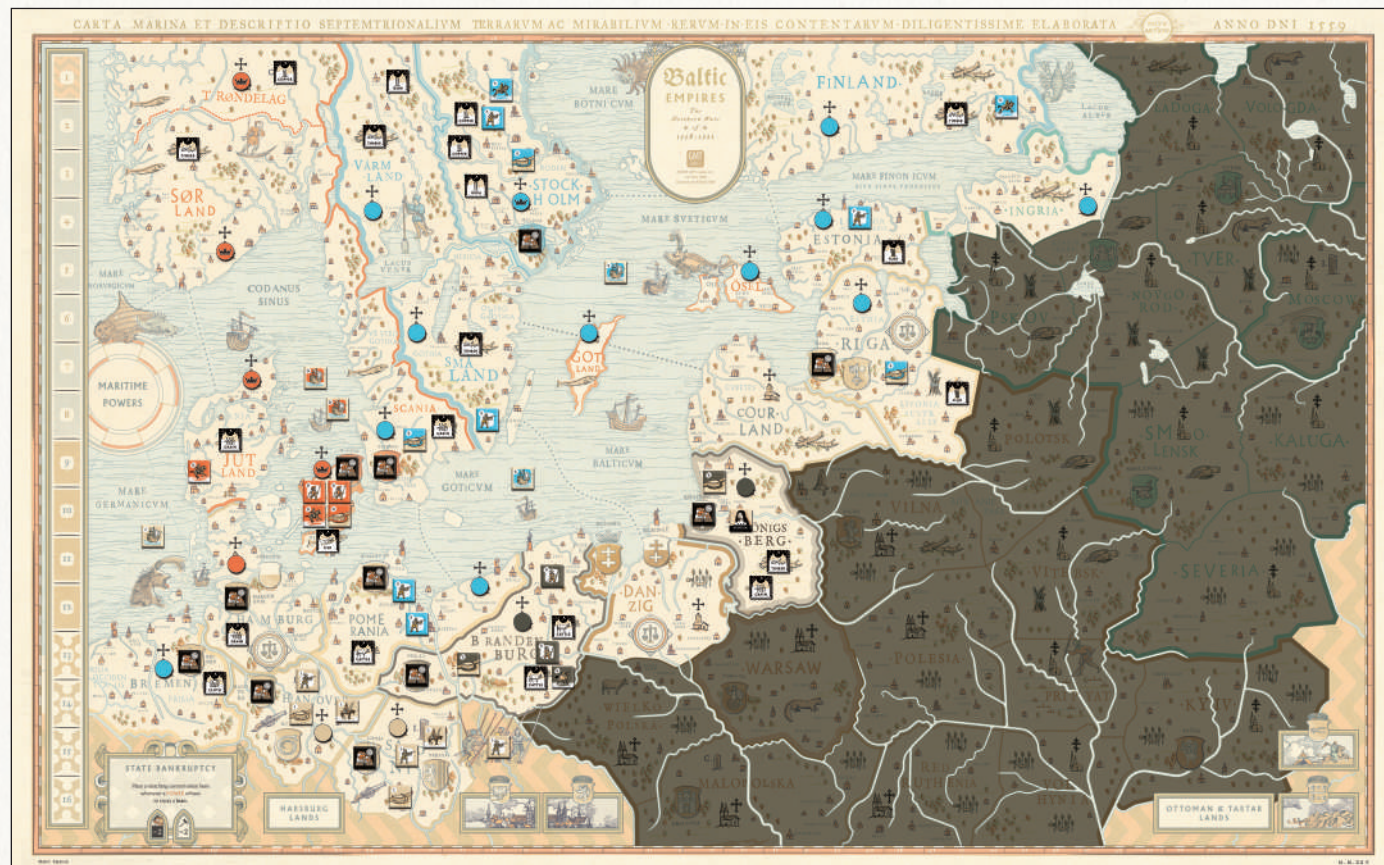
Державы игроков: Дания-Норвегия плюс Бранденбург-Пруссия, Швеция.

Длительность игры: 5 раундов, начиная с фазы войны.

Условия победы: Те же условия, что и в сценарии «Сканская война» для трех игроков.

Специальные правила: Игра начинается так же, как и сценарий «Сканская война» для трех игроков, но один игрок контролирует Данию-Норвегию и Бранденбург-Пруссию, а другой только Швецию. Игра начинается с военной фазы, пропуская первые фазы дохода, морской торговли, финансов и производства. К игроку, контролирующему две державы, применяются следующие ограничения:

- Запрещена передача талеров или обмен маркерами контроля между Данией-Норвегией и Бранденбург-Пруссией.
- Дания-Норвегия и Бранденбург-Пруссия считаются постоянно союзными, используя те же правила, что и для Пруссии и Польши, пока действует статус вассала.
- Всякий раз, когда гегемон трека выбирает державу для хода в любой фазе, следующей державой, которая совершит ход, должна быть другая держава того же игрока, если он контролирует две державы. Это означает, что каждый игрок будет совершать ходы для всех своих держав последовательно, причём точный порядок определяется тем игроком, который является гегемоном в этой фазе.
- Игрок, контролирующий Данию-Норвегию и Бранденбург-Пруссию, побеждает, если одна из его держав выполняет условие победы на заключительном этапе гегемонии, но только если другая держава контролирует столичную провинцию и хотя бы одну шведскую стартовую провинцию (отмеченную на карте как шведская). Если это условие не выполняется, игра считается ничьей (условие победы «Баланс сил» Пруссии не используется).



Scanian War

Великая Северная война (1700) – Пять игроков

Державы игроков: Все пять.

Длительность игры: 6 раундов, начиная с военной фазы.

Условия победы: Обычные условия победы не используются.

Проверьте следующие альтернативные условия победы (только) во время финальной фазы гегемонии (досрочная победа невозможна):

- **Дания-Норвегия** побеждает, если контролирует Copenhagen и одну из территорий: Scania, Stockholm или Hamburg.
- **Швеция** побеждает, если контролирует Stockholm, Scania, Riga и Pomerania, а также контролировала Warsaw или Moscow хотя бы раз за игру (отметьте польским или российским маркером контроля на планшете Швеции); альтернативно, она побеждает, если контролирует Stockholm и любую комбинацию из четырех других столичных провинций или торговых центров.
- **Россия** побеждает, если контролирует Moscow, Kyiv и хотя бы две провинции, прилегающие к морским областям.
- **Бранденбург-Пруссия** побеждает, если контролирует Königsberg и Brandenburg, а также контролирует Pomerania или имеет пять карт персонажей при дворе.
- **Польша-Литва** побеждает, если предотвращает победу Швеции и контролирует Warsaw, Danzig, Vilna и Saxony.
- Дополнительные условия победы, введенные картами персонажей, по-прежнему доступны, но проверяются только в заключительной фазе гегемонии.
- Если любая комбинация Дании-Норвегии, России и Польши-Литвы выполняет свои условия победы и предотвращает победу Швеции, то все они считаются победителями вместе, без необходимости проверки условий для разрешения ничьей.
- Если ни одна держава не победила, проверьте победу Бранденбурга-Пруссии по «Балансу сил», затем примените обычные условия для разрешения ничьей.

Специальные правила: Разместите все державы, как указано ниже.

Перед началом игры каждая держава тайно выбирает стартовый состав двора следующим образом:

- **Дания-Норвегия:** любые три карты из списка: P0000 T0000s0000 (#3), F0000000 III (#4), N000s J000 (#23), T0000s R00 (#28), C0000000s B00000000 (#42), T0000 B0000 (#48) и S0000 P000000 (#56).
- **Швеция:** Любые пять карт из списка: C00000s XII (#1), C00000s X (#7), M00000000 N0ss00 (#9), R0000000 C00s00s (#10), L000000 G000 (#12), H0000 E00000000 (#13), Ax00 Oх00s000000 (#18), C0000A0000 B00000000 (#19), G00000 R0000 (#20), L0000 XIV (#21), E00 D00000000 (#22), I000 M00000 (#52) и C00s L00ss00 F00000 (#55).
- **Россия:** P0000000 G0000 (#2), плюс две другие карты из списка: P00000000 P00000000 (#15), A00000 Chokhov (#25), Y00000 T0000000000 (#31), A00x00000 M00s00000 (#34), B0000 G00000000 (#41), S00000 A000s00000000 (#53) и D0000 P00000s00 (#57).
- **Бранденбург-Пруссия:** G0000000 D0000000000 (#17) и J000000000 B0000000000 (#29).
- **Poland-Lithuania:** любые три карты из списка: S00000 B00000 (#16), S0000s0000 K00000000s000 (#26), J00 Z0000s000 (#35), A000 F0000000 (#38), M000000 S0000000 (#39), M0000 L0000 G0000000 (#51) и J000 III S0000s000 (#54).

Положите стартовые карты двора на планшеты и верните в колоду все невыбранные карты. Затем удалите из колоды следующие карты персонажей, прежде чем перемешать ее:

A00x00 I (#5), B00000 K0000000s000 (#6), C0000s000000 S00000 (#14), S00000000 III V0s0 (#27), E0000000 G00000 WILLIAM (#44) и A00000000000 W00000s0000 (#46).

Пока не вытягивайте карты персонажей, так как первая фаза производства пропускается.

Игра начинается с военной фазы, пропуская первые фазы дохода, морской торговли, финансов и производства.

Считается, что ни одна держава не имеет накопленных талеров.

Дания-Норвегия

Стартовые позиции на треке Гегемонии

- **Торговля:** 3
- **Производство:** 5
- **Война:** 7

Расстановка на карте:

- **Copenhagen:** Королевский контроль, Город, Мастерская, Крепость
- **Sørland:** Королевский контроль, Мастерская (Дерево), Крепость
- **Trøndelag:** Королевский контроль, Мастерская (Медь)
- **Jutland:** Королевский контроль, Мастерская, Пехота, Кавалерия
- **Hamburg:** Контроль знати, Город, Мастерская
- **Codanus Sinus:** 3х Линейный корабль

Швеция

Стартовые позиции на треке Гегемонии

- **Торговля:** 8 (Гегемон)
- **Производство:** 13 (Гегемон)
- **Война:** 14 (Гегемон)

Расстановка на карте:

- **Stockholm:** Королевский контроль, Город, 3х Мастерская, Крепость, Пехота
- **Småland:** Королевский контроль, Мастерская
- **Värmland:** Контроль знати, 2х Мастерская
- **Finland:** Королевский контроль, Мастерская, Кавалерия
- **Scania:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская, Крепость, Пехота, Кавалерия
- **Pomerania:** Контроль знати, Город, Мастерская, Крепость, Пехота
- **Bremen:** Контроль знати, Город, Мастерская, Пехота
- **Gotland:** Контроль знати
- **Ösel:** Контроль знати
- **Estonia:** Контроль знати, Мастерская, Пехота
- **Riga:** Контроль знати, 2х Город, Таможня, Мастерская, Крепость
- **Ingria:** Контроль знати
- **Mare Sveticum:** Линейный корабль
- **Mare Gothicum:** 2х Линейный корабль

Россия

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 5 (Р0000 000 G0000)
- **Производство:** 11 (Р0000 000 G0000)
- **Война:** 7 (Р0000 000 G0000)

Расстановка на карте:

- **Moscow:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская
- **Tver:** Королевский контроль, Мастерская (Меха)
- **Ladoga:** Королевский контроль
- **Vologda:** Королевский контроль, Мастерская
- **Novgorod:** Королевский контроль, Город, Мастерская (Лен), 2х Кавалерия, 3х Пехота
- **Pskov:** Королевский контроль, Мастерская (Вережки), Пехота
- **Smolensk:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская (Вережки и Зерно), Крепость
- **Kaluga:** Королевский контроль, Мастерская
- **Severia:** Королевский контроль, Мастерская
- **Kyiv:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская

Бранденбург-Пруссия

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 4
- **Производство:** 8 (Л0000 000 В000 000000)
- **Война:** 8 (G0000 000 D000000000)

Расстановка на карте:

- **Königsberg:** Королевский контроль, Город, 2х Мастерская, Крепость, Пехота, "Derfflinger"
- **Brandenburg:** Королевский контроль, 2х Мастерская, Город, Крепость, Кавалерия

Статус вассала Польши уже снят.

Польско-Литовское государство

Стартовые позиции на треке Гегемонии:

- **Торговля:** 6
- **Производство:** 10
- **Война:** 5

Расстановка на карте:

- **Warsaw:** Контроль знати, Город, 2х Мастерская
- **Malopolska:** Контроль знати, Город, Мастерская (Медь)
- **Wielkopolska:** Контроль знати, Мастерская (Зерно)
- **Danzig:** Контроль знати, Таможня, Город, Мастерская, Крепость
- **Red Ruthenia:** Контроль знати, Мастерская
- **Volhynia:** Контроль знати, Мастерская
- **Pripyat:** Контроль знати
- **Polesia:** Контроль знати, Мастерская
- **Vilna:** Контроль знати, Город
- **Vitebsk:** Контроль знати
- **Polotsk:** Контроль знати, Мастерская (Лен)
- **Saxony:** Контроль знати, 2х Город, Мастерская (Железо), Крепость
- **Courland:** Контроль знати, Кавалерия, 2х Пехота

Независимые державы

Расстановка на карте:

- **Ottoman & Tartar Lands:** Пусто
- **Hanover:** Контроль знати, 2х Город, Мастерская (Оружие), Крепость, Пехота, Кавалерия
- **Habsburg Lands:** Кавалерия, 2х Пехота
- **Mare Germanicum:** 2х Линейный корабль

Великая Северная война (1700) –

Четыре игрока

Державы игроков: Дания-Норвегия, Швеция, Россия, Польша-Литва

Длительность игры: 6 раундов, начиная с фазы войны

Условия победы: Те же условия, что и в сценарии «Великая Северная война» для пяти игроков

Специальные правила: Правила такие же, как в сценарии «Великая Северная война» для пяти игроков, но Бранденбург-Пруссия контролируется по тем же правилам, что и в сценарии «Северные войны» для четырех игроков.

Великая Северная война (1700) –

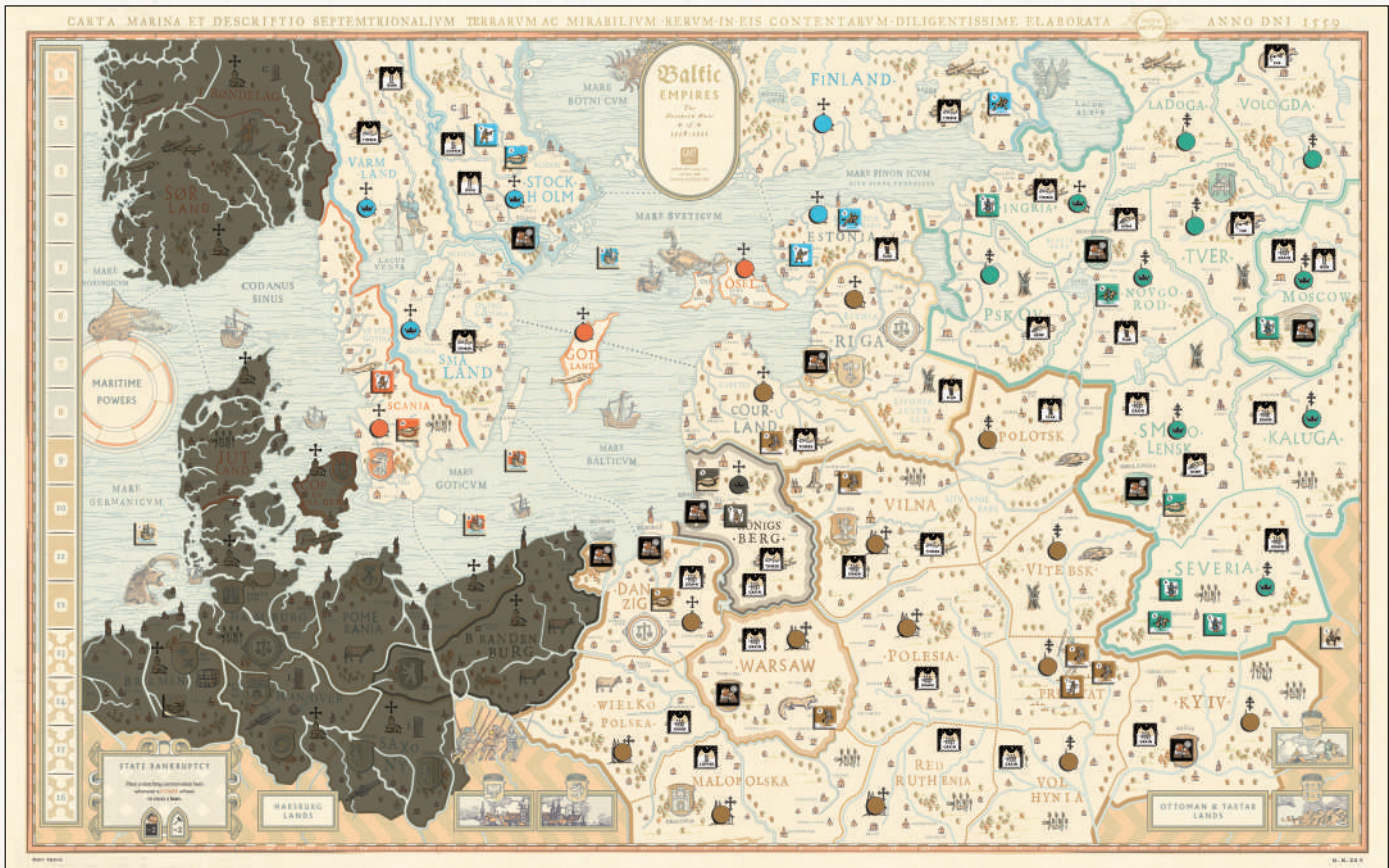
Два игрока

Державы игроков: Дания-Норвегия, Россия и Польша-Литва (один игрок «Коалиции»); Швеция

Длительность игры: 6 раундов, начиная с фазы войны

Условия победы: Те же условия, что и в сценарии «Великая Северная война» для пяти игроков, но игрок «Коалиции» должен выполнить как минимум два из трех своих условий победы, чтобы выиграть. Если обе стороны выполнят хотя бы одно условие победы, игра заканчивается ничьей.

Специальные правила: Правила такие же, как в сценарии «Великая Северная война» для пяти игроков, но управление Бранденбургом-Пруссией осуществляется по тем же правилам, что и в сценарии «Северные войны» для двух игроков. В случае ничьей во время торгов, в том числе, если оба игрока ничего не предложили, победу одерживает Швеция.



Time of Troubles



Great Northern War

Northern Wars

