

МАРИЯ

МАРИЯ ТЕРЕЗА И ВОЙНА ЗА АВСТРИЙСКОЕ НАСЛЕДСТВО



В октябре 1740 умер Карл VI, Император Германии и глава государства Австрия. Власть перешла по наследству его старшей дочери, 23-летней Марии Терезе. Однако, по закону Империи и традициям, женщина не может занять Имперский трон.

Не смотря на то, что другие государства Европы согласились с правом наследования Марией Терезой трона, что всего лишь несколько лет назад было закреплено в Прагматической санкции, её враги сейчас смотрят на Австрию, как на легкую добычу. Бавария и Саксония претендуют на большие участки земель Габсбургов. При поддержке Франции, Бавария заявила свои права на титул Императора. Что может быть легче? Австрия – изолирована и правит там молодая, неопытная и,

несомненно, слабая женщина.

В декабре 1740 Война за Австрийское Наследство началась. Фридрих II Прусский, который сам стал королем всего 6 месяцев назад, вторгается в австрийскую провинцию Силезию, ведомый жаждой славы и могущества. Напав внезапно, Пруссия заняла Силезию почти без боя.

Весной 1741 года Бавария, Саксония и Франция также взяли за оружие. Казалось, что под такой волной нападений Австрия обречена.

Однако, атакующие недооценили Марию Терезу, её силу и характер, и её твердую волю. Не смотря на советы своих министров, она не готова отказаться даже от малой части наследства.

1 О ЧЕМ ИГРА

♥ “Maria” – игра о первых четырех годах войны за австрийское наследство, в которой Австрия подверглась нападению Пруссии, Франции, Баварии и Саксонии, в то время как на ее стороне выступили лишь Великобритания, Нидерланды и Курфюршество Ганновер, сформировав так называемую Прагматическую армию.

2 ВАРИАНТЫ ИГРЫ

♥ Играть можно в трех вариантах: полная игра, вводная игра, силезский гамбит. Игра рассчитана на трех игроков, но можно играть и вдвоем, хотя в таком случае она не раскроется полностью.

2.1 СТОРОНЫ И СОСТАВ ИГРОКОВ

♥ **Великие державы** Франция и Пруссия, **малые державы** Бавария и Саксония состоят в союзе против союза **великих держав** Австрии и Прагматической армии.

♥ В игре втроем игроки берут на себя роли **Людвика XV**, который управляет Францией и Баварией, **Фридриха Великого**, управляющего Пруссией, Саксонией и Прагматической армией и **Марии Терезы**, управляющей Австрией.

♥ В игре вдвоем один игрок управляет Францией, Баварией, Пруссией и Саксонией, другой – Австрией по правилам вводной игры и еще Прагматической армией по правилам полной игры.

2.2 ПОЛНАЯ ИГРА

♥ **Изменения правил при игре вдвоем даны зеленым цветом.**

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

♥ В игре втроем великая держава одерживает победу в конце этапа политики или в конце любого раунда фазы держав, если её пул маркеров ПО пуст. Если пул пуст сразу у нескольких держав, победа достается той, которая выложила бы большее количество маркеров ПО, если бы пул был больше. Если все ещё ничья: Мария Тереза выигрывает все ничьи, Людовик XV проигрывает все ничьи.

Победа по зимним баллам. Если после четвертой зимы ни один пул не пуст, игра заканчивается подсчетом сумм зимних баллов. Победителем объявляется держава с наименьшей суммой баллов, при равенстве выигрывает Мария Тереза, Людовик XV проигрывает.

♥ В игре вдвоем условия победы не меняются за исключением: ничьи выигрывает игрок за Австрию.

2.2 ВВОДНАЯ ИГРА

♥ Ознакомительный вариант игры с ограничением набора механик: в нем не используются правила разделов 8 и 10. Игнорируйте текст, выделенный серой заливкой, **учитывайте изменения, которые даны синим цветом.**

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Игра ведется на карте Богемии.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

♥ В игре втроем победа достается Людовику XV, когда тот контролирует 9 крепостей в Австрии, Фридриху Великому, когда тот контролирует 12 крепостей в Австрии и/или Силезии. Мария Тереза побеждает, если к концу хода 9 ни Людовик XV, ни Фридрих Великий не достигли целей.

♥ В игре вдвоем выигрывает игрок один, когда Франция контролирует 9 крепостей в Австрии и одновременно Пруссия – 12 в Силезии и/или Австрии. Игрок за Австрию выигрывает, если к концу хода 9 игрок один не достиг целей. В остальных случаях объявляется ничья.

2.3 СИЛЕЗСКИЙ ГАМБИТ

♥ Расширенный вариант вводной игры: правила разделов 8 и 10 не используются. Игнорируйте текст, выделенный серой заливкой, **учитывайте изменения, которые даны фиолетовым цветом.**

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

♥ С начала игры и до уступки Австрией Силезии:

- фигуры на территории Фландрии не могут ее покинуть, не участвуют в сражениях и должны заканчивать передвижение в родной стране или стране союзника;
- Франция накапливает ресурсы, откладывая в сторону 2 случайные ТК из дохода.

♥ В конце хода 6 Австрия принимает решение, уступить ли Силезию Пруссии. Если принято положительное решение:

- Пруссия и Франция подсчитывают, сколько крепостей каждой не хватает для победы по условиям вводной игры, Австрия – сколько контролирует крепостей в Силезии. Это соответственно значения **П**, **Ф** и **А** для условий победы.
- Австрия и Пруссия заключают мир, Силезия входит в состав Пруссии. Фигуры, маркеры ПО и ТК Пруссии и Саксонии убираются из игры. На их территории могут передвигаться фигуры любых держав, крепости считаются обычными городами.
- Фигуры на карте Фландрии теперь могут перемещаться по всей территории и сражаться.
- Франция прекращает накопление и может распоряжаться накопленными ранее ресурсами.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

♥ Если не произошло событие «Австрия уступает Силезию», победные условия аналогичны условиям вводной игры.

♥ Если Австрия уступила Силезию, победа – за:

- Фридрихом Великим, если Прагматическая армия контролирует (5 + П) крепостей во Франции;
- Людовиком XV, под контролем которого находится (9 + Ф) крепостей в Австрии или (5 + Ф) – в Нидерландах и/или Австрийских Нидерландах;
- Марией Тереза, когда контролирует (8 – А) крепостей в Баварии и/или Франции;
- если ни один из игроков не достиг целей к концу хода 15, побеждает Людовик XV.

3 КОМПОНЕНТЫ

♥ Коробка с игрой содержит следующие компоненты:

- 1 игровое поле;
- 1 индикатор политики;
- 32 деревянные фишки, а именно:
 - 20 полководцев (6 цветов),
 - 10 обозов снабжения (6 цветов),
 - 2 гусара (белые);
- 22 наклейки для фишек полководцев и гусар;
- 1 штампованный картонный лист с 123 маркерами;
- 192 карты, а именно:
 - 4 колоды тактических карт по 38 карт каждая;
 - 25 карт политики;
 - 2х6 национальных карт (на англ. и нем. языках);
 - 3 карты с памятками для игроков;
- 1 лист-памятка для политических карт;
- буклет правил с листами армий внутри.

КАРТА ТЕРРИТОРИЙ

♥ Состоит из двух областей – Богемии и Фландрии – и разделена прямоугольной сеткой на 44 сектора, каждый из которых обозначен мастью (♠, ♡, ♢, ♣).

♥ Территории стран на карте имеют различные цвета. Страна, цвет территории которой соответствует цвету фишек стороны конфликта, называется его **родной страной**. Карта Фландрии включает территории белого цвета – Австрийские Нидерланды – которые являются частью Австрии.

♥ В некоторых городах расположены большие или малые крепости, частью городов управляют курфюрсты. Рядом с **начальными городами** соответствующим цветом обозначены ранг полководца или символ «Т» для обозначения снабжения, которые в них размещаются. Города, соединенные дорогами, называются **соседними городами**.

♥ Дороги, обозначенные толстой линией – **главные дороги**.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Шкала времени. Расположена в верхнем правом углу поля. Отражает порядок игры. Каждые три хода чередуются с зимами.

Индикатор победных очков. Расположен в верхнем левом углу поля. Состоит из 12 клеток: при выполнении условий в каждую выкладывается маркер ПО. Фон клетки обозначает державу, которая может воспользоваться ими.

Пулы. Служат счетчиками достижения условий победы: отсюда на поле выкладываются маркеры ПО, сюда же возвращаются.

Клетки-вне-карты. Италия, Восточная Пруссия: обозначают удаленные театры военных действий, куда могут быть направлены полководцы.

Поле коллегии выборщиков. Используется на выборах императора. Отражает влияние великих держав на голоса курфюрстов.

МАРКЕРЫ

♥ В игре используются следующие маркеры:

Маркер времени. Показывает номер текущего хода. В конце каждого хода и каждой зимы продвигайте маркер в следующую клетку на шкале времени.

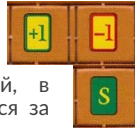


Маркеры ПО. Отмечают выполнение победных условий.

Маркеры курфюрстов. Показывают, какими державами контролируются голоса курфюрстов. Малые державы не имеют собственных маркеров ПО и маркеров курфюрстов: когда такой маркер нужно выложить или убрать, Бавария использует маркеры Франции, Саксония – маркеры Пруссии.



Маркеры изменения доходов. Выдаются державе, когда ее доход отличается от базового.



Маркеры субсидий. Выдаются державе, заключившей соглашение о получении субсидий, в количестве равном сроку его действия. Сбрасываются за каждую полученную в качестве субсидии ТК.

«?»-маркеры. Напечатаны на обратной стороне маркеров ПО, обозначают защищенные крепости, которые могут быть взяты в фазу завоеваний



ТАБЛО ПОЛИТИКИ

♥ Состоит из ячеек для ТК великих держав, используемых для накопления политических эффектов влияния, и маркеров и шкал Саксонии, России и Италии, служащих для отражения различных эффектов.



ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

♥ (в тексте – ТК) Колоды ТК используются поочередно до исчерпания каждой. При исчерпании последней колоды используйте два набора с наибольшим количеством карт.

♥ Каждая ТК имеет масть и значение 2-10. В колоде также есть карта «Резерв»: в зависимости от ситуации игрок назначает ей масть и значение 1-8 или 16. Масти имеют значение для розыгрыша ТК во время сражения. Цисловое значение обозначает количество очков ресурсов (далее – ОР).



ПОЛИТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

♥ Используются для розыгрыша различных политических эффектов.

♥ Некоторые карты позволяют сдвигать маркеры на табло политики:

- «влево или вправо» – в этом случае выберите направление и сдвиньте маркер;
- «на несколько клеток» – сдвиньте маркер на все клетки;
- «по двум шкалам» – можете не сдвигать маркер, сдвинуть на одном или на двух треках.



НАЦИОНАЛЬНЫЕ КАРТЫ

♥ Используйте их, чтобы не спутать стопки ТК держав.

ФИШКИ

♥ У каждой стороны имеется свой набор фишек полководцев и обозов снабжения, далее обозначенных как **фигуры**. У Австрии также имеются 2 фишки гусаров, которые не являются фигурами. На фишках полководцев указаны их имена и ранги.



гусар



полководец



обоз снабжения

ЛИСТЫ АРМИЙ

♥ Служат для учета количества войсковых отрядов полководцев. Содержат координаты стартовой расстановки фигур, информацию о стартовых ресурсах и величинах базового дохода держав.

4 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Распределите роли между игроками, раздайте каждому лист армии.
- Расположите гусар рядом с полем, фигуры – на игровом поле в соответствии с координатами, указанными на листах армий [кроме фигур, координаты которых указаны в скобках] [кроме прусских фигур с координатами A11 и K12].
- Поместите нужное количество маркеров ПО в каждый пул.

- [Поместите маркеры ПО рядом с полем.] [Поместите маркеры ПО рядом с полем.]
- Поместите маркеры ПО Пруссии на крепости Легница и Глогув, Австрии – на остальные крепости в Силезии.
- Отметьте крепости Кёльн и Маннгейм французскими маркерами курфюрстов, крепости Майнц и Трир – австрийско-прагматическими. Разместите маркеры курфюрстов в клетках коллегии выборщиков.
- Подчините войска полководцам [за вычетом закрепленных за полководцами Фландрии].
- Разместите маркеры политики на каждую шкалу табло политики в клетках с символом «*». Перетасуйте по отдельности каждую колоду карт политики, а затем сформируйте общую колоду, сложив их одну на другую в хронологическом порядке: 1744 – снизу, 1741 – сверху.
- Подготовьте колоду ТК. Державы набирают начальную руку ТК. Положите перед Баварией 3 маркера субсидий.
- Положите маркер времени на клетку «1» шкалы времени. Начинайте игру.

5 ЭКОНОМИКА

ДОХОДЫ

Доход – это количество ТК, которое держава набирает каждый ход из колоды: масти и значения не раскрываются другим игрокам.

СУБСИДИИ

♥ Передача ТК возможна по соглашению о субсидиях. Великие державы могут предоставлять субсидии союзным державам по 1 ТК каждый ход: ТК передается из дохода и до того, как будет просмотрена.

♥ Одновременно между двумя державами может действовать не более одного соглашения о субсидиях. Срок действия соглашений кратен одному ходу. Действие соглашения прекращается по истечению срока или по согласию сторон.

Франция субсидирует Баварию. Между Францией и Баварией в первые 3 хода игры действует соглашение о субсидиях, которое не может быть расторгнуто.

РАСХОДЫ

♥ ОР с ТК расходуются на различные цели. При израсходовании ОР сверх необходимого количества игрок не получит разницу.

6 АРМИИ

6.1 ПОЛКОВОДЦЫ И ВОЙСКА

♥ Под командованием каждого полководца находятся от 1 до 8 военных отрядов. Информация об общем количестве войск держав предоставляется игрокам по их требованию. Количество войск под командованием отдельных полководцев не раскрывается до начала сражения.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ПОЛКОВОДЦЕВ

♥ Два полководца одной державы или союзных держав одного игрока могут объединиться для совместного участия в сражениях: при этом, фишка с меньшим рангом располагается сверху, обозначая главнокомандующего (в случае, если фишки имеют одинаковый ранг, решение – за игроком). Объединение полководцев союзных держав называется **смешанным объединением**.

Полководцы Австрии и Прагматической армии могут объединяться при согласии игроков.

ПЕРЕПОДЧИНЕНИЕ ВОЙСК

♥ Переподчинять войска между полководцами одной державы в объединении можно в любой момент, в т.ч. во время хода другого игрока. При потере главнокомандующим последнего отряда в бою, сгруппированный с ним полководец переподчиняет тому не менее 1-го собственного отряда.

6.2 СНАБЖЕНИЕ АРМИИ

ОРГАНИЗАЦИЯ СНАБЖЕНИЯ

♥ Внутри родной страны полководцы всегда снабжаются. За ее пределами снабжение необходимо организовать с помощью обозов: путь снабжения может пролегать на расстояние 6 городов от обоза к обозу или до полководца. Путь блокируется в городах с фигурами или гусарами противника.

Дополнительное снабжение Аренберга. Аренберг снабжается также в Нидерландах и от обоза Прагматической армии.

НЕДОСТАТОК СНАБЖЕНИЯ

♥ Армия, не получающая снабжение теряет войска и не может завоевывать крепости.

Блокирование снабжения гусарами. Гусары вынуждают полководцев противника, которым они заблокировали снабжение, потратить для его получения ОР в количестве равном количеству городов на перекрытом участке пути. Если ОР недостаточно, тратится остаток, далее один из полководцев по выбору владельца, которому не хватило ОР, лишается снабжения.

♥ За каждого полководца, выбывшего из-за недостатка снабжения, держава убирает маркер ПО с клетки «Боевая победа».



- Каждый раз, когда из-за недостатка снабжения выбывает полководец [Пруссии / Франции на карте Богемии], та теряет поддержку Саксонии: сдвигайте маркер Саксонии на табло политики на 1 клетку вправо. Данное правило применяется по усмотрению Австрии.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОБОЗОВ

♥ Во время фазы передвижения держава может за 4 ОР восстановить выбывший обоз снабжения или забрав с карты. Фишка помещается в свободную незахваченную крупную крепость родной страны или державы-союзника, управляемой тем же игроком. Восстановленные обозы не могут передвигаться в текущий ход.

6.3 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

♥ Фигуры передвигаются по дорогам из города в город в любом направлении, но между картами Фландрии и Богемии – только фигуры Франции и Австрии. Каждая фигура должна закончить передвижение до начала передвижения следующей.

♥ Полководец, передвигаясь в город с обозом снабжения противника или гусарами, уничтожает их. Не допускается передвижение полководцев в города с другими полководцами. Объединившись оба полководца завершают передвижение.

♥ Обоз снабжения, передвигаясь в город с гусарами, уничтожает их. Не допускается передвижение обозов в города с другими фишками или в крепости противников.

ДАЛЬНОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

♥ Дальность передвижения полководцев составляет 3 города, обозов снабжения – 2. Путь, полностью пролегающий по главной дороге, позволяет фигурам передвигаться дальше еще на 1 город.

Марш-бросок. Полководец может совершить марш-бросок на расстояние до 8 городов, передвигаясь исключительно по главной дороге, при условии, что путь не проходит через и не заканчивается в подконтрольной противнику крепости, а также не проходит через и не заканчивается в городе, соседнем с вражеской фигурой. Начиная передвижение и передвигаясь марш-броском невозможно завоевывать крепости.

7 ВОЙНА

7.1 СРАЖЕНИЯ

♥ Сражения происходят между полководцами, расположенными в соседних городах. Если полководец или объединение начинает фазу сражений по соседству с несколькими противниками или несколькими полководцев или объединений – по соседству с полководцем противника, сражения проходят поочередно.

♥ При смешанном объединении в сражении разыгрываются ТК державы главнокомандующего, однако, потери несет подчиненный полководец, а после истощения его войск – главнокомандующий.

ПРОЦЕДУРА СРАЖЕНИЯ

♥ Игроки раскрывают, какое количество войск находится под командованием полководцев. Разница в количестве войск сторон называется **начальным счетом**: счет отрицательный для игрока с меньшим числом войск, положительный – для игрока с большим их числом. В начале боя **инициативой** обладает игрок с отрицательным счетом либо атакующий игрок при начальном счете равном 0.

♥ В сражении разыгрываются ТК той масти, которой обозначен сектор, где находится полководец игрока. ОР разыгрывной ТК добавляются к текущему счету, новый счет объявляется вслух.

♥ Игрок с инициативой имеет право играть ТК по одной, пока счет не станет равным 0 или положительным, после чего инициатива переходит к сопернику. Игрок, получивший инициативу при счете равном 0, обязан сыграть подходящую ТК, кроме карты «Резерв».

♥ Сражение длится до тех пор, пока игрок с инициативой не сможет или не захочет играть ТК. Побеждает игрок с положительным финальным счетом. Финальный счет равный 0 означает ничью.

ИСХОД СРАЖЕНИЯ

♥ Разбитый полководец или объединение несет потери, а затем отступает. Количество потерянных отрядов и дальность отступления равны финальному отрицательному счету. Полководец, потерявший последний отряд, выбывает из игры. Полководец, который не может отступить на всю дистанцию, теряет все войска.

♥ Потерпевшая поражение сторона убирает, а победившая выкладывает маркер ПО на клетку «Боевая победа» за каждые 3 уничтоженных отряда либо меньшее количество и выбывших полководцев.



- Каждый раз, когда [Пруссия несет эти потери / Франция несет эти потери на карте Богемии], она теряет поддержку Саксонии: сдвигайте маркер Саксонии на табло политики на 1 клетку вправо. Данное правило применяется по усмотрению Австрии.

♥ Победитель занимает город проигравшего.

♥ Поверженный полководец не может атаковать или быть атакован снова в эту фазу сражений.

ОТСТУПЛЕНИЕ

♥ Игрок-победитель передвигает отступающего полководца или объединение в наиболее удаленный город от победившего, при этом не допускается передвижение в города с любыми фигурами.

7.2 ЗАВОЕВАНИЕ КРЕПОСТЕЙ

♥ Полководец, кроме отступающего, покидающий незащищенную крепость противника, завоевывает ее. Если полководец покидает защищенную крепость, положите на нее «?»-маркер: если в фазе завоеваний она окажется не защищена, то будет завоевана.

Защищенные крепости. Крепость является защищенной, если на расстоянии не более 3-х городов от нее находится полководец контролирующей ее державы или союзной. Крепость остается защищенной также в том случае, если между ней и обороняющим ее полководцем находятся фигуры противника.

КОНТРОЛЬ НАД КРЕПОСТЯМИ

♥ Державы контролируют крепости в родных странах, не отмеченные маркерами ПО, и крепости за их пределами, отмеченные маркерами ПО или маркерами курфюрстов.

♥ Контроль над крепостями сменяется в результате завоеваний. При завоевании крепости силами малой державы, та переходит под контроль великой державы того же игрока. Освобожденные крепости родной страны не отмечаются маркерами ПО.

Франция сокращает военные цели. Франция один раз за игру может временно уменьшить пул: когда на основной территории Австрии нет французских полководцев, заберите оттуда маркеры ПО и половину (с округлением вверх) отложите в сторону, остальные верните в пул. Как только Бавария или Франция захватят крепость на карте Богемии, верните в пул ранее отложенные маркеры ПО.

♥ Когда сменяется контроль над одной из крепостей с курфюрстами, обновите поле коллегии выборщиков.

Крепости Трир, Майнц, Кёльн, Маннгейм. При их завоевании переверните маркер курфюрста на другую сторону. Завоеванные Австрией или Прагматической армией, эти крепости контролируются ими совместно.

Контроль голосов трех курфюрстов. Получив контроль над тремя из четырех крепостей Франция выкладывает маркер ПО на эту клетку. Если контроль получают Прагматическая армия и/или Австрия, маркер ПО выкладывает Прагматическая армия. Как только держава контролирует меньше трех крепостей, верните маркер в пул.



(8) ПЕРЕГОВОРЫ И СОГЛАШЕНИЯ

♥ Державы могут вести переговоры и заключать различные соглашения: о согласовании стратегий, заключении перемирия, голосовании на выборах императора, предоставлении субсидий и др. Заключенные соглашения обязательны к исполнению.

♥ Соглашения могут обязывать стороны выполнить определенные действия, но не могут менять правила и механики игры, установленные ими альянсы: державы могут заключить мирный договор только в случае аннексии Силезии.

Примеры: а) Прагматическая армия заключила с Австрией соглашение о субсидиях на 2 хода. Соглашение требует, чтобы австрийские полководцы покинули Силезию. б) Пруссия предлагает Австрии перемирие на 2 хода взамен на уход австрийских полководцев от крепостей Нейссе и Козель.

АННЕКСИЯ СИЛЕЗИИ

♥ Пруссия может предложить Австрии перемирие, если в конце своего раунда этапа держав контролирует все крепости в Силезии. Если Австрия принимает предложение о перемирии:

- Если Пруссия и Саксония – союзники, последняя становится нейтральной: сдвиньте ее маркер в клетку отмеченную «S».
- Пруссия временно уменьшает пул: снимите ее маркеры ПО с крепостей Австрии, половину (с округлением вверх) отложите в сторону, остальные верните в пул.
- Австрия возвращает маркеры ПО с крепостей Пруссии в пул. Иностранные фигуры из Пруссии и Польши перемещаются владельцами в ближайшие города Австрии, французские – также могут быть перемещены в Баварию. Пруссские фигуры перемещаются в ближайшие города Пруссии или Силезии.
- Силезия входит в состав Пруссии. Пруссия кладет маркер ПО на клетку «Силезия», получает второй обоз снабжения и размещает его в крупной крепости на территории объединенной страны.
- Пруссия сохраняет нейтралитет в текущий, следующий и еще один ход до своего раунда на державном этапе. Как только прусская фигура пересечет границу страны, верните отложенные маркеры ПО в пул.



9 СТРУКТУРА ХОДА

♥ Ход состоит из этапов, этапы – из раундов, выполняемых по порядку:

- ↓ Политический этап
 - ↓ Формирование повестки
 - ↓ Нарращивание влияния
 - ↓ Выбор политики
 - ↓ Реализация политики
- ↓ Гусарский этап
- ↓ Державный этап
 - ↓ раунд Франции и Баварии
 - ↓ раунд Пруссии и Саксонии
 - ↓ раунд Австрии и Прагматической армии

(10) ПОЛИТИЧЕСКИЙ ЭТАП

♥ Великие державы накапливают политическое влияние и ведут политическую борьбу. Очередность действий начинается с Пруссии и далее следует порядку ячеек на табло политики.

♥ [Опциональное правило делает затратными низкое политическое влияние и блеф, лишая игроков возможности распоряжаться использованными ТК в следующий ход. Изменения даны цветом.]

10.1 ФОРМИРОВАНИЕ ПОВЕСТКИ

♥ Раскройте 2 верхние карты из колоды политических карт (карта «Выборы императора» не учитывается в их числе). Игрок, последним выигравший сражение, объявляет козырную масть для текущего этапа. Если такого игрока нет, козырь определяется альтернативным способом: масть любой ТК, кроме ТК «Резерв», раскрытой с верха колоды, становится козырем. Раскрытые ТК отправляются в сброс.

ВЫБОРЫ ИМПЕРАТОРА

♥ Среди политических карт 1742 года есть дополнительная карта «Выборы императора». Когда она раскрыта, Чарльз Альберт Баварский и Франц Стефан Лотарингский (муж Марии Терезы) претендуют стать императором.

♥ Поле коллегии выборщиков состоит из 9 голосов курфюрстов. Кандидат, получивший хотя бы 5, станет императором. Держава имеет один голос за каждую крепость с маркером курфюрста, которую она контролирует.

♥ Воздержаться от голосования нельзя, оно идет по часовой стрелке, начиная с Австрии. Австрия, Прагматическая армия и нейтральная Саксония отдают голоса за Франца, остальные голоса могут быть отданы любому претенденту.

♥ Если императором избран Чарльз, Франция кладет маркер ПО на клетку «Император», если Франц – это делает Австрия.



10.2 НАРАЩИВАНИЕ ВЛИЯНИЯ

♥ [Верните закрытые ТК в руки игроков].

♥ Теперь державы могут повысить свое политическое влияние: игроки могут взакрытую разместить на табло политики по 1 ТК. Значение ТК козырной масти будет соответствовать силе будущего политического влияния. Игроки могут блефовать, размещая ТК другой масти, в таком случае они не получают влияния.

♥ После размещения ТК Австрией, раскройте все карты. [Верните в руки / Закройте, перевернув лицом вниз] ТК не козырной масти, разыгранные в данный ход.

♥ Подсчитайте политическое влияние держав, суммировав очки ТК. Для политики ТК «Резерв» считается козырной масти значением 16. Если державы набрали равное влияние, больший вес имеет держава, клетка которой на табло политики находится правее.

10.3 ВЫБОР ПОЛИТИКИ

♥ В порядке убывания набранного влияния державы могут забрать одну из политических карт с изображением соответствующего герба державы. Забрав карту, держава расходует накопленное влияние, отправляя [открытые] ТК с табло в сброс. В противном случае, влияние не ослабевает: ТК остаются на табло. Державы, до которых не дошла очередь, [возвращают ТК в руку. / закрывают ТК на табло.]

♥ Оставшиеся политические карты, отправляются в сброс.

10.4 РЕАЛИЗАЦИЯ ПОЛИТИКИ

♥ Выбранную политику можно саботировать, сбросив карту, или реализовать. [Если игрок забрал 2 карты политики, он может реализовать одну из них, вторую нужно сбросить.]

ЭФФЕКТЫ ПОЛИТИЧЕСКИХ ШКАЛ

♥ Когда маркер политики достигает клетки с иконкой, применяется ее эффект. Цвет иконки определяет державу, к которой применяется эффект.



Изменение доходов. Доход державы изменяется на указанное количество ТК, пока маркер находится на этой клетке. Отметьте это, положив рядом с державой маркер изменения доходов.



Победа в Италии. Положите маркер ПО на индикатор победных очков в клетку «Италия». Верните его в пул, если маркер на табло политики пройдет в обратную сторону в клетку с символом «*».



Экспедиционный корпус. Отправьте одного из полководцев на удаленный театр военных действий: если это полководец не с карты, наберите к нему 2 войсковых отряда. Как только маркер покинет клетку-вне-карты, полководец вернется в город, на который указывает стрелка от нее. Если город занят блокирующей фигурой, ее владелец сдвигает фигуру в соседний город.



Нейтралитет Саксонии. Нейтральный статус означает, что ее фигуры не могут покинуть страну, полководцы не участвуют в сражениях, а на ее территорию не могут передвигаться иностранные фигуры.

- Переместите фигуры Саксонии на стартовые позиции, иностранные фигуры – в ближайшие города родных стран, французские – также могут быть перемещены в Баварию. Маркеры ПО из крепостей Саксонии верните в пулы.

Союз Саксонии с Австрией. Вступая в союз с Австрией, Саксония разрывает альянс с Пруссией. Теперь ею управляет Мария Тереза: на этапе держав Саксония действует в раунде Австрии, обозы снабжения Австрии можно восстанавливать в Дрездене.



- Игрок за Марию Терезу выводит полководцев Саксонии из смешанных объединений, перемещая в ближайшие свободные города. Если полководцев Саксонии нет на карте, их можно немедленно восстановить.

11 ГУСАРСКИЙ ЭТАП

♥ Игрок за Австрию может поместить фишку гусар в любой не занятый фишками город Богемии не далее, чем в четырех городах от австрийского полководца. Если гусары после предыдущего хода уже находятся на поле, их можно оставить на месте или разместить в других городах.

12 ДЕРЖАВНЫЙ ЭТАП

♥ При возникновении спора о порядке действий Австрии и Прагматической армии, первой действует Прагматическая армия, далее – по очереди. Раунд этапа держав состоит из последовательности фаз:

- ↓ Фаза экономики
- ↓ Фаза снабжения
- ↓ Фаза передвижения
- ↓ Фаза сражений
- ↓ Фаза завоеваний

ФАЗА ЭКОНОМИКИ

♥ Великие державы получают доход и предоставляют субсидии. [Субсидировать можно только малые державы.] Малые державы не получают доход и субсидии, если крупные крепости на их территориях контролируются противником.

ФАЗА СНАБЖЕНИЯ

♥ Обозначьте полководцев, не имеющих снабжения, перевернув их фишки лицом вниз. Если снабжение было прервано в данной фазе, полководец теряет 1 отряд, если ранее – 2. Фишки полководцев, снабжение которых возобновлено, положите лицом вверх.

ФАЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

♥ Можно перемещать фигуры и восстанавливать обозы снабжения.

ФАЗА СРАЖЕНИЙ

♥ Полководцы, в начале фазы расположенные в соседних с вражескими полководцами городах, вступают в сражение. Очередность определяет игрок, но Австрия вступает в сражение до Прагматической армии [при игре вдвоем это необязательно].

ФАЗА ЗАВОЕВАНИЙ

♥ Осмотрите крепости, отмеченные «?»-маркером: если они не защищены, то завоеваны. Снимите «?»-маркеры.

13 ЗИМА

♥ Порядок действий идентичен порядку действий на державном этапе. Можете восстановить полководцев и набрать войска. Проведите зимний подсчет.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОЛКОВОДЦЕВ

♥ Выбывших полководцев можно восстановить в крупных крепостях родной державы [кроме того, в вводной игре французских полководцев можно восстановить в Мюнхене], если те не были завоеваны противником. Аренберга также можно восстановить в голландских. Каждый из полководцев должен получить войска под командование.

♥ При возникновении спора о порядке восстановления полководцев Австрии и Прагматической армии на карте Фландрии, первым восстанавливается полководец Прагматической армии, далее – по очереди. Восстанавливаясь, полководцы этих армий могут объединяться независимо от согласия сторон.

♥ Восстанавливаясь в городе с обозом снабжения противника или гусарами, полководец уничтожает их.

НАБОР ВОЙСК

♥ Для набора каждого отряда требуется потратить 4 ОР. Для цели набора войск карта «Резерв» имеет значение 8 ОР. Игрок объявляет количество набранных войск, но не разглашает, какому полководцу они подчинены.

ЗИМНИЙ ПОДСЧЕТ

♥ Великие державы получают 1 балл за каждый маркер ПО в пуле. После этого листы складываются так, чтобы никто не мог их прочитать до конца игры.

