

Крестовые Походы

Правила игры

Крестовые походы - одна из интереснейших эпох в истории человечества, и недаром издавна она привлекала многих любителей истории. Легендарные имена Ричарда Львиное Сердце и Фридриха Барбароссы, Людовика Святого и Танкреда прославили Крестовые походы. В них возросла мощь Венеции, средневековой владычицы морей. Именно Крестовым походам обязаны своим появлением прославленные по всей Европе рыцарские ордена тамплиеров и госпитальеров. В ту пору правил легендарный Саладин, великодушный противник рыцарей, и наводили ужас бесстрашные убийцы - неуловимые ассасины.

Именно этой легендарной эпохе посвящена игра. Но так как все разнообразные события Крестовых походов трудно вместить в рамки одной игры, предлагаем вам два разных варианта.

"Первый Крестовый поход". Это военно-стратегическая игра предназначена только для 2 игроков. Она лучше всего подойдет для игроков, которые хотят продумать свою стратегию до мельчайших деталей и разыграть блестящую военную кампанию. Так как в этом варианте принимают участие все войска, используемые в игре, он является достаточно сложным с точки зрения игрового процесса, но правила его довольно просты.

"Крестоносцы" - это второй вариант игры. В нем могут принимать участие 4 игрока. Эта игра прекрасно подойдет для небольшой компании, решившей провести вечер за игровым столом. Воевать придется не так много, как в первом варианте игры, но правила игры значительно расширены и несколько усложнены, т.к. игрокам, для того чтобы выиграть, придется не только сражаться, но и заниматься политическими интригами, развивать экономику своих городов.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Игровое поле

Эта карта средневековой Палестины и соседних с ней областей. Карта разделена

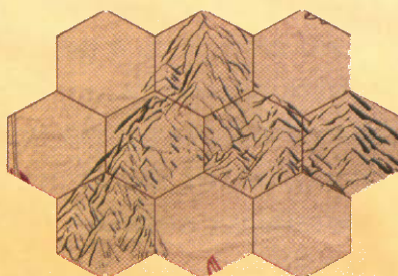


на гексы - шестиугольники. На гексах могут располагаться

города,



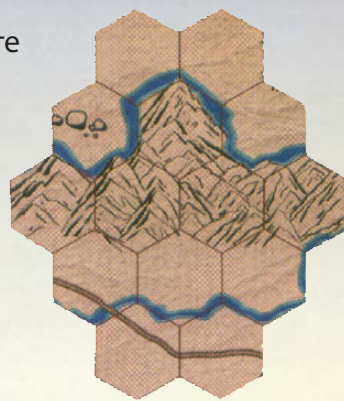
горы



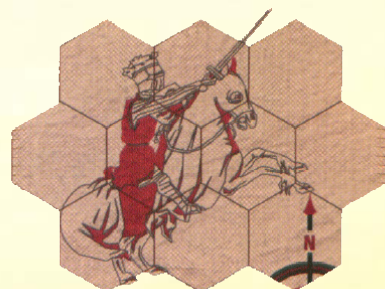
и **дороги**,
которыми
соединены
города.



Также на карте
есть **реки**,
текущие
по границам
гексов.



Кроме того, на карте находится "**Пункт сбора крестоносцев**".



Карточки

В игре используются три вида карточек:

- **Карточки отрядов** - 24 шт. На карточке указаны имя предводителя отряда, род войск, боевые качества отряда и порядковый номер, обозначающий последовательность ходов игроков (используется только в варианте игры "Крестоносцы").



- **Карточки городов** - 15 шт. На карточке указаны название города, количество победных очков, которое город приносит своему владельцу, и тип города (обычный, портовый или торговый).



- **Карточки стратегии** - 17 шт. На карточке указана принадлежность к той или иной стороне (значок крестоносца или сарацина в правом верхнем углу) и описано действие карточки.



Фигурки



В игре используются фигурки разных родов войск. Желтые фигурки - воины сарацин, серебристые - крестоносцев.

Крепости

В игре используются детали 14 крепостей. Соединяя детали, можно составить крепость первого, второго, третьего или четвертого уровня.



Деньги

В распоряжении игроков имеется набор монет. Денежная единица игры - таллер



Шестигранный кубик



ПОРЯДОК ХОДА

Очередность хода

Игроки ходят по очереди согласно порядковым номерам на карточках отрядов (для варианта игры "Крестоносцы"). Пример: на карточках Фридриха Барбароссы с красным флажком стоит цифра 1.

Следовательно, игрок, командующий армией Фридриха, ходит первым.

Внимание! У нейтральных правителей тоже есть свой ход.

Фазы хода

- 1) Дипломатия (только в ход нейтрального правителя);
- 2) Использование карточек стратегии;
- 3) Строительство;
- 4) Получение денег;
- 5) Набор войск;
- 6) Движение;
- 7) Бой.

1) ДИПЛОМАТИЯ

В ход нейтрального правителя игроки могут заключать с ним союз. Заключать союзы, согласно основным правилам, друг с другом игроки не могут. За каждого нейтрального правителя совершает действия тот игрок, которому удалось заключить с ним союз. Игрок совершает действия за нейтрального правителя до тех пор, пока другой игрок не заключит с ним новый союз. Для заключения союза игрок должен заплатить некоторую сумму таллеров, которую определяет сам в банк игры и бросить кубик. Если результат броска, умноженный на 100, меньше или равен заплаченной сумме - союз заключен, если больше - союз заключить не удалось, и деньги потрачены впустую. При заключении союза с нейтральным правителем своей стороны считается, что сумма, отданная в банк игроком, больше на 100 таллеров.

При заключении союза с нейтральным правителем стороны противника считается, что сумма, отданная в банк игроком, меньше на 100 таллеров. Каждый игрок может попытаться заключить союз с одним и тем же нейтральным правителем. В этом случае они бросают кубик по очереди, учитывая заплаченные деньги, и сравнивают свои результаты. Игрок, которому удалось заключить союз и чей результат больше, чем у других игроков, становится союзником нейтрального правителя.

Если игрокам выпали на кубике одинаковые значения и при этом каждый имеет возможность заключить союз, никому это сделать не удалось.

Пример: в ход Филиппа Августа игроки - Саладин, Фридрих Барбаросса и Ричард Львиное Сердце пытаются заключить с ним союз. Саладин заплатил 300 таллеров, но так как он пытался заключить союз с нейтральным правителем стороны противника, считается, что он заплатил только 200. Ричард и Барбаросса заплатили по 200 таллеров, но считается, что они внесли в банк по 300 таллеров.

На кубике у Саладина выпало "1", у Ричарда - "3", у Фридриха - "4". Так как Фридрих заплатил только 300 таллеров, ему не удалось заключить союз. И у Саладина, и у Ричарда были шансы заключить союз, но так как результат броска Ричарда больше, заключить союз удалось именно ему.

Игрок, заключив союз с нейтральным правителем, может совершать за него следующие действия:

- Строить крепости в городах нейтрального правителя за свои или его деньги;
 - Получать деньги;
 - Воевать;
 - Перемешать войска;
 - При захвате войсками нейтрального правителя города забрать себе карточку города;
 - Восстанавливать отряды союзника на свои или на его деньги.
- Игрок не может:
- Поставить в город нейтрального правителя свои фигурки воинов.

Каждый раз, когда наступает ход нейтрального правителя, игроки в праве попытаться разрушить сложившийся союз и переманить нейтрального правителя на свою сторону. Для этого нужно действовать согласно правилам, описанным выше.

2) ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТОЧЕК СТРАТЕГИИ

В начале каждого своего хода игрок берет карточку стратегии из колоды. Игрок в начале своего хода может обменять одну карточку стратегии из числа тех,

что есть у него на руках, на другую. Он кладет свою ненужную карточку вниз колоды и берет карточку сверху колоды. Каждый раз в начале своего хода игрок может по своему желанию использовать любое количество карточек стратегии. Для того чтобы воспользоваться эффектом карточки, необходимо выложить ее на стол и выполнить указанные в ней условия. Такая карточка называется "сыгранной".

Карточки стратегий бывают двух видов. Одни после использования сбрасываются, возвращаются в колоду и могут быть сыграны ещё раз. Другие карточки не сбрасываются после использования и их эффект продолжается всю игру.

Внимание! На каждой карточке стратегии есть значок, показывающий принадлежность этой карточки сарацинам или крестоносцам. Игрок ни при каких условиях не может использовать карточку противника.



карточки
крестоносцев



карточки
сарацин

3) СТРОИТЕЛЬСТВО

Каждый ход игрок может построить в каждом своем городе один уровень крепости. Уровни крепостей выставляются на игровое поле. Строительство не требует денег. Крепость нельзя строить, если:

- Отряд противника стоит на соседнем с городом гексе;
- Игрок собирается получить деньги с этого города.

За один ход можно построить и больше одного уровня крепости в городе. В этом случае за строительство придется доплатить, каждый дополнительный уровень стоит 200 таллеров.

4) ПОЛУЧЕНИЕ ДЕНЕГ

В игре есть четыре способа получения денег:

- Сбор налогов с городов;

- Доходы с портов;
- Доходы с караванов, только для сарацин;
- Разграбление городов, только для крестоносцев.

Налоги

По 100 таллеров можно получить с каждого города, если соблюдены два условия:

- На соседних с городом гексах нет вражеских войск;
- Во время этого хода в городе не велось строительство.

Налоги можно получать с первого хода игры.

Доходы с портов

В игре есть семь портовых городов, обозначенных значком якоря (Триполи, Си-дон, Фамагуста, Дамьетта, Александрия, Акра и Яффа). Портовые города могут приносить дополнительный доход от торговли. Владелец портового города в фазу получения денег бросает кубик. Если выпало "1", "2" или "3", порт принес доход в 100 таллеров, если "4", "5" или "6", игрок не получает дополнительного дохода. Игрок должен бросить кубик для каждого своего портового города.



Внимание! В варианте игры "Первый Крестовый поход" игроки не могут получать дополнительный доход с портов.

Доходы с караванов

Караван приносит 300 таллеров за ход. В игре есть четыре торговых города, обозначенных значком верблюда (Дамаск, Алеппо, Хомс и Каир). Караванный путь - это дорога от одного из этих городов к

любому портовому городу. Из торгового города может идти только один караван. В портовый город может приходить несколько караванов.



Для того чтобы открыть торговый путь, 1 игрок должен поставить на дорогу между двумя городами (торговым и портовым) фигурку верблюда без всадника, взятую из военного отряда. Караван можно поставить на любой гекс, на котором есть дорога, соединяющая города. Отряд, из которого взята фигурка верблюда, не может пополнить свою численность. Караван не является военным отрядом, и его нельзя атаковать. Для того, чтобы превратить караван в военный отряд, его надо привести в любой свой город. Тогда во время следующего хода военный отряд может быть пополнен недостающим воином.

Если войска противника захватывают портовый или торговый город или оказываются на пути каравана, то он не приносит владельцу доход, а отступает в ход своего владельца в ближайший город по дороге.

Разграбление городов

Крестоносцы могут разграбить любой захваченный город. В этом случае игрок получает определенную сумму таллеров, равную удвоенному количеству победных очков, которые приносит город умноженному на 100.

Пример: крестоносцы захватили и разграбили Дамаск. У города 4 победных очка, следовательно, крестоносцы получают 800 таллеров.

Разграбленный город считается полностью уничтоженным. Его карточка убирается из игры. До конца игры в этом городе нельзя нанимать войска, строить крепость, он больше не приносит доход.

5) НАБОР ВОЙСК

Один воин стоит 200 таллеров.

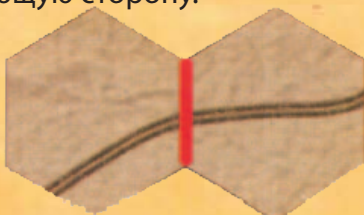
Игрок может нанимать войска в любом своем городе, при этом он может нанять, любое количество воинов. Можно как нанимать воинов в уже сформированные отряды, так и создавать новые отряды.

Чтобы создать отряд, нужно нанять хотя бы одного воина, взять из банка игры карточку отряда и поставить на нее фигурку воина. Карточка уничтоженного отряда возвращается в банк игры. Этот отряд может купить только тот игрок, которому он принадлежал раньше. Карточка уничтоженного отряда нейтрального правителя кладется отдельно. Этот отряд может купить только игрок стороны нейтрального правителя или игрок, заключивший с ним союз, при этом отряд будет принадлежать нейтральному правителю. Нанимать войска можно только, если рядом с городом нет вражеских отрядов. Если нанимаемый отряд по численности больше, чем может вместить город, отряд выставляется на соседнем с городом гексе.

6) ДВИЖЕНИЕ

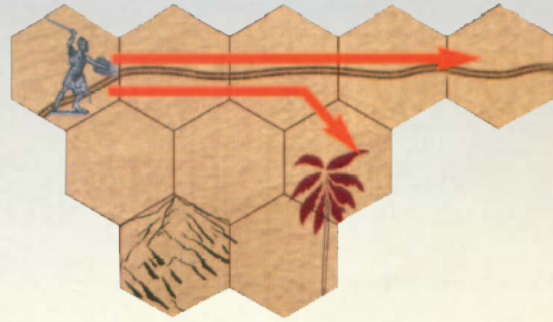
Движение - это перемещение отрядов по игровому полю. Отряды могут двигаться как по гексам с дорогами, так и по гексам без дорог.

За один ход отряд может преодолеть не больше определенного числа переходов. Переход - это путь с одного гекса на соседний. Соседними считаются гексы, имеющие одну общую сторону.

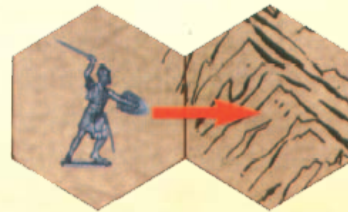


Местность влияет на движение следующим образом:

- **Дороги:** "+1" переход, только если отряд весь ход прошел по дороге;



- **Горы:** отряд, вступивший на гекс с горами, теряет все оставшиеся переходы и может двигаться дальше только на следующий ход; и; по дорогам в горах отряды двигаются как по обычным дорогам;



- **Реки:** отряд, перешедший реку, теряет все оставшиеся переходы и может двигаться дальше только на следующий ход;



- **Города:** через свои города можно идти как по дороге. Также можно проходить по дорогам, минуя вражеские города;

- **Моря и озера:** по этим гексам ходить нельзя.

За ход каждый отряд может преодолеть определенное расстояние:

- Пешие отряды, рыцари и всадники на верблюдах - 3 перехода;

- **Конница** (конные воины) - 4 перехода. Переход через вражеский отряд невозможен, переход через свой отряд возможен, но останавливаться на гексе, занятым своим отрядом, нельзя.

Морские перевозки

В варианте игры "Крестоносцы" войска можно перевозить морем. Перевозка одного отряда любой численности стоит 100 таллеров. Один корабль вмещает в себя только один отряд. Скорость движения корабля - 5 переходов. Отряд может погрузиться на корабль либо в своем порту, либо на побережье. Погрузка в порту всегда проходит успешно. При погрузке на побережье игрок после оплаты должен бросить кубик. Если выпало "1" или "2", погрузка не удалась и деньги потрачены впустую. Повторить попытку этот отряд можно только на следующий ход.

Высаживать отряды можно как в своем порту, так и на гексах побережья. В первом случае высадка всегда проходит успешно, во втором необходимо бросить кубик. Если выпало "1" или "2" - высадка не удалась, повторить попытку можно только на следующий ход. Сочетать морские и сухопутные передвижения нельзя. Если отряд переместился по морю, он уже не может передвигаться в этот ход.

Крестоносцы могут использовать корабли с самого начала игры. Сарацины могут осуществлять морские перевозки только после использования карточки стратегии "Сарацинский флот".

7) БОЙ

В игре бой бывает двух видов: полевое сражение и штурм города.

Полевое сражение

Если отряд игрока закончил движение на соседнем гексе с отрядом противника, игрок может провести атаку. Для этого необходимо учесть все плюсы и минусы за численность отрядов, за род войск и за местность, а также за поддержку (см.

ниже). Если в армиях игроков есть стрелки, они могут заменить свою атаку стрельбой.

Каждый отряд может атаковать, выстрелить или поддержать союзный отряд один раз за ход.

Факторы, влияющие на бой

Поддержка

Атакующий отряд может получить поддержку от одного или нескольких союзных отрядов, если выполняются следующие условия:

- **Отряды-союзники** стоят на соседних с отрядом противника гексах;

- На соседних гексах с отрядами-союзниками нет других **вражеских отрядов**.

Если атаку отряда поддерживает один отряд, игрок получает "+1" к броску кубика, если два - "+2", и т.д.



Внимание! Отряд, закончивший атаку, не может поддерживать свои отряды в этот ход. Отряд, который оказал поддержку, не может в этот ход атаковать. Обороняющийся игрок тоже может использовать поддержку для своего атакованного отряда.

Пример: отряд "а" атакован отрядом противника "в", но на соседнем гексе с отрядом "а"



стоит отряд-союзник "с". Отряд "с" может оказать поддержку отряду "а". Поддержка добавит "+1" к броску кубика для отряда "а".

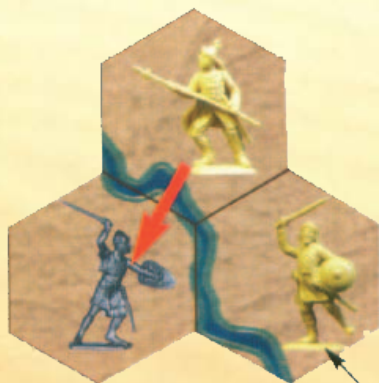
Влияние местности

Река

- **Атакующий через реку** отряд теряет все свои преимущества за численное превосходство;

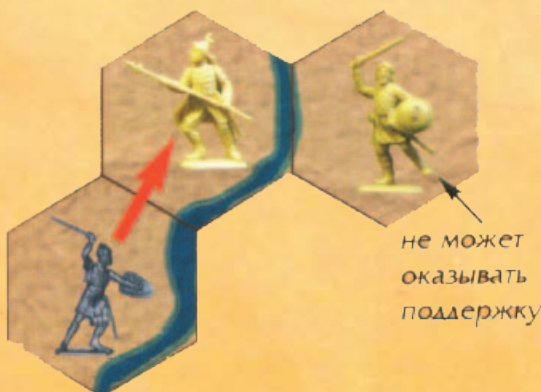


- Отряд, **отделенный от противника рекой**, не может поддерживать атаку;



не может
поддерживать
атаку

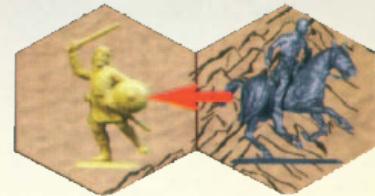
- Отряд, **отделенный рекой от своих отрядов**, не может оказывать поддержку 1 при обороне;



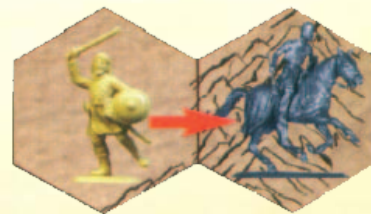
не может
оказывать
поддержку

Пересеченная местность (горы, горы с дорогой, города)

- При **атаке на пересеченной местности** не учитываются особенности рода войск атакующего отряда;



- При **обороне на пересеченной местности** не учитываются особенности рода войск обороняющегося отряда.



Численность

-Если в сражении отряд одного игрока больше по численности, чем отряд противника, он получает "+1" к броску кубика;
-Если отряд одного игрока в два раза больше отряда противника, он получает "+2" к броску.

Рода войск

На всех отрядных карточках указан род войск данного отряда и его боевые качества, т.е. преимущество, которое отряд имеет против некоторых отрядов противника.

-Конные рыцари: "+1" против конницы, конных стрелков;

-Конные рыцари: "+2" против пехоты, пешех стрелков, метателей дротиков;

-Копейщики: "+1" против конных рыцарей, конницы и всадников на верблюдах;

-Конница (конные воины): "+1" против пехоты (всадники на верблюдах не имеют этого преимущества);

- Метатели дротиков: "+2" против рыцарей, конницы и верблюдов на пересеченной местности, "+1" против пехоты, копейщиков и стрелков на пересеченной местности.

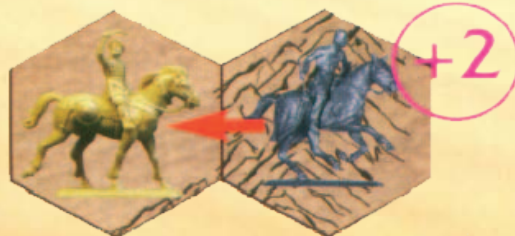
Внимание! Перед боем все преимущества суммируются.

Пример: на открытой местности отряд рыцарей из 2 воинов атакует отряд сарацинской конницы. Рыцари получают "+2" за численное превосходство в два раза и "+1" за свое преимущество в бою с конницей, итого - "+3" к броску кубика.

Если **сарацинская конница** стоит за рекой, рыцари получают только "+1", так как река мешает им реализовать численное превосходство.



Если **рыцари атакуют на пересеченной местности**, то они получают только "+2" за численное преимущество.



Определение результатов боя

Для того чтобы выяснить результат боя, оба игрока должны бросить кубик. К выпавшим значениям необходимо прибавить все имеющиеся в данной ситуации преимущества и сравнить значения. У кого результат больше, тот и победил. Проигравший отряд теряет одного воина и отступает на 3 гекса по направлению к своему ближайшему городу. Если города поблизости нет, проигравший игрок сам выбирает направление отступления. Если в 3 гексах или ближе есть своя крепость, отряд может остановиться в ней.

Если отряд отступает по гексам, на соседних с которыми стоят вражеские войска, он теряет по одному войну за каждый отряд противника.

Если результат броска обоих игроков одинаков, оба отряда остаются на месте и теряют по одному войну.

Стрельба

Стрелки (лучники, конные лучники и арбалетчики) могут заменить свою атаку стрельбой. Стрелять можно только по отрядам, находящимся на соседних гексах.

Вместо атаки игрок бросает кубик. Для того чтобы убить одного вражеского воина, значение, выпавшее на кубике, должно быть равно "1", если в отряде только один стрелок, или "1" или "2", если в отряде два или больше стрелков. Можно стрелять из крепости, но по крепости стрелять нельзя. Отряд стрелков, оказывающий поддержку при штурме крепости, не несет потерь в случае неудачного штурма.

Штурм города

Для того чтобы захватить город без укреплений и без гарнизона, нужно просто поставить на него фигурку своего отряда. Как только это сделано, игрок берет себе карточку города. Отряд, захвативший город, в этот ход больше не двигается. Для того чтобы захватить город без укреплений, но в котором есть войска нужно победить в полевом сражении. В городе без укрепления может находиться только один отряд. В этом случае фигурка отряда стоит на игровом поле.

Если в городе есть крепость хотя бы первого уровня, в нем может находиться столько воинов, сколько победных очков указано на карточке города. При этом количество отрядов в городе может быть любым.

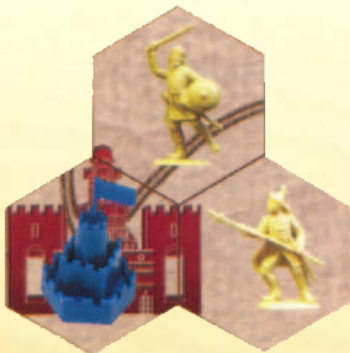


Пример: количество победных очков, которое приносит Антиохия, равно "6". В городе можно разместить два отряда по 3 воина или три отряда по 2 воина или отряд из 3 воинов, отряд из 2 воинов и отряд из 1 воина.

В этом случае фигурки отрядов, находящиеся в городе, ставятся не на поле, а на карточку города.

Внимание! Даже если в крепости находятся несколько сарацинских отрядов "пехотинец", имеющих свойство "+2" к уровню крепости, их плюсы не суммируются (уровень крепости повышается только на "+2").

Для штурма крепости необходимо, чтобы один или несколько отрядов располагались на соседних с крепостью гексах.



При штурме оба игрока, и атакующий, и обороняющийся, бросают кубик. Обороняющийся прибавляет к броску уровень крепости. Результаты сравниваются. Если результат атакующего игрока больше, штурм прошел успешно.

Пример: крестоносцы штурмуют крепость 3 уровня отрядом пехоты. Штурмующий игрок бросает кубик, выпало "6". Значение, выпавшее на кубике у обороняющегося игрока, равно "2". В сумме его результат равен "5". Так как это меньше "6", штурм прошел успешно.

Если на кубике выпало значение, которое меньше, чем уровень крепости, - штурм не удался, штурмующий отряд теряет одного воина. В случае если результат броска равен уровню укрепления, штурм считается успешным, но атакующие все равно теряют одного воина.

Крепость одновременно могут штурмовать сразу несколько отрядов, стоящих на соседних с городом гексах.

Штурмующие могут получить плюсы к броску только за поддержку союзных отрядов. Штурмующий отряд получает "+1" к броску за каждый поддерживающий его отряд. Поддерживающие отряды должны стоять на соседних с городом гексах. В случае неудачного штурма и атакующий отряд, и поддерживающие его отряды теряют по одному воину (исключение - стрелки). Игрок может по-разному комбинировать свои атаки, т.е. он может провести несколько атак с разной поддержкой.

Если штурм удался, крепость теряет один уровень укреплений, и штурмующих встречает гарнизон города.

Бой с защитниками проходит так же, как полевое сражение, с той разницей, что все отряды защитников сосредоточены на одном гексе. Атакующими считаются воины гарнизона, они определяют цели для атак и для стрельбы. Отряды штурмующих, которые не были объявлены целями атак, могут либо поддержать своих атакованных союзников, либо атаковать сами. Как и в полевом сражении, оба игрока бросают кубик одновременно.

Внимание! Так как город считается пересеченной местностью, отряды не получают плюсы за особенности родов войск, но получают плюсы за численность и поддержку.

Пример: крепость 4 уровня, ее защищают отряды сарацин: 2 лучника, 2 конных воина, 2 пехотинца. Крепость штурмует отряд рыцарей (2 воина), его поддерживают арбалетчики (2 воина) и отряд из 4 пехотинцев. На кубике у атакующего игрока выпало "5". Результат атакующего игрока "7" (так как к значению, выпавшему на кубике, добавляется "+2" за поддержку) больше "6" (уровень крепости плюс результат броска обороняющегося игрока, который равен "2"), и штурмующие прорвались в город, а уровень укреплений понизился до "3".

Отряды защитников объявляют атаки: лучники стреляют в рыцарей, конные воины атакуют пехоту, пехотинцы атакуют арбалетчиков. Так как рыцари не атакованы, они могут либо атаковать лучников, либо поддержать один из своих отрядов.

После того как бой закончен, штурмующие считаются отброшенными, и на следующий ход вновь должны штурмовать укрепления. Если атакующим удалось провести удачный штурм при уровне крепости равном "1", на следующий ход им не нужно штурмовать крепость - происходит обычное полевое сражение. Так происходит до тех пор, пока все защитники не будут убиты или пока им не удастся разгромить штурмующих.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В игре предусмотрены два варианта: "Первый крестовый поход" - вариант для двух игроков. Один игрок берет на себя командование армией крестоносцев. Цель похода - захват Иерусалима. Другому игроку, командующему сарацинами, предстоит остановить вторжение европейцев. "Крестоносцы" - вариант игры для четырех игроков. Игрокам предстоит не только воевать, но и заниматься торговлей и вести дипломатические переговоры.

Первый Крестовый поход

В 1097 г. армия отважных крестоносцев была перевезена византийским флотом в Малую Азию. Первый Крестовый поход начался успешно. Крестоносцам удалось разгромить турецкую армию Кылыч-Аслана под Дорилеей, взять город Никею и двинуться к Антиохии. Переход выдался весьма трудный. Армия шла под проливным дождем, по плохим дорогам, с трудом находя себе пропитание. Нелегкой оказалась и осада хорошо укрепленного города. Гарнизон Антиохии был велик. Суровая зима подточила силы

крестоносцев, но у европейцев их хватило, чтобы отразить две атаки сарацинских армий и взять после семимесячной осады Антиохию.

Тем временем один из вождей похода, Боэмунд Тарентский, успел обзавестись первыми владениями. Правитель Эдессы, предложил Боэмунду стать своим преемником. Так образовалось графство Эдесское. Кроме того, Боэмунду Тарентскому при помощи интриг удалось стать еще и правителем завоеванной Антиохии.

Для того чтобы закрепиться на захваченных землях, вождям крестоносцев потребовалось некоторое время. Только зимой 1099 г. поредевшая армия двинулась на Иерусалим через Яффу и Триполи.

На этот раз крестоносцы не стали осаждать город. После короткой подготовки начался двухдневный штурм, и город удалось взять. Так было основано Королевство Иерусалимское.

Став крестоносцем, игрок должен повторить этот поход.

Выбрав сторону сарацин, игрок должен попытаться отразить вторжение.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом варианте игры не используются следующие игровые элементы:

-Пять карточек городов (Эдесса, Фамагуста, Каир, Александрия и Дамьетта);

-Карточки стратегии;

-Фигурки Паладина и Газават.



НАЧАЛО ИГРЫ

Крестоносцы:

Игрок формирует армию из всех карточек отрядов крестоносцев и выставляет ее в "Пункте сбора крестоносцев".

Сарацины:

Игрок берет себе 10 карточек городов. На начало игры у сарацин нет ни одного отряда, но есть 8 уровней крепостей, которые он может расположить в своих городах по своему желанию, но не больше 4 в городе.
У обоих игроков до начала первого хода нет денег.

ОСОБЕННОСТИ ВАРИАНТА ИГРЫ "ПЕРВЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД"

-Пополнить отряд крестоносцы могут только в захваченных городах, согласно основным правилам. Полностью уничтоженный отряд восстановить нельзя (карточка отряда убирается из игры). Крестоносцы получают деньги за счет сбора налогов в захваченных городах или за разграбление городов. В разграбленных городах нельзя нанимать войска;

-Сарацины могут как пополнять отряды, так и нанимать новые, в том числе и уничтоженные, в своих городах;

- И крестоносцам, и сарацинам доступны все карточки отрядов (по 12 каждой стороне);

-Нельзя осуществлять морские перевозки;

-Игроки не получают дохода от портов и караванов;

-Игроки не могут заключать союзы, так как в этом варианте игры нет нейтральных правителей.

ЦЕЛИ ИГРЫ

Крестоносцы:

Захватить Иерусалим.

Сарацины:

Уничтожить 8 отрядов противника.

Крестоносцы

Историческая основа игры - события, начавшиеся после Первого Крестового похода. В этом варианте игрокам придется не только воевать. Надо будет заниматься торговлей и строить крепости, использовать карточки стратегии, а главное - вести сложные и продуманные политические действия.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для этого варианта игры понадобятся все игровые элементы.

В варианте "Крестоносцы" участвуют четыре стороны:

-Саладин, правитель Каира. Его карточки отрядов - с флажками серого цвета. В дальнейшем его будем называть "игрок-Саладин".

-Нур-ад-дин, правитель Алеппо. Его карточки отрядов - с флажками синего цвета. В дальнейшем его будем называть "игрок-Нур-ал-дин".



- Ричард Львиное Сердце, король Англии, один из предводителей Третьего Крестового похода. Его карточки отрядов - с флажками оранжевого цвета. В дальнейшем его будем называть "игрок-Ричард".

- Фридрих Барбаросса, один из вождей Третьего Крестового похода. Его карточки отрядов - с флажками красного цвета. В дальнейшем его будем называть "игрок-Фридрих".



Кроме того, в игре есть три нейтральных правителя. Это вполне самостоятельные силы, которые в процессе игры можно будет привлечь на свою сторону.

Нейтральные правители:

- Бодуэн IV, король Иерусалима, поддерживает крестоносцев (карточки с желтыми флажками);
- Филипп Август, поддерживает крестоносцев (карточки с розовыми флажками);
- Эмир Дамаска, поддерживает сарацин (карточки с зелеными флажками).



Теперь нужно решить, кто и за кого будет играть. Если игроки не могут договориться, они должны бросить кубик. Кто выбросил большее число, тот и выбирает первым. Далее выбирает игрок, сидящий слева, и так по часовой стрелке. Если результаты одинаковы - необходимо бросить кубик еще раз.

Разберите фигурки по цветам. Напомним: сарадины - желтые, а крестоносцы - серебристые.

На каждой из карточек отряда есть рисунок воина. Подберите соответствующих каждой картинке воинов и выложите их на отрядную карточку. К розовым, зеленым и желтым карточкам отрядов тоже следует подобрать воинов, они пригодятся в дальнейшем.

НАЧАЛО ИГРЫ

На начало игры денег у игроков нет. Город Фамагуста на начало игры не принадлежит ни одному из игроков.

Отберите карточки стратегии, сложите в колоду. Каждый игрок должен взять по 1 карточке стратегии.

Затем игроки расставляют на карте уровни крепостей в своих городах и свои отряды.

"Игрок-Фридрих"

Ему принадлежат города Наман и Хомс. Он может расположить в этих городах 2 уровня крепостей (т.е по 1 уровню в' двух городах или 2 уровня в одном городе). Кроме того, он должен расположить один из своих отрядов в одном из этих городов. Остальные свои карточки отрядов он помещает в стопку отрядов крестоносцев, находящихся в Европе. Они придут позже.

Также этот игрок расставляет отряды и крепости одного из нейтральных правителей - французского короля Филиппа Августа. Ему принадлежат Антиохия, Эдесса, Триполи. В них можно расположить 4 уровня крепостей и один из отрядов. Остальные карточки отрядов помещаются в стопку отрядов крестоносцев.

"Игрок-Нур-ал-дин"

Ему принадлежит только город Алеппо. Этот город имеет крепость 3 уровня, и все отряды этого игрока находятся в этом городе и на гексах вокруг него.

Также этот игрок размещает на игровом поле отряды и крепости одного из нейтральных правителей - эмира Дамаска. Отряды Дамаска - зеленого цвета. Эмиру принадлежит только город Дамаск с крепостью 3 уровня, и все его отряды находятся в этом городе и на гексах вокруг него.

"Игрок-Ричард"

Ему принадлежат города Яффа и Акра. "Игрок-Ричард" может выставить на поле 4 уровня крепостей в этих городах. Кроме того, он выбирает один из своих отрядов и выставляет его в один из этих городов.

Также этот игрок расставляет на игровом поле отряды нейтрального правителя - Бодуэна IV, короля Иерусалима. Они желтого цвета. Бодуэну IV принадлежат Иерусалим и Сидон. "Игрок-Ричард" может расположить в этих городах 4 уровня крепостей (т.е. уровня в двух городах или один город с 4 уровнями) и выбрать один отряд, который выставляет в любом из этих городов. Остальные карточки отрядов складываются в стопку отрядов крестоносцев.

"Игрок-Саладин"

Ему принадлежат города Каир, Дамьетта, Александрия. "Игрок-Саладин" может выставить на поле 3 уровня крепостей и фигурки отрядов в любом своем городе.

Теперь необходимо собрать все оставшиеся карточки отрядов крестоносцев - их должно остаться 8 (2 карточки каждого цвета) - перемешать их и положить рубашкой вверх рядом с "Пунктом сбора крестоносцев". Игрок-крестоносец (т.е. "игрок-

Ричард" или "игрок-Фридрих") может взять 1 карточку отряда в начале своего хода. Если карточка принадлежит другому игроку, то игрок ее отдает тому, кому она принадлежит.

ОСОБЕННОСТИ ВАРИАНТА ИГРЫ "КРЕСТОНОСЦЫ"

Игрок-крестоносец может отправить свои отряды и отряды союзника в Палестину сушей или морем. Отряды нейтральных правителей остаются в "Пункте сбора крестоносцев" до тех пор, пока нейтральный правитель не станет чьим-то союзником.

Паладин



Паладин - так называли самых лучших странствующих рыцарей. В одиночку или с друзьями паладины путешествовали по Европе, помогая слабым и обиженным, защищая справедливость. Иногда они отправлялись и в Святую землю, выполняя какой-нибудь обет.

В игре есть 1 фигурка крестоносца без отрядной карточки - это Паладин. Паладин приходит на помощь тем, кому труднее всего. Поэтому им управляет тот игрок-крестоносец, у которого меньше победных очков. Каждый отряд крестоносцев, на соседнем гексе с которым стоит фигурка Паладина, получает "+1" в бою. В начале игры Паладин помогает "игроку-Фридриху". Паладин ставится рядом с городом.

Паладин может перейти от одного игрока-крестоносца к другому в трех случаях:

- у второго игрока-крестоносца окажется меньше победных очков;
- владелец Паладина напал на крестоносцев;
- владелец Паладина заключил союз с сарацинами.

Как только одно из условий выполнено, где бы ни находилась фигурка Паладина, новый владелец может ей управлять, как только начинается его ход.

За время игры Паладин может менять игрока, которому помогает, несколько раз. Ни при каких условиях игрок-сарацин не может управлять Паладином.

Фигурка Паладина может быть атакована и уничтожена, как обычный отряд конных рыцарей. В этом случае она автоматически появится в "Пункте сбора крестоносцев" в начале хода того игрока, у которого меньше победных очков.

Газават

Газават - это священная война против неверных. Ее объявляли для борьбы с христианами или язычниками. При объявлении газавата тысячи людей брались за оружие, чтобы защитить веру и пополнить армии сарацинских правителей.



В игре есть 1 фигурка сарацина без отрядной карточки, назовем ее "Газават". Она появляется у игрока-сарацина ("игрок-Нур-ад-дин" или "игрок-Саладин")

следующим образом. Каждый раз, когда кто-то из сарацин захватывает город крестоносцев, этот же игрок бросает кубик. Если выпало значение, которое меньше или равно количеству победных очков, которые приносит захваченный город, - фигурка Газават принадлежит этому игроку. Газават не может передвигаться обычным способом. Как только игрок-сарацин закончил движение войск, он ставит Газават на любую отрядную карточку, и численность отряда в бою удваивается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает тот, кто первым наберет 15 победных очков.



Адрес: Россия, 141730, Московская область,
г. Лобня, ул. Промышленная, 2., ОАО «Звезда».
E-mail: zvezda@df.ru, <http://www.zvezda.org.ru>,
<http://www.ringofrule.ru>, <http://www.ageofbattles.ru>

© ZVEZDA, 2005. All rights reserved.