

# Here I Stand

редакция перевода от 21 декабря 2007 г.

## 1. ВВЕДЕНИЕ

*На том стою* – игра для трёх-шести человек, основанная на военных, политических и религиозных конфликтах, разразившихся в Европе в начале Реформации, в 1517 – 1555 годы. Каждый игрок управляет одной или более великими державами, которые господствовали в Европе в то время. Это Османская империя, Габсбурги, Англия, Франция, Папство и Протестантские государства.

## 2. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игра ведётся на карте Европы XVI века. Города, которые играли важную роль в истории того периода, представлены на карте квадратами, кружками, шестиугольниками или восьмиконечными звёздами. Сеть из линий – «связей» соединяет эти города. Города, соединённые линией, считаются соседними. Некоторые из городов являются портами (круглый значок с якорем). Порты позволяют доступ к «морским зонам» (светло-желтые области с голубыми пунктирными границами).

Политический и религиозный статус каждого города изменяется с течением игры и обозначается специальными фишками. Подробнее элементы карты и эти фишки описаны далее в этом разделе правил.

[Также эта карта содержит следующие диаграммы и карты, которые описываются позже: Таблица богатств Нового Света, Карта Нового Света, Шкала победы, Диаграмма курфюршеств, Диаграмма дипломатического статуса, Карта беременности жён Генриха VIII и Шкала ходов.]

### 2.1. Города

Все города в игре делятся на укреплённые и неукреплённые.

**Укреплённые города:** Укреплённый город обозначает город, обнесённый стеной. Держава должна успешно осадить укреплённый город, чтобы получить политический контроль над ним. До четырёх дружественных подразделений могут находиться в укреплённом городе, чтобы защитить его от врага. Укреплённые города также служат зимними квартирами для войск. Есть три типа укреплённых городов:

- **Ключевые:** Ключевые города обозначаются квадратами. Ключевые города – наиболее влиятельные и богатые города; контроль над ключевым городом даёт державе победные очки и карты. Шесть ключевых городов имеют жирную границу (Лондон, Париж, Вальядолид, Вена, Рим и Стамбул); это столицы. У Габсбургов две столицы – Вальядолид и Вена, тогда как у Протестантов – ни одной. У остальных четырёх держав по одной столице.
- **Курфюршество:** Курфюршества обозначаются шестиугольниками. На карте всего шесть курфюрществ, все они в Германии. Каждое курфюршество представляет владения одного из курфюрстов, которые избирают императора Священной Римской империи. Эти города являются сосредоточием политической и религиозной борьбы в Германии в течение всей игры. Курфюршества – не ключевые города, но они важны для держав, заинтересованных в Германии: Габсбургов, Папства и Протестантов.
- **Крепость:** Крепости обозначаются восьмиконечными звёздами. Крепости – это обнесённые стеной города с низким экономическим значением. Они не приносят державам очки или карты. Тем не менее, укрепления крепости вынуждают державу успешно провести осаду, прежде чем захватить город. Некоторые карты событий позволяют игроку строить крепости в неукреплённых городах в течение игры.

**Неукреплённые города:** Кружки на карте обозначают неукреплённые города. Эти города могут быть захвачены без осады. Войска двух держав, если они в состоянии войны, должны провести полевое сражение, если они одновременно занимают неукреплённый город.

**Национальные города:** Города, обозначенные серым цветом – независимые. Остальные являются национальными для держав, как указано ниже. Эта держава называется «национальной державой» для этого города.

<i>великие державы</i>	<i>цвет национальных городов</i>
Османы	тёмно-зелёный
Габсбурги	жёлтый
Англия	красный
Франция	синий
Папство	фиолетовый
Протестанты	белый с коричневой окантовкой

<i>второстепенные державы</i>	<i>цвет национальных городов</i>
Генуя	розовый
Венгрия/Богемия	светло-зелёный
Шотландия	голубой
Венеция	оранжевый



Османы    Габсбурги    Англия    Франция    Папство    Протестанты    Независимые

## 2.2. Политический контроль

Политический контроль над каждым городом отслеживается на протяжении всей игры. По умолчанию, каждый город находится под контролем своей национальной державы. Когда политический контроль меняется, на символ города кладётся фишка контроля, означающая, что контроль перешёл к другой державе. Цвета этих фишек соответствуют цветам держав.

### Контролируемый город

Контролируемый город – это город, контролируемый какой-нибудь державой, великой или второстепенной. Держава контролирует:

- Свои национальные города, не захваченные другой державой.
- Независимые (серые) города, захваченные ею.
- Национальные города других держав, захваченные ею.
- Национальные города союзных второстепенных держав.

### Терминология контроля

**Дружественный:** означает любой элемент игры (город, подразделение, формирование, армию, богослова), который контролирует данная держава или её союзник.

**Вражеский:** означает любой элемент игры, который контролирует держава, находящаяся в состоянии войны с данной. Кроме того, папские и протестантские богословы всегда считаются врагами друг другу.

**Независимый:** обозначает любой элемент игры, который не контролируется великой или второстепенной державой. Независимые игровые элементы никогда не считаются дружественными или вражескими в любых правилах игры.

*Примеры: Независимые подразделения не могут перехватывать движущиеся войска, в то время как вражеские армии могут это делать. Соседние независимые подразделения не препятствуют захвату незанятых неукреплённых городов, в то время как соседние вражеские подразделения захвату препятствуют.*

## 2.3. Религиозное влияние

Господствующее вероисповедание (католицизм или протестантизм) во многих городах меняется в течение игры по мере развития Реформации. Только в османских национальных городах (которые или мусульманские, или православные) таких изменений не происходит.

**Католический город:** Все города на карте (кроме османских национальных) в начале игры исповедуют католицизм. Католические города обозначаются либо отсутствием фишки контроля на одноцветном символе города, либо фишкой контроля, лежащей одноцветной стороной вверх.

**Протестантский город:** Протестантские города – это города, в которых доминирует реформатская вера. Протестантские города обозначаются либо отсутствием фишки контроля на символе протестантского национального города, либо фишкой контроля, лежащей белой с цветной каймой стороной вверх.

## 2.4. Фишки контроля

Фишки контроля используются для обозначения политического контроля и религиозного влияния в городе. Цвет и форма обозначают политический контроль. Цвет середины обозначает религиозное влияние. Одна сторона фишки – одноцветная, и обозначает католическое влияние, другая – белая с цветной каймой, обозначает протестантское. Существует два типа фишек контроля: квадратные для ключевых и шестиугольные для остальных городов.

### Квадратные фишки контроля



Квадратные фишки отображают статус ключевых городов. Они перемещаются с карт держав (см. 4) на игровую карту или обратно, когда ключевой город захвачен или потерян. Помните два следующих правила:

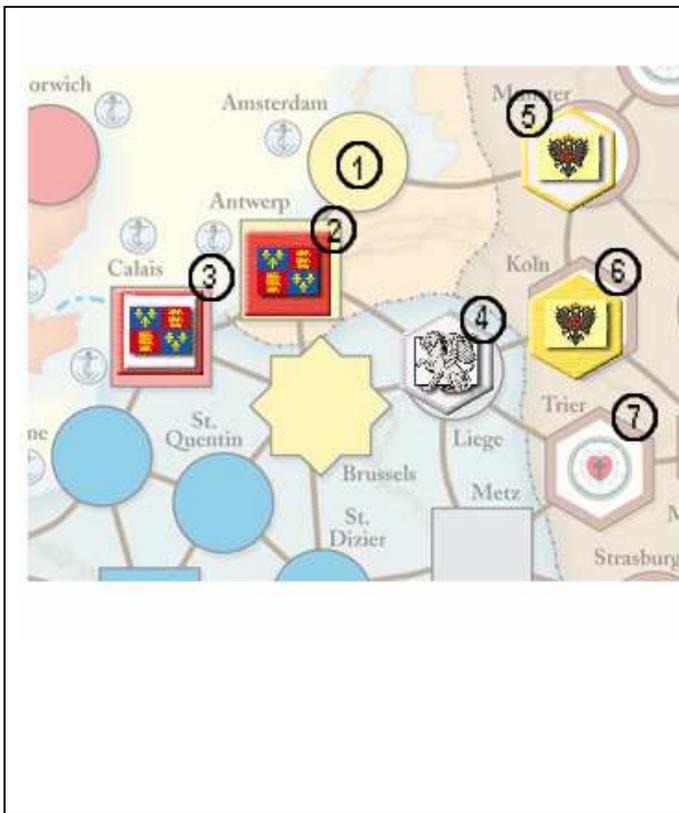
1. На каждом ключевом городе на карте должна лежать квадратная фишка. *Исключения:* независимые города, не подконтрольные никакой великой державе, не захваченные города второстепенных держав, не состоящих в союзе с великими, и ключевые города, захваченные Протестантской державой (у которой нет квадратных фишек контроля).
2. Каждая квадратная фишка контроля должен находиться либо на карте, либо на карте соответствующей державы.

Следование этим двум правилам гарантирует, что карта державы всегда отражает правильную информацию о раздаваемых картах и победных очках

### Шестиугольные фишки контроля



Они используются для отображения статуса курфюршеств, крепостей, неукрепленных городов и ключевых городов, захваченных Протестантами. Эти фишки не участвуют в игре до тех пор, пока не понадобится отобразить изменившийся политический или религиозный статус города. Также их не надо класть на карту державы.



### Примеры фишек контроля:

- 1: Габсбургский неукреплённый национальный город. По-прежнему католический и под контролем Габсбургов.
- 2: Габсбургский национальный ключевой город. По-прежнему католический, но под политическим контролем Англии.
- 3: Английский национальный ключевой город. Теперь протестантский, но всё ещё под английским контролем.
- 4: Независимый город. Теперь протестантский, но всё ещё независимый политически.
- 5: Неукреплённый национальный город Протестантов. Религия – протестантизм, но под контролем Габсбургов.
- 6: Национальное курфюршество Протестантов. По-прежнему католическое и под контролем Габсбургов.
- 7: Национальное курфюршество Протестантов. Теперь и под религиозным и под политическим влиянием протестантов.

## 2.5. Прочие элементы карты

Ещё 4 элемента карты имеют значение для игры.

### Языковая зона

Суша на карте закрашена разными цветами, отображающими 5 языковых зон. Каждый город находится в одной языковой зоне. *Исключение: города, находящиеся на территории, закрашенной бледно-жёлто-коричневым, лежат вне этих языковых зон.* Города языковой зоны иногда называются «говорящими» на этом языке, например, город в английской языковой зоны считается «англоговорящим».

<b>Язык</b>	<b>Цвет языковой зоны</b>
английский	бледно-красный
французский	бледно-голубой
немецкий	серый
итальянский	бледно-фиолетовый
испанский	бледно-жёлтый

### Перевалы

Связь (линия), показанная пунктирной линией – перевал. 3 перевала находятся в Пиренеях между Испанией и Францией, 6 – в Альпах в районе северной Италии и 7 – на Балканах. Армии,двигающиеся через перевал, должны потратить 2 очка действия (по-английски CP, в дальнейшем будем использовать это обозначение) вместо обычного 1 CP.

Также перевалы:

- затрудняют распространение религиозных идей
  - блокируют весеннее развертывание подразделений
  - предотвращают перехват соседними вражескими подразделениями, находящимися за перевалом
  - не даёт подразделению возможности брать под контроль соседний город или устранять в нём
- Подразделения могут отступать или избегать битвы через перевалы.

## Морские зоны

На карте находятся 14 морских зон, каждая подписанная синим курсивным шрифтом. Границы между ними показаны синими штрихпунктирными линиями.

Только морские подразделения и флотоводцы могут занимать морские зоны; сухопутные войска должны заканчивать каждое действие на суше (в городе).

## Порты

Большинство (но не все) прибрежных городов одновременно являются портами, имеющими выход в одну или более морских зон. Порт, имеющий выход в одну морскую зону, обозначается одним символом якоря. Порт, соединённый с двумя морскими зонами, имеет два якоря – каждый на своей зоне.

Следующие морские зоны **не** соединены:

- Ионическое и Тирренское моря (двухзональный порт Мессина)
- Берберское побережье и Атлантический океан (двухзональный порт Гибралтар)
- Черное и Эгейское моря (двухзональный порт Стамбул)

Тем не менее, если порт между этими зонами (Мессина, Гибралтар или Стамбул) находится под дружественным контролем, морские подразделения могут входить в порт в ходе одного действия движения по морю и выходить в любую зону во время следующего действия.

Следующие морские зоны **СОЕДИНЕННЫ** (показано двойной стрелкой):

Северное и Ирландское моря

Северное и Балтийское моря

## 3. ДЕРЖАВЫ И ПРАВИТЕЛИ

В *На том стою* лучше всего играть втроём или вшестером. Но игры вчетвером и впятером также возможны. Основные правила, описанные здесь, для игры вшестером. Незначительные изменения в правилах для меньшего числа игроков описаны в разделе «Игра для трёх-пяти человек» в Книге Сценариев. Вне зависимости от того, сколько человек играет, все великие державы задействованы в игре. В этом разделе описаны понятия игрок, держава и правитель.

### 3.1. Игрок

При игре вшестером каждый из игроков управляет одной из великих держав. При меньшем числе игроков некоторые управляют двумя, так что все великие державы участвуют в игре.

### 3.2. Держава

Державы – это государство или город-государство, представленное в игре. Реформаторы и немецкие князья-протестанты, защищающие свои религиозные взгляды, представлены одной державой. Всего в игре 10 держав: 6 великих и 4 второстепенных. Если в тексте правил сказано «держава», без уточнения «великая» или «второстепенная», то имеется в виду великая держава.

### Великие державы

Великие державы – это Англия, Франция, Габсбурги, Османская империя, Папство и Протестанты. У каждой великой державы есть карта державы (см. 4), которая показывает ее статус, доступные действия, количество доступных карт, победные очки и текущего правителя. Многие игровые действия производятся державами по очереди в следующем порядке, который называется стандартным:

1. Османы
2. Габсбурги
3. Англия
4. Франция
5. Папство
6. Протестанты

## Второстепенные державы

Второстепенные державы – это Генуя, Венгрия/Богемия, Шотландия и Венеция. Контроль над ними может переходить от одного игрока к другому по ходу игры.

## 3.3. Правитель

Правители каждой из великих держав играют важную роль в игре, будь то монарх, духовный лидер или понтифик. Правители двух держав не меняются на протяжении всей игры:

- Габсбурги – Карл V
- Османская империя – Сулейман I

Правители остальных четырёх держав меняются по ходу игры в результате розыгрыша карт обязательных событий (см. 6.1).

Правитель на начало игры каждой из держав изображён справа на карте державы. Последующие правители вводятся в игру через розыгрыш обязательных событий. Карты этих событий кладутся поверх портрета первоначального правителя, так чтобы всем были видны характеристики нового.

## Характеристики

Каждый правитель обладает двумя основными характеристиками: административными способностями и бонусом карт (см. ниже). Правители Англии и Папства также влияют на исход религиозных конфликтов (см. 18). Объяснение, как именно, нанесено на соответствующие карты держав и карты обязательных событий.

**Административные способности:** это значение показывает способность правителя сохранять национальные ресурсы, чтобы потом использовать их в нужное время. Административные способности выражаются в количестве карт, которые правитель может сохранять на следующий ход.

**Бонус карт:** это значение показывает способность правителя к мобилизации ресурсов на свои нужды. Бонус карт выражается в количестве дополнительных карт, которые получает держава при этом правителе.

## Дополнительные функции правителей

Протестантские правители Лютер и Кальвин также присутствуют в игре как реформаторы и богословы (см. 18). Некоторые правители также являются полководцами: Сулейман I (Османь), Карл V (Габсбурги), Франциск I, Генрих II (Франция) и Генрих VII (Англия) (см. 5.1). Эти дополнительные функции полностью отделены от их функций правителей держав. В качестве реформаторов, богословов или полководцев правители действуют так же, как остальные реформаторы, богословы или полководцы, как описано в соответствующих разделах правил.

## 4. КАРТЫ ДЕРЖАВ



Статус каждой великой державы отображается на её карте державы. Каждая из этих шести карт содержит следующие разделы:

- **Список действий** (слева сверху): Список всех доступных действий для той державы, которые она может предпринять в фазу действий (см. 11), включая стоимость этих действий в СР. Эти списки отличаются для разных держав.
- **Карта первоначального правителя** (справа сверху):

Характеристики первоначального правителя державы, см. 3.3.

- **Бонусные VP** (справа снизу): Это место для фишек, которые означают, что игрок получил победные очки (по-английски victory points, VP) за исследование или завоевание Нового Света, опозорение или сожжение богословов противника, победы в войнах, контроль ключевых городов Италии, переводы Библии и другие особые события.

Также карта державы содержит и другую информацию (слева внизу). Хотя вид этого раздела различен для каждой державы, но, по сути, он показывает, сколько карт раздаётся этой державе (без учёта карточного бонуса) и количество базовых VP (без специальных и последующих VP).

Для некоторых держав эта область также включает специфические шкалы, описанные в разделах 18 и 21.

## 5. ВОЙСКА

Существует три типа военных подразделений: военачальники, сухопутные подразделения и морские подразделения. В этом разделе показаны примеры каждого военного подразделения и объясняется значение чисел на их фишках. Количество подразделений ограничено числом имеющихся фишек. Больше этого войск не может быть создано ни при каких обстоятельствах; это число отражает людские резервы и финансовые возможности держав того времени. Военные подразделения окрашены в цвета своих держав.

### 5.1. Военачальники

Военачальники представлены вертикальными пластиковыми фишками, так что игроки могут легко определить их текущее положение на карте (Есть также и плоские фишки для тех, кто предпочитает этот вариант). Есть два вида военачальников – полководцы и флотоводцы; цифры на фишках для них имеют несколько разный смысл. Флотоводцы, в отличие от полководцев, изображены на голубом фоне.

#### Полководцы



**Боевой рейтинг:** Верхнее число на фишке полководца – это его боевой рейтинг. Чем он выше, тем выше шансы на успешный перехват или уклонение от битвы, и тем больше дополнительных костей будет брошено при штурме и в полевом сражении.

**Командный рейтинг:** Нижнее число (в жёлтом прямоугольнике) – командный рейтинг полководца. Оно показывает количество подразделений, которыми одновременно может командовать полководец.

#### Армии

Армия – это группа сухопутных подразделений (отрядов), которые действуют как единое целое при передвижении, в полевых сражениях, перехватах и штурмах. Также в армию могут входить одни или несколько полководцев. Максимальное число подразделений в армии определяется командным рейтингом полководцев в этой армии.

*количество полководцев*

*максимальный размер армии*

нет

4

1

*командный рейтинг полководца*

2 или больше

*сумма двух наибольших командных рейтингов*

Сами полководцы не учитываются при определении размера армии. В состав армии не могут входить подразделения нескольких великих держав, но могут входить подразделения великой державы и второстепенной державы-её союзницы.

*Пример армии. Османские полководцы Сулейман (командный рейтинг 12) и Ибрагим-паша (командный рейтинг 6) находятся в Буде с 12 отрядами регулярных войск и 2 отрядами кавалерии. Османы используют 1 СР на движение армии в Пресбург. Если они не включают в состав армии ни одного полководца, только 4 отряда смогут походить. Если в состав армии будет включён полководец, походить смогут столько отрядов, каков его командный рейтинг или меньше. С обоими же полководцами все 14 отрядов смогут уйти из Буды.*

#### Флотоводцы



**Боевой рейтинг:** Верхнее число на фишке флотоводца – это его боевой рейтинг. Чем он выше, тем выше шансы на успешный перехват или уклонение от битвы, и тем больше дополнительных костей будет брошено в морском сражении.

**Пиратский рейтинг:** У османских флотоводцев Барбароссы и Драгута есть ещё одна численная характеристика. Числом после буквы «Р» – пиратский рейтинг, он обозначает число дополнительных костей, которые получают Османы благодаря этому флотоводцу при пиратстве.

## 5.2. Сухопутные подразделения

Существует три типа наземных подразделений (типов войск), все они представлены круглыми фишками. Эти фишки имеют разный «номинал» (1, 2, 4 и 6) для представления нескольких подразделений (фишка представляет столько подразделений, каков ей «номинал»). Не у каждой державы есть фишки всех «номиналов». Игроки могут в любой момент высвободить фишки малого «номинала», заменяя несколько таких (одного типа и из одного места) фишками большего «номинала», равного сумме заменяемых. Если держава несёт потери в результате сражения или розыгрыша карты события, и у неё нет подходящих фишек для оставшихся подразделений (и она не может их освободить путём вышеописанного обмена фишек в любом месте на карте), она несёт дополнительные потери *в том месте, где произошло сражение или событие*, оставляя такое количество войск, которое может быть представлено имеющимися фишками.



*Четыре вида фишек габсбургских регулярных войск разного «номинала»*

**Регулярные войска.** Регулярные войска обозначаются цветным символом (солдатом или пушкой) с тёмной полосой цвета державы внизу. Число на фишке означает количество отрядов регулярных войск, представляемых этой фишкой. Регулярные войска есть у всех держав – и великих, и второстепенных.



**Наёмники.** Наёмники обозначаются чёрным силуэтом солдата или пушки на бледном фоне цвета державы. Число на фишке означает количество отрядов наёмников, представляемых этой фишкой. Наёмники есть у всех великих держав, кроме Османов. Наёмники изображены на обратной стороне фишек регулярных войск. Наёмники дешевле регулярных войск, но они могут дезертировать в ответственный момент.



**Кавалерия.** Кавалерия есть только у Османов. Кавалерия изображена на обратных сторонах фишек османских регулярных войск. Число на фишке означает количество отрядов кавалерии, представляемых этой фишкой. Кавалерия полезна при попытке перехвата или уклонения от битвы, но бесполезна при осаде.

## 5.3. Морские подразделения

Морские подразделения представлены прямоугольными фишками. Каждая фишка представляет одно подразделение, «номинала» у них нет.



**Эскадра.** На фишке эскадры изображён корабль с белыми парусами. Число показывает количество костей, бросааемых в морском сражении, а также число вражеских «ударов», необходимых для её уничтожения. Цвет вокруг цифры обозначает, какой державе принадлежит эскадра. Эскадры есть у всех держав кроме Протестантов и Венгрии/Богемии.



**Корсар.** На фишке корсара изображён корабль с чёрными парусами. Число показывает количество костей, бросааемых в морском сражении, а также число вражеских «ударов», необходимых для его уничтожения. Изображения корсаров находятся на обратных сторонах османских фишек эскадр. Только у Османов есть корсары.

## 6. КАРТЫ

Весь игровой процесс *На том стою* основан на колоде из 110 карт. Этот раздел объясняет каждый из различных типов карт, а также как добавлять и убирать карты из колоды.

### 6.1. Типы карт

В игре существует пять типов карт. За исключением карт обязательных событий, каждая карта может быть разыграна либо как событие, либо как очки действия (CP). CP могут быть использованы, чтобы совершать различные действия (см. 11) или объявлять войну (см. 9.6). (Когда разыгрывается обязательное событие, сначала происходит событие, потом активная держава получает 2 CP на действия). Когда игрок разыгрывает карту как событие, он(а) следует инструкциям, напечатанным на карте. На некоторых картах напечатаны два разных набора инструкций, разделённых словом «ИЛИ», напечатанным большими буквами. Такие карты позволяют игроку сыграть двумя различными способами. Когда разыгрывается такая карта, учитываются только условия и эффекты одной из инструкций.

### Национальные карты

У каждой державы есть своя национальная карта (у Папства их две), которая есть у неё в начале каждого хода. Использованная национальная карта кладётся на соответствующую карту державы (не в кучу сброса), чтобы показывать, что карта разыграна и не может быть использована до следующей раздачи. Национальные карты никогда нельзя вытягивать из руки у державы (в случае ли действия карты события, дипломатического соглашения или пиратства). Игрок не может пропустить свой импульс во время фазы действий, если национальная карта всё ещё у него на руках.

### Карты обязательных событий

На картах этого типа название карты написано красным, также на них написано слово «Обязательное» («Mandatory»). Карты обязательных событий должны быть разыграны в фазу действий в тот ход, в который они были розданы. При розыгрыше вначале реализуется эффект карты, а затем разыгрывающая держава получает 2 CP на действия. Такие карты нельзя оставлять на следующий ход. Игрок не может пасовать, если у него на руках есть карта обязательного события. Все карты обязательных событий удаляются из игры после розыгрыша, за исключением «Триденского собора» и «Хозяина Италии». Эти две карты остаются в колоде и могут быть разыграны по несколько раз.

### Ответные карты

На картах этого типа название карты написано синим, также на них написано слово «Ответная» («Response»). Ответные карты разыгрываются как события в фазу действий в импульс любого игрока (включая ваш). Розыгрыш ответных карт прерывает импульс другого игрока, сражение или же розыгрыш карты события. Игрокам необходимо давать немного времени, чтобы они могли разыграть ответную карту после действия другого игрока, события, морского сражения или штурма. Ответные карты также можно разыграть за CP в свой импульс, если игрок не хочет использовать специальную возможность карты для прерывания других игроков.

### Боевые карты

На картах этого типа название карты написано чёрным, также на них написано слово «Боевая» («Combat»). Эти карты разыгрываются как события только во время полевых и морских сражений и штурмов, в которых участвуют войска данного игрока. Эти карты разыгрываются непосредственно перед определением результата сражения. Также их можно разыгрывать за CP, аналогично ответным картам.

### Карты событий

Все остальные карты в колоде – это карты событий. Их названия написаны чёрным, как и на боевых картах. Они разыгрываются как события в свой импульс в фазу действий. Также их можно разыграть за CP в свой импульс (вместо специальных возможностей карты). Три события (*Аугсбургское исповедание*, *Печатный станок* и *Вартбург*) действуют до конца текущего хода.

Для каждого из этих событий существует специальная фишка, которая кладётся на шкалу ходов, когда разыгрывается событие, для напоминания, что эффекты от события в силе. Пять карт событий используются в другие фазы. Вот эти карты:

<i>Название карты</i>	<i>Используется в фазу</i>	<i>Также и в фазу действий?</i>
Дипломатический брак	Дипломатия	да
Весенние приготовления	Весеннее развёртывание	нет
Венецианский осведомитель	Весеннее развёртывание	нет
Коперник	Определение победителя	да
Мигель Сервент	Определение победителя	да

Карты с пометкой «Да» в колонке «Также и в фазу действий?» могут быть разыграны как события как в указанную другую фазу, так и в фазу действий. «*Весенние приготовления*» и «*Венецианский осведомитель*» могут быть разыграны как события только в фазу весеннего развёртывания (но их также можно разыграть за СР в фазу дипломатии или действий).

## 6.2. Колода

Каждый ход каждой державе доступны её национальная(-ые) карта(-ы) и несколько карт, розданных из общей колоды. Эта колода перетасовывается каждый ход после добавления новых карт, но до раздачи.

### Добавление карт

Справа сверху на лицевой стороне у 37 карт есть номер хода или слово «Варьируется». Эти карты не используются в 1 ход.

Вместо этого, в начале фазы раздачи карт 3 и последующих ходов игроки проверяют, не надо ли добавить их в колоду. Эти карты делятся на три типа:

- На 31 карте написан номер хода, в который эти карты добавляются в колоду.
- На двух картах (№19 «Эдуард VI» и №21 «Мария I») указан номер хода и условие. Эти карты добавляются в указанный ход, только если выполнено это условие. Если условие не выполнено, то эти карты откладываются до следующего хода, когда вновь проверяется их условие. Эти карты не могут быть добавлены в колоду раньше указанного хода, даже если условие выполнено.
- На четырех картах написано слово «Варьируется». Эти карты добавляются в колоду в первый ход, в который будут выполнены условия, написанные на них.

Карты без номера хода или слова «Варьируется» составляют колоду с самого начала игры (*Исключение:* В сценарии 1532 г. карты, помеченные «1517» не участвуют.).

### Раздача карт

Каждая держава получает столько карт, сколько указано в левом нижнем углу её карты державы плюс дополнительную карту, если правитель имеет соответствующий бонус. Полученные карты вместе с национальной(-ыми) картой(-ами) и неиспользованными картами с прошлого хода составляют «руку» игрока на текущий ход. Базовое количество полученных карт определяется следующими способами:

1. **Все державы кроме Протестантов:** Количество карт определяется количеством квадратных фишек контроля на карте. Последний открытый квадрат в «Карты и VP за ключи» показывает количество карт, получаемых державой. Квадраты на карте державы могут быть закрыты фишками беспорядков (см. 12.4), уменьшающих количество получаемых карт. Если же все квадраты закрыты, то держава всё равно получает одну базовую карту.
2. **Протестанты:** Количество карт зависит от числа курфюршеств под политическим контролем Протестантов (5 карт за 4 и более курфюршеств и 4 карты, за 3 и меньше).

Державы получают дополнительную карту (сверх базовых), если их текущий правитель имеет бонус карт. Они также получают на карту меньше за каждую фишку «-1 Карта» на своей карте державы.

### Примеры раздачи карт:

1. Лютер – правитель Протестантов; Протестанты контролирует 3 курфюршества. Получает: 4 карты
2. Франциск I – правитель Франции; Франция контролирует 8 ключевых городов. Получает: 4 (за ключевые города) + 1 (бонус) = 5 карт.
3. Сулейман I – османский правитель. Османы контролируют 7 ключевых городов, в двух из которых беспорядки. Получают: 4 карты.

### Куча сброса и карты, выбывшие из игры

Когда карта разыграна, она либо отправляется в общую кучу сброса, либо вообще выбывает из игры.

**Выход из игры:** Карта выводится из игры, если она была разыграна как событие и на ней присутствует текст «Удалите из колоды, если разыграна как событие» или «Удалите из колоды после розыгрыша». Такие карты помечены красным кинжалом.

**Куча сброса:** После использования карты помещаются в общую кучу сброса, если на них нет текста «Удалите из колоды...». Карты событий с таким текстом всё равно помещаются в кучу сброса, если они были разыграны за СР. Две карты в игре (*На том стою* и *Папская инквизиция*) могут быть обменены на выбранную карту из кучи сброса. Есть несколько ограничений на этот обмен:

- Карты обязательных событий не могут быть взяты из кучи сброса
- Держава не может обменять карту, которую она разыграла как событие, ответную или боевую ранее в этот же ход.

Все сброшенные карты вновь возвращаются в колоду в фазу раздачи карт вначале каждого хода. Эти карты смешиваются с (а) картами, которые не были розданы в предыдущий ход, и (б) картами, только вступающими в игру.

## 7. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Партия длится девять ходов или меньше. Первый ход представляет период с 1517 по 1523 год. Каждый следующий ход – четырёхлетний период. Каждый ход состоит из девяти фаз. Шестая фаза, фаза действий, занимает наибольшее количество времени и включает в себя переменное число кругов, когда каждая держава разыгрывает одну карту. Каждый такой розыгрыш карты называется импульсом. Игроки используют последнюю фазу, фазу определения победителя, для выяснения того, может ли быть объявлен победитель или необходим следующий ход.

Первая и четвёртая фаза есть только в первом ходе. Третья, фаза дипломатии, значительно ограничена в первый ход. В этот ход:

- Англия ведёт переговоры с Францией или Габсбургами (по выбору).
- Англия ведёт переговоры с другой страной из этой пары.
- Англия объявляет о каких-либо соглашениях с Габсбургами, о которых они договорились в ходе переговоров. И если Габсбурги подтверждают эти соглашения (см. 9.1), они немедленно вступает в силу.
- Англия объявляет о каких-либо соглашениях с Францией, о которых они договорились в ходе переговоров. И если Франция подтверждает эти соглашения (см. 9.1), они немедленно вступает в силу.

На этом фаза дипломатии первого хода заканчивается. Вкратце последовательность игры может быть представлена в следующем виде:

<b>№ Фаза</b>	<b>Раздел правил</b>
<b>1 Фаза 95 тезисов Лютера (только 1 ход)</b> Протестантский игрок разыгрывает карту обязательного события «95 тезисов Лютера»	18.1
<b>2 Фаза раздачи карт</b> Добавление богословов, реформаторов, военачальников	8.2
Добавление новых карт в колоду	6.2
Броски костей за богатства Нового Света	20.4
Перетасовка колоды и раздача карт	6.2
<b>3 Фаза дипломатии (ограничена в 1 ход)</b> <b>Подфаза переговоров</b> Ведутся переговоры и оглашаются соглашения	9.1
<b>Подфаза запроса мира (нет в последний ход)</b> Запросы мира	9.3
<b>Подфаза выкупа</b> Выплачивается выкуп (1 карта) за пленных полководцев	9.4
<b>Подфаза снятия отлучения</b> Отдаётся карта для снятия отлучения с правителя	9.5
<b>Подфаза войны</b> Объявляется война	9.6
<b>4 Фаза Вормсского сейма (только 1 ход)</b> Габсбурги, Папство и Протестанты разыгрывают по 1 карте и определяют результаты Вормсского сейма	18.1
<b>5 Фаза весеннего развёртывания</b> Державы выдвигают по одной армии из столицы в контролируемый город	10
<b>6 Фаза действий</b> Державы предпринимают различные действия в следующем порядке: Османы, Габсбурги, Англия, Франция, Папство, Протестанты – пока не спасуют все подряд. Игра может закончиться военной или религиозной победой.	11
<b>7 Зимняя фаза</b> Войска и военачальники возвращаются в укрепленные города, возможно, неся потери. В подконтрольные своим державам столицы добавляется по 1 регулярному отряду. Разыгрываются определённые обязательные события, если они ещё не были разыграны.	19
<b>8 Фаза Нового Света</b> Определяются результаты исследовательских экспедиций Определяются результаты завоевательных экспедиций	20
<b>9 Фаза определения победителя</b> Определяется победитель. Если его нет, индикатор хода передвигается на начало следующего хода.	23

## 8. НАЧАЛО ХОДА

Начиная с этого раздела (и до раздела 20) правила последовательность изложения соответствует порядку игры. Этот раздел описывает начало хода.

## 8.1. 1 ход

В 1 ход игра начинается с фазы 95 тезисов Лютера. Протестантский игрок разыгрывает карту «95 тезисов Лютера», как это описано в разделе 18.1, начиная реформу католической церкви. Эта фаза пропускается во всех последующих ходах.

## 8.2. Фаза раздачи карт

Это вторая фаза хода. Каждый ход игроки добавляют военачальников, богословов и реформаторов, добавляют новые карты в колоду и раздают карты в эту фазу.

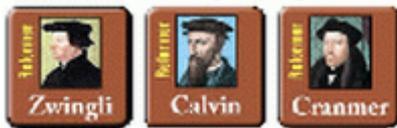
### Добавление военачальников



Протестантский полководец Мориц Саксонский помещается на карту в начале на 6 хода. Мориц – единственный военачальник, который вводится в игру в начале определённого хода, остальные или находятся в игре с самого начала, или вводятся в неё по обязательному событию. Поместите Морица в любое подконтрольное Протестантам курфюршество.

Флотоводцы, выбывшие из игры, также возвращаются в неё в фазу раздачи карт. Поместите их, если это возможно, в дружественный порт. Если таковых нет, они остаются на шкале ходов до следующего хода. Морские подразделения, уничтоженные в прошлый ход, также возвращаются в пул доступных для строительства подразделений.

### Добавление реформаторов



Реформаторы Цвингли, Кальвин и Кранмер помещаются на карту. Реформаторы дают бонусы протестантскому игроку во время религиозных действий, распространяющиеся на этот или соседние города. Ход, когда Кранмер появляется на поле, зависит от развода Генриха VIII. Поместите Кранмера на карту в первый же ход, после того как Генрих женится на Анне Болейн. Полная информация о том, когда реформаторы вступают в игру, представлена ниже:

Реформатор	Город	Ход (фаза)
Лютер	Витгенберг	1 (фаза 95 тезисов Лютера)
Цвингли	Цюрих	2 (фаза раздачи карт)
Кальвин	Женева	4 (фаза раздачи карт)
Кранмер	Лондон	Ход после того, как Генрих женится на Анне Болейн (фаза раздачи карт)

Религия в городе, где появился реформатор, меняется на протестантизм. Реформаторы не могут перемещаться из городов, где они были введены в игру, в течение всей игры. Они совершенно неподвижны. Реформаторы могут быть временно удалены с карты в результате розыгрыша карты «Кальвин изгнан» или отлучения (см. 21.5). Временно удалённые реформаторы возвращаются в игру в тот же город в начале следующего хода, в фазу раздачи карт. В этом случае религия в городе НЕ меняется. На реформаторов никак не влияют присутствие в городе сухопутных войск или изменения политического контроля или религии в городе.

ЗАМЕЧАНИЕ: Цвингли навсегда удаляется из игры по событию «Цвингли надевает доспехи».

### Добавление богословов

лицевая сторона    обратная сторона



Богословы представляют протестантские и католические точки зрения во время богословских диспутов. Протестантский игрок начинает с четырьмя немецкоговорящими богословами. Во время игры дополнительные богословы добавляются в фазу раздачи

карт, как в немецкую, так и в английскую и французскую языковые зоны. Папство начинает с пятью богословами и получает дополнительных в течение игры. Папские богословы могут участвовать в дебатах в любой языковой зоне, они не разделяются по языку в отличие от своих протестантских оппонентов.

Число в центре фишки богослова (с обеих сторон) – это его рейтинг, показывающий его способности к ведению диспута. Текст, описывающий специальные бонусы, расположен на лицевой стороне на белом фоне. У каждой фишки богослова также есть обратная сторона с серым фоном, на котором изображён его портрет. Фишка богослова переворачивается на обратную сторону в случае, если он «задействован» в особом действии в этот ход. Это делает богослова более уязвимым в богословских диспутах, инициированных противной стороной. Ход, в который богослов вводится в игру, также указан на обратной стороне. Когда богословы вводятся в игру, их фишки помещаются на карту религиозной борьбы в соответствующий раздел доступных богословов лицевой стороной вверх. Обратите внимание, английские богословы Кранмер, Кавердейл и Латимер не могут вступать в игру, если реформатор Кранмер не в игре. В этом случае трое английских богословов ждут хода, когда появится Кранмер.

## Добавление новых карт в колоду и раздача карт

Начиная с 3 хода в колоду могут добавляться новые карты. Карты раздаются игроками, как описано в разделе 6.2.

## 9. ДИПЛОМАТИЯ

Третья фаза каждого хода – фаза дипломатии. В первый ход дипломатическая фаза сокращена, а именно английский игрок ведёт переговоры с двумя другими игроками (см. 7). Игроки могут пропустить этот раздел, первый раз играя в игру, так как большинство этих правил вступают в игру только со второго хода.

### 9.1. Переговоры

Первая подфаза фазы дипломатии – это переговоры. В эту подфазу игроки могут тайно переговариваться друг с другом. Это единственный промежуток времени, когда игроки могут уединиться (вдвоём, втроём и т. д.) для переговоров; в остальное время любые обсуждения должны вестись в присутствии всех игроков. Игроки свободно могут обсуждать стратегические решения во время переговоров. Они также могут заключать определённого рода соглашения, которые изменяют позицию войск, военачальников, карт и фишек в игре. Такое изменение называется «изменение текущей игровой ситуации». Возможны следующие соглашения, изменяющие игровую ситуацию:

- Две воюющие между собой державы могут договориться завершить войну. Завершите войну, как это описывается в шаге 8 процедуры запроса мира (см. 9.3). **Исключение:** Протестанты не могут завершить войну с Габсбургами и Папством, которая вызвана обязательным событием *Шмалькальденский союз*.
- Две державы могут сформировать союз ровно на один ход (см. 9.2), но только если они не находятся в состоянии войны, которую не договорились завершить (см. выше).
- Держава, вступающая в союз, может одолжить морские подразделения и флотоводцев другой державе союза на один ход (см. 9.2)
- Можно освободить пленного полководца. Поместите его, если это возможно, в его столицу. Если нет, то в дружественный ключевой город.
- Держава может уступить политический контроль над контролируемыми ею городами (включая ключевые и курфюршества) другой великой державе. Все войска из этих городов возвращаются в ближайший укреплённый город или в свою столицу, как это описывается в шаге 3 процедуры заключения мира (см. 9.3). Единственные города, которые нельзя уступать – это собственная столица державы и национальные ключевые города союзных второстепенных держав.
- Игрок может передать другому игроку до двух случайно выбранных карт из своей руки. Передаваемые карты всегда выбираются случайно, игроки не могут выбирать, какие именно

карты передавать. Два игрока не могут одновременно передавать друг другу карты, такой обмен можно осуществить только в два хода. (Помните, что национальные карты не принимаются в расчёт при случайном вытягивании, т. е. всегда остаются у игрока.)

- Держава может передать другой державе (кроме Османов) до четырёх отрядов наёмников. Держава убирает указанное количество наёмников из любого города или нескольких городов. Получающая держава помещает на карту столько же наёмников, из своего пула. Если получающая держава – Габсбурги, Англия, Франция или Папство, наёмники помещаются в её столицу (которая должна быть под её контролем, иначе передача наёмников невозможна), если же это Протестанты, то наёмники помещаются в любое одно подконтрольное им курфюршество (на выбор протестантского игрока). Игроки не могут одновременно передавать наёмников друг другу.
- Если индикатор семейного положения Генриха VIII находится в позиции «Просит развода», Папство может согласиться дать развод Генриху. Если это произошло, английский игрок передвигает индикатор в позицию «Анна Болейн» и сразу же бросает кость и смотрит результат по карте беременности, как это описано в 21.3. Английский игрок может в фазу действий разыграть национальную карту «Шесть жён Генриха VIII», чтобы снова передвинуть индикатор (в позицию «Джейн Сеймур») и бросить кость по карте беременности. Папство не может заключить союз с Габсбургами в этот ход.
- Папство может снять отлучение с правителя (см. 21.5). Уберите фишку «-1 Карта» с соответствующей карты державы.

Игроки должны договориться о том, сколько времени выделять на переговоры. Рекомендуемые ограничения следующие:

- 10 минут при игре «вживую»
- 48 часов при игре по e-mail

Когда время истечет (или все переговоры завершатся), каждая держава (в стандартном порядке) объявляет о заключённых соглашениях, изменяющих текущую игровую ситуацию. Могут быть объявлены как отдельные соглашения, так и пакеты соглашений, которые должны быть подписаны все вместе. Все державы, которых касаются соглашения, должны в свою очередь подтвердить **все** соглашения пакета. Если же они не подтверждают весь пакет (то есть не подтверждают хотя бы одно соглашение из него), НИКАКИЕ соглашения из него в силу не вступают. Если соглашение подтверждено всеми сторонами, игроки сразу же изменяют игровую ситуацию, изменяя дипломатический статус, помечая и передвигая одолженные эскадры, возвращая полководцев и т. д..

## Необязывающие соглашения

Единственные соглашения между державами, обязательные к исполнению – это соглашения, меняющие текущую игровую ситуацию. Так как такие вещи, как дипломатические действия в следующий ход, обещание разыграть определённую карту или согласованное передвижение войск, не могут быть исполнены в эту фазу, они не меняют текущую игровую ситуацию, и представляют собой пример не обязывающих соглашений. Не обязывающие соглашения могут быть заключены игроками в любой момент, но они не оглашаются, и в игре нет механизма, отслеживающего их исполнение. *Пример переговоров опущен.*

## 9.2. Союзы

Союз – это соглашение о сотрудничестве между двумя великими державами на один ход. Союзы должны быть объявлены всем игрокам в конце подфазы переговоров. Одна держава может вступать в несколько союзов в один ход. Две или более державы, состоящие в союзе с третьей, не обязаны состоять в союзе друг с другом. Ограничения на создание союзов и эффекты от них описаны ниже.

### Ограничения

- Союз между державами, находящимися в состоянии войны друг с другом, невозможен.
- Папство и Османы не могут вступать в союз друг с другом.
- Папство не может быть союзником Габсбургов, если оно в этот ход дало развод Генриху VIII.

## Эффекты

Союзы приносят следующие выгоды:

- Города, контролируемые обеими державами, становятся дружественными для обеих держав. Это означает, что сухопутные войска могут входить в подконтрольный союзнику город во время движения или отступления.
- Эскадры (но не корсары) могут быть одолжены союзнику на 1 ход. Такой заём должен быть объявлен в то же время, что и союз, одалживать эскадры позже нельзя. Два игрока не могут одновременно одалживать друг другу эскадры, такое возможно только в два хода (см. ситуацию с картами). Положите фишку «Одолжено» получающей державы на каждую выбранную эскадру. Затем переместите одолженные эскадры в ближайший порт, контролируемый получающей державой, считая каждую пересекаемую морскую зону за 1 единицу данного пути (для определения ближайшего порта). Одолженные эскадры ведут себя как обычные эскадры получающей стороны (они двигаются, сражаются, отступают и перехватывают). Эскадры, собранные в одном порту, не обязательно должны одалживаться всей группой. Флотоводец, находящийся в соединении одалживаемых эскадр, также может быть одолжен. Морские подразделения не могут быть одолжены Протестантам. Нельзя одалживать подразделения, если не существует морского пути из порта, где они находятся, в порт получающей державы. Этот путь не может включать в себя порты (такие, как Гибралтар).
- Если соединения сухопутных войск двух великих держав атакованы, они объединяют эти войска и полководцев при обороне. Каждая держава может самолично уклониться от битвы своими войсками и/или полководцами (при этом каждая держава делает отдельный бросок костей). Если войска двух великих держав обороняются вместе, потери распределяются поровну, пока войска одной из них уничтожены; если количество потерь нечётно, бросьте кость, чтобы определить, кто потеряет на 1 отряд больше.

Добавьте фишку «Союз» на пересечение столбцов двух держав на диаграмме дипломатического статуса. Союз всегда заканчивает свое действие в конце хода. Союзы *не* позволяют сухопутным войскам двух держав двигаться, осаждать, штурмовать, перехватывать или уклоняться от битвы вместе. Более того, союзы не приводят к войнам с третьей стороной (т. е. держава не вступает в войну с врагом своего союзника). Однако, как было описано выше, союзные войска участвуют в обороне города, даже если только одна держава воюет с атакующим.

## 9.3. Запрос мира

Вторая подфаза фазы дипломатии позволяет державам просить мира, если они находят своё положение в войне невыгодным. Эта фаза пропускается в последний ход игры (обычно 9 ход, или 6 ход в турнирном сценарии). Запрос мира производится следующим образом:

### Процедура запроса мира

1. **Объявления запроса мира:** Каждая держава в стандартном порядке (см. 3.2) объявляет, будет ли она просить мира, чтобы закончить одну из войн, которые она ведёт. Держава не может просить мира, пока её полководец или национальный город (укреплённый или нет) не захвачен другой стороной конфликта. Габсбурги и Папство никогда не могут просить мира у Протестантов, и наоборот. Если кто-то просит мира, выполните шаги 2-8, чтобы завершить эту войну. Затем вернитесь к первому шагу, чтобы разрешить остальные конфликты.
2. **Присуждение VP:** Другая сторона конфликта объявляется победителем. Добавьте фишку «Победа в войне 1 VP» в раздел бонусных VP на карте этой державы. Если Османы были вовлечены в войну, победитель получает дополнительную фишку (всего две).
3. **Уступка контроля:** Проигравшая сторона возвращает контроль над всеми подконтрольными ей национальными городами победителя. Все войска, занимающие эти города, перемещаются в ближайшие укрепленные города, контролируемые их страной или же в столицу (если, конечно, она не под вражеским контролем). Считайте морские зоны как города для определения ближайшего пути. Если два города находятся на равном расстоянии, решает владелец войск.
4. **Уничтожение войск:** Проигравшая сторона убирает с поля 2 подразделения (сухопутных или морских) по своему выбору.
5. **Возвращение национальных ключевых городов:** Проигравшая сторона решает, хочет ли она вернуть политический контроль над какими-либо своими национальными ключевыми

городами, подконтрольными победителю. Если да, проигравший должен за каждый возвращенный город дать победителю одно из следующего:

- еще одну фишку «Победа в войне 1 VP» или
- случайную карту из своей руки

Любые отряды, занимавшие возвращаемые города, перемещаются в ближайший укрепленный город, подконтрольный их державе или в столицу, как это описано в шаге 3 (см. выше).

- 6. Возвращение пленных полководцев:** Проигравшая сторона решает, хочет ли она вернуть полководцев, плененных победителем. Если да, проигравшая сторона даёт победителю одну фишку VP или одну случайную карту из своей руки за каждого возвращаемого полководца. Поместите полководца в столицу, если это возможно, если нет – в дружественный национальный укрепленный ключевой город (по выбору владельца).
- 7. Возвращение не ключевых городов:** Затем проигравший игрок может вернуть политический контроль над любыми наборами из двух национальных не ключевых городов, контролируемых победителем. Если да, проигравший платит по VP или случайной карте за каждые два города.
- 8. Изменение на диаграмме дипломатического статуса:** Закончите войну, убрав фишку «Война» с соответствующей клетки на диаграмме дипломатического статуса. Если Папство заключает мир с державой, чей правитель отлучён (см. 21.5), отлучение снимается. Уберите фишку «-1 карта» с карты соответствующей державы.

#### **ЗАМЕЧАНИЯ:**

(1) Игра карты «Дипломатический брак» позволяет игроку, просящему мира, вернуть ВСЁ, что можно вернуть в шагах 5-7 без выплаты дополнительных VP или карт.

(2) Все фишки «Победа в войне», полученные во время заключения мира, берутся из общей кучи. Свои (ранее полученные) такие фишки держава не отдаёт.

## **9.4. Выкуп полководцев**

Третья подфаза фазы дипломатии позволяет державам вернуть из плена полководцев, о возвращении которых так и не удалось договориться в подфазу переговоров. Держава, захватившая полководца, вытягивает одну карту (выкуп) из руки державы, возвращающей своего полководца. Поместите возвращенного лидера в столицу, если это возможно. Если нет – в дружественный национальный ключевой город. В эту подфазу можно выкупить любое количество полководцев, однако держава не обязана этого делать.

## **9.5. Снятие отлучения**

Четвёртая подфаза фазы дипломатии позволяет державам удалить фишку «-1 карта», которую они получили в результате отлучения (см. 21.5) их правителя в предыдущий ход. Папский игрок вытягивает одну карту (пожертвование Церкви) из руки отлучённой державы. Стоимость этой карты в CP добавляется к папскому фонду строительству базилики св. Петра. После этого карта отправляется в кучу сброса. Таким образом, можно снять любое количество отлучений, однако, желать это не обязательно, игроки могут оставить у себя фишку «-1 карта».

## **9.6. Объявления войны**

Пятая подфаза фазы дипломатии позволяет игрокам объявить войну одной или нескольким державам, великим или второстепенным. Следуйте описанному ниже порядку объявления войны, суммируя стоимость CP всех объявлений/вмешательств, сделанных каждой из стран. После того, как все игроки закончат эту процедуру, каждая объявившая войну или вмешавшаяся держава сбрасывают из своей руки одну или несколько карт, с суммарной стоимостью в CP равной или большей своих затрат. Эти карты отправляются в кучу сброса, как если бы они были разыграны за CP в фазу действий (см. 11.0). Карты обязательных событий не могут быть использованы для объявления войны или вмешательства.

### **Процедура объявления войны**

- 1. Объявление войны:** Каждая держава в стандартном порядке (см. 3.2) объявляет, будет ли она объявлять войну одной или нескольким державам.
- 2. Объявление войны великой державе:** Если игрок объявляет войну главной державе, стоимость в CP объявления указана на пересечении строки и столбца этих двух держав на диаграмме дипломатического статуса. (Эта стоимость уменьшается на 2 CP для первого

объявления войны Габсбургами Англии после женитьбы Генриха VIII на Анне Болейн (см. 21.3.) Положите фишку «Война» на соответствующую клетку диаграммы дипломатического статуса. Эти державы теперь находятся в состоянии войны, пока не договорятся о мире в следующие фазы дипломатии.

3. **Объявление войны второстепенной державе:** Если игрок объявляет войну младшей державе, он платит 1 СР. Поместите фишку «Война» на соответствующую клетку. Эти державы в состоянии войны до конца игры: мир с второстепенной державой заключить нельзя.
4. **Объявление войны Шотландии:** Если война объявляется Шотландии, французский игрок может вмешаться, потратив 2 СР. Если Франция вмешивается, Шотландия активизируется как французский союзник (см. 22) и начинается война между Францией и объявившей войну державой.
5. **Объявление войны Венеции:** Если война объявляется Венеции, папский игрок может вмешаться, потратив 2 СР. Если Папство вмешивается, Венеция активизируется как папский союзник (см. 22) и начинается война между Папством и объявившей войну державой.

### **Объявление войны в фазу действий**

Три карты Событий («Шмалькальденский союз», «Государь» Макиавелли» и «Шесть жён Генриха VIII») приводят к началу войны в фазу действий. Победа Османов над Венгрией также может привести к войне с Габсбургами в фазу действий (см. 22.5). Наконец, активизация второстепенной державы может привести к войне между великими (см. 22.2). Если произошло одно из этих пяти событий, поместите соответствующую фишку на диаграмму дипломатического статуса. Если морские подразделения оказавшихся в состоянии войны держав находятся в одной морской зоне, между ними сразу же происходит морское сражение. Если количество «ударов» одинаково, обе стороны должны отступить (исключение из обычных правил морского сражения).

### **Ограничения на объявление войны**

Существует несколько ограничений на объявление войны. Некоторые из них действуют постоянно, другие распространяются только на объявления в пятую подфазу фазы дипломатии.

#### **Постоянные ограничения:**

Вы не можете объявить войну:

- Венгрии-Богемии (Османы находятся в состоянии войны с Венгрией-Богемией в начале игры, и являются единственной державой, которая может воевать с этой второстепенной державой);
- Шотландии, если вы Осман, Папство, Протестанты или союзник Франции;
- Венеции, если вы Англия;
- второстепенной державе-союзнице великой (войну следует объявлять этой великой державе);
- державе (великой или второстепенной), которая является вашим союзником;
- Протестантам, пока не будет разыграно обязательное событие «Шмалькальденский союз»;
- любой другой державе, если вы Протестанты и обязательное событие «Шмалькальденский союз» ещё не было разыграно;
- независимым ключевым городам (Мецу, Милану, Флоренции или Тунису), так как они могут быть осаждены любой державой без объявления войны.

#### **Ограничения в фазу дипломатии:**

Вы не можете объявить войну:

- державе, с которой вы заключили мир в эту фазу дипломатии (даже если эта держава вынудила вас закончить войну, запросив мира);
- державе, с которой вы заключили союз в эту фазу дипломатии;
- Венеции, если вы – союзник Папства или заключили мир с Папством в эту фазу дипломатии;
- Шотландии, если заключили мир с Францией в эту фазу дипломатии.

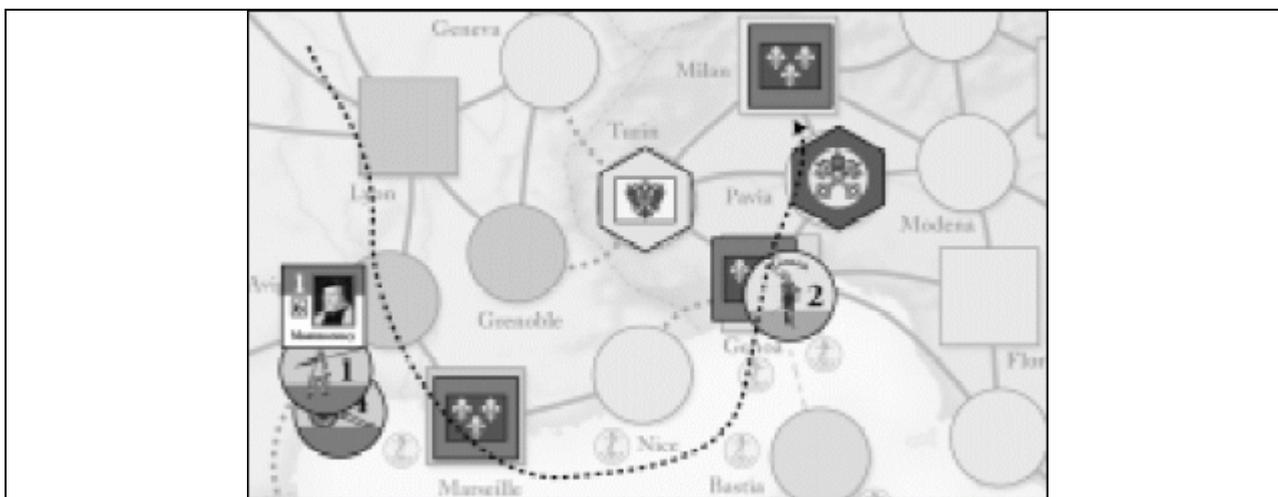
## **10. ВЕСЕННЕЕ РАЗВЁРТЫВАНИЕ**

Пятая фаза каждого хода – весеннее развёртывание. В эту фазу каждая держава может переместить одну армию (с полководцами или без) из столицы в дружественный город. Это специальное движение не требует СР и выполняется в стандартном порядке. Действуют следующие ограничения:

## Ограничения:

- Только сухопутные войска и полководцы, находящиеся в начале этой фазы в своей столице, могут воспользоваться весенним развертыванием. Габсбурги могут производить развёртывание из любой столицы (но не из обеих). Протестанты (у которых нет столицы) не могут использовать развёртывание.
- Держава должна иметь возможность провести путь любой длины от своей столицы до места назначения, все города в котором должны находиться под дружественным контролем и не быть охваченными беспорядками. Также путь может проходить через одну морскую зону из одного дружественного порта в этой зоне в другой.
- Количество отрядов в армии ограничено командным рейтингом присутствующих полководцев.
- Путь не должен проходить через перевал. (\*)
- Если в портах, примыкающих к морской зоне, есть морские подразделения любой другой великой державы (кроме одолженных текущей), даже союзницы текущей, путь не может проходить через эту морскую зону. (\*)
- Не более пяти отрядов (плюс полководцы) может пересекать морскую зону во время развёртывания. (\*)

*ЗАМЕЧАНИЕ: Ограничения, помеченные звёздочкой (\*) не распространяются на державу, разыгрывающую событие Весенние приготовления во время этой фазы. Все остальные ограничения остаются в силе.*



*ПРИМЕР ВЕСЕННЕГО РАЗВЕРТЫВАНИЯ: Ход Франции. Габсбурги и Франция воевали за Милан в прошлый ход. Франции удалось удержать его, но все его защитники были уничтожены. Игрок хочет послать подкрепления в Милан перед фазой действий. К счастью, Франция контролирует Геную, и в портах Лионского залива вообще нет кораблей. Поэтому в это развёртывание из Парижа в Марсель, а оттуда по морю в Геную можно перебросить до пяти отрядов. Франция заранее озаботилась укреплением Милана и в эту фазу дипломатии заключила альянс с Папством. Павия стала дружественной, поэтому армия из Монморанси и 5 регулярных отрядов могут выдвинуться в Милан.*

## 11. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В эту фазу игроки совершают импульсы (действуют) в порядке, описанном в разделе 3.2. Державу, чей сейчас ход, мы будем называть активной. За каждый импульс можно сделать одно из:

- Разыграть карту за СР
- Разыграть карту как событие
- Спасовать (пропустить импульс)

**Розыгрыш карты за СР:** Все карты кроме обязательных событий могут быть разыграны за СР в свой импульс. При розыгрыше карты за СР игрок получает столько СР, сколько написано на щите в левом верхнем углу карты. Эти СР используются, чтобы произвести одно или несколько

действий, перечисленных ниже в разделе 11.1. Разыгранная карта помещается в кучу сброса и будет использована в следующие ходы.

**Розыгрыш карты как события:** Карты обязательных событий, национальные карты, карты событий и некоторые ответные карты (но не боевые карты) можно разыграть как событие в свой импульс. ***Важное замечание:** некоторые события могут быть разыграны только державами, указанными на карте, или при выполнении определённых условий.* Следуйте инструкциям, написанным на карте. Заметьте, что некоторые карты событий (и все карты обязательных событий) дают игроку СР, которые можно использовать вместе с событием; эти СР можно потратить на любые действия, перечисленные в разделе 11.1. После розыгрыша карта отправляется в кучу сброса, если только на ней не написано «Удалите из колоды, если разыграна как событие»; такие карты окончательно выбывают из игры. Карты «*На том стою*» и «*Папская инквизиция*» позволяют игроку взять любую карту из кучи сброса; однако, каждая карта может быть разыграна как событие только один раз за ход. Некоторые события, указывают другой державе совершить какое-либо действие (например, любая держава может разыграть событие «*Катерина фон Бора*», которое позволяет Протестантам сделать несколько попыток обращения), в этом случае действие исполняет игрок, указанный на карте, а не активный.

**Пас:** Ближе к концу фазы действий игроки могут пасовать, то есть пропускать свой импульс. Игрок не может пасовать, если:

- Национальная карта его державы не разыграна,
- У него на руках неразыгранная карта обязательного события или
- У него на руках больше карт, чем административный рейтинг правителя его державы.

Игрок должен пасовать, если у него не осталось карт на руках. Игрок, у которого карты остались, и спасовавший в прошлый импульс, не обязан пасовать дальше. Он может разыграть одну из своих карт в следующий импульс. Фаза действий завершается, когда все 6 держав спасуют подряд.

## 11.1. Действия

Каждое действие в игре стоит от 1 до 4 СР. Конкретные правила по каждому действию можно найти в разделах 12–18 и 20. Таблица ниже содержит список всех возможных действия для всех держав с указанием стоимости в СР и соответствующего раздела правил. СР каждый раз тратятся на одно действие. Это действие выполняется полностью до того, как будут потрачены оставшиеся СР (т. е. действия не предопределяются в начале импульса). СР нельзя накапливать от импульса к импульсу, они должны быть потрачены (или сбрасываются) в тот же импульс, когда была разыграна карта, их давшая. Краткий список возможных для державы действий приведён в левом верхнем углу ее карты (см. 4). Держава может выполнять одно и тоже действие несколько раз импульс. Это часто случается при движении, так что войска могут совершать несколько переходов подряд. Также это часто при формировании войск (особенно наёмников) и при использовании СР на перевод писания или строительство базилики св. Петра.

***Исключение:*** Действия исследование, колонизация и завоевание могут выполняться конкретной державой только один раз за ход. Заметьте, что колонизация и публикация трактата имеют разную стоимость для разных держав.

<b>Действия</b>	<b>Османы</b>	<b>Габсбурги</b>	<b>Англия</b>	<b>Франция</b>	<b>Папство</b>	<b>Протестанты</b>	<b>Раздел</b>
Движение армии в поле	1	1	1	1	1	1	13
Движение армии через перевал	2	2	2	2	2	2	13
Движение по морю	1	1	1	1	1	-	16
Наём наёмников	-	1	1	1	1	1	17
Формирование регулярных войск	2	2	2	2	2	2	17
Формирование кавалерии (сипахи)	1	-	-	-	-	-	17
Постройка эскадры	2	2	2	2	2	-	17
Постройка корсара	1	-	-	-	-	-	17
Штурм/Заграничная война	1	1	1	1	1	1	17
Контроль над неукреплённым городом	1	1	1	1	1	1	12
Инициирование пиратства в морской зоне	2	-	-	-	-	-	16
Исследование	-	2	2	2	-	-	20
Колонизация	-	2	3	3	-	-	20
Завоевание	-	4	4	4	-	-	20
Перевод Писания	-	-	-	-	-	1	18
Публикация трактата	-	-	3	-	-	2	18
Инициирование богословского диспута	-	-	-	-	3	3	18
Строительство базилики св. Петра	-	-	-	-	1	-	18
Сожжение книг	-	-	-	-	2	-	18
Основание иезуитского университета	-	-	-	-	3	-	18

### **Пример импульса**

*1 ход. Протестантскому игроку розданы четыре карты в дополнение к его национальной карте «На том стою». Ранее в этот ход он разыграл одну карту на Вормсском сейме, и сделал два импульса (в которые разыграл национальную карту и ещё одну). Сейчас у него на руках «Катерина фон Бора» и «Угроза державе». Лютер – единственный незадействованный немецкий богослов. Следующие примеры показывают несколько возможных действий игрока в свой импульс (но это не полный список):*

*1: Он может разыграть любую карту за 3 СР (так как у обеих карт цифра 3 в левом верхнем углу). Он может использовать эти 3 СР, чтобы инициировать богословский диспут (в Германии, так как это единственная языковая зона, в которой есть протестантские богословы). Карта отправляется в кучу сброса.*

*2: Разыграть любую карту за 3 СР и использовать их для публикации трактата (2 СР) и для передвижения на одну позицию индикатора перевода Нового Завета на немецкий (1 СР). Карта отправляется в кучу сброса.*

*3: Разыграть любую карту за 3 СР и использовать их все для передвижения индикатора перевода Нового Завета на немецкий на 3 позиции. Карта отправляется в кучу сброса.*

*4: Разыграть любую карту за 3 СР и использовать их для передвижения индикаторов перевода Нового Завета на одну позицию во всех трёх языковых зонах: немецкой, французской и английской. Карта отправляется в кучу сброса.*

*5: Разыграть карту «Катерина фон Бора» как событие, чтобы совершить 4 попытки обращения в любой комбинации языковых зон. Карта удаляется из игры.*

*6: Разыграть карту «Угроза державе» как событие, чтобы убрать полководца. Карта сбрасывается.*

*7: Спасовать. Игрок может пасовать, так как у него нет на руках ни национальной карты, ни обязательных событий, и количество карт равно административному рейтингу правителя.*

*ЗАМЕЧАНИЕ: В вариантах 2, 3 и 4 протестантский игрок может задействовать Лютера и использовать его богословский бонус, чтобы продвинуть индикатор перевода Нового Завета на немецкий на дополнительную позицию.*

## 12. КОНТРОЛЬ И БЕСПОРЯДКИ

Политический контроль над городом может измениться в результате действий (Контроль над неукреплённым городом или успешный штурм), переговоров, заключения мира или же игры розыгрыша карт событий. Для того чтобы изменить политический контроль в результате действий, необходима линия коммуникаций (ЛК) от национального укреплённого города, поэтому правила для ЛК включены в этот раздел. Также в городах могут возникать беспорядки, в результате розыгрыша карт событий. Если в городе беспорядки, большинство преимуществ от контроля над ним теряется. Беспорядки убираются тем же способом, каким захватываются неукреплённые города.

### 12.1 Линия коммуникаций

Держава имеет ЛК к городу, если она может провести путь из городов и морских зон до этого города от дружественного укреплённого города, национального для этой державы или одного из её союзников. Все города пути (кроме конечного) должны быть:

- под дружественным контролем
- свободными от вражеских войск и
- без беспорядков.

ЛК не может проходить через курфюршества пока не будет разыграно обязательное событие «Шмалькальденский союз». Одна или несколько соседних морских зон могут быть частью пути, если в каждой есть дружественное морское подразделение. Путь должен соединяться с этими морскими зонами через дружественный порт (исключая конец пути, который может быть недружественным портом). ЛК необходима для действий штурм и контроль над неукреплённым городом.

### 12.2. Неукреплённый город

Игрок может потратить 1 СР, чтобы установит политический контроль над неукреплённым городом, если выполнены следующие условия:

#### Условия:

- Город независим или контролируется вражеской державой.
  - Город не укреплён.
  - У державы есть ЛК к этому городу.
  - Либо (а) сухопутные войска, подконтрольные активной державе, находятся в этом городе, либо (б) сухопутные войска, подконтрольные активной державе, находятся в соседнем городе, а вражеских сухопутных войск в соседних городах нет. *[При проверке этого условия города, соединённые перевалом, не считаются соседними.]*
- ЗАМЕЧАНИЕ: В случае (б) войскам, подконтрольным активной державе, в соседнем городе, не требуется ЛК к нему, она требуется только к захватываемому. Осаждающие или осаждённые войска также должны учитываться в случае (б).*
- В городе нет войск держав, не союзных активной.

Положите новую фишку контроля на город, чтобы обозначить нового владельца (если только город не возвращается к исконному владельцу, тогда фишка не нужна). Обратите внимание, что религиозное влияние не изменяется. Если это порт, и в нём есть морские подразделения, они должны немедленно отступить в соседнюю морскую зону, следуя инструкциям шага 9 морского сражения.

### 12.3. Укреплённый город

Политический контроль над укреплённым городом может измениться только в результате переговоров (см. 9.1), запроса мира (см. 9.3), осады (см. 15) или розыгрыша карты события. Подробности смотрите в соответствующих разделах.

## 12.4. Беспорядки

Фишки беспорядков помещаются в города в результате событий «Книга общей молитвы», «Колебание цен на ткань», «Восстания из-за габели», «Бунт янычар», «Крестьянская война», «Благодатное паломничество» и «Восстание коммунаров». Фишки должны быть помещены в города, в которые нет ни сухопутных, ни морских войск никакой державы (**Исключение:** «Книга общей молитвы» добавляет беспорядки в католические английские национальные города, вне зависимости наличия/отсутствия в них войск). Фишки беспорядков также могут быть помещены в незанятые города в результате отлучения правителя (см. 21.5) или неудачной попытки обращения в протестантизм, если использован бонус богослова Карлштадта (см. 18.3). Беспорядки производят следующие эффекты:

### Эффекты:

- Нельзя выполнять весеннее развёртывание, отступление или уклонение от битвы в или через города, охваченные беспорядками.
- ЛК не могут проходить через такие города.
- Нельзя создавать подразделения в этих городах.
- Содержимое города полностью игнорируется при попытках обращения в соседних городах.
- Протестанты и Папство не могут выбрать целью для попытки обращения соседний город, если город, охваченный беспорядками – единственный соседний с ним протестантский/католический город.
- Город не считается протестантским при подсчёте победных очков (VP).
- Курфюршества, охваченные беспорядками, не приносят VP ни Габсбургам, ни Протестантам.
- Ключевой город, охваченный беспорядками, не учитывается при подсчете количества VP и раздаваемых карт. Положите по дополнительной фишке беспорядков на одну клетку ключевого города на карте соответствующей державы за каждый ключевой город, охваченный беспорядками. Уберите эти фишки, когда беспорядки в данном городе будут устранены.
- Крепость, охваченная беспорядками, не бросает кость против османского пиратства в соседней морской зоне.

Города, охваченные беспорядками, могут быть целью попыток обращения.

## Устранение беспорядков

Держава может потратить 1 СР на действие контроль над неукреплённым городом, чтобы устранить беспорядки в городе, если выполнено хотя бы одно из условий:

- а. сухопутные войска, подконтрольные активной державе, занимают город,
- б. беспорядки происходят в национальном городе Протестантов, и Протестанты устраняют беспорядки, до того как было разыграно обязательное событие Шмалькальденский союз, или
- в. сухопутные войска, подконтрольные активной державе, находятся в соседнем городе, а вражеских сухопутных врага в соседних городах нет. [*При проверке этого условия города, соединённые перевалом, не считаются соседними.*]

В отличие от взятия неукреплённого города под контроль, для устранения беспорядков ЛК к городу не нужна.

## 13. ДВИЖЕНИЕ

Держава может перемещать сухопутные отряды с помощью действий движение армии в поле (1 СР) и движение армии через перевал (2 СР). Все движения по суше ограничены правилами для армий (см. 5.1). Движение по суше может вызвать попытку перехвата вражеской армией. Вражеские соединения также могут попытаться уклониться от битвы или отступить в укрепления в ответ на движение.

### 13.1. Порядок произведения движения по суше

На движение действуют следующие ограничения.

- Все двигающиеся отряды и полководцы должны начинать движение в одном городе, и должны мочь двигаться как единая армия.

- Армии всегда могут двигаться в город, контролируемый своей державой или в независимый. Двигаться в город, контролируемый другой державой можно только если:
  - активный держава воюет с контролирующей пункт назначения, или
  - активный держава – союзница контролирующей пункт назначения.
- Армия может двигаться в город, в котором есть сухопутные войска другой державы, только если выполнено одно из следующего:
  - все войска в городе союзны активной державе, и это не укрепленный город, в котором один союзник осаждаёт другого,
  - все войска в городе – вражеские по отношению к активной державе, и это не укрепленный город, в котором один враг осаждаёт другого,
  - город контролируется вражеской державой, и все войска в нём – этой державы или её союзников. При произведении движения все эти войска считаются вражескими во всех смыслах. Войска держав, у которых есть войска в этом городе, находящиеся в соседних городах, также считаются вражескими и могут перехватывать.
  - это осажденный укрепленный город, где либо (а) все осажденные – союзники активной державы, а все осаждающие – её враги, либо (б) все осажденные – враги, а все осаждающие – союзники.

Наличие в городе нейтральных войск в любом случае не является препятствием для движения в него армии, даже если ей придётся сразиться с осаждающими вражескими войсками, прежде чем самой начать осаду.

- Ни один полководец или отряд не может принимать участие в движении, если он был частью армии, проигравшей полевой сражение ранее в этот импульс.
- Ни один полководец или отряд не может принимать участие в движении, если он находится в укрепленном вражеском городе, осаду которого активная держава начала ранее в этот импульс (см. 15).
- Один или несколько полководцев без сопровождения отрядов могут двигаться на любое расстояние, не заходя в города, контролируемые врагом, или в которых есть вражеские войска. Если полководец находится один в неукрепленном городе, когда в него входят вражеские сухопутные войска в результате движения, отступления или перехвата, этот полководец попадает в плен. Поместите его фишку на карту пленившей державы. Он может быть возвращен в фазу дипломатии следующего хода (см. 9).

Оба действия движения производятся в одном и том же порядке:

### **Процедура движения по суше:**

1. **Объявление армии:** Активная держава объявляет, какую армию (состоящую из сухопутных подразделений и полководцев) она будет перемещать.
2. **Объявление места назначения:** Активная держава объявляет место назначения этого движения. Оно должно быть городом, соседним с тем, в котором находится армия.
3. **Расход СР:** Игрок тратит два СР при движении через перевал, в противном случае только одно СР.
4. **Розыгрыш ответных карт:** Остальные игроки могут разыграть ответные карты «Ужасная погода» и «Подрага», чтобы сорвать это движение.
5. **Перехваты:** Перехваты (см. 13.2) могут произойти, если вражеские войска находятся в соседних с пунктом назначения городах. Перехваты могут добавить вражеские войска в пункт назначения. После того, как все перехваты будут выполнены, отряды и полководцы перемещаются в пункт назначения. Если хотя бы один перехват был успешным, перейдите к шагу 8 и проведите полевое сражение.
6. **Уклонение от битвы:** Если в пункте назначения есть вражеские сухопутные подразделения, все они или некоторые из них могут попытаться уклониться от битвы (см. 13.3).
7. **Отступление в укрепления:** Если после перехватов и уклонений, вражеское соединение в укрепленном пункте назначения состоит из 4 или меньше отрядов, они могут отступить в укрепления (см. 13.4).
8. **Полевое сражение:** Если в пункте назначения всё ещё находятся вражеские отряды, и они не в укреплениях, то в городе происходит полевое сражение (см. 14).
- 9.

## 13.2. Перехват

Вражеская держава, у которой есть сухопутные войска в городе, соседнем с пунктом назначения движения, может попытаться перехватить движущуюся армию. Если по соседству находятся несколько вражеских соединений, каждое из них может попытаться перехватить. Каждая такая попытка объявляется и отыгрывается до объявления остальных. Если же несколько соединений различных держав хотят совершить перехват, то они разрешаются в стандартном порядке. В случае успеха одной из держав, ни одна другая (даже её союзница) не может больше совершать попытки перехвата. Однако другие армии перехватившей державы, находящиеся в соседних городах, могут попытаться перехватить.

### Ограничения:

- Армии,двигающиеся вследствие уклонения от битвы, перехвата или же отступающие, не могут быть перехвачены.
- Нельзя перехватывать через перевал.
- Перехватывать могут только войска державы, воюющей с активной.
- Отряды и полководцы, уже пытавшиеся перехватить (успешно или нет – не важно) в этот же импульс, не могут перехватывать снова.
- Осаждённые отряды и полководцы не могут перехватывать. Если осаждающие снимают осаду и уходят, бывшие осаждённые не могут перехватывать это движение.
- Все отряды и полководцы, объявленные на шаге 1 порядка перехвата (см. ниже) должны находиться в одном городе и мочь двигаться как единая армия.
- Армия,двигающаяся в не осаждённый дружественный укреплённый город, не могут быть перехвачены.
- Армия,двигающаяся в город, в котором уже есть сухопутные отряды, может быть перехвачена, только войсками той же державы, что и войска в места назначения, или её союзницы. Такой перехват невозможен, если войска в месте назначения были осажжены в момент начала движения армии.
- Перехватывать в город, контролируемой другой державой, можно, только если она – враг или союзница перехватывающей.

### Процедура перехвата:

1. **Объявление армии:** Перехватывающая держава, имеющая сухопутные отряды и/или полководцев по соседству с местом назначения движения, объявляет, какая армия будет перехватывать. Эта армия не обязательно должна включать в себя все отряды в городе.
2. **Бросок костей:** Перехватывающая держава бросает две кости и к сумме выпавших значений прибавляет лучший боевой рейтинг полководца (одного) из перехватывающей армии (если таковые есть). Османы прибавляют к результату 1, если в перехватывающей армии есть хотя бы один отряд кавалерии. Другие державы вычитают 1, когда перехватывают армию, в которой есть османская кавалерия. Если итоговый результат 9 или больше, попытка перехвата удалась.
3. **Перемещение в пункт назначения:** В случае успеха перехватывающая армия перемещается в пункт назначения движения. Далее с ней поступают так, как если бы она уже находилась там перед появлением двигающейся армии. Если хотя бы одной державе удался перехват, другие уже не могут совершать попыток (даже если они союзники перехватившей).
4. **Повторение для других армий:** Повторите шаги 1–3 и разрешите попытки перехвата из других соседних городов. Повторные попытки из города, выбранного на шаге 1, запрещены.
5. **Полевое сражение:** Если какой-либо перехват был успешен, в месте назначения происходит полевое сражение (см. 14). Все перехватившие отряды участвуют в сражении, они не могут уклоняться от битвы или отступить в укрепления.

## 13.3. Уклонение от битвы

Когда держава вторгается в город, где находятся вражеские сухопутные отряды, некоторые из них или все они могут попытаться уйти в соседний город, чтобы уклониться от битвы. Если в пункте назначения находятся отряды более чем одной главной державы (являющихся союзниками), каждая из них в стандартном порядке может объявить и разрешить попытку уклонения от битвы. Каждая подобная попытка объявляется и разрешается до объявления и разрешения остальных. Войска второстепенных держав-союзниц великих уклоняются от битвы вместе с войсками

союзной великой державы, как единая группа. Держава ни при каких обстоятельствах не обязана уклоняться от битвы, это всегда остаётся на усмотрение игрока.

### Ограничения:

- Войска не могут отходить при уклонении в независимые города или города, контролируемые другой державой, если она не союзник их владельца.
- Войска не могут отходить в города, охваченные беспорядками, или в которых есть вражеские войска.
- Нельзя отходить в морские зоны.
- Войска не могут отходить в город, из которого пришла армия, от битвы с которой они пытаются уклониться.
- Осаждённые отряды и полководцы не могут уклоняться от битвы.
- Отряды державы не могут уклоняться от битвы, если какие-либо её отряды пришли в место битвы в результате перехвата во время этого движения.

### Процедура уклонения от битвы

- 1. Объявление попытки:** Каждая главная держава с сухопутными отрядами в месте назначения движения объявляет и разрешает (в стандартном порядке) попытку уклонения от битвы. Следуйте шагам 2–5 для каждой державы, прежде чем переходить к следующей.
- 2. Определение места назначения:** Эта держава определяет соседний город, куда попытаются отойти её отряды. Этот город должен удовлетворять перечисленным выше ограничениям.
- 3. Выбор отрядов:** Держава выбирает, какие отряды и полководцы пытаются уклониться от битвы. Общее количество отрядов может превышать количество, которое может двигаться как единая армия. Любое количество войск может оставаться в месте битвы, не пытаясь уклониться от неё.
- 4. Бросок костей:** Уклоняющаяся держава бросает две кости и к сумме выпавших значений прибавляет лучший боевой рейтинг полководца (одного) из уклоняющегося соединения (если таковые есть). Османы прибавляют к результату 1, если в уклоняющемся соединении есть хотя бы один отряд кавалерии. Другие державы вычитают 1, когда уклоняются от битвы с османской армией, в которой есть кавалерия. Если итоговый результат 9 или больше, попытка уклонения удалась. *Исключение: Если все отряды в уклоняющемся соединении проиграли полевое сражение ранее в этот импульс, то их попытка автоматически успешна, кости не бросаются.*
- 5. Перемещение в место назначения:** В случае успеха отряды перемещаются в выбранный соседний город.
- 6. Повторение для других формирований:** Повторите Шаги 2-5 для каждой оставшейся державы.

## 13.4. Отступление в укрепления

Вражеские отряды в месте назначения могут отступить в укрепления на шаге 7 процедуры движения, если выполнены следующие условия:

- данный город укреплён,
- вражеская держава (или её вражеской державы) контролирует город,
- после перехватов и уклонений от битвы в месте назначения осталось 4 или менее отрядов (плюс любое количество полководцев).

Держава не обязана отступать в укрепления, это происходит только по желанию. Если войска отступают, то отступать должны все отряды в городе вместе. Если отряды более чем одной державы обороняют город, держава, контролирующая его, решает, будут ли они отступать в укрепления. Если отряды отступают в укрепления, в этот импульс полевого сражения не происходит. Если активная армия состоит из большего числа отрядов, чем в укреплениях, начинается осада (см. 15). Если же в активной армии отрядов не больше, то у него есть две возможности:

1. Если у активной державы ещё остались СР в этот импульс, можно потратить 1 СР (или 2 СР при движении через перевал) и продолжить движение в соседний город. [Однако, если им в дальнейшем придётся отступить из этого нового города, они уничтожаются.]

2. В противном случае активная армия должна отступить назад в город, откуда она пришла в этот, укрепленный город. Это отступление не стоит СР, но должно удовлетворять всем условиям отступления, перечисленным в разделе 14.1.

## 14. ПОЛЕВОЕ СРАЖЕНИЕ

Полевое сражение происходит в результате движения в город, занятый врагом, или в результате успешного перехвата. Каждая участвующая держава определяет, сколько боевых костей она будет бросать. Затем бросается данное количество костей, чтобы определить количество «ударов». Из-за каждого «удара» противник несёт потери. Сторона, нанесящая больше «ударов» – победитель, она удерживает за собой город. Проигравшая сторона должна отступить в соседний город.

### Процедура полевого сражения

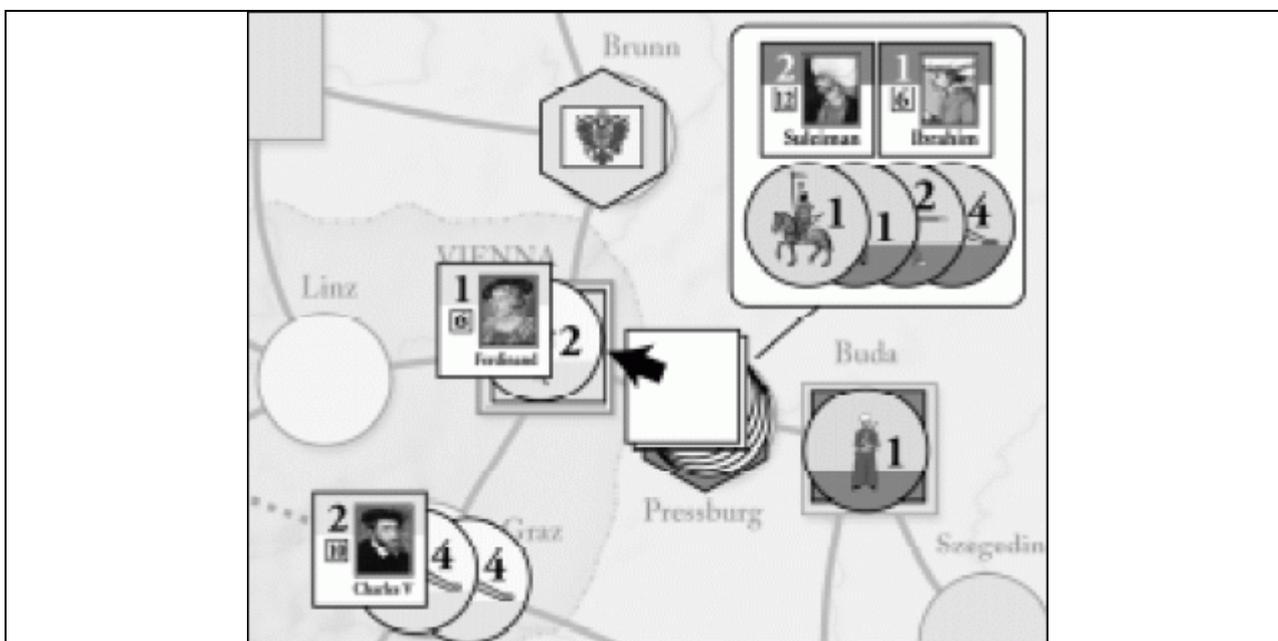
- 1. Розыгрыш ответных карт:** Обе стороны (начиная с атакующего) имеют последнюю возможность разыграть ответные карты «*Ландскнехты*» и «*Швейцарские наёмники*», чтобы изменить количество отрядов в городе.
- 2. Подсчёт костей атакующего:** Активный игрок всегда считается атакующим в полевом сражении. Количество костей, которое бросает атакующий определяется так:
  - 1 кость за каждый отряд в двигающейся армии
  - 1 кость за каждую единицу боевого рейтинга лучшего (с лучшим боевым рейтингом) полководца в армии
- 3. Подсчёт костей обороняющегося:** Перехвативший игрок или игрок с отрядами в месте назначения считается обороняющимся в полевом сражении. Количество костей, которое бросает обороняющийся определяется так:
  - 1 кость за каждый обороняющийся отряд в городе
  - 1 кость за каждую единицу боевого рейтинга лучшего (с лучшим боевым рейтингом) полководца в обороняющихся силах
  - 1 кость как обороняющийся
- 4. Объявление боевых карт атакующего:** Атакующий объявляет любое количество боевых карт, которые он хочет разыграть как события, чтобы повлиять на битву.
- 5. Объявление боевых карт обороняющегося:** Обороняющийся объявляет любое количество боевых карт, которые он хочет разыграть как события, чтобы повлиять на битву. Если обороняющихся держав несколько, каждая из них может разыграть боевые карты.
- 6. Бросок костей:** Обе стороны бросают свои кости (имейте в виду, что розыгрыш боевых карт «*Наёмники подкуплены*» или «*Внезапная атака*» на шаге 4 или 5 может изменить количество бросаемых костей, определённое на шаге 2 или 3). Каждая выпавшая «5» или «6» – это «удар».
- 7. Розыгрыш «Янычар»:** Если одна из держав, участвующих в сражении – это Османы, и они ещё не разыграли свою национальную карту «*Янычары*» в этот ход, они могут разыграть её, чтобы бросить дополнительные кости в попытке нанести дополнительные «удары».
- 8. Определение победителя:** Сторона, нанесящая больше «ударов» – победитель. В случае ничьей, победитель – обороняющийся.
- 9. Потери:** Каждая сторона уничтожает по одному сухопутному отряду за каждый «удар», нанесённый противником. Если обе стороны уничтожены, сторона, бросавшая больше костей, сохраняет 1 отряд. Если обе стороны уничтожены, и они бросали одинаковое число костей, обороняющийся сохраняет 1 отряд.
- 10. Пленение полководцев:** Если у полностью уничтоженной стороны был один или несколько полководцев, они захвачены в плен. Поместите пленных полководцев на карту державы захватившего их противника. Они могут быть возвращены в фазу дипломатии следующего хода (см. 9).
- 11. Отступление:** Отряды проигравшей стороны отступают, как это описано в 14.1 (если они не были все уничтожены).
- 12. Проверка на осаду:** Если битва произошла в укрепленном городе, и активный игрок победил, проверьте, есть ли в активной армии больше отрядов, чем проигравший игрок в укреплениях. Если есть, город теперь осажден (см. 15). Если нет, активный игрок должен отступить, как это описано в разделе 15.3, Снятие осады.

## 14.1. Отступление

Все уцелевшие отряды и полководцы проигравшей державы должны отступить. Если битва произошла в укрепленном городе, и держава, контролирующая его, проиграла сражение, любое количество до четырех включительно отрядов (по выбору владельца) и любое количество полководцев могут отступить в укрепления. Соединение из остальных отрядов (или всех, если сражение произошло в неукрепленном городе) должно затем отступить в один соседний город, по выбору владельца. Город должен удовлетворять перечисленным ниже условиям. Если такого нет, все отряды уничтожаются, а полководцы попадают в плен.

### Ограничения:

- Нельзя отступать в город, охваченный беспорядками, или в котором есть вражескими подразделения.
- Нельзя отступать в морские зоны.
- Нельзя отступать в нейтральный город или город, контролируемый другой державой, если та не является союзником отступающего.
- Если обороняющийся проиграл сражение, его отряды не могут отступать в город, из которого пришёл враг.
- Если проиграла активная держава, армия должна отступить в город, из которого пришла.



**ПРИМЕРЫ ПЕРЕХВАТА И СРАЖЕНИЯ:** Османский импульс. Сулейман, Ибрагим, 7 регулярных отрядов и 1 отряд кавалерии находятся в Прессбурге, городе между Веной и Будой. Османы тратят 1 СР, чтобы переместить всю армию в Вену. Карл V и 8 габсбургских регулярных отряда находятся в Граце, соседнем с Веной. Они пытаются перехватить, добавляя при этом к результату броска 2 – боевой рейтинг Карла – и вычитая 1 за османскую кавалерию. Выпало 8, что как раз достаточно для перехвата. [Если бы попытка перехвата не удалась, Фердинанд и 2 регулярных отряда в Вене могли принять полевое сражение (не очень умный выбор!), уклониться от битвы в Брюнн, Линц или Грац или отступить в укрепления Вены.] В итоговом полевом сражении Османы бросают 8 костей за свои отряды плюс 2 кости за Сулеймана (лучший своего полководца), итого 10. Габсбурги бросают 10 за отряды плюс 2 за Карла плюс 1 как обороняющийся, итого 13. Османы выбросили 3 попадания в своих 10 бросках, Габсбурги – 5 в 13. 3 регулярных габсбургских отряда уничтожены, а Османы решили убрать отряд кавалерии и 4 регулярных отряда. Сулейман, Ибрагим и оставшиеся 3 отряда отступают в город, откуда пришли (Прессбург). Карл, Фердинанд и 7 габсбургских регулярных отрядов остаются в Вене.

## 15. ОСАДА

Сухопутные отряды в укрепленном городе оказываются осаждены, если они отступили в укрепления во время вражеского движения (см. 13.4) или после полевого сражения (см. 14.1), и вражеские отряды в этом городе превосходят их числом. Осажденные сухопутные отряды не могут двигаться, атаковать, перехватывать и уклоняться от битвы, пока осада не будет снята (см. 15.3) (Морские подразделения в осажденном порту могут двигаться.) Заметьте, что укрепленный город может быть осажден сразу двумя державами, если они – союзники, обе в состоянии войны с контролирующей город державой и каждая имеет в городе больше отрядов, чем осаждено.

### 15.1. Штурм

Осаждающая держава может потратить 1 СР на действие Штурм/Заграничная война, чтобы попытаться захватить город, но не в тот же импульс, когда была начата осада. Город можно штурмовать только один раз за импульс (в то же время, можно провести в один импульс несколько штурмов разных городов). Штурм проводится одной армией из сухопутных отрядов и полководцев, находящейся в штурмуемом городе. Для штурма необходимо выполнение следующих требований:

#### Требования:

- Активная держава должна была осадить город в предыдущий импульс. Даже пустые укрепленные города необходимо осадить в один импульс, а штурмовать в последующий. (Исключение: Карта «Роксалана» позволяет Османскому игроку штурмовать город в тот же импульс, когда началась осада).
- Штурмующая держава должна иметь ЛК к городу.
- У державы, контролирующей город, не должно быть эскадр в соседней(-их) морской(-их) зоне(-ах).
- Если у державы, контролирующей город, есть в нём эскадра(-ы), у штурмующей должно быть больше эскадр в соседней(-их) морской(-их) зоне(-ах).

В последних двух требованиях (морская блокада), учитываются только эскадры, корсары игнорируются.

#### Процедура штурма

1. **Объявление армии:** Активная держава объявляет, какая армия (из сухопутных отрядов и полководцев) будет штурмовать. Должны быть соблюдены все требования, перечисленные выше.
2. **Розыгрыш ответных карт:** Другие державы могут разыграть ответные карты «Ужасная погода» и «Подагра», чтобы сорвать штурм. У активной державы есть последняя возможность разыграть ответные карты «Ландскнехты» или «Швейцарские наёмники», чтобы изменить количество отрядов в городе.
3. **Подсчёт костей атакующего:** Активный игрок всегда считается атакующим при штурме. Количество костей, которое бросает атакующий определяется так:  
*Если штурмуется город, в котором нет обороняющихся войск:*
  - 1 кость за каждый отряд регулярных войск и наёмников (но не кавалерии) в штурмующей армии
  - 1 кость за каждую единицу боевого рейтинга лучшего (с лучшим боевым рейтингом) полководца в штурмующей армии*Если штурмуется город, в котором есть 1 или больше обороняющихся отрядов:*
  - 1 кость за каждые 2 отряда регулярных войск и наёмников (но не кавалерии) в штурмующей армии с округлением вверх
  - 1 кость за каждую единицу боевого рейтинга лучшего (с лучшим боевым рейтингом) полководца в штурмующей армии
4. **Подсчёт костей обороняющегося:** Игрок, контролирующий город, считается обороняющимся. Количество костей, которое бросает обороняющийся определяется так:
  - 1 кость за каждый обороняющийся отряд войск и наёмников (но не кавалерии) в городе
  - 1 кость за каждую единицу боевого рейтинга лучшего (с лучшим боевым рейтингом) полководца в обороняющихся силах

- 1 кость как обороняющийся
5. **Объявление боевых карт атакующего:** Атакующий объявляет любое количество боевых карт, которые он хочет разыграть как события, чтобы повлиять на штурм.
  6. **Объявление боевых карт обороняющегося:** Обороняющийся объявляет любое количество боевых карт, которые он хочет разыграть как события, чтобы повлиять на штурм. Если обороняющихся держав несколько, каждая из них может разыграть боевые карты.
  7. **Бросок костей:** Обе стороны бросают свои кости (имейте в виду, что розыгрыш боевых карт «Наёмники подкуплены» или «Внезапная атака» на шаге 4 или 5 может изменить количество бросаемых костей, определённое на шаге 2 или 3). Каждая выпавшая «5» или «6» – это «удар».
  8. **Розыгрыш ответных карт:** Любая держава может разыграть ответную карту «Осадная артиллерия», чтобы дать атакующему возможность нанести дополнительные «удары».
  9. **Потери:** Каждая сторона уничтожает по одному сухопутному отряду за каждый «удар», нанесённый противником. (Кавалерию также можно снять в качестве потерь.)
  10. **Успешный штурм:** Если атакующий нанёс хотя бы один удар, в городе не осталось обороняющихся отрядов, и хотя бы 1 атакующий отряд пережил штурм, штурм успешен. Атакующий получает политический контроль над городом. Все осаждённые полководцы берутся в плен. Поместите их на карту пленившей державы. Они могут быть возвращены в фазу дипломатии следующего хода (см. 9). Если у обороняющегося были в городе морские подразделения или флотоводцы, поместите их на следующий ход на шкале ходов. На следующий ход флотоводец вернётся в игру, а морские подразделения можно будет построить снова (см. 8.2).
  11. **Неудачный штурм:** Если атакующий не нанёс ни одного «удара», или остался хотя бы один осаждённый отряд, штурм неудачен. Если количество осаждающих отрядов все ещё больше числа осаждённых, осада продолжается. Если же нет, атакующий должен отступить, как описано в 15.3. Если все атакующие отряды были уничтожены, оставшиеся полководцы помещаются в ближайший укреплённый город или свою столицу, как это описано в шаге 6 процедуры запроса мира (см. 9.3).

Если раньше в этот импульс отряды и полководцы присоединилась к соединению войск своей державы, уже осаждающим город, то эти новоприбывшие отряды также могут участвовать в штурме и учитываются в подсчётах на шаге 3 (при условии, что задействованные атакующие силы могут быть использованы как единая армия).

## 15.2. Деблокирующие силы

Армия, дружественная осаждённым войскам, может войти в осаждённый город и начать полевое сражение в попытке снять осаду. В этом случае осаждённые отряды и полководцы, подконтрольные той же великой державе, что и деблокирующие силы, могут принять участие в сражении. Эти осаждённые отряды могут принять участие в сражении, даже если теперь количество отрядов превышает разрешённый размер армии (зависящий от находящихся в городе полководцев). Игрок также может не вводить осаждённые отряды в сражение, если не хочет рисковать ими. Возможны три результата попытки деблокирования:

- Если активный игрок выиграл сражение, осаждающие отступают и осада снимается.
- Если активный игрок проиграл сражение, но количество «ударов», нанесённых обеими сторонами **одинаково**, активный игрок может отступить любыми отрядами или полководцами, которые принимали участие в битве, в укрепления (включая и те отряды, что были частью деблокирующих сил). Общее количество отрядов внутри укреплений не может превышать 4. Все остальные атаковавшие отряды отступают, как описано в 14.1.
- Если активный игрок проиграл сражение, и нанёс при этом **меньше** «ударов», чем противник, только отряды, находившиеся в укреплениях, могут отступить обратно в них. Все остальные атаковавшие отряды отступают, как описано в 14.1. Если все отряды из деблокирующих сил были уничтожены, все полководцы из них попадают в плен, и отступления нет.

## 15.3. Снятие осады

Осада немедленно снимается, если общее число осаждающих становится меньше числа осаждённых (отряды кавалерии также учитываются в подсчёте). Это может произойти, если часть осаждавших покинет город в результате движения, удачного перехвата или удачной попытки

уклонения от битвы. Также это может случиться, если осаждающее соединение понесёт потери во время штурма или сражения с деблокирующими силами или в результате розыгрыша карты события. Когда осада снята, соединение должно отступить в любой соседний город, удовлетворяющий нижеследующим ограничениям. Это отступление не требует затрат СР. Если подходящего города нет, **все отряды в соединении уничтожаются, а все полководцы попадают в плен.**

### Ограничения:

- Нельзя отступать в город, охваченный беспорядками, или в котором есть вражеские отряды.
- Нельзя отступать в морские зоны.
- Нельзя отступать в независимые города или города, контролируемые другой державой, если она не союзник отступающей.



### **Пример осады, деблокирующих сил и штурма**

**Французский импульс:** Франциск и 6 регулярных отрядов занимают Брюссель, находящийся под французским политическим контролем. Франциск использует действие движение армии в поле, чтобы переместить все свои отряды в Кале в попытке осадить этот ключевой город. Армия Брэндона из 4 регулярных отрядов в соседней Булони не смогла перехватить это движение. 2 английских регулярных отряда в Кале отступают в укрепления, надеясь на помощь Брэндона в следующий английский импульс. Так как армия Франциска численно превосходит английских защитников Кале, город теперь осаждён. Штурм можно произвести только в следующий французский импульс.

**Английский импульс:** Брэндон идёт на помощь Кале. Французы не уклоняются от битвы. В результате происходит сражение с деблокирующими силами. Английский игрок решает использовать осаждённые отряды в сражении, в итоге бросая 6 костей за отряды и 1 за полководца Брэндона. Французы бросают 6 костей за отряды, 1 за полководца Франциска и 1 как обороняющийся. Англичане не смогли выбросить ни одного «удара» на 7 костях, французы выбросили 2. Англичане принимают удар на армию Брэндона, он отступает с двумя отрядами обратно в Булонь.

**Французский импульс:** Франциск готов теперь к штурму Кале. 2 французских эскадры в Северном море (против 1 английской в Кале) позволяют выполнить все условия для штурма. Французы бросают по 1 кости за каждые 2 сухопутных отряда (с округлением вверх), получая 3 кости плюс 1 за Франциска. Англичане бросают 2 кости за отряды плюс 1 как обороняющиеся. Если французы выбросят хотя бы 2 «удара», Кале падет, и английская эскадра будет уничтожена.

## 16. ДЕЙСТВИЯ НА МОРЕ

Морские подразделения действуют в портах и морских зонах. Они ходят, сражаются, перехватывают и уклоняются от битвы в основном так же, как и сухопутные. Также морские подразделения позволяют перевозить сухопутные через море (перевозка должна производиться в течение одного импульса). Османские корсары также могут инициировать пиратство.

### 16.1. Движение по морю

Для перемещения морских подразделений используется действие движение по морю (1 СР). В отличие от перемещения сухопутных войск (когда действие движение по суше позволяет походить только одной армии), движение по морю позволяет походить ВСЕМ морским подразделениям державы (и подразделениям союзных второстепенных держав и одолженным ей подразделениям), где бы на карте они ни были. Перемещение морских подразделений может вызвать попытки перехвата вражескими морскими подразделениями. Также вражеские подразделения могут попытаться уклониться от битвы в ответ на движение по морю.

Морские подразделения ходят в соседнюю позицию. Порты соседние с одной или двумя морскими зонами, что помечено символами якоря. Морская зона соседняя со всеми портами с символом якоря в ней и со всеми морскими зонами, с которыми имеет общую границу. Морские подразделения двух разных держав, не воюющих друг с другом, могут занимать одну морскую зону. Попытки перехвата, попытки уклониться от битвы и морское сражение возможны только против вражеских морских подразделений. Движение по морю должно удовлетворять следующим ограничениям:

#### Ограничения:

1. Морские подразделения в соседнюю позицию. Ходить из Ионического моря в Тирренское, из Берберского побережья в Атлантический океан и из Чёрного моря в Эгейское (или наоборот) нельзя, так как эти зоны – не соседние (см. Порт в разделе 2.5).
2. Морские подразделения могут ходить в порт, контролируемый другим игроком, только если в нём находятся вражеские морские подразделения. (Это ограничение запрещает входить в порт, контролируемый союзной великой державой.)
3. Флотоводцы должны находиться в одном соединении с морским подразделением, контролируемым той же державой, насколько это возможно. Флотоводец может пойти с любым морским подразделением, ходящим из того порта или морской зоны, где он находится. Если из порта или морской зоны уходят все морские подразделения, флотоводец должен также уйти с одним из них.
4. Морское подразделение не может принимать участия в движении по морю, если оно было частью соединения, проигравшего сражение ранее в этот импульс.
5. Морские подразделения Генуи и Венеции, а также флотоводец Андреа Дориа не могут ходить в Атлантический океан.

#### Процедура движения по морю

1. **Объявление движения по морю:** Активный игрок объявляет, какие морские подразделения и флотоводцы будут ходить и куда.
2. **Реализация движения:** Активный игрок производит заявленные ходы. Порядок значения не имеет, все ходы считаются происходящими одновременно. Поместите новоприбывшие подразделения в морских зонах и портах назначения следующим образом:
  - **В порту:** новоприбывшие подразделения помещаются под любыми сухопутными подразделениями и полководцами и ориентируются нормально (горизонтально).
  - **В морской зоне, в которой есть «свои» (того же игрока) подразделения:** Новоприбывшие подразделения помещаются над остальными «своими» подразделениями и ориентируются так же, как те.
  - **В морской зоне, в которой нет «своих» подразделений:** Новоприбывшие подразделения помещаются в зону повернутыми на 90 градусов (т. е. ориентированными вертикально).
3. **Розыгрыш ответных карт:** Остальные игроки могут разыграть ответную карту «Ужасная погода», чтобы сорвать движение по морю.

- 4. Перехваты:** Соединения, ориентированные вертикально, могут быть перехвачены вражескими морскими подразделениями из соседних морских зон и портов. Если несколько вражеских соединений находятся в соседних с местом назначения позициях, одно или несколько подразделений (по выбору контролирующего игрока) из каждого соединения могут попытаться перехватить как единое соединение. Каждая такая попытка разрешается отдельно, и контролирующий игрок выбирает, в каком порядке. Если подразделения нескольких держав пытаются перехватить, эти попытки разрешаются в стандартном порядке. Как только попытка одной державы удаётся, остальные (в том числе её союзники) уже не могут перехватывать этот ход. Перехват из позиции, в которой есть морские подразделения активной державы, невозможен. Перехватывающий игрок бросает 2 кости и к сумме выпавших значений добавляет боевой рейтинг любого участвующего флотоводца. Результат 9 и больше означает успешный перехват. При успешном перехвате перехватывающие подразделения помещаются в зону назначения и ориентируются вертикально. Все перехватившие подразделения объединяются в одно соединение (и будут сражаться в бою как одна сила, см. шаг 7 далее).
- 5. Уклонение от битвы:** Вражеские морские подразделения в морских зонах (но не в портах) могут попытаться уклониться от битвы, если выполнены следующие условия (эти условия означают, что флот активной державы вошёл в эту зону на шаге 2, и на шаге 4 не было перехвата):
- Все вражеские подразделения ориентированы нормально.
  - Подразделения активной державы ориентированы вертикально.
- Попытки уклонения разрешаются в стандартном порядке. Игрок, чьи подразделения пытаются уклониться от боя, выбирает соседнюю позицию, в которую они попытаются уйти. Если это порт, он должен контролироваться этой (чьи войска уклоняются от боя) державой, если морская зона – в ней не должно быть вражеских (по отношению к этой державе) подразделений. Все подразделения одной державы из одной морской зоны должны уклоняться от боя вместе. Уклоняющийся от боя игрок бросает 2 кости и к сумме выпавших значений добавляет боевой рейтинг любого участвующего флотоводца. Результат 9 и больше означает успешное уклонение, подразделения перемещаются в выбранную позицию.
- 6. Поворот подразделений:** После всех попыток уклониться от боя поверните все ориентированные вертикально подразделения в нормальное положение.
- 7. Морское сражение:** Сражение происходит, если в результате движения по морю в одной морской зоне или порту оказываются подразделения активной державы и воюющей с ней. Активный игрок разрешает сражения в любом порядке по своему усмотрению. Если в одной морской зоне присутствуют подразделения нескольких вражеских держав, активный игрок сражается с ними по очереди (соединения союзников *не* объединяются), он же выбирает порядок; он должен сражаться пока либо ни проиграет (и отступит), либо ни победит их всех.

## 16.2. Морское сражение

Морское сражение происходит в результате движения по морю в морскую зону или порт, занятую(-ый) вражеским флотом или как результат успешного перехвата. Каждая вовлечённая держава бросает определённое количество костей, нанося противнику «удары», которые могут привести к потерям. Сторона, нанеся больше «ударов» – победитель. После сражения подразделения одной из сторон должны отступить в соседнюю позицию.

### Процедура морского сражения

- 1. Подсчёт костей атакующего:** Активный игрок всегда – атакующий в морском сражении. Количество костей, которые он бросит, определяется так:
- 1 за каждого корсара
  - 2 за каждую эскадру
  - 1 за каждую единицу боевого рейтинга лучшего (с лучшим боевым рейтингом) его (игрока) флотоводца в этой морской зоне или порту
- 2. Подсчёт костей обороняющегося:** Игрок, осуществивший перехват, или тот, чьи подразделения были в этой морской зоне или порту на начало движения по морю – обороняющийся. Количество костей, которые он бросит, определяется так:
- 1 за каждого корсара

- 2 за каждую эскадру
  - 1 за каждую единицу боевого рейтинга лучшего (с лучшим боевым рейтингом) его (игрока) флотоводца в этой морской зоне или порту
  - 1 как обороняющийся, если сражение происходит в порту
- 3. Объявление боевых карт атакующего:** Атакующий объявляет боевые карты, которые он хочет разыграть как события в этом сражении.
  - 4. Объявление боевых карт обороняющегося:** Обороняющийся объявляет боевые карты, которые он хочет разыграть как события в этом сражении.
  - 5. Бросок костей:** Оба игрока бросают свои кости и подсчитывают количество нанесённых «ударов»: каждая выпавшая 5 или 6 – «удар».
  - 6. Розыгрыш ответных карт:** Если Османы – одна из держав, участвующих в сражении, и они ещё не разыграли свою национальную карту «Янычары» в этот ход, они могут разыграть её, чтобы получить дополнительные броски костей. Любая держава может разыграть ответную карту «Профессиональные гребцы», чтобы дать одной из сторон дополнительные броски костей.
  - 7. Определение победителя:** Сторона, нанёсшая противнику больше «ударов» – победитель. В случае равного количества победитель – обороняющийся.
  - 8. Потери:** Каждая сторона уничтожает 1 эскадру за каждые 2 «удара», полученные от противника. Если после применения «ударов», полученных Османами, к их эскадрам они («удары») ещё остались, каждый оставшийся уничтожает 1 корсара. Если проигравший получил нечётное число «ударов», за «непарный» «удар» он уничтожает 1 эскадру. «Непарный» «удар», полученный победителем, игнорируется. Если обе стороны полностью уничтожены, сторона, бросавшая больше костей, сохраняет 1 подразделение. Если обе стороны уничтожены, и они бросали одинаковое число костей, обороняющийся сохраняет 1 подразделение.
  - 9. Отступление:** Если сражение происходило в порту, атакующий отступает в примыкающую к порту морскую зону, в которой нет вражеских подразделений. (*ЗАМЕЧАНИЕ: Атакующий отступает вне зависимости от того, кто выиграл сражение.*) Если сражение происходило в морской зоне, проигравший отступает в соседний подконтрольный ему порт или морскую зону, в котором(-ой) нет вражеских морских подразделений. Если нет подходящего места для отступления, отступающие подразделения уничтожены.
  - 10. Помещение подразделений на шкалу ходов:** Если одна из сторон была полностью уничтожена, и на этой стороне в сражении принимал участие флотоводец (или флотоводцы), поместите его (их) на следующий ход на шкалу ходов. Также поместите на шкалу ходов все потерянные в сражении подразделения. На следующий ход флотоводцы вернутся в игру, морские подразделения смогут быть заново построены (см. 8.2).



### **Пример движения по морю и морского сражения**

*Импульс Османов. Генуя – союзник Габсбургов, Венеция – Папства, Папство одолжило 1 венецианскую эскадру Габсбургам в фазу дипломатии этого хода. Османы предпринимают движение по морю. После хода несколькими другими эскадрами в Эгейское море Османы перемещают*

*Барбароссу и 3 морских подразделения (2 эскадры и 1 корсара) из Туниса в Берберское побережье, как показано выше. Габсбургские силы в составе Андреа Дориа, генуэзской эскадры и габсбургской эскадры находятся в соседней морской зоне – Тирренском море. Одолженная венецианская эскадра также находится в соседней морской зоне – Ионическом море. Оба соединения габсбургских морских подразделений пытаются*

*перехватить. Для каждого бросается 2 кости, и для каждого выпадает 7. Так как за боевой рейтинг Дориа к результату броска добавляется +2, его соединение перехватывает успешно, другое – нет. В Берберском побережье происходит морское сражение. Османы бросают 7 костей (4 за 2 эскадры, 1 за корсара, 2 за Барбароссу), Габсбурги – 6 (4 за 2 эскадры, 2 за Дориа). Каждая сторона выбрасывает по 3 «удара». Так как Габсбурги обороняются, они и выигрывают сражение. Османские эскадра и корсар уничтожены. Барбаросса и оставшаяся эскадра должны отступить в соседнюю морскую зону или подконтрольный порт (это не обязательно должен быть Тунис). Габсбурги уничтожают 1 свою эскадру, другая с Дориа остаётся в Берберском побережье.*

### 16.3. Перевозка армии по морю

Если у державы есть морские подразделения в одной или нескольких соседних морских зонах, она может сделать особый ход сухопутными подразделениями через эти морские зоны. Такой ход называется перевозкой армии по морю и считается особой разновидностью действия Движение по суше.

#### Процедура перевозки армии по морю

- 1. Затраты СР и перемещение:** Активная держава должна иметь как минимум 2 оставшихся СР, которые она может использовать в эту фазу действий. Если это так, армия из 5 или меньше отрядов (плюс полководцы) может походить из порта в соседнюю морскую зону, в которой есть морские подразделения, подконтрольные активной державе. Этот ход стоит 1 СР и считается действием движения армии в поле. Войска, перевозимые по морю, не могут быть перехвачены в море. Остальные державы могут разыграть ответную карту «Ужасная погода», чтобы сорвать перевозку. Осаждённая армия не может быть перевезена по морю.
- 2. Перевозка через несколько морских зон:** Активная держава продолжает перемещать армию в соседнюю морскую зону или порт за 1 СР за каждое перемещение. Ход в соседнюю морскую зону возможен до тех пор, пока у державы есть морские подразделения в каждой зоне и достаточно СР, чтобы высадить армию в порту до конца импульса. Армия не может закончить импульс в море. Следующая перевозка армии по морю может быть начата только после окончания предыдущей.
- 3. Высадка в порту:** Перевозка армии по морю заканчивается перемещением её в порт, соседний с последней морской зоной, через которую она прошла. Порт должен удовлетворять следующим условиям:
  - В нём не должно быть вражеских морских подразделений.
  - Обычным условиям для города, в который может пойти армия (т. е. это должен быть порт либо союзника, либо врага и др.)Это последнее перемещение отрабатывается как обычное движение армии, вражеские войска могут перехватывать, уклоняться от битвы, дать полевое сражение или отступить в укрепления.
- 4. Полевое сражение при высадке:** Если перевезённая по морю армия при высадке проигрывает полевое сражение, она уничтожается, полководцы попадают в плен.

### 16.4. Пиратство

Если у Османов в морской зоне есть корсары, они могут потратить 2 СР на действие Инициировать пиратство в морской зоне, выбрав в качестве цели державу, контролирующую порт, соседний с этой морской зоной. Держава-цель пиратства и все державы, воюющие с Османами, бросают кости, чтобы попытаться уничтожить корсаров. Если корсары уцелели, они бросают кости, чтобы нанести пиратские «удары», результатом которых может быть VP, возможность вытянуть карту у державы-цели пиратства или уничтожение её морских подразделений. VP, полученные от пиратства, отображаются на карте державы Османов. Получение VP за пиратство увеличивает общее количество VP Османов, но не уменьшает количество VP державы-цели пиратства.



#### Процедура пиратства

- 1. Объявление пиратства:** Активная держава – Османы – объявляет, что корсары в данной морской зоне иницируют пиратство. Указывается цель пиратства –

державы, контролирующая один или несколько портов, примыкающих к этой морской зоне. Эта держава не обязательно должна воевать с Османами. Османы могут инициировать пиратство в одной морской зоне только один раз в ход, поместите фишку пиратства в эту зону как напоминание.

**2. Подсчёт костей цели пиратства:** Число костей, которые бросит держава-цель, определяется так:

- 2 за каждую эскадру этой державы в морской зоне, где происходит пиратство
- 1 за каждую эскадру этой державы или любой державы, воюющей с Османами, в соседней морской зоне или порту
- 1 за каждую крепость, соседнюю с этой морской зоной, не осаждённую, не охваченную беспорядками и контролируемую этой державой, любой державой, воюющей с Османами, или иоаннитами. (*ЗАМЕЧАНИЕ: Крепость, но не укреплённый город, ключевые города не дают костей.*)

**3. Бросок костей против пиратов:** Если держава-цель пиратства получила одну или несколько костей (см. шаг 2), она бросает их. Каждая выпавшая 5 или 6 – это «удар». За каждый «удар» Османы уничтожают по 1 корсару.

**4. Подсчёт костей Османов:** Если после шага 3 уцелел хотя бы один корсар, Османы бросают кости за пиратов:

- 1, если в морской зоне пиратства находится только 1 корсар или только 1 порт державы-цели пиратства примыкает к ней
- 2 в остальных случаях

Османы добавляют к этому числу пиратский рейтинг присутствующего в этой зоне флотоводца (1 дополнительная кость за Барбароссу, 2 – за Драгута).

**5. Бросок костей за пиратов:** Османы бросают указанное число костей. Каждая выпавшая 5 или 6 – «удар». За каждый «удар» держава-цель пиратства должна сделать одно из следующего:  
а) уничтожить эскадру в зоне пиратства или в соседней морской зоне или порту  
б) дать Османам случайную карту из своей руки (она не может быть разыграна до следующего импульса)

в) увеличить количество османских VP за пиратство на 1  
Игрок не может выбрать в качестве награды Османам карту, если у него нет карт на руках. Аналогично, он не может выбрать VP, если Османы набрали 10 VP за пиратство (больше они иметь не могут). Другими словами, за каждый «удар» Османы должны получать какую-то награду (из 3 указанных), пока это возможно. За разные «удары» можно давать разные награды.



**Пример пиратства**

Османский импульс. Барбаросса, 2 корсара и 1 эскадра были выдвинуты в Ионическое море ранее. Габсбурги воюют с Османами, Папство – нет. Османский игрок использует 2 CP и инициирует пиратство в этой морской зоне, выбрав в качестве цели Габсбургов. Габсбурги бросают 2 кости против пиратов: 1 за иоаннитов на Мальте и 1 за эскадру в Мессине. Папская крепость на Корфу не

участвует, так как Папство не воюет с Османами. Габсбурги выбрасывают 1 «удар», уничтожая тем самым 1 корсара. У Османов остался всего 1 корсар, поэтому они бросают 1 кость и ещё 1 за пиратский рейтинг Барбароссы. Оба османских броска – «удары». Габсбургский игрок уничтожает эскадру в Мессине и даёт Османам 1 «пиратский» VP Он опасается давать Османам карту (это может привести к новым атакам пиратов!)

## 17. ПОСТРОЙКА ВОЙСК

Пять действий позволяют игрокам строить новые подразделения. Новые подразделения строятся в подконтрольных державе её национальных городах (*Исключения: Карта «Иностранные рекруты»* позволяет строить войска и в не национальных подконтрольных городах; карты «*Ландскнехты*» и «*Швейцарские наёмники*» позволяют строить войска в любом городе, где есть войска данной державы). Войска не могут быть построены в городе, охваченном беспорядками. Количество фишек войск для каждой державы ограничено, оно представляет людские резервы держав той эпохи. Игрок не может иметь войск больше, чем есть соответствующих фишек. Игроки могут обменивать фишки различного «номинала» при строительстве войск. (*Например, если у игрока кончились фишки «1», он может построить 1 подразделение в городе, где уже есть 3, заменив эти фишки фишкой «4».*)

### 17.1. Сухопутные войска

Сухопутные войска могут быть построены в любом принадлежащей державе её национальном городе, не занятом вражескими войсками.

**Регулярные войска:** Все державы могут потратить 2 СР на действие *Формирование регулярных войск*. За каждое такое действие на карту добавляется 1 регулярный отряд.

**Наёмники:** Все державы кроме Османов могут потратить 1 СР на действие *Наём наёмников*. За каждое такое действие на карту добавляется 1 отряд наёмников.

**Кавалерия:** Османы (и только они) могут потратить 1 СР на действие *Формирование кавалерии*. За каждое такое действие на карту добавляется 1 отряд кавалерии.

### 17.2. Морские подразделения

Морские подразделения могут быть в любом принадлежащем державе её национальном порту, не занятому вражескими войсками. Морские подразделения, потерянные в сражении или при осаде не могут быть заново построены в тот же ход, в который они были потеряны. Когда морское подразделение потеряно, поместите его на шкалу ходов в позицию, соответствующую следующему ходу. В начале этого хода верните эти морские подразделения в пул доступных для постройки.

**Эскадры:** Все державы кроме Протестантов могут потратить 2 СР на действие *Построить эскадру*. За каждое такое действие на карту добавляется 1 эскадра.

**Корсары:** Если обязательное событие *Берберские пираты* уже произошло, Османы (и только они) могут потратить 1 СР на действие *Построить корсара*. За каждое такое действие на карту добавляется 1 корсар. Обратите внимание, корсары могут быть построены в Османских национальных портах, в Алжире и в пиратских гаванях (портах, выбранных целью события «*Пиратская гавань*»). Корсары – единственные подразделения, которые Османы могут строить в Алжире и пиратских гаванях.

## 18. РЕФОРМАЦИЯ

Религиозная борьба начинается в 1517 году с 95 тезисов Лютера и продолжается всю игру параллельно с военными кампаниями, описанными в предыдущих разделах. Настоящий раздел описывает религиозный конфликт. Папство и Протестанты – основные стороны этого конфликта, но Англия и Габсбурги также имеют свои интересы в его исходе. Ниже описаны религиозные действия, которые вызывают изменения религиозного статуса, далее следуют подробные инструкции по разрешению вызванных этими действиями попыток обращения и богословских диспутов.

### 18.1. Религиозные действия

В следующих восьми разделах описаны действия, вызывающие изменения религиозного статуса в Европе. Первые два (95 тезисов Лютера и Вормсский сейм) происходят автоматически в начале 1 хода и представляют первоначальную атаку Лютера на институты католицизма. Остальные шесть инициируются державами за СР в фазу действий.

## 95 тезисов Лютера

Первая фаза 1 хода – это всегда розыгрыш карты обязательного события «95 тезисов Лютера» протестантским игроком. Эта карта всегда в начале игры достаётся именно протестантскому игроку (обратите также внимание, что её розыгрыш производится до раздачи карт). Это событие разыгрывается так:

- Реформатор Лютер помещается в Виттенберг (см. 8.2).
- Виттенберг обращается в протестантизм (туда же добавляются 2 протестантских регулярных отряда с диаграммы курфюршеств, см. 26.6).
- Протестанты производят 5 попыток обращения, нацеленных на немецкую языковую зону, в каждой из которых бросают 1 дополнительную кость. Разрешение этих попыток описано в 18.3.

После этого карта «95 тезисов Лютера» удаляется из колоды. Это единственная карта обязательного события, которая не даёт разыгравшему её игроку 2 СР.

## Вормсский сейм

Четвёртая фаза 1 хода – Вормсский сейм. В 1521 году новоизбранный император Священной Римской империи Карл V рассмотрел учение Лютера на всегерманском сейме в Вормсе. В игре сейм разыгрывается нижеследующим образом.

### Процедура Вормсского сейма

1. **Выбор карт:** Протестанты, Габсбурги и Папство выбирают, не показывая остальным, по 1 карте из своей руки. Эти карты отражают степень участия каждой из сторон, чем больше СР стоит карта, тем больше участие. Карты обязательных событий не могут быть выбраны, национальные – могут.
  2. **Открытие карт:** Выбранные карты одновременно открываются.
  3. **Бросок костей Протестантов:** Протестантский игрок бросает столько костей, сколько СР стоит его карта, плюс 4. Каждая выпавшая 5 или 6 – это «удар».
  4. **Бросок костей Папства и Габсбургов:** Папский игрок бросает столько костей, сколько СР стоит его карта. То же делает габсбургский. Каждая выпавшая 5 или 6 – это «удар».
- Результаты этих двух игроков складываются вместе – это результат католиков.**
5. **Победа протестантов:** Если протестанты сделали больше «ударов», чем католики, Протестанты обращают в протестантизм столько городов, настолько больше «ударов» они сделали. Все обращаемые города должны быть в немецкой языковой зоне. Каждый обращаемый город должен быть соседним с каким-нибудь протестантским, включая только что обращённые на этом шаге.
  6. **Победа католиков:** Если католики сделали больше «ударов», чем протестанты, Папство обращает в католицизм столько городов, настолько больше «ударов» они сделали. Все обращаемые города должны быть в немецкой языковой зоне. Каждый обращаемый город должен быть соседним с каким-нибудь католическим, включая только что обращённые на этом шаге.
  7. **Ничья:** Если количество «ударов», сделанных протестантами и католиками, равны, сейм закончился ничем, никаких действий не предпринимается.

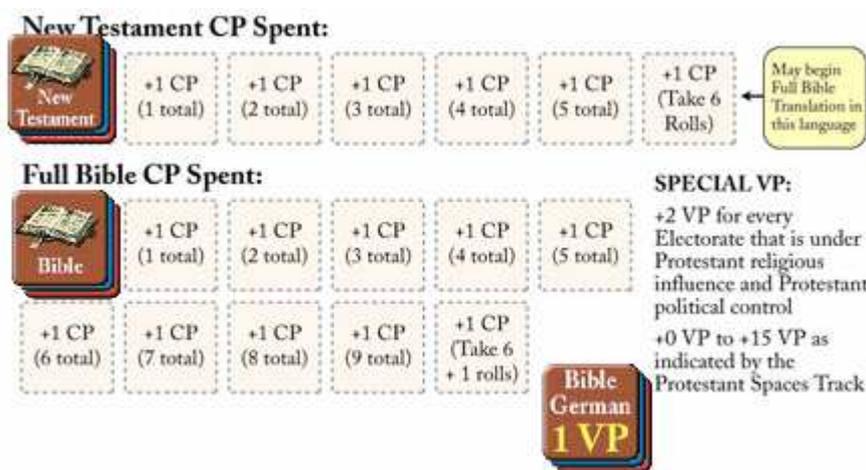
### Публикация трактата

Протестанты могут потратить 2 СР на действие Публикация трактата. Протестанты делают 2 попытки обращения, нацеленные на одну языковую зону. Эта зона должна быть указана до попыток обращения (см. 18.3). Если Кранмер на карте, Англия также может публиковать трактаты, но ей это стоит 3 СР. Англия может публиковать трактаты только в английской языковой зоне.

### Перевод Библии

Протестанты могут потратить 1 или больше СР на действие Перевод Писания. В игре завершение перевода представляет огромную поддержку, которую получила протестантская вера благодаря тому, что предлагала библейские тексты на родных языках верующих. За каждый затраченный СР передвиньте один индикатор на одну позицию на шкале перевода Нового Завета или шкале

перевода всей Библии на карте державы Протестантов. Бонус некоторых богословов (Лютер, Меланхтон, Тиндаль, Кавердейл, Оливетан) позволяет передвинуть индикатор дополнительно на 1 позицию без затраты СР, если этот богослов был задействован в этот импульс (см. 18.2). За один импульс можно передвинуть индикатор только на 1 дополнительную (за счёт бонуса богослова) позицию. Соответствующая часть карты державы Протестантов показана на картинке ниже. На каждой шкале есть три индикатора – для немецкого, английского и французского языков. Протестанты не могут двигать индикатор перевода всей Библии, пока не будет закончен перевод Нового Завета на этот язык. Как только индикатор достигает последней позиции на шкале, перевод завершён. Для перевода Нового Завета на один язык необходимо передвинуть индикатор на 6 позиций, всей Библии – на 10. Сразу же по окончании перевода Нового Завета Протестанты делают 6 попыток обращения, нацеленных на ту языковую зону, перевод для которой завершён. Сразу же по окончании перевода всей Библии Протестанты делают 6 попыток обращения, нацеленных на ту языковую зону, перевод для которой завершён, с модификатором +1, прибавляемым ко всем результатам бросков костей Протестантов (т. е. возможны результаты от 2 до 7) в каждой из этих попыток. Кроме того, за каждый завершённый перевод всей Библии протестанты получают 1 VP. После этого уже нельзя тратить СР на перевод на этот язык, перевод на каждый язык может быть сделан только 1 раз за игру.



*Раздел перевода Библии карты державы Протестантов*

## Инициирование богословского диспута

Протестанты и Папство могут потратить 3 СР, чтобы инициировать богословский диспут в одной из трёх языковых зон: немецкой, английской или французской. Если все протестантские богословы в языковой зоне уже задействованы, Протестанты не могут инициировать диспут в этой зоне. Аналогично, если все папские богословы задействованы, Папство не может инициировать диспуты ни в какой языковой зоне. Если в языковой зоне нет протестантских богословов (они ещё не введены в игру, сожжены на костре, отлучены и/или выведены из игры), ни одна сторона не может инициировать диспуты в этой зоне. Детально правила проведения богословских диспутов описаны в 18.5. Диспут также может быть инициирован розыгрышем карты Англией в правление Марии I (см. 21.3). Розыгрыш некоторых карт событий также приводит к диспутам.

## Строительство базилики святого Петра

Папство может потратить 1 или больше СР на действие Строительство базилики св. Петра. Это действие представляет затраты денег на главный папский строительный проект эпохи – строительство базилики святого Петра. За каждый затраченный СР передвиньте индикатор «СР на базилику» на карте державы Папства на 1 позицию вправо. Если он достиг крайней правой позиции, помеченной «+1 СР (плюс 1 VP, назад на 0)», верните его на клетку «Начало: 0 СР» и передвиньте индикатор «VP за базилику» на 1 позицию вправо. Папство не может получить больше 5 VP за строительство базилики св. Петра за игру.

## **Сожжение книг**

Папство может потратить 2 СР на действие Сожжение книг. Папство делает 2 попытки обращения, нацеленные на одну языковую зону. Это действие также может быть результатом розыгрыша карты Англией в правление Марии I (см. 21.3).

## **Основание иезуитского университета**

После того, как разыграно обязательное событие *Общество Иисуса*, Папство может потратить 3 СР на действие Основание иезуитского университета. Папство помещает фишку иезуитского университета в один католический город (в котором нет иезуитского университета). Стоимость основания университета уменьшается до 2 СР, если при этом действии задействован богослов Лойола (см. 18.2).

## **18.2. Религиозные модификаторы**

Шансы на успех попытки обращения зависят от ситуации в обрачаемом и соседних городах. Наиболее важную роль играет религия соседних городов, но присутствие реформаторов, иезуитских университетов и некоторых войск также имеет значение. Каждый богослов в игре имеет свой уникальный бонус, многие из которых оказывают влияние на религиозные действия.

### **Реформаторы**

Четыре реформатора помещаются на карту, как описано в 8.2. Каждый из них обеспечивает серьёзный положительный модификатор для Протестантов при попытках обращения в протестантизм или католицизм поблизости (2 дополнительные кости в этом городе, по 1 – в соседних).

### **Иезуитские университеты**

Два иезуитских университета помещаются на карту при розыгрыше обязательного события *Общество Иисуса*. После этого Папство может основывать и другие иезуитские университеты. Каждый из них обеспечивает серьёзный положительный модификатор для Папства при попытках обращения в протестантизм или католицизм поблизости (2 дополнительные кости в этом городе, по 1 – в соседних).

### **Сухопутные войска**

Протестантские и католические войска оказывают на попытки обращения такое же влияние, как реформаторы и иезуитские университеты. Ниже описано, какие войска принадлежат к какому лагерю, некоторые не принадлежат ни к одному и не оказывают влияния на религиозную борьбу. Каждое соединение рассматривается как одно целое, не имеет значения, сколько в нём подразделений и каких (регулярные, наёмники, кавалерия) или полководцев.

#### **Протестантские войска:**

- протестантские (державы Протестанты)
- английские, если Англией правит Эдуард VI или Елизавета I
- шотландские, если Шотландия – союзник Англии, и Англией правит Эдуард VI или Елизавета I

#### **Католические войска:**

- папские
- габсбургские
- французские
- английские, если Англией правит Мария I
- шотландские, если Шотландия – союзник Англии, и Англией правит Мария I
- шотландские, если Шотландия – не союзник Англии
- остальных второстепенных держав: Венеции, Генуи, Венгрии-Богемии
- независимые, в том числе иоанниты

#### **Не влияют на религиозные конфликты:**

- османские
- английские, если Англией правит Генрих VIII

- шотландские, если Шотландия – союзник Англии, и Англией правит Генрих VIII

## Бонусы богословов

На лицевой стороне фишки каждого богослова (которой она лежит вверх, когда он не задействован) описан уникальный бонус. Если не задействован, богослов может использовать этот бонус, чтобы увеличить шансы на успех попытки обращения, богословского диспута или тридентского собора. Также эти бонусы могут быть использованы для снижения цены действий. Когда используется бонус богослова, его фишка переворачивается обратной стороной (он задействован). Богословы также становятся задействованными, когда разыгрываются события, требующие их участия, и когда вовлечены в богословские диспуты. Фишки богословов переворачиваются снова лицевой стороной вверх в фазу зимы. На бонусы богословов налагаются следующие ограничения:

### Ограничения:

- Богословы, задействованные ранее в течение хода, не могут использовать свой бонус.
- Бонус богослова распространяется только на розыгрыш одной карты события или одно действие. Он не может быть применён к нескольким действиям, совершаемым за один импульс. *(Например, бонус Лойолы позволяет основать за 2 СР только один иезуитский университет. Основание 2 университетов за один импульс с использованием этого бонуса будет стоить 5 СР: 2 СР за первый и полная цена в 3 СР – за второй).*
- Каждая держава (Протестанты и Папство) может использовать бонус только одного богослова в один импульс для влияния на попытку обращения или перевод Библии. Богословы, чей бонус используется в богословском диспуте, всегда используют его, если участвуют в диспуте. Задействованные богослова согласно требованию карты события не считаются использованием его бонуса. *(Например, Протестанты разыгрывают событие «Катерина фон Бора», при котором задействуется Лютер. Протестанты могут задействовать другого богослова для получения дополнительных костей в попытках обращения, происходящих по этому событию.)*
- Бонусы богословов могут быть использованы в импульсы других держав. Так, другая держава может разыграть событие, приводящая к каким-либо действиям Протестантов или Папства, или Англия может опубликовать трактат. Протестанты и Папство могут использовать бонусы богословов, чтобы увеличить эффективность этих действий. Решение об использовании богослова всегда принимается Протестантами или Папством, даже при публикации трактата Англией.

## 18.3. Попытки обращения в протестантизм

Следующие действия приводят к попыткам обращения в протестантизм (в скобках указаны языковая(-ые) зона(-ы) и количество попыток):

- «95 тезисов Лютера» (немецкая зона, 5 попыток с 1 дополнительной костью в каждой)
- Публикация трактата (зоны выбирается державой, опубликовавшей трактат, 2 попытки обычно). Если использован бонус богослова Карлштадта, 3 попытки, все должны быть в немецкой языковой зоне. Если использован бонус Кальвина, 3 попытки, все должны быть во французской языковой зоне.
- Завершение перевода Нового Завета (зона определяется языком перевода, 6 попыток).
- Завершение перевода всей Библии (зона определяется языком перевода, 6 попыток с модификатором +1, прибавляемым к результату броска каждой кости Протестантов).

Ряд карт событий также приводят к попыткам обращения в протестантизм (в скобках указано количество попыток):

- **в немецкой зоне:** «Оплот могучий» (6).
- **во французской зоне:** «Дело пасквилей» (3), ««Институты» Кальвина» ((5 с добавлением +1 к результату броска каждой кости Протестантов)
- **в английской зоне:** «Кинга общей молитвы» (4), «Секуляризация монастырей» (3).
- **во всех зонах:** «Беседа в Марбурге» (сумма рейтингов 2 немецких богословов), «Эразм» (4), «Катерина фон Бора» (5), «Печатный станок» (3 с одной дополнительной костью в каждой попытке обращения в протестантизм до конца хода).

Многие из этих событий могут быть разыграны, только если определённый богослов ещё не задействован. При розыгрыше такого события, вне зависимости от того, какая держава его разыграла, указанный богослов становится задействованным.

Каждая попытка обращения в протестантизм даёт Протестантам (или Англии, если она вызвана публикацией трактата Англией) шанс обратить один город в протестантизм. Каждый город может быть целью попытки обращения только один раз за импульс. Если попытка оказалась неудачной, следующий раз попытаться обратить этот город можно только в следующий импульс.

## **Процедура обращения в протестантизм:**

**1. Выбор цели:** Для каждой попытки делающая её держава должна указать обращаемый город. Он должен быть католическим и удовлетворять одному из условий:

- содержать реформатора;
- быть соседним (соединённые перевалом тоже считаются) с городом, исповедующим протестантизм и не охваченным беспорядками;
- быть портом, примыкающим к одной морской зоне с портом, исповедующим протестантизм и не охваченным беспорядками.

Выбранный город может быть в любой языковой зоне, но обращающая держава выигрывает ничьи только в городах в той (тех) зоне(-ах), на которые нацелена попытка обращения.

Модификатор +1 результатов бросков (если используется в данной попытке) также действует только в этой(-их) зоне(-ах). Событие «*Книга общей молитвы*» дополнительно ограничивает выбор обращаемой городов английскими национальными (включая Кале).

**2. Подсчёт протестантских костей:** Обращающая держава получает кости:

- 1 за каждый соседний город, исповедующий протестантизм
- 1 за каждого реформатора в соседнем городе
- 1 за каждое соединение протестантских сухопутных войск в соседнем городе
- 2 за реформатора в обращаемом городе
- 2 за соединение протестантских сухопутных войск в обращаемом городе

Соседние города, соединённые с обращаемым перевалом или охваченные беспорядками, а также находящиеся в них реформаторы и войска, не дают костей. Если ничего из вышеперечисленного не имеет места (например, все соседние протестантские города находятся за перевалами), обращающая держава всё равно получает 1 кость. *Обратите внимание: Одиночный отряд также считается соединением.*

**3. Добавление бонусных костей:** К подсчитанному выше числу костей добавляется:

- 1, если в этот ход было разыграно событие «*Печатный станок*»
- 1, если эта попытка обращения вызвана событием «*95 тезисов Лютера*»
- 1, если используется соответствующий бонус богослова

**4. Бросок протестантских костей:** Обращающая держава бросает подсчитанное выше количество костей. К результату каждого броска добавляется модификатор +1, если эта попытка – результат события «*Институты*» *Кальвина*» или перевода всей Библии, и обращаемый город находится в целевой языковой зоне. Результатом всего броска считается модифицированное максимальное выпавшее значение; в отличие от сражений, здесь не считаются «удары».

**5. Автоматический успех:** Если результат броска – 6 или больше, и обращаемый город – в целевой языковой зоне, попытка обращения успешна. Религия города меняется на протестантизм. Пропустите остальные пункты этой процедуры.

В остальных случаях Папство имеет возможность предотвратить обращение.

**6. Подсчёт папских костей:** Папство получает кости:

- 1 за каждый соседний город, исповедующий католицизм
- 1 за каждый иезуитский университет в соседнем городе
- 1 за каждое соединение католических сухопутных войск в соседнем городе
- 2 за иезуитский университет в обращаемом городе
- 2 за соединение католических сухопутных войск в обращаемом городе

Соседние города, соединённые с обращаемым перевалом или охваченные беспорядками, а также находящиеся в них иезуитские университеты и войска, не дают костей. Если ничего из вышеперечисленного не имеет места, Папство всё равно получает 1 кость.

7. **Бросок папских костей:** Папство бросает подсчитанное выше количество костей. Результат броска – максимальное из выпавших значений.
8. **Определение результата:** Если результат протестантского броска больше результата папского, город обращается в протестантизм. Если это курфюршество, впервые обращаемое в протестантизм, добавьте в него протестантские войска, как описано в 21.6. Если больше результат папского броска, попытка провалилась. Если это была попытка в немецкой языковой зоне, и использовался бонус богослова Карлштадта, добавьте фишку беспорядков в обращаемый город. Протестанты (или Англия) выигрывают ничьи в целевой(-ых) языковой(-ых) зоне(-ах), Папство – в остальных местах.

*Обратите внимание: В игре нет фишек контроля для второстепенных держав. Если национальный город второстепенной державы обращается в протестантизм, это обозначается независимой (серой) фишкой контроля, положенной белой стороной вверх.*



### **Пример попытки обращения в протестантизм**

*Начало 1 хода, фаза 95 тезисов Лютера. Протестантский игрок уже принял 1 попытку обращения и успешно обратил в протестантизм Бранденбург. Как описано в 21.6, это обращение курфюршества позволило игроку взять 1 регулярный отряд, приготовленный для Бранденбурга, с диаграммы курфюршеств и поместить его в этот город.*

*Протестантский игрок не уверен, где предпринять следующую попытку обращения, и оценивает шансы для каждой из возможных целей:*

**Любек:** 3 протестантских кости (1 за соседний протестантский город, 1 за соединение протестантских войск по соседству, 1 за 95 тезисов Лютера) против 3 папских (все за соседние католические города). В немецкой языковой зоне, следовательно, Протестанты выигрывают ничьи.

**Штеттин:** 3 протестантских кости (1 соседний город, 1 соединение по соседству, 95 тезисов) против 1 папской (1 соседний город). В немецкой языковой зоне, следовательно, Протестанты выигрывают ничьи.

**Бреслау:** 6 протестантских костей (2 соседних города, 2 соединения по соседству, 1 реформатор по соседству, 95 тезисов) против 1 папской (1 соседний город). Вне немецкой языковой зоны, Папство выигрывает ничьи.

**Прага:** 4 протестантских кости (1 соседний город, 1 соединение по соседству, 1 реформатор по соседству, 95 тезисов) против 5 папских (3 соседних города, 1 соединение католических войск в городе). Вне немецкой языковой зоны, Папство выигрывает ничьи.

**Лейпциг:** 4 протестантских кости (1 соседний город, 1 соединение по соседству, 1 реформатор по соседству, 95 тезисов) против 4 папских (3 соседних города, 1 католическое соединение по соседству). Протестанты выигрывают ничьи.

**Магдебург:** 6 протестантских костей (2 соседних города, 2 соединения по соседству, 1 реформатор по соседству, 95 тезисов) против 3 папских (3 соседних города).

*Протестанты выигрывают ничьи.*

*Исходя из этого, наиболее предпочтительными целями выглядят Бреслау и Магдебург. Игрок выбирает Магдебург, так как он выигрывает там ничьи и может не опасаться автоматического проигрыша, если Папство выбросит 6.*

## 18.4. Попытка обращения в католицизм

Следующие действия приводят к попыткам обращения в католицизм (в скобках указаны языковая(-ые) зона(-ы) и количество попыток):

- Сожжение книг (2 обычно, 3 в одной языковой зоне, если использован бонус богослова Каетана, 3 в любой языковой зоне, если использован бонус Карафы).
- Три события: «Защитник веры» (3), «Мария созывает собор» (3), «Эразм» (4)

Каждая попытка обращения в католицизм даёт Папству шанс обратить один город в католицизм. Каждый город может быть целью попытки обращения только один раз за импульс. Если попытка оказалась неудачной, следующий раз попытаться обратить этот город можно только в следующий импульс.

### Процедура обращения в католицизм:

- 1. Выбор цели:** Для каждой попытки Папство должно указать обращаемый город. Он должен быть протестантским и удовлетворять одному из условий:
  - содержать иезуитский университет;
  - быть соседним (соединённые перевалом тоже считаются) с городом, исповедующим католицизм и не охваченным беспорядками;
  - быть портом, примыкающим к одной морской зоне с портом, исповедующим католицизм и не охваченным беспорядками.Выбранный город может быть в любой языковой зоне, но Папство выигрывает ничьи только при папах Павле III и Юлии III и только в городах в той (тех) зоне(-ах), на которые нацелена попытка обращения.
- 2. Подсчёт католических костей:** Папство получает кости:
  - 1 за каждый соседний город, исповедующий католицизм
  - 1 за каждый иезуитский университет в соседнем городе
  - 1 за каждое соединение католических сухопутных войск в соседнем городе
  - 2 за иезуитский университет в обращаемом городе
  - 2 за соединение католических сухопутных войск в обращаемом городеСоседние города, соединённые с обращаемым перевалом или охваченные беспорядками, а также находящиеся в них иезуитские университеты и войска, не дают костей. Если ничего из вышеперечисленного не имеет места, Папство всё равно получает 1 кость. *Обратите внимание: Одиночный отряд также считается соединением.*
- 3. Добавление бонусных костей:** К подсчитанному выше числу костей добавляется число, соответствующее использованному бонусу богослова (если он был использован).
- 4. Бросок папских костей:** Папство бросает подсчитанное выше количество костей. Если в этот ход было разыграно событие «Аугсбургское исповедание», из результата каждого броска вычитается 1. Результатом всего броска считается модифицированное максимальное выпавшее значение; в отличие от сражений, здесь не считаются «удары».
- 5. Автоматический успех:** Если результат броска – 6, обращаемый город – в целевой языковой зоне, и текущий папа – Павел III или Юлий III, попытка обращения успешна. Религия города меняется на католицизм. Пропустите пункты 6 – 8 этой процедуры. В остальных случаях Протестанты имеют возможность предотвратить обращение.
- 6. Подсчёт протестантских костей:** Протестанты получают кости:
  - 1 за каждый соседний город, исповедующий протестантизм
  - 1 за каждого реформатора в соседнем городе
  - 1 за каждое соединение протестантских сухопутных войск в соседнем городе
  - 2 за реформатора в обращаемом городе
  - 2 за соединение протестантских сухопутных войск в обращаемом городеСоседние города, соединённые с обращаемым перевалом или охваченные беспорядками, а также находящиеся в них реформаторы и войска, не дают костей. Если ничего из вышеперечисленного не имеет места, Протестанты всё равно получают 1 кость.
- 7. Бросок протестантских костей:** Протестанты бросают подсчитанное выше количество костей. Результат броска – максимальное из выпавших значений.

8. **Определение результата:** Если результат папского броска больше результата протестантского, город обращается в католицизм. Если больше результат протестантского броска, попытка провалилась. Папство выигрывает ничьи, если обращаемый город находится в целевой(-ых) языковой(-ых) зоне(-ах) и текущий папа – Павел III или Юлий III, Протестанты – в остальных случаях.
9. **Добавление СР:** Если был использован бонус богослова Тецеля, добавьте 1 СР к фонду строительства базилики святого Петра.

## 18.5. Богословские диспуты

Богословские диспуты – более непредсказуемая вещь, чем попытки обращения, но они потенциально дают следующие выгоды:

- Очки (VP) за сожжённых или опозоренных богословов противника
- Возможность обратить в вашу веру города, рядом с которыми у вас нет большого влияния.

### Процедура богословского диспута

1. **Определение языковой зоны:** Атакующая сторона указывает языковую зону диспута – немецкую, французскую или английскую.
2. **Выбор атакующего:** Инициировавшая диспут держава выбирает случайного незадействованного богослова для участия в диспуте. Протестанты выбирают из богословов из языковой зоны, в которой происходит диспут, Папство – из всех своих незадействованных богословов. Поместите этого богослова на клетку «Текущий участник диспута» этой державы на карте религиозной борьбы.
3. **Выбор защищающегося:** Инициировавшая диспут держава выбирает, на кого направлена богословская атака. Для этого у неё есть две возможности:
  - выбрать случайного *задействованного* богослова противника (из соответствующей языковой зоны, если он протестант)
  - выбрать случайного *незадействованного* богослова противника (из соответствующей языковой зоны, если он протестант)

Выбранный богослов помещается на клетку «Текущий участник диспута» своей державы.

**Исключения для пунктов 2 и 3.** Если диспут инициирован картой «*Лейпцигский диспут*», Папство может либо выбрать атакующего, либо выбрать протестантского богослова, который не может участвовать в этом диспуте (в любом раунде). Если диспут происходит в Германии, Протестанты могут разыграть карту «*На том стою*», и заменить любого своего богослова (атакующего или защищающегося) на Лютера. Карта «*На том стою*» позволяет ввести в диспут Лютера, даже если Папство разыграло «*Лейпцигский диспут*» и указало Лютера как недоступного, и даже если Лютер отлучён.

4. **Бросок костей инициатора диспута:** Держава, инициировавшая диспут, бросает столько костей, каков рейтинг её участника, плюс 3. Каждая выпавшая 5 или 6 считается «ударом».
 

**Исключения:**

  - Если в этот ход было разыграно событие «*Аугсбургское исповедание*», число костей, бросаемое Папством как инициатором диспута, уменьшается на 1.
  - Если диспут происходит в Англии, и Англией правит Мария I, способности папского богослова на этом шаге удваиваются.
  - Если атакующий богослов – Эрк или Гардинер, атакующий бросает 1 дополнительную кость (это их бонус).
  - Если диспут вызван событием «*Папская инквизиция*», Папство бросает 2 дополнительные кости.
5. **Бросок костей защищающегося:** Количество костей, бросаемых защищающимся, зависит от того, был ли защищающийся богослов уже задействованным на начало диспута:
  - Если был, его рейтинг плюс 1 кость.
  - Если не был, его рейтинг плюс 2 кости.
 Каждая выпавшая 5 или 6 – «удар».
6. **Богословы становятся задействованными:** Оба участника диспута становятся задействованными, переверните их фишки. Также задействованным становится богослов, заменённый Лютером.

7. **Сравнение результатов бросков:** Сравните количество «ударов» обеих сторон. Возможны исходы:
- **Равное количество «ударов», это первый раунд диспута:** Начинается второй раунд диспута, с новыми участниками. Оба игрока выбирают по случайному незадействованному богослову для этой языковой зоны. Если задействованных нет, выбирается случайный задействованный богослов для этой языковой зоны. Протестанты могут вместо этого задействовать Буллингера (до случайного выбора), чтобы использовать его бонус, в этом случае Буллингер участвует во втором раунде, а случайный выбор протестантского богослова не производится. Если диспут происходит в Германии, Протестанты также разыграть карту «*На том стою*», чтобы заменить выбранного богослова Лютером. После того, как оба участника диспута выбраны, вернитесь к пункту 4.
  - **Равное количество «ударов», это первый раунд диспута:** Диспут закончился ничем. Действие завершено.
  - **Одна сторона сделала больше «ударов»:** Разница в количестве «ударов» – это количество городов, которые выигравшая сторона может обратить в свою веру. Все обрабатываемые города должны быть из языковой зоны, в которой происходил диспут, насколько это возможно. Если все города в этой зоне уже обращены в эту веру, остальные могут быть в любой языковой зоне. Обрабатываемые города должны удовлетворять условиям, описанным в пункте 1 процедуры обращения в эту веру. Результат диспута может быть изменён, если последним папским участником был Алеандер или Кампеджо, согласно их бонусам.
8. **Сожжение протестантского богослова:** Если диспут выиграло Папство, и разница в количестве «ударов» *больше* рейтинга протестантского участника, этот участник сожжён на костре! Поместите его фишку в раздел Бонус VP карты державы Папства. Папство получает VP в количестве, равном рейтингу сожжённого. В том маловероятном случае, если сожжённый богослов – это Лютер, Цвингли, Кальвин или Кранмер, удалите из игры и соответствующего реформатора. Это не касается правителя Протестантов – Лютер и Кальвин остаются правителями, даже если сожжены. Считается, что в протестантском движении найдена адекватная замена.
9. **Позор папского богослова:** Если диспут выиграли Протестанты, и разница в количестве «ударов» *больше* рейтинга папского участника, этот участник опозорен! Поместите его фишку в раздел Бонус VP карты державы Протестантов. Протестанты получают VP в количестве, равном рейтингу опозоренного.

### **Пример богословского диспута**

*1 ход, папский импульс. Единственный задействованный богослов – Карлштадт, чей бонус был использован раньше Протестантами в свой импульс, чтобы получить 3 попытки обращения за публикацию трактата. Папский игрок разыгрывает национальную карту «Лейпцигский диспут» и использует специальную возможность, предоставляемую этим событием, чтобы выбрать своего участника диспута – Экка. Экк будет бросать 7 костей (3 за его рейтинг, 3 как атакующий и 1 дополнительную за свой бонус). Так как Карлштадт уже был задействован, он будет защищаться всего с 2 костями (1 за его рейтинг, 1 как задействованный защищающийся). Перспективы мрачные, и протестантский игрок использует карту «На том стою», чтобы заменить Карлштадта Лютером (и берёт карту из колоды, как это указано на этой карте). Лютер (ранее не задействованный) защищается с 6 костями (4 за рейтинг, 2 как незадействованный защищающийся). Обе стороны выбрасывают по 2 «удара». Диспут незавершён, нужен ещё один раунд. Экк и Лютер теперь задействованы. Новый атакующий выбирается случайно среди незадействованных папских, а защищающийся – среди незадействованных протестантских богословов; выбраны Алеандер и Меланхтон соответственно. Папство бросает 5 костей (2 за рейтинг Алеандера, 3 как атакующий), Протестанты – 5 (3 за рейтинг Меланхтона, 2 как незадействованный защищающийся). Папство выбросило 1 «удар», Протестанты – 2, разница – 1. Алеандер не опозорен. В то же время из-за бонуса Алеандера Протестанты обращают 2 города вместо 1. Алеандер и Меланхтон становятся задействованными.*

## 19. ЗИМА

Седьмая фаза каждого хода – фаза зимы, которая начинается сразу после последнего импульса фазы действий. Во время этой фазы все игроки выполняют следующие действия в указанном порядке:

- Удаление фишек одалживания эскадр
- Удаление полководца-изменника, если он в игре
- Возвращение морских подразделений в ближайший порт
- Возвращение полководцев и отряды на укрепленные города (с несением потерь, если нет свободного пути в такой город)
- Удаление фишек союзов великих держав
- Добавление по 1 регулярному отряду в каждую столицу под дружественным контролем
- Удаление фишек пиратства
- Переворачивание всех фишек богословов их «незадействованной» (белой) стороной вверх
- Разыграть определённые обязательные события, если они не случились к своему «сроку».

Все действия фазы зимы исполняются всеми игроками одновременно.

### 19.1. Фишки одалживания эскадр

Уберите все фишки «Одолжена» со всех эскадр. На следующем шаге они вернуться в порты, контролируемые их владельцем, не в порты, контролируемые державой, которой они были одолжены.

### 19.2. Полководец-изменник

Удалите полководца-изменника из игры, если он был введён в игру в этот ход по событию «*Карл де Бурбон*». Это не касается сухопутных и морских подразделений, находившиеся с ним в одном соединении.

### 19.3. Возвращение домой

В третьей части зимней фазы морские подразделения возвращаются порты. Сразу после этого сухопутные войска возвращаются в укрепленные города.

#### Возвращение домой морских подразделений

Морские подразделения должны быть помещены в ближайший порт, контролируемый их великой державой. Если несколько портов находятся на одинаковом расстоянии, владелец выбирает порт назначения (при этом он может разделить соединение и отправить части в разные порты). Морские подразделения, возвращающиеся в порт в этот момент, не могут быть перехвачены, не участвуют в морских сражениях, даже если пересекают зоны с вражескими подразделениями, не несут потерь и могут вернуться в порт, который был осаждён на начало фазы. Флотоводцы, находящиеся в морских зонах, возвращаются в порт с одним из подразделений, находившихся в той же морской зоне на начало фазы.

#### Возвращение домой сухопутных войск

Сухопутные войска, находящиеся в неукрепленном городе или укрепленном городе, не контролируемой их великой державой, должны вернуться в укрепленные города, контролируемые их державой (с ограничением в 4 отряда на каждый город, кроме столиц). Сухопутные войска, уже находящиеся в укрепленных городах, контролируемых их державой, имеют возможность вернуться в свою национальную столицу. Наконец, сухопутные войска, уже находящиеся в своей национальной столице, не могут двигаться в эту фазу (в отличие от всех остальных, у которых есть, по крайней мере, такая возможность).

Сухопутные войска двигаются согласно процедуре, описанной ниже. Все сухопутные отряды,двигающиеся между одними и теми же городами, двигаются как соединение. Проверьте, есть ли свободный путь любой длины из соседних городов и морских зон от текущего местонахождения соединения до его пункта назначения. Чтобы избежать потерь от истощения, все города в пути (кроме того, откуда он начинается) должны быть:

- дружественными

- не охваченными беспорядками

Заметьте, что в отличие от определения ЛК (см. 12.1) вражеские войска в данный момент не учитываются. Кроме того, путь может проходить через любое количество морских зон, в которых может не быть дружественных морских подразделений. Так как союзы действуют до конца следующего шага зимней фазы, сухопутные войска могут двигаться через города, контролируемые союзными державами.

Если такого пути нет, соединение несёт потери от истощения, теряя половину отрядов (с округлением вверх). Владелец решает, какие отряды потеряны.

## Процедура возвращения домой сухопутных войск

Каждая держава выполняет следующие шаги, чтобы проверить статус всех своих сухопутных отрядов. Державы могут делать это одновременно.

- 1. Проверка превышения размера соединения:** Проверьте все сухопутные отряды, находящиеся в укрепленных городах, контролируемых их державой (кроме своих столиц). Из каждого такого города, в котором находится больше 4 отрядов, держава должна вернуть лишние отряды в свою столицу. Остальные отряды из этих городов также можно по желанию вернуть в столицу. Соединение несёт потери (см. выше), если его путь проходит через город, охваченный беспорядками, или не под дружественным контролем или оканчивается в городе, охваченном беспорядками.
- 2. Возвращение отрядов:** Теперь проверьте все сухопутные отряды в неукрепленных городах или укрепленных городах, не контролируемых их великой державой. Эти отряды должны:
  - вернуться в свою столицу, или
  - вернуться в ближайший укрепленный город, контролируемый их державой (но только если после этого передвижения там не будет больше 4 отрядов). Ближайший город всегда определяется по кратчайшему пути к нему, вне зависимости, какая держава контролирует промежуточные города.

Игрок может разделить соединение на этом этапе, отправив одну часть в ближайший укрепленный город, а другую – в свою столицу. Если ближайших укрепленных городов несколько (т. е. они находятся на равных расстояниях от соединения), игрок может отправить отряды в любой из них (соблюдая предел в 4 отряда на город). Соединение несёт потери (см. выше), если его путь проходит через города, охваченные беспорядками, или не под дружественным контролем или заканчивается в городе, охваченном беспорядками.

- 3. Возвращение полководцев:** Если город, в котором находится полководец, освобождается в ходе этой процедуры, он должен присоединиться к одному из уходящих из города отрядов.

*Существует три исключения из общего порядка:*

- 1. ПРОТЕСТАНТСКИЕ ОТРЯДЫ:** Так как у Протестантов нет столицы, их отряды всегда движутся в ближайший укрепленный город под протестантским контролем (учитывая предел в 4 отряда на город). Отряды, которые начинали эту фазу как соединение, могут по необходимости быть разделены и отправлены в разные города. (Как только в ближайшем укрепленном городе оказывается 4 отряда, определите следующий ближайший.)
- 2. СТОЛИЦА ПОД ВРАЖЕСКИМ КОНТРОЛЕМ:** Если столица державы контролируется вражеской державой, ни один из ее отрядов не может вернуться в столицу. Все отряды, которые в обычном случае должны были вернуться в столицу, уничтожаются.
- 3. ОТРЯДЫ ГАБСБУРГОВ:** Так как у Габсбургов две столицы, их отряды могут возвращаться в любую столицу в шагах 2 и 3 процедуры возвращения домой сухопутных войск. Габсбурги не могут двигать отряды через или в курфюршества, если обязательное событие «Шмалькальденский союз» ещё не было разыграно.

## 19.4. Фишки союзов великих держав

Уберите все фишки союзов между великими державами с диаграммы дипломатического статуса. Действие всех союзов, объявленных на этот ход в дипломатическую фазу, завершено. Все союзы с второстепенными державами, созданные путём розыгрыша карт событий, остаются в силе.

## 19.5. Пополнение

Теперь каждая держава добавляет по 1 регулярному отряду в свою столицу, если она под дружественным контролем. Габсбурги проверяют обе столицы и могут получить 2 отряда, если контролируют обе. Протестанты не получают отрядов на этом этапе.

## 19.6. Фишки пиратства

Уберите все фишки пиратства с карты.

## 19.7. Богословы

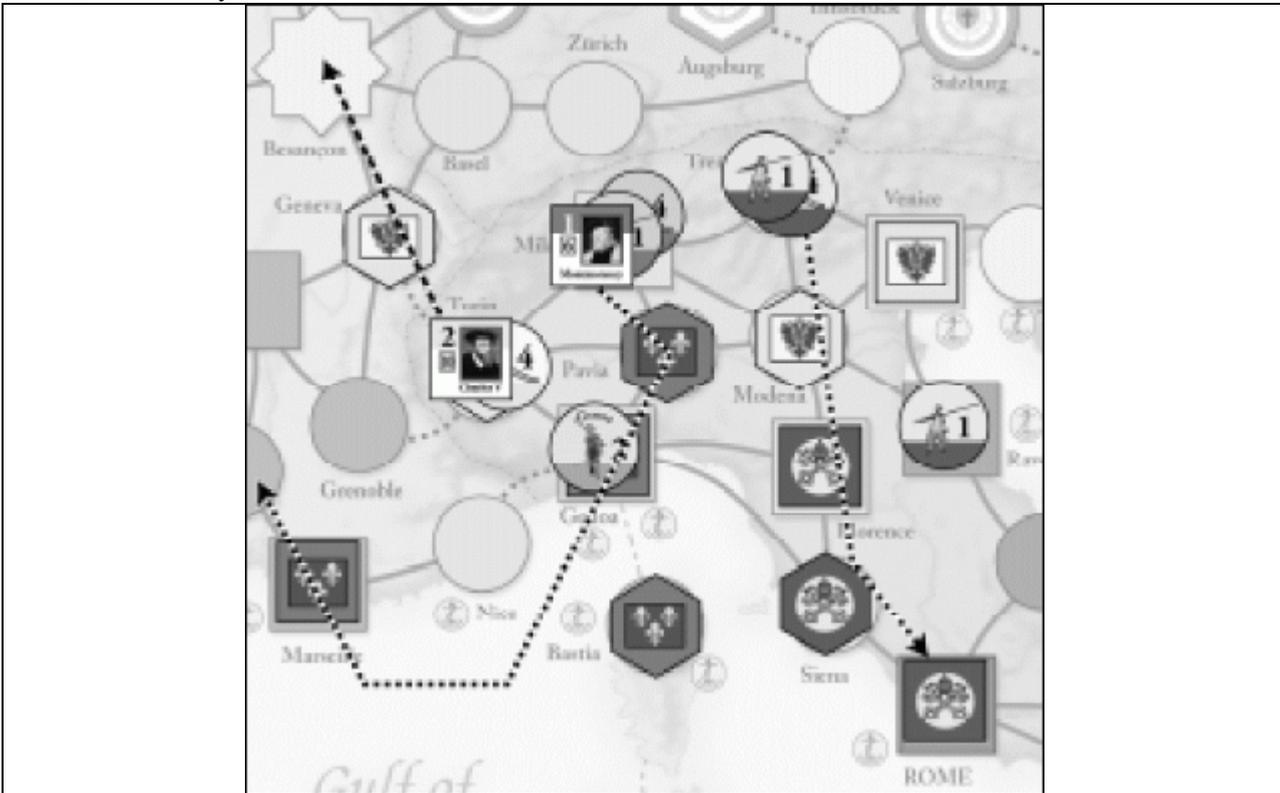
Переверните все фишки богословов белой, незадействованной стороной вверх.

## 19.8. Обязательные события

Следующие события должны произойти к определённому сроку. Если это зимняя фаза указанного хода, и событие ещё не было разыграно, разыграйте его сейчас. Карта извлекается из колоды и удаляется из игры, как если бы она была разыграна одной из держав. 2 СР получаемые державой, разыгрывающей подобную карту в фазу действий, игнорируются.

**Событие** *Разыгрывается в зимнюю фазу*

Климент VII	2 хода
Берберские пираты	3 хода
Шмалькальденский союз	4 хода
Павел III	4 хода
Общество Иисуса	6 хода



### **Пример зимнего возвращения войск домой**

В этот ход в Италии была очень активная кампания, где Папство, Франция и Габсбурги схлестнулись в войне друг с другом за контроль над Миланом. На рисунке показана ситуация на конец хода. Генуя – союзник Франции, Венеция – Габсбургов.

**Габсбурги:** Карл и 4 регулярных отряда в Турине занимают неукрепленный город и должны вернуться в ближайший укрепленный (или столицу). У них есть путь через Альпы в Безансон. К сожалению, у них нет свободного прохода до одной из габсбургских столиц. Поэтому они решают вернуться в Безансон всеми отрядами. Возвращение в столицу привело бы к потере двух отрядов.

**Франция:** Монморанси и 5 регулярных отрядов в Милане занимают (очень важный) укрепленный город. Монморанси и 4 отряда могут провести зиму в Милане. Пятый отряд должен вернуться в столицу. У французов есть свободный путь до столицы (пересекая Лионский залив из Генуи в Марсель). Пятый отряд должен вернуться в Париж по пути, указанному выше. 2 генуэзских отряда в Генуе остаются там, хотя один или

оба могут вернуться в Париж, если это нужно.

**Папство:** 5 папских отрядов в Триенте занимают неукрепленный город и должны вернуться в Рим или ближайший укрепленный город. В любом случае они должны пройти через вражеский город и потерять 3 отряда от истощения. Равенна и Флоренция обе находятся на расстоянии 2 переходов. Папство может вернуть два выживших отряда в любой комбинации в эти 3 города. Оно решает вернуть эти 2 отряда в Рим и оставить отряд в Равенне (вместо того, чтобы тоже вернуть его в Рим).

## 20. НОВЫЙ СВЕТ

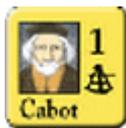
Существуют три действия, которые позволяют Англии, Франции и Габсбургам исследовать недавно открытые земли Америки. Эти державы могут строить колонии как вложения в будущие экономические преимущества (т. е. дополнительные карты). Они могут отправить исследовательские экспедиции в надежде сделать новые открытия, которые дадут им победные очки. И, наконец, они могут послать экспедиции для завоевания индейских цивилизаций, которые приносят оба эти преимущества. Экспедиции в Новый Свет инициируются за СР в фазу действий и завершаются в конце каждого хода. Экономические преимущества получают в начале каждого хода, в фазу раздачи карт.

### 20.1. Колонии



Эти три державы могут расходовать СР на действие колонизация. Стоимость этого действия равна 2 СР для Габсбургов и 3 СР для Англии и Франции. Положите одну фишку колонии этой державы на стрелку «Пересекают Атлантику» на диаграмме Нового Света. (Принадлежность фишек колоний можно определить по цвету каймы, который совпадает с цветом державы.) Нахождение фишек колоний на этой стрелке напоминает игрокам, что это действие может быть совершено каждой державой только один раз за ход; розыгрыш карты «Серебряные рудники Потоси» как события не учитывается в этом ограничении. Англия и Франция ограничены двумя колониями одновременно, Габсбурги могут иметь три. Колонии перемещаются со стрелки «Пересекают Атлантику» на один из цветных квадратов державы слева от таблицы богатств Нового Света в фазу Нового Света в конце каждого хода. Колонии остаются на месте до фазы раздачи карт каждого хода, когда их статус проверяется броском костей по таблице богатств Нового Света.

### 20.2. Исследовательские экспедиции



Англичане, французы и Габсбурги могут расходовать 2 СР на действие исследование. Поместите фишку «Исследовательская экспедиция в пути» этой державы на стрелку «Пересекают Атлантику», чтобы показать, что результат этой экспедиции будет определен в конце хода. Каждая держава может осуществить это действие один раз за ход. Розыгрыш карты «Себастьян Кабот» как события НЕ учитывается в этом ограничении, розыгрыш карты «Карта Меркатора» и исследователи, которые начинают сценарий на стрелке «Пересекают Атлантику», – учитываются. Держава не может осуществить это действие, если у неё не осталось исследователей.

### Определение результата

Восьмая фаза каждого хода – фаза Нового света. Исследовательские экспедиции всегда отрабатываются раньше завоевательных. Чтобы определить результаты этих экспедиций, замените каждую фишку «Исследовательская экспедиция в пути» случайно выбранным исследователем из доступных для этой державы. Определите результаты экспедиций в порядке от лучшего исследователя (с наибольшим числом) до худшего. В случае равенства, отработайте сначала английские экспедиции, затем французские, затем габсбургские. Для каждой экспедиции бросьте две кости и прибавьте к результату числовое значение исследователя (и ещё 2, если экспедиция была отправлена при розыгрыше карты «Карта Меркатора»). Полученный результат надо проверить по таблице исследований. Это и будет результат экспедиции:

**4 или меньше:** Исследователь пропал в море, удалите его из игры.

**5 или 6:** Не было совершено открытий; исследователь возвращается в пул своей державы.

**7, 8 или 9:** Было совершено открытие. Если открытие, соответствующее выпавшему числу, уже было совершено ранее, эта экспедиция совершает следующее доступное открытие, соответствующее меньшему числу. Фишка открытия удаляется из игры и помещается в раздел бонусных VP карты этой державы. Фишка исследователя, использованная для этой экспедиции, помещается на соответствующее открытие на карте Нового Света. Она остаётся здесь до конца игры, чтобы показать его достижения в освоении Нового Света.

**10 или больше:** Исследователь продвинулся вглубь Южной Америки, и у него есть выбор:

1. Исследователь может проплыть через Тихоокеанский пролив и попытаться совершить кругосветное путешествие. Если Тихоокеанский пролив ещё не был открыт, поместите его в бонусные VP данной державы. Затем бросьте две кости и прибавьте те же модификаторы, что раньше. Проверьте итог по таблице кругосветного плавания, чтобы выяснить результат попытки. Если результат 9 или меньше – это провал. Удалите исследователя из игры. Оставьте его фишку на Тихоокеанском проливе, если он совершил данное открытие. Если результат 10 или больше – это успех (если 12 или больше, держава также награждается дополнительной картой из колоды). Поместите фишку кругосветного плавания в раздел бонусных VP этой державы. Поместите фишку исследователя на квадрат кругосветного плавания на карте Нового Света. Другие исследователи уже не могут пытаться совершать кругосветные плавания в этой игре, если одному это удалось.
2. Исследователь может исследовать Амазонку (2 VP). Поместите фишку Амазонки в бонусные VP державы, и оставьте фишку исследователя на Амазонке.
3. Исследователь может совершить открытие, которое обычно даёт 1 VP (река Святого Лаврентия, Великие Озёра или Миссисипи), как если бы выпало 7, 8 или 9.

### **Пример исследования**

*Фаза Нового Света 1 хода. У Габсбургов есть исследователь, который начинает сценарий на стрелке «Пересекают Атлантику» и Себастьян Кабот (что делает невозможным отправку новых экспедиций). Англия и Франция также послали исследователей. Исследователи были выбраны случайно. Исследования выполняются в следующем порядке:*

*3 – Орельяна (Габсбурги)*

*2 – Верранцано (Франция)*

*1 – Рат (Англия)*

*1 – Кабот (Габсбурги)*

*Орельяна бросает две кости (в сумме 6) и добавляет 3, получая 9. Он открыл реку Миссисипи. Фишка VP Миссисипи помещается в раздел бонусных VP Габсбургов, а Орельяна занимает её место. Верранцано бросает две кости (сумма 8) и добавляет 2, получая 10. Он может попытаться совершить кругосветное плавание. Французский игрок решает совершить это, но бросок  $5 + 2 = 7$ . Верранцано был съеден каннибалами! Фишка Тихоокеанского пролива достаётся Франции, а Верранцано занимает её место. Рат выбрасывает всего лишь 3, получая 4. Он пропал в океане и удаляется из игры. Наконец, Габсбургский игрок бросает  $9 + 1 = 10$  за Кабота. Ещё один исследователь может попытаться обогнуть мир! Он бросает  $8 + 1 = 9$ , не добывая до кругосветки всего 1. Он удаляется из игры, а карта «Себастьян Кабот» – из колоды. Габсбургам не достаются VP, так как Тихоокеанский пролив уже был открыт.*

## **20.3. Завоевательные экспедиции**

Англия, Франция и Габсбурги могут расходувать 4 CP на действие завоевание. Если это сделала Англия или Франция, поместите фишку «Английские завоеватели» или «Французские завоеватели» на стрелку «Пересекают Атлантику», чтобы показать, что результат этой экспедиции будет определён в конце хода. Если это Габсбурги, поместите фишку «Завоевательная экспедиция в пути» на эту стрелку. Каждая держава может совершить это действие только один раз за ход; розыгрыш карты «Оспа» как события учитывается в этом ограничении, габсбургский конкистадор, который начинает игру на стрелке «Пересекают Атлантику» также учитывается. Держава не может выполнить это действие, если у неё не осталось фишек конкистадоров/завоевателей.

## **Определение результата**

Для определения результатов завоевательных экспедиций, сначала заменить габсбургскую фишку «Завоевательная экспедиция в пути» случайно выбранным конкистадором из доступных державе. Определите результаты сначала габсбургских экспедиций, затем английских, затем французских. Для каждой экспедиции бросьте две кости и прибавьте числовое значение конкистадора. Прибавьте ещё 2, если экспедиция отправлена при розыгрыше карты «Осна». Если результат 6 или меньше, экспедиция уничтожена аборигенами, удалите фишку конкистадора или английского/французского завоевателя из игры. Если результат 7 или 8, ничего не завоёвано, фишка конкистадора/завоевателей возвращается в пул державы. Если результат 9 или больше, было совершено завоевание, как показано на диаграмме Нового Света. Если завоевание, соответствующее выпавшему числу, уже было совершено, совершается следующее доступное, соответствующее меньшему числу. Фишка VP, соответствующая завоеванию, помещается на один из цветных квадратов завоевания державы слева от таблицы богатств Нового Света. VP, указанные на этой фишке, сразу же добавляются к очкам державы (хотя сама фишка не помещается в раздел бонусных VP, пока богатства завоевания не будут исчерпаны). Фишка конкистадора/завоевателя, совершившего завоевание, помещается на завоевание на карте Нового Света, чтобы показать его достижения в освоении Нового Света.

## 20.4. Богатства Нового Света

В фазу раздачи карт державы, у которых есть колонии или завоевания в Новом Свете, могут получить дополнительные карты. Такая держава бросает две кости за каждую колонию или завоевание и смотрит результат по таблице богатств Нового Света. Добавьте +1 к броску за колонию (в том числе колонию Потоси), если у вашей державы есть рядом с колониями фишка плантаций. Результаты в таблице объясняются ниже:

**Истощение 1:** Получите карту, но это завоевание истощилось. Переместите его фишку в раздел бонусных VP на карте державы.

**Карта:** Получите карту и сохраните завоевание или колонию до следующего хода.

**Галеон:** Получите карту, только если у вашей державы есть фишка галеон, рядом с вашими колониями. Сохраните завоевание или колонию до следующего хода.

**НЭ:** Нет эффекта. Сохраните завоевание или колонию до следующего хода.

**Уничтожено:** Колония уничтожена. Колонии удаляются с диаграммы Нового Света (но могут быть введены в игру другим действием колонизации).

Если Габсбурги получают карту от колонии или завоевания, а другая великая держава имеет фишку рейдера в игре, дополнительная карта может быть украдена этой державой. Владелец каждого рейдера бросает кость (сначала французы, потом англичане, потом протестанты). Возможные варианты:

**1:** Рейдер уничтожен (карта достаётся Габсбургам).

**2:** Рейдер уничтожен, если у Габсбургов есть в игре галеоны. В противном случае нет эффекта (карта достаётся Габсбургам).

**3 или 4:** Нет эффекта (карта достаётся Габсбургам)

**5:** Карта украдена, передайте её державе-владельцу рейдера. Рейдер уничтожен (уходит на покой со своей добычей!).

**6:** Карта украдена, передайте её державе-владельцу рейдера. Рейдер остаётся в игре.

Если результат 3, 4 или 6 (и 2, если в игре нет габсбургских галеонов), рейдер остаётся в игре и может в дальнейшем вновь попытаться украсть карту, вытянутую Габсбургами (даже позже в ту же фазу раздачи карт). Уничтоженные рейдеры могут быть снова построены, если эта держава вновь получит карту «Протестантские рейдеры».

## 21. ВЕЛИКИЕ ДЕРЖАВЫ

Этот раздел описывает правила, специфичные для одной из великих держав. Все уникальные характеристики каждой державы перечислены здесь, даже если они отсылают к более детальным правилам других разделов.

### 21.1. Османы

Османы – единственная держава, которая может строить кавалерию (дешёвые сухопутные отряды, которые помогают в перехватах и уклонениях от битвы). Правила для кавалерии описаны в разделах 5, 13 и 17. Также это единственная держава, которая может строить корсаров и инициировать пиратство. Правила для пиратских гаваней в Алжире, Ороне и Триполи приведены ниже; правила по проведению пиратства описаны в разделе 16.4. И, наконец, Османы, как и Англия, могут быть вынуждены отводить войска с карты, чтобы использовать их в заграничных войнах. Заграничные войны описываются в разделе 21.7.

#### Берберские пираты и пиратские гавани

У трёх городов на побережье Северной Африки (Алжир, Оран и Триполи) нижняя половина – зелёная, что показывает, что они начинают игру с одним статусом, но могут стать пиратскими гаванями из-за событий. Османский игрок может строить корсаров и инициировать пиратство, после того, как будет разыграно обязательное событие «*Берберские пираты*». До этого Алжир не участвует в игре, и в него не могут войти войска ни одной державы. Также этот город не считается османским ключевым городом в начале игры. Когда разыгрывается событие «*Берберские пираты*», поместите османскую квадратную фишку контроля в Алжир, а также добавьте туда 2 корсаров, 2 регулярных отряда и Барбароссу (как это указано на карте). Отныне этот город – центральный пункт османского пиратства в Средиземном море. После того, как событие «*Берберские пираты*» было разыграно, Габсбургские национальные города Оран и Триполи также могут стать дополнительными пиратскими базами в результате розыгрыша карты «*Пиратская гавань*». Когда разыгрывается карта «*Пиратская гавань*», османский игрок добавляет 1 регулярный отряд и 2 корсаров в соответствующий город. Это также превращает Оран или Триполи в укрепленный город, отметьте этот статус, поместив туда фишку пиратской гавани. Однажды став османскими пиратскими гаванями, эти три города считаются османскими национальными (укрепленными) во всех смыслах. Единственное исключение – Османы могут строить там только один тип подразделений (корсаров). До обращения в пиратские гавани Оран и Триполи считаются национальными городами Габсбургов во всех отношениях.

### 21.2. Габсбурги

Карл V получил целый ряд династических наследств, что сделало его могущественнейшим человеком в Европе на начало его правления (1519). Однако, наибольшей сложностью для Карла в этот период была география его империи – он столкнулся с угрозами со всех сторон и столкнулся с ними, используя ряд географически рассеянных активов. Чтобы разрешить эти проблемы, габсбургская держава имеет два уникальных свойства, описанные ниже.

#### Император Священной Римской империи

В начале своего правления Карл V был избран Императором Священной Римской империи, добавив большинство немецко-говорящих стран Европы к своим владениям. Его роль как протектора Германии отображается габсбургскими фишками контроля на большинстве протестантских национальных городов в начале игры. Карл много путешествовал по своей обширной империи, переезжая почти каждый год и не задерживаясь на одном месте дольше нескольких лет. Эта способность быстро переместиться в другую часть его владений отображается национальной картой Габсбургов «*Император Священной Римской империи*». Эта карта позволяет Карлу переместиться в любой национальный город Габсбургов перед использованием 5 СР, которые даёт эта карта. Помните, что ответная карта «*Подагра*» может быть использована, чтобы остановить это специальное движение (и на самом деле, Карл сильно страдал от подагры последние два десятилетия своей жизни). Только герцог Альба может сопровождать Карла в его специальном движении, сухопутные и морские подразделения, находящиеся вместе с Карлом на начало этого движения, не могут двигаться вместе с ним.

## Две столицы

Габсбурги – единственная держава, имеющая две столицы (Вальядолид и Вена). Это преимущество дает им:

- Возвращаться домой в любую столицу в фазу зимы и
- Добавлять 1 регулярный отряд в каждую из столиц в фазу зимы.

Несмотря на наличие двух столиц, Габсбурги могут сделать только 1 перемещение в фазу весеннего развёртывания.

## 21.3. Англия

Английские специальные возможности вращаются вокруг английской национальной карты «Шесть жён Генриха VIII». Семейное положение и наследники Генриха отслеживаются на протяжении всей игры, и детально описаны ниже. Также национальная карта позволяет Англии объявлять войну Франции, Габсбургам или Шотландии в фазу действий. Кроме неё объявлять войну в фазу действий позволяет только карта «Государь» Макиавелли, которая вводится в игру на 3 ходе (и может быть разыграна как событие любой державой).

### Жёны и наследники Генриха VIII

В начале игры Генрих женат на Екатерине Арагонской, которая родила ему только дочь, будущую Марию I. Ко 2 ходу в игре (1526) Генрих, уверенный в том, что Екатерина не родит ему сына, увлёкся юной Анной Болейн. Так началась знаменитая череда женитьб Генриха в попытке произвести на свет наследника династии Тюдоров.

### Изменение семейного положения



В начале игры индикатор «Семейное положение Генриха VIII» находится на позиции «Екатерина Арагонская» на карте державы Англии. Начиная со 2 хода, Англия может разыграть карту «Шесть жён Генриха VIII», чтобы переместить индикатор на одну позицию вправо по шкале. (Также она может быть перемещена на одну позицию, если Папство даст Генриху развод с Екатериной Арагонской (см. 9.1), или по карте беременности жён Генриха VIII получен результат 3.) Когда индикатор достигает позиции с именем одной из последующих жён, Генрих женится в очередной раз. Бросьте кость и посмотрите результат по Карте беременности жён Генриха VIII, изображённой на основной карте. Прибавьте к результату броска 1, если новая жена – Джейн Сеймур. Если получен новый результат, поместите фишку новой жены на это число. Если это число уже выпадало раньше, возьмите ближайшее большее число, которое ещё не выпадало, и используйте его как результат броска. Значение каждого результата описано на карте. Результат 3 («Кокетливая молодая жена Генриха...») позволяет передвинуть индикатор семейного положения ещё на одну позицию, как только Англия спасует (вместо розыгрыша карты) в свой импульс позднее в этот ход. Обратите внимание, что ни это перемещение индикатора, ни его перемещение с помощью карты «Шесть жён Генриха VIII» невозможны, если Генрих уже не правит Англией, находится в осаде или в плену. Также индикатор не может быть передвинут, если и Эдуард, и Елизавета уже родились.

### Преимущества браков

У каждой жены Генриха есть свои черты характера, вера и династические связи, дающие определённые преимущества правителю Англии. Поэтому каждый брак предоставляет Англии определённые преимущества:

жена	преимущество
Анна Болейн	В начале следующего хода, после женитьбы Генриха на Анне Болейн, в Англии начинается Реформация (в колоду добавляются 3 карты, Кранмер, Кавердейл и Латимер вводятся в игру).
Джейн Сеймур	+1 к результату броска по карте беременности
Анна Клевская	Если Англия и Протестанты – союзники, когда заключается брак, каждая из этих держав берёт по карте из колоды после броска по карте беременности.

Екатерина Говард	Англия берёт карту из колоды после броска по карте беременности (что представляет страсть Генриха к молодой и живой Екатерине).
Екатерина Парр	Нет дополнительных преимуществ (но брак с Екатериной Парр гарантирует, что и Эдуард, и Елизавета родятся).

## Екатерина Арагонская



В 1533 году архиепископ Томас Кранмер объявил брак Генриха VIII и Екатерины Арагонской недействительным, открыв Генриху дорогу к женитьбе на Анне Болейн. А так как Екатерина была тётёй Карла V, дипломатические последствия этого акта ощутила вся Европа. Поэтому, когда Генрих женится на Анне Болейн (Папство даст развод или с помощью карты «Шесть жён Генриха VIII»), передайте фишку Екатерины Арагонской габсбургскому игроку. Он использует её для уменьшения на 2 СР стоимости следующего объявления войны Англии.

## Английское наследство

Ниже описаны возможные варианты наследования Генриху VIII в зависимости от результатов бросков по карте беременности жён Генриха.

**Все результаты 3 или меньше:** Карта «Мария I» добавляется в колоду на 6 ходе. Заняв трон, Мария правит до конца игры.

**Наибольший результат 4 (Елизавета):** Карта «Мария I» добавляется в колоду на 6 ходе. Карта «Елизавета I» добавляется на следующий ход, после того, как Мария займёт трон. Елизавета правит до конца игры.

**Наибольший результат 5 (болезненный Эдуард):** Карта «Эдуард VI» добавляется в колоду на 6 ходе. Карта «Мария I» добавляется на следующий ход, после того, как Эдуард займёт трон. Если Мария занимает трон, проверьте, родилась ли Елизавета. Если да, добавьте карту «Елизавета I» в колоду в начале следующего хода. Если нет, Мария правит до конца игры.

**Наибольший результат 6 (здоровый Эдуард):** Карта «Эдуард VI» добавляется в колоду на 6 ходе. Заняв трон, Эдуард правит до конца игры.

Эдуард может родиться (то есть выпадет результат 5 или 6) на 6 ходе или позже, когда карта «Мария I» уже в колоде или у кого-то на руках. В этом особом случае карта «Мария I» разыгрывается как «Эдуард VI» – правителем Англии становится Эдуард VI. Если он болезненный, карта «Мария I» идёт в кучу сброса, с тем чтобы в начале следующего хода вернуться в колоду. Если же он здоровый, она удаляется из игры.

## Мария I как правитель Англии

У наследников Генриха VIII есть свои административные способности и бонус карт, которые указаны на соответствующих картах обязательных событий. Эти правители также определяют религиозную ориентацию английских войск, см. 18.2. Но есть один правитель – Мария I – который значительно меняет игру Англии на время своего правления. Сама ревностная католичка, Мария проводила реакционную политику, пыталась вернуть страну к католицизму. Поэтому в правление Марии применяется нижеследующая процедура.

## Английские импульсы в правление Марии I

Пока хотя бы в одном английском национальном городе исповедуется протестантизм, английские импульсы разыгрываются согласно нижеследующей процедуре. Если же все они – католические (на начало импульса), импульс разыгрывается обычным образом.

- Открытие карты:** Английский игрок открывает карту, которую он хочет разыграть, но не объявляет, как он хочет её разыграть – как событие или за СР.
- Обязательные события:** Если открытая карта – обязательное событие, она разыгрывается, как обычно. Для остальных карт см. шаг 3.
- Бросок кости:** Английский игрок бросает кость. При выпадении 1 – 3, перейдите к шагу 4. При выпадении 4 – 6 карта разыгрывается обычным образом (игрок объявляет, разыгрывает он её как событие или за СР и т. д.), пропустите оставшуюся часть процедуры.
- Папские действия:** Папство предпринимает одно или несколько действий в зависимости от стоимости английской карты:

- **1 или 2 СР:** Папство инициирует сожжение книг, нацеленное на английскую языковую зону.
- **3 СР:** Папство инициирует богословский диспут в английской языковой зоне.
- **4 и больше СР:** Папство инициирует сожжение книг, нацеленное на английскую языковую зону, а сразу за ним – богословский диспут в английской языковой зоне.

По окончании папских действий английский импульс завершён.

Кроме того, в правление Марии для Англии действует ещё одно ограничение: Боевые и ответные карты могут быть разыграны в фазу действий только за СР.

## 21.4. Франция

Французская держава имеет одно специфическое свойство: получение VP непосредственно через розыгрыш своей национальной карты. Франциск I изменил взгляд французского дворянства на замки не как на защитные сооружения, развивая идею «шато» как роскошного поместья и храма искусств. Каждый раз, когда французский игрок разыгрывает «*Покровителя искусств*» как событие, он бросает кость. При результате 3-6 он получает 1 VP и двигает индикатор шато на одну позицию вправо на французской карте державы. Броска кости не надо, если Франция контролирует Милан (а значит, имеет прямую связь с центрами искусства Ренессанса в Северной Италии), в этом случае она получает VP автоматически. Французский игрок не может получить больше 6 VP за шато за игру.

## 21.5. Папство

Есть четыре уникальных вещи, связанные с Папством:

- основание Ордена иезуитов путём розыгрыша обязательного события «*Общество Иисуса*»
- отлучение реформаторов и правителей путём розыгрыша национальной карты «*Папская булла*»
- карта события «*Разграбление Рима*»
- строительство базилики святого Петра (см. 18.1)

## Общество Иисуса

Папство может использовать действие основать иезуитский университет, если обязательное событие «*Общество Иисуса*» было разыграно. До этого события иезуитских университетов на карте нет, и это действие не может быть использовано.

## Отлучение



Папская национальная карта «*Папская булла*», разыгранная как событие, позволяет отлучить реформатора или правителя. Папство всегда может отлучить реформатора. Для отлучения же правителя нужно иметь основания. Возможные основания:

- Держава правителя воюет с Папством.
- Держава правителя в союзе с Османами.
- Правитель – это Генрих VIII, и хотя бы в одном английском национальном городе исповедуется протестантизм.

Союз с державой, воюющей с Папством, не является основанием для отлучения. Папа не может отлучать наследников Генриха VIII. Когда Папство отлучает кого-либо, поместите фишку «Отлучён» в соответствующую клетку сверху карты державы Папства; этот реформатор или правитель больше не может быть отлучён на следующих ходах (и только один французский король может быть отлучён – или Франциск I, или Генрих II, но не оба).

## Отлучение реформатора

Когда отлучается реформатор, удалите его, и реформатора, и богослова, из игры до конца хода. Богослов становится задействованным; события, требующие, чтобы он был незадействованным, не могут быть разыграны в этот ход. Он возвращается в игру в начале следующего хода, как описано в 8.2. Обратите внимание, что даже если Лютер отлучён, он может быть введён в богословский диспут с помощью карты «*На том стою*» (по окончании диспута возвращается за пределы карты). Отлучение реформатора действует только на тот ход, на котором оно было

произведено. Как только отлучённый удалён из игры, Папство может инициировать богословский диспут в его языковой зоне (т.е. английской, если отлучён Кранмер, французской – если Кальвин, и немецкой – если Лютер или Цвингли).

### **Отлучение правителя**

Когда отлучается правитель, поместите фишку «-1 карта» на карту его державы. Она останется там до тех пор, пока эта держава не завершит войну с Папством, отдаст одну карту Папству, как описано в 9.5, или Папство снимет отлучение (см. 9.1). Пока эта фишка остаётся на карте державы, эта держава получает при раздаче карт на 1 карту меньше. При отлучении Папство выбирает 2 незанятых национальных католических города этой державы и помещает в них фишки беспорядков.

### **Разграбление Рима**

Чтобы разыграть событие «*Разграбление Рима*», в итальянской языковой зоне должно быть соединение непапских войск, в котором больше наёмников, чем папских регулярных войск в Риме. Это соединение не обязательно должно принадлежать державе, разыгрывающей событие, и ни эта держава, ни владелец соединения не обязательно должны быть в состоянии войны с Папством. Розыгрыш этого события не приводит к началу новой войны и не является основанием для отлучения. При розыгрыше события сделайте следующее:

#### **Процедура разграбления Рима**

- 1. Войска помещаются в Рим:** Упомянутое соединение (полностью, и регулярные войска, и наёмники, и полководцы) удаляется из города, где оно находится, и помещается в Рим. Запомните, где было это соединение, потом выжившие вернутся туда.
- 2. Полевое сражение:** Между этим соединением и папскими регулярными войсками в Риме происходит полевое сражение (не смотря на то, что Рим – укреплённый город). Папские наёмники и союзные войска в Риме в сражении не участвуют. В этом сражении Папство – обороняющаяся сторона (соответственно, получает 1 дополнительную кость и выигрывает ничью). Обе стороны могут разыгрывать боевые карты, и любые державы могут разыгрывать ответные.
- 3. Потери:** Обе стороны несут потери за «удары» другой стороны (как обычно). У Папства потери несут в первую очередь регулярные войска. Если же потеря больше, чем регулярных войск, остальные несут папские наёмники. Потери атакующих должны быть распределены поровну, насколько это возможно, между наёмниками и регулярными войсками.
- 4. Возвращение войск:** Атакующее соединение возвращается в город, из которого оно пришло.
- 5. Победа Папства:** Если Папство выиграло сражение, на этом розыгрыш события заканчивается. Карта помещается в кучу сброса и возвращается в колоду на следующий ход.
- 6. Поражение Папства:** Если Папство проиграло сражение, это приводит к следующему:
  - Количество СР, затраченных Папством на строительство базилики св. Петра, уменьшается на 5 (но не может стать меньше 0).
  - Владелец разграбившего соединения вытаскивает у Папства 2 случайные карты (помните, что в вытаскивании случайных карт национальные карты не участвуют), и, посмотрев их, одну оставляет себе, другую сбрасывает. Если у Папства всего 1 карта (кроме национальных), он (владелец разграбившего соединения) её оставляет себе.
  - Карта «*Разграбление Рима*» удаляется из колоды.

### **21.6. Протестанты**

Протестанты – единственная держава в игре, которая в течение нескольких ходов занимается исключительно религиозным конфликтом, и не участвует в военных действиях. В это время Германия находится под властью императора Священной Римской империи (что представлено габсбургскими фишками контроля). Но когда Реформация распространяется (12 городов обращаются в протестантизм, охваченные беспорядками тоже считаются) и привлекает внимание всей Европы, протестанты начинают бояться атаки на свою веру со стороны Карла V. В это время создаётся Шмалькальденский союз путём розыгрыша соответствующего обязательного события. С этого момента Протестанты занимаются и делами военными тоже.

## До Шмалькальденского союза

Пока обязательно событие Шмалькальденский союз не разыграно, для Протестантов действуют следующие ограничения:

- Они не могут объявлять войну (кому бы то ни было).
- Они не могут строить войска.
- Они не могут двигать войска.

Для остальных держав тоже есть ограничения:

- Они не могут объявлять войну Протестантам.
- Их войска не могут ходить или отступать в курфюршества.

В этот период первое обращение любого курфюршества в протестантизм приводит к добавлению в него протестантских регулярных войск. Возьмите подразделения с диаграммы курфюршеств и поместите их на карту.

## Шмалькальденский союз

Обязательное событие «Шмалькальденский союз» может быть разыграно, начиная со 2 хода, и автоматически активируется зимой 4 хода, если к тому времени ещё не произошло. Событие разыгрывается следующим образом:

- Полководец Иоанн-Фридрих вводится в игру. Добавьте его к ближайшему к Виттенбергу соединению войск Протестантов (обычно оно находится в самом Виттенберге).
- Полководец Филипп Гессенский вводится в игру. Добавьте его к ближайшему к Касселю соединению войск Протестантов (обычно – в Майнце).
- Все протестантские национальные города, исповедующие протестантизм, переходят под контроль Протестантов. Исключение составляют города, в которых есть фишка крепости.
- Все ограничения, описанные в разделе «До Шмалькальденского союза» (см. выше), больше не действуют.
- С этого момента Протестанты находятся в состоянии войны с Габсбургами и Папством. Эти войны не могут быть завершены, они длятся до конца игры.
- Все протестантские войска и полководцы, находящиеся в католических курфюршествах, перемещаются в ближайшие протестантские курфюршества.

С этого момента Протестанты получают подразделения с диаграммы курфюршеств, как только курфюршество будет исповедовать протестантизм и будет под контролем Протестантов, только исповедания протестантизма теперь не достаточно. Контроль над курфюршествами, не перешедшими под их контроль при розыгрыше события «Шмалькальденский союз», Протестанты могут получить только обычным образом, то есть через осаду.

## 21.7. Карты заграничной войны

Карты событий «*Восстание в Египте*», «*Восстание в Ирландии*» и «*Война с Персией*» вынуждают османского или английского игрока направить сухопутные войска и/или полководцев за пределы карты для участия в заграничном конфликте. Когда разыгрываются эти события, положите карту события на поле рядом с национальными городами поражённой державы. Эта держава выбирает указанное количество сухопутных отрядов в любом месте карты (за исключением осаждённых городов) и помещает их на эту карту. Отряды могут быть выбраны из разных соединений в разных городах. Также можно выбрать одного полководца и поместить его на карту. На карте события также указана сила чужой армии: используйте любые доступные независимые отряды, чтобы отобразить чужие отряды (добавляя доступные отряды второстепенных держав, если не хватает независимых). Чтобы разрешить конфликт, османский или английский игрок должен расходувать 1 СР на действие сражение в заграничной войне на каждую попытку. При этом происходит полевое сражение между отрядами великой державы и независимыми отрядами на карте. Сражение происходит как обычное полевое сражение на карте, за исключением того, что нет обороняющегося, который бы получил дополнительную кость, и нет отступления. Если все независимые отряды уничтожены, заграничная война закончена. Все оставшиеся отряды великой державы возвращаются в свою столицу (или любой дружественный национальный ключевой город, если столица занята врагом). Если независимые отряды не уничтожены, великая держава должна будет снова использовать действие сражение в заграничной войне в один из будущих

импульсов. Заметьте, что карты заграничной войны требуют, чтобы великая держава содержала на них указанное число отрядов, и до восстановления этого числа все новые отряды должны помещаться на карту заграничной войны. (Единственное исключение – 1 регулярный отряд, получаемый в фазу зимы. Он всегда помещается в столицу, даже если идёт заграничная война.) Великая держава не может помещать на карту заграничной войны дополнительные отряды сверх указанного числа. Отряды великой державы, участвующие в заграничной войне, не могут вернуться домой (даже в зимнюю фазу), пока не будут уничтожены все независимые отряды.

## 22. ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ДЕРЖАВЫ

Четыре второстепенные державы – Генуя, Венгрия/Богемия, Шотландия и Венеция могут быть важными партнерами многим державам. Их роль в игре объясняется в этом разделе. Также здесь описаны независимые ключевые города, которые присутствуют в игре.

### 22.1. Неактивные второстепенные державы

Все второстепенные державы находятся в одном из двух состояний: активном или неактивном. Все второстепенные державы начинают игру неактивными. Как описано в разделе 9.6, великая держава может объявить войну второстепенной. Это объявление войны не меняет состояние второстепенной державы с неактивного на активное, если только другая великая держава не вмешается. В неактивном состоянии силы второстепенной державы действуют следующим образом:

- Они не двигаются из своих текущих мест расположения.
- Они не перехватывают и не уклоняются от битвы.
- Если в городе 4 или меньше сухопутных отряда, они всегда отступают в укрепления и пытаются выдержать осаду, если кто-то вторгается в город.
- Если в городе 5 или больше сухопутных отрядов, они остаются на месте и принимают бой. Если они проигрывают полевое сражение, они не отступают как обычно. Вместо этого они сохраняют до 4 отрядов, которые отступают в укрепления; остальные отряды, сверх 4, уничтожаются.
- Неактивные морские подразделения остаются в своём порту и обороняются, если их атакуют.

### Таблица активизации второстепенных держав

Второстепенная держава      *Может быть активизирована следующей державой*

	Англия	Франция	Габсбурги	Папство	деактивизировать?
Генуя	-	да	да	да	да
Венгрия – Богемия	-	-	да <sup>1</sup>	-	-
Шотландия	да	да <sup>2</sup>	-	-	да
Венеция	-	да	да	да <sup>3</sup>	да

<sup>1</sup> Габсбурги и Венгрия-Богемия – естественные союзники. Габсбурги обязаны вмешаться, если Венгрия-Богемия разгромлена Османами (22.5)

<sup>2</sup> Франция и Шотландия - естественные союзники. Франция может вмешаться на шаге 4 объявления войны (см. 9.6), если другая держава объявит войну Шотландии.

<sup>3</sup> Папство и Венеция – естественные союзники. Папство может вмешаться на шаге 5 объявления войны (см. 9.6), если другая держава объявит войну Венеции.

### 22.2. Активизация

Изменение состояния второстепенной державы с неактивного на активное называется «активизацией». Каждая второстепенная держава может быть активизирована лишь несколькими великими державами (которые исторически были её союзниками). (См. таблицу активизации второстепенных держав, выше). Все активные второстепенные державы могут быть впоследствии дезактивизированы, за исключением Венгрии-Богемии.

второстепенные державы могут быть активизированы в следующих случаях:

- Если Франция или Папство вмешиваются после объявления войны (см. 9.6) или Франция вмешивается после объявления войны Англией Шотландии с помощью национальной карты «Шесть жён Генриха VIII».
- Габсбурги вмешиваются в дела Венгрии-Богемии, если венгры были разгромлены Османами, как это описано в разделе 22.5.
- Если Франция активизирует Шотландию картой «Давний союз».
- Если Папство активизирует Венецию картой «Венецианский союз».
- Великая держава может разыграть карту «Дипломатический брак», чтобы активизировать любую второстепенную державу, если это разрешено в вышеприведённой таблице.
- Франция, Габсбурги и Папство могут разыграть карту «Андреа Дориа», чтобы активизировать Геную. Заметьте, что это единственная карта, которая может быть разыграна, чтобы активизировать второстепенную державу, которая уже активна (так как она деактивизирует Геную для другой великой державы и реактивизирует её с новым союзником).

Активизируйте второстепенные державы по следующей процедуре:

1. **Поместите фишку «Союз»:** Поместите фишку на пересечения двух стран на диаграмме дипломатического статуса.
2. **Объявления войны:** Держава, находящаяся в войне с этой второстепенной державой, может немедленно объявить войну (без затрат СР) великой державе, активизирующей второстепенную. Эта держава может объявить войну, только если объявление войны не попадает ни под одно из постоянных ограничений, перечисленных в разделе 9.6. Если держава решает объявить войну, добавьте фишку «Война» на соответствующую клетку диаграммы. Если держава не хочет объявлять войну, все отряды этой державы, оккупировавшие города, контролируемые активизируемой второстепенной, возвращаются в ближайший укреплённый (не осаждённый) город, как описано в шаге 3 процедуры запроса мира (9.3)
3. **Поместите квадратные фишки контроля:** Все ключевые города, контролируемые второстепенной державой, теперь обозначаются квадратными фишками контроля великой державы.
4. **Поместите шестиугольные фишки контроля:** Все остальные города, контролируемые второстепенной державой, обозначаются шестиугольными фишками контроля великой державы.
5. **Удалите фишки «Война»:** Удалите все фишки «Война», с колонки активизируемой второстепенной державы с диаграммы дипломатического статуса (теперь её дипломатия контролируется союзной великой державой).

### 22.3. Активные второстепенные державы

Активизация второстепенной державы даёт следующие преимущества:

- Военные подразделения и флотоводцы второстепенной державы действуют как подразделения и флотоводцы великой державы. Они двигаются, сражаются, отступают, уклоняются от битвы и влияют на попытки обращения поблизости так же, как остальные подразделения великой державы. (Единственное отличие – у второстепенных держав нет своих импульса и карт.)
- Военные подразделения второстепенной державы имеют дополнительную возможность в зимнюю фазу. Они могут вернуться в национальный ключевой город второстепенной державы, как если бы это была дополнительная столица. Отряды великой державы не могут воспользоваться этой возможностью.
- Контролирующая главная держава может использовать действие Сформировать регулярные войска, чтобы построить регулярные войска второстепенной державы в одном из её (второстепенной державы) национальных городов (если есть доступные фишки таких отрядов).
- Если второстепенная держава – Генуя, Венеция или Шотландия, контролирующая её великая держава может использовать действие Построить эскадру, чтобы построить эскадру этой второстепенной державы в одном из её (второстепенной державы) национальных портов (если есть доступная фишка такой эскадры).

## 22.4. Деактивизация

Изменение состояния второстепенной державы с активного на неактивное называется «деактивизацией». Все второстепенные державы, кроме Венгрии-Богемии, могут быть деактивизированы.

Второстепенная держава деактивизируется в следующих случаях:

- Если Англия или Франция деактивизируют Шотландию картой «*Давний союз*».
- Если Османы или Папство деактивизируют Венецию картой «*Венецианский союз*».
- Англия, Франция, Габсбурги или Папство может разыграть карту «*Дипломатический брак*», чтобы деактивизировать Геную, Шотландию или Венецию.
- Франция, Габсбурги и Папа могут разыграть карту «*Андреа Дориа*», чтобы деактивизировать Геную в текущем союзе (затем они реактивируют её как собственного союзника).

Деактивизируйте второстепенные державы по следующей процедуре:

- Удалите фишку «Союз» с соответствующей позиции диаграммы дипломатического статуса.
- Все фишки контроля бывшего союзника удаляются с национальных городов второстепенной державы.
- Подразделения других держав, находящиеся в одном из национальных городов второстепенной державы, откуда только что была убрана фишка контроля, уходят из них. Переместите сухопутные отряды в ближайший укрепленный город под дружественным контролем, а морские подразделения – в ближайший дружественный порт.
- Далее все сухопутные отряды второстепенной державы возвращаются в ближайший укрепленный национальный город под дружественным контролем. Если таковых нет, они возвращаются в неукрепленный город. Если и таких нет, они уничтожены.
- Все морские подразделения и флотоводцы второстепенной державы возвращаются в ближайший национальный порт под дружественным контролем. Если таковых нет, морские подразделения уничтожаются, а флотоводцы помещаются на шкалу ходов.

## 22.5. Разгром Венгрии-Богемии

Османская империя получает награду за победу в войне против Венгрии-Богемии, если в конце штурма или полевого сражения будет выполнен один из наборов условий:

- Венгрия-Богемия была активизирована Габсбургами в качестве союзника с помощью карты «*Дипломатический брак*» и Османы контролируют два национальных ключевых города Венгрии-Богемии, или
- Венгрия-Богемия – не союзник Габсбургов, но Османы контролируют один национальный ключевой город Венгрии-Богемии, и на карте осталось 4 или меньше регулярных отряда Венгрии-Богемии.

Если будет выполнено любое из этих условий, выполните следующие действия:

- Габсбургский игрок должен вмешаться, *без затрат СР*. Османы и Габсбурги теперь в состоянии войны (даже если они были союзниками до этого штурма или полевого сражения).
- Венгрия-Богемия активизируется как союзник Габсбургов (если ещё не была активизирована с помощью карты «*Дипломатический брак*»). Венгрия-Богемия не может быть деактивизирована и остаётся в союзе до конца игры.
- Все венгерские национальные города, в которых находятся османские сухопутные войска, переходят под османский контроль (включая осажденные города).
- Осажденные венгерские отряды уничтожаются.
- Османы получают 2 VP как победитель в войне за разгром Венгрии.

## 22.6. Независимые ключевые города

Четыре ключевых города (Мец, Милан, Флоренция и Тунис) являются независимыми. Все четыре начинают игру независимыми в сценарии 1532 года. В сценарии 1517 года независимы только два (так как в то время Милан был под контролем Франции, а Тунис – Габсбургов). Войска любой державы могут входить в эти ключевые города, как и в прочие независимые города. Независимые

отряды в этих городах не могут двигаться, они просто защищаются от любой державы, которая атакует их (так же, как неактивная второстепенная держава, см. 22.1). Эти отряды нельзя восстановить во время игры (но они могут быть снова введены в игру картой «*Восстание в городе*»). Как только эти города будут захвачены великой державой, они перестают быть независимыми. Отныне они будут контролироваться той или иной великой державой до конца игры, если только вновь не вернут себе независимость в результате розыгрыша карты события «*Восстание в городе*».

## **23. ПОБЕДА**

Есть пять способов выиграть игру, которые объяснены ниже. Первые два – военная и религиозная победа – случаются в фазу действий, сразу же, как только будут выполнены соответствующие условия. Но обычно победа наступает в девятую фазу хода – фазу определения победителя, по набранным победным очкам (VP). В эту фазу можно достичь ещё трех видов победы – стандартной, по доминированию и по времени.

### **23.1. Автоматические победы**

Военная и религиозная победы завершают игру немедленно прямо в фазу действий, не дожидаясь фазы определения победителя.

#### **Военная победа**

Если держава (кроме Протестантов) получит контроль над достаточным количеством ключевых городов, чтобы открыть клетку «Авто-победа» на своей карте державы, она одерживает военную победу. Ни в одном из этих городов не должно быть фишки беспорядков.

#### **Религиозная победа**

Если Протестанты получают религиозное влияние в 50 городах (то есть в этих городах будет исповедоваться протестантизм), они одерживают религиозную победу. Ни в одном из этих городов не должно быть фишки беспорядков.

### **23.2. Победные очки (VP)**

Так как военная и религиозная победы – довольно редкое явление, обычно победитель определяется по очкам (VP). Каждая держава получает победные очки, как показано в левой нижней части её карты державы. Текущие VP державы складываются из её базовых, специальных и бонусных VP.

#### **Базовые**

Базовые VP Англии, Франции, Габсбургов, Османов и Папства определяются количеством ключевых городов под их контролем. Количество VP указано на последней открытой клетке на карте державы. Не забудьте отмечать каждую одну клетку фишкой беспорядков за каждый ключевой город, охваченный беспорядками. Клетки с фишками беспорядков не считаются «открытыми» при подсчёте VP. Если все клетки закрыты, держава имеет 0 базовых VP. Базовые VP Протестантов определяются следующим образом: по 2 за каждое курфюршество под протестантским политическим контролем и религиозным влиянием.

#### **Протестантские города**

Три державы получают специальные VP в зависимости от количества городов, исповедующих протестантизм, из числа английских национальных городов (для Англии) или любых городов на карте (для Папства и Протестантов). Передвигайте индикатор протестантских городов на шкале протестантских городов на карте религиозной борьбы каждый раз, когда событие или действие приводит к изменению количества городов, исповедующих протестантизм. Индикатор должен находиться на клетке с большим числом, которое соответствует текущему числу протестантских городов. Каждая клетка также содержит два меньших числа: текущее количество специальных VP Папства (написано слева фиолетовым) и Протестантов (справа коричневым). Таким же образом перемещайте индикатор английских национальных городов каждый раз, когда действие или событие изменяют количество английских национальных городов, исповедующих протестантизм.

Оборотная сторона счетчика индикатора английских национальных городов напоминает игрокам, что Англия получает по 1 VP за каждые 2 английских национальных города, исповедующих протестантизм (с округлением вниз).

## Специальные

Специальные VP, получаемые каждой державой:

### Османы

**Пиратство:** 1 VP на каждую клетку VP на шкале пиратства на карте державы Османов.

### Габсбурги

**Курфюршества:** 1 VP за каждое курфюршество под габсбургским политическим контролем (кроме охваченных беспорядками беспорядках). Эти очки не считаются, пока не было разыграно обязательное событие «Шмалькальденский союз».

### Англия

**Наследник:** 5 VP, Эдуард VI родился в результате броска по таблице беременности жён Генриха VIII. Англия получает 2 VP, если Эдуард не родился, но Елизавета I родилась.

**Протестантские города:** 1 VP за каждые 2 английских национальных города, обращённых в протестантскую веру. Округлите результат деления вниз.

### Франция

**Шато:** 1 VP за каждое шато, построенное с использованием карты «Покровитель искусств».

### Папство

**Протестантские города:** Посмотрите на позицию под индикатором протестантских городов на шкале протестантских городов. Фиолетовое число показывает количество специальных VP, получаемых Папством.

**Базилика св. Петра:** По 1 VP за каждую клетку, отмеченную на нижней шкале строительства базилики св. Петра.

### Протестанты

**Протестантские города:** Посмотрите на позицию под индикатором протестантских городов на шкале протестантских городов. Коричневое число показывает количество специальных VP, получаемых Протестантами.

## Бонусные

Игроки получают бонусные VP в следующих случаях:

- Сожжён протестантский богослов (1 за каждую единицу рейтинга богослова)
- Опозорен папский богослов (1 за каждую единицу рейтинга богослова)
- Удачная исследовательская экспедиция
- Удачная завоевательная экспедиция
- События «Коперник» (2 VP) или «Мигель Сервет» (1 VP)
- Событие «Джулия Гонзага» (1 VP), за которым следует удачное османское пиратство в Тирренском море
- Фишка «Победитель в войне», полученная в подфазу мира
- Фишка «Хозяин Италии», полученная в фазу действий
- Завершение перевода Библии (1 VP за каждый язык)

Заметьте, что, как указано на этих картах, «Коперник» и «Мигель Сервет» могут быть разыграны в середине фазы определения победителя, **но только в том случае, если это изменение очков помешает другому игроку одержать победу по доминированию.**

### 23.3. Фаза определения победителя

Во время фазы определения победителя все игроки проверяют, не достигли ли они одного из следующих условий победы. Если после проверки стандартной победы и победы по доминированию, победителя нет, и это ещё не 9 ход, то передвиньте индикатор ходов на следующую позицию на шкале ходов и начните новый ход.

### **Стандартная победа**

Если любая держава наберет 25 или более VP, она одерживает стандартную победу. Держава с наибольшим количеством очков считается победителем. Если две или более державы имеет одинаковое количество очков, держава с большим количеством очков на предыдущем ходе объявляется победителем. Если и там ничья, посмотрите результаты предыдущего хода и так далее, пока не будет определён победитель. Поэтому стоит записывать VP каждой державы в каждый ход.

### **Победа по доминированию**

Если во время фазы определения победителя держава набрала меньше 25 VP, но как минимум на 5 VP больше *каждой* из остальных держав, ей присуждается победа по доминированию. Такая победа может быть начиная только с 4 хода. Не проверяйте её условия на 1, 2 и 3 ходах.

### **Победа по времени**

Если ни один из игроков так и не выиграл до конца 9 хода, то побеждает игрок с наибольшим количеством очков на этот момент. Если ничья, то определите как в случае стандартной победы. Победа по времени может случиться только в конце 9 хода.