

[Примечание переводчика – Правила любой игры, в некотором роде, являются своеобразным сводом законов. Таким образом, часто при их изложении возникает ситуация, когда связность текста и гладкость изложения приносятся в жертву попытке избежать двоякой трактовки конкретных пунктов. В данной же ситуации необходимо помножить все это на попытку максимально близкого к тексту оригинала перевода. Мы заранее приносим извинения за некоторую «шероховатость» изложения, и за ошибки, часто допущенные намеренно, как, например, в случае написания в тексте правил всех терминов из СЛОВАРЯ с большой буквы.]

Наполеоновские Войны

1. Вступление.....	2	10 Перехват и уклонение.....	11
2. Составляющие игры.....	2	11. Сражение.....	12
3. Словарь.....	3	12. Крепости.....	13
4. Подготовка к игре.....	2	13. Морские дела.....	14
5. Последовательность игры.....	5	14. Интерфаза.....	15
6. Карточки.....	6	15. Завоевание и сдача.....	16
7. Формирование.....	7	16. Ресурсы.....	17
8. Дипломатия.....	8	17. Специальные правила.....	17
9. Движение.....	10	АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ.....	18

1. ВСТУПЛЕНИЕ

В эту игру может играть от двух до пяти игроков. В то время как, поражение императорской Франции является целью большинства игроков, лишь один игрок, тот который в наибольшей мере расширил свои национальные владения, побеждает.

2. СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИГРЫ

2.1 Инвентарь

Игра содержит:

- одну карту 22 на 34 дюйма
- четыре набора вырубленных фишек
- один Лист контроля (*Control Chart*)
- один Лист сражений (*Battleground Chart*)
- 110 карточек
- эти правила и брошюра кампаний
- 8 пластиковых подставок и шесть 6-гранных кубиков

2.2. Игровые фишки

СОЛДАТЫ: Каждая круглая фишка представляет солдат с силой выраженной в частях; пехотная фишка представляет 1 часть, кавалерийская 2, а артиллерийская 4 (картинка это просто еще один способ отразить силу конкретной фишки). Существует несколько фишек с силой «6» и «8», используемые только для облегчения группирования; они не могут двигаться без соответствующего лидера. Части могут быть «разменяны» в любой момент, путем разделения на более мелкие по номиналу, или замены нескольких частей более сильной фишкой, все это в пределах ограничения налагаемого количеством имеющихся в распоряжении фишек. Те фишки, у которых под картинкой имеется название, начинают игру в это определенной области, хотя игроки, если хотят, могут заменять любую фишку фишкой с тем же значением. Фишки без названия находятся в распоряжении игрока, чтобы формировать их впоследствии.

ЭСКАДРЫ: Каждая продолговатая прямоугольная фишка с корабльком представляет эскадру. Она ставится лицом вверх, где корабль изображен с поднятыми парусами, когда эскадра находится в море. Обратная, белая сторона, где корабль изображен стоящим на якоре, используется, когда эскадра находится в Порту. Цифра рядом с пушечкой – это число кубиков, которое эскадра использует в сражении. Цифра рядом с парусом – это модификатор к броскам кубика эскадры за поиск и уклонение от боя. Название под изображением корабля (если таковое присутствует) – это положение эскадры в начале игры.

ГЕНЕРАЛЫ: Каждая квадратная фишка представляет генералов и специальные службы его армии. Генерал, возглавляющий Группу армий, помещается в соответствующую ячейку (*Holding Box*) на карточке расстановки (*Setup*) этой нации вместе со всеми фишками его Группы армий. Затем продолговатый маркер этого генерала вставляется в пластмассовую подставку и помещается на карту, чтобы отобразить всю Группу армий. Место расположения генералов, которые начинают игру на карте указано рядом с цифрой, заключенной в квадрат.

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ЦВЕТА: В игре существует девять наборов цветных фишек, каждый из которых представляет разные национальности, см. ниже:

Франция:	синий	Испания:	коричневый
Британия:	красный	Дания:	оранжевый
Россия:	зеленый	Швеция:	голубой
Пруссия:	черный	Турция:	желтый
Австрия:	серый		

ФЛАГИ: Шестиугольные фишки с флагами помещаются на карту, чтобы отобразить контроль нации над областью, которую она не контролировала в начале игры. Французский флаг располагается на обратной стороне фишек всех остальных национальностей.

3. СЛОВАРЬ

Все основополагающие термины, используемые в этой игре объясняются в словаре, расположенном на страницах 3 и 4.

4. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

4.1 Части и Флота

Расположение всех Войск на начало игры указано на их соответствующих фишках, если они начинают на карте, в буклете кампаний и на карточках расстановки их наций. Поместите изначальные фишки каждой нации указанные позиции, переверните карточку расстановки на сторону Группы армий и положите ее на край карты соответствующего цвета.

4.2 Лист контроля

Поместите следующие маркеры на Лист контроля:

- маркер Хода в ячейку 1805 на Дорожке хода (*Turn Track*).
- консула каждой Малой страны в ячейку, помеченную ее названием, на Дипломатической дорожке.
- британского, австрийского и русского консулов в коалиционный лагерь (*Coalition*), а французского консула в имперский Лагерь.
- маркер импульса в первую (французскую) ячейку на Дорожку последовательности, расположенную на карте.
- маркер Ресурсов для одной нации по выбору каждого игрока в ячейку «1» на Дорожке ресурсов (*Resource Track*).

4.3. Державы

В эту игру может играть от двух до пяти человек или женщин. Малые страны (и Пруссия, если число игроков меньше пяти) управляются тем, кто командует Державой, чьим союзником они становятся, получив статус Союзника на Дипломатической дорожке.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ: Если играет два человека, и оба хотят играть за один и тот же Лагерь, они торгуются, используя в качестве ставок число частей от которых они отказываются в начале игры. Победитель убирает то число Части, которое принесло ему победу откуда угодно на карте перед началом игры. В игре с участием трех или более человек бросьте кубик, чтобы определить, кто играет за какую Державу (или Державы).

- Четыре или менее игроков: Пруссия становится Замещаемой страной. Поместите ее консула в колонку неприсоединившихся (*Unaligned*).
- Три игрока: Один игрок играет и за Россию, и за Австрию; ни та, ни другая не являются Замещаемыми странами, но у них совершенно отдельные Наборы карточек.

СЛОВАРЬ

Активная: Нация, чем импульс происходит в данный момент, называется Активной. (5.11)

Армада: Флоты двух или более союзных держав, сгруппированные в том же самом Порту или Зоне являются Армадой. (13.2)

Армия: Генерал или генералы и Части той же национальности (или генералы и Части союзной Малой страны) в пределах Командного рейтинга этого генерала, находящиеся в одной области составляют Армию. Дополнительные Части в той же области могут обороняться вместе с Армией, но не являются армией и не могут атаковать или двигаться вместе с ней (9.1). Одиночный лидер также считается Армией.

Блокада: Любой флот, Контролирующий Зону, блокирует каждый Порт в этой Зоне. (13.3)

Боевой рейтинг: Цифра на фишке генерала (от 1 до 4), не заключенная в квадрат, положительно модифицирует попытки на перехват или уклонение, и обеспечивает такое же число дополнительных боевых бросков кубика, пока этот генерал командует. (2.2)

Вассал: Любая Замещаемая страна, чей статус в Вашем ряду на Дипломатической дорожке Друг (*Friend*), Помощник (*Aide*), Партнер (*Partner*) или Союзник (*Pact*), является Вашим Вассалом. Консул в состоянии +1 в Вашем ряду в колонке неприсоединившихся (*Unaligned*) не является Вашим Вассалом. Ключевые провинции Вассалов игрока идет ему в зачет в конце игры. (8.23)

Войска: Части, генералы, Флаги, Армии и Группы армий являются Войсками, а эскадры – нет.

Группа армий: Две или более своих Армии, занимающие одну и ту же область, или двигающиеся вместе составляют Группу армий. Они помещаются в бокс Группы армий (*Army Group Holding Box*) на своей карточке расстановки (*Setup*) или на карте, и возглавляются одним генералом, называемым командующим, который помещается на карту на пластиковой подставке, чтобы отобразить всю Группу армий. (9.7)

Держава: Франция, Британия, Россия, Австрия и Пруссия являются Державами. (5.3)

Держава игрока: Держава во главе которой стоит игрок – в отличии от Замещаемой страны. (4.3)

Дипломатическая дорожка (*Diplomatic track*): Изменяющиеся отношения с Замещаемыми странами отмечаются на ней. (8.1)

Дорожка последовательности (*Movement Track*): Дорожка последовательности – это дисплей с флагами, располагающийся на карте, отмечающий последовательность (слева направо), в которой нации проводят свои Импульсы, если не перехвачены. Многие действия происходят таким образом, что игроки действуют в указанной на Дорожке последовательности последовательности. (5.11)

Замещаемая страна: Любая нация, которая начинает игру, не будучи под командованием игрока является Замещаемой страной. (5.3)

Заморская война: Карточка событий, требующая помещения фишек на нее вне карты до тех пор, пока это событие не кончится при выбрасывании 6 во время Импульса. Карточка Заморской войны, как таковая, отмечена коричневой полосой в верхней части. (6.13, 7.6, 8.4)

Зона: Каждая из 15 синих морских областей является Зоной.

Дроби: Дроби в этой игре округляются вверх; половина 1 или 2 – это 1, половина 3 или 4 – это 2, etc. (9.45)

Импульс: Обязательный розыгрыш игроком карточки, в порядке диктуемом последовательностью игры на Дорожке последовательности – это Импульс. (5.11)

Истощение: Истощение – это условие, при котором все Части, генералы и флаги бросают кубик, а выпавшее значение «6» приводит к их уничтожению. Пример: пушки бросает четыре раза и теряет единицу за каждую выброшенную «6». (5.6, 6.17, 9.4 и 9.45)

Командные очки (КО): Цифра в кружке в левом верхнем углу карточки, используемая для формирования или движения Войск или для действий на Дипломатической дорожке.

Командный рейтинг: Цифра в квадратике на фишке генерала (4, 6 или 8) – это максимальное число Частей или генералов, которое может включать в свой состав Армия. (2.2, 9.1)

Конвой: Перевозка по морю Части или генерала. Флот не требуется. (13.6)

Консул: Маркер отмечающий статус Замещаемой страны на Дипломатической дорожке. (4.2, 8.1)

Контроль: Нация контролирует Провинцию, если эта область содержит ее Флаг. Если в области нет Флага, то ее изначальный владелец (обозначенный цветом) Контролирует ее. Вражеские Части в области могут аннулировать Контроль неукрепленной Провинции, но не контролируют ее, до тех пор пока не поместят туда свой Флаг (7.4). См. «Провинция, Неконтролируемая». Контроль над Зоной требует того, чтобы там находился только один Флот.

Лагерь: Лагерь – это обязательный союз наций, который защищает фишки его членов от атак друг друга. (8.3)

Малая страна: Турция, Испания, Швеция и Дания являются малыми странами.

Маневр: Одно КО обеспечивает два морских Маневра. Активный игрок тратит один Маневр, чтобы двинуть Флот в или из Порта, в Прилегающую Зону, Снарядить Эскадру или Патрулировать (осуществлять перехват в той же Зоне). (13)

Мир: Игра может закончиться в конце любогохода, при модифицированном броске кубика большим или равном «6». (5.8)

Набор карточек: Все карточки, которыми располагает нация составляют ее Набор карточек. (4.4)

Нейтральный: Нейтральный – это не союзный и не находящийся в состоянии войны ни с одной из наций. Нация, чей Консул является неприсоединившимся, находится в состоянии Друг, Помощник или Партнер на Дипломатической дорожке является Нейтральной. (8.1)

Ополовинен: См. «Дроби», выше.

Осада: Атака на Крепость – это Осада. Осада – это единственный способ поместить Флаг на область с Крепостью. (12.2)

Патруль: Патруль – это попытка перехватить Активный Флот. (13.3)

Перегруппирование (*Regroup*): Перегруппирование – это дисплей на карте, куда возвращаются фишки по завершении действия карточек Заморской войны, или помещенные туда из-за других событий в ожидании «выкупа». (7.7)

Прилегающий: Области непосредственно соединенные сплошной или пунктирной линией, или морские Зоны с общей границей являются Прилегающими.

Провинция: Каждая сухопутная область является Провинцией, и под чьим контролем она находится в начале игры обозначено цветом. Ее свойства обозначены

очертаниями. Различные типы Провинций включают в себя:

- **ВРАЖЕСКУЮ:** Область под неприятельским Контролем, незанятая Вашими Войсками является Вражеской областью.
- **ДРУЖЕСТВЕННУЮ:** Область контролируемая Вами или союзником, которая не занята вражескими войсками является Дружественной.
- **КЛЮЧЕВУЮ:** Любая некруглая область является Ключевой. Контроль над Ключевыми Провинциями приносит победные очки (5.81) и карточки, с которыми Вы начинаете новый ход (14.3).
- **КРЕПОСТЬ:** Восьмиконечная область является Крепостью и Ключевой Провинцией. У нее есть оборона, два или четыре (12). Гибралтар (*Gibraltar*) – это крепость.
- **НЕКОНТРОЛИРУЕМУЮ:** Область, контроль над которой аннулирован присутствием вражеского Соединения, но еще непомятая Флагом Соединения. Неконтролируемая область с Крепостью, в которой находится вражеское Соединение является Дружественной по отношению к владельцу Крепости, и Неконтролируемой по отношению к осаждающему.
- **ПОРТ:** Область со значком якоря в море является Портом. Она может быть занята Флотом. Если значок Порта располагается на границе Зон, то это порт, который относится к двум Зонам. Кент (*Kent*) является Портом. Корнуолл (*Cornwall*) – это Порт, относящийся к двум Зонам. Корсика (*Corsica*) – это порт, относящийся к одной Зоне.
- **РОДНАЯ:** Область целиком закрашенная цветом своей национальности является Родной Провинцией. Гибралтар (*Gibraltar*), Лондон (*London*) и Кент (*Kent*), все являются Британскими Родными Провинциями.
- **СОВМЕСТНУЮ:** Провинция закрашенная двумя цветами является Совместной, чей изначальный Контроль обозначен цветом нижней половины. Варшава, например, является прусской и французской Совместной Провинцией, но начинает игру под прусским Контролем. Прежде чем Франция будет контролировать ее, на нее должен быть помещен французский Флаг. (7.3)
- **СТОЛИЦА:** Область, с границей в черную и белую клетки, является Столицей. Контроль над Столицей важнейшим образом влияет на завоевание и подкрепления (15.1). Лондон (*London*) – это столица.

Развертывание: Стратегическое движение Армии, Конвоя или Флота во время Интерфазы. (14.21)

Разгром: Полное уничтожение одной из сторон в сражении является Разгромом. (11.60)

Раунд: Каждый заверченный круг на Дорожке последовательности – это Раунд (5.1). А также сражения происходят в один или два Раунда, в течение которых каждый участник бросает боевые кубики, чтобы определить победителя путем уничтожения врага или нанесения наибольших потерь во время данной «сессии» в сражении (11.3).

Ресурс: Ресурс – это национальные резервы нации с особыми возможностями. (16)

Родная карточка: Карточка (или карточки) каждой нации ее национального цвета, с изображением ее флага, которую она сохраняет в течение игры, вне зависимости от того, сколько карточек ей предстоит набрать – это ее Родная карточка. Родные карточки никогда не могут

быть вытаснены из Вашего Набора карточек. Они не считаются при определении минимального размера Набора карточек. (6.2)

Сброс: Сброс – это действие, при котором Вы отказываетесь целиком от своего Набора карточек (за исключением Родных карточек) в начале Хода, а затем набираете из колоды новый Набор карточек, но при этом берете на одну карточку меньше.

Сдача: Держава игрока, которая капитулирует, получает Нейтральный статус (15.4). Замещаемая страна, которая вынуждена Сдаться является завоеванной (15.42).

Снаряжение: Перегруппировывающаяся или только что построенная Эскадра должна быть Снаряжена, потратив один Маневр в будущий Импульс после ее помещения на карту, прежде чем она сможет выйти в море. (5.6, 7.7, 13.4)

Соединение: Соединение – это Часть, генерал или любая их комбинация. В целом, Армии, Группы армий и их составные компоненты являются Соединениями. Флаги или Эскадры не являются Соединениями.

Союзник: Статус в ряду игрока на Дипломатической дорожке, позволяющий ему играть карточки и двигать Войска конкретной Замещаемой страны (8.2) и рассматривать ее Провинции, как Дружественные (6.16).

Союзники: Несколько Держав, относящихся к одному и тому же Лагерю, или Держава и Замещаемая страна в статусе Союзника (*Pact*). (8.2)

Флаг: Шестиугольная фишка, представляющая местный гарнизон области и отмечающая Контроль над ней. (7.4)

Флот: Одна или более Эскадр одной и той же Державы (и ее Союзных Малых стран) сгруппированные в одном Порту или Зоне являются Флотом. (13.1)

Ход: Каждый Ход – это один из пяти периодов, в которые игроки получают новый Набор карточек и по очереди разыгрывают свои карточки в порядке Импульсов, согласно Дорожке последовательности. Такой Ход продолжается до тех пор, пока не наступит Импульс нации, у которой единственной осталась карточка, которую можно сыграть. (5)

Часть: Круглая фишка изображающая вооруженные силы (2.2). Пехота равняется 1 Части, кавалерия 2, а артиллерия 4 частям. Лидер также считается Частью при определении Истощения, определении числа боевых кубиков и при несении потерь.

Эскадра: Одиночная вытянутая фишка с корабликом – это Эскадра (15.4). Все сгруппированные в той же Зоне или Порту Эскадры составляют Флот или Армаду (13.1, 13.2).

- Два игрок: Один игрок играет за Британию, Россию и Австрию с отдельными Наборами карточек у каждой Державы.

4.4 Изначальные Наборы карточек

Одиннадцать цветных Родных карточек помещаются лицом вверх на свои соответствующие места на краю карты. Перемешайте остальные карточки и раздайте их лицом вниз каждой нации, чтобы составить Набор карточек следующим образом:

6: Франции

4: Австрии, Британии

3: России, Пруссии

2: Турции, Испании

1: Швеции, Дании

Все оставшиеся карточки составляют колоду, которая помещается рядом с картой.

4.5 Сброс

Изучите свой Набор карточек. В порядке Дорожки последовательности, оставьте их у себя или сбросьте (вне зависимости от их содержания), чтобы набрать новые, но при этом возьмите из колоды на одну карточку меньше. Родные карточки никогда не сбрасываются.

Вы можете сбрасывать Ваш только что взятый Набор карточек снова и снова, заменяя его карточками в количестве на одну меньше, но делайте это до тех пор, пока следующий игрок не выбрал сбрасывать ему или нет. Сброшенные карточки помещаются в отдельную колоду лицом вверх так, чтобы только верхняя карточка была видна.

Игроки контролируемые Наборы карточек более, чем одной нации могут Сбрасывать любые или все из них, но при изучении этих Наборов карточек и принятии решения о Сбросе должны придерживаться очереди, согласно Дорожке последовательности. Например, в начале игры французский игрок не может изучить испанский Набор карточек, до тех пор, пока он не примет решения о Сбросе, касающегося французского.

5. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Игра состоит из пяти или менее Ходов, каждый из которых представляет два года. Каждый Ход включает некоторое количество Раундов Импульсов по розыгрышу карточек. Интерфаза следует после каждогохода для подготовки к следующемуходу.

5.1 Порядок игры

5.11 ИМПУЛЬСЫ: Каждая нация, в порядке Дорожки последовательности, становится Активной и играет карточку, продвигая маркер импульса по Дорожке последовательности на одну ячейку вправо. Каждый раз, когда игроку предоставляется возможность быть Активным, называется Импульсом. Сыгранная карточка либо вызывает какое-либо событие, либо позволяет этой нации использовать свои КО, чтобы предпринять определенные действия. Каждая нация должна сыграть карточку, которую она может сыграть, во время своего предписанного Импульса. (Примечание: Родные карточки Нейтральных Замещаемых стран не могут быть сыграны.) Когда Дания (последняя нация в Раунде) сыграла или пасовала, маркер Импульса возвращается к Франции на начало Дорожки. Эта последовательность продолжается до тех пор, пока только одна нация располагает несыгранной карточкой (или карточками)

(5.5). Сыгранные и сброшенные карточки помещаются лицом вверх рядом с игровой картой в отдельную колоду, которая, за исключением верхней карты, никем не может быть проверена.

5.12 РОЗЫГРЫШ НЕСКОЛЬКИХ КАРТОЧЕК: Активная нация обычно может сыграть только одну карточку в каждый Импульс. Хотя карточки со значком «+» сверху обозначают, что они могут быть сыграны в дополнение к другой карточке во время Вашего Импульса. Такой розыгрыш нескольких карточек не должен объявляться заранее, и может произойти в любом порядке, с карточкой «+», сыгранной первой или второй. Хотя, нация не может сыграть две карточки «+» во время одного Импульса (за исключением карточек событий, а именно боевых и ответа; см. 6.14 и 11.1). Событие, позволяющее взять и сыграть другую карточку в тот же Импульс (такое, например, как событие «Святая матушка Россия» *Holy Mother Russia*) считается продолжением розыгрыша изначальной карточки, которая обеспечила такую возможность.

5.2 Перехват импульса

После первого Раунда 1805 года, порядок Импульсов на Дорожке последовательности может быть перехвачен нацией с наибольшим количеством карточек, которые можно сыграть (включая несыгранные Родные карточки). Вставьте маркер перехвата (*Preemption*) в подставку и выдайте его игроку, располагающему возможностью перехвата Импульса, до тех пор, пока он не потеряет ее. Если несколько наций располагают одинаковым (наибольшим) количеством несыгранных карточек, то ни одна не может перехватывать Импульс. Нация не может осуществлять перехват Импульса, если это даст два Импульса подряд (даже в течение двух Ходов). После того, как перехват Импульса осуществлен, игра возвращается к нации, чей Импульс был перехвачен. Импульс нации без возможных для розыгрыша карточек не может быть перехвачен (даже во время осады, см. 12.2). См., также 17.3.

5.3 Розыгрыш карточек Замещаемых стран и красные карточки

Розыгрыш карточек Замещаемой страны зависит от решения игрока, который контролирует ее (располагая их Консулом в ячейке Союзника в своем ряду на Дипломатической дорожке). Если Замещаемая страна не является ничьим союзником, то ее карточка вытягивается случайным образом из ее Набора карточек, когда это требуется, согласно Дорожке последовательности, и используется только для того, чтобы формировать Войска (7.5), если только это не красная карточка. Если нейтральная Замещаемая страна, вытягивает красную карточку (т.е. карточку с числом КО в красном кружке), то она должна быть сыграна как карточка события. Замещаемая страна не может разыгрывать свои Родные карточки, если только она не обладает статусом Союзника.

5.4 Пас

Нация, не располагающая карточкой, которую можно было бы сыграть, не получает сой очередной Импульс и должна пасовать (а маркер Импульса продвигается к следующей нации на Дорожке последовательности),

хотя эта нация по-прежнему может вести Осаду (12.2).

5.5 Конец Раунда

После того, как Дания сыграла или пасовала, Дорожка последовательности отображает окончание Раунда, а маркер Импульса возвращается во французскую ячейку. Повторяйте эту последовательность до конца Импульса любой нации, которая одна располагает карточкой, которую можно сыграть, затем ход заканчивается. Если последняя нация располагает карточкой (или карточкой) по окончании своего последнего Импульса, то эта карточка (или карточки) сохраняется до следующегохода (14.31). Затем переходите к 5.6.

ПРИМЕЧАНИЕ: Ход может закончиться и раньше, благодаря Раннему наступлению зимы (16.2).

5.6 Истощение и постройка судов

ИСТОЩЕНИЕ: Теперь Соединения в Неконтролируемых Провинциях подвергаются Истощению. Уцелевшие Соединения, затем помещают свой Флаг (или убирают Флаг противника) в любую неукрепленную Неконтролируемую Провинцию.

ПОСТРОЙКА СУДОВ: Переверните любые маркеры постройки судов (*Naval Builds*) на сторону Снаряжения (*Refit*). Потратив один Маневр во время любого Импульса (или во время фазы подкреплений, 14.2), маркер Снаряжения может быть убран, и Эскадра может выйти в море во всем блеске и красе.

5.7 Завоевания

Определяются потенциальные (т.е. могущие произойти в данный момент) завоевания (15.1).

5.8 Бросок на Мир и Победа

БРОСОК НА МИР: Игра заканчивается при броске ≥ 6 . Перед броском, каждый игрок, в порядке Импульсов на Дорожке последовательности (начиная с Державы, которая будет первой на следующий ход), может добавить единицу к броску кубика на Мир (или вычесть единицу из этого броска) один раз на этот Ход путем уменьшения наполнения своего Набора карточек на одну. Игра также заканчивается, если Франция завоевана или сдается. Нация, располагающая лишь минимальным Набором карточек на следующий Ход, не может влиять на бросок кубика на Мир.

5.81 ПОБЕДА: Количество Контролируемых каждой нацией Ключевых областей отмечается на Дорожке контроля (*Key Control Track*). По мере того, как нация теряет или приобретает Ключевые области, ее маркер движется соответственно влево или вправо по Дорожке контроля. Игрок получает одно очко за каждую Ключевую область, захваченную его Державой и всеми его Вассалами (и теряет одно очко, за каждую ключевую область потерянную его Державой и всеми его Вассалами). Каждый игрок также получает одно очко за каждую Малую страну удерживаемую в статусе Союзника, и за каждый Ресурс, которым она располагает. Игрок с наибольшим числом очков (не обязательно игрок с наибольшим числом Ключевых областей) побеждает. В случае ничьи побеждает игрок, располагающийся дальше на Дорожке последовательности.

ПРИМЕР: Если Франция владеет 14 Ключевыми Провинциями, то она располагает одним очком (Франция начинает игру с 13 Ключевыми областями).

5.9 Интерфаза конца Хода

Маркер Импульса продвигается в следующую ячейку, и Ход заканчивается Интерфазой (14). Если только ее Импульс не будет перехвачен, то нация, отмеченная маркером Хода на Дорожке последовательности, будет играть свой Импульс первой на следующий Ход.

6. КАРТОЧКИ

Действия в игре подразумевают розыгрыш карточки или карточек. Каждая карточка имеет определенное число КО, отмеченное в кружке и событие. Карточка может быть разыграна либо как событие, либо как КО. Она не может быть использована и в том, и в другом качестве (хотя некоторые события предоставляют возможность использовать некоторое количество КО вместе с данным событием). Карточка события «Истощенная Европа» *Europe Exhausted* должна быть сыграна как событие.

6.1 События

Событие разыгрывается путем отыгрыша карточки и объявления того, что она играет как событие вместо использования ее КО. Если событие входит в противоречие с обычными правилами игры, то карточка превалирует. Если два события противоречат друг другу, то превалирует событие сыгранное последним. События со значком ■, действует с продолжающимися последствиями. Таким событиям соответствует маркер размером 3/4 дюйма цвета значка ■ на карточке, чтобы помещать их в соответствующую ячейку на Дорожке последовательности или на подвергнувшуюся влиянию этого события Родную карточку, для напоминания игрокам о продолжающихся последствиях этого события.

6.11 НОВЫЕ ВОЙСКА: Если не хватает Войск, полученных благодаря событию, чтобы поместить их на карту, Вы можете уничтожить нужное количество в любом другом месте и поместить их заново, как это указано в событии.

6.12 ПОТЕРИ: В противном случае, нация у которой не хватает фишек, чтобы понести предписанные событием потери, должна немедленно сформировать (и тут же потерять) эти фишки, используя любые оставшиеся карточки или Ресурсы. Если она не способна понести требуемые потери, то эта нация должна Сдаться, как если бы была завоевана (см. 15.42).

6.13 ЗАМОРСКИЕ ВОЙНЫ: Заморские войны отмечены коричневой поперечной полосой на верху карточки. Карточка события, которое требует участия фишек в Заморской войне, помещается рядом с картой, а требующиеся фишки прямо на нее (даже, если уже ведут войну с данной нацией). Эти фишки не возвращаются в игру до тех пор, пока Заморская война не закончится (7.6). Если нет возможности убрать требующиеся фишки на карточку Заморской войны, то нация немедленно должна сформировать их, используя оставшиеся карточки и Ресурсы или Сдаться (см. 15.42).

6.14 КАРТОЧКИ ОТВЕТА: События-ответы обозначены поперечной полосатой голубенькой

полосочкой на верху карточки, и могут быть сыграны во время любого Импульса кем угодно (прерывая тем самым Активный вражеский Импульс или сражение, в ответ на другое событие или как обычный розыгрыш в свой импульс), вне зависимости от вовлеченности фишек играющего карточку игрока.

6.15 БОЕВЫЕ КАРТОЧКИ: События, с красной пушчонкой на черной поперечной полосе, могут быть использованы только в сражении наций, у которой есть Соединение в этом сражении. Любое число боевых карточек может быть сыграно в качестве событий во время сражения. См. 11.1.

6.16 ДИПЛОМАТИЯ: Некоторые события могут двинуть Консула Замещающей страны на Дипломатической дорожке. Как только достигнут статус союзника, Консул может покинуть его только благодаря завоеванию, сдаче или, если это позволено событием.

6.17 ИСТОЩЕНИЕ: События, требующие Истощения «Войск» требуют броска кубика за каждый, подвергшийся влиянию события Флаг, генерала или Часть в области, но игрок может выбрать какие из фишек уничтожить в каждой области, чтобы понести любые общие потери.

6.18 КАРТОЧКИ ЗАПРЕЩЕННЫЕ В 1805 ГОДУ: Событие на карточке с зеленой полосой, содержащей значок «не 1805», не могут быть разыграны во времяхода 1805 года. Они могут быть использованы только как КО.

6.2 Родные карточки

Каждая нация располагает специальными Родной карточкой (или карточками), с которыми она начинает каждый Ход (Британия и Франция, каждая, располагают двумя карточками). Как только Родная карточка использована, она откладывается лицом вниз (не сбрасывается) до начала следующего Хода. Родные карточки никогда не подпадают под действие случайного вытягивания (даже, после того как «Парламент» *Parliament* отдан другой нации), и не могут быть использованы для покупки Ресурсов или изменения статуса на Дипломатической дорожке во время Интерфазы (14.2-3.). Нейтральная Замещаемая страна не может разыгрывать свою Родную карточку до тех пор, пока не контролируется игроком.

6.3 Командные очки (КО)

Карточка неиспользованная в качестве события, дает число КО равное цифре в кружке на верху карточки. КО используются для того чтобы:

- формировать фишки или Флаги (7.1-7.41, 7.7)
- двигать консула Замещающей страны на Дипломатической дорожке (8.1)
- двигать фишки (9 и 13)
- пытаться закончить Заморскую войну (7.6)

КО могут быть суммированы или разделены, чтобы предпринять более одного действия. КО не распределяются заранее. Они тратятся по мере использования и обычно не могут накапливаться от одного Импульса к другому (см. 7.5).

6.4 Импульсы Замещающей страны в статусе Союзника

Карточки союзной Замещающей страны могут быть сыграны игроком, по отношению к которому эта страна находится в статусе Союзника, как для того, чтобы двинуть или сформировать фишки этой

Замещаемой страны, так и как событие. Игрок, играющий за страну в статусе Союзника может также перехватывать Импульс или играть карточки ответа за эту Замещаемую страну.

6.5 Целостность Карточек на руках

Карточки нельзя передавать или показывать другим игрокам, если только это не разрешено событием.

7. ФОРМИРОВАНИЕ

Возможность формирования ограничена количеством фишек в игре. Соединения могут быть сформированы в любой Контролируемой Родной или Совместной Провинции нации, которая производит формирование.

7.1 Части

Формирование Части с силой 1 стоит два КО. Фишки можно «разменивать» при формировании, потерях или движении, если это требуется.

7.2 Генералы

Призыв на службу генерала стоит число КО равное его Командному рейтингу. Хотя три генерала со значком «1807», не могут быть призваны до Хода 1807 года. Бернадотт (*Bernadotte*) и Понятовский (*Poniatowski*) входят в игру, только при розыгрыше соответствующих карточек, и не могут быть появиться в игре снова. Если уничтожены. Все остальные генералы (включая Наполеона (*Napoleon*)) могут быть призваны снова.

7.3 Эскадры

Строительство Эскадры стоит четыре КО. Поместите Эскадру вместе с маркером постройки судов в любой Родной Порт, строящей нации до следующей Интерфазы. Эскадра не может по своему желанию двигаться или сражаться до тех пор пока не Снаряжена в последующую Интерфазу или позднее (7.7).

7.4 Флаги

Только один Флаг может располагаться в области. Снять/поместить Флаг стоит одно КО, если только не происходит Уничтожение Флага (11.7). Помещение Флага тем самым, убирает любой другой Флаг в Провинции. Изначальный владелец Провинции никогда не помещает там Флаг (факт Контроля им области отмечается ее цветом и отсутствием Флага). Снятие вражеского Флага с Вашей Родной или Совместной области (или области союзника) возвращает Контроль над этой областью изначальному владельцу (8.22).

7.41 ПОМЕЩЕНИЕ: Присутствие союзного Соединения в Неконтролируемой области не препятствует помещению/снятию Флага.

- Соединение может помещать/снимать Флаг в любой неукрепленной области, которую она занимает.
- Армия в Дружественной области может помещать/снимать Флаг в Прилегающей области, но только в такой области где нет ни вражеских Соединений, ни Крепости, и она не Прилегает к вражеской Армии, способной осуществить перехват в эту область. Прилегающая Армия неспособная к перехвату не может воспрепятствовать помещению Флага. Флаги никогда не могут быть помещены через болота или пролив.

Ограничения на помещение Флага определяются по мере траты КО. Движение Соединение может привести к тому, что вновь занятая или вновь Прилегающая Провинция становится доступной для помещения Флага с дополнительной тратой КО.

7.42 КРЕПОСТЬ: Флаг может быть помещен на Крепость, только путем Осады (12.3)

7.43 СОВМЕСТНЫЕ ПРОВИНЦИИ: Четыре Голландских (*Holland*) Провинции и Вандея (красный над синим), ГанOVER (*Hanover*) (красный над черным) и Варшава (*Warsaw*) (синий над черным) содержат по два национальных цвета. Нижний цвет обозначает нацию, которая изначально Контролирует его. Держава обозначенная верхней половиной должна иметь в такой области Флаг, чтобы контролировать его. Любая из этих Держав, может производить формирование в такой Провинции, пока она Контролирует эту область

7.5 Формирование Замещаемых стран

Карточка за Нейтральную Замещаемую страну тянется случайным образом на ее Импульс и используется как КО, чтобы формировать фишки, если только это не красная карточка (5.3). Нейтральные Замещаемые страны производят формирование в своей столице и, если это возможно, в порядке следующих приоритетов:

- формируйте Части, если только Столица не содержит уже число не возглавляемых никем фишек большее, чем Командный рейтинг лучшего из доступных еще непризванных генералов этой страны.
- призовите лучшего из доступных генералов, если Столица уже содержит больше, не возглавляемых никем, Частей, чем его Командный рейтинг
- стройте Эскадру, но только если ни Часть не может быть сформирована, ни генерал не может быть призван.

Части в Столице Нейтральной Замещаемой страны должны быть разменяны на два КО каждая, чтобы потратить их на Эскадру или генерала, когда это необходимо. Формируйте Перегруппировывающиеся соединения, прежде чем неиспользуемые. Не потраченные КО отмечаются для последующего использования, путем помещения маркера + 1 КО (+1 CP) на Столицу. Существует максимум один такой маркер для каждой Нейтральной Замещаемой страны.

7.6 Заморские войны

Нация может попытаться закончить свой Заморскую войну один раз за каждое потраченное КО, которое она тратит для этого во время своего Импульса. Результат броска кубика «6 или больше» приводит к завершению данной Заморской войны и возвращает ее карточку в колоду или выводит ее из игры, как это указано в каждом конкретном случае. Фишки задействованные в Заморской войне отправляются в Перегруппирование.

7.7 Перегруппирование и Снаряжение

Завоевания, сдачи и события могут привести к отправке фишек в Перегруппирование. Можно вернуть в игру, в Родную Провинцию Часть, генерала или Эскадру, при этом надо потратить 1 КО за фишку. Эскадры из Перегруппирования помещаются в любой Дружественный незаблокированный Порт с маркером Снаряжения. Они

должны быть Снаряжены за 1 КО в последующем Импульсе или Интерфазе, прежде чем они смогут по желанию выйти в море.

8. ДИПЛОМАТИЯ

8.1 Дипломатическая дорожка

Дорожка не задействована в игре во время первого Раунда Хода 1805 года. Впоследствии, становится возможным влиять на каждую Замещаемую страну, путем использования КО и/или событий, чтобы двигать ее Консула по пяти рядам (по одному для каждой Державы) Дипломатической дорожки. Колонка неприсоединившихся является частью каждого ряда. Все перемещения Консулов происходит из ячейки в следующую. Чтобы сменить ряды, Консул должен двигаться в ряду, в котором он располагается в данный момент, колонке неприсоединившихся. Затем он может свободно двигаться там вверх или вниз на любой другой ряд (без траты КО). Число КО, которое нужно потратить, (в отличие от события) чтобы сдвинуть Консула равняется цифре на колонке, в которую он входит.

Консул может быть перевернут на свою обратную сторону, сторону со значком «+1», за 1 КО. Консул на стороне +1 сдвигается вправо за стоимость на одно КО меньше, и сдвигается влево за стоимость на одно КО больше, чем обычно. Консул переворачивается на свою обычную сторону, как только он входит в новую ячейку или потрачено КО, чтобы перевернуть его. Консул на стороне +1 не может свободно двигаться вверх или вниз по колонке неприсоединившихся. Он должен быть возвращен на свою обычную сторону, прежде чем менять ряды.

НЕГАТИВНОЕ ВЛИЯНИЕ: Вы можете использовать КО или События, чтобы сдвигать Консула влево (или перевернуть Консула на стороне +1 на нормальную сторону) только, в ряду Державы, которую Вы не контролируете.

ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ: Любая нация может разыграть событие, чтобы сдвинуть консула вправо в ряду любой Державы; хотя, с помощью КО можно сдвигать Консула вправо на Дипломатической дорожке (или переворачивать его на сторону +1) только в ряду, принадлежащем к Державе тратящей КО.

ПРИМЕР: Австрия не может тратить КО, чтобы двигать турецкого Консула вправо в британском ряду Дипломатической дорожки.

8.2 Союзы

ПРИОБРЕТЕНИЕ СОЮЗНИКА: Когда маркер Консула, принадлежащий Замещаемой стране, входит в Вашу ячейку Союзника на Дипломатической дорожке, она становится Вашим союзником. Контролируемые союзником Провинции становятся Дружественными при Истощении и движении. Вы используете карточки Вашей Замещаемой страны, чтобы формировать и двигать ее фишки во время ее Импульса. Вы можете использовать свои собственные карточки, чтобы двигать фишки Вашей Замещаемой страны только, когда командуете Группой армий (9.7) или Армадой (13.2), или двигая Армию или Флот, включающие в свой состав фишки союзных Малых стран.

РАЗРЫВ СОЮЗА: Как только Консул входит в ячейку Союзника, он может покинуть ее только из-за завоевания, Сдачи или события разрывающего Союз.

8.21 ПОТЕРЯ СОЮЗНИКА: Некоторые события могут прекратить действие статуса Союзника. Когда Союз разорван, любая нация может немедленно ответить, разыграв событие или потратив КО, как если бы сейчас был ее Импульс, но только для того, чтобы восстановить статус Союзника. Если нет возможности или желания сделать это, то Набор карточек Замещаемой страны заменяется равным количеством заново вытянутых карточек, и они разыгрываются, как карточки обычной Нейтральной Замещаемой страны. Как только возможность провести Импульс-реакцию миновала, все Войска других наций в Родных Провинциях ставшей Нейтральной страны помещаются в Перегруппирование. Совместные Провинции Нейтральной страны остаются под Контролем того, кто Контролирует их в данный момент.

8.22 ОГРАНИЧЕНИЯ СОЮЗОВ: Франция и Британия никогда не могут быть союзниками. Вы не можете атаковать Войска союзника или помещать Ваш Флаг на Родные, Совместные или Контролируемые Провинции союзника. Хотя, союзные Войска могут убирать вражеский Флаг, восстанавливая таким образом Контроль над областью Вашего союзника, если союзник изначально контролировал эту Провинцию. Вы никогда не можете объявлять войну другой нации, которой Вы командуете.

8.23 ВЛИЯНИЕ СОЮЗОВ НА ПОБЕДУ: Ключевые провинции Вассалов, чьи Консулы, находятся в Вашем ряду на Дипломатической дорожке, идут Вам в зачет в конце игры. Вы не можете сдвигать Консула с Вашего ряда на Дипломатической дорожке, ни тратя КО, ни используя событие (8.1).

8.3 Лагеря

Лагеря – это обязательные союзы. Имперский Лагерь (Франция и союзная ей Малая страна – Испания) начинает игру, находясь в состоянии войны с коалиционным Лагерем, состоящим из Британии, Австрии и России. Пруссия, Швеция, Турция и Дания – в разной степени Нейтральны. Эти Замещаемые страны могут присоединиться к (или покинуть) любому Лагерю, по мере того как они получают (или теряют) статус Союзника на Дипломатической дорожке. *Нации*, принадлежащие к одному Лагерю, являются союзными, но могут разыгрывать события, которые вредят участникам того же Лагеря. Вы можете свободно вступать в любой Лагерь во время Интерфазы, присоединяясь к его членам с их согласия (14.1), но не можете стать Нейтральным, если только не завоеваны или Сдались. Игрок не может контролировать членов обоих Лагерей.

8.31 ПРЕИМУЩЕСТВА: Членство в Лагере следующие имеет следующие преимущества:

- многонациональные Группы армий (9.7) и Армады (13.2)
- Дружественные для движения и Истощения союзные Провинции
- карточки турецких Заморских войн не могут причинить вреда участникам коалиции, пока Турция является Вассалом любого участника коалиции

8.32 ЗАМЕЩАЕМЫЕ СТРАНЫ: Атакованный Вассал вступает в союз с Державой, контролирующей его Консула, и продвигает его до ячейки Союзник. Если Замещаемая страна является неприсоединившейся (или Держава, контролирующая ее Консула атакует ее, или является союзником агрессора), то Замещаемая страна поступает в подчинение игрока, являющегося противником агрессора, который имеет наименьшее число Ключевых областей, но не присоединяется к его Лагерю и не получает статус Союзника, без согласия такого игрока. Если нация, подвергаясь агрессии, является неприсоединившейся на момент, когда игрок принимает командование над ней, ему не засчитываются потери какой-либо из Ключевых Провинций этой Замещаемой страны, если только игрок не согласился на принятие страной статуса Союзник. Командование над такой Замещаемой страной может быть впоследствии принято любым игроком (конечно же, не агрессором), который вводит эту страну в статус Вассала. Такое действие требует согласия на принятие Замещаемой страной статуса Союзника, и замены ее оставшегося Набора карточек случайным образом.

8.33 ВСТУПЛЕНИЕ В ВОЙНУ: Держава игрока может атаковать Нейтральную державу, только объявив ей войну. Нейтральная Замещаемая страна не может быть атакована. Сначала она должна вступить в союз с каким-либо игроком, а с этого момента она присоединяется к Лагерю этого игрока и теряет свой нейтралитет. Объявление войны является необязательным для вторжения в Малую страну, или для того вторжения Малой страны. Хотя, нация не может атаковать других членов своего Лагеря. Такие события, как например «Папская Булла» *Papal Bull*, которые позволяют поместить Флаг в Провинцию другой нации не приводят к войне.

8.34 ОБЪЯВЛЕНИЕ ВОЙНЫ: Объявление войны происходит во время Интерфазы (14.1) или Импульса. Объявление войны во время Импульса стоит семь КО. Оно может быть использовано для смены Лагерей, только с разрешения всех игроков Лагеря, в который желают вступить.

ЭКС-СОЮЗНИКИ: Соединения объявившей войну стороны в Провинциях бывшего союзника подвергаются истощению, а уцелевшие Перегруппировываются. Соединения не объявившей войну стороны в Провинциях бывшего союзника также подвергаются истощению, но уцелевшие имеют выбор – поместить Флаг, если только они находятся в области, или Перегруппироваться. Только что объявленные принадлежащими к противным сторонам Соединения, занимающие одну область, после всех необходимых Перегруппирований, должны сражаться, только если объявившей войну стороне не удастся успешно уклониться. Страна объявившая войну, получает обычные преимущества за местность (11.22), предоставляемые областью, если только она не уклонялась.

8.35 НЕЙТРАЛЬНЫЕ СТРАНЫ В ВОЙНЕ: Любая Нейтральная Держава может оставаться вне любого из двух Лагерей, пока находится в состоянии войны только с другой нейтральной нацией, которая не

становится автоматически союзником члена одного из Лагерьей (8.32).

8.4 Заморские войны и Вассалы

Вы не подвергаетесь влиянию события Заморской войны, разыгранного против любого Вассала Вашего Лагеря. Вы также не можете получить статус Вассала для любой нации, с которой в данный момент Ваш Лагерь находится в состоянии войны.

8.5 Прусский Нейтралитет

Пруссия не может присоединиться ни к одному Лагерю во время первого Раунда Хода 1805 года. Во время этого Раунда прусские Войска не могут покидать Пруссию. Если прусская Провинция подверглась вторжению, то Пруссия считается в состоянии войны с агрессором и всеми членами Лагеря агрессора, не обращая, таким образом, больше внимания на ограничения нейтралитета наложенные на нее.

8.6 Переговоры

Вы свободно можете вести переговоры или «торговаться», но эта дискуссия должна быть публичной и не может задерживать игру. Нет никаких штрафов за невыполнение обещания. Карточки нельзя передавать, обменивать или демонстрировать, если только это не разрешено событием.

9. ДВИЖЕНИЕ

9.1 Общее правило

Фишки двигаются, тратя КО. Генерал тратит одно КО за каждую область, в которую он входит, вне зависимости от того, двигается ли он один или с другими Частями в составе Армии (но см. 9.6). Двигающаяся армия содержит генерала плюс столько Частей и/или генералов той же национальности (и/или союзной Малой страны), что и Командный рейтинг этого генерала. Генерал Малой страны может возглавлять только свои собственные Части и/или генералов. Соединение без генерала двигается на одну область за каждое потраченное КО. Хотя, выше приведена стоимость за движение каждой фишки, и КО никогда не тратятся одновременно, таким образом, фишки не входящие в состав Армии не могут вместе вступить в сражение Части с силой «6» или «8» вообще не могут двигаться без соответствующего генерала.

ПРИМЕР: Шесть КО могут позволить двинуть одну Армию на три области (3 КО), Часть с силой «4» на одну область и одиночного генерала на две области (2 КО).

9.2 Группирование

Неограниченное число Соединений может занимать и оборонять любую область. Хотя, армия может двигаться и атаковать только с таким количеством Частей, которое позволяет Командный рейтинг командующего ею генерала.

9.3 Вход

В область можно войти только из Прилегающей области.

9.4 Истощение

Некоторые перемещения могут вызвать Истощение, при котором требуется бросить кубик за каждую Часть и/или генерала. Одна Часть, по выбору командующего, теряется за каждые выброшенные «6». Если применимы несколько условий Истощения, выполните каждый тест для всех войск, прежде чем

убирать потери. Потери от истощения не считаются боевыми потерями, если иное не указано в событии.

9.41 ПЕРЕВАЛ/БОЛОТО: Пунктирные соединительные линии – это болота (синие) или горные перевалы (черные). Вход во Вражескую область через болото или перевал вызывает Истощение.

9.42 ФОРСИРОВАННЫЙ МАРШ: Соединения подвергаются Истощению в пятой и последующих областях, в которые они входят во время Импульса. Соединения могут двигаться одни и/или как часть одной и той же или разных Армий, но Истощение применяется к каждой Части и/или генералу, которые двигались, более чем четыре области.

9.43 ЗАСАДА: Вход во Вражескую область из Неконтролируемой области приводит к Истощению.

9.44 ОТСТУПЛЕНИЕ: Отступление во вражескую область, через пролив или в море, из-за провалившегося морского десанта приводит к Истощению. Заметьте, что отступление через горный перевал или болото, само по себе не приводит к Истощению, если отступление осуществляется в Дружественную область.

9.45 ФРАНЦУЗЫ: Французские потери от истощения делятся пополам, если только не приходится на Родную область России, Испании или Турции. Таким образом, когда речь идет о многонациональном соединении вне вышеперечисленных областей, Истощение за французов бросается отдельно.

9.5 Ограничения

Движение запрещено через:

9.51 СОЕДИНЕНИЕ: Вход в область, содержащую вражеское Соединение, приводит к остановке и сражению, если только враг не уклонился успешно (10.2). Дальнейшее движение во время этого Импульса Войск, участвовавших в сражении, запрещено, если только это сражение не кончилось Разгромом (12.2).

9.53 ПРОЛИВ: Проливы соединяют области синими пунктирными линиями. Движение, отступление, перехват, уклонение и Размещение флагов через проливы запрещено, если вражеский Флот находится в Зоне или в Порту, к которому относится пролив.

9.54 НЕЙТРАЛИТЕТ: Фишки не могут входить в Провинцию Нейтральной страны (если только она не подчинилась им) без того, чтобы не нарушить ее состояние Нейтралитета, даже если такая Провинция принадлежит Вассалу игрока, владельца фишек.

9.6 Штабные офицеры

Генерал может входить в область, содержащую другого своего генерала, но если он остановился в той же области, один из них должен быть обозначен как «командующий». Другой считается Частью в Армии командующего и переворачивается на обратную сторону. Такой генерал снова переворачивается на лицевую сторону, когда выходит из области в данный момент занятой командующим или, если становится во главе Армии в составе Группы армий командующего.

9.7 Группы армий

ФОРМИРОВАНИЕ ГРУППЫ АРМИЙ: Две или более Армий того же Лагеря в той же области являются Группой армий. Один генерал является ее командующим. Он помещается в ячейку

командующего бокса Группы армий своей карточки расстановки, а остальная часть его Группы армий помещается на саму карточку. Его стоячая фишка, затем помещается на карту, чтобы отобразить всю Группу армий. Нация с более, чем одной Группой армий в игре может использовать бокс Группы армий напечатанные на карте. Подчиненные командующие Армией остаются лицевой стороной вверх в боксе Группы армий. Любые лишние лидеры переворачиваются на обратную сторону, где они представляют Часть.

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ СВОИ АРМИИ: Группа армий не должна формироваться, пока одна армия проходит через область, занятую другой Армией, во время Импульса, но может быть сформирована. В этом случае должно быть потрачено дополнительное КО за то, чтобы стоящая Армия присоединилась к двигающейся Армии по мере продолжения ее Импульса.

МНОГОНАЦИОНАЛЬНЫЕ ГРУППЫ АРМИЙ: Если игроки не могут прийти к соглашению о командующем многонациональной группой армий, то решение принимает игрок с наибольшим числом Частей (или в случае равенства, бывший наиболее недавно Активным). Этот генерал остается командующим до тех пор, пока новый генерал, способный возглавить Группу армий не присоединяется к ней, или все заинтересованные игроки соглашаются с назначением нового командующего во время Импульса такого генерала. При помещении Флагов, Группа армий помещает только Флаг командующего.

СТОИМОСТЬ В КО ДЛЯ ГРУППЫ АРМИЙ: Вне зависимости от Командного рейтинга своего командующего, Группа армий платит отдельно за каждую Армию, которая движется в ее составе. Группа армий может двигаться, включая в свой состав столько Частей, сколько содержится в Армиях ее разных командующих Армиями. Заметьте, что генерал может быть армией сам по себе или может быть дополнительной Частью в составе Армии другого генерала. В общем говоря, когда несколько генералов находятся в одной и той же области, каждый подчиненный лидер рассматривается как Часть в составе Армии командующего до тех пор, пока не превышен его Командный рейтинг, и не требуется подчиненный генерал, чтобы использовать его Командный рейтинг для движения дополнительных Частей в составе другой Армии.

ПРИМЕР: Наполеон (Командный рейтинг: «8») и Мюрат («4») могут двигать 12 Частей в дополнение к самим себе в качестве Группы армий. Каждая область, в которую они будут входить, будет стоить два КО (по одному за каждую Армию).

9.71 ДВИЖЕНИЕ ГРУППЫ АРМИЙ: Группа армий движется на Импульс своего командующего. Все или некоторые Армии Группы армий могут двигаться вместе, если их движение оплачивается КО командующего. Вход в каждую область стоит одно КО за каждую двигающуюся Армию. Группа армий может свободно оставлять по пути и/или подбирать Соединения, в пределах ограничения, накладываемого Командным рейтингом генералов входящих в ее состав Армий.

9.72 РАСФОРМИРОВАНИЕ ГРУППЫ АРМИЙ: Соединения Державы могут покинуть Группу армий, несмотря на возражения ее командующего только во время своего Импульса.

9.73 ВСТУПЛЕНИЕ В СРАЖЕНИЕ: Вход в область с вражеским Соединением приводит к сражению, если только обороняющийся не уклонился. Сражение не может быть отложено до тех пор, пока другое Соединение не войдет в ту же область, потратив другое КО, даже если оно начало движение из той же области, что и другие двигавшиеся Соединения. Только с помощью одновременного движения (или с помощью двойного перехвата) Группа армий может ввести в сражение вместе несколько Соединений, превышающих по численности Командный рейтинг одного и того же генерала.

10 ПЕРЕХВАТ И УКЛОНЕНИЕ

10.1 Перехват

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО: Неактивная Армия или Группа армий может попытаться продвинуться на одну область, чтобы прервать движение вражеских Войск (включая, те которые появились из-за событий или формирования), входящих в Прилегающую область, если в этой области уже не находится вражеское Соединение. Если перехват прошел успешно, то происходит сражение, в котором Активный игрок является атакующим.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕХВАТЫ: Армия может пытаться осуществить перехват раз за разом в каждый Импульс до тех пор, пока либо не преуспеет в этом, либо не проведет сражение, которое не закончилось Разгромом, после чего помечается соответствующим маркером (*Battle or Failed Intercept*). Вне зависимости от исхода попытки перехвата, другие Армии могут пытаться осуществить перехват в той же области. После того, как осуществлены все успешные попытки перехвата, происходит сражение между Соединениями противников.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ПЕРЕХВАТ: Уклонения, отступления и перехваты не могут быть перехвачены. Части не находящиеся под контролем Командного рейтинга генерала не могут перехватывать.

10.11 ПРОЦЕДУРА: Как только перехват осуществлен, перехватывающий игрок не может отказаться от результата перехвата. Перехват успешно осуществляется при результате броска двух кубиков \geq «9». Если модифицированный результат броска $<$ 9, то перехват провалился. Проваленные попытки перехвата никогда не приводят к Истощению.

МОДИФИКАТОРЫ ПЕРЕХВАТА: Бросок кубиков модифицируется следующим образом:

+1 при перехвате в Дружественную область
-1 при перехвате из Неконтролируемой области
+? Боевой рейтинг генерала, осуществляющего перехват

-1 при перехвате через болото, перевал или пролив

10.12 УСПЕШНЫЙ ПЕРЕХВАТ: Перехватывающая Армия или Группа армий входит в оспариваемую Провинцию (подвергаясь любому Истощению, если требуется), а после осуществления всех перехватов в ту же область происходит сражение.

10.13 ГРУППЫ АРМИЙ И ПЕРЕХВАТЫ: Если Группа армий предпринимает попытку перехвата, то после предварительного обозначения всех участвующих в перехвате Войск этой Группы армий, используется только Боевой рейтинг ее командующего. Если перехват успешен, то любая оставшаяся Армия или Группа армий может провести свой отдельный перехват. Хотя, Группа армий может отказаться проводить перехват, используя все свои силы, а вместо этого может выделить Армию или меньшую Группу армий из своего состава, чтобы попытаться провести перехват, используя ее командующего. Хотя, как только любая попытка перехвата из данной области закончилась неудачей, все оставшиеся Соединения в этой области теряют возможность перехвата в этот Импульс.

10.2 Уклонение

Неактивные Войска могут избежать сражения, уклонившись в Прилегающую область, но не в ту, из которой вошел враг. Вся Группа армий пытается уклониться за один раз и должна уклоняться в одну и ту же область. Уклоняющиеся части, которые не находятся под командованием генерала, проверяются отдельно (и одновременно) за каждую фишку. Уклонение в море или в область с вражеским Соединением никогда невозможно. Уклонение во Вражескую область или через Пролив приводит к Истощению.

Уклонение успешно осуществляется при результате броска двух кубиков \geq «9», модифицированных следующим образом:

+1 при уклонении в Дружественную область

-1 при Уклонении из Неконтролируемой области

+? Боевой рейтинг генерала, осуществляющего уклонение

-1 при уклонении через болото, перевал или пролив

Если модифицированный результат броска кубиков < «9», то уклонение неудачно, уклоняющийся не двигается, лишается любых бросков кубика за местность (11.22), которые у него могли бы быть, а Активные Войска получают боевой кубик в первом Раунде сражения.

10.3 Лимиты перехвата

Армия может попытаться осуществить перехват только, если она не терпела неудачи при перехвате и не участвовала в сражении, закончившемся Разгромом во время этого Импульса. Убирайте все красно-желтые маркеры сражения и неудачного перехвата (*Battle or failed Intercept*) в конце каждого Импульса.

10.4 Преследование

При условии достаточного количества КО, Активная сторона может преследовать уклонившихся в Прилегающую область или двигаться в другом направлении. Как только преследователи входят в область с уклонившимися, те снова могут попытаться уклониться.

10.5 Последовательность

Соединения, пытающиеся провести уклонения или перехват, должны сделать это до определения урона от Истощения при движении, которое вызвало эту попытку. В остальных случаях, нет какого-либо обязательного порядка, в котором осуществляются

попытки уклонения или перехвата; результат одной попытки может быть известен до объявления другой.

10.6 Перехват размещения Флага

Когда Флаг помещается по событию (без соответствующего Соединения) рядом с вражеской Армией (т.е. там, где обычно Вы не могли бы поместить его [7.41]), эта Армия может бросить кубики за перехват, и в случае успеха, этот Флаг немедленно убирается.

11. СРАЖЕНИЕ

11.1 Боевые события

Боевое событие или события могут быть сыграны любой нацией или нациями, у которых есть фишки в этом сражении. Боевые события играют до любых бросков кубиков в порядке, указанном на Дорожке последовательности, начиная с Активного игрока, который должен разыграть все свои, которые хочет боевые события до того, как следующий игрок объявить будет ли он вообще разыгрывать какие-либо события. Боевые события действуют только в течение одного Раунда сражения, если иное не указано на карточке. События «ответ» (*“Response”*) (6.14) также влияют на сражение, но в отличии от «боевых» событий, могут быть сыграны в любом порядке.

11.2 Боевые кубики

Исход сражения определяется бросками кубиков. Число кубиков, которое бросает каждый игрок следующее:

- один за каждую не расстроенную Часть (включая генералов, которые не являются командующим)
- +/- число кубиков, указанное в боевом событии
- + бонус Части (11.21)
- + Боевой рейтинг командующего (если он не расстроен)
- +? на первый Раунд бонус для обороняющегося за местность (11.2)
- +1 на первый Раунд за неудачную попытку уклонения врага (10.2)

11.21 БОНУС ЧАСТИ: Французы добавляют два боевых кубика. Все остальные державы добавляют один боевой кубик, и только один, вне зависимости от того, сколько Держав участвует в сражении на одной стороне. Нет бонуса, если войска состоят, хотя бы, на 50% из частей Малых стран.

11.22 МЕСТНОСТЬ: Все бонусы за местность, требует того, чтобы данная область была Дружественной. Армия или Группа армий, которая не смогла уклониться не может получить бонус за местность (10.2). Армия, осуществляющая перехват, оказывается в области перехвата первой и, таким, образом получает бонус за местность, но она должна оказаться в нужной области до того, как Активный игрок бросит кубики за Истощение за вход в область.

- **ПЕРЕСЕЧЕННАЯ МЕСТНОСТЬ:** Если Активное Соединение входит в оспариваемую Провинцию в этот Импульс через пересеченную местность (коричневая линия), то обороняющийся получает один боевой кубик во время первого Раунда сражения.
- **ГОРНЫЙ ПРОХОД:** Если Активное Соединение входит в оспариваемую Провинцию в этот Импульс через горный проход (черная пунктирная линия), то обороняющийся получает

два боевых кубика во время первого Раунда сражения.

- **БОЛОТИСТАЯ МЕСТНОСТЬ:** Если Активное Соединение входит в оспариваемую Провинцию в этот Импульс через болотистую местность (голубенькая пунктирная линия), то обороняющийся получает три боевых кубика во время первого Раунда сражения.
- **ПРОЛИВ:** Соединения могут пересекать пролив (синяя пунктирная линия), если только в Зоне или Порту, к которым относится пролив, нет вражеского Флота. Если область, в которую входят через пролив является Контролируемой врагом, то ее оборона осуществляется как при высадке десанта (13.7).

11.3 Процедура

РЕЗУЛЬТАТЫ БОЕВОГО КУБИКА: Потери наносятся одновременно. Каждая выброшенная «6» немедленно уничтожает одну вражескую Часть. Каждая выброшенная «5» расстраивает одну часть на все сражение. Уничтожение имеет приоритет перед расстройством, если недостаточно Частей или генералов, чтобы выполнить результаты всех попаданий. Отмечайте потери, передвигаю маркеры с картинками результатов броска кубика на Дисплее потерь (*Casualty Display*) на Листе сражения (*Battleground Chart*).

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОТЕРЬ: Потери среди Частей (но не генералов) делятся поровну между национальностями.

Командующий многонационального соединения определяет, какая нация несет лишние потери.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ: Если все Части или лидеры с одной из сторон уничтожены, а с другой нет, то первая сторона проигрывает это сражение. В противном случае, суммируйте число потерь от уничтожения и расстройств. Сторона с большим числом потерь отступает. Если потери равны, то происходит второй Раунд с участием всех, оставшихся не расстроеными, Войск. Если после двух Раундов, потери, по-прежнему равны, то Активные Войска отступают в ту область, из которой пришли. Сражение никогда не может длиться больше двух Раундов, если только иное не указано в событии.

РЕЗУЛЬТАТЫ РАССТРОЙСТВА: Сторона, получившая больше результатов расстройств, чем у нее Частей, и которой необходимо сражаться во втором Раунде, может, по-прежнему, иметь боевые кубики, например, из-за генерала, событий и/или национального бонуса Части, но лишние результаты расстройств вычитаются из этих бонусов.

11.4 Отступления

За победителем остается поле боя. [*Хотя, лично я думаю, что после сражения поле боя принадлежит мародерам.*] Проигравший отступает, если это возможно, в Прилегающую, Дружественную Провинцию. Обороняющийся, который не может отступить в Дружественную или Неконтролируемую область, может отступить в любую Прилегающую область, в которой нет вражеских Соединений или Крепости, но подвергается Истощению. Он не может отступить ни в область, из которой пришел враг, ни в море. Проигравшая активная сторона, должна отступить в область, из которой она пришла в

область, в которой произошло сражение. Отступающая перехватывавшая сторона, так как она первой достигла поля боя, не обязана отступать в область, из которой она пришла. Соединения неспособные отступить, уничтожаются, приводя, тем самым, сражение к Разгрому (9.44).

11.5 Бегство

Победитель, нанесший потерь на три больше (по схеме уничтожение + расстройство), чем понес сам (вне зависимости от числа Раундов, за которые они были нанесены), обращает неприятеля в бегство. Все расстроенные Части уничтожаются во время бегства.

11.6 Разгром

Если все Части или генералы с одной из сторон уничтожены (даже, если из-за невозможности отступить или из-за Истощения, вызванного отступлением), происходит Разгром. Активное Соединение, добившееся Разгрома, может продолжать движение, используя оставшиеся КО, если только область, в которой произошло сражение это не Крепость (9.52).

11.7 Разгром приводящий к помещению Флага

Каждый раз, когда нанесенные боевые потери от уничтожения превышают численность войск проигравшей стороны, то победитель получает возможность свободного помещения Флага (или возможность убрать таковой) в области, в которой произошло сражение, если только это не Крепость.

12. КРЕПОСТИ

12.1 Общее правило

Крепости не оказывают влияния на сражения, но влияют на Контроль, отступление, движение и боевые действия на море. Соединения никогда не располагаются внутри Крепости. Крепость Контролирует свою Провинцию, вне зависимости от присутствия вражеских Соединений. Чтобы поместить Флаг на Крепость, Вы должны взять ее в результате Осады.

12.2 Осада

Активная осаждающая сторона может вести Осаду, если в области Крепости нет вражеского Соединения, и она не участвовала в сражении, не закончившимся Разгромом, в этот Импульс. Осада может вестись без траты КО, во время *предписанного* Импульса осаждающей стороны. Осада может вестись даже, если осаждающий «пасует», т.е. у него нет карточек, и, таким образом, Импульса. Крепость может быть осаждена только один раз за Импульс (хотя Осада может продолжаться несколько Раундов), и только одной Армией. Осада подобна сражению (включая розыгрыш карточек событий), но имеет важные отличия. Осаждающие Войск более не двигаются в Импульс, в который они ведут Осаду, если только это не Разгром (нанесение большего числа «6» или взятие крепости за меньшее число Раундов, чем сила Крепости).

12.3 Процедура Осады

Крепость бросает число кубиков равное ее силе. Сила Крепости никогда не изменяется (4 у Гибралтара, 2 у всех остальных). Крепость сдается только, если она получает число результатов броска кубик «6» \geq ее силе за один Импульс. Результаты «5» не действуют на Крепость. Осаждающий может снова немедленно атаковать еще не сдавшуюся Крепость всеми

оставшимися войсками, если он нанес больше «б», чем получил «5» и «б» в один Раунд. Осаждающие войска не отступают и не обращаются в бегство. На сдавшуюся Крепость без траты КО помещается Флаг, и она становится Крепостью нового владельца.

12.4 Влияние на движение

Отступление во вражескую Крепость запрещено. Все формы движения, отступления, перехвата и уклонения из вражеской области с Крепостью должны происходить в Прилегающую Дружественную или Неконтролируемую область.

13. МОРСКИЕ ДЕЛА

Эскадры двигаются, тратя маневры. Два маневра стоят одно КО.

13.1 Флоты

Флот состоит из всех Эскадр одной Державы и ее союзных Малых стран, находящихся в одной Зоне или Порту. Движение из Порты в Зону, или наоборот, стоит один маневр, также как и движение из Зоны в Прилегающую Зону. Эскадры могут быть оставлены или подобраны, по мере движения Флота. Любая эскадра, отделившаяся от Флота становится новым флотом. Она двигается, тратя свои собственные маневры.

13.2 Армады

ФОРМИРОВАНИЕ АРМАД: Армада это группировка союзных Флотов нескольких Держав, под командованием Эскадры, расположенной наверху группировки. Если Державы не могут договориться о командующем, то Армадой командует Держава с наибольшим числом боевых кубиков в этом Флоте. Если число боевых кубиков во Флотах равно, то определите командующего случайным образом. Эскадра, командующая Армадой, также как и командующей Группой армий, может меняться только во время Импульса нации принимающей командование, вне зависимости от того двигается она или нет.

ДВИЖЕНИЕ АРМАД: Армада двигается и перехватывает как целое, тратя лишние маневры за каждый флот в ее составе, также как и Группа армий тратит лишние КО за каждую Армию (9.7). Флоты могут выходить из состава Армады во время своего Импульса и/или проводить Патрулирование и сражения, игнорируя присутствие союзных Флотов в той же Зоне, создавая отдельную группировку в этой Зоне.

13.21 **ГРУППИРОВАНИЕ АРМАДЫ:** Флот, состоящий из Эскадр более, чем одной союзной нации может двигаться во время Импульса Активной нации, помещая при этом на верх группировки Эскадру этой нации, как командующую. Хотя, при этом, все эскадры этого Флота используют боевые кубики и модификатор на перехват/уклонение командующей Эскадры, если ее кубики и модификатор меньше, чем у остального Флота. Как альтернатива, Эскадра Активной нации может действовать независимо от неактивных Эскадр, в виде отдельной группировки, даже если находится в одной с ними Зоне. Только разные национальности могут держать разные группировки (Флота) в одной Зоне. Патрулирующий такой Зоне вражеский Флот должен попытаться найти обе Группировки (два броска кубика на Патруль за один потраченный маневр), и

если находит обе, то сражается с ними в одном сражении. Если Патрулирующий Флот находит только одну группировку, то он сражается с ней, игнорируя другую.

13.3 Морской перехват и уклонение

ПЕРЕХВАТ: Флот может двигаться через Зону с вражескими Флотами, или просто находиться с ними в одной и той же Зоне. Перехват может быть предпринят неактивным Флотом каждый раз, когда какой-либо Флот входит в его Зону и/или Порт в этой Зоне (и перед тем как он объединяется с любым своим Флотом уже находящемся в этой Зоне). Неактивный Флот первым получает возможность перехвата. Если он отказывается, или ему не удается осуществить перехват, то Активный Флот может затем объединиться с любым Флотом уже находящемся в этой Зоне, и может потратить маневр для Патрулирования (попытка перехвата). Для удачного перехвата требуется модифицированный результат броска двух кубиков \geq «9». После каждого неудачного Патруля активного игрока, может быть потрачен другой маневр для нового Патруля или движения куда-либо.

13.31 **УКЛОНЕНИЕ:** Флоты, осуществляющие перехват могут уклониться, выбросив на двух кубиках модифицированный результат \geq «9». Неактивная уклоняющаяся сторона остается в той же Зоне и может быть снова перехвачена во время Патруля. Уклоняющийся Блокированный Флот возвращается в Порт, из которого он пытался прорваться. Активный уклоняющийся Флот (но не тот, который пытается прорваться из Порты) может продолжить движение в новую Зону, потратив другой маневр. Неудачная попытка уклонения дает перехватывающему Флоту дополнительный боевой кубик в первом Раунде сражения.

13.32 **ПОРТ:** Флоты в порту не могут осуществлять перехват (исключение: 13.8) или уклоняться.

13.33 **ПРОЦЕДУРА:** Определите результат попыток перехвата или уклонения, бросив два кубика, сумма их результатов модифицируется следующим образом:
+2 если Флот более, чем на 50% Британский
+1 если Флот более, чем на 50% Французский
+1 если Флот Блокирует*

*Флот Контролирующий Зону Блокирует все Порты в этой Зоне.

13.4 Морской бой

ПРОЦЕДУРА: Перехваченный Флот, который не уклонился, ведет сражение. Морские сражения проводятся также как и сухопутные, без обращения в бегство. Чтобы использовать боевые карточки, на них должно быть специально указано, что они применимы в морском сражении. Каждая сторона бросает следующее количество кубиков:

- три кубика за каждую британскую Эскадру.
- два кубика за каждую французскую, датскую или шведскую эскадру.
- один кубик за каждую русскую, турецкую или испанскую эскадру.
- расстроенные Флоты бросает в следующие Раунды на один кубик меньше за каждую полученную ими «5».
- каждая Эскадра, требующая снаряжения, бросает на один кубик меньше.

13.41 ПОСЛЕДСТВИЯ: Победивший Активный Флот может продолжить движение. Проигравший Флот помещается в ближайший Порт (проигравший решает, какой из равноудаленных Портов является ближайшим), где и остается в этот Импульс. Флот разбитый при выходе из Порта возвращается в этот Порт. Флот, разбитый при попытке войти в Порт, должен отступить в другой Порт.

13.5 Сражения в Порту

Флоты, входящие во вражеский Порт, подвергаются огню береговых батарей перед началом морского сражения. Порт бросает два кубика (четыре, если это Крепость) и несет полученные потери. Затем уцелевшие Активные Эскадры (за вычетом кубиков за расстройство) вступают в морское сражение с любыми Эскадрами в этом Порту, плюс следует еще один Раунд огня береговых батарей, при этом результаты предыдущего Раунда огня береговых батарей суммируются в этом Раунде для определения победителя. В случае ничьи, происходит второй Раунд, в котором Порт снова проводит раунд огня береговых батарей, результаты огня которого прибавляются к результатам обороняющегося Флота. Если Порт проигрывает морское сражение, то обороняющийся Флот (включая любые строящиеся Эскадры) уничтожается, а победоносный Активный Флот выходит из этого порта и может продолжать движение.

13.6 Конвой

Конвой это перевозка по морю Части и/или лидера. Для Конвоя не требуется Флот. Можно перевезти до пяти частей и/или лидеров. Перевозимые соединения не могут комбинировать морское и сухопутное движение, они должны начать и закончить свой Импульс в Дружественном Порту. Нация может проводить только один Конвой в Импульс. Конвой должен проводиться из Порта в другой Порт, тратя при этом по одному КО за каждую Зону или Порт, в которые он входит. Конвой не может войти в Зону или Порт, в которых находится вражеский Флот, или проходит через пролив контролируемый вражеской Крепостью.

13.7 Высадка с моря

Конвои могут входить во вражески Порт, только если принадлежащий этой нации (или союзный) Флот контролирует эту Зону. Они подвергаются огню береговых батарей, как это описано в 13.5. Затем уцелевшие Соединения помещаются в этот Порт. Если в Порту присутствует вражеское Соединение, то происходит либо уклонение, либо сражение (уже без огня береговых батарей). Потери, понесенные от предыдущего огня береговых батарей, не прибавляют кубиков к любому результату сражения, произошедшего в результате высадки, и считаются потерями в первом Раунде сражения. Если высадившиеся Соединения вынуждены отступить, то они подвергаются Истощению и помещаются в любой Дружественный Порт в любой Зоне, через которую они проходили в этот Импульс.

13.8 Укрепленные проливы

Флот, проходящий через пролив, контролируемый вражеской Крепостью, подвергается огню береговых батарей. Флоты, находящиеся в Портах, контролируемых пролив, автоматически

перехватывают Флоты, пытающиеся пройти через пролив, после того как те выдержали огонь береговых батарей.

13.9 Потеря Порта

Любой Флот в Контролируемом врагом Порту обязан выйти в море, где может быть перехвачен Блокирующим Флотом. Строящиеся Эскадры уничтожаются. Снаряжающиеся Эскадры бросают на один боевой кубик меньше, а если они разбиты в произошедшем сражении, то они уничтожаются.

14. ИНТЕРФАЗА

Если Мир (5.8) не объявлен, приготовьтесь к следующему Ходу. События не могут быть разыграны во время Интерфазы, также как не могут происходить перехваты. Каждая Интерфаза делится на три шага:

14.1 Лагеря

Держава может спокойно сменить Лагерь во время Интерфазы, с согласия всех игроков Лагеря, к которому она хочет присоединиться. Объявления об этом делается в порядке Дорожки последовательности (начиная с игрока, который будет ходить первым в следующий Ход). Не требуется ничего тратить за объявление войны, но применяются все другие последствия объявления войны (8.34). Держава, меняющая Лагеря, должна снять Флаг с любой Провинции своих новых Союзников, которую она контролирует. Ее новые Союзники, в свою очередь, могут снять Флаги с любых областей их нового Союзника. Предложение о смене Лагерей, также как и предложение о Сдаче (15.41), должно быть принято или отвергнуто без переговоров. Если условия предложения о смене Лагеря не принимаются, как только оно поступило, то новое предложение должно быть отложено до следующей Интерфазы. Как только нация входит в какой-либо Лагерь, то она не может стать Нейтральной, иначе как в результате Сдачи (15.42) или завоевания.

14.2 Подкрепления и Развертывание

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО: Каждая нация по очереди, начиная с той, чей Импульс будет следующим на Дорожке последовательности, формирует подкрепления из уничтоженных, находящихся в Перегруппировании или еще не вступивших в игру фишек.

РАЗМЕЩЕНИЕ: Подкрепления помещаются в свои соответствующие Столицы (или любой свой Родной Порт, в случае Эскадр, или неблокированный Родной Порт, в случае Эскадр, возвращающихся из Перегруппирования). Если Столица занята вражескими Войсками, поместите подкрепления в одну любую Дружественную Родную область, ближайшую к Столице.

КО ПОДКРЕПЛЕНИЙ: Игроки тратят свои КО, чтобы формировать части (правило 7.1), возвращают части из Перегруппирования (7.7), приобретают влияние на Дипломатической дорожке (8.1, но не могут достичь статуса Союзника или попытаться закончить Заморскую войну), Снаряжают построенные до этого Эскадры (7.3) или приобретают дополнительное Развертывание (14.21). Возможные подкрепления это:

- Франция: 18 КО.
- Британия: 6 КО

- Австрия, Россия, Пруссия: 8 КО у каждой
- Испания, Турция: 4 КО у каждой
- Дания, Швеция: 2 КО у каждой

14.21 БЕСПЛАТНОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ: Один генерал может свободно двигаться по суше, через неограниченное число Дружественных областей, собирая (но не оставляя) по пути число Частей/генералов в пределах его Командного рейтинга. Как вариант, Конвой (13.6) может быть Развернут из Дружественного Порта в Дружественный Порт (но не далее, чем могла бы позволить Родная карточка нации проводящей Развертывание Конвоя), или Развертывающийся Флот может собрать (но не оставлять) другие Эскадры. Развертывающаяся Армия/Конвой/Флот не могут входить в область/Зону, которая теоретически может быть перехвачена вражеской Армией/Флотом.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ: Держава может приобрести одну дополнительную возможность Развертывания для Армии или Флота за КО подкреплений. Стоимость второго Развертывания Армии составляет одно КО за каждую Часть, входящую в ее состав. Стоимость Развертывания Флота – один Маневр за каждую Зону, в которую он входит.

14.3 Продолжение игры

14.31 ПЕРЕМЕШАЙТЕ И ТЯНИТЕ: Замешайте сброшенные карточки в колоду. В порядке Дорожки последовательности, каждая нация (начиная с той, которая будет ходить первой) тянет одну карточку за каждые две Ключевые Провинции, которые она Контролирует, минус одну карточку, если она приобретала модификатор к броску на Мир во время фазы Мира (5.8). Набор карточек каждой нации может быть заменен по правилам Сброса (4.5). Любая нация с несыгранными карточками, оставшимися от предыдущегохода Хода добавляет их к только что вытнутым.

14.32 МИНИМАЛЬНЫЙ И МАКСИМАЛЬНЫЙ НАБОР КАРТОЧЕК: Каждая нация ограничена следующим минимальным и максимальным числом карточек, входящих в ее изначальный Набор карточек (за исключением Родных карточек):

<i>Нация</i>	<i>Минимум</i>	<i>Максимум</i>
Франция	4	8
Другие Державы	2	4
Малые страны	1	3

14.33 ЛИШНИЕ КАРТОЧКИ: Каждая нация с лишними карточками ДОЛЖНА случайным образом сбросить одну карточку, получая при этом продвижение на одну ячейку на Дорожке ресурсов (16.1). Затем игроки анализируют оставшиеся карточки, выбирают свой лимит карточек (игнорируют Родные карточки), и сбрасывают остальные, при этом сбрасываемые карточки могут быть использованы для продвижения маркеров на Дипломатической дорожке. Статус Союзника не может быть достигнут или нарушен таким образом.

14.34 ПЕРЕВЕРНИТЕ РОДНЫЕ КАРТОЧКИ: Родные карточки переворачиваются лицом вверх. Теперь игра продолжается, начиная с нации, которая должна ходить согласно Дорожке последовательности, хотя, возможен Перехват импульса.

15. ЗАВОЕВАНИЕ И СДАЧА

Завоевание происходит только в конце Хода. Держава игрока может Сдаться (15.4) перед этим, но только с согласия агрессора.

15.1 Завоевание

Нация завоевана, если она потеряла все свои Ключевые области, или ее Столица Контролируется врагом и бросок кубика на завоевание во время $5.7 \geq \langle 6 \rangle$. Бросок кубика на завоевание модифицируется +1 за каждую потерянную из изначального количества Ключевую область, плюс следующим модификатором:

+3 Дания

+2 Швеция

-1 Пруссия, Австрия, Британия, Россия*

-2 Франция, Испания, Турция

* *Завоевание России требует Контроля над обеими Столицами.*

СОВМЕСТНОЕ ЗАВОЕВАНИЕ: Если условия завоевания достигнуты совместно несколькими нациями, только та, которая Контролирует Столицу является завоевателем. Невозможно, чтобы две нации завоевали друг друга одновременно, так как тот, кто первым, согласно последовательности игры, успешно осуществит завоевание – срывает куш.

15.2 Передаваемые Провинции

ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРЕДАВАЕМЫЕ ПРОВИНЦИИ: Завоеватель (и его Союзники) убирает все свои Флаги в *Родных* (но не *Совместных*) Провинциях проигравшей нации и бросает кубик, чтобы определить число Провинций, которые будут переданы ему. Завоеватель, а за ним и жертва, по очереди выбирают Провинции, в которые завоеватель помещает Флаги до тех пор, пока не наберется выброшенное число. Столица никогда не передается. Завоеватель может подарить Контроль над Передаваемой Провинцией любой Державе в его Лагере, которая соглашается на это.

15.21 ПОСЛЕДСТВИЯ:

- **ВЫВОД ВОЙСК ИЗ СТОЛИЦЫ:** Все Соединения завоевателя и его Союзников в завоеванной Столице выводятся из нее в любую Прилегающую, занятую Дружественным Флагом область, или отправляются в перегруппирование. Остальные победоносные Соединения в границах разгромленной нации располагают выбором – отправиться в Перегруппирование или остаться на месте.
- Войска, принадлежащие разбитой нации, находящиеся не в ее Дружественных Родных или Совместных Провинциях должны Перегруппироваться, восстанавливая Контроль над Провинциями, в которых были помещены Флаги их изначальному владельцу. Все (бывшие) союзные Войска в Провинциях разбитой нации также Перегруппировываются.
- **ДРУЖЕСТВЕННАЯ ТЕРРИТОРИЯ:** Все Провинции завоеванной нации считаются Дружественными для Лагеря завоевателя, пока завоеванная нация остается Нейтральной. Лагерь завоевателя не должен запрашивать разрешения завоеванного, чтобы входить в Провинции (но не Столицу), включая те, в которых находятся Соединения завоеванного, и может осуществлять Развертывания через эти области, как если бы они

принадлежали ему. Присутствие завоевателей не стесняет завоеванного при подсчете Ключевых областей, на которые не помещены Флаги.

- **БЕЗОПАСНЫЙ ПЕРИОД:** Завоеватель и его Союзники не могут объявлять войну жертве до начала следующей Интерфазы, и наоборот.

15.22 ДРУГИЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ДЛЯ ЗАВОЕВАННОГО: Завоеванная Держава игрока является Нейтральной и распоряжается по своему усмотрению своими собственными карточками и Войсками. Если Замещаемая страна завоевана, то она становится неприсоединившейся и Нейтральной. Ее Консул не может двигаться по Дипломатической дорожке до следующей Интерфазы.

15.3 Заморские войны и Турция

Если Турция завоевана, все ее текущие Заморские войны заканчиваются, но новые могут быть сыграны.

15.4 Сдача

Замещаемые страны не могут добровольно Сдаться, но Держава игрока с меньшим количеством Частей/генералов находящихся *в игре* (за исключением тех, которые находятся в Перегруппировании или участвующих в Заморской войне), чем агрессор(ы), располагающихся на территории нации, подвергшийся вторжению может Сдаться агрессору с наибольшим числом Войск в конце любого Импульса. Если Сдача принята, то жертва становится Нейтральной, и все условия соглашения немедленно вступают в силу. На любые Провинции, которые должны поменять владельца немедленно помещаются Флаги, или с них снимаются Флаги, как это было оговорено, и все другие последствия завоевания, такие как Перегруппирование фишек немедленно вступают в силу.

15.41 ПРЕДЛОЖЕНИЯ: Игрок может сделать предложение о Сдаче в конце своего Импульса, или в конце Импульса любого другого игрока. Такие предложения могут включать все, что угодно, от простого прекращения боевых действий до передачи Провинций (включая снятие Флагов с захваченных Провинций, которые не будут передаваться). Только одно предложение может быть сделано в один Импульс. Не разрешается обмениваться встречными предложениями. Предложение должно быть принято или отвергнуто простым «да» или «нет». Если оно отвергнуто, то Сдающийся игрок должен подождать, хотя бы, до конца следующего Импульса, чтобы сделать другое предложение. Такие предложения не должны прерывать игру для дискуссии.

15.42 ЗАМЕЩАЕМЫЕ СТРАНЫ: Замещаемая страна, принужденная к обязательной Сдаче (6.12-13), считается завоеванной (15.2) нацией с наибольшим количеством Войск на ее территории. Если таковых там вообще нет, то Сдача опускается, эта нация становится неприсоединившейся и Нейтральной.

15.5 Репарации

Игрок получает возможность продвинуть свой маркер Ресурсов на Дорожке ресурсов на одну ячейку, каждый раз, когда он завоевывает нацию или соглашается на ее Сдачу. Жертва теряет любые Ресурсы и/или статус маркера, отмечающего количество Ключевых областей +1, который у нее может быть. Статус маркера +1 может быть получен

только при розыгрыше карточки «Император принимает командование» *The Emperor Commands*, как события.

16. РЕСУРСЫ

16.1 Резервы

Игрок получает один Ресурс каждый Ход, за каждую нацию, за которую он играет, которая превысила свой максимальный размер Набора карточек во время Интерфазы (14.33).

16.2 Применение

Ресурсы могут быть сыграны во время Импульса нации одним из следующих способов:

- Вытянуть карточку
- Ранняя зима: Закончить Ход с помощью броска кубики при результате > числа Держав с несыгранными карточками на руках. Невозможно на Ход 5 или в сценариях.

Ресурсы не влияют на лимиты размера Набора карточек или возможности перехвата Импульса, до тех пор, пока не использованы. Хотя, они могут быть использованы и вместо карточки (вне зависимости от того, располагаете ли Вы другими карточками или нет), или вместе с карточкой, как карточка «+». Например, игрок может разыграть свою последнюю карточку, а также сыграть свой Ресурс, чтобы попытаться с помощью ранней зимы закончить этот Ход или вытянуть и разыграть другую карточку. Игрок без карточек может пасовать на протяжении одного ли более Импульсов, и сыграть Ресурс в любой следующий Раунд. Хотя, Ресурс не может быть сыгран как Импульс, чтобы продолжить Ход, после того, как последний игрок с карточкой, которую можно сыграть провел свой Импульс.

16.3 Победа

Вы можете прибавить одно очко к Вашей сумме очков в конце игры, за каждый неиспользованный Ресурс, которым Вы располагаете.

17. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

17.1 Русская зима

Это правило вступает в силу, как только русская Родная карточка разыгрывается как событие «Русская зима» *Russian Winter*. С этого момента, до конца Хода русский игрок [*Прим. перев. – Имеется ввиду игровая роль, а не национальность. Я почему-то думаю, что некоторое количество игроков, которые будут пользоваться этим переводом, будут русскими.*] бросает кубик в начале каждого предписанного русского Импульса – даже если у него не осталось карточек. Если результат броска кубика меньше, чем номер текущего Раунда этого Хода, то выбранная им Родная области в России подвергается Истощению. Русский получает одно КО для использования в пределах России в этот Импульс, за каждую потерю от Истощения, понесенную таким образом. Отмечайте Раунды путем продвижения маркера Раундов *Impulse Round* на Дорожке контроля над ключевыми областями на одну ячейку в начале каждого нового Раунда.

17.2 Осаждающие Группы армий (12.2)

Подчиненное(ые) Соединение(я) в составе многонациональной Армии/Группы армий могут проводить Осаду во время своего Импульса, но не получают при этом бонусов за командование, Части или национальность неактивных наций. Лишние, не

«влезаящие» в Командный рейтинг осаждающей Армии, Части, находящиеся в этой же области, могут замещать любые потери/расстроенные Части осаждающей Армии во время следующих Раундов Осады.

17.3 Момент пропуска

Неправильная игра или ошибки, которые остались незамеченными до начала следующего действия считаются состоявшейся и имеющей силу. Прежде чем следующий игрок начнет свой предписанный Импульс, он должен спросить игрока с маркером перехвата Импульса(если таковой имеется), хочет ли тот вмешаться. Как только игрок, чья сейчас очередь играть, вскрыл свою приготовленную карточку, слишком поздно перехватывать, если только этот игрок не забыл сделать предупреждения о возможности вмешательства.

АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ

Разработка & Дизайн: Марк МакЛофлин

Доработка: Дон Гринвуд

Команда доработки: Героический арьергард компании «Avalon hill»: Бэн Найт, Стюарт Такер, Дон Гринвуд

Тестирование игры: Крис Вердер Брюгге, Томас Кэденхэд, Кевин Дьюк, Рэй Ферелл, Рой Гибсон, Мартин Скотт, Джим Силсби, Фил Спера, Боб Тернбо и Энди Зартолас

Арт директор, дизайн обложки и упаковки: Роджер МакГован

Дизайн карты и фишек: Марк Симонич

Дизайн и верстка карточек: Марк Симонич *Особая благодарность Уильяму Кейзеру за предоставление практически всех иллюстраций.*

Верстка правил: Марк Симонич

Координация производства: Тони Кертис

Продюсер: Джин Биллингсли

Добровольные корректоры: Пол Абрахамс, Дуглас Бахман, Джереми Биллонс, Жюльен Боннар, Пол Борхерс, Уильям Купер, Тревер Дитрих, К. Скотт Фергюсон, Рэй Ферелл, Дэвид Фристорн, Ананда Гупта, Марк Гуттаг, И.И. Клейст, Стив Козаковски, Винсент Лефевр, Джаред Скарборо, Дик Шэй, Рич Шипли, Стеффан О'Сэлливан, Карен Сперни и Джоел Тамбуро