

ПРАВИЛА

СОДЕРЖАНИЕ

1.0 Введение	2	8.0 Жетоны преимуществ.....	18
2.0 Обзор игры	2	9.0 Очки соглашений	18
3.0 Компоненты	3	10.0 Флаги США	18
4.0 Последовательность игры	8	11.0 Фаза финального подсчёта	18
5.0 Ходы игроков.....	11	12.0 Дополнительные правила	19
6.0 Долг	15	Жетоны и маркеры	20
7.0 Войны.....	15	Указатель.....	24

1.0 Введение

Побывав во Франции, я научился больше ценить свою страну.

~ Сэмюэл Джонсон

В Англии сорок две религии и только два соуса.

~ Вольтер

В 1697 году для французского «Короля-солнца» Людовика XIV завершилось десятилетие неудачных попыток осуществить свои европейские амбиции. В то же время король Вильгельм III, недавно взошедший на английский престол, чувствовал себя гораздо увереннее. Грядущий век обещал быть беспокойным: назревал конфликт за испанское наследство. Но ни Франция, ни Англия не могли предположить, что всё обернётся глобальным противостоянием между этими державами во всех сферах общественной жизни. В англоязычной историографии этот период назван «Второй Столетней войной». От Индии до Канады и Карибского моря флоты и армии сходились в битвах. В салонах Парижа и кофейнях Лондона рождались принципы международной дипломатии, политики и экономики. Наконец, финальную точку поставила революция, которая могла завершиться не кровью и расправами, а триумфом свободы и демократии, который изменил бы мир до неузнаваемости.

«Борьба империй» — дуэльная настольная игра, отражающая противостояние Англии и Франции на протяжении всего XVIII века. Действие игры начинается в 1697 году, когда обе державы с нетерпением ждут неизбежной скорой кончины последнего испанского короля из династии Габсбургов, страдавшего от целого ряда заболеваний Карла II, чтобы включить ослабленную Испанию в список своих владений, и заканчивается в 1789 году со взятием Бастилии. Эта игра не только о войне: и Франция, и Англия должны взаимодействовать с колониями и другими европейскими государствами, а также развивать науку и искусство.

Действие игры охватывает почти сто лет истории и четыре крупные войны, однако при этом игра не ощущается затянутой, а освоить её совсем не так сложно, как может показаться. В этом «Борьба империй» следует традициям своей предшественницы — «Сумеречной борьбы»: вы можете разыграть масштабную историческую пьесу всего за один вечер.

В мирные раунды игроки преследуют свои экономические интересы, заключают союзы и разыгрывают карты, отражающие влияние событий и личностей на историю. Нужно не только выбирать наиболее эффективные инвестиции, но и следить за тем, чтобы соперник не смог перехватить инициативу.

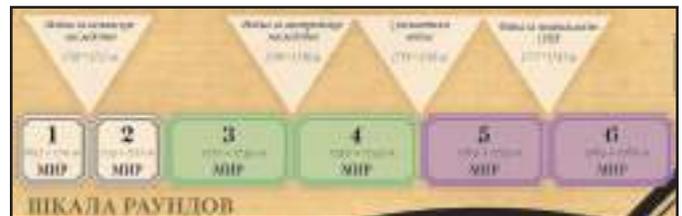
Во время войны каждый театр военных действий (далее — ТВД) может принести тому или иному игроку новые владения и международное влияние... но эти приобретения могут обернуться ничем за столом переговоров. Кто достигнет вершины могущества в конце века: Британская империя, над которой никогда не заходит солнце, или Франция — будь то сверхдержава из чайний «Короля-солнца» или республика Лафайета?

2.0 Обзор игры

Примечание: вы также можете изучить раздел «Подробный пример первого раунда» на стр. 3 справочника, а в правила заглядывать по мере необходимости.

2.1 Виды раундов

«Борьба империй» состоит из шести мирных раундов и четырёх войн, которым соответствуют четыре исторических конфликта — Война за испанское наследство, Война за австрийское наследство, Семилетняя война и Война за независимость США. Также игра разделена на три эпохи. Первые два мирных раунда и Война за испанское наследство — это эпоха наследств. Третий и четвёртый мирные раунды вместе с Войной за австрийское наследство и Семилетней войной — эпоха империй. Пятый и шестой мирные раунды и Война за независимость США — эпоха революций.



2.2 Мирные раунды

В каждый мирный раунд игроки по очереди выполняют ходы. В свой ход игрок выбирает один из жетонов инвестиций, доступных в текущем раунде, затем разыгрывает карту события из руки (если жетон это позволяет) и тратит очки действий, которые даёт выбранный жетон. В конце раунда игроки получают награды за регионы (которые были выложены случайным образом в начале раунда), а также награды за глобальный спрос.

2.3 Войны

Во время войны игроки по очереди определяют победу на каждом ТВД. Чтобы сделать это, оба игрока раскрывают свои основные и бонусные военные жетоны, выложенные на этом ТВД. На ТВД побеждает игрок, набравший больше военной силы за счёт жетонов и бонусов игрового поля (например, ячеек альянсов, эскадр и так далее). Игроки получают трофеи в зависимости от того, с каким отрывом закончились боевые действия на ТВД.

2.4 Победа

Автоматическая победа наступает в любом из следующих случаев:

- В фазах проверки победных условий мирного раунда и войны, если маркер ПО на делении «30» или больше, побеждает Франция; если на делении «0» или меньше — Англия.
- Если по итогам любой войны игрок победил на всех её ТВД с максимально возможным отрывом, он сразу побеждает в игре.

- В конце фазы подсчёта любого мирного раунда, если игрок получил все четыре награды за регионы и все три награды за глобальный спрос, он сразу побеждает.

Если ни один игрок не достиг автоматической победы, после шестого раунда побеждает игрок, набравший больше победных очков по итогам финального подсчёта (см. 4.1.14).

3.0 Компоненты

3.1 Список компонентов

В коробке вы найдёте:

- Игровое поле
- Книгу правил
- Справочник
- 2 планшета игроков
- Планшет инвестиций
- 2 двухсторонних планшета войн:
 - ◊ Война за испанское наследство / Семилетняя война

- ◊ Война за австрийское наследство / Война за независимость США

- 2 памятки
- 4 листа с жетонами и маркерами
- 41 карту событий
- 26 карт министерств

3.2 Игровое поле

На игровом поле «Борьбы империй» изображены четыре региона, которые, в свою очередь, разделены белыми линиями на субрегионы:

- Европа
 - ◊ Северные колонии (к югу от разделительной линии, например, Северные колонии и Долина Шамплейн)
 - ◊ Канада (к северу и востоку от разделительной линии, например, Квебек и Монреаль, и Акадия)

Игровые термины

- **БР.** Эта аббревиатура в тексте правил и карт означает одну из сторон конфликта — Британию.
- **Долговые обязательства** (далее — «долг»), как и очки соглашений, используются в качестве универсальных ОД. Некоторые карты событий накладывают штрафы на того из игроков, кто в большей степени приблизился к своему максимальному долгу. Буква «Д» означает «долг». Если рядом с буквой стоит символ британского фунта, это означает долг Британии; если символ французского ливра — долг Франции. Подробнее о долге — в разделе 6.0.
- **Ключевые слова.** Встречаются на картах министерств. Сами по себе они не имеют эффекта, но к ним отсылают условия бонуса на картах событий. Также они дают военную силу на некоторых ТВД.
- **Ничья.** Если то или иное противостояние приводит к ничье, игроки ничего не получают. При равенстве в контроле (см. 4.1.12) игроки не получают награды за регион, за глобальный спрос или за престиж, а при равенстве в военной силе (см. 7.1.4) — не получают трофеи.
- **Основные действия и дополнительные действия.** Действия в «Борьбе империй» делятся на основные и дополнительные. И основные, и дополнительные действия могут быть экономическими, дипломатическими или военными (и давать соответствующие ОД). Отличие дополнительных действий состоит в том, что применение ОД, которые они приносят, ограничено особыми условиями. Подробнее об основных и дополнительных действиях — в разделе 5.3.2.
- **Очки действий (ОД).** Игроки тратят очки действий, чтобы выполнять действия в свой ход. Есть три типа

очков действий, и каждый из них позволяет совершить свой набор действий:

- ◊ **Военные ОД** (♣). См. раздел 5.6, чтобы узнать, как можно тратить ♣.
- ◊ **Дипломатические ОД** (♠). См. раздел 5.5, чтобы узнать, как можно тратить ♠.
- ◊ **Экономические ОД** (♢). См. раздел 5.4, чтобы узнать, как можно тратить ♢.
- **Очки завоеваний (ОЗ).** Игроки получают их, побеждая на определённых ТВД. Их можно потратить, чтобы отобрать у противника территории, а также форты, рыночные и морские ячейки. Подробнее об очках завоеваний — в разделе 7.2.1.
- **Очки соглашений (ОС).** Отображают совокупность официальных и негласных договоров, сделок и уступок между державами. В «Борьбе империй» ОС используются как универсальные ОД. Однако у использования ОС есть свои ограничения, описанные в разделе 9.0.
- **Соединение.** Две ячейки на поле соединены, если их связывает тонкая чёрная линия.
- **Театр военных действий**, или просто **ТВД**. ТВД — один из основных элементов войны. Игроки по очереди проводят боевые действия на всех ТВД, получая в случае победы **трофеи**. Для каждого ТВД есть список условий, по которым игроки могут получить **бонус к военной силе** на этом ТВД (подробнее — в 7.1.3, 7.2).
- **Условия бонуса.** На некоторых картах событий указаны особые условия: если игрок выполняет их, он получает **бонус**. Подробнее о картах событий — в разделе 5.2.
- **ФР.** Эта аббревиатура в тексте правил и карт означает одну из сторон конфликта — Францию.

- Карибы
- Индия:
 - ◊ Карнатик (к югу от разделительной линии, например, Мадрас и Пондичерри)
 - ◊ Река Хугли (к северу от разделительной линии, например, Река Хугли и Калькутта)

Субрегионы влияют на события, преимущества и трофеи.

На игровом поле вы также найдёте следующие элементы: ячейку флота, в которой располагаются эскадры обоих игроков; общую шкалу для подсчёта ПО, очков соглашений и долга, а также шкалу раундов; наконец, в каждом регионе есть ячейки пяти видов — политические, рыночные, морские, а также территории и форты.

Примечание автора: Шотландия на игровом поле представлена как отдельная страна, однако она является частью Великобритании и в игре тесно связана с Англией. Её политические ячейки отображают сложные отношения Шотландии с Коронай, в особенности столкновение интересов якобитов, являвшихся католиками и сторонниками шотландской династии Стюартов, и протестантов, поддерживавших короля Вильгельма III.

3.2.1 Политические ячейки



Швеция — политическая ячейка со стоимостью 2. Зелёная обводка и символ короны означают, что она также является ячейкой престижа. Точки означают, что флаг в этой ячейке даёт бонус к военной силе в Войне за австрийское наследство (две точки) и в Семилетней войне (три точки).

Политические ячейки имеют форму ромба и отображают отношения основных игровых держав с важными политическими субъектами на карте мира. Стоимость такой ячейки обозначает то, насколько сложно договориться с таким субъектом. Некоторые игровые эффекты могут повышать или понижать стоимость политических ячеек, но она никогда не может стать меньше 1.

Политические ячейки с отметкой «Альянс» дают бонус к военной силе в войнах, если страна с этой ячейкой есть среди условий получения бонуса на данном ТВД.

Ячейки с отметкой «Альянс» также отмечены точками. Количество точек обозначает, в какой войне эта ячейка даёт бонус к военной силе.

- Одна точка: Война за испанское наследство
- Две точки: Война за австрийское наследство
- Три точки: Семилетняя война
- Четыре точки: Война за независимость США

Некоторые политические ячейки недоступны в начале игры. Например, в Пруссии поначалу есть только две политические ячейки, а две другие открываются с началом эпохи империй. Местный альянс «Сыны свободы» также появляется только в начале эпохи революций, а после Войны за независимость США — в зависимости от её исхода — могут стать доступными две политические ячейки США.

Примечание автора: контроль над политическими ячейками, как правило, отображает не существование какого бы то ни было альянса, а скорее согласие политических сил в соответствующих странах по тем или иным конкретным вопросам. С другой стороны, контроль над ячейками с пометкой «Альянс» даёт военное преимущество. Также обратите внимание, что у некоторых стран больше одной политической ячейки; исторически эти страны по разным вопросам находили общий язык как с Британией, так и с Францией.

У некоторых политических ячеек есть зелёная обводка и символ короны — это ячейки престижа. В фазу подсчёта игрок, контролирующий больше ячеек престижа, получит бонусные победные очки.

Некоторые политические ячейки, находящиеся за пределами Европы, называются местными альянсами и отображают соглашения с коренными народами или другими местными политическими субъектами. Если игрок контролирует местный альянс, он может пользоваться преимуществом, которое связано с этим альянсом.

3.2.2 Рыночные ячейки



Иль-о-Нуа — рынок мехов с экономической стоимостью 3.

Рыночные ячейки, или просто рынки — круглые ячейки, представляющие экономические соглашения, а также коммерческую инфраструктуру и логистику. В каждой рыночной ячейке есть цифра (экономическая стоимость), которая отображает, каких вложений требует этот рынок, и указание на товар: рыба, меха, пряности, сахар, табак или хлопок. Если на товар действует глобальный спрос, то в конце раунда игрок, контролирующий больше рынков этого товара, получит награду (см. таблицу глобального спроса).



Шесть товаров

3.2.3 Территории



Чандернагор — ячейка-территория; синий цвет и флаг обозначают, что в начале игры эту ячейку контролирует Франция. Её стоимость — 1 очко завоевания (зарабатываются в военных конфликтах). Именно столько нужно потратить, чтобы захватить её в ходе войны.

Территории — квадратные ячейки; контроль над ними отображает прямое владение конкретными землями. В отличие от политических и рыночных ячеек, территории не могут сменить владельца в мирных раундах — это может случиться только в результате войны.

Территории — форпосты державы в том или ином регионе. Если игрок теряет территории в регионе, его положение там начинает быстро ухудшаться.

3.2.4 Морские ячейки



Бискайский залив — морская ячейка в Европе. Зелёная обводка также даёт ей статус ячейки престижа, а точки показывают, что контроль над этой ячейкой сыграет роль в Войне за испанское наследство (одна точка) и в Семилетней войне (три точки).

Морские ячейки имеют форму шестиугольников и отображают возможности для военного и торгового флота держав. Игрок может контролировать такую ячейку, только поместив в неё эскадру. Стоимость морских ячеек отмечена звёздочкой: это означает, что она может меняться. Например, размещение эскадры стоит 1 ⚓, если ячейка не занята, и 2 или 3 ⚓, если в ячейке есть эскадра противника (зависит от того, где находится эскадра активного игрока; подробнее — в разделе 5.6.6).

Некоторые морские ячейки (как и политические) имеют зелёную обводку, то есть являются ячейками престижа. Они учитываются вместе с остальными ячейками престижа при начислении бонусных ПО. Наконец, морские ячейки (как и некоторые политические) отмечены точками, чтобы обозначить их значимость в той или иной войне.

3.2.5 Форты



Огайо-Форкс — ячейка-форт в Северной Америке. Чтобы построить форт, игрок должен потратить 3 военных ОД. Точки по краям ячейки говорят о чрезвычайной тактической важности форта: он даёт бонус во всех четырёх войнах.

Форты — ячейки в виде шестиугольников (как и морские, но находятся на суше), представляющие надёжные укрепления со всей необходимой военной инфраструктурой и логистикой. Форт можно повредить; повреждённый форт не даёт бонус к военной силе во время войны. Любой игрок может восстановить такой форт в любом мирном раунде.

Игровое примечание: неповреждённые форты не меняют владельца в мирные раунды, а вот повреждённые — могут. Если форт противника был повреждён в результате войны или события, вы можете успеть занять его до того, как противник его восстановит.

Как и в случае с политическими и морскими ячейками, по краям ячейки-форта точками обозначены войны, в которых этот форт даёт бонус к военной силе.



Игровое примечание: пятиугольные ячейки на карте отображают разные преимущества. Игрок, контролирующий все ячейки, соединённые с ячейкой преимущества, может использовать это преимущество (подробнее — в разделе 8.0).

3.2.6 Военные маршруты



К Луисбургу ведут три военных маршрута (обозначены пунктирными линиями) — из Акадии, из Квебека и Монреаля, из Галифакса. Первые два маршрута позволяют игроку, который контролирует Луисбург, захватить связанные с ним территории во время войны. Третий маршрут используется только в игре с дополнительным правилом из раздела 12.3 («Укреплённые форты»); в таком случае эта линия открывает возможность захватить Галифакс.

Военные маршруты отображают пути наступлений в регионе; они имеют значение только в войнах. На игровом поле военные маршруты обозначены пунктиром. Чтобы захватить территорию (подробнее о захвате — в разделе 7.2.1), игрок должен контролировать хотя бы одну ячейку, связанную с этой территорией военным маршрутом.

3.2.7 Флаги и контроль

Когда игрок захватывает контроль над ячейкой, он размещает в ней флаг своей державы (в морской ячейке вместо флага размещается эскадра). В «Борьбе империй» можно контролировать политические, рыночные и морские ячейки, а также территории и форты. В ячейке может находиться только один флаг, в случае морской ячейки — только одна эскадра.



Три типа действий:

экономические (символ монеты), военные (символ гранаты образца XVIII века) и дипломатические (символ пера).

Обратите внимание: когда игрок берёт жетон инвестиций, он может выполнить одно или оба действия в любом порядке. Однако если жетон позволяет разыграть карту события, игрок должен сделать это до выполнения действий и возможного военного улучшения.

Игровое примечание: символы действий по форме соответствуют ячейкам на игровом поле, к которым относится данное действие. Например, символ военных действий имеет шестиугольную форму — и такую же форму имеют форты и морские ячейки, по отношению к которым используются очки военных действий.

3.2.8 Термины контроля ячеек

В тексте правил и карт могут встречаться следующие термины, касающиеся размещения флагов:

- **Занять:** разместить флаг в незанятой ячейке.
- **Отнять:** убрать флаг противника из ячейки.
- **Повлиять:** либо занять, либо отнять ячейку. Если эффект позволяет вам повлиять на ячейку, вы можете либо разместить там свой флаг, если ячейка не занята, либо убрать из неё флаг противника.
- **Захватить:** убрать флаг противника из ячейки и сразу же разместить там свой флаг.
- **Защищённая ячейка:** ячейка с флагом игрока, соединённая с эскадрой или неповреждённым фортом, которые контролируются тем же игроком. Защищённые рынки сложнее поддаются влиянию (для этого требуется больше ОД), а снятие любых присутствующих маркеров конфликтов с защищённых ячеек обходится дешевле.
- **Ячейка противника:** ячейка, которая содержит флаг противника (по отношению к игроку, который применяет эффект).

Различные эффекты могут повышать и понижать стоимость влияния на ячейку, но в итоге она не может стать меньше 1.

Игровое примечание: как правило, чтобы установить контроль над ячейкой, занятой противником, игрок должен дважды заплатить за влияние на эту ячейку. Игровые эффекты, позволяющие напрямую захватывать ячейки у противника, крайне сильны, поскольку экономят много очков действий.

3.3 Жетоны инвестиций

На жетонах инвестиций изображены очки действий. Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок выбирает один жетон инвестиций, который определяет, какие действия будут ему доступны.

Каждый жетон даёт одно основное действие (в верхней части жетона) и одно дополнительное действие (в нижней части жетона).

Игровое примечание: основное действие даёт от 2 до 4 ОД определённого типа, а дополнительное действие всегда даёт 2 ОД другого типа с некоторыми ограничениями (см. 5.3.2).

На некоторых жетонах инвестиций есть символ события (крест): это означает, что, взяв данный жетон, игрок может разыграть карту события перед тем, как потратить ОД, указанные на жетоне.

На жетонах инвестиций с 2 ОД на основное действие также есть символ военного улучшения; это означает, что, взяв данный жетон, игрок может заменить один из обычных военных жетонов на любом из текущих ТВД (см. 5.3.3).



Жетон инвестиций, дающий: основное экономическое действие, дополнительное военное действие, возможность разыграть карту события и возможность военного улучшения.

3.4 Карты событий

Эти карты отражают различные исторические события данного периода.

3.4.1 Колода событий

Колода событий состоит из карт, представляющих различные исторические события, которые Франция и Британия попытаются обернуть в свою пользу. Колода событий пополняется в процессе игры: в каждой эпохе добавляются новые карты событий.

3.4.2 Версии событий

Многие карты событий содержат две версии одного и того же события: верхняя соответствует интересам Британии, а нижняя — Франции. Как правило, в таком случае только одна из версий является исторически достоверной, другая же предполагает альтернативный ход мировой истории.

3.4.3 Условия получения бонуса

На многих картах описаны дополнительные условия: в случае их выполнения игрок получает бонус.

3.4.4 Ограничения при разыгрывании событий

Игрок не может разыграть версию события, которая относится к его противнику. Если на карте только одно событие, оно считается «общим»: его может разыграть любой игрок.

Также на некоторых картах событий указан тип инвестиций. Такие события можно разыграть, только если игрок выбрал жетон инвестиций с символом события и основным действием соответствующего типа.

3.4.5 Бонусные ОД

Многие карты событий дают игроку бонусные очки действий. Они считаются ОД основного действия, то есть на них не распространяются ограничения, действующие для дополнительных действий (см. 5.3.2), и их можно дополнять за счёт увеличения долга или использования очков соглашений (см. 6.0, 9.0).

3.5 Карты министерств

Карты министерств отражают важные политические решения, курсы, тенденции, а также личностей, которые формировали национальную стратегию.

Карта министерства лежит лицом вниз, пока её владелец не решит раскрыть её, либо чтобы, немедленно или позднее, использовать ключевое слово или способность, либо чтобы получить больше наград за подсчёт очков или войну (некоторые способности и ключевые слова влияют на исход таких раундов и фаз). Игрок может раскрыть карту министерства только в свой ход.

3.5.1 Применение карт министерств



У каждой державы есть свой набор карт министерств. В первой фазе министерств каждой новой эпохи игроки сначала обновляют свои наборы: убирают карты с отметками только предыдущих эпох и выкладывают карты новой эпохи. Затем игроки взакрытую выбирают две карты из набора и кладут их перед собой лицом вниз: их можно будет использовать в текущем раунде

(можно выбирать только карты, у которых есть отметка текущей эпохи). В других фазах министерств каждый игрок может заменить одну или обе карты, лежащие перед ним лицом вниз, на другие доступные карты из набора.

3.5.2 Способности на картах министерств

Если не указано обратного, игрок может воспользоваться картой министерства только в свой ход. Однако эффект некоторых карт применяется вне хода игрока: например, он может применяться «в конце раунда» — в фазу применения оставшихся способностей (см. 4.1.11). Другие карты министерств приносят ПО в фазу подсчёта. Кроме того, эффекты некоторых карт могут быть применены в ход другого игрока. Независимо от того, в какой именно момент игры применяется эффект той или иной карты министерства, перед этим она должна быть раскрыта игроком в свой ход. Если на карте министерства указано, что способность можно применить только один раз в раунд, после её использования игрок должен положить на эту карту маркер истощения. На некоторых картах есть несколько способностей: они используются независимо друг от друга, и жетоны истощения (при необходимости) на них кладутся отдельно.

3.5.3 Ключевые слова на картах министерств

На картах министерств встречаются по отдельности или в различных сочетаниях следующие ключевые слова: финансы, меркантилизм, управление, стиль и наука. Также эти слова встречаются в условиях получения бонуса на картах событий. Чтобы получить такой бонус, при разыгрывании карты события игрок должен открыть карту министерства с указанным ключевым словом (или такая карта уже должна быть открыта).

3.5.4 Бонусные ОД на картах министерств

Некоторые карты министерств дают бонусные ОД, если игрок выполняет действие определённого типа.

3.6 Эскадры



Эскадра — это группа военных кораблей, которую можно использовать как на ТВД, так и для защиты торговых маршрутов и коммерческих активов. Эскадры можно размещать только в морских ячейках, а в морских ячейках нельзя размещать ничего, кроме эскадр.

Игрок не может иметь более 8 эскадр на поле.

Эскадры считаются флагами при определении контроля ячейки и получении наград.

3.7 Военные жетоны

Есть два типа военных жетонов: обычные и бонусные. У каждой державы есть свой набор военных жетонов. В фазу подготовки к следующей войне игроки размещают на ТВД обычные военные жетоны. Бонусные военные жетоны можно приобрести, потратив на их покупку военные ОД. Обратите внимание, что военное улучшение позволяет игроку обменивать только обычные жетоны, а не бонусные (см. 5.3.3).



У некоторых военных жетонов есть особые эффекты. Слева направо: отнять флаг противника, увеличить долю противника, повредить форт противника или убрать эскадру противника (на выбор владельца жетона).

Подробнее — в разделе 7.1.2.

Во всех войнах игроки используют одинаковые наборы обычных военных жетонов, в то время как наборы бонусных жетонов уникальны для каждой войны. Обратите внимание, что с игровой точки зрения все наборы бонусных жетонов идентичны: отличие состоит лишь в разных названиях, отражающих исторические реалии и персонажей той или иной эпохи. Когда война завершается, уберите из игры все бонусные военные жетоны, связанные с этой войной, и выложите на свой планшет бонусные жетоны следующей войны.

Примечание автора: иногда действия игроков будут выглядеть совсем не исторично: например, жетон «Джордж Вашингтон» появится в англо-майсурской войне. Конечно, это не означает, что Вашингтон лично прибыл в Индию. Воспринимайте это так, что в войне участвует полководец, таланты которого сравнимы с Вашингтоном.

Примечание автора: обычные военные жетоны, разумеется, хуже бонусных, а некоторые из них и вовсе дают отрицательные значения (в любой войне бывают неточные разведданные, плохое снабжение, низкая мотивация и подобные проблемы). Когда вы берёте жетон инвестиций с символом военного улучшения, в первую очередь заменяйте такие жетоны!

Игровое примечание: если вам неудобно каждый раз менять наборы бонусных военных жетонов, можете закрыть глаза на историзм и на протяжении всей игры использовать набор Войны за испанское наследство или любой другой войны. С игровой точки зрения все наборы идентичны: отличаются только названия.

3.8 Маркеры конфликтов



Маркеры конфликтов — общие для игроков. Они могут быть размещены только в политических и рыночных ячейках —

и представляют форс-мажорные ситуации, оказывающие влияние на политический и экономический уклад региона. В каждой отдельной ячейке может быть только один маркер конфликта.

Ячейка, в которой находится маркер конфликта, не учитывается в следующих игровых ситуациях:

- Рыночное соединение
- Получение преимущества
- Получение наград за регионы, престиж и глобальный спрос
- Использование карт событий или министерств
- Финальный подсчёт
- Бонус военной силы от альянса

Вместе с тем маркер конфликта понижает экономическую или политическую стоимость ячейки до 1.

3.8.1 Размещение маркеров конфликтов

Маркеры конфликтов размещаются в результате использования преимущества или разыгрывания карты события. Некоторые карты событий вводят в игру маркеры конфликтов, которые сложнее снять с поля: в таком случае поместите маркер стороной с пометкой «+1» вверх.

3.8.2 Снятие маркеров конфликтов

Все маркеры конфликтов снимаются с поля в конце войны, в которой они дают военную силу. Также уберите маркер конфликта из ячейки, когда меняется её статус — с незанятой на занятую или наоборот, а также в результате военных действий ⚔ (см. 5.6.2).

3.9 Жетоны наград



В игре есть восемь жетонов наград. В каждый мирный раунд выложите в ячейку награды каждого региона по одному жетону награды лицом вверх. В конце мирного раунда игроки считают сумму своих флагов и эскадр в каждом регионе по отдельности. Игрок с наибольшей суммой получает победные очки и/или очки соглашений, указанные на жетоне награды этого региона.

3.10 Другие маркеры

Другие используемые в игре маркеры:



Маркер раундов отмечает текущий раунд игры.



Маркер ПО, который перемещается по общей шкале в зависимости от действий игроков. **ВАЖНО:** значение ПО относится к обоим игрокам! Когда Британия получает ПО, жетон ПО двигается на это значение в сторону отметки «0», а когда Франция получает ПО — в сторону отметки «30».



Два маркера максимального долга отображают максимальный долг, который может иметь соответствующий игрок. В свою очередь, два маркера долга отображают текущий уровень долга соответствующего игрока. Разница между значениями этих маркеров на общей шкале считается доступным долгом и показывает, сколько ещё игрок может брать в долг.



Два маркера очков соглашений отмечают, сколько ОС доступно каждому игроку.



Двухсторонний маркер инициативы показывает, какой из игроков владеет инициативой.



Четыре маркера для каждого игрока, которыми они отмечают жетоны инвестиций, взятые в текущий ход.



Маркеры истощения отмечают, какие преимущества и способности на картах министерств уже были использованы.



Маркеры победы и поражения якобитов используются, чтобы отмечать успехи или неудачи якобитского движения.

4.0 Последовательность игры

«Борьба империй» состоит из 6 мирных раундов (называемых также «раундами») и 4 масштабных военных конфликтов (называемых также «войнами»). Каждый мирный раунд охватывает временной промежуток в 5–17 лет. В мирный раунд игроки по очереди выполняют действия, выбирая до 4 жетонов инвестиций, по одному за раз.

Мирный раунд проходит следующим образом:

1. Фаза обновления колоды (только в 3 и 5 раундах)
2. Фаза увеличения максимального долга (только в 3 и 5 раундах)
3. Фаза наград
4. Фаза глобального спроса
5. Фаза обновления
6. Фаза получения карт
 - а. Раскрытие жетонов инвестиций
 - б. Игроки получают карты событий
7. Фаза министерств
8. Фаза инициативы (в 1 раунде пропускается)
9. Фаза действий
10. Фаза уменьшения очков соглашений
11. Фаза применения оставшихся способностей
12. Фаза подсчёта
13. Фаза проверки победных условий
14. Фаза финального подсчёта (только в 6 раунде)

Война проходит следующим образом:

1. Фаза боевых действий
2. Фаза проверки победных условий
3. Фаза обновления
4. Фаза подготовки к следующей войне (после Войны за независимость США пропускается)

Подробнее о фазах войны — в разделе 7.0.

4.1 Мирные раунды

Краткое описание: игроки создают общий запас жетонов инвестиций, из которого по очереди выбирают по одному жетону. Жетон инвестиций даёт игрокам очки действий, с помощью которых они борются за контроль над различными ячейками, готовятся к войне, а также выполняют другие доступные действия.

Также игроки получают карты событий, которые могут значительно менять ситуацию на поле. Кроме того, игроки могут выбирать и менять карты министерств, выстраивая и адаптируя свою стратегию. В конце мирного раунда каждый игрок получает награды за регионы, в которых ему удалось превзойти соперника, награду за престиж, если он контролирует больше ячеек престижа, а также награду за глобальный спрос на товар, если он контролирует больше рынков с этим товаром.

Мирный раунд состоит из 14 фаз, описанных ниже.

4.1.1 Фаза обновления колоды

В 3 раунде (первый раунд эпохи империй) замешайте карты эпохи империй в колоду карт событий (сброс трогать не нужно). В 5 раунде (первый раунд эпохи революций) уберите из игры все карты эпохи наследств (из колоды, сброса и рук игроков), затем замешайте карты эпохи революций в колоду событий (сброс трогать не нужно).

4.1.2 Фаза увеличения максимального долга

В первом раунде эпохи империй и эпохи революций оба игрока увеличивают свой максимальный долг на 4.

4.1.3 Фаза наград

В первом раунде каждой новой эры перемешайте жетоны наград, возьмите 4 случайных жетона и выложите по одному из них в ячейку награды каждого региона лицом вверх. Остальные четыре жетона выкладываются во втором раунде эпохи.

Игровое примечание: в первом раунде каждой эпохи можете поместить в каждую ячейку два жетона наград лицом вниз и раскрыть только один из них, а после подсчёта, во втором раунде, — раскрыть второй (это немного ускоряет подготовку).

4.1.4 Фаза глобального спроса

Перемешайте все шесть жетонов глобального спроса (они соответствуют шести товарам в игре), возьмите 3 случайных жетона и выложите их лицом вверх рядом с таблицей глобального спроса. Эти три товара будут пользоваться глобальным спросом в текущем раунде. В отличие от жетонов наград, жетоны глобального спроса перемешиваются каждый раунд.

4.1.5 Фаза обновления (мирный раунд)

Уберите все маркеры истощения с жетонов преимуществ и карт министерств. Уберите все жетоны инвестиций, которые были доступны в предыдущем раунде (включая невыбранные) в ячейку для использованных жетонов инвестиций.

Игровое примечание: некоторые игроки предпочитают иным образом отмечать использованные жетоны преимуществ и карты министерств: например, поворачивают их или кладут на них свои флаги вместо маркеров истощения. В любом случае в этой фазе вы убираете с этих карт и жетонов всё лишнее и возвращаете их в исходное положение.

4.1.6 Фаза получения карт

Выложите девять жетонов инвестиций в ячейки доступных жетонов инвестиций лицом вверх. Если в ячейке жетонов инвестиций не хватило жетонов, перемешайте использованные жетоны, переместите их в ячейку жетонов инвестиций, а затем выложите недостающее количество.

После этого каждый игрок берёт 3 карты событий из колоды и добавляет их к картам, оставшимся с прошлого раунда, затем откладывает лицом вниз столько карт, чтобы на руке осталось 3 карты событий. Когда оба игрока отложили лишние карты событий, поместите отложенные карты в сброс лицом вверх. Игроки могут изучать сброшенные карты событий в любой момент игры.

Если в эпохе революций среди полученных карт событий вам попались карты эпохи наследств, сразу сбросьте их и возьмите столько же карт. По итогу ни одна из трёх карт у вас на руке не должна быть картой из эпохи наследств.

Если карт событий не хватило, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

4.1.7 Фаза министерств

Если сейчас первый мирный раунд новой эпохи, каждый игрок берёт все свои карты министерств (в том числе лежащие на его планшете, даже используемые), выбирает две карты из тех, что соответствуют текущей эпохе, и выкладывает их лицом вниз на свой планшет. Игроки могут применять эффекты своих карт министерств только в том случае, если эти карты были предварительно раскрыты. Раскрыть карту министерства игрок может только в свой ход.

Если сейчас не первый мирный раунд новой эпохи, каждый игрок может заменить карты министерств, лежащие лицом вниз, на любые другие доступные в текущей эпохе.

Игровое примечание: иными словами, вы можете заменить карту министерства во втором мирном раунде эпохи только в том случае, если вы не раскрывали эту карту в первом раунде этой эпохи.

4.1.8 Фаза инициативы (в 1 раунде пропускается)

Если маркер ПО на значении меньше «15», инициатива принадлежит Франции; положите маркер инициативы в ячейку инициативы стороной «Франция» вверх. Если маркер ПО на значении выше «15», инициатива принадлежит Британии; положите маркер инициативы в ячейку инициативы стороной «Британия» вверх. Если маркер ПО на значении «15», инициатива не переходит к другому игроку. Затем игрок, владеющий инициативой, *решает*, кто будет ходить первым в фазе действий. **В первом раунде** инициативой владеет **Франция** (см. «Подготовка» в справочнике).

Игровое примечание: обратите внимание, что игрок, владеющий инициативой, не обязан ходить первым: иногда выгоднее, чтобы это делал противник.

4.1.9 Фаза действий

В этой фазе игроки по очереди совершают ходы, начиная с того, кому владеющий инициативой даёт право первого хода. Каждый игрок совершит **четыре хода** (то есть раунд состоит из восьми ходов). Игрок, совершающий ход, называется активным игроком. Активный игрок должен полностью завершить все свои действия, прежде чем ход перейдёт к противнику. Любой игрок может пропустить ход, то есть не выполнять никаких действий; в таком случае он может понизить свой долг на 1 или 2.

4.1.10 Фаза уменьшения очков соглашений

Каждый игрок, у которого больше 4 очков соглашений, уменьшает их количество до 4.

4.1.11 Фаза применения оставшихся способностей

Игроки по очереди, начиная с того, кто ходил первым, применяют способности, которые действуют «в конце раунда».

4.1.12 Фаза подсчёта

Игроки получают награды за открытые жетоны наград и жетоны глобального спроса на поле.

Количество ПО может быть выше 30 или ниже 0. Отмечайте каждое ПО за пределами этих значений жетоном флага (соответственно, если противник получает ПО, убирайте эти жетоны).

Награда за регион

Награда за регион достаётся игроку, который контролирует больше ячеек (политические, рыночные, морские, форты, территории). Передвиньте маркер ПО (вперёд для Франции, назад для Британии). Также добавьте очки соглашений игроку, если на полученном им жетоне награды есть соответствующее указание («ОС»). В случае ничьей ни один из игроков не получает награду, но жетон награды всё равно убирается с поля.

Дополнительные требования

На некоторых жетонах наград есть небольшая красная цифра. Она означает, что для получения награды сумма контролируемых ячеек игрока должна быть на это значение больше, чем у противника.



Красная цифра «2» означает, что для получения награды у игрока в этом регионе должно быть на 2 флага больше, чем у противника.

Награда за престиж

Игрок, контролирующий больше ячеек престижа, получает дополнительно 2 ПО. На протяжении большей части игры ячейки престижа есть только в Европе, однако если после Войны за независимость США на поле появился хотя бы один флаг США, то ячейки престижа США также учитываются при определении этой награды.

Награда за глобальный спрос

Игроки получают награды за каждый жетон глобального спроса на товар согласно таблице глобального спроса (сверху вниз). Награду за товар получает игрок, контролирующий больше рыночных ячеек, в которых указан этот товар. Награда указана в таблице глобального спроса напротив этого товара.

Игровое примечание: некоторые награды за глобальный спрос также понижают долг или дают очки соглашений. Есть также награды, которые увеличивают ваш долг (например, табак). Учитывайте этот нюанс!

Примечание автора: в этот исторический период табачный лист был востребованной товарной культурой, но цены на него были нестабильны. Более того, выращивание табака сильно вредило почве, иссушая её. Именно поэтому игрок, получающий награду за табак, вынужден увеличивать своё значение долга.

4.1.13 Фаза проверки победных условий

Игроки проверяют, не определился ли победитель.

Если один игрок в фазе подсчёта получил *все* жетоны наград за регионы и *все* награды за глобальный спрос, он сразу же побеждает.

Если по этому условию никто не победил, игроки проверяют маркер ПО. Если он на значении «0» или ниже, побеждает Британия, если «30» или выше — побеждает Франция.

Если и по этому условию никто не победил, текущий раунд завершается. Передвиньте жетон раунда в следующую ячейку шкалы раундов.

4.1.14 Фаза финального подсчёта

Если на конец шестого раунда после проверки победных условий не победил ни один игрок, разыгрывается финальный подсчёт (см. 11.0). После этого проверьте маркер ПО. Если он на значении «16» или выше, побеждает Франция, если «14» или ниже — побеждает Британия. Если маркер ПО на значении «15», побеждает игрок с наибольшим доступным долгом. Если всё ещё ничья, побеждает Британия.

Примечание автора: в реальной истории победителем из этого противостояния вышла именно Британская империя, поэтому ей и достаётся эта честь в случае ничьей.

5.0 Ходы игроков

Краткое описание: игроки по очереди совершают ходы в фазах действий мирных раундов. Каждый игрок совершает четыре хода. В свой ход вы выбираете жетон инвестиций, затем, если можете и хотите, разыгрываете карту события — и, наконец, тратите очки действий и/или военное улучшение, которые даёт выбранный жетон.

В игре три типа очков действий: экономический, дипломатический, военный. Вы можете увеличить количество доступных очков действий, тратя очки соглашений или увеличивая долг. В «Борьбе империй» победит тот, кто наиболее эффективно использует и комбинирует доступные ему игровые ресурсы: очки действий, карты событий, карты министерств, жетоны преимуществ, очки соглашений и долг.

В свой ход игрок:

- *Обязан* выбрать жетон инвестиций. После этого он может пропустить ход, то есть не выполнять никаких действий (ход именно «сгорает», а не откладывается на потом). Если вы пропустили ход, можете уменьшить свой долг на 1 или 2.
- *Может* разыграть карту события, если на выбранном жетоне инвестиций есть символ события. Разыграть карту можно только до траты ОД и возможного военного улучшения.
- *Может* полностью или частично потратить ОД, которые даёт выбранный жетон инвестиций, а также получить дополнительные ОД такого же типа, потратив очки соглашений или увеличив свой долг (они должны быть потрачены в этот же ход, иначе «сгорят»).
- *Может* выполнить военное улучшение, если на выбранном жетоне инвестиций есть символ военного улучшения.

5.1 Выбор жетона инвестиций

В свой ход игрок обязан выбрать один из доступных жетонов инвестиций. После этого он может *либо* продолжить ход, то есть разыграть событие и/или военное улучшение (если есть соответствующие символы) и потратить ОД, *либо* пропустить ход и уменьшить свой долг на 1 или 2. Пропуск хода не ограничивает дальнейшие ходы.

Игровое примечание: способность или ключевое слово карты министерства можно применить *до* выбора жетона инвестиций. Например, игрок за Британию может использовать способность Роберта Уолпола, чтобы взять карту события из колоды и оценить: лучше ли она сочетается с доступными жетонами инвестиций.

5.2 Разыгрывание карты события

Игрок может разыграть карту события из руки, если выбрал жетон инвестиций с символом события. Если на карте события указан тип действия, то основное действие на жетоне инвестиций, который используется для разыгрывания карты, должно быть того же типа.

1. Сначала проверьте условие получения бонуса. Если оно выполнено, игрок может применить и обычный, и бонусный эффект события. В ином случае применяется только обычный эффект.

Примечание автора: это означает, что вы не можете применить обычный эффект, чтобы выполнить условие получения бонуса.

2. Если игрок может применить и обычный, и бонусный эффект события, то *всегда* сначала полностью применяется обычный эффект, затем бонусный эффект — и только после этого игрок переходит к жетону инвестиций.

Исключение: если обычный или бонусный эффект дают очки действий, игрок использует их не сразу, а вместе с очками, которые даёт жетон инвестиций.

Игровое примечание: если на карте события нет формулировки «вы можете», то вы обязаны применить все описанные эффекты этого события, даже если не желаете этого! Например, если событие предписывает убрать с поля два флага из рыночных ячеек региона, а у противника в этом регионе только один флаг, лучше отложить эту карту на потом — иначе вам придётся убрать свой флаг. Однако если событие предписывает *отнять* две рыночные ячейки, а противник контролирует только одну, вы можете убрать один его флаг и не убирать свой, поскольку термин «отнять» касается только флагов противника (см. 3.2.8).

3. Все или часть очков действий, которые даёт событие, можно использовать в любом сочетании:
 - как отдельное основное действие;
 - добавить к основному действию с жетона инвестиций (если тип действия совпадает);
 - добавить к дополнительному действию (если тип действия совпадает), но тогда на них будут распространяться его ограничения (см. 5.3.2).

4. Очки действий, которые даёт карта событий, используются по тем же правилам, что и обычные ОД (например, учитываются требования соединения). Если игрок добавляет к очкам действий от события очки действия от долга или очков соглашений, на них будут распространяться те же ограничения, что указаны на карте события. Эффекты события, которые не требуют траты ОД, игнорируют требования соединения.
5. После применения всех эффектов уберите карту события из игры.

Игровое примечание: во многих подобных играх только некоторые карты событий полностью убираются из игры. В «Борьбе империй» всё иначе! Разыгранные карты всегда уходят из игры.

Пример: карта «Ситцевый акт» (№ 11) даёт игроку за Британию 2 ☺, которые нужно использовать, только чтобы отнять рыночную ячейку. Если игрок увеличит свой долг или использует очки соглашений, эти полученные очки действий тоже нужно использовать только для отнятия этой рыночной ячейки. При этом ☺, полученные с жетона инвестиций, игрок может использовать по своему желанию (не забывайте про исключения в разделе 5.3.4).

5.3 Использование жетона инвестиций

Активный игрок использует действия, которые даёт ему жетон инвестиций: основное действие, дополнительное действие и, если есть соответствующий символ, военное улучшение — причём в любом порядке.

Игровое примечание: если вы можете и хотите разыграть карту события, вы должны сделать это до других действий, которые даёт жетон инвестиций. Только после этого вы можете выполнить в любом порядке основное действие, дополнительное действие и (если это возможно) военное улучшение. При этом нужно полностью завершить одно действие, прежде чем приступить к другому.

5.3.1 Типы действий на жетоне инвестиций

На жетонах инвестиций встречаются очки действий трёх типов: экономические, дипломатические и военные. На каждом жетоне есть основное действие одного типа и дополнительное действие другого типа.

5.3.2 Очки действий на жетоне инвестиций

Основное действие может давать от 2 до 4 ОД (количество указано на жетоне).

Дополнительное действие всегда даёт 2 ОД.

ОД с дополнительного действия тратятся, как и с основного действия, но со следующими ограничениями:

1. ОД можно использовать только на что-то одно (повлиять на одну ячейку, приобрести один бонусный военный жетон, убрать один маркер конфликта и т. п.).
2. Дополнительным действием нельзя убрать флаг или эскадру противника из ячейки, если в этой ячейке

нет маркера конфликта (если есть — то можно). После влияния на ячейку с маркером конфликта уберите этот маркер как обычно.

Игровое примечание: поскольку в морской ячейке не может находиться маркер конфликта, эскадру невозможно убрать дополнительным действием. Более того, форт противника можно занять и восстановить только основным действием, поскольку восстановление убирает флаг.

5.3.3 Военное улучшение

Если на жетоне инвестиций есть символ военного улучшения, игрок может выбрать один из своих назначенных на следующую войну обычных военных жетонов, затем взять новый случайный жетон из набора обычных военных жетонов и решить, заменять ли выбранный жетон только что взятым жетоном. В любом случае игрок сам решает, что делать с военным жетоном, который не будет использован: убрать из игры в открытую или вернуть в набор обычных жетонов закрытую. Также обратите внимание на следующие ограничения:

1. В 6 раунде (и только в этом раунде) символ военного улучшения даёт 1 очко соглашений вместо обмена обычного военного жетона, поскольку военных жетонов на планшете войны уже не будет.
2. Обычный военный жетон нельзя убрать из игры, если после этого у игрока останется меньше четырёх обычных военных жетонов.

5.3.4 Совершение действий в нескольких регионах

Чтобы совершить действие ✎ или ☺ в нескольких регионах (не субрегионах) в рамках одного хода, игрок должен потратить по 1 ОД соответствующего типа за каждую смену региона. Подробнее об этом правиле смотрите в справочнике (стр. 7 и 13).

5.4 Экономические действия

Очки экономических действий (☺) можно потратить на рыночную ячейку (называемую также «рынком»):

5.4.1 Повлиять на рынок

Чтобы повлиять на рыночную ячейку, эта ячейка должна быть соединена:

- а) с территорией, фортом или морской ячейкой, которую контролирует игрок, или
- б) с другой рыночной ячейкой, которую контролирует игрок, если при этом:
 - в этой ячейке нет маркера конфликта,
 - она не изолирована,
 - она не меняла владельца в текущий ход.

Изоляция

Рыночная ячейка считается изолированной, если на начало хода в ней есть флаг игрока, но от неё нельзя провести цепочку через контролируемые им рынки без маркера конфликта к его территории, форту или морской ячейке.

Игровое примечание: повреждённые форты остаются контролируемыми и предотвращают изоляцию.

Примечание автора: маркер конфликта сам по себе не изолирует рынок, но может привести к тому, что другие рынки станут изолированными.

Игровое примечание: обратите внимание на слова «на начало хода»: если вы нарушили цепочку до рынка противника, он станет изолированным только в начале следующего хода.

Примечание автора: вы не можете повлиять на все рынки в цепочке подряд в один ход, но можете повлиять на рынок, соединяющийся с территорией, фортом или морской ячейкой, над которой вы получили контроль в текущий ход.

5.4.2 Экономическая стоимость

Чтобы повлиять на рыночную ячейку, нужно заплатить ☺ экономическую стоимость этого рынка. Экономическая стоимость рынка указана в самой ячейке. Однако при любом из следующих условий стоимость рыночной ячейки опускается до «1»:

1. Рыночная ячейка изолирована; или
2. В рыночной ячейке находится маркер конфликта.

Использование преимуществ также может снизить стоимость влияния на рынок.

Если рынок защищён, его экономическая стоимость увеличивается на 1.

Вычисляя окончательную экономическую стоимость, посчитайте сначала уменьшения, а затем увеличения (так, защищённый рынок с маркером конфликта стоит 2 ☺). Стоимость влияния на рынок не может быть меньше 1 ☺.

Пример

Олег (Британия) выбирает жетон инвестиций с основным действием на 3 ☺. Он тратит 2 ☺, чтобы повлиять на рынок сахара в Антигуа: в этой ячейке не было флага, и Олег занимает эту ячейку, размещая флаг Британии. У него остаётся 1 ☺. Он увеличивает свой долг на 1; теперь у него 2 ☺. Он тратит их, чтобы убрать флаг Франции из рынка мехов в Камберленде. Находящийся там маркер конфликта уменьшил стоимость ячейки до 1, но, поскольку Олег выполняет действие ☺ уже в другом регионе, нужно потратить ещё 1 ☺ за смену региона. Если бы не маркер конфликта, стоимость равнялась бы 3 (2 за стоимость ячейки + 1 за смену региона).

5.5 Дипломатические действия

5.5.1 Повлиять на политическую ячейку

Очки дипломатических действий (☞) можно использовать, чтобы влиять на политические ячейки. В отличие от рынков, для этого не нужно, чтобы они с чем-либо соединялись.

5.5.2 Политическая стоимость

Чтобы повлиять на политическую ячейку, нужно заплатить ☞ политическую стоимость этой ячейки. Если в ячейке находится маркер конфликта, её стоимость снижается до 1. Как и в случае с рынками, сначала применяются уменьшающие, а затем увеличивающие стоимость эффекты, и стоимость не может опускаться ниже 1 ☞.

Пример

Жанна (Франция) выбирает жетон инвестиций с основным действием на 4 ☞. Она тратит 4 ☞, чтобы дважды повлиять на ячейку Дания-Норвегия со стоимостью 2 ☞: сначала убирает флаг Британии, после чего помещает свой. Затем Жанна тратит 2 очка соглашений, чтобы получить ещё 2 ☞, и тратит их на влияние в Сардинии, которая не занята, и в ней появляется флаг Франции.

Пример 2

Олег (Британия) готов к решительным действиям в Индии. Он выбирает жетон инвестиций, дающий 3 ☞ (основное действие) и 2 ☺ (дополнительное действие). На жетоне есть символ события; поэтому Олег разыгрывает карту «Золото Западной Африки» (№ 24), которая даёт ему 1 ☺. Добавив к нему ещё 1 очко соглашений, он убирает флаг Франции из ячейки Веллур с экономической стоимостью 2. Он уже контролирует местный альянс Майсур, что позволяет ему использовать преимущество «Борьба за власть»: поместить маркер конфликта в ячейку Тируччираппалли (помните, что каждый жетон преимущества можно использовать только один раз в раунд).



Действия, описанные в примере 2 раздела 5.5.2.

Затем Олег тратит 3 ☞ и 1 очко соглашений, чтобы захватить альянс Низам (2 ☞, чтобы отнять, и 2 ☞, чтобы занять). Наконец, он тратит 2 ☺ от дополнительного действия, чтобы повлиять на Тируччираппалли. При обычных условиях дополнительное действие нельзя тратить на влияние, но маркер конфликта позволяет обойти это ограничение (см. 5.3.2, пункт 2). Стоимость 2 получается следующим образом: маркер конфликта понижает стоимость до 1, но французский форт в Вандаваси повышает её до 2. Наконец, Олег убирает маркер конфликта из этой рыночной ячейки, поскольку это происходит всегда, когда из ячейки убирается флаг (см. 3.8.2).

5.5.3 Взять карту события

Игрок может потратить 3 ☞, чтобы взять карту события из колоды (если в ней есть карты).

5.6 Военные действия

Очки военных действий (👤) можно потратить на следующее:

5.6.1 Приобрести бонусный военный жетон

Игрок может потратить 2 👤, чтобы приобрести бонусный военный жетон. За один ход можно приобрести максимум два таких жетона.

Потратив 2 👤, игрок берёт один случайный жетон из своего набора бонусных военных жетонов, изучает его и выкладывает на один из ТВД следующей войны.

На каждом ТВД может находиться не более двух бонусных военных жетонов для каждого игрока. Если игрок хочет выложить только что приобретённый бонусный военный жетон на ТВД, в котором уже есть два его бонусных жетона, он должен сначала передвинуть один из этих двух жетонов на другой ТВД, на котором в этот момент находится меньше двух его бонусных жетонов. Если на каждом ТВД уже есть по два бонусных жетона игрока, игрок не может приобретать новые бонусные жетоны.

В 6 раунде (и только в нём) 2 👤 можно обменять на 1 экономическое (👤) или дипломатическое (👤) очко действия, которое можно потратить, как если бы оно было частью основного действия. В течение одного хода 👤 можно обменять сколько угодно раз, но только на очки одного типа — либо 👤, либо 👤.

Игровое примечание: например, если жетон инвестиций даёт вам 4 👤, вы можете обменять их либо на 2 👤, либо на 2 👤, но нельзя получить по 1 ОД каждого типа.

Обратите внимание, что обмен 👤 на 👤 или 👤 не даёт игроку основное действие нового типа. Это означает, что обмен ОД не разрешает игроку разыгрывать карты событий нового типа, а также увеличивать долг или использовать ОС для действия нового типа.

Примечание автора: это правило введено потому, что шестой раунд — последний: за ним не следует войны, и поэтому бонусные военные жетоны теряют значение. Хотя курс обмена не самый выгодный, ваши очки военных действий хотя бы не пропадут зря.

5.6.2 Убрать маркер конфликта

Игрок может потратить 2 👤, чтобы убрать маркер конфликта из обычной ячейки. Если ячейка защищена, стоимость снижается до 1 👤. Также на некоторых маркерах конфликтов указано, что стоимость их снятия увеличена на 1 (см. 3.8.1).

5.6.3 Построить форт

Чтобы построить форт в ячейке форта (что позволяет сразу занять эту ячейку), нужно потратить столько 👤, сколько указано в ячейке. Также для этого нужно, чтобы игрок на начало хода контролировал хотя бы один рынок, территорию или морскую ячейку, связанную с ячейкой, в которой он хочет построить форт.

Форт противника нельзя захватить в течение мирного раунда, если форт не повреждён (см. 5.6.4). Неповреждённый форт противника можно захватить, потратив очки завоеваний во время войны.

5.6.4 Восстановить форт

Игрок может потратить 👤, чтобы убрать маркер повреждения из ячейки форта. Стоимость зависит от того, какой форт игрок восстанавливает: свой или противника. Таким образом, это действие применимо к любому повреждённому форту.

- Чтобы восстановить *свой* повреждённый форт, нужно потратить на 1 👤 **меньше**, чем стоимость строительства форта.
- Чтобы занять и восстановить повреждённый форт *противника*, игрок должен контролировать соединённую с этим фортом эскадру или рынок, а также потратить на 1 👤 **больше**, чем стоимость строительства форта. Игрок убирает из этого форта маркер повреждения и флаг противника, затем помещает туда свой флаг.

Примечание автора: это отражает последовательное и продолжительное наступление на позиции, которые противник не в силах более удерживать.

5.6.5 Построить эскадру

Игрок может потратить 4 👤, чтобы построить эскадру — группу военных кораблей. Некоторые игровые эффекты снижают стоимость этого действия. Все эскадры, кроме тех, что находятся на поле изначально, должны быть сначала построены, а затем размещены.

Построив эскадру, поместите её жетон в ячейку флота.

5.6.6 Разместить эскадру

Игрок может потратить 1 👤, чтобы разместить свою эскадру в незанятую морскую ячейку.

Игровое примечание: старайтесь не тратить дополнительное военное действие, чтобы только разместить эскадру: так вы потеряете 1 👤!

Если в морской ячейке есть эскадра противника, стоимость меняется следующим образом:

- 3 👤, если вы размещаете эскадру из ячейки флота;
- 2 👤, если вы перемещаете эскадру из другой морской ячейки.

В обоих случаях эскадра противника возвращается в ячейку флота.

Эскадру можно разместить в любую морскую ячейку (соединение не нужно). Каждую эскадру можно разместить только один раз за ход.

Пример 1

Жанна (Франция) выбирает жетон инвестиций, дающий 3 👤 (основное действие) и 2 👤 (дополнительное действие; оно всегда приносит 2 ОД соответствующего типа). Сначала она тратит 2 👤, чтобы убрать 2 мешающих ей маркера конфликтов. Каждый из них стоил всего по 1 👤, поскольку это

были защищённые ячейки: *Карайкал* (защищён французским портом в Вандаваси) и *Малаккский пролив* (защищён французской эскадрой на реке Хугли).

У Жанны есть эскадра в ячейке флота, которую она построила в одном из предыдущих ходов. Она решает защитить с помощью неё один из своих рынков пряностей и тратит 1 ⚡, чтобы разместить её в незанятую морскую ячейку Малабарский берег. Наконец, она тратит 2 ⚡, чтобы заручиться поддержкой альянса Алгонкины в Северной Америке. Обратите внимание, что ей не нужно тратить на 1 ОД больше за смену региона, поскольку тип действия сменился.

Пример 2

В первом раунде Олег (Британия) выбирает жетон инвестиций, дающий 2 ⚡ (основное действие). Это слабое основное действие, зато на жетоне есть символ военного улучшения. Олегу не нравится его обычный военный жетон в Центральной Европе — ТВД Войны за испанское наследство. Поэтому он решает использовать символ военного улучшения (карту события не разыгрывает), чтобы взять новый обычный военный жетон и заменить им текущий обычный военный жетон. Заменяемый обычный жетон можно вернуть в запас обычных или убрать из игры; Олег выбирает второе. Затем он тратит 2 ⚡, чтобы приобрести бонусный военный жетон — «Савойские перебежчики» (+2 к военной силе) — и размещает его в Центральной Европе. Наконец, он хочет усилить своё присутствие на море в регионе Европа. Для этого он увеличивает долг аж на 3, чтобы потратить ещё 3 ⚡. В ячейке флота уже есть его эскадра, и он размещает её в морской ячейке, которая занята французами. Франция возвращает свою эскадру в ячейку флота.

6.0 Долг

6.1 Увеличение долга

Игрок может в свой ход увеличить свой долг на некоторое количество единиц, чтобы получить столько же ОД такого же типа, как основное или дополнительное действие на его жетоне инвестиций, или как ОД, которые даёт карта события.

6.2 Уменьшение долга

Игрок может пропустить ход (то есть совсем не использовать ОД и символы на жетоне инвестиций), чтобы уменьшить свой долг на 1 или 2.

6.3 Максимальный долг

Игрок не может по своему выбору увеличить долг, если это увеличение выйдет за пределы текущего максимального долга. При этом учитывайте, что:

1. Некоторые игровые эффекты увеличивают максимальный долг.
2. Если какой-либо эффект предписывает вам увеличить долг (то есть это происходит не по вашему выбору), но он при этом должен выйти за пределы максимального долга, каждая «лишняя» единица долга даёт 1 ПО вашему противнику (то есть вы теряете ПО, а долг не растёт выше максимального).

6.4 Доступный долг

Некоторые карты событий дают вам бонусы, зависящие от вашего доступного долга.

Доступный долг — это разница между вашим максимальным долгом и текущим долгом. Чем больше эта разница, тем больше ваш доступный долг.

Игровое примечание: за счёт долга можно получить дополнительные очки действий любого типа, но не увлекайтесь им слишком сильно. Некоторые события увеличивают долг против вашей воли, что может отнять у вас ПО. Если же такие карты событий на руке у вас, вы в относительной безопасности.

7.0 Войны

Краткое описание: во время войны проводятся боевые действия на театрах военных действий (ТВД). Накануне каждой войны у обоих игроков по одному обычному военному жетону на каждом ТВД; не забывайте проводить подготовку к следующей войне, как только закончилась предыдущая. Во время войны игроки считают и сравнивают свою военную силу на каждом отдельном ТВД. Военная сила — это совокупность значений на военных жетонах (обычных и бонусных), а также бонусов от альянсов и прочих элементов игрового поля. Игрок, имеющий больше военной силы на ТВД, получает награду, называемую «трофеем» (указана в таблице соответствующего ТВД на планшете текущей войны). Когда окончены боевые действия на всех ТВД, война завершается.

7.1 Фаза боевых действий

Итак, война проходит следующим образом: игроки проводят боевые действия на ТВД в очерёдности, указанной на планшете войны, считая и сравнивая военные силы друг друга на каждом ТВД.

7.1.1 Раскрытие военных жетонов

В начале боевых действий на ТВД игроки одновременно раскрывают свои обычные и бонусные военные жетоны и складывают их значения: это силы армий игроков.

7.1.2 Применение эффектов военных жетонов

Затем каждый игрок по очереди применяет эффекты своих военных жетонов, начиная с того, кто ближе к автоматической победе (если маркер ПО на делении «15» — с того, кто ходил первым в предыдущем мирном раунде):

- жетоны с символом долга заставляют *противника* увеличить долг на 1;
- жетоны с символом повреждения или затопления позволяют *владельцу жетона*, соответственно, поместить маркер повреждения в ячейку неповреждённого форта противника на этом ТВД или убрать эскадру противника из морской ячейки этого ТВД в ячейку флота. Если владелец жетона не может выполнить эти действия, то символ не имеет эффекта;

- жетоны с символом зачёркнутого флага позволяют владельцу жетона отнять любую рыночную или политическую ячейку противника в регионе, который соответствует ТВД (в этой ячейке не должно быть маркера конфликта). Если владелец жетона не может выполнить эти действия, то символ не имеет эффекта. Также обратите внимание на следующие ограничения:

- если владелец жетона выбирает рыночную ячейку, он обязан, если это возможно, выбрать такую, которая не приведёт к изоляции других рыночных ячеек. Рыночная ячейка должна находиться в том же регионе, что и ТВД;
- если владелец хочет выбрать политическую ячейку, она должна находиться в том же регионе, что и ТВД.

Примечание автора: эти уточнения необходимы, чтобы ячейки в конфликтных регионах были более подвержены отнятию в результате войны.

7.1.3 Бонусы ТВД

Затем игроки сверяются со списком бонусов, которые влияют на текущий ТВД. Каждая страна в этом списке добавляет 1 к военной силе игрока за каждую контролируемую им политическую ячейку «Альянс» в этой стране.

Игровое примечание: если в стране две ячейки альянсов, контролируемые разными игроками, получаемая ими военная сила просто компенсируется.

Другие игровые элементы, дающие бонус к военной силе (если они указаны в списке бонусов ТВД):

- Карты министерств (по 1 за ключевое слово).
- Маркеры конфликтов. Каждый маркер конфликта, размещённый в ячейке с флагом игрока, добавляет 1 к военной силе его противника.
- Каждая эскадра добавляет 1 к военной силе. Иногда в списке бонусов указаны несколько регионов, в которых нужно считать эскадры; каждая эскадра в таком регионе также добавляет 1 к военной силе своего владельца.
- Каждый *неповреждённый* форт на ТВД добавляет 1 к военной силе своего владельца.

Игровое примечание: помните, что точки вокруг ячеек обозначают, в каких войнах эти ячейки дают дополнительную военную силу.

7.1.4 Итоговая военная сила на ТВД

Каждый игрок складывает свою силу армии и бонусную военную силу, получая итоговую военную силу на ТВД.

После этого игроки сравнивают свои итоговые военные силы. Игрок, имеющий наибольшую итоговую военную силу, побеждает в боевых действиях на ТВД и получает его трофеи. В случае ничьей никто не получает эти трофеи.

Пример

Идёт Война за испанское наследство, и игроки проводят боевые действия на ТВД «Война королевы Анны». На плане войны видно, что на этом ТВД дополнительную силу дают следующие элементы: маркеры конфликтов (в ячейках противника), форты и эскадры. У Жанны (Франция) нет эскадр в Северной Америке, но есть маркер конфликта в рыночной ячейке под контролем Британии. Игроки не строили форты. У Олега (Британия) в этом регионе одна эскадра в ячейке Залив Мэн и один бонусный военный жетон для этого ТВД на плане текущей войны. Игроки открывают обычные военные жетоны; у Франции «0», у Британии «+2». Бонусный жетон Британии называется «Право охоты»: он добавляет 1 военную силу и увеличивает долг Франции на 1. Однако обычный жетон Франции позволяет убрать эскадру или повредить форт противника. Жанна убирает эскадру Олега, и он теряет часть военной силы.

Сила армии Франции равняется 0, а бонусная сила — 1 (маркер конфликта), итого 1. Сила армии Британии равняется 3 (2 от обычного и 1 от бонусного военных жетонов), а бонусная сила — 0, итого 3. Олег побеждает на этом ТВД с отрывом в 2, поэтому он получает трофеи, указанные в ряду «1–2» ТВД «Война королевы Анны».



7.2 Трофеи

Перед тем как начнутся боевые действия на следующем ТВД, игроки получают трофеи. Чтобы определить, какие именно трофеи они получают, подсчитайте отрыв в итоговой военной силе победителя от побеждённого и сверьтесь с таблицей трофеев на данном ТВД.

7.2.1 Очки завоеваний

Иногда в качестве награды за победу на ТВД игрок получает очки завоеваний (ОЗ). Их нужно потратить сразу же, прежде чем перейти к следующему ТВД или к фазе проверки победных условий.

С помощью очков завоеваний можно захватить только форты, территории, рыночные и морские ячейки. Их захват стоит 1 ОЗ (если эту стоимость не меняют такие игровые эффекты, как на карте «Гугеноты в Новом Свете»). Захват форта, территории, рыночной или морской ячейки доступен, если они находятся в том же регионе, на ТВД которого игрок получил ОЗ за свою победу. Кроме того, ячейка территории считается доступной для захвата, если она физически не находится в том же регионе, однако указана как «дополнительная территория» для этого ТВД на плане текущей войны.

Пример

Идёт Война за испанское наследство. Если игрок получил ОЗ за победу на ТВД «Испания», их можно потратить на захват любой территории в Европе (включая Гибралтар и Менорку) или на дополнительные территории Сан-Агустин и Асьенто (указаны для ТВД «Испания» на планшете «Война за испанское наследство»). Фортов в Европе нет, поэтому захватывать форты за эти ОЗ нельзя.

7.2.1.1 Захват форта, рыночной или морской ячейки

Чтобы захватить форт или рынок, игрок просто тратит 1 ОЗ и помещает в эту ячейку свой флаг (если там есть флаг противника, он убирает его). Захват морской ячейки подчиняется тем же правилам, но при этом у игрока должна быть эскадра либо в ячейке флота, либо в другой морской ячейке на этом же ТВД. Эскадра противника возвращается в ячейку флота. Каждая эскадра может захватить таким образом морскую ячейку только один раз за войну.

7.2.1.2 Захват территории

Чтобы захватить территорию, игрок должен потратить указанное количество ОЗ, и *при этом* к этой территории должен вести хотя бы один военный маршрут от контролируемого им форта, другой территории или морской ячейки (если такие маршруты есть).

Примечание автора: к некоторым территориям (например, Гибралтар) не ведут военные маршруты. Чтобы захватить их с помощью ОЗ, достаточно потратить указанное их количество.

Пример

Олег (Британия) победил в Войне с французами и индейцами Семилетней войны с отрывом в 2. По таблице трофеев Олег получает 1 очко завоевания и возможность отнять один рынок в Северной Америке. Он тратит ОЗ на захват Акадии (соединена военным маршрутом с британским Луисбургом) и убирает флаг противника из Иль-о-Нуа (рынок мехов). Жанна (Франция) получает «утешительный приз», указанный в колонке проигравшего в таблице трофеев: 1 очко соглашений.

7.2.2 Сопротивление захвату территории

Дважды за текущую войну игрок может оказать сопротивление захвату своей территории противником. Это решение можно принять только в момент, когда противник потратил ОЗ, чтобы захватить территорию; игрок убирает флаг противника и возвращает свой (ОЗ при этом не возвращаются). Эту территорию больше нельзя захватить в текущей войне. Первое сопротивление стоит игроку 3 ПО, второе — 5 ПО (то есть игрок сохраняет территорию, но противник получает ПО).

Пример

Олег (Британия) победил с отрывом в 5 на ТВД «Третья Карнатикская война» и получил 2 ОЗ в Индии. Поскольку Олег контролирует Вандаваси, он решает захватить Пондичерри (к которому от Вандаваси идёт военный

маршрут). Жанна (Франция) решает оказать сопротивление. Пондичерри остаётся за ней, Британия теряет 1 ОЗ, но получает 3 ПО. У Олега остаётся 1 ОЗ, но он не может захватить эту территорию снова после сопротивления. Тогда он захватывает Карайкал. Поскольку это не территория, Жанна не может оказать сопротивление.

7.3 Особые награды за ТВД

Некоторые ТВД дают особые награды в зависимости от того, какая сторона в них победила. Эти награды описаны на планшете текущей войны. Некоторые награды требуют более подробного объяснения:

- **Поражение якобитов.** Эта награда знаменует неудачу якобитского восстания. Когда вы получаете эту награду, победив на ТВД «Якобитское восстание» (Война за австрийское наследство) или разыграв карту «Признание Ганноверской династии», положите соответствующий маркер рядом с Ирландией и Шотландией и сразу же уберите из игры карту министерства «Восстания якобитов».
- **США.** Если Франция получает эту награду, игрок может поместить флаги США в любые из следующих территорий: Северные колонии, Северная и Южная Каролина, Сан-Агустин. Затем Франция может убрать флаги из любых фортов в субрегионе Северные колонии, а также из любых рынков на Карибах и в Северной Америке, которые стали изолированными в результате размещения флагов США и снятия флагов противника с фортов.
- **Канада.** Если Франция получает эту награду, игрок может поместить флаг США в ячейку Квебек и Монреаль, а затем убрать флаги из рынков Северной Америки, которые стали изолированными в результате размещения этого флага США.
- **Флаги США.** Территорию с флагом США нельзя захватить с помощью очков завоеваний. Игрок *не может* оказать сопротивление, когда в контролируемую им ячейку территории выкладывается флаг США.

7.4 Фаза проверки победных условий

Если игрок победил на каждом ТВД текущей войны, получив при этом максимальные трофеи, он сразу побеждает. В ином случае проверьте маркер ПО (как и в фазе проверки победных условий мирного раунда) и, если никто из игроков не одержал автоматическую победу, продолжайте партию.

Примечание автора: если после нескольких партий игроки решат, что одна из сторон побеждает слишком часто, в следующий раз игроки могут определить, кто будет играть за Англию, а кто за Францию, при помощи ставок. Сделайте ставки в начальных ОС на ту сторону, которая побеждала чаще всего: тот, кто поставил больше, будет играть этой стороной глобального конфликта. Тот, кто поставил меньше, получает все ОС, поставленные его соперником, и будет играть второй стороной. При ничьей выберите случайным образом, кто будет играть за выбранную сторону, а кто получит ОС.

7.5 Фаза обновления (война)

Игроки убирают с планшета войны все свои военные жетоны и кладут их на свои планшеты (не перепутайте обычные с бонусными и перемешайте их отдельно). Также игроки убирают все маркеры конфликтов, которые дали бонус к военной силе в текущей войне.

7.6 Фаза подготовки к следующей войне

Игровое примечание: пропустите эту фазу в конце Войны за независимость США (поскольку после неё нет других войн).

Положите рядом с полем планшет следующей войны (см. шкалу раундов). Каждый игрок случайным образом выкладывает по одному обычному военному жетону лицом вниз на каждый ТВД этой войны (в ячейку своей державы). После этого размещения игроки могут изучать свои военные жетоны в любой момент.

Если следующая война — это Семилетняя война, в начале своего первого хода в мирном раунде игрок берёт столько бонусных военных жетонов, сколько бонусных жетонов было у него в Войне за австрийское наследство (но не больше 3).

8.0 Жетоны преимуществ

Краткое описание: игрок получает жетон преимущества, когда занимает все ячейки, которые соединены с соответствующей ячейкой на поле. Преимущество можно использовать только в *следующий ход* игрока после хода, в котором он его получил.

8.1 Контроль над жетоном преимущества

Жетоны преимуществ дают уникальные способности, которыми можно воспользоваться один раз в раунд. Чтобы получить жетон преимущества, игрок должен контролировать все ячейки, соединённые с ячейкой с этим жетоном преимущества; как только это условие выполняется, игрок берёт жетон преимущества. Как только игрок теряет контроль хотя бы над одной из соединённых ячеек, он должен вернуть жетон в ячейку (при этом, если на жетоне преимущества лежит маркер истощения, либо если он перевернут лицом вниз, чтобы обозначить, что эффект этого жетона был применён, то жетон преимущества возвращается в свою ячейку на поле с маркером истощения или лицом вниз). Если в одной из этих ячеек есть маркер конфликта, игрок не возвращает жетон, но не может его использовать. В фазе обновления с использованных жетонов преимуществ убираются маркеры истощения.

8.2 Использование жетона преимущества

Способность, которую даёт жетон преимущества, описана на его лицевой стороне. Чтобы использовать жетон, игрок кладёт на него маркер истощения и применяет его эффект. Игрок может использовать жетон преимущества в любой момент своего хода, но только после проверки условий получения бонуса с карты события (если игрок её разыгрывает). Жетон

преимущества нельзя использовать в тот же ход, в котором игрок его получил. *Игрок может использовать максимум два жетона преимуществ в ход, причём их нельзя использовать в одном и том же регионе.*

Обратите внимание, что для использования некоторых преимуществ нужно тратить .

Игровое примечание: некоторые преимущества уменьшают стоимость приобретений в очках действий. Как и в других случаях, сначала применяется эффект уменьшения, а затем — увеличения стоимости (например, если игрок хочет использовать жетон преимущества «Ром», чтобы повлиять на защищённый рынок стоимостью 2 с маркером конфликта, он должен потратить 1 : базовая стоимость 2, -1 за маркер конфликта, -1 за «Ром», +1 от защиты). Помните, что согласно разделам 5.4.2 и 5.5.2 окончательная стоимость не может быть меньше 1.

9.0 Очки соглашений

9.1 Использование очков соглашений

Очки соглашений используются как дополнительные универсальные очки действий в мирных раундах. ОС добавляют ОД такого же типа, как у основного или дополнительно действия на жетоне инвестиций, который выбрал игрок.

9.2 Потеря очков соглашений

Каждый игрок, у которого больше 4 очков соглашений в фазу уменьшения очков соглашений, уменьшает их количество до 4.

10.0 Флаги США

Если в раунде, который следует за Войной за независимость США, на поле есть хотя бы один флаг США, то политические ячейки в Соединённых Штатах могут стать доступными для флагов игроков.

Флаги США, помещённые в результате боевых действий на ТВД «Американская революция», остаются на поле до конца игры и не могут быть сняты никаким способом; они заменяют флаги игроков, а флаги игроков не могут заменить их.

Во время финального подсчёта флаги США учитываются в пользу Франции.

11.0 Фаза финального подсчёта

В конце партии проходит фаза финального подсчёта:

- Игрок, контролирующий больше ячеек престижа (включая политические ячейки престижа в США, если на поле есть хотя бы один флаг США), получает 2 ПО.
- Игрок с наибольшим доступным долгом получает 1 ПО за каждые 2 единицы отрыва (максимум 4 ПО).

- Каждый игрок получает 1 ПО за каждый товар (даже если жетон глобального спроса этого товара не был вытянут в 6 раунде), если контролирует больше рынков этого товара, чем противник.
- Каждый игрок получает 2 ПО за контроль каждой территории, которую противник контролировал в самом начале игры (то есть после подготовки к игре).

12.0 Дополнительные правила

12.1 Испанская империя

В «Борьбе империй» действия и амбиции других европейских держав представлены абстрактно: через эффекты событий и влияние альянсов на исход войны. Мы ни в коем случае не преуменьшаем влияние Испании, Австрии и других государств на историю, но мы делали дуэльную игру — поэтому вынуждены были сосредоточиться на Британии и Франции.

Тем не менее при желании вы можете ввести в игру дополнительное правило, которое отражает влияние Испании. Для этого в коробке есть три испанских флага. Изменения следующие:

1. При подготовке поместите испанские флаги в следующие ячейки региона Карибы: Гавана, Сантьяго и Порто-Пренс. Не помещайте флаги Испании в Гибралтар, Асьенто, Сан-Агустин или Менорку. Эти флаги функционируют и снимаются по тем же правилам, что британские и французские.
2. Каждый раз, когда игрок помещает свой флаг в незанятую испанскую территорию (Гибралтар, Асьенто, Сан-Агустин, Менорка), его противник может повлиять на одну политическую ячейку в Испании после окончания боевых действий на текущем ТВД (см. 7.2.1.2).
3. Когда вы снимаете флаг Испании, уберите его из игры.

12.2 Военное планирование

Случайные военные жетоны вносят немного непредсказуемости, но не всем игрокам это нравится. Если оба игрока хотят принимать более взвешенные тактические решения, они могут ввести следующие правила (любое или оба):

1. Военное улучшение (см. 5.3.3) позволяет поменять местами два обычных военных жетона между ТВД на планшете войны — вместо того чтобы брать новый и либо выкладывать, либо не выкладывать его на ТВД планшета войны.
2. Выкладывая обычные военные жетоны во время подготовки к войне (см. 7.6), игроки берут по одному жетону за каждый ТВД, затем изучают их и размещают по одному на каждый ТВД (по обычным правилам это происходит случайно).

12.3 Укрепленные форты

Если вам кажется, что захватывать форты по обычным правилам слишком просто, попробуйте ввести это правило. Чтобы захватить форт с помощью очков завоеваний (полученных в качестве трофеев), вам нужно, чтобы к этому форту вёл военный маршрут от контролируемой вами ячейки (то есть требования для захвата форта те же, что и для захвата территории). Теперь игроку, которого «выбили» из региона, будет сложнее вернуть свои позиции. Также увеличивается игровая значимость ячеек Луисбург и Галифакс, поскольку теперь они напрямую связаны военным маршрутом — а значит, угрожают друг другу.

Примечание автора: военный маршрут между Луисбургом и Галифаксом актуален только в том случае, если вы используете это дополнительное правило.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редакторы: Максим Книшевицкий, Никита Черкасов

Дополнительная вычитка: Данияр Ямбулатов, Арсений Михалькевич

Дизайнер-верстальщик: Алиса Ткачева

Руководитель проекта: Никита Черкасов

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Судьба Империи (карты 201-205)

201-1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

201-2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

201-3

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

© 2014-2015 Fantasy Flight Games, Inc. Все права защищены.

Судьба Империи (карты 206-210)

206-1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

206-2

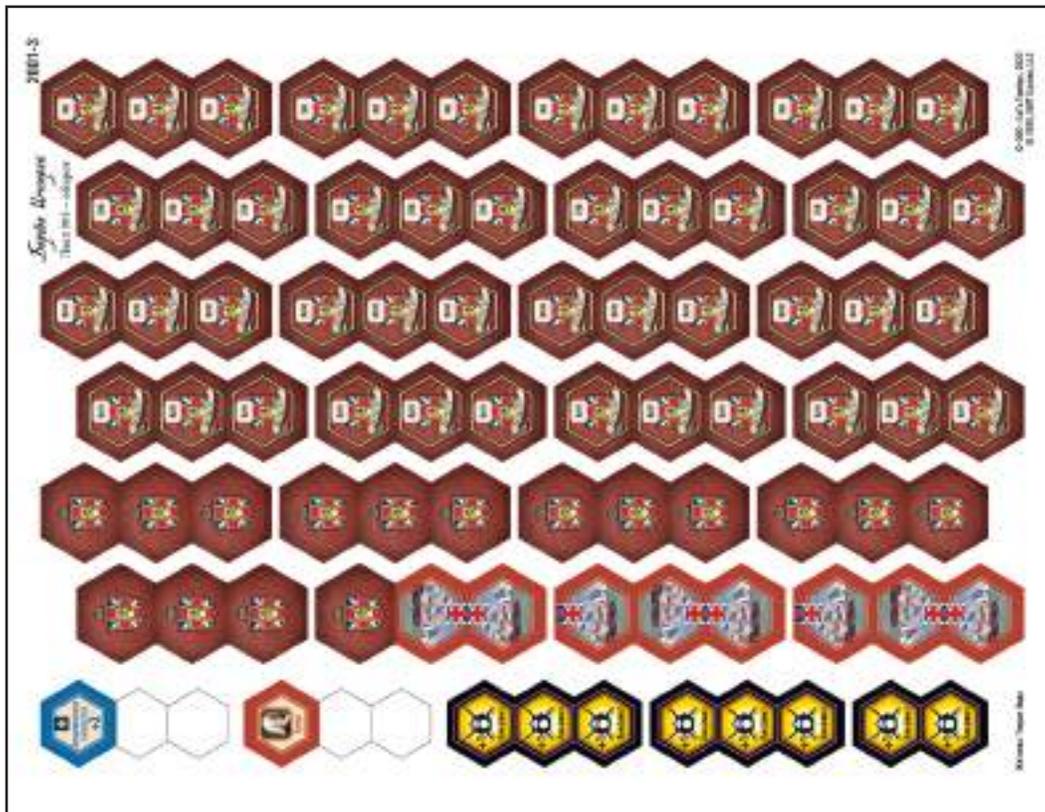
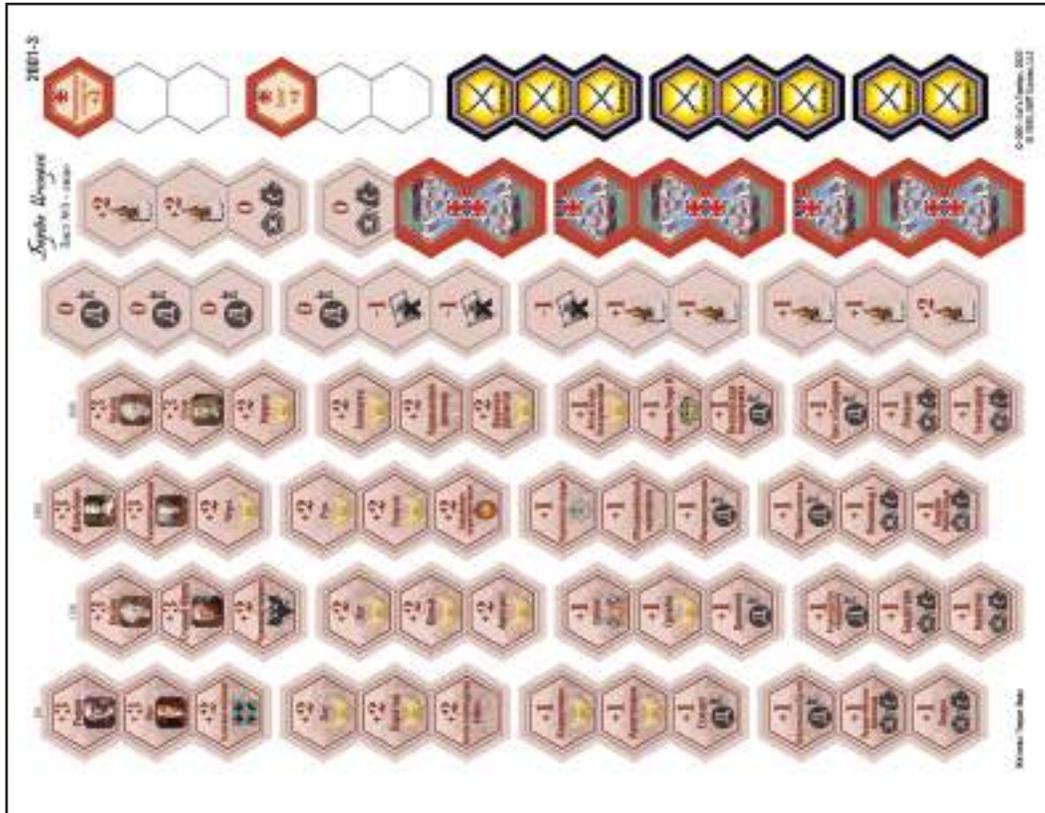
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

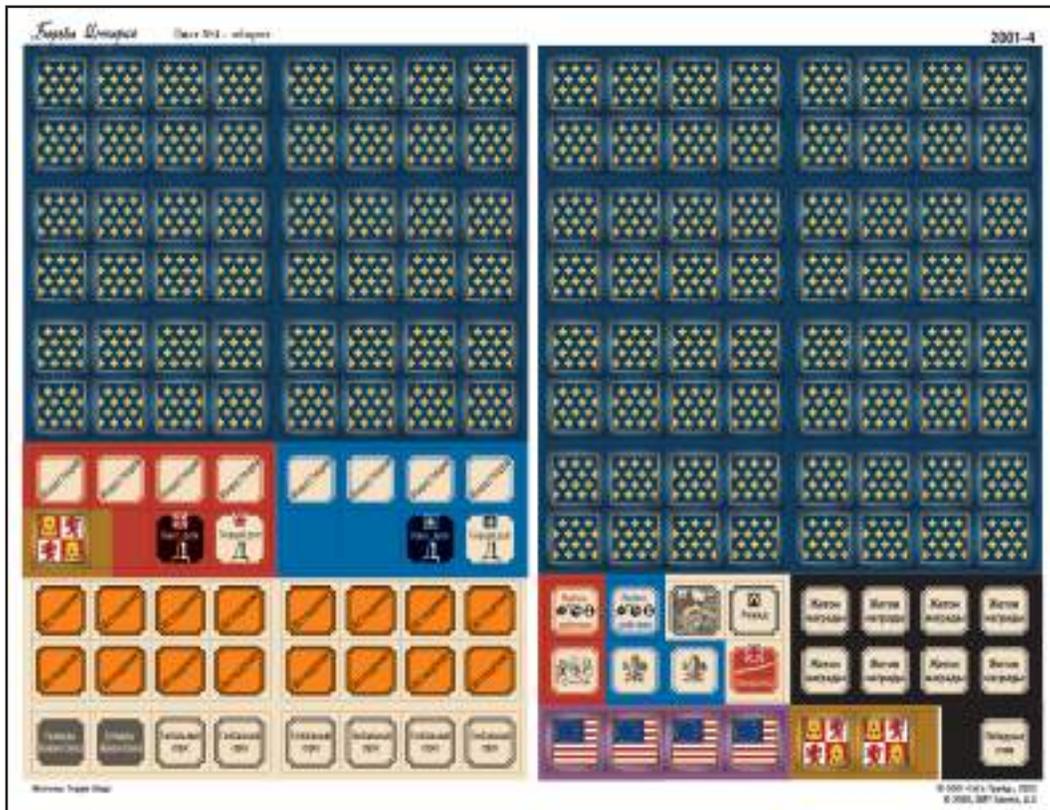
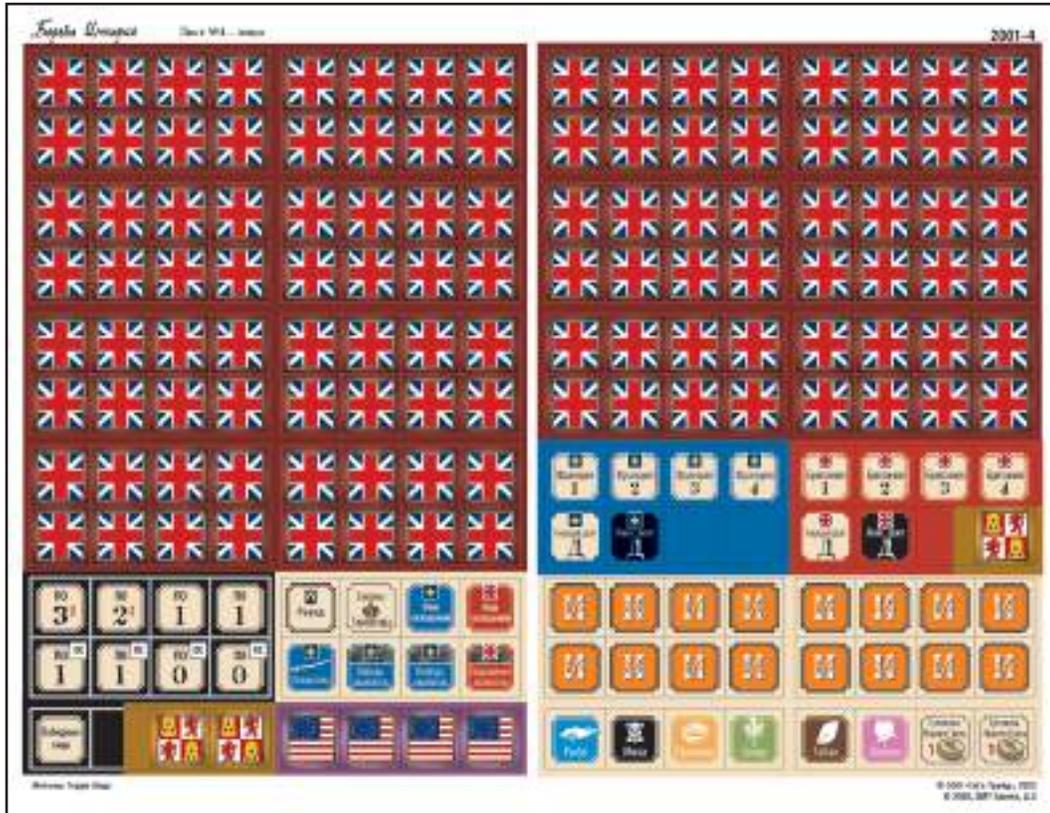
206-3

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

© 2014-2015 Fantasy Flight Games, Inc. Все права защищены.









«Сражение у островов Всех Святых
12 апреля 1782 г.: завершающий этап»
Автор: Томас Уиткомб (1783 г.)



«Битва при Фонтенуа, 1745 г.: сражение между
французами и союзными силами»
Автор: Феликс-Эмманюэль-Анри Филиппото (1873 г.)

УКАЗАТЕЛЬ

Автоматическая победа.....	2.4	Особые награды за ТВД.....	7.3
Бонусные военные жетоны.....	5.6.1	Очки действий (ОД).....	3.0, 3.3, 5.3.2
Бонусы ТВД.....	7.1.3	Очки завоеваний (ОЗ).....	7.2.1
Военная сила на ТВД.....	7.1.4	Очки соглашений (ОС).....	9.0
Военное планирование.....	12.2	Победа.....	2.4, 4.1.13, 7.4
Военное улучшение.....	5.3.3	Политическая стоимость.....	5.5.2
Военные действия.....	5.6	Политические ячейки.....	3.2.1
Военные маршруты.....	3.2.6	Регионы.....	3.2
Войны.....	7.0	Рыночные ячейки.....	3.2.2, 5.4.1, 5.4.2
Глобальный спрос.....	4.1.4, 4.1.12	Сила армии.....	7.1.1
Дипломатические действия.....	5.5	Субрегионы.....	3.2
Долг.....	6.0	Территории.....	3.2.3, 7.2.1.2, 7.2.2
Жетоны инвестиций.....	3.3, 4.1.6, 5.1, 5.3	Трофеи.....	7.2
Жетоны наград.....	3.9	Условия получения бонуса.....	3.4.3, 5.2
Жетоны преимуществ.....	3.2.5, 8.0	Фаза обновления (война).....	7.5
Защищённая ячейка.....	3.2.8, 5.6.2	Фаза обновления (мирный раунд).....	4.1.5
Изоляция.....	5.4.1	Фаза финального подсчёта.....	11.0
Испанская империя.....	12.1	Флаги США.....	10.0
Карты министерств.....	3.5	Флаги.....	3.2.7, 3.2.8
Карты событий.....	3.4, 5.2	Форты.....	3.2.5, 5.6.3, 5.6.4, 7.2.1.1
Ключевые слова.....	3.5.3	Ходы игроков.....	5.0
Контроль.....	3.2.7, 3.2.8	Экономическая стоимость.....	5.4.2
Маркеры конфликтов.....	3.8, 5.6.2	Экономические действия.....	5.4
Местные альянсы.....	3.2.1	Эскадры.....	3.6, 5.6.5, 5.6.6
Мирные раунды.....	2.2, 4.1	Ячейка альянса.....	3.2.1, 7.1.3
Морские ячейки.....	3.2.4	Ячейки престижа.....	3.2.1, 4.1.12, 11.0

