

ДИАДОХИ - ПОРЯДОК ИГРЫ

I. Фаза определения порядка хода. Игрок, который в данный момент имеет меньше всего **Победных очков** (*далее – ПО*) (в случае равного числа киньте кубики) решает какой игрок будет ходить первым, затем игроки ходят по часовой стрелки. Этот порядок сохраняется на протяжении всего хода и называется Порядком хода.

II. Фаза определения Узурпатора. Игрок с наибольшим числом ПО получает титул Узурпатор (ничья - см.табл.старшинства) При нападении на Узурпатора не теряется статус Сторонника.

III. Фаза подкреплений. В порядке хода. (Пропустите эту фазу в первый ход). Получите подкрепления и возвратите войска, флоты и генералов из квадрата рассеянных. **1)** Каждый игрок получает - **2 Боевые части** (*далее - БЧ*) наемников, **2)** За контроль Македонии - 1 БЧ верных македонцев, **3)** У кого больше **Очков легитимности** (*далее – ОЛ*) (игнорируя очки престижа) -1 БЧ верных македонцев (ничья - см.табл.старшинства), **4)** У кого больше ПО - 2 БЧ наемников (ничья - все по 1 БЧ).

IV. Перетасуйте и сдайте карты Тихе. В каждый Игровой Ход колода карт Тихе перетасовывается и каждому игроку сдается по 5 карт. Те карты, которые были сыграны как Событие, и на которых сказано «Уберите из игры», не возвращаются обратно в колоду. Есть 4 типа карт: События, Бонусы, Сюрпризы и Основные (с генералами).

V. Стратегическая фаза. Стратегическая фаза состоит из **5-ТИ РАУНДОВ**. В каждом раунде каждый игрок (в Порядке хода) производит следующую последовательность действий:

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ОДНОГО РАУНДА:

1. СЕГМЕНТ СДАЧИ: Игрок **1** проводит свой Сегмент Сдачи. Можно провести бесплатный штурм или подчинение если в армии не менее 3 БЧ. Если в свободной или вражеской зоне (но не независимой) с второстепенным городом есть не менее 1 БЧ можно поставить свой маркер контроля, в т.ч. сняв вражеский (тоже самое и про **неконтролируемые** зоны с второстепенными и крупными городами и независимыми крепостями).

2. СЕГМЕНТ ТИХЕ: Игрок **1** должен сыграть одну из своих карт Тихе (Но не карту-сюрприз. От карты сюрприз можно отказаться в любое время и взять новую карту) или сбросить ее (но не карту с указанием **ДОЛЖНО БЫТЬ СЫГРАННО**) для того, чтобы: **а)** усовершенствовать флот (карта номиналом 4 **Очка Командования** (*далее – ОК*)); **б)** (*они*) вернуть флот из квадрата рассеянных (любая карта за один флот); **в)** (*они*) взять нового генерала, вместо погибшего (карта номиналом 4 ОК). Карты играют: **а)** Карта События - **ОК** или **событие**; **б)** Карта Бонуса - и **ОК** и **Событие** (от события можно отказаться и оно происходит после траты ОК); **в)** Основная карта - **выставить генерала**.

ОК одной карты тратятся на следующее:

- **Совершить марш-бросок** одной армией (все типы маневров, см. Сегмент маневров) - 1 ОК = 1 очку движения.

- **Поставить маркеры контроля** - 1 ОК = 1 маркер контроля. Каждый маркер контроля должен быть поставлен на **неконтролируемую свободную зону** (но не транзитную зону) в пределах 2 зон (чистых от врага (в т.ч. независимых армий) и чужих маркеров контроля (в т.ч. независимых), от любого дружественного маркера контроля, который существовал на начало Сегмента Тихе. Можно использовать морские пути, но не пути через Средиземное море.

- **Обучить войска**. 3 ОК = 1 БЧ наемников. 7 ОК = 1 БЧ верных македонцев. Обученные сразу выставляются по правилам подкреплений. Если не хватает ОК, то БЧ идет на Дорожку Записи, пока в следующих раундах на них не потратят нехватящие ОК. Пока одна БЧ до конца не обучена, нельзя обучать новую.

3. СЕГМЕНТ МАНЕВРОВ: Игрок **1** может либо совершить маневры всеми своими армиями, либо не делать маневры и нанять 1 БЧ наемников. Каждая армия должна полностью походить, прежде чем походит другая армия. Можно сбрасывать и подбирать БЧ. Можно проходить через зону с вражеской БЧ по разрешению другого игрока (но он может обмануть и начать бой, а вы будите все равно атакующим). Можно при движении менять командующих. **ОД** (Очки движения) = бросок 1 д6 и результат по строке из Таблицы движения соответствующей инициативе генерала. **Стоимость маневров: а)** Движение на 1 зону = 1-2 ОД; **б)** Снятие вражеского маркера контроля с второстепенного города = 2 ОД (д.б. 3 БЧ); **в)** Штурм или попытка подчинения = 2 ОД (д.б. 3 БЧ). Если входит в зону с вражескими БЧ начинается бой (если входящих БЧ в 5 раз больше вражеских (не учитываются боевая сила, легитимность и местные войска) то раздавливание (т.е. *автопобеда над противником*). При прохождении армии, используя движение по суше, через неподчиненную независимую крепость проводится тест на истощение по столбцу «2».

Во время движения враг может: а) своей армией Перехватывать (в т.ч. начать морской бой) и Уклоняться от Битвы (в т.ч. отступить 2 БЧ и любым кол.генералов за стены крупного города); **б)** за сброс 1 карты сюрприза сделать попытку Перехвата или Уклонения от Битвы независимой армией (возможны множественные попытки, рейтинг инициативы независимой армии = 2). **Морское перемещение.** Можно один раз за Сегмент Тихе и один раз за Сегмент маневров переместить одну армию (не больше 8 БЧ и сколько угодно генералов и членов царской семьи) по морю, используя имеющиеся ОД. Можно проходить через вражеские армии и БЧ. На протяжении пути можно двигаться только: **а)** сперва по суше, потом по морю; **б)** сперва по морю, потом по суше; **в)** только по морю. Можно раздавливать, но нужно закончить движение в этой зоне. Нельзя заканчивать движение в море. Во время морского движения враг может перехватить (т.е. напасть), если у него есть флот и есть зона с его маркером контроля не дальше чем две зоны от любой зоны по пути следования. Если у вас флота нет, то вы автоматически проигрываете морской бой. Если есть, то начинается морской бой.

4. СЕГМЕНТ СНАБЖЕНИЯ: Игрок **1** проверяет все свои Армии и убирает 1 БЧ, если их число превышает установленный для данной зоны лимит снабжения (ЛИМИТ: транзитная зона 3 БЧ, все остальные зоны 8 БЧ).

Затем игрок **2**, повторяет шаги с 1-го по 4-ый, за ним следуют остальные игроки в Порядке хода. После того как последний игрок закончил 4-ый сегмент, начинается новый раунд. После того как было сыгранно 5 раундов стратегическая фаза заканчивается.

VI. Фаза изоляции. Все игроки в Порядке хода убирают свои изолированные маркеры контроля - они изолированы, если игрок не может провести не прерывающийся путь от него к дружественным БЧ, или к дружественному крупному городу (не важно осажденному или нет). Одинокого генерала недостаточно, что бы избежать изоляции. **Путь блокируют:** **а)** зоны занятые вражескими или независимыми маркерами контроля, если в них нет дружественных БЧ; **б)** нейтральные зоны, занятые вражеской армией или БЧ.

VII. Конец хода. Если это был последний игровой ход, то подсчитайте победные очки, что бы определить, кто победил. Если это был не последний ход, сместите маркер хода на 1 деление и начните новый ход.

ЛЕГИТИМНОСТЬ И ПРЕСТИЖ

Очки Легитимности (ОЛ) используются в 4 случаях: а) Для достижения победы, б) Дают защиту от карты Тихе №54 «Мятеж», в) Используются для определения может ли игрок использовать свои **Царские Войска** далее - ЦВ во время битвы, г) Игрок с наибольшим числом ОЛ получает 1БЧ верных македонцев в фазу Подкреплений.

Источники Легитимности (Легитимность никогда не может упасть ниже 0): а) Создание **МОГИЛЫ АЛЕКСАНДРА** (При захоронение в Пеле 10 ОЛ (не захватить), в крупном городе 2ОЛ (можно захватить); б) **ЧЛЕНЫ ЦАРСКОЙ СЕМЬИ**; в) **СТРАТЕГ ЕВРОПЫ** (контроль над Македонией); г) **ГЕНЕРАЛЫ** (Пердикка и Леоннатус); д) **СТОРОННИК ПРАВОМОЧНОГО НАСЛЕДНИКА**: 3 ОЛ; е) **КАРТА ТИХЕ ПОДОЗРЕНИЕ**: снижает легитимность на 3 очка.

Престиж - используется только для модифицирования Легитимности командующего при применении карты Мятеж (№44), и что бы определить поведение ЦВ. Каждое очко престижа дает ОЛ только во время этих ситуаций.

Источники Престижа: а) **СВЯЩЕННАЯ ЗЕМЛЯ** (Зона, содержащая тело Александра или его могилу считается священной землей и дает армии, владеющей телом или местом захоронения четыре очка престижа, в случае если она атакована. Эти очки не используются, если армия, владеющая телом, сама является атакующим); б) **ГЕНЕРАЛЫ** (Кратер и Птолемей имеют по 2 очка престижа, Эвмен имеет -2 очка престижа); в) **ПОБЕДА НАД НЕЗАВИСИМОЙ АРМИЕЙ** (1 очко престижа старшему генералу); г) **КАРТА ТИХЕ №47 «Дар Оратора»** (дает генералу 5 очков престижа, но ее эффект длится только до конца текущего сегмента Тихе или Маневров).

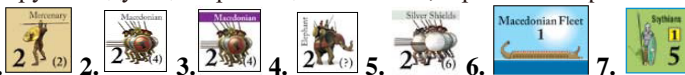


ЧЛЕНЫ ЦАРСКОЙ СЕМЬИ

Если контролируется больше одного мужчины члена царской семьи, то ОЛ можно получить только за кого-то одного, а женщины все дают ОЛ. Олимпиада, Клеопатра и Фессалонике начинают игру неактивными. Когда они не активны они не дают ОЛ, и их нельзя перемещать кроме как сыграв карту Тихе № 27 «Собственные планы». К каждой из них относится карта Тихе, которая позволяет их активировать. После того как были активированы контролирующей игроком может перемещать их. Если другой игрок захватывает их, они немедленно становятся неактивными. Что бы контролировать Клеопатру или Фессалонику вы должны поженить на них генерала из своей фракции. Только мужчин можно захватывать, а женщины просто становятся неактивными, пока на них еще раз не женятся. Существует два способа убить члена царской семьи: а) Сыграть на фишку событие с карты Тихе «Выпей яду»; б) Геракла и Александра IV можно убить, когда они достигают совершеннолетия, если игрок, контролирующей их, желает не дать им занять трон.

ПОБЕДА

Существует три варианта достижения победы: **1) ЛЕГИТИМНОСТЬ:** Станьте легитимным последователем Александра набрав 18 ОЛ; **2) ОЧКИ ПОБЕДЫ:** Имейте больше всех победных очков к концу игры или наберите достаточное количество для достижения автоматической победы. Очки победы даются за контроль над провинциями, а так же за соответствие определенным экономико-политическим условиям. **3) РЕГЕНТ:** Станьте регентом когда Геракл или Александр IV достигнут совершеннолетия. Что бы стать регентом вы должны контролировать наследника и иметь самую высокую сумму легитимности и победных очков. ПО прибавляются, как только вы их получаете. Игрок ведет учет своих ПО, используя маркер ПО на дорожке учета. Игрок может заработать больше 29 ПО, но скорее всего раньше сработают условия для автоматической победы. Игрок получает ПО из следующих источников: **1) ПРОВИНЦИИ:** Игрок получает ПО за контроль над провинцией (ценность провинции указана цифрой в желтом квадрате внутри провинции). Игрок контролирует провинцию, если он контролирует большую часть ее зон (исключая транзитные точки), атак же контролирует крупный город в данной провинции (если такой присутствует). Например, игрок контролирует Мидию если он имеет по крайней мере 5 маркеров контроля в этой провинции, один из которых должен лежать на Экбатане. **2) КРУПНЕЙШИЙ ФЛОТ:** Это отражает доминирование в контроле над торговлей в средиземном море. Игрок с наибольшим флотом (не считая Понтийского Флота) получает 3 ПО. Эти ПО выдаются игроку, который имеет 3 или больше очков силы флота, и сила его флота больше чем у любого другого игрока. Если сила флотов двух или большего числа игроков одинакова, то никто не получает эти ПО. Эти ПО можно удерживать даже если ваши флоты были рассеяны (13.5). **3) ГЕЛЛЕСПОНТ:** Контроль над обоими берегами Геллеспонта позволяет игроку контролировать и обкладывать налогом торговлю с Черным морем. Это было очень важно для городов, таких как Афины, которые зависели от поставок зерна с черноморского побережья. Игрок, контролирующей все 5 зон вокруг Геллеспонта (помечены маленькой Н на карте), получает 2 ПО. **4) ВЛАДЫКА АЗИИ:** Это отражает дополнительные богатства, получаемые за контроль над торговлей между востоком и западом. Игрок объявляется Владыкой Азии, если он контролирует следующие провинции: Вавилон, Фригию и Сирию. Этот титул дает 4ПО.



БОЕВЫЕ ЧАСТИ: 1. **Наемники** - 1БЧ=1 боевая сила (наем - 3 ОК), уничтожаются после поражения; 2) **Верные македонцы** - 1БЧ=2 боевые силы, при поражении проходят тест на истощение (наем - 7 ОК); 3) **Царские войска** - 1БЧ= если бросок кубика 1-4, то 2 боевые силы, если 5-6, то 3 боевые силы, если у врага больше легитимность (с учетом престижа) не участвуют в битве/штурме/обороне и в случае поражения переходят на сторону врага, если участвовали в битве, то при поражении проходят тест на истощение (наем – по Событию); 4) **Слоны** 1БЧ = DR-2 (но не меньше 0), уничтожаются после поражения (наем – по Событию); 5) **Гвардия Александра «Серебряные щиты»** - 1БЧ=3, при поражении проходят тест на истощение, перед битвой можно переманить, сыграв карту сюрприз «Серебряные щиты» (но -1 БЧ после переманивания) (наем – по Событию); 6) **Флот** - Перехват пловущей вражеской армии. Защита своей пловущей армии при вражеском перехвате) (наем – контроль провинции или города, абгрэд флота – за сброс карты с 4 ОК); 7) **Независимая армия** - Активация картой «Событий», перехват/уклонение сбросом карт «Сюрприза»).



Второстепенный генерал

СПОСОБНОСТИ СТАРШИХ ГЕНЕРАЛОВ: 1) **Антипатр:** Боевой рейтинг в Македонии 4; 2) **Деметрий:** Получает +1 к броску кубика далее – БК при попытке штурма в Сегмент Сдачи (6.0); 3) **Пифон:** Боевой рейтинг 4 против независимых армий; 4) **Селевк:** Игнорирует эффект карты «Борьба против слонов»; 5) **Пердикка:** Убирает маркер гарнизона с второстепенного города, если стоит на нём в конце фазы Движения; 6) **Кратер:**

Игнорирует эффект карты «Мятеж»; **7) Лисимах:** Уклоняется от битвы при БК 3 и больше; **8) Антигон:** Если при броске на движение выпало 6, получает 5 ОД; **9) Эвмен:** Перехватывает на 3 и больше; **10) Леоннат:** Имеет 6 ОД, если движется по карте «Крупная кампания»; **11) Птолемей:** Получает +1 к БК дополнительно, играя карту «Обман и нападение»; **12) Кассандр:** Преобразовывает гарнизон второстепенного города или независимый маркер контроля в Греции в свой, если занимает данные зоны.