

ДИАДОХИ

СРАЖЕНИЯ ЗА ИМПЕРИЮ АЛЕКСАНДРА

Дизайнеры: Марк Симонич, Ричард Берг и Джон Б. Фаэрер

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение	1	15. ОСАДЫ И ПОДЧИНЕНИЯ	10
2. Игровые компоненты	1	16. НЕЗАВИСИМЫЕ ВОЙСКА	11
3. Последовательность игры	2	17. ЛЕГИТИМНОСТЬ И ПРЕСТИЖ	11
4. Фаза объявления узурпатором	2	18. ЧЛЕНЫ ЦАРСКОГО СЕМЕЙСТВА	13
5. Фаза подкреплений	3	19. ФАЗА ИЗОЛЯЦИИ	13
6. СЕГМЕНТ КАПИТУЛЯЦИИ	3	20. КАК ПОБЕДИТЬ	13
7. КАРТОЧКИ ТИХЕ	3	21. ДОРОЖКА УЧЕТА ХОДА	14
8. ВОЕНАЧАЛЬНИКИ И ВОЙСКА	4	22. Подготовка к игре	14
9. ДВИЖЕНИЕ	5	23. Обязательные правила	15
10. ПЕРЕХВАТЫВАНИЕ	7	24. Игры для двух и трех игроков	15
11. УКЛОНЕНИЕ ОТ БИТВЫ	8	Сводка изменений в правилах	16
12. БОЙ НА СУШЕ	8	Авторы и участники	16
13. ФЛОТЫ И МОРСКОЙ БОЙ	9	Исторический комментарий	17
14. СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ЧАСТИ	9	Развернутый пример игры	20

1. ВВЕДЕНИЕ

Когда Александр Македонский умер в 323 г. до Р.Х., он не оставил неоспоримого наследника необъятной империи, завоеванной им. Вскоре после его смерти македонские военачальники начали междоусобную войну за то, кому быть регентом или преемником в империи Александра. К 305 г. до Р.Х. они прекратили эту попытку и начали выкраивать себе собственные царства. ДИАДОХИ (Наследники) – игра для четырех игроков, основанная на этих войнах. Каждый игрок контролирует группировку из двух или более военачальников и пытается выиграть игру законным путем или посредством завоевания.

2. ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

2.1 Инвентарь

Полная игра ДИАДОХИ состоит из:

- 1 игрового поля
- 3 листов фишек
- 11 пластиковых подставок
- 2 памяток игрока
- 64 игровых карточек этого буклета правил
- 2 шестигранных кубиков

2.2 Боевые части (БЧ)

Две БЧ верных македонян *Loyal Macedonian*

Две БЧ царского войска *Royal Army**

Две БЧ наемников *Mercenary*

Две БЧ слонов *Elephant*

**Македоняне царского войска преданы законному наследнику Александра и не будут сражаться с военачальником, имеющим большую Легитимность Legitimacy, чем их собственный командир.*

Боевыми частями одного типа можно «разменивать» большие боевые части (и наоборот) в любое время в ходе игры. Число БЧ, предоставленных с игрой, не ограничено намеренно. Если вы обнаружили, что у вас кончился определенный тип, вы можете ввести импровизированную фишку.

2.4 Маркеры контроля

Маркеры контроля используются, чтобы определять контроль над областями. Игрок контролирует область, если он имеет в ней маркер контроля. Зеленые маркеры контроля – независимые *Independent*. Независимые маркеры контроля

Поместите независимые маркеры номиналом 3 на все области независимых больших городов *Independent Major City* и укреплений *Stronghold*.

Число очков осады *Siege Points*, требуемое для снятия маркера

2.5 Военачальники

Главный Военачальник *Major General*

Рейтинг инициативы *Initiative Rating* (используется для движения *Movement*, Перехватывания *Interception*, уклонения от битвы *Avoid Battle* и преследования *Pursuit*)

Рейтинг битвы *Battle Rating* (используется только в битвах)

Ранг *Rank*

Очки престижа *Prestige Points*

Младший военачальник *Minor General*

Каждый игрок начинает с двумя старшими и четырьмя младшими военачальниками.

2.6 Другие маркеры

Независимое войско *Independent Army*

Премия Победных Очков *Victory Point Bonus*

Очки престижа *Prestige Points*

Маркер легитимности *Legitimacy Marker*

Добыча *Looted*

Флот *Fleet*

Маркер ПО *VP Marker*

Маркер легитимности *Legitimacy Marker*

Член царского семейства *Royal Family Member*

2.7 Игровое поле

ПРОВИНЦИИ: Игровое поле разделено на провинции.

Каждая провинция имеет название и ценность в победных очках.

ОБЛАСТИ: На карте четыре типа областей:

Малые города *Minor Cities*

Большие города *Major Cities*

Независимые укрепления *Independent Strongholds*

Точки перехода *Transit Points*

ПУТИ: Игровые фишки двигаются из области в область по путям и всегда должны заканчивать свое движение в области (т.е. они не могут закончить свое движение на пути). Есть четыре типа путей:

Сухопутные *Land*

Горные *Mountain* или через пролив *Strait*

Морские *Sea*

Транс-средиземноморские *Trans-Mediterranean*

ДОРОЖКА УЧЕТА RECORD TRACK: Игрокам следует вести учет числа Победных Очков *Victory Points* и Очков Легитимности *Legitimacy Points*, которое они имеют в данный момент на этой дорожке. Игрокам следует вносить любые необходимые коррективы по мере того, как они происходят по ходу игры.

ЯЧЕЙКА РАССЕЯННЫХ DISPERSED BOX: Эта ячейка для размещения частей, которые были рассеяны (правило 12.8). Во время следующей Фазы подкрепления все части в Ячейке рассеянных *Dispersed Box* доступны снова.

Кубики: Два 6-гранных кубика требуются только для бросков по таблицам битвы *Battle Table* и беспорядков *Unrest Table*. Для всех остальных таблиц и бросков требуется только один кубик.

2.6 Глоссарий

Все игровые термины, напечатанные с прописной буквы, объясняются в глоссарии.

3. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

3.1 Фаза Порядка хода

Игрок, который в настоящий момент имеет наименьшее число Победных Очков (в случае ничьей бросьте кубик), решает, какой игрок будет ходить первым, игра при этом ведется по часовой стрелке вокруг стола. Этот порядок игры остается на протяжении хода и называется Порядком хода.

3.2 Фаза объявления Узурпатором

Игрок с наибольшим числом Победных Очков назначается Узурпатором. См. подробнее 5.0.

3.3 Фаза подкрепления

(Пропустите эту фазу в первый ход игры). Каждый игрок получает свои подкрепления (правило 6) и в Порядке хода помещает их на карту.

3.4 Перетасовать и сдать карточки Тихе

Каждый игровой ход колода Тихе тасуется, и всем игрокам сдается по пять карточек. Те карточки, которые были сыграны как событие, гласящее «Удалить из игры» *Remove From Play*, обратно в колоду не замешиваются.

3.5 Фаза стратегии

Фаза стратегии состоит из раундов. Каждый раунд состоит из того, что каждый игрок (в Порядке хода) выполняет следующие действия:

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОДНОГО РАУНДА:

1. СЕГМЕНТ КАПИТУЛЯЦИИ: первый игрок выполняет свой Сегмент капитуляции (*Surrender Segment*) (правило 6.0).
2. СЕГМЕНТ ТИХЕ: первый игрок должен сыграть одну карточку Тихе, не являющуюся «сюрпризом» (правило 7.0).
3. СЕГМЕНТ ДВИЖЕНИЯ: первый игрок может или двигаться (правило 9.0) или сформировать одну наемную БЧ (правило 9.13).
4. СЕГМЕНТ ФУРАЖИРОВКИ: первый игрок проверяет группирование каждого своего Войска и удаляет одну БЧ в каждой группировке, превышающей предел фуражировки области (правило 9.1).

Второй игрок теперь повторяет шаги с 1 по 4, за ним следуют оставшиеся игроки в Порядке хода. После того, как последний игрок закончил, начинается новый раунд. После того, как были сыграны пять раундов, Фаза стратегии завершается.

3.6 Фаза изоляции

Все игроки (в Порядке хода) убирают все свои изолированные маркеры контроля (см. правило 20.0).

3.7 Конец хода

Если это последний игровой ход, сосчитайте победные очки, чтобы определить, кто выиграл. Если это не последний ход, передвиньте маркер хода на одну ячейку вправо и начните новый ход.

4. ФАЗА ОБЪЯВЛЕНИЯ УЗУРПАТОРОМ

Если один из военачальников Александра начинал становиться слишком сильным, он воспринимался как угроза для остальных и объявлялся узурпатором.

ГЛОССАРИЙ

Соседний: Две области - «Соседние», если они соединены сухопутным *Land*, горным *Mountain* или путем через пролив *Strait*.

Африка: состоит из областей в Кирене *Cyrene*, Ливии *Libya* и Египте *Egypt*.

Войско: Любое число БЧ, сгруппированных с военачальником.

Азия: состоит из всех областей, не являющихся островами, к востоку от провинции Геллеспонтинна *Hellespontine* и включая ее, за исключением всех областей в Африке.

Осажденный: большой город считается Осажденным, если вы заканчиваете движение с одной или более БЧ поверх большого города. Однако вы не можете использовать таблицу осады *Siege Table*, если не имеете по крайней мере 3 БЧ.

БЧ: Боевая Часть.

Ячейка рассеянных *Dispersed Box*: туда отправляются военачальники и БЧ, которые должны быть удалены с карты, но не из игры.

Чужой: любой военачальник, БЧ или маркер контроля, контролируемый другим игроком.

Чужая контролируемая область: область, в которой находится маркер контроля другого игрока. Независимый маркер контроля не считается ни Чужим, ни Своим.

Европа: Греция *Greece*, Македония *Macedon*, Фракия *Thrace*, Дарданы *Dardani*, Трибаллы *Triballi*, Эпир *Epirus*.

Фракия: все карточки, военачальники, БЧ, маркеры контроля и другие маркеры, принадлежащие одному игроку.

Сила: Войско или группировка военачальников и/или членов царского семейства.

Своя контролируемая область: область, в которой находится один из ваших собственных маркеров контроля.

Наследники: Филипп III *Philip*, Геракл *Heracles* и Александр IV *Alexander*.

Независимое укрепление *Independent Stronghold*: области шестиугольной формы на карте. Они требуют 3 очков осады для взятия.

Перехватывание: ограниченное движение войска игрока в чужой фазе для присоединения к битве (правило 10). См. также морские перехватывания (13.4).

Очки местных войск: очки войск, полученные за контроль области или провинции, где происходит битва (12.2).

ОЛ: Очки Законности (17.0).

Нейтральная область: область, в которой нет маркеров контроля или БЧ. Сюда относятся точки перехода.

Ход игрока: совокупность Сегментов Тихе, движения и фуражировки для одного игрока.

Порт: любая область, достижимая одним или более морским путем.

Маркер царского семейства *Royal Family Marker*: любая из семи пурпурных шестиугольных фишек.

Священная земля: область, в которой находятся тело или гробница *Tomb* Александра. Стоит 4 очка престижа для защитника (17.6).

Порядок хода: порядок, в котором игроки по очереди делают свои ходы. Порядок хода устанавливается в начале хода игроком с наименьшим числом Победных Очков.

Узурпатор: Игрок, которого может атаковать всякий, не утрачивая своего статуса защитника. В начале хода игрок с наибольшими Победными Очками становится Узурпатором на этот ход.

ПО: Победные Очки

4.1 Процедура

Игрок с наибольшим количеством Победных Очков назначается Узурпатором во время Фазы объявления Узурпатором (если два или более игроков каждый имеют одинаково высокое число, разрешите ничью, используя список старшинства *Seniority List* на обороте этого буклета

правил). Этот игрок остается Узурпатором на протяжении хода, даже если он теряет свое лидерство в победных очках. Узурпатор показывает свой статус, поставив перед собой карточку Узурпатора *Usurper card* (вертикально на подставке).

4.2 Цель

Игроки могут свободно атаковать любого военачальника, Войско, БЧ или осаждать любой большой город, принадлежащий Узурпатору, не теряя своего статуса защитника (см. 17.5).

4.3 Узурпатор и легитимность

Быть объявленным Узурпатором никак не влияет на вашу легитимность. Заметьте, что для Узурпатора возможно и даже весьма вероятно сохранять статус защитника, будучи Узурпатором.

5. ФАЗА ПОДКРЕПЛЕНИЯ

5.1 В общем

Пропустите эту фазу в первый игровой ход. Во время этой фазы в ходы 2-5 каждый игрок получает свои подкрепления и свои части (если есть) из Ячейки рассеянных *Dispersed Vox*. Игроки помещают свои части в Порядке хода.

5.2 Норма подкрепления и премии

Каждый игрок получает две наемные БЧ в каждую фазу подкрепления. Дополнительно игрок может получить премиальные подкрепления за следующее:

- Одну БЧ верных македонян *Loyal Macedonian* для фракции, контролирующей Македонию *Macedon*.
- Одну БЧ верных македонян *Loyal Macedonian* для фракции с большинством Очков Легитимности (игнорируйте очки престижа). Разрешите ничью, используя список старшинства *Seniority List* (см. на обороте правил).
- Две наемные *Mercenary* БЧ для фракции с большинством Победных Очков. В случае ничьей все игроки, занимающие первое место по победным очкам, получают одну наемную БЧ.

5.3 Размещение подкреплений

Подкрепления и части, возвращающиеся из Ячейки рассеянных, помещаются или в дею контролируемую область; или в область со своим старшим или младшим военачальником. Нет ограничения по числу подкреплений и возвращающихся БЧ, которые могут быть помещены в свой контролируемый большой город или со старшим военачальником. Не более двух БЧ могут быть помещены в область малого города, в которой нет своего старшего военачальника.

ОГРАНИЧЕНИЯ:

- Подкрепления нельзя помещать внутри области Осажденного большого города. Их можно помещать с военачальником, ведущим осаду.
- Если игрок не может ввести в дело все свои подкрепления из-за нехватки возможностей размещения, эти оставшиеся подкрепления могут быть помещены в неконтролируемую или независимо контролируемую область в любой провинции, которая не контролируется другим игроком; до двух БЧ на провинцию. Младший военачальник может быть помещен с подкреплениями, если необходимо.

6. СЕГМЕНТ КАПИТУЛЯЦИИ

Во время этого сегмента вы совершаете два действия:

1. Помещаете маркер контроля в каждую пустую или чужую контролируемую область **малого города**, где у вас есть одна или более БЧ (*область сдается вам без боя*). Если в области есть чужой маркер контроля, его удаляют. Обратите внимание, от игроков не требуется принимать капитуляцию, они могут оставить чужой маркер контроля на месте или просто удалить чужой маркер контроля и оставить область неконтролируемой. Обратите внимание, области независимых малых городов никогда не сдаются без боя.

2. Проводите бесплатную осаду или попытку подчинения против каждого **большого города** или **независимо контролируемой** области, в которых у вас есть Войско в три (3) или более БЧ. Если осада или попытка подчинения успешны, вы можете удалить Чужой или независимый маркер контроля и **заменить его одним из ваших маркеров контроля**. Это не стоит Войску каких-либо Очков Движения.

7. КАРТОЧКИ ТИХЕ

Тихе – греческая богиня судьбы и удачи.

Число операций (ОПР #)
Идентификационный номер карточки
Событие
Тип карточки
Пословица или цитата (никакого действия на игру)

7.1 Карточки Тихе в общем

Каждый Сегмент Тихе игрок должен сыграть одну карточку Тихе, не являющуюся «сюрпризом», и любое число карточек-«сюрпризов». Есть три типа карточек – событие, «бонус» и «сюрприз». Большинство карточек Тихе – события. Событие доступно только в том случае, если не расходуется число действий (исключение: карточки-«бонусы»). Расходование числа действий позволяет вам сделать одно из следующего:

- Совершить форсированный марш одним Войском (7.4)
- Поместить маркеры контроля (7.5)
- Обучить войска (7.6)

Важно: в отличие от большинства игр на карточном движке в Диадоксах вы можете сыграть карточку, чтобы двинуть Войско в Сегменте Тихе, плюс двинуть его снова в Сегменте движения.

7.2 Карточки-«бонусы»

Если вы играете карточку-«бонус», вы можете расходовать число действий и событие. **Событие-«бонус» всегда следует после того, как было израсходовано число операций.** Вы можете не использовать «бонус», если желаете.

Некоторые карточки-«бонусы» гласят: «ДОЛЖНО БЫТЬ СЫГРАНО» *MUST BE PLAYED*. Эти события должны случиться. Однако вы не обязаны играть карточку сразу; вы можете подождать до последнего раунда, если желаете.

7.3 Карточки-«сюрпризы»

Карточки-«сюрпризы» могут играть в любое время в течение Фазы стратегии – даже во время хода противника. Карточки-«сюрпризы» не играют в каком-либо определенном порядке, но играют на основе «первый пришел – первый ушел» (если возникнет спор, используйте для разрешения Порядок хода). Карточка-«сюрприз» может быть сыграна или сброшена в любое время, даже если она не имеет действия на игрока, двигающегося в настоящий момент. Как только игрок играет (или сбрасывает) карточку-«сюрприз», он должен немедленно вытянуть другую карточку из колоды Тихе для ее замены. Игра или сброс карточки-«сюрприза» во время вашего Сегмента Тихе не засчитывается как ваша обязательная игра.

ПРИМЕР: вы сбрасываете две карточки-«сюрприза», которые вам не нужны. Теперь вы должны вытянуть две карточки из неиспользованной колоды, чтобы заменить их. Предположим, что вы вытянули две другие карточки-«сюрприза»; если хотите, вы можете немедленно сбросить и их и вытянуть еще две.

7.4 Форсированный марш

Карточка Тихе может быть использована, чтобы активировать одно любое свое Войско. Это движение будет в дополнение к движению Войска в Фазе движения. Норма движения Войска равна ОПР # на карточке Тихе. Любой тип движения или деятельности, позволенный в Сегменте движения (морское движение, попытки осады, подбирание

и оставление БЧ и военачальников и т.д.) позволен в этом сегменте для активизированного Войска.

ПРИМЕР: *Отыгрыш карточки ОПР 3 позволит вам активировать одно Войско и двинуть его на 3 ОД.*

7.5 Помещение маркеров контроля с помощью карточек Тихе

Карточка Тихе может быть использована, чтобы поместить свои маркеры контроля на карту в количестве, равном ОПР #. Например, отыгрыш карточки Тихе номиналом «3» позволит вам поместить три маркера контроля. Каждый маркер контроля должен быть помещен в пустую область в 2 ОД от другого своего маркера контроля (уже существовавшего к началу Сегмента Тихе). Путь в 2 ОД не может «перепрыгивать» через область, в которой есть чужие БЧ, независимые Войска или чужие маркеры контроля.

Маркеры контроля нельзя ставить:

- на точки перехода *Transit Points*
 - на области с чужими или независимыми маркерами контроля
 - на области с чужими БЧ или независимыми Войсками.
- ЗАМЕНА ЧУЖИХ МАРКЕРОВ КОНТРОЛЯ СВОИМИ:** Это обычно делается в Фазе капитуляции (6.0) во всех областях со своими БЧ.

ПРИМЕР: *Во время Сегмента Тихе синяя (звездная вспышка) Фракция может поставить маркеры контроля в области, помеченные Y. Области, помеченные N, находятся более чем в 2 очках движения от своего наличествующего маркера контроля.*

7.6 Обучение войск

Обучение наемников Mercenaries: потратив карточек Тихе на 3 ОПР, вы можете создать наемную БЧ. Вы можете потратить или карточку Тихе номиналом 3, или потратить любое число карточек Тихе, дающее в сумме три ОПР, за два или более Сегмента Тихе. Ведите учет чисел действий, потраченных с этой целью, поместив БЧ на учетную дорожку *Records Track* с маркером контроля поверх. Когда за нее полностью заплачено, наемная БЧ немедленно прибывает в этот Сегмент Тихе и помещается с теми же ограничениями, что и подкрепления (5.3).

Обучение фалангитов: потратив карточек Тихе на 7 ОПР, вы можете создать часть фалангитов (используйте БЧ верных македонян *Loyal Macedonian*). Когда часть полностью оплачена, она немедленно прибывает и размещается с теми же ограничениями, что и подкрепление. Игрок может обучать только 1 БЧ в любое время, и вторую БЧ нельзя начать, не закончив первую. ОПР, оставшиеся после завершения 1 БЧ, могут быть немедленно потрачены на создание новой БЧ.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ: *известные как *rantodaroj*, немакедонские фалангиты – это негреческий личный состав, обученный и вооруженный в македонском стиле, чтобы использовать 4-5-метровые сариссы. Зачастую смешанного македоно-азиатского происхождения, *rantodaroj* оказались способными заменять македонский личный состав в фалангах диадохов, особенно у тех правителей, чьи возможности по набору к себе на службу этнических македонян были ограничены.*

7.7 Сброс

Вы можете сбросить карточку Тихе вместо того, чтобы ее сыграть. Карточки должны сбрасываться лицевой стороной вверх, чтобы могли видеть противники. Карточки, гласящие «Должно быть сыграно» *Must be Played*, сбрасывать нельзя. Есть две причины для сброса:

- Чтобы перевернуть флот на его усиленную сторону (13.3)
- Чтобы ввести в игру старшего военачальника, если вы потеряли такого (23.5)

7.8 Карточки беспорядка *Unrest*

В колоде есть две карточки-«бонуса» беспорядка, и их следует играть. Определите, где происходят беспорядки, бросив две кости и используя таблицу беспорядков *Unrest Table*. Если таблица беспорядков приводит две провинции, игрок, сыгравший карточку, может выбрать, какой именно провинции коснется событие.

Если вы выбросили 7 по таблице беспорядков, поместите независимый маркер в Армению *Armenia* и бросьте снова. Армения может получить два или более независимых маркера одновременно.

Если во всех областях в указанной провинции уже есть независимые маркеры контроля и/или БЧ, тогда беспорядки перекидываются на Соседнюю провинцию. Игрок может поместить независимый маркер в любую подходящую область в той провинции.

8. ВОЕНАЧАЛЬНИКИ И ВОЙСКА

8.1 Военачальники

Военачальники важны для движения частей. Военачальник, сгруппированный с БЧ, образует Войско. Есть два типа военачальников – старшие и младшие.

Старшие военачальники: старшие военачальники обычно имеют лучшие рейтинги инициативы и битвы, чем младшие военачальники. Старший военачальник может погибнуть в битве из-за проверки потери командира (12.10). Игрок никогда не выбывает из игры по причине потери всех своих старших военачальников; он может продолжать играть только своими младшими военачальниками. См. также 8.5.

Младшие военачальники: каждый игрок имеет четыре маркера младших военачальников. Игрок не может создать других младших военачальников; четыре – абсолютный предел. Младшие военачальники используются, чтобы двигать или командовать БЧ, которые не сгруппированы со старшим военачальником. Младших военачальников можно помещать на карту в любое время в *ваш Ход игрока*. Если все ваши четыре младших военачальника уже на карте, вы можете переставить их без ограничений в течение вашего хода. Младшие военачальники также используются, когда вы оставляете БЧ в области, не являющейся своей, чтобы показать принадлежность этих БЧ (9.1).

Есть два случая, когда вы можете поместить младшего военачальника (из числа оставшихся за картой – перестановка не допускается) во время Хода игрока вашего противника:

- если вы хотите отделить часть вашего Войска на перехват, или
- если один из ваших старших военачальников погибает в битве и отсутствует подчиненный старший военачальник, чтобы принять командование.

СВОЙСТВА: младшие военачальники никогда не могут быть уничтожены и игнорируют любые проверки потери командира. Младшие военачальники без БЧ или в области со старшим военачальником должны быть убраны с карты. Все младшие военачальники имеют рейтинг инициативы 4 и рейтинг битвы 2.

8.2 Войска

Войско определяется как любое число БЧ, сгруппированных с военачальником. БЧ без военачальников – это не Войско, и не могут двигаться, перехватывать (правило 10), уклоняться от битвы (правило 11), а если атакованы, не получают никаких преимуществ рейтинга битвы (12.6).

8.4 Командующий военачальник

Хотя нет ограничения на число старших военачальников в одной области, в каждой области может быть только один командующий военачальник. Когда вы заканчиваете движение одного из ваших старших военачальников в области, занятой другим вашим старшим военачальником, назначьте одного старшего военачальника командиром, а другого – подчиненным (однако, см. ранг). Оставьте

командира на карте, а подчиненного поместите на карточку командира.

ПРИМЕР: вы контролируете как Пердикку Perdiccas, так и Кратера Craterus. Если вы двигаете Пердикку с его Войском в область, занятую Кратером, и хотите, чтобы Кратер был командующим военачальником, вы помещаете Пердикку на карточку Кратера.

8.4 Подчиненные и ранг

ПОДЧИНЕННЫЕ: когда вы двигаете Войско, подчиненные старшие военачальники могут двигаться с ним бесплатно. Вы можете оставлять по пути подчиненных старших военачальников (с БЧ или без) в любое время. Подчиненный никаким образом не влияет на командира. Подчиненный может покинуть Войско командующего военачальника в любое время – просто верните подчиненного обратно на карту и используйте область, занимаемую Войском в настоящее время, в качестве его начальной области.

РАНГ: ранг определяется числом звезд на фишке старшего военачальника – чем больше звезд, тем больше ранг. Если у вас два или более старших военачальника в одной области, вышестоящий старший военачальник должен быть командиром. Если у вас два или более старших военачальников с одним и тем же рангом, то вы должны решить, какой старший военачальник будет командиром, а какой – подчиненным, и вы вольны менять это каждый раунд. Однако, смена старших военачальников одного ранга должна происходить во время хода владельца до того, как Войско двигается.

8.5 Селевк Seleucus и Евмен Eumenes

Карточки военачальников Селевка и Евмена не сдаются в начале игры, но замешиваются в колоду Тихе. Когда он сыгран, военачальник и его БЧ или помещаются как подкрепление (со всеми ограничениями 5.3), или помещаются в любую область в необязательной начальной дислокации военачальника (указанной на карточке), в которой нет чужой БЧ или независимого Войска. **В области может находиться чужой маркер контроля.** Карточка военачальника кладется перед игроком и никогда не возвращается в колоду. См. также необязательное правило 23.5.

9. ДВИЖЕНИЕ

9.1 Процедура движения

БЧ не могут двигаться иначе, как в сопровождении военачальника. Каждый военачальник, который двигается, может вести с собой любое число БЧ и подчиненных. БЧ и подчиненные, передвинутые одним военачальником, не могут передвигаться другим военачальником в том же сегменте. **Каждое Войско должно закончить свое движение и бой, прежде чем двигается другое Войско.** **ГРУППИРОВАНИЕ И ФУРАЖИРОВКА:** нет ограничения по числу БЧ и старших военачальников, которые могут группироваться в области. Однако во время Сегмента фуражировки тот игрок, чья сейчас фаза, должен удалить одну БЧ из каждой области, превышающей предел фуражировки. **Предел фуражировки точек перехода Transit Points - 3 БЧ, предел фуражировки всех остальных областей – 8 БЧ.** Игрок-владелец может выбрать, какую БЧ удалить. В случаях осады во время Сегмента фуражировки считаются только ваши собственные БЧ.

ПРИМЕР: если во время Сегмента фуражировки у вас 9 или более БЧ в малом городе, тогда вы должны удалить одну БЧ. Подобным же образом, если у вас 4 или более БЧ в точке перехода Transit Point, вы должны удалить одну.

КАК ПОКАЗЫВАТЬ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ БЧ:

большинство БЧ имеет фон одинакового цвета. Чтобы показать, какие БЧ принадлежат вам, используйте один из следующих методов:

- Поместите БЧ под старшего военачальника или на его карточку.
- Поместите БЧ в область под свой маркер контроля.
- Поместите один из ваших четырех маркеров младшего военачальника на БЧ.

Если в какое-либо время игрок неспособен показать одним из трех вышеуказанных путей, что некоторые БЧ находятся в его владении, он должен немедленно удалить эти БЧ и поместить их в Ячейку рассеянных *Dispersed Box*.

9.2 Нормы движения

Военачальники получают Норму Движения (НД) - число Очков Движения (ОД), которые они могут потратить во время своего хода.

СЕГМЕНТ ДВИЖЕНИЯ: во время Сегмента движения все ваши военачальники могут двигаться, но их норма движения определяется броском кубика. Бросьте один кубик и используйте этот результат для всех ваших военачальников. Военачальники с рейтингом инициативы меньше, чем бросок кубика, получают 4 ОД. Военачальники с инициативой, равной броску кубика, получают 3 ОД. Военачальники с инициативой, большей броска кубика, получают 2 ОД (т.е. чем больше броски кубика, тем лучше). Игроки могут пользоваться таблицей нормы движения *Movement Allowance Table*, если это поможет им лучше понять процедуру.

ПРИМЕР: Селевк Seleucus – быстрый военачальник, Кратер Craterus – медленный. Если вы выбросили 3, Селевк с рейтингом инициативы 2 получит 4 ОД. Кратер с рейтингом инициативы 4 получит 2 ОД.

Таблица нормы движения *Movement Allowance Table*

Рейтинг инициативы военачальника	Бросок кубика					
	1	2	3	4	5	6
2	2	3	4	4	4	4
3	2	2	3	4	4	4
4	2	2	2	3	4	4

= норма движения

9.3 Стоимость движения

Стоимость вступления в область определяется типом используемого пути. Чужие маркеры контроля не останавливают и не замедляют движения частей.

- Сухопутные *Land* 1 ОД
- Горные *Mountain* или через пролив *Strait* 2 ОД
- Морские 1 ОД (только морское движение)
- Транс-средиземноморские 2 ОД (только морское движение)

ПРОЛИВЫ: пересечение пролива считается движением по суше и не требует морского движения. *Заметьте, что пересечение из Илиона Ilium в Херсонес Chersonesus быстрее при морском движении (правило 9.14), но влетит риск морского боя.*

СТОИМОСТЬ ДРУГОГО ДВИЖЕНИЯ:

2 ОД удалить чужой маркер контроля (9.8)

2 ОД осада или подчинение (15.1)

9.4 Подбирание и оставление БЧ

Двигая ваше Войско или военачальника, вы можете подбирать и оставлять любое число БЧ и военачальников по пути без задержки для вашего движения. Оставление БЧ в области, не являющейся своей, требует военачальника для показания принадлежности. Оставление БЧ в своей контролируемой области может быть показано помещением БЧ под маркер контроля. Поскольку каждый игрок ограничен четырьмя младшими военачальниками, это ограничит число областей, не являющихся своими, в которых вы можете оставить ваши части. Оставленные БЧ и военачальники не могут двигаться дальше в эту фазу.

9.5 Вступление в чужие занятые области

Если ваше Войско вступает в область, занятую чужими БЧ, оно должно прекратить свое движение на этот ход и

сразиться с защитником (правило 12). Исключение: если ваше Войско может опрокинуть (9.6) защитника, или защитник находится внутри большого города, или дано право дружеского прохода (9.11), ваше Войско может не останавливаться.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ: следуйте этой последовательности, когда ваше Войско вступает в область, занятую чужими БЧ

1. Если область – чужой контролируемый большой город, ваш противник должен объявить, находятся ли его БЧ внутри или снаружи города.
2. Ваш противник затем объявляет и разрешает все свои попытки перехватывания и уклонения от битвы.
3. Если ваше Войско может опрокинуть (9.6) защитника, это решается сейчас.
4. Если битва необходима, она решается сейчас.

9.6 Опрокидывания

Если ваше Войско вступает в область с чужими БЧ и имеет превосходство в БЧ по крайней мере 5 – 1 (сила битвы, легитимность и очки местного войска [12.2] **не** считаются), с чужими БЧ обращаются как с побежденным Войском (12.7). Ваше Войско может продолжать свое движение без потери темпа. Только Войска могут опрокидывать, перехватывающие Войска не могут, ни атакующий не может быть опрокинут, если защитник превосходит его 5 – 1 численно. Нет ограничения на то, сколько раз Войско может опрокидывать в отдельно взятый ход. Вы не можете опрокинуть БЧ внутри большого города.

ПРИМЕЧАНИЕ: 10 БЧ опрокидывают 2 БЧ, 15 БЧ опрокидывают 3 БЧ и т.д.

ПЕРЕХВАТЫВАНИЯ И УКЛОНЕНИЯ ОТ БИТВЫ: Войско или часть, которым грозит опрокидывание, могут получить подкрепление посредством успешного перехватывания или попытаться уклониться от битвы.

КАРТОЧКИ-«СЮРПРИЗЫ»: опрокидывание не считается битвой по отношению к карточкам-«сюрпризам». Если использование такой карточки ограничено битвой, ее нельзя использовать во время опрокидывания.

9.7 Большие города и движение

Большие города обеспечивают вашим БЧ и военачальникам некоторую безопасность, если они находятся внутри города (их нельзя атаковать или опрокинуть). До двух БЧ и любое число военачальников может поместиться внутри большого города. Покажите, что ваши войска внутри большого города, поместив их под ваш маркер контроля. См. также 8.7.

БЧ, остающиеся снаружи большого города, останавливают чужое движение (если не опрокинуты); БЧ внутри большого города – нет. Вы можете передвинуть ваши БЧ изнутри наружу большого города (и наоборот) в следующих ситуациях:

- Через обычное движение во время вашего игрового хода (это не стоит ОД).
- Если чужое Войско вступает в область одного из ваших больших городов, не являющихся Осажденными, и у вас там есть БЧ, вы можете объявить, что эти БЧ находятся внутри или снаружи. Ваше решение может меняться каждый раз, когда чужое Войско вступает в область.

9.8 Удаление маркеров контроля во время движения

Во время Сегмента движения или Тихе **Войско по меньшей мере с 3 БЧ** может потратить очки движения, чтобы выполнить одно из следующих действий в области, которую оно занимает:

Потратить 2 ОД, чтобы удалить чужой маркер контроля из области малого города. Независимые маркеры контроля не могут быть убраны таким образом.

Потратить 2 ОД, чтобы провести одну осаду (15.1) или попытку подчинения (15.4) против чужого большого города или независимого маркера контроля.

9.9 Военачальники,двигающиеся без БЧ

Старший военачальник,двигающийся без БЧ, не может двигаться в область с чужими БЧ или *останавливаться* в области с чужим старшим военачальником. Однако вы можете провести старшего военачальника *через* область, где есть чужой старший военачальник и нет чужих БЧ. Если чужое Войско вступает (посредством движения или Перехватывания) в область, занятую старшим военачальником, не сопровождаемым своими БЧ и не находящимся внутри своего контролируемого большого города, игрок-владелец должен выполнить проверку потери командира. Бросок 5 или 6 вызывает смерть военачальника и его удаление из игры. Бросок 1 – 4 вызывает помещение военачальника в Ячейку рассеянных.

9.10 Смена командиров во время движения

Если вы двигаете старшего военачальника в область со своим старшим военачальником высшего ранга и хотите подобрать этого военачальника, то военачальник высшего ранга немедленно принимает командование на остаток движения первого военачальника. Если ваше Войско подбирает своего военачальника с тем же рейтингом, что у вашего командующего военачальника, вы вольны решать, кто будет командующим военачальником.

РЕЙТИНГИ ИНИЦИАТИВЫ: если вы меняете командиров во время движения, вы должны использовать норму движения нового командира для этого Войска. Если Войско уже прошло такое количество, оно должно остановиться.

Пример: игрок контролирует как Селевка, так и Кратера, расположенных в Соседних областях. Бросок кубика на движение – 3, что позволяет Селевке пройти 4 области, но Кратеру – только две. Игрок двигает Селевка на одну область и подбирает Кратера (который выше его рангом и принимает командование Войском). Поскольку Кратер может двигаться только две области, Войско должно остановиться после того, как пройдет еще одну.

9.11 Дружественный проход

Вы можете вступать и проходить через область с частями другого игрока без боя, если этот игрок предоставит вам «дружественный проход» и выполнит взятое обязательство, когда вы будете проходить через его область.

Дружественный проход можно требовать и предоставлять в любое время – до движения или в то мгновение, когда вы вступаете в область другого игрока. Если игрок предоставляет вам дружеский проход, он не обязан выполнять взятое обязательство. Когда ваше Войско (или военачальник) вступает в область, вы должны спросить игрока, выполняется ли обязательство по дружественному проходу. Если да, вы можете продолжать движение. Если нет, вы должны остановиться и сразиться (или опрокидывать) эти силы; если у вас был только старший военачальник – тогда он рассеян.

Дружественный проход не позволяет Войскам разных фракций сосуществовать в одной области; если по окончании Сегмента Тихе или движения отдельного Войска, Войско должно закончить движение в области, занятой БЧ другого игрока (и если отход внутрь большого города невозможен для одного из Войск), тогда следует провести битву независимо от намерений игроков. Войско игрока, совершающего движение в настоящий момент, считается вступившим в область, и может произойти потеря статуса защитника.

9.12 Враждебные области

Все Независимые укрепления (шестиугольные области) с независимым маркером контроля считаются враждебными областями. Любое Войско, проходящее без остановки через одну из этих областей, должно подвергнуться истощению по колонке «2» таблицы истощения *Attrition Table* (представляя попадание в засаду). Войско, которое останавливается, подчиняет или остается во враждебной области, не подвергается атакам истощения. Если в области

нет независимого маркера контроля, обращайтесь с областью как с обычной областью малого города.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ: войско, останавливающееся в области Укрепления, осторожно движется через территорию и в засаду не попадет.

9.13 Формирование БЧ вместо движения

Во время Сегмента движения игрок может отказаться от броска кубика за движение (и поэтому от всех своих движений и активности в этот сегмент), вместо этого поместив на поле наемную БЧ. БЧ помещается под теми же ограничениями, что и подкрепления (5.3). Игрок не может бросить за движение, а затем решить взять одного наемника.

9.14 Морское движение

Вы можете двигать ваши Войска и военачальников из одной области в другую по морским *Sea* путям, этот тип движения называется морским. Морское движение рискует быть перехваченным чужими флотами (правило 13.4) или отмененным «Морской бурей» *Storm at Sea* (карточка Тихе №55).

Каждому игроку (даже тем, кто без флотов) позволено одно морское передвижение до 8БЧ и неограниченного числа военачальников и членов царского семейства морским движением каждый Сегмент Тихе (если использовать карточку Тихе для движения), и снова во время Сегмента движения игрока. Движение по морю выполняется так же, как движение по суше – каждая область стоит один балл из нормы движения части (исключение: транс-средиземноморские пути стоят два). Военачальники и БЧ могут подбираться и оставаться по пути морского движения таким же способом, как при движении по суше. Войско, использующее морское движение, не обязательно останавливаться, если вступает в область с чужими БЧ. Войско или военачальник, использующие морское движение, могут двигаться по суше в тот же раунд, что они двигаются по морю, до или после – но не до и после. Иными словами, Войско не может использовать движение по суше до и после движения по морю.

ПОСАДКА: область, из которой ваша Сила начинает двигаться по морю, называется портом посадки. Это важно, если морской бой требует от вас вернуться в этот порт.
ВЫСАДКА: область, в которой ваша Сила заканчивает свое морское движение, называется портом высадки. Войско, использующее морское движение, может быть целью сухопутного перехватывания (10.0) только в порту высадки. Во время морского движения военачальник или Войско могут подбирать, не высаживаясь, БЧ или военачальников в области порта. Вы не можете оставаться в море в конце морского движения, вы должны высадиться в последней области, в которую вы вступили.

10. ПЕРЕХВАТЫВАНИЕ

10.1 В общем

Перехватывание – это особый вид движения, позволяющий Войску прервать движение чужой Силы, которая продвинулась в область, Соседнюю дислокации этого Войска. Перехватывание заставляет двигающуюся Силу сразиться в битве или отступить на одну область (10.5).

10.2 Процедура

Только Войска могут перехватывать. Чтобы перехватить, бросьте один кубик. Если бросок кубика **больше чем Рейтинг инициативы** вашего командующего военачальника, попытка Перехватывания успешна. Успешное Перехватывание требует от вас двинуть ваше Войско (или часть Войска) в целевую область.

ПРИМЕР: чтобы перехватить с Войском под командованием Пердикки (рейтинг инициативы 3) вам потребуется выбросить 4 – 6.

ОБЛАСТЬ ПЕРЕХОДА: модифицируйте бросок кубика за попытку Перехватывания на -1, перехватывая в область перехода.

10.3 Ограничения

Перехватывания могут происходить только против движения – вы не можете перехватить Перехватывание, уклонение от битвы (правило 11) или Войско, вынужденное вернуться в свой порт посадки. Войска внутри осажденного большого города не могут перехватывать. Вы можете предпринять сухопутное перехватывание морского движения только в месте, где происходит высадка (9.14). Вы можете перехватывать, используя только **путь по суше**, в следующие области:

- в свою контролируемую область
- в область, свободную от чужих и независимых маркеров контроля (нейтральную и точки перехода *Transit Points*)
- в любую область (независимо от контроля), в которой есть по крайней мере одна своя неосаженная БЧ, в каком-либо случае вы будете подкреплять ее перед началом битвы.

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ПЕРЕХВАТЫВАТЬ:

- через горы *Mountain*, пролив *Strait*, морской *Sea* или транс-средиземноморский *Trans-Mediterranean* путь
- в чужую контролируемую область, в которой нет своей БЧ.
- в область с неподвижной неосаженной чужой БЧ. То есть, вы не можете перехватывать в область, которая уже является чужой дислокацией.

10.4 Опрокидывания и Перехватывания

Если вы перехватили одно из Войск вашего противника, но у него достаточно сил, чтобы опрокинуть вас (8.6), тогда ваше Войско побеждено, а его Войско может продолжать двигаться.

10.5 Отказ от битвы (отступление на одну область)

От перехваченного Войска никогда не требуется вступать в сражение; оно может вместо этого отступить в последнюю область, которую оно занимало, и закончить свое движение. Войско может отступить через горы, пролив, море или транс-средиземноморский путь (движущееся Войско нельзя принудить к битве). Если Войско отступает от морского движения, тогда оно должно вернуться в порт посадки. Независимые Войска никогда не могут отказаться от битвы.

10.6 Многократные Перехватывания

Если чужое Войско или военачальник движутся вокруг вашего Войска, вы можете предпринять Перехватывание в каждой подходящей соседней области, в которую оно движется. Вы можете производить более чем одну попытку Перехватывания в одну и ту же область, если у вас более чем одно Войско по соседству с целевой областью. В этом случае вы должны назначить все попытки Перехватывания до того, как разрешать их.

МНОГОФРАКЦИОННЫЕ ПЕРЕХВАТЫВАНИЯ: если две или более фракции могут перехватить в ту же самую область, используйте текущий Порядок хода, чтобы определить, какой игрок должен назначить свои попытки Перехватывания первым. Не более чем одна фракция может перехватывать в одну область (хотя две или более фракции могут пытаться – первая преуспевшая и двинувшаяся в область препятствует перехватывать другим).

ПРИМЕР: младший военачальник Синих движется четыре области вокруг младшего военачальника Красных. Красные не могут перехватывать в А или В (начальная область и чужая контролируемая область). Красные могут перехватывать в С, D или E.

10.7 Подчиненные и Перехватывания

Вы можете отправить часть вашего Войска (во главе с командующим военачальником, или подчиненным, или младшим военачальником) на Перехватывание. Вы должны указать, какой военачальник и сколько БЧ предпримут попытку. Используйте рейтинг инициативы подчиненного, если он делает попытку Перехватывания. Каждое Войско может сделать только одну попытку Перехватывания за каждую область, в которую вступает чужое Войско (т.е., вы

не можете сделать две или более попытки Перехватывания из той же области, надеясь, что по крайней мере одна будет успешна).

10.8 Перехватывания и большие города

Перехватывание Войска или военачальника, вступающего в область большого города, происходит снаружи города. Двигающееся Войско или военачальник не могут пользоваться защитой большого города раньше битвы. Осажденные Войска перехватывать не могут.

11 УКЛОНЕНИЕ ОТ БИТВЫ

11.1 Общее правило

Если чужое Войско движется в область с одним из ваших Войск или военачальников, вы можете попытаться уклониться от битвы. Чтобы определить, возможно ли это, бросьте один кубик. Если бросок кубика **больше, чем** рейтинг инициативы командующего военачальника, военачальник или Войско могут быть передвинуты до 2 ОД. Если бросок кубика меньше или равен **инициативному рейтингу** военачальника, они не могут уклониться от битвы.

ПРИМЕР: ваш военачальник имеет рейтинг инициативы 3. Вам нужен бросок 4 – 6, чтобы уклониться от битвы. Модифицируйте попытку уклонения от битвы на:

- 1, если уклоняетесь в область перехода.

11.2 Штраф

Войско, провалившее попытку уклониться от битвы, не получает местных войск (правило 12.2).

11.3 Ограничения

Вы можете уклониться от битвы только в свою или нейтральную область. Конкретно это включает: пустую область, область перехода, свое контролируемое место без чужих БЧ и независимых войск или любая область (независимо от контроля) со своими неосаженными БЧ. Войско или военачальник, уклоняющиеся от битвы, не могут пересекать горы *Mountain* или пролив *Strait*, использовать морской *Sea* путь или вступать в область, откуда надвигается чужое Войско. Войско, которому грозит опрокидывание, может попытаться уклониться от битвы. Войско, успешно уклонившееся от битвы и выбравшее движение на две области, НЕ может подбирать БЧ и военачальников в первой области, через которую оно проходит. В отличие от Перехватываний вы не можете разделять ваше Войско во время уклонения от битвы (или оставляя БЧ позади, или уклоняясь от битвы в две или более областей). Войска, успешно перехватившие в область битвы, не могут повернуться и уклониться от битвы из области битвы. Уклонение от битвы происходит после того, как были объявлены и брошены какие-либо Перехватывания.

11.4 Преследование

Если ваш противник успешно уклонился от битвы, вы можете преследовать или уйти в другом направлении (успешное уклонение от битвы не останавливает или замедляет ваше Войско). Если ваше Войско уже использовало все свои ОД, тогда оно должно остановиться в своей теперешней области. Если ваше Войско преследует в область, куда ваш противник отступил, чтобы уклониться от битвы, то ваш противник может попытаться уклониться от битвы снова, и вы можете снова преследовать. Это может продолжаться, пока ваш противник не провалит свой бросок кубика за уклонение от битвы или ваше Войско не дойдет до своего предела движения.

12. БОЙ НА СУШЕ

Бой на суше начинается, когда двигающийся игрок передвигает Войско в область с чужими БЧ и эти БЧ не предпринимают, не могут предпринять или проваливают уклонение от битвы. Две фракции не могут сосуществовать в одной области, если одна не находится внутри большого города, а другая – снаружи. Битва

вынуждает двигающееся Войско остановиться и прекратить движение.

12.1 Определение силы битвы

Каждый игрок определяет силу битвы своего Войска. Сила битвы – это общая сумма сил битвы его БЧ плюс очки местных войск. Сила битвы каждой БЧ напечатана на ее фишке; слоны имеют переменную силу битвы (правило 14.1).

12.2 Местные войска

Местные войска представляют набор местных рекрутов из ближайших местностей. Местные войска присуждаются в следующих случаях:

- Одно очко, если битва происходит в своей контролируемой области.
- Два очка, если битва происходит в своей контролируемой провинции.

Эти две премии совокупны. Если вы контролируете как провинцию, так и область, где происходит битва, вы получите три очка местных войск.

12.3 Атакующий и защищающийся

Если вы двинули ваше Войско в область с чужими БЧ, вы – атакующий, а другой игрок – защищающийся. Если битва вызвана Перехватыванием, перехвативший игрок – защищающийся.

12.4 Большие города и битвы

Если вы послали Войско атаковать чужое Войско, осаждающее один из ваших больших городов, вы можете включать в расчет ваши БЧ внутри города во время битвы. Однако если вы проиграете битву, эти БЧ подвергнутся тем же штрафам, что и ваше побежденное Войско. Любые БЧ, остающиеся внутри города или введенные внутрь до того, как начинается битва, находятся в безопасности, если битва проиграна.

12.5 Таблица битвы *Battle Table*

Таблица битвы используется для разрешения битвы. Каждый игрок бросает два кубика и находит перекрестную ссылку силы битвы его Войска с броском кубика. Результат – это его счет битвы. Игрок с большим счетом битвы выигрывает битву, а Войско другого игрока побеждено (12.7 и 12.8).

ПРИМЕР: атакующий имеет силу битвы восемь против защищающегося с пятью. Атакующий выбрасывает 7 по колонке «8», получая в результате счет битвы «4». Защищающийся выбрасывает 12 по колонке «5», получая в результате счет битвы «7». Защищающийся выигрывает. НИЧЬИ: Если оба игрока имеют тот же счет битвы, тогда это битва, закончившаяся вничью (12.9).

12.6 Рейтинги битвы

Каждый военачальник имеет рейтинг битвы. В битве используется рейтинг битвы только командующего военачальника. **Рейтинг битвы – это минимальный бросок кубика, который военачальник может выбросить на каждом кубике.** Любые броски кубика ниже этого числа автоматически повышаются до этого числа.

ПРИМЕР: ваш командующий военачальник имеет рейтинг битвы 4. Бросок в 1 и 2 будет считаться как две четверки. Бросок в 1 и 5 будет считаться как бросок в 4 и 5. Бросок в 5 и 6 не изменится.

12.7 Потери в битве

Войско, побежденное в битве, подвергается следующим штрафам:

- Все БЧ наемников и слонов в Войске удаляются.
 - Все македонские БЧ в Войске подвергаются истощению. Выжившие помещаются в Ячейку рассеянных (12.8).
 - Все старшие военачальники в Войске помещаются в Ячейку рассеянных.
 - Все члены царского семейства или попадают в плен, или становятся неактивизированными (правило 19.0).
- Войско, выигравшее битву, теряет одну БЧ по своему выбору. **Однако если его счет битвы был по меньшей**

мере в два раза больше, чем счет битвы проигравшего, оно не теряет никаких БЧ.

ПРИМЕР: Если счета битвы были девять и семь, победитель потерял бы одну БЧ. Если счета битвы были девять и четыре, победитель не потерял бы никаких БЧ.

12.8 Истощение и рассеивание побежденных Войск
ИСТОЩЕНИЕ: в любое время, когда игрок должен бросить за истощение (потери в битве [12.7], морское поражение [13.5] или карточка Тихе № 4 – «Эпидемия» *Epidemic*), игрок-владелец бросает один кубик и находит перекрестную ссылку броска кубика с колонкой, соответствующей числу БЧ. Результат – это число удаляемых БЧ. Игрок-владелец может выбрать любые БЧ по своему желанию, если ему не предписано результатом «е» удалить БЧ слонов. Истощение никогда не влияет на военачальников (даже если истощение удаляет последнюю БЧ, сопровождавшую этого военачальника).

РАССЕИВАНИЕ: рассеянные старшие военачальники и/или БЧ помещаются в Ячейку рассеянных. Они вновь вступают в игру в следующую фазу подкрепления.

12.9 Битвы, закончившиеся вничью

Если битва закончилась вничью, то обе стороны теряют по одной участвовавшей БЧ на свой выбор, и атакующий должен «попятиться назад на одну область» (см. 10.5) и закончить свое движение. Все правила отказа от битвы применяются к битвам, закончившимся вничью.

12.10 Проверка потери командира

Если вы выбросили «9» по таблице битвы *Battle Table* (после модификаций за рейтинг битвы командующего военачальника), то вы должны выполнить проверку потери командира. Это выполняется до проведения рассеяния. Бросьте один кубик. Если вы выиграли битву или битва ничейная, ваш командующий военачальник погибает на бросок 6; если вы проиграли битву, ваш командующий военачальник погибает на бросок 5 или 6. Погибший военачальник удаляется из игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы должны применять пользу от рейтинга битвы командующего военачальника, вы не можете игнорировать ее, чтобы избежать проверки потери командира.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ: большинство военачальников в войнах диадокхов погибли в бою. Обычно чем лучше военачальник, тем больше вероятности для него быть в гуще боя.

ЗАМЕНЯЮЩИЙ КОМАНДИР: Всякий раз, когда командующий военачальник убит при проверке потери командира и ни один свой старший военачальник не сгруппирован с Войском, имеющийся вне игрового поля младший военачальник может быть немедленно поставлен во главе Войска. Если в наличие нет никого, то Войско остается без командира.

13. ФЛОТЫ И МОРСКОЙ БОЙ

13.1 Назначение

Флоты помогают защищать ваше морское движение и препятствуют в нем вашему противнику. Флоты полезны при осадах портовых больших городов (15.2). Игрок с наибольшим флотом (и имеющий по крайней мере три очка флота) получает 3 победных очка (20.4).

13.2 В общем

Флоты – это не боевые части, а маркеры. Маркеры флота держатся вне карты и служат показателями силы флота игрока. Флот принадлежит всякому, кто бы ни контролировал соответствующую провинцию (или город в случае Афин *Athens*). Контроль над флотом получают в то мгновение, когда приобретает контроль над провинцией или городом.

ПРИМЕР: если вы контролируете обе области Кипра Сургус, вы получите флот киприотов Cypriot Fleet.

13.3 Усиление флотов

Флот, контролируемый вами и не находящийся в Ячейке рассеянных *Dispersed Box*, может быть усилен. Чтобы сделать это, сбросьте карточку номиналом «4» во время вашего Сегмента Тихе и переверните маркер флота на его усиленную сторону.

ОСЛАБЛЕНИЕ ФЛОТА: флоты ослабляются до своей начальной силы всякий раз, когда флот побежден в морском бою или владение флотом изменилось. Переверните флот на его ослабленную сторону немедленно.

13.4 Когда происходит морской бой

Морской бой происходит, когда один или более игроков используют свои флоты, чтобы препятствовать морскому движению другого игрока. Морской бой возможен в любом пункте морского пути двигающегося игрока.

Важно: перехватывание морского движения другого игрока считается враждебным действием. Неподвижный игрок, объявивший морское перехватывание против двигающегося игрока, который не является ни Узурпатором (17.5), ни диадокхом (17.5), потеряет свой статус защитника (17.5), если это перехватывание не будет отменено розыгрышем карточки-«сюрприза».

ОПРЕДЕЛИТЕ ПУТЬ: вы должны объявить о вашем намерении воспользоваться морским движением и указать путь, которым вы последуете. Другие игроки затем решат, будут ли они использовать свой флот (или флоты), чтобы перехватить вас. Игрок может перехватывать, только если он имеет маркер контроля в двух областях (по морским путям), по крайней мере, от одной из областей, в которые вступает ваше морское движение (вы не можете перехватывать в порту посадки или через транс-средиземноморский *Trans-Mediterranean* путь). Активный игрок (тот, кто использует морское движение) всегда может использовать свои флоты, имеет он или нет маркер контроля в двух областях от своего движения.

Перехватывание автоматическое – если игрок хочет перехватить ваше морское движение, происходит морской бой. Если более чем один игрок препятствует вашему движению, то каждый морской бой решается отдельно.

РАЗМЕР ФЛОТА: игрок не обязан вводить все свои флоты в морское столкновение. Двигающийся игрок объявляет, начиная свое морское движение, какие флоты осуществляют конвой. Перехватывающие игроки могут объявлять перехватывание любым числом своих собственных флотов. Игрок без флотов не может перехватывать морское движение.

13.5 Процедура морского боя

Для решения морских боев используется таблица битвы *Battle Table*. Каждый игрок бросает два кубика и находит перекрестную ссылку силы своего флота с броском кубика. Результат – это его счет битвы (если двигающийся игрок не имеет флота, ему автоматически засчитывается ноль). Игрок с наибольшим счетом битвы выигрывает морской бой, а флот другого игрока побежден (см. 13.5 ниже).

НИЧЬИ: если оба игрока имеют тот же бовой счет, тогда предполагается, что битва была нерешающей, никакие флоты не потеряны и двигающийся игрок может продолжить свое движение.

13.6 Морское поражение

Игрок, проигравший морскую битву, подвергается следующим последствиям:

Его флоты, задействованные в битве, помещаются в Ячейку рассеянных **в их ослабленной силе**.

Перевозимые БЧ подвергаются истощению и выжившие возвращаются в порт посадки (15.3) и заканчивают свое движение.

14. СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ЧАСТИ

14.1 Слоны

ПРИМЕЧАНИЕ О ЗАМЫСЛЕ: боевые части слонов включают больше, чем просто самих слонов. Они включают войска, посаженные в башенки на спинах слонов,

и легкую пехоту на земле, оказывающую слонам прямую поддержку. Эффективность слона колебалась значительно и в очень большой степени зависела от искусности погонщика, обученности солдат на земле и, самое важное, от темперамента самого слона.

СВОЙСТВА: со слонами обходятся как с другими БЧ за исключением того, что они имеют переменную боевую ценность. Слоны могут использовать морское движение. Сила битвы каждой части слонов определяется броском кубика и уменьшением его номинальной стоимости на два. Относитесь к результатам меньше 0 как к 0 (слоны не могут иметь отрицательную боевую ценность). Это повторяется для каждой части.

ПРИМЕР: игрок имеет три БЧ слонов, участвующих в битве. Он бросает трижды, сначала 3 (1), затем 5 (3) и наконец 1 (0). Общая сила его слонов равна 4.

14.2 Аргираспиды (Серебряные щиты)

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: эта боевая часть представляет элитную гвардию позднего Александра. Они – лучшая боевая часть в мире, но не привязаны сильно ни к какой фракции или к самому законному наследнику Александра Македонского.

СВОЙСТВА: аргираспиды *Silver Shields* показаны на одной фишке, представляющей две македонские БЧ, каждая силой битвы по три. Аргираспиды не могут разделяться или получать подкрепления (возвращаться обратно в полную силу). Если обе БЧ потеряны, часть удаляется из игры.

ПРИБЫТИЕ: игрок, сыгравший карточку «Аргираспиды *Silver Shield*» в первый раз как событие, получает часть (в полной силе). После этого карточка становится «сюрпризом», чтобы переманивать аргираспидов от их нынешнего владельца. На аргираспидов не влияет карточка «Мятеж» (№54).

ИСТОЩЕНИЕ: всякий раз, когда аргираспиды переходят в битве на другую сторону, сократите их силу на одну БЧ (сделайте это до подсчета силы Войска). Если часть не сократилась другими путями, это означает, что аргираспиды убираются из игры на второй раз, когда они переходят на другую сторону.

14.3 Части царского войска

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: эти части представляют тех македонян, которые не привязаны сильно ни к какой фракции, но преданы законному наследнику македонского престола.

ПОЛОЖЕНИЕ НА НАЧАЛО: в начале игры есть восемь частей царского войска *Royal Army*. Четыре начинают с Пердиккой *Perdiccas*, две с Антипатром *Antipater* и две с Кратером *Craterus*. Это максимальный предел. Все другие македонские части, включая те, что прибывают как подкрепления, считаются «преданными» *Loyal* или регулярными македонянами.

СВОЙСТВА: с частями царского войска *Royal Army* (ЦВ) обходятся как с регулярными македонскими частями во всех отношениях, кроме одного: их нельзя задействовать в битве с противником с большей легитимностью (престиж [17.6] и карточка «Дар красноречия» *Gift of Oratory* [#57] могут модифицировать легитимность игрока в этом отношении). Если легитимность одинакова, обе стороны сохраняют свои царские БЧ и они действуют обычно. Если их задействовать нельзя, то они откладываются в сторону и не принимаются в расчет при определении силы битвы. Если Войско, которое они сопровождали в битву, проиграло, отложенные в сторону части ЦВ, взбунтовавшись, переходят на сторону победившего Войска. Если Войско, которое они сопровождали, побеждает, они остаются с этим Войском. Части ЦВ, принадлежащие игроку с легитимностью большей или равной противника, могут принять участие в битве и остаются с Войском, даже если Войско побеждено.

СИЛЫ, СОСТОЯЩИЕ ТОЛЬКО ИЗ ЧАСТЕЙ ЦВ: если войско, состоящее только из частей ЦВ, атаковано, и из-за легитимности части ЦВ не могут быть задействованы, тогда битва не имеет место (все очки местных войск в расчет не принимаются). Все части ЦВ, взбунтовавшись, переходят на сторону более законного военачальника, и все чужие военачальники рассеяны.

ОПРОКИДЫВАНИЯ: легитимность не влияет на опрокидывания, и с частями ЦВ обращаются как с любой другой БЧ при опрокидывании.

ОСАДЫ: если игрок, ведущий осаду, имеет большую легитимность, чем его целевой противник, все части ЦВ внутри большого города, взбунтовавшись, перейдут на сторону осаждающего, как только будет набрано первое очко осады.

РАСФОРМИРОВАНИЕ: вы можете расформировать часть ЦВ во время вашего хода (до того, как она двигается). Расформированная часть ЦВ удаляется из игры.

15. ОСАДЫ И ПОДЧИНЕНИЯ

Осады ведутся против областей больших городов. Подчинения происходят против независимых маркеров контроля на областях малых городов и Независимых укреплений.

15.1 Осады больших городов

15.1.1 ПРОЦЕДУРА: Чужие контролируемые области больших городов могут быть захвачены только осадой. Попытки осады позволяют активизированному Войску во время Сегментов движения или Тихе. Войско должно иметь по меньшей мере **три (3) БЧ**, чтобы предпринять попытку осады, и каждая попытка осады стоит **два (2) ОД**. Попытки осады решаются броском одного кубика и сверкой с таблицей осады *Siege Table*. Осада успешна, когда вы набираете необходимое число очков осады *Siege Points* против большого города. Регистрируйте набранные очки маркерами осады. См. определение глоссария «Осажденный».

Число БЧ (независимо от типа) внутри города определяет число очков осады, требуемых для взятия города.

2 БЧ: 3 очка осады

1 БЧ: 2 очка осады

Нет БЧ*: 1 очко осады

*=Большой город удерживается маркером контроля.

Большой город без маркера контроля не требует осады, и в него можно свободно входить. Независимо контролируемый большой город всегда требует трех очков осады.

15.1.2 РЕЗУЛЬТАТЫ ТАБЛИЦЫ ОСАДЫ: цифры жирным шрифтом слева от косой черты показывают набранные очки осады. Цифры справа от косой черты показывают БЧ, потерянные осаждающим (по его выбору).

ПРИМЕР: результат 1/1 показывает, что осаждающий получает одно очко осады, но должен удалить одну БЧ.

15.1.3 УСПЕШНАЯ ОСАДА: когда вы набираете необходимые очки осады, чужой маркер контроля удаляется. Если внутри города были какие-нибудь БЧ, военачальники или члены царского семейства, с ними обращаются как с разбитым Войском (12.8), и они подвергаются всем штрафам этого правила.

15.1.4 СНЯТИЕ ОСАДЫ: осада снята, как только все осаждающие БЧ уходят или удалены, если это случилось, удалите набранные очки осады.

15.2 Модификаторы броска кубика за осаду

Модифицируйте ваш бросок кубика за осаду соответственно:

+?/-?	за осадный модификатор города (см. карту)
-1	за осаду портового большого города, если вы не имеете очков флота или все ваши флоты рассеяны.
+1	используя карточку Тихе № 14 «Гелеполис» <i>Helepolis</i> .
+3	используя карточку Тихе № 49 «Предатель внутри города» <i>Traitor inside City</i> .

15.3 Движение в/из Осажденных городов

Войско из 1 или 2 БЧ внутри Осажденного большого города, не являющегося портовым, не может двигаться из области в область, однако, оно может выйти из города и начать битву. Войско из 1 или 2 БЧ внутри Осажденного портового большого города, желающее двигаться, может или начать битву, выйдя из города, или (и это включает военачальника без БЧ) оно может покинуть область большого города через морское движение (что подвержено морскому перехватыванию). Обратное также верно, Войско в 1 или 2 БЧ (или военачальник сам по себе) может двигаться прямо в Осажденный большой город по морю. Ограничение на группировку в 2 БЧ внутри города ни в какое время не может быть превышено.

15.4 Подчинение независимых областей

Независимые маркеры контроля на области малого города или Независимом укреплении могут быть убраны только через подчинение. Подчинения используют те же правила, что и осады – они требуют **Войска из по меньшей мере трех (3) БЧ** и используют Таблицу осады. Число осадных очков, требующихся для подчинения:

Независимый малый город:	1 очко осады
Независимое укрепление:	3 очка осады

15.5 Множественные попытки осады/подчинения

Вплоть до двух попыток осады или подчинения позволены против области во время движения или Сегмента Тихе, пока то же Войско проводит их обе и имеет необходимые ОД – т.е. вы не можете провести через область два или более Войска, каждое из которых проводит осаду.

ПРИМЕЧАНИЕ: возможно, что область может быть мишенью вплоть до четырех попыток осады за один раунд: двух во время фазы Тихе (форсированным маршем в 4 ОД) и еще двух в Фазе движения, если военачальник получит 4 ОД.

15.6 Вмешательство третьей стороны

Если сила, осаждающая большой город или Независимое укрепление, побеждена чужим Войском третьей стороны, нарощие очки осады не сохраняются за победившим Войском; новое осаждающее Войско должно начинать сначала.

16. НЕЗАВИСИМЫЕ ВОЙСКА

16.1 В общем

Независимые Войска враждебны всем игрокам и дружелюбны другим независимым Войскам. Если вы вступаете в область, занятую ими, или они вступают в область, занятую одним из ваших Войск, вы должны сражаться с ними – **независимые Войска не могут уклоняться от битвы или перехватывать**. Только активизированные независимые Войска могут двигаться, и двигаться только, когда это позволено карточкой Тихе.

16.2 Вступая в игру

Некоторые независимые Войска помещаются в свои специальные ячейки в начале игры. Будучи активизированы через карточку Тихе, они начинают движение в своей специальной ячейке (представляющей местность за картой). Они должны тратить первое ОД своего движения, чтобы вступить на карту.

16.3 Движение

Все независимые Войска могут двигаться на 3 ОД, когда активизированы. **В каждой области, не являющейся большим городом, где Войско заканчивает свое движение, оно удаляет любой маркер контроля** там, если только маркер контроля не независимый – в этом случае он не удаляется. Если Войско может двигаться и оно не в большом городе, игрок, контролирующей Войско, может отказаться от его движения и вместо этого поместить независимый маркер контроля на его дислокацию. Независимые войска не могут использовать морское движение (они могут пересекать проливы). Каждое независимое Войско должно двигаться отдельно, но может

группироваться в одной области с другим независимым Войском.

ОГРАНИЧЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ:

- **ГРЕЧЕСКОЕ ВОЙСКО:** может вступать только в Грецию *Greece* или Фессалию *Thessaly*.
- **23000 КОЛОНИСТОВ:** каждый раз, когда это Войско движется (оно может отказаться от своего движения, чтобы поместить независимый маркер), оно должно заканчивать движение в области дальше на запад от своего начального положения. Как только оно вступает в Грецию, оно удаляется из игры.
- **АРИАРАТ *ARIARATHES*:** должен оставаться в Каппадокии *Cappadocia*.
- **СКИФЫ *SCYTHIANS* И ИЛЛИРИЙЦЫ *ILLYRIANS*:** без ограничений.

16.4 Независимые Войска и большие города

Независимые Войска могут вступать и проходить через области больших городов. Однако Независимые Войска, которые заканчивают свое движение в области большого города, не могут удалять маркер контроля и никогда не могут использовать таблицу осады (но их присутствие снаружи большого города составляет осаду, которая ограничит помещение подкреплений).

16.5 Бой против независимых Войск

Бой против независимых Войск решается точно так же, как бой между активными игроками. Сила битвы Войска и рейтинг битвы присущего военачальника напечатаны на фишке. Независимое Войско может получить до трех очков местных войск: одно, если битва происходит в области с независимым маркером контроля, и два, если в провинции, где большинство областей (исключая точки перехода) с независимыми маркерами. Независимые Войска, сгруппированные вместе, защищаются в битве как единая объединенная сила. Однако, поскольку они двигаются по отдельности, они никогда не атакуют вместе.

ЕСЛИ ПОБЕЖДЕНЫ: если независимое Войско побеждено, оно удаляется из игры. *Исключение:* Скифы *Scythians* и иллирийцы *Illyrians* помещаются обратно в свои специальные ячейки и могут повторно вступить в игру, если активизированы вновь соответствующей карточкой Тихе.

ЕСЛИ ПОБЕДИЛИ: если независимое Войско выигрывает битву, оно остается в своей дислокации и удаляет маркер контроля, не являющийся независимым (если есть).

Независимое Войско никогда не теряет силу из-за потерь в битве.

ЕСЛИ БИТВА ЗАКОНЧИЛАСЬ ВНИЧЬЮ: если битва ничья, независимое Войско не меняется; оно не теряет силу в битвах, закончившихся ничью. Если оно атаковало, оно должно отступить в область, откуда оно выступило на битву. Независимое Войско, которое должно отступить на одну область назад, не удаляет какие-либо маркеры в эту фазу.

16.6 Независимые Войска и опрокидывания

Независимые Войска могут проводить опрокидывания в том случае, если они соответствуют условиям правила 9.6. Сила битвы независимого Войска равна числу БЧ в целях опрокидывания.

ЦАРСКОЕ СЕМЕЙСТВО И ЛЕГИТИМНОСТЬ

17. ЛЕГИТИМНОСТЬ И ПРЕСТИЖ

Легитимность – это восприятие правящей элитой и войском того, насколько хорошо фракция представляет и поддерживает традиционные македонские общественно-политические ценности. Македонские военачальники стремились приобрести легитимность или через опеку над наследниками, или через брак с родственницей Александра Македонского.

17.1 Назначение

Очки Легитимности (ОЛ) служат четырем целям:

- Они используются для достижения победы (правило 20.1, 20.2).
- Они предоставляют защиту от карточки Тихе № 54 «Мятеж» *Mutiny*
- Они используются для определения, может ли игрок задействовать свои части ЦВ во время битвы (правило 14.3)
- Игрок с наибольшими ОЛ получает «бонус» в виде македонского подкрепления (правило 5.2).

17.2 Источники

Легитимность происходит из следующих источников:

- ГРОБНИЦА АЛЕКСАНДРА: см. 17.4.
- ЧЛЕНЫ ЦАРСКОГО СЕМЕЙСТВА: шесть маркеров царского семейства предоставляют Очки Легитимности контролирующим их фракциям. Если вы контролируете более одного наследника – вы можете считать ценно только одного из них для легитимности (по вашему выбору). Вы можете, однако, считать легитимность всех женских членов семейства в вашей фракции.
- СТРАТЕГ ЕВРОПЫ: игрок, контролирующий провинцию Македония *Macedon*, получает маркер стратега Европы *Strategos of Europe* для помешения на карточку своей фракции. Этот маркер стоит 2 ОЛ.
- ВОЕНАЧАЛЬНИКИ: Пердикка *Perdiccas* имеет 1 ОЛ за то, что является старшим командиром на момент смерти Александра. Леоннат *Leonnatus* имеет 1 ОЛ за то, что является членом царского семейства (хотя не в очередности на наследие).
- ЗАЩИТНИК ЗАКОННОГО НАСЛЕДНИКА: 3 ОЛ (см. 17.5).

17.3 Получатели пользы

Все ОЛ прилагаются к вашей фракции в целом, и все ваши военачальники получают пользу от легитимности вашей фракции, даже если они не сгруппированы с источником легитимности. Однако некоторые источники легитимности зависят от личности, т.е. Пердикки и Леонната, и исчезают с удалением носителя легитимности.

17.4 Тело и погребение Александра

Тело Александра не стоит никакой легитимности до тех пор, пока оно не погребено. Пердикка приказал построить роскошную погребальную колесницу, чтобы отвезти его в Македонию, где его должны были похоронить с другими царями-Теменидами. Погребальная колесница будет готова на второй ход.

Тело нельзя двигать или хоронить на первом ходу. Начиная со второго хода, фракция может заработать легитимность, создав почетное место последнего упокоения для Александра. Чтобы сделать это, вы должны похоронить его в большом городе (включая Вавилон *Babylon*). Большой город может не быть под вашим контролем. Если тело похоронено в Пелле *Pella*, ваша фракция получает **10 ОЛ**. Эти 10 очков никогда не могут быть потеряны. Похороны происходят после боя, так что Войско, несущее тело, должно сначала выиграть любую битву, которую оно начало, вступив в область большого города. Похороны не требуют ОД или игры карточки. Переверните погребальную колесницу на ее сторону с гробницей – больше ее двигать нельзя. См. также Священная земля (17.6).

Если тело похоронено не в Пелле, то тот, кто когда-либо контролирует большой город, где захоронено тело, получает маркер легитимности хранителя гробницы *Guardian of the Tomb*, стоящий 2 ОЛ. Если контроль большого города меняется, гробничный маркер легитимности немедленно отдается новому владельцу. ЧЕТВЕРТЫЙ ХОД: если тело не было похоронено к началу четвертого хода, оно удаляется из игры. Тело считается похищенным и потерянным для истории.

17.5 Защитники и диодохи

Все игроки – или защитники, или диодохи. Все игроки начинают игру как защитники – поборники македонской империи и «сторонники» законного наследника. Этот статус стоит фракции 3 ОЛ. Игрок, который не является защитником, - диадох. Игрок, желающий сохранить свой статус защитника, может атаковать только диадохов и Узурпаторов. Статус защитника теряют, как только атакуют* другого игрока, который также защитник (а не Узурпатор). Покажите потерю этого статуса, перевернув маркер на его диадохическую сторону (0 L). Ваш рейтинг легитимности устанавливается до начала битвы, так что это может повлиять на македонян царского войска *Royal Army Macedonians* в битве.

Став диадохом, вы можете атаковать любого игрока без каких-либо дополнительных штрафов, и все игроки могут атаковать вас, не теряя своего статуса защитника. Диадох возвращает свой статус защитника, как только сумма его Победных Очков достигает 0.

*ОПРЕДЕЛЕНИЕ АТАКИ: атака в этом случае определяется как нападение или опрокидывание БЧ другого игрока, или броски по таблице осады против большого города другого игрока, или объявление морского перехватывания (заметьте, что Перехватывание на суше всегда считается оборонительным, если не использовать необязательное правило 23.2). Если вы вступаете в область с намерением провести битву или объявляете бросок за осаду или Перехватывание, но другой игрок уклоняется от битвы, отступает на одну область или другим образом отменяет действие, то агрессия не признается и статус защитника не теряется. Удаление маркера контроля другой фракции или захват члена царского семейства не составляет атаки.

17.6 Престиж

Единственная функция очков престижа – модифицировать величину легитимности командующего военачальника ввиду карточки «Мятеж» *Mutiny* (#44) и определить, будут ли сражаться македоняне царского войска *Royal Army Macedonians*. Каждое очко престижа считается как 1 ОЛ в этих двух ситуациях. Престиж никоим образом не засчитывается при определении победы.

Очки престижа модифицируют величину легитимности военачальника. В отличие от легитимности, престиж прилагается только к области, где дислоцирован носитель, и не прилагается к фракции в целом. Если носитель какого-либо престижа удален из игры, любые очки престижа, присоединенные к этому военачальнику, исчезают.

Престиж происходит из следующих источников:

- СВЯЩЕННАЯ ЗЕМЛЯ: область с телом или гробницей Александра считается священной землей и дает Войску, владеющему телом или местом захоронения, четыре очка престижа, если атаковано. Эти очки не используются, если Войско, владеющее телом Александра, атакует.
- Военачальники Кратер *Craterus* и Птолемей *Ptolemy* были очень популярны у македонских войск и каждый имеет два очка престижа. Военачальник Евмен *Eumenes*, будучи греком в македонском мире, был непопулярен у македонян и имеет -2 очка престижа.
- Побеждая независимые Войска (если используется необязательное правило 23.1).
- Карточка Тихе № 47 «Дар красноречия» *The Gift of Oratory* дает военачальнику пять очков престижа, но ее действие длится только до конца текущего Сегмента движения или Тихе.

Пример: «Дар красноречия» сыгран неактивным игроком, чтобы защитить своего старшего военачальника от карточки-«сюрприза» «Мятеж» Mutiny. «Дар красноречия» затем удаляется после того, как игрок, совершающий фазу, закончил свой сегмент.

Не путайте Легитимность и престиж

Легитимность применяется ко всем Вашим военачальникам и важна для победы (за исключением последнего хода). Престиж применяется только к области, где располагается военачальник с этим престижем. Престиж никоим образом не считается для определения победы.

18. ЧЛЕНЫ ЦАРСКОГО СЕМЕЙСТВА

18.1 Назначение и контроль

Члены царского семейства под вашим контролем могут давать Очки Легитимности. Вы контролируете маркер царского семейства, если он активен и вы имеете маркер контроля, военачальника, Войско или БЧ, сгруппированные с ним. Геракл *Heraclēs*, Филипп III и Александр IV – Наследники и всегда активны; они – пешки, которые можно захватывать и контролировать без ограничений. Олимпиада *Olympias*, Клеопатра и Фессалоника *Thessalonice* – женщины и подконтрольны только если вы можете активировать их.

18.2 Неактивные члены царского семейства

Олимпиада, Клеопатра и Фессалоника начинают игру в неактивном состоянии. В неактивном состоянии они не дают ОЛ и не могут двигаться (за исключением карточки Тихе № 27 «Их собственные планы» *Plans of Their Own*). Будучи активизированы, они могут двигаться контролирующим нормально. Если их захватывает другой игрок, они немедленно возвращаются в неактивное состояние.

18.3 Женидьба на Клеопатре или Фессалонике

Чтобы контролировать Клеопатру или Фессалонику, вы должны выдать их замуж за военачальника из вашей фракции (вы не должны назначать кого-то конкретно). Брак может состояться только при соблюдении следующих условий:

- Вы сыграли соответствующую карточку Тихе (№ 31 или № 32) во время любого своего Сегмента Тихе текущего хода*.
- Она в настоящий момент не контролируется любым другим игроком.
- У вас есть Войско, сгруппированное с ней. Будучи неактивны и в области большого города, Клеопатра и Фессалоника всегда считаются снаружи большого города. Вы не можете запереть неактивного члена царского семейства внутри одного из ваших больших городов.

**Дама будет придерживаться брачного предложения до конца хода. Поместите брачную карточку перед собой, чтобы все игроки видели. Если брак не состоялся к концу хода, дама потеряла интерес, и брачное предложение больше не действует. В любом случае брачная карточка возвращается в колоду Тихе в конце хода.*

Как только брак состоялся, вы контролируете их, пока они не взяты в плен или убиты. Если дама взята в плен в битве, она немедленно становится деактивизированной (и брак завершается), остается в области битвы и не может двигаться любым игроком (за исключением «Их собственные планы»), пока не выйдет замуж снова. Нет ограничения на число раз, которое эти дамы могут выходить замуж.

18.4 Движение

Маркеры царского семейства не могут двигаться сами. Их следует перемещать с Войском. Войско, перемещающее маркер царского семейства, может подбирать и оставлять такие фишки в любое время своего движения. Член царского семейства,двигающийся с Войском, не может двигаться с любым другим Войском той же фракции до следующего сегмента или раунда.

18.5 Плен

Царские Наследники (Геракл, Филипп III и Александр IV) могут попасть в плен следующими путями:

- Если в побежденном Войске – они захвачены после битвы победившим Войском.
- Если внутри большого города, контролируемого другим игроком, наследник захвачен, если город успешно осажден.
- Если одни в области (включая внутри независимого большого города), они захватываются военачальником или Войском, которые вступают в область – наследники не могут спрятаться внутри независимого большого города.

Вы не можете взять в плен неактивных Олимпиаду, Фессалонику или Клеопатру. Если они активны и часть побежденного Войска, они немедленно возвращаются в свое неактивное состояние.

18.6 Смерть члена царского семейства

Есть только два способа уничтожить члена царского семейства:

- Сыграйте на фишку событие карточки Тихе «Пей болиголов» *Drink the Hemlock*.
- Геракл и Александр IV могут быть убиты, достигнув совершеннолетия, если игрок, контролирующий их, хочет избежать их восхождения на трон (см. 21.4).

19. ФАЗА ИЗОЛЯЦИИ

19.1 Цель

Во время этой фазы каждый игрок (в Порядке хода) должен удалить все свои маркеры контроля в областях городов, не являющихся большими, которые являются изолированными.

19.2 Определение изоляции

Маркер контроля изолирован, если игрок не может проследить сплошную и непрерывную цепь областей от маркера контроля или до своей БЧ, или до своего контролируемого большого города (Осажденного или нет). Военачальника самого по себе недостаточно, чтобы предотвратить изоляцию.

ЦЕПЬ МОЖЕТ вступать в любую область или со своим маркером контроля, или в Нейтральную (см. глоссарий). Цепь может использовать сухопутные, горные, проливные, морские и транс-средиземноморские пути.

ЦЕПЬ НЕ МОЖЕТ вступать в область с чужим или независимым маркером контроля, если только своя БЧ не присутствует в этой области. Заметьте, что чужие БЧ не влияют на прослеживание цепи.

20. КАК ПОБЕДИТЬ

20.1 В общем

Есть три разных способа выиграть игру:

- 1) ЛЕГИТИМНОСТЬ: станьте законным преемником Александра, набрав 18 Очков Легитимности.
- 2) ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ: имейте больше всех ПО на конец игры или столько, чтобы удовлетворить условиям автоматической победы (20.2). ПО получают за контроль провинций и выполнение определенных ключевых политико-экономических условий.
- 3) РЕГЕНТ: будьте провозглашены регентом, когда Геракл или Александр IV достигнет совершеннолетия (правило 20.4). Чтобы быть провозглашенным регентом, вы должны контролировать наследника и иметь совокупную величину ОЛ плюс ПО больше, чем у любого другого игрока (эти две величины складываются только при определении регента).

20.2 Автоматическая победа

Автоматическая победа заканчивает игру немедленно. Вы можете одержать автоматическую победу в любое время, начиная со второго хода. Чтобы достичь автоматической победы, вы должны иметь по меньшей мере 23 ПО (в игре на 4 игрока) или 18 ОЛ – вы не можете сочетать эти два для автоматической победы.

20.3 Победа в конце игры

Если никто не победил к концу пятого хода, тогда легитимность больше не является основанием для

выигрыша и победа определяется только ПО. Каждый игрок считает свои ПО, человек с большинством побеждает. В случае ничьей используйте следующее (в порядке) для определения победителя:

1. Контроль Македонии.
2. Наибольшее число македонских БЧ (верных, царских плюс аргираспидов).
3. Игрок с военачальником с наивысшим старшинством.

20.4 Победные очки

ПО засчитываются, как только вы их приобрели. Игроки ведут учет своих ПО, используя свои маркеры ПО на дорожке учета. Игроки могут заработать больше чем 29 ПО, но в этом случае, вероятно, будут выполнены условия автоматической победы. ПО получают из следующих источников:

ПРОВИНЦИИ: игрок получает ПО за контроль над провинциями (число ПО указано в желтой ячейке внутри провинции). Игрок контролирует провинцию, если он контролирует большинство ее областей (игнорируя точки перехода) и контролирует большой город в провинции, если таковой в провинции есть. *Пример, игрок контролирует Мидию Media, если у него есть по меньшей мере пять маркеров контроля в провинции, один из которых должен быть в Экбатанах Ecbatana.*

САМЫЙ БОЛЬШОЙ ФЛОТ: это представляет господствующий контроль над средиземноморской торговлей. Игрок с наибольшим флотом получает 3 ПО. Эти очки даются игроку, имеющему по меньшей мере три очка флота и больше очков флота, чем у любого другого игрока. Если подходят два или более игрока, то никто не получает эту награду. Эту награду можно сохранять, даже если ваши флоты рассеяны (13.5).

ГЕЛЛЕСПОНТ: контроль над обеими сторонами Геллеспонта дает игроку возможность контролировать и облагать пошлинами всю торговлю с Евксинским Понтом (Черным Морем). Это было очень важно для таких городов, как Афины, зависевших от поставок зерна из черноморского края. Игрок, контролирующий все пять областей, граничащих с Геллеспонтом (показанных на карте маленькой Н), получает эти 2 ПО.

ЦАРЬ АЗИИ: это представляет дополнительное богатство, порождаемое торговлей между востоком и западом. Игрок объявляется царем Азии, если он контролирует все три следующие провинции: Вавилонию *Babylonia*, Фригию *Phrygia* и Сирию *Syria*. Это стоит 4 ПО.

21. ДОРОЖКА УЧЕТА ХОДА

21.1 Погребальная колесница построена

Тело Александра нельзя двигать, пока не построена погребальная колесница. Погребальная колесница считается построенной в начале второго хода. Тело переносят как любой другой маркер царского семейства.

21.2 Деметрий

Этот военачальник прибывает в начале третьего хода (поместите его, как если бы он был подкреплением). Деметрий – сын Антигона *Antigonus* и отходит к игроку, которому был сдан Антигон, даже если этот военачальник был удален из игры.

21.3 Полисперхонт и смерть Антипатра

Антипатр *Antipater* умирает своей смертью в начале третьего хода и на смертном одре объявляет, что Полисперхонт *Polyperchon* заменит его (к большой досаде своего сына Кассандра *Cassander*). Поместите маркер Полисперхонта на карточку Антипатра, чтобы показать это. Полисперхонт использует ту же вертикальную фишку, что Антипатр, и те же рейтинги (за исключением ранга). Если Антипатр умирает до третьего хода, тогда он возвращается немедленно как Полисперхонт и помещается в любую область, контролируемую владеющей фракцией. Заметьте, что стратег Европы *Strategos of Europe* – не постоянный

атрибут Антипатра/Полисперхонта, но отходит к фракции, контролирующей Македонию.

21.4 Геракл и Александр достигают совершеннолетия

В начале четвертого хода Геракл *Heracles* достигает совершеннолетия и теперь по македонскому обычаю он достаточно взрослый, чтобы стать царем. В начале пятого хода Александр IV достигает совершеннолетия. Игрок, контролирующий наследника в это время, должен или закончить игру, объявив его царем, или должен убить его. Регентом будет игрок с наибольшей общей совокупностью Победных Очков плюс Очков Легитимности. Игрок не может провозгласить наследника царем, если он не может быть регентом. Если наследник убит, удалите его из игры и продолжайте игру.

НИЧЬИ: если два или более игрока имеют одинаково высокое число очков, решите ничью на основе указаний в правиле 20.3. Если игрок, контролирующий наследника, не может выиграть ничью, тогда наследник должен быть убит и игра продолжается.

ЕСЛИ НЕКОНТРОЛИРУЕМЫ: Если Геракл или Александр IV неконтролируемы, когда они достигли совершеннолетия, тогда игра кончается немедленно провозглашением нового царя. Сосчитайте ПО плюс ОЛ, как описано выше – победитель становится регентом. Ничьи решаются, как [указано] выше.

22. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

22.1 Подготовка

Смешайте колоду карточек Тихе и отложите ее в сторону. **ВОЕНАЧАЛЬНИКИ:** возьмите 11 прямоугольных фишек военачальников и вставьте их в имеющиеся пластиковые подставки.

МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ: возьмите круглые маркеры контроля и дайте каждому игроку все маркеры одного цвета.

МАРКЕРЫ ЦАРСКОГО СЕМЕЙСТВА: поместите тело Александра и Александра IV в Вавилон *Babylon* (Вавилония *Babylonia*). Поместите Геракла в Дамаск *Damascus* (Келесирия *Coele Syria*), Клеопатру в Сарды *Sardis* (Лидия *Lydia*), Олимпиаду *Olympias* в Никополь *Nicopolis* (Эпир *Epirus*), Фессалонику *Thessalonice* в Пеллу *Pella* (Македония) и Филиппа III в его специальную ячейку на карте. Клеопатра, Фессалоника и Олимпиада начинают игру неактивными (21.2).

НЕЗАВИСИМЫЕ МАРКЕРЫ: поместите по одному независимому маркеру на каждую зеленую область на карте (зеленые круги и зеленые шестиугольники). Они представляют края, независимые от империи Александра. **НЕЗАВИСИМЫЕ ВОЙСКА:** поместите пять независимых войск в их соответствующие ячейки на карте. Греческое Войско и Ариарат Каппадокийский *Ariarathes of Cappadocia* оба начинают активизированными и располагаются в своих стартовых областях, другие три остаются в своих специальных ячейках, пока не активируются карточкой Тихе.

ПУСТЫЕ ОБЛАСТИ: остающиеся области представляют территорию под македонским контролем. Эти области считаются нейтральными для всех игроков и являются объектами для захвата в борьбе за власть, которая начнется одновременно с игрой.

22.2 Распределите и разместите военачальников

Выньте восемь первичных карточек военачальников из колоды Тихе и сдуйте (лицом вверх) по две каждому игроку. Первичные военачальники имеют пурпурную горизонтальную полосу наверху их карточки. Каждый игрок (начиная с игрока, которому был сдан Пердикка, и продолжая вокруг игрового поля по часовой стрелке) должен поместить своих двух военачальников с их стартовыми войсками и маркерами контроля на игровое поле, как указано на карточке.

Три оставшихся военачальника: Деметрий *Demetrius* помещается на дорожку хода и вступит в игру как подкрепление; карточки военачальников Евмена *Eumenes* и Селевка *Seleucus* замешиваются в колоду Тихе (8.5). См. необязательное правило 23.5 в качестве альтернативы.

22.3 Защитники династии Теменидов

Дайте каждому игроку маркер «Защитника» *Champion*. Все игроки начинают как поборники македонской империи и защитники законного наследника.

22.4 Маркеры

Поместите маркер учета хода *Turn Record Marker* на первое деление (323 до Р.Х.) дорожки учета хода *Turn Record Track*. Поместите все маркеры (флотов *Fleets*, Филиппа III *Philip III*, легитимности/престижа *Legitimacy/prestige*, Победных Очков *Victory Points*) и три специальные боевые части (аргираспиды *Silver Shields*, гелеполис *Helepolis* и корпус индийских слонов *Indian Elephant Corps*) в их соответствующие специальные ячейки, напечатанные на карте. Каждый игрок помещает свои маркеры ОЛ и ПО в подходящее деление на дорожке хода.

23. НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

23.1 Престиж за победу над независимыми Войсками

Старший военачальник, побеждающий независимое Войско, получает одно очко престижа. Военачальник сохраняет это очко до своей смерти, даже если независимое Войско вновь вступает в игру.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ: это правило попало в необязательную категорию, потому что оно делает учет легитимности целевого Войска более трудным (игроки часто забывают посмотреть, имеет ли целевой командующий военачальник какие-либо маркеры престижа). Это правило рекомендуется только для опытных игроков.

23.2 Выбор Перехватывания

Игрок, который успешно перехватывает, имеет выбор стать атакующим, если он желает. Его варианты теперь:

- А) он может немедленно атаковать, в каком случае движущийся игрок может или принять битву или попытаться уклониться от Перехватывания (используйте правила уклонения от битвы). Атакующий (тот, кто перехватил) потеряет свой статус защитника, если битва завязалась и движущийся игрок – защитник.
- Б) он может защищаться, в каком случае движущийся игрок может или атаковать, или отвести свое Войско на одну область назад (отказ от битвы) в направлении, откуда оно пришло, и закончить свое движение.

23.3 Перехватывания и уклонение от битвы независимыми Войсками

Любой игрок, не являющийся движущимся, может попытаться перехватить или уклониться от битвы независимым Войском ценой сброса карточки-«сюрприза». Сброс позволяет только одну попытку, но другие попытки позволяют (позднее в движении противника или позднее в ходе), пока игрок имеет карточку-«сюрприз» для каждой попытки. Каждая сброшенная карточка-«сюрприз» заменяется другой карточкой Тихе из колоды. Если более чем один игрок, не являющийся движущимся, хочет перехватить или уклониться от битвы тем же независимым Войском, тогда используйте Порядок хода, чтобы определить, кто получит право на попытку.

23.4 Рассеянные флоты

Вместо автоматического возвращения рассеянных флотов в начале каждого хода, флоты остаются в Ячейке рассеянных *Dispersed Box* до того, как контролирующий игрок не сбросит любую карточку, не являющуюся «сюрпризом» (любого номинала), чтобы вернуть их обратно в игру. Каждая карточка, сброшенная таким образом, может вернуть из Ячейки рассеянных один флот на его ослабленной стороне. Флот может вернуться в игру в тот же ход, что потерял.

23.5 Селевк и Евмен

Селевк *Seleucus* и Евмен *Eumenes* не замешиваются в колоду Тихе. Вместо этого они откладываются в сторону. Любой игрок, у которого убит старший военачальник, может приобрести одного из этих военачальников ценой сброса одной карточки Тихе с 4 ОПР во время своего Сегмента Тихе. Военачальник (вместе со всеми войсками, указанными на карточке) помещается или на поле как подкрепление со всеми его ограничениями (5.3), или в любую область необязательной начальной дислокации военачальника, в которой нет чужих БЧ или независимого Войска. **В области может быть чужой маркер контроля.**
ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ: Это правило рекомендуется игрокам, расположенным к более сбалансированной игре.

24. ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ И ТРЕХ ИГРОКОВ

24.1 Игра для двух игроков

ВАРИАНТ 1

ВОЕНАЧАЛЬНИКИ: Сдайте четырех первичных военачальников каждому игроку.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА: Игроку нужно 29 провинциальных очков или 18 Очков Легитимности, чтобы одержать автоматическую победу.

КАРТОЧКИ ТИХЕ: Каждому игроку по-прежнему сдается по пять карточек, но сдайте десять дополнительных карточек ради возможных событий и премий, которые они могут содержать. После того, как второй игрок закончил свое движение, откройте две карточки. Если они содержат «Беспорядок» *Unrest*, «Беспорядок распространяется» *Unrest Spreads*, «Их собственные планы» *Plans of Their Own* или одно из трех независимых войск, происходит событие. Все другие события игнорируйте. Определите случайным образом, кто выполняет событие.

ВАРИАНТ 2

В начале игры распределите только шесть карточек первичных военачальников (по три каждому игроку). Возьмите карточки первичных военачальников Лисимаха *Lysimachus* и Леонната *Leonnatus* и вложите их в колоду Тихе. Когда карточки этих военачальников играют, военачальник и его БЧ помещаются как подкрепление или помещаются в любую область в их начальной провинции, в которой нет чужой БЧ. Если военачальник помещен в свою начальную провинцию, владеющий игрок может также поместить свой маркер контроля в любую область начальной провинции, в которой нет чужой БЧ.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА: то же, что в варианте 1.

КАРТОЧКИ ТИХЕ: то же, что в варианте 1.

24.2 Игра для трех игроков

ВАРИАНТ 1

ВОЕНАЧАЛЬНИКИ: в начале игры распределите только шесть карточек первичных военачальников (по две каждому игроку). Возьмите карточки военачальников Лисимаха и Леонната и вложите их в колоду Тихе.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА: игрок должен иметь 26 Победных Очков или 18 Очков Легитимности, чтобы одержать автоматическую победу.

КАРТОЧКИ ТИХЕ: подобно игре на двух игроков, за исключением того, что сдавайте только пять дополнительных карточек и открывайте только одну из карточек после того, как третий игрок закончил движение.

ВАРИАНТ 2

ВОЕНАЧАЛЬНИКИ: в начале игры распределите все восемь карточек первичных военачальников и карточку Евмена (по три каждому игроку). Возьмите карточку военачальника Селевка и вложите ее в колоду Тихе.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА: то же, что в варианте 1.

КАРТОЧКИ ТИХЕ: то же, что в варианте 1.

Сводка изменений по сравнению с 1-м изданием

СЕКТОР ТИХЕ

- Вы можете двигать военачальника карточкой Тихе. Норма движения равна числу действия.
- Вы можете формировать дополнительные войска с помощью карточек Тихе.

СЕКТОР ФУРАЖИРОВКИ

- Большие города теперь имеют фуражную ценность 8.
- БЧ слонов теперь считаются при определении пределов фуражировки.

ДВИЖЕНИЕ И ОПРОКИДЫВАНИЯ

- **Враждебные области:** вас не атакуют враждебные племена, если вы останавливаетесь в области Независимого укрепления или подчиняете ее. Только если вы проходите через нее, не останавливаясь.
- **Опрокидывания:** только число БЧ важно при опрокидывании – тип, сила битвы, легитимность, очки местных войск не имеют влияния на опрокидывание. 5 БЧ (любого типа) всегда опрокидывают 1 БЧ. 10 БЧ опрокидывают 2 БЧ.

ПЕРЕХВАТЫВАНИЯ И УКЛОНЕНИЕ ОТ БИТВЫ

- **Области перехода:** теперь имеют -1 к броску кубика, когда игрок желает в них перехватить или уклониться от битвы.

БОЙ

- **Отказ от битвы:** от перехваченного Войска или военачальника никогда не требуется давать битву; они могут вместо этого отступить назад до последней занятой ими области и закончить свое движение.
- **Проверка потери командира** для военачальника, выигравшего битву, мене сурова, чем в 1-м издании (6, а не 5 и 6).
- **Капитуляция:** большие города без БЧ больше не сдаются без боя. Они должны быть взяты осадой. Требуемое число очков осады определяется числом БЧ внутри большого города. 0 БЧ = 1 очко осады, 1 БЧ = 2 очка осады, 2 БЧ = 3 очка осады.

МОРСКИЕ ПРАВИЛА

- Войско, использующее морское движение, может не останавливаться в области с чужими БЧ.
- Флоты теперь остаются на своей усиленной стороне до конца игры, если не ослаблены боем или новым владением.
- Контроль над флотом Карики *Caria* основывается на контроле над одной Кариией – контроль над Киликией *Cilicia* больше не требуется.

НЕЗАВИСИМЫЕ ВОЙСКА

- Теперь рейтинг присущего военачальника напечатан на их фишке.
- Могут вступать в большие города, но не могут осаждать.
- Скифы, иллирийцы могут возрождаться, если их карточка сыграна снова.

ЛЕГИТИМНОСТЬ И ЦАРСКОЕ СЕМЕЙСТВО

- **Защитники** могут теперь атаковать диадочков, не теряя своего статуса защитника.
- **Царское семейство:** вы можете теперь считать легитимность всех женщин-членов царского семейства в вашей фракции. Только одного наследника!
- **Гробница Александра:** если тело не захоронено в Пелле, тогда два ОЛ за похороны тела теперь связаны с большим городом, и кто контролирует город, тот получает легитимность.
- **Клеопатра и Фессалоника:** когда вы играете карточку, брачное предложение действует весь ход. Если неактивны и в области большого города, они считаются снаружи большого города. Когда активны, их можно перевести внутрь города. Они выходят замуж во фракцию

– не является необходимым указывать, за какого военачальника.

- **Престиж за независимые Войска:** перемещен в раздел обязательных правил.
- **Антипатр и Полисперхонт:** когда Антипатр умирает, его немедленно заменяет Полисперхонт. Полисперхонт имеет те же рейтинги (кроме ранга), что Антипатр, так что не удаляется ни карточка военачальника, ни подставка военачальника.

ПОБЕДА

- **Автоматическая победа:** игроки больше не нуждаются в том, чтобы удерживать свои автоматические победы в течение одного хода – теперь это мгновенная победа.
- Премия за самый большой флот требует по меньшей мере трех очков флота.
- Усиленные флоты считаются при определении Победных Очков за самый большой флот.
- Фригия *Phrygia* заменяет Лидию *Lydia* в премии Победных Очков за владычество над Азией.

ИСТОРИЯ ТРЕХ ИЗДАНИЙ

Изначально «Диадокси» были опубликованы в 1997 году компанией *Avalon Hill*. Несколькими годами позже Джон Б. Фаэрер и Марк Симонич самостоятельно опубликовали 2-ое издание, но широкого распространение оно не получило. Множество изменений внесенных в данную работу можно обнаружить в этом издании. Эта публикация, осуществленная компанией GMT Games, может считаться третьим изданием.

АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ

Изначальный дизайн игры: Ричард Берг и Марк Симонич
Дизайн и доработка 2-го и 3-го дизайна: Марк Симонич и Джон Б. Фаэрер

Помощь в доработке 3-го издания: Роберт Зейловиц

Помощь в доработке 1-го издания: Питер Буш

Тестирование 3-го издания: Бэни Сетсер, Крис Фарелл, Марк Кашмарек, Джон Бун, Мервин Деджекэсион, Невин Болл, Крис Гринфилд, Роб Зейловиц, ДжР Трэиси, Нэйт Венис

Арт-директор, дизайн обложки и упаковки: Роджер Б. МакГован

Иллюстрации на фишках: Патрик О'Брайен, Курт Миллер, Роджер Б. МакГован и Эрик Уильямс

Дизайн карты, карточек и их верстка: Марк Симонич

Правила и верстка: Марк Симонич

Корректур: Кевин Дьюк, Сирил Лагванек, Марк МакЛин

Координация производства: Тони Кёртис

Продюсеры: Тони Кёртис, Роджер Б. МакГован, Энди Льюис, Джин Биллингсли и Марк Симонич

ИСТОРИЧЕСКАЯ СВОДКА

За короткое время мы проходим путь от внушающего трепет до нелепого

- Лонгин

Декорации

Король умер: 10 июня 323г. до Р.Х, Александр Македонский умер от неизвестной болезни в Вавилоне. Три дня перед смертью он пролежал болен и нем, не объявив, кто примет командование над его войском или над его империей, также не оставил он и явного наследника. Было много способных военачальников, но македонскому народу нужен был царь, и царь царских кровей. В текущем порядке первенства единокровный брат Александра Филипп III шел первым; но он был слабоумным и не мог нести военные или административные обязанности. Еще был сын Александра трех или четырех лет, называвшийся Гераклом; но он был внебрачный сын от знатной персиянки и не считался прямым престолонаследником. Наконец, была азиатская жена Александра Роксана, на седьмом месяце беременности. Если бы ребенок оказался мальчиком (так и вышло), он был бы законным наследником и мог бы стать царем, достигнув зрелого возраста 18 лет.

Оспариваемая власть

За несколько дней военачальники перессорились. Конница поддерживала неродившегося сына Роксаны и предлагала правительство из четырех военачальников, чтобы править до совершеннолетия царя. Пехота, боясь быть обойденной в разделе власти, поддерживала Филиппа III. Чтобы подкрепить свою позицию, пехота ворвалась в покои, где лежало тело Александра, и захватила его (тело и похороны царя были чрезвычайно важны в македонском обществе). Шумную ссору прекратил Пердикка, пообещавший раздел власти, но когда оружие сложили, он арестовал или перебил всех зачинщиков.

Вавилонское соглашение

В договоренности, известной как Вавилонское соглашение, военачальники сошлись на следующем: Антипатр, управлявший Македонией в отсутствие Александра, останется на своем посту и будет старшим военачальником в Европе (стратег Европы); Пердикка будет старшим военачальником в Азии (стратег Азии) и регентом и опекуном царей. Кратер, старший военачальник в пехоте, будет служить представителем отсутствующего царя в Македонии (очень престижный пост в Македонии), а оставшимся старшим военачальникам дадут провинции империи для управления под властью Пердикки или Антипатра.

Игроки

АНТИПАТР: старый военачальник из войска Филиппа II (отца Александра). Антипатр был оставлен в тылу, чтобы управлять Македонией в то время, когда войско Александра шло против Персии. Во время Вавилонского соглашения Антипатр был назначен стратегом Европы. Первым действием Антипатра было направиться на юг и подавить греческое возмущение (греки тяготились македонским ярмом и намеревались воспользоваться смертью Александра как благоприятным случаем, чтобы восстать). Войско Антипатра было побеждено в своей попытке и вынуждено было обороняться в хорошо укрепленном городе Ламия в Фессалии (позднее это стало известно как Ламийская война). Антипатр, выроченный позднее Леоннатом, вернулся в Македонию. Когда Кратер прибыл в Европу, соединенные силы опять вступили на полуостров и рассеяли греческое войско. Услышав преувеличенные заявления Антигона, что Пердикка намерен жениться на Клеопатре и учредить себя правителем Македонии, Антипатр с помощью Кратера и Антигона вторгся в Малую Азию. Когда Пердикка был убит в Египте, Антипатр был

провозглашен новым представителем царей. В 321 г. до Р.Х. он провозгласил Антигона новым стратегом Азии, чтобы продолжать войну против Евмена, и отправился домой в Македонию с двумя царями (Филиппом III и Александром IV). Антипатр умер в 319 г. до Р.Х. в возрасте 80. **КРАТЕР:** был старшим пехотным командиром войска Александра. Он был в Киликии на момент смерти Александра, отводя на родину в Македонию большую группу ветеранов. После долгой паузы в Киликии он в конечном итоге отправился в Европу и помог Антипатру победить греков в Ламийской войне. Услышав о плане Пердикки узурпировать престол, Кратер повел свое войско обратно в Азию, где он был убит, а его войско побеждено Евменом (защитавшим Малую Азию для Пердикки во время вторжения того в Египет). Старшинство и популярность Кратера сделали бы его хорошим кандидатом на роль регента, пока Александр IV не достиг совершеннолетия.

ПЕРДИККА: был командиром кавалерии гетайров (элитной тяжелой конницы Александра) и членом царского дома (хотя и не прямым наследником царя). Он был, пожалуй, самым старшим военачальником в Вавилоне в момент смерти Александра. Его политика кнута и пряника помогла ему стать архитектором Вавилонского соглашения и поставить себя во главе азиатской части македонской империи. Первым его действием было направить войско в Малую Азию, чтобы помочь Евмену в Каппадокии. Александр Македонский обошел Каппадокию на своем пути завоеваний, и теперь персидский сатрап Ариарат имел большое войско в 30.000 пехоты и 15.000 конницы. Победив это войско, Пердикка намеревался покарать Антигона за неподчинение – поскольку Антигон отказался прийти на помощь Евмену. При приближении Пердикки Антигон бежал в Европу. Овладев Фригией и напав на писидийцев, Пердикка двинулся на юг в Египет против Птолемея, который навлек на себя его гнев перехватом погребальной процессии Александра, двигавшейся через Сирию. Египетское вторжение Пердикки столкнулось со многими трудностями, и после неудавшейся переправы через Нил военачальники Селевк, Пифон и Антиген (командир аргираспидов) убили Пердикку и заключили мир с Птолемеем.

ПИФОН: после Вавилонского соглашения Пифон привел войско в Мидию, чтобы победить большое войско греческих солдат, оставивших свои восточные поселения. Пифон позднее сопровождал Пердикку в Египет, где первый был частью группы, убившей последнего. После смерти Пердикки Пифон и Селевк взяли царей (Филиппа III и Александра IV) обратно в Сирию, где те были вверены попечению Антипатра. Пифон стал сатрапом Мидии и оставался там, пока не был убит Антигоном во время восточной кампании последнего (318 – 315 гг. до Р.Х.).

ЛЕОННАТ: благородный и храбрый по описаниям, Леоннат, вероятно, был вторым по старшинству в Вавилоне. По Вавилонскому соглашению ему была присуждена Геллеспонтина, и он был первым выбором Клеопатры в качестве жениха. Первое его действие было в 322 г. до Р.Х., когда он отправился на помощь Антипатру в Ламийской войне. Леоннат погиб в сражении с греческим войском, но его действие помогло Антипатру выбраться из-под осады и вернуться в Македонию.

ЕВМЕН: первоначально старший секретарь Александра. Он был не македонянин, а гражданин Кардии. Он вошел в фавор к Александру и получил членство в гетайрах. По

Вавилонскому соглашению он получил Каппадокию, провинцию, которая еще не была завоевана. Когда Пердикка отправился на юг против Птолея, он поручил начальство над Малой Азией Евмену. Евмен победил войско Кратера, но вынужден был отступить в Каппадокию перед двойными силами Антипатра и Антигона. В 319 г. до Р.Х. ситуация перевернулась на 180 градусов – Антигон из-за открытых актов неповиновения стал мятежником, а царица Олимпиада и цари хотели, чтобы Евмен был их командиром в Азии против Антигона. Евмен отправился на юг, чтобы встретиться с аргираспидами и забрать царскую сокровищницу в Киликии. Неспособный переправиться в Европу из-за войска Антигона, он направился на восток в 318 г. до Р.Х., чтобы собрать войско. В 316 г. до Р.Х. Евмен провел две битвы против Антигона в Мидии. Первая, при Паретакене, не принесла решающего результата; во второй, при Габие, его войско было окружено конницей Антигона, несмотря на то, что его аргираспиды убедительно выиграли пехотное столкновение. Аргираспиды, узнав о потере их лагеря с женами, детьми и добычей, приняли предложение Антигона выдать Евмена в обмен на их обоз. Евмен был затем убит Антигоном.

АНТИГОН: был начальником провинции Великая Фригия (Фригия, Писидия и Ликия). Когда Пердикка попросил помочь Евмену завоевать Каппадокию, он отказался. Это вызвало размолвку с Пердиккой и в конечном итоге вынудило Антигона бежать в Европу, чтобы искать помощи у Антипатра. Вернувшись в Азию с небольшим войском, Антигон провел блестящую кампанию, принесшую ему всю Малую Азию. После того, как Пердикка был убит, Антипатр провозгласил Антигона стратегом Азии для войны против Евмена. После того, как Антипатр умер, а его заместитель Полисперхонт принял регенство, Антигон решил продолжать сам по себе. Он перехватил флот с сокровищницей, направлявшийся в Македонию, и начал переговоры с Евменом. Евмен, однако, стал защитником царей и Олимпиады и направился на восток, чтобы собрать против Антигона большое войско. Антигон направился на восток за ним, разграбляя на своем пути города с сокровищами, и в конце концов настиг и убил Евмена в Мидии.

Победив Евмена и казнив Пифона, Антигон направился в Финикию и взял Тир после 15-месячной осады в 314 г. до Р.Х.

313 г. до Р.Х. был беспокойным для Антигона. Его наемные войска в Греции завоевали весь Пелопоннес, он отправил флот и войско в Черное море сражаться с Лисимахом и даже предпринял кампанию в Набатейской Аравии, чтобы завладеть важным путем торговли благовониями. В 312 г. Антигон потерпел тяжелое поражение, когда Птолемей выдвинулся в Сирию и победил его южное войско под командованием его сына Деметрия. Когда Антигон пошел на юг со своим главным войском, Птолемей отступил назад в Египет.

Несколько лет продлился период мира, и, наверное, в это время Антигон провозгласил себя царем (своих земель), когда он узнал, что последний из царей-Теменидов (Александр IV) умер. Лисимах, Кассандр и Селевк вскоре последовали примеру.

Антигон был вновь деятелен в 306 г. до Р.Х., когда он вторгся в Египет. Однако, потеряв в буре большую часть своего флота, с войском, понесшим урон от дезертирства, и противостоя хорошо оборудованным укреплениям, воздвигнутым Птолемеем, Антигон прекратил вторжение. В 305 г. он пошел на Родос и начал знаменитую, но в конечном итоге безуспешную осаду, продлившуюся более года.

Антигон погиб в 301 г. до Р.Х. в битве при Ипсе, когда коалиционное войско Селевка, Лисимаха и Кассандра победило его и покончило с его империей.

ДЕМЕТРИЙ: был сыном Антигона. Посредственный военачальник, он был разбит в своей первой большой битве против Птолея в 312 г. до Р.Х. В 311 г. до Р.Х. он совершил набег на Вавилонию, чтобы сразиться с растущей мощью Селевка. В 307 г. до Р.Х. он отплыл с флотом в 250 военных кораблей в Грецию, освободил Афины и приобрел ряд греческих союзников. Затем он был готов выступить на север против Кассандра (в тот момент удерживавшего Македонию), когда он был отозван его отцом на восток сражаться с флотом Птолея. В 306 г. до Р.Х. он провел и выиграл большую морскую битву против Птолея у Кипра. После победы он сопровождал флот на юг, чтобы содействовать вторжению его отца в Египет. Флот понес серьезные потери в буре и вынужден был отойти, неудача, которая заставила его отца отказаться от вторжения. В 305 г. до Р.Х. Деметрий возглавил великую осаду Родоса, принесшую ему титул «Полиоркета» («Осаждавателя городов»). Он должен был отказаться от осады в 304 г. до Р.Х., чтобы отплыть в Грецию на помощь Афинам против Кассандра. Когда Кассандр отступил, 6.000 македонян перешли к Деметрию. С помощью этих подкреплений Деметрий медленно установил контроль над Грецией и двинулся в Фессалию в 302 г. до Р.Х. Снарядившись 8.000 македонян и огромным войском наемников и греческих союзников, Деметрий был в отличном положении, чтобы вторгнуться в Македонию. Однако он вновь был отозван на восток помогать своему отцу защищаться против войск коалиции (Селевка, Лисимаха и Кассандра), собравшихся против него. Битва при Ипсе покончила с империей его отца, но Деметрий остался в деле благодаря своему великому богатству и базе в Греции. Хотя игра заканчивается в 301 г. до Р.Х., интересно отметить, что Деметрий завладел престолом Македонии в 294 г. до Р.Х., когда он отправился на помощь Александру V (сыну Кассандра). Александр просил о помощи против Пирра Эпирского (того самого военачальника, который позже вторгнется в Италию), но Пирр долго в Македонии не задержался и к тому времени, когда Деметрий прибыл, уже давно ушел. Деметрий, воспользовавшись слабостью царства, устроил тайное убийство Александра V, и, используя свою популярность, деньги и семейные связи, был провозглашен новым царем Македонии.

КАССАНДР: был сыном Антипатра и скорее всего унаследовал бы должность своего отца (опекун царей) и власть (регент Македонии). Однако Антипатр сделал регентом своего заместителя Полисперхонта. Это разъярило и оттолкнуло Кассандра, который отправился на юг в Пелопоннес, чтобы собирать поддержку и подстрекать к походу против Полисперхонта. В 317 г. он был призван Евридикой и Филиппом III к ним на помощь после того, как они устроили переворот, пока Полисперхонт отсутствовал. Кассандр не ответил и позволил Олимпиаде и Полисперхонту отомстить. Когда войско Олимпиады и Полисперхонта вступило в Македонию, войска Евридики и Филиппа III (любившие Олимпиаду) дезертировали. Олимпиада вскоре разрушила всю свою популярность, убив Филиппа III, Евридику и сотни сторонников Кассандра. Воспользовавшись растущей непопулярностью Олимпиады и Полисперхонта, Кассандр вторгся в Македонию, встретив незначительное сопротивление. Большинство войск Полисперхонта дезертировало, а Олимпиада капитулировала. Собрание македонян приговорило Олимпиаду к смерти, а Кассандр стал действующим регентом. Он вскоре женился на Фессалонике и надежно поместил Александра IV под стражу в укрепленной цитадели Амфиополя.

В следующие несколько лет Кассандра занимало установление контроля над Эпиром, строительство новых укрепленных городов на побережье, чтобы защищать Македонию против морских набегов, и в 310 г. до Р.Х. –

защита царства от массового переселения иллирийских племен.

В 309 г. до Р.Х. Полисперхонт при поддержке Антигона высадился в Греции с Гераклом (незадолго до того достигшим совершеннолетия), чтобы пойти на Македонию и заявить права на престол. Собрав войско наемников, он пошел на север. Кассандр обнаружил, что не может сражаться с Полисперхонтом, поскольку его войска дали ему понять, что они благосклонно относятся к восшествию Геракла на престол. Вместо этого Кассандр договорился с Полисперхонтом об убийстве Геракла, что тот сделал за большие именные и почести в Македонии.

В следующие несколько лет Кассандр наслаждался некоторым покоем, и примерно в это время Кассандр или велел убить Александра IV и Роксану, или они умерли от болезни. В 306 г. до Р.Х. он вынужден был объявить об их смерти, потому что Александр IV достиг бы тогда совершеннолетия, чтобы принять престол. Поскольку больше живых наследников престола не было, военачальники вскоре начали провозглашать себя царями своей собственной территории.

В 304 г. до Р.Х. он отправился на юг против Афин, уничтожил их флот и взял город в осаду. Деметрий ответил, оставив осаду Родоса, и пошел на выручку своих друзей и союзников афинян. Кассандр отступил в Македонию, но потерял 6.000 своих македонян, перешедших к Деметрию. На следующий год перед лицом неминуемого вторжения Деметрия в Македонию Кассандр организовал коалицию против Антигона и Деметрия. Селевк, Лисимах и Птолемей отозвались, и итогом стало поражение Антигона при Ипсе. Кассандр и его старший сын умерли в 297 г. до Р.Х.

Царством затем совместно правили два младших брата, пока в 287 г. не прибыл Деметрий и не вступил во власть.

СЕЛЕВК: был командиром фаланги, ему не присудили провинцию по соглашению, но он стал заместителем командира Пердикки. Он разочаровался в Пердикке, когда тот вторгся в Египет против Птолемея. Селевк помог организовать убийство Пердикки и затем был вознагражден другими ведущими военачальниками провинцией Вавилония. Он преуспел там, но в 315 г. до Р.Х. вынужден был противостоять Антигону после успешной кампании того против Евмена. Когда Антигон потребовал отчета в его расходах, Селевк благоразумно бежал в Египет искать помощи у Птолемея. Несколько лет спустя в 312 г. до Р.Х. Птолемей вторгся в Сирию и разбил войско Деметрия, затем он отрядил Селевка с небольшими силами, чтобы вернуть Вавилонию и открыть новый фронт против Антигона. Пользуясь своей популярностью с его лет в качестве сатрапа Вавилонии, тот вскоре приобрел поддержку в восточных провинциях. В то время, как Антигон был занят на западе, Селевк за девять лет (311 – 302) установил свою власть над всей восточной частью империи Александра до самой Индии. В 305 г. после прекращения царской линии Селевк, как другие военачальники, принял царский титул. Он попытался вновь захватить Индию, но с Антигоном, угрожавшим на западе, он заключил мир с Чандрагуптой в 302 г. и уступил ему территорию на востоке за 500 слонов. В 301 г. он и Лисимах с косвенной поддержкой Птолемея и Кассандра победили Антигона. Коалиция разделила империю Антигона (в основном между Лисимахом и Селевком), и Селевк некоторое время пользовался периодом мира и процветания. Он основал новый город в Сирии в качестве своей столицы и назвал его Антиохия. Селевк позднее провел кампанию против Лисимаха в 282 г. до Р.Х., выиграв битву, пересек Геллеспонт, с легкостью захватив Фракию и Македонию, когда был заколот ударом в спину родственником Лисимаха. Сыновья и потомки Селевка поддерживали царство Селевкидов в крепком порядке еще 150 лет, пока оно не отступило перед парфянами с востока,

римлянами с запада и междоусобными войнами внутри. Оно было в конце концов уничтожено римлянами в 72 г. до Р.Х.

ЛИСИМАХ: был известен своей храбростью и как выдающийся военачальник. По Вавилонскому соглашению он получил провинцию (сатрапию) Фракия, управление которой занимало его и удерживало от главного боя большую часть времени. Он провел успешные войны против скифов, коалиции греческих городов на западном берегу Черного моря и войска, посланного во Фракию Антигоном. Вероятно, около 309 г. до Р.Х. он построил свою столицу Лисимахия на перешейке Херсонеса Фракийского. Лисимах объединился с Селевком в 301 г. до Р.Х., чтобы напасть на Антигона и разбить его. После этой победы он контролировал Фракию, трибаллов и большую часть Малой Азии. Четырнадцать лет спустя (около 287 г. до Р.Х.) он отправился воевать с Пирром Эпирским (которого македоняне избрали царем, низложив Деметрия) за Македонию. Лисимах вынудил Пирра отступить и принял македонский царский венец. Лисимах теперь правил Македонией, Фракией и Малой Азией в отсутствие претендентов на трон и непосредственных врагов. Казалось, что он победил в гражданской войне. Однако у него были внутренние проблемы. Его первенец был обвинен в измене, и он приказал казнить его. Друзья и сторонники юноши бежали к Селевку, которого они подговорили напасть на Лисимаха. В 282 г. до Р.Х. Селевк пошел на Лисимаха. Решающая битва была у Курупедииона неподалеку от Сард, где Лисимах пал в бою, а его побежденное войско перешло на службу к Селевку.

ПТОЛЕМЕЙ: командовал фалангой. По Вавилонскому соглашению ему была присуждена богатая провинция Египет. Он сосредоточился на усовершенствовании своей провинции, в то время как другие военачальники бились, и медленно построил империю, продержавшуюся больше 200 лет. Птолемей увеличил свои земли на западе в Кирене и на севере на Кипре и в Финикии. Птолемей принял участие в кампании 312 г. в Сирии, обратив в бегство войско Деметрия, но отошел назад в Египет по приближении Антигона. В 309 г. до Р.Х. Клеопатра предложила выйти замуж за Птолемея и объединить македонский мир под властью Александра IV. Птолемей вторгся в Грецию, освободил те города, которые удерживались Кассандром, и организовал вторжение в Македонию в ожидании прибытия Клеопатры – но она так и не появилась. Она была в городе Сардах на территории Антигона, и когда она попыталась уехать, Антигон подкупил женщину, чтобы убить ее. Без Клеопатры Птолемей отказался от своей миссии и вернулся в Египет. Птолемей утратил Кипр и большую часть своего флота Деметрию в 306 г. до Р.Х. в морской битве у Кипра. В 305 г. до Р.Х. он помог Родосу во время осады и заслужил титул «Сотер» («Спаситель»). Птолемей присоединился к коалиции против Антигона в 301 г. до Р.Х., но содействовал усилиям мало, за исключением кампании в Келесирии. После поражения Антигона ему не присудили какую-либо территорию. Птолемей умер в 283 г. до Р.Х. с компактным и хорошо устроенным царством. Его царство дожило до 30 г. до Р.Х., когда оно было сделано римской провинцией.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ: хороший царь смотрит дальше, чем его собственная жизнь, и добивается того, что его царство может поддерживать стабильность после его смерти. Хотя империю определенно раздробили военачальники, следует винить и Александра Македонского. Он слишком долго не обзаводился сыновьями и даже отказался назвать регента или опекуна перед смертью. Эта нехватка предвидения стоила его народу и царству многих войн и немногого мира. Рзвал империи и постоянные войны определили, что на востоке не будет силы, чтобы противостоять римлянам, когда они повернули на восток сто лет спустя.

ПРИМЕР ИГРЫ

Ниже следует пример игры для четырех игроков, использующий все необязательные правила. Каждому игроку в начале сдают по два военачальника. Военачальники определяют первоначальные силы и провинции.

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ ВОЕНАЧАЛЬНИКИ

Игрок	Маркер	Военачальники	Легитимность	ПО
Джон	Змея	Пифон и Кратер	3	4
Мерв	Лев	Леоннат и Антигон	4	5
Невин	Лошадь	Пердикка и Антипатр	11	7
Марк	Звездная вспышка	Птолемей и Лисимах	3	9

ЛЕГИТИМНОСТЬ: Лошадиная фракция Невина имеет 11 очков по Легитимности (3 за статус защитника, 5 за Александра IV, 2 за стратега Европы и 1 за Пердикку). Львиная фракция Мерва имеет 4 очка – одно очко Леонната плюс его статус защитника (3). Джон и Марк имеют только их статус защитника.

См. иллюстрацию «В начале», как выглядит игровое поле после того, как игроки поместили своих военачальников и МК. Под каждым военачальником указана «Сила битвы» его войск. Например, 2 БЧ македонян будут иметь силу битвы 4.

ПЕРВЫЙ ХОД

Фаза Порядка хода

У Джона меньше всего ПО (Киликия [2] и Мидия [2]), так что он определяет Порядок хода. Он решает пустить первым Мерва.

Фаза объявления Узурпатором

У Марка больше всех ПО (Египет [6] и Фракия [3]), так что его объявляют Узурпатором. Игроки могут атаковать его, не теряя своего статуса защитника (стоит 3Л).

Фаза подкрепления

На первом ходу нет Фазы подкрепления.

Перетасовать и сдать карточки Тихе

Игрокам сданы:

Джону: Их собственные планы *Plans of Their Own*, Предатель внутри города *Traitor Inside City*, Предатель *Traitor*, Певкеста *Peucestas* и Фракийские наемники *Thracian Mercenaries*.

Мерву: Большая кампания *Major Campaign*, Аргираспиды *Silver Shields*, Клеопатра предлагает брак *Cleopatra Offers Marriage*, Пей болиголов *Drink the Hemlock* и Кассандр *Cassander*.

Невину: Греческие наемники *Greek Mercenaries*, Критянин-лжец *Cretan Liar*, Филипп III убегает от опекуна *Philip III Breaks from Guardian*, Большая кампания *Major Campaign* и Предательство *Treachery*.

Марку: Поддержка персидского населения *Persian Popular Support*, Большая кампания *Major Campaign*, Македонское подкрепление *Macedonian Reinforcement*, Греческие наемники *Greek Mercenaries* и Неоптолем *Neoptolemus*.

ФАЗА СТРАТЕГИИ

ПЕРВЫЙ РАУНД/ПЕРВЫЙ ИГРОК (1/1)

1/1 (Мерв/Желтый лев)

МЕРВ: «Я получил Антигона и Леонната. Это отличная пара. Они близко друг к другу, это означает, что у меня некоторые защищенные границы, и я могу соединить силы, если нужно. У них отличные рейтинги, особенно у Антигона с рейтингом инициативы 2 и рейтингом битвы 4. У них нет царских войск, так что я не потрею силу войска, сражаясь с фракциями с большей легитимностью. Мои низкие величины ПО и законности (5/4) могут сделать возможным для меня оставаться в покое, поскольку я не буду выглядеть угрозой.

Начальные карточки на руках у меня очень хороши для моего положения. У меня хорошее сочетание событий и

номиналов ОНР. «Большая кампания» даст мне возможность сделать большие движения. «Аргираспиды» отличная карточка – они сильны и не имеют тех ограничений, что царские войска. «Клеопатра предлагает брак» - Клео в соседней провинции, легко достижима. И так уж получилось, что Леоннат ее первый выбор в качестве жениха (см. историческую справку). «Пей болиголов» и «Кассандр» будут сыграны для ОНР.

Мои цели на первый ход:

А. Захватить территорию: провинции Лидия, Кария и Памфилия с Ликией по соседству.

В. Жениться на Клеопатре: она неактивна в большом городе Сарды (Лидия). Она добавит моей фракции легитимности.

С. Захватить Геллеспонтину: этого, возможно, добиться трудно. Одна область под независимым контролем, две контролирует фракция Марка. К счастью, Марк – Узурпатор, и если я увижу возможность атаковать, я атакую.

Сегмент капитуляции: отсутствует

Сегмент Тихе: Мерв играет «Кассандра» за 4 ОНР и помещает МК в Смирне, Сардах, Милете и Галикарнассе. Это дает ему контроль над Лидией (2 ПО) и Карией (1 ПО), которые он немедленно регистрирует. Контроль над Галикарнассом дает ему также над флотом Малой Азии. Заметьте, что МК должны помещаться в двух ОД от своего МК, существовавшего в начале хода игрока.

Сегмент движения: Мерв отказывается от движения и помещает одну наемную БЧ с Леоннатом.

Сегмент фуражировки: у Мерва нет группировок, превышающих 8 БЧ (или 3 БЧ в точках перехода), следовательно, никакого истощения не происходит.

НЕЙТРАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ: очень хороший начальный ход Антигона. Захват Сард и малоазийского флота в Галикарнассе одной карточкой с избытком окупает ее.

1/2 (Невин/Красная лошадь)

НЕВИН: «Моя обычная стратегия – расширять мою территорию как можно быстрее и набирать ПО, высисывая возможности атаковать или мешать моим противникам. Типично я пытаюсь победить по Победным Очкам, так что меня не беспокоит, потерю ли я мой статус защитника (и три Очка Легитимности, которые даются за него). Однако, поскольку у меня есть Пердикка и Антипатр, мой план на эту игру – стать законным наследником, набрав 18 Очков Легитимности. Чтобы сделать это, я намерен предпринять рывок к зачетной зоне, похоронив тело Александра в Пелле. Поскольку я не могу двигать тело Александра до второго хода, я проведу первый ход за построением большого войска для путешествия от Вавилона до Пеллы».

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Невин играет свою карточку

«Предательство» за четыре ОНР. Он помещает четыре маркера контроля на поле: Сузы, Филадельфия и два малых города в Фессалии. Два МК в Фессалии дают ему 2 ПО, которые он немедленно регистрирует.

Сегмент движения: Невин отказывается от своего Сегмента движения и помещает одну наемную БЧ с Пердиккой.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

1/3 (Марк/Синяя звездная вспышка)

МАРК: «Моя стратегия будет в том, чтобы двигаться как можно меньше в первый ход и создавать мои войска. Птолемей должен будет оставаться рядом с Египтом, чтобы защищать этот богатый источник ПО. Лисимах в хорошем положении в Европе, чтобы захватить Македонию, если представится возможность».

Сегмент капитуляции: отсутствует

Сегмент Тихе: Марк играет «Поддержку персидского населения» за 3 ОНР и помещает три МК в Иудее, взяв провинцию под контроль и получив 1 ПО.

Сегмент движения: Марк отказывается от движения и помещает одну наемную БЧ с Лисимахом.

Сегмент фуражировки: отсутствует
1/4 (Джон/Черная змея)

ДЖОН: «Я вытянул Кратера и Пифона и таким образом начал с 4 Победными Очками и 3 Легитимности. Х-м-м, не уверен, что эта комбинация мне нравится. У Кратера очень хороший рейтинг битвы 4, но он также медленно движется с рейтингом инициативы 4. Пифон – средний военачальник с рейтингом 3 и битвы, и инициативы, но он в отдаленной провинции Мидия на границе с Вавилоном. С моей низкой легитимностью 4 мои царские македоняне с Кратером не будут участвовать в большинстве битв, так что я должен быть осторожен, выбирая, кого мне атаковать сначала. Мы играли этим составом в Диодохов дюжину раз, и дольше трех ходов дело обычно не заходит. В большинстве случаев тот, у кого тело Александра, пытается совершить сумасшедший рывок в Пеллу, пытаюсь одержать автоматическую победу по легитимности. Эта стратегия – большой риск (обычно тот, кто начинает с телом, теряет его), но это, конечно, здорово, когда играешь в дружеской обстановке!

Поскольку я не считаю, что у меня есть шанс на победу по легитимности, я планирую хватать ПО, где только смогу и, возможно, одного из наследников. Если Невин пойдет на Пеллу, Пифон попытается набрать ПО в Вавилонии, Персиде и Сузиане. Кратер попытается нахватать ПО по Восточно-средиземноморскому побережью. Я хотел бы захватить Геракла пораньше, если возможно.

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Джон играет свою карточку «Их собственные планы» за 3 ОНР и событие-«бонус». Он помещает МК в Европос (Сирия), Мириандрос (Сирия) и Арад (Финикия). Теперь он использует событие- «бонус» («бонус» ВСЕГДА следует после ОНР). Первое его побуждение – убрать Клеопатру из Сард, но Мерв, опасаясь потерять невесту, ловко уговаривает его убрать Фессалонику из Пеллы («Держать ее подальше от Невина», - говорит он). Так что Фессалоника переезжает в Афины.

Сегмент движения: Джон бросает на движение и получает 2. Все его военачальники получают норму движения 2 ОД. Кратер движется в Тапсак (Сирия), так что он может обратить его на свою сторону в своем следующем Сегменте капитуляции, а Пифон движется в Мегабад (Атропатена).

Сегмент фуражировки: отсутствует.

ВТОРОЙ РАУНД

2/1 (Мерв/Желтый лев)

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Мерв играет «Пей болиголов» за 2 ОНР, чтобы поместить два МК. Он помещает их в Ксанфе и Фазелисе, оба в Памфилии и Ликии. В этой провинции четыре области, так что она требует МК по меньшей мере в трех областях, чтобы взять ее под контроль – ему нужна еще одна область.

Сегмент движения: Мерв бросает на движение и получает 4. Антигон и Леоннат могут двигаться 4 области, его младшие военачальники – 3. Леоннат движется в Сарды (для будущего бракосочетания с Клео), Антигон – в Даскилий, а младший военачальник – в Аспенд, чтобы приобрести эту область, необходимую для контроля над Памфилией.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

2/2 (Невин/Красная лошадь)

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Невин играет «Греческих наемников» как событие и помещает две наемные БЧ в Фессалию.

Сегмент движения: Невин бросает на движение и выкидывает 2. Все военачальники получают 2 ОД. Пердикка движется в Филадельфия, оставив наемную БЧ и БЧ слонов в Вавилоне. Антипатр движется в Херсонес во Фракии.

НЕЙТРАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ: вывести Пердикку из Вавилона до того, как построена погребальная колесница, вероятно, небезопасный ход.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

2/3 (Марк/Синяя звездная вспышка)

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Марк играет «Большую кампанию» за ОНР и помещает четыре МК. Два идут в Финикию, один в Дамаск и последний – в Лидию. Два МК в Финикии дают ему контроль над Финикией (+2 ПО) и над финикийским флотом, а МК в Дамаске дает ему контроль над Гераклом (стоящий 2Л).

МАРК: «Я помещаю МК в Лидию, чтобы я смог использовать мою карточку «Греческие наемники» позднее в этот ход».

Сегмент движения: Марк отказывается от движения и помещает наемную БЧ в Дамаске, чтобы помочь защитить Геракла.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

2/4 (Джон/Черная змея)

Сегмент капитуляции: Кратер присваивает Тапсак для контроля над Сирией (+2 ПО). Пифон сидит на независимом маркере контроля и потому получает даровой бросок на подчинение. Джон бросает по таблице осады и выкидывает 3 = получив результат 1/1. Джон ставит Мегабад под свой контроль, но теряет в процессе одну наемную БЧ.

ДЖОН: «Невин оставил в Вавилоне небольшие силы с телом и ведет Пердикку в Месопотамию, угрожая возможной атакой на Кратера в следующем розыгрыше карточки. Легитимность у Невина больше, чем у меня, так что мои два царских македонянина участвовать в битве не будут, и у меня останутся только два наемника против его четырех царских. 8 к 2 – не так я представляю себе честный бой, плюс еще возможность, что мои царские перебегут к Невину. Э нет, я должен двигать Кратера как можно скорее!»

Сегмент Тихе: Джону нужна хорошая для движения карточка, чтобы двигать Кратера, так что он сбрасывает свою карточку-«сюрприз» («Предатель внутри города»), чтобы взять новую. К несчастью, он вытягивает карточку только в 2 ОНР – «Неожиданная вылазка». Поскольку 2 ОНР не доставят Кратера туда, где он хочет его видеть, он решает использовать карточку «Предатель» для 4 ОНР. Кратер движется в Анзитену (Армения), чтобы выбраться из пределов непосредственной досягаемости Пердикки.

Сегмент движения: Джон бросает на движение и получает 4. Пифон движется через Артаксату (Армения), оставив по пути 1 наемную БЧ и младшего военачальника, и продолжает движение до Анзитены, присоединившись к войску Кратера.

ДЖОН: «В войске Кратера теперь 2 БЧ царского войска, 4 БЧ верных македонян и 1 наемная БЧ. Это должно удержать Пердикку от нападения».

Сегмент фуражировки: отсутствует.

НЕЙТРАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ: Джон мог бы привести Кратера в Анзитену (в 4 ОД пути), воспользовавшись карточкой в 2 ОНР в свой Сегмент Тихе и 2 ОД во время своего Сегмента движения.

ТРЕТИЙ РАУНД

3/1 (Мерв/Желтый лев)

Сегмент капитуляции: Мерв завладевает Аспендом (Памфилия) в Сегменте капитуляции, что дает ему контроль над провинцией (+2 ПО).

Сегмент Тихе: Мерв играет «Клеопатра предлагает брак». Сначала он использует 3 ОНР, чтобы двинуть Антигона в Никою и, уплатив 2 ОД, пытается подчинить (удалить) тамошний независимый контрольный маркер. Ему выпадает 4, и маркер удаляется. Затем он выдает Клеопатру за Леонната (обратите внимание, что указывать, какой военачальник женится на Клеопатре, необязательно – она присоединилась к фракции и продолжит пребывать в ней, пока ее не утратят в битве или осаде).

Сегмент движения: Мерв отказывается от движения, чтобы поместить наемную БЧ с Антигоном.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

МЕРВ: «Невин привел Антипатра во Фракию.

Потенциальный конфликт с Марком. Это хорошо – это ослабит моих западных соседей».

3/2 (Невин/Красная лошадь)

Сегмент капитуляции: Антипатр ставит Херсонес под свой контроль.

Сегмент Тихе: Невин играет «Большую кампанию» за 4 ОНР и ставит на все маркеры в Месопотамии. Он получает контроль над провинцией и еще два ПО.

Сегмент движения: Невин отказывается от движения и помещает одну наемную БЧ с Антипатром.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

НЕВИН: «Я хочу набирать ПО, но не слишком много. Я не хочу стать Узурпатором на следующий игровой ход».

3/3 (Марк/Синяя звездная вспышка)

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Марк играет «Македонские подкрепления» и помещает македонскую БЧ с Лисимахом.

Сегмент движения: Марк отказывается от своего движения и помещает наемную БЧ с Лисимахом.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

МАРК: «Похоже, что Антипатр уходит из Македонии, возможно, чтобы соединиться с Пердиккой. Я создам мое главное войско с Лисимахом, чтобы захватить Македонию, когда тот уйдет».

3/4 (Джон/Черная змея)

Сегмент капитуляции: Антигон ставит под контроль Анзитену, а младший военачальник - Артаксаты (обе в Армении).

Сегмент Тихе: Джон играет «Неожиданную вылазку» за 2 ОНР и помещает два МК в Армению (Карана и Армавира). Это дает ему контроль над Арменией и два дополнительных ПО.

Сегмент движения: Джон отказывается от движения и помещает наемную БЧ в Экбатаны.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

ЧЕТВЕРТЫЙ РАУНД

4/1 (Мерв/Желтый лев)

Сегмент капитуляции: Мерв помещает МК в Никою. Обратите внимание, что независимый маркер контроля был удален в его предыдущий Сегмент Тихе, но он не может поместить свой маркер до этой фазы.

Сегмент Тихе: Мерв играет «Аргираспидов», добавляя эти элитные части в войско Антигона.

МЕРВ: «У Антигона теперь внушительное войско, способное сразиться с Марком или Невинном во Фракии».

Сегмент движения: Мерв бросает на движение и получает 5. Все его военачальники могут двигаться 4 области. Он двигает Антигона в Даскилий, чтобы обеспечить его хорошей оборонительной позицией, а своего младшего военачальника двигает из Аспенда (Памфилия) в Галикарнасс. Затем он переправляет Леонната по морю в Афины. Никто не решается перехватить его морское движение, потому что они потеряют свой статус защитника, если сделают это.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

МЕРВ: «Невин ушел из Македонии, предоставив мне возможность разрабатывать греческие острова».

4/2 (Невин/Красная лошадь)

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Невин сбрасывает «Критянина-лжеца», чтобы взять другую карточку. Он вытягивает другую карточку-«сюрприз» - «Ахура-Мазда», которую играет. Эта карточка позволяет ему наудачу вытащить одну карточку из имеющихся на руках у другого игрока. Он вытягивает из руки Джона карточку «Фракийские наемники», которую Невин имеет возможность использовать. Джон вытягивает карточку взамен потерянной («Киликийские пираты»). Невин играет «Фракийских наемников» и помещает две наемные БЧ с Антипатром во Фракию.

Сегмент движения: Невин отказывается от движения и помещает еще одну наемную БЧ с Антипатром.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

4/3 (Марк/Синяя звездная вспышка)

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Марк играет «Греческих наемников» и помещает 2 наемные БЧ и младшего военачальника на остров Лесбос (Лидия).

Сегмент движения: Марк бросает на движение и выкатывает 1. Все военачальники получают 2 ОД. Младший военачальник и две новые наемные БЧ на Лесбосе отплывают во Фракию. Лисимах оставляет позади 1 наемную БЧ и движется в Византий, чтобы встретить две БЧ, прибывшие с Лесбоса. Птолемей движется две области к Пелузию. Марк помещает младшего военачальника в Дамаске и двигает 1 БЧ, расположенную там, на область севернее в Эмезу.

Сегмент фуражировки: отсутствует, но обратите внимание, что у Лисимаха теперь 8 БЧ в его войске. 9 или больше БЧ в войске вынуждают это войско потерять одну БЧ (по выбору игрока-владельца) в Сегменте фуражировки.

4/4 (Джон/Черная змея)

ДЖОН: «В этот момент большая часть действия между другими игроками происходит в Европе и Геллеспонтине, они жонглируют войсками, готовясь ко второму ходу. Я намерен теперь сыграть Певкеста, чтобы получить еще два ПО за контроль над Персидой в следующем раунде. Я пошлю Пифона на юг собрать БЧ и затем сделать набег на Вавилонию и Сузиану на втором ходу».

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Джон играет «Певкеста» ради события и помещает 3 БЧ и младшего военачальника в Персеполя (Персида). Событие также позволяет поставить даром область под контроль. Карточка удаляется из игры – ее нельзя больше сыграть.

НЕЙТРАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ: хорошее событие, особенно для фракции, контролирующей Пифона.

Сегмент движения: Джон бросает на движение и получает «4». Пифон может двигаться 4 ОД. Кратер и младшие военачальники могут двигаться 3. Части в Персеполе движутся в Пасаргады; младший военачальник и одна наемная БЧ в Артаксатах присоединяется к Кратеру в Анзитене; Пифон идет сам по себе и движется в Мегабад (Атропатена).

Сегмент фуражировки: отсутствует.

ПЯТЫЙ РАУНД

5/1 (Мерв/Желтый лев)

Сегмент капитуляции: поскольку Леоннат сидит на Афинах, Мерву позволено даровой бросок на осаду. Он выкидывает 1 и теряет наемную БЧ.

Сегмент Тихе: Мерв играет «Большую кампанию», чтобы активизировать два войска для движения. Первым активизирован Антигон, который движется на Лесбос и тратит 2 ОД, чтобы удалить маркер контроля синих. Вторая активизация – Леоннат. С 4 ОД он может совершить две попытки осады Афин. Его первый бросок – 6, дающий ему 2 очка осады. Его второй бросок – «2», дающий ноль очков

осады в результате. Чтобы взять Афины, требуется 3 очка осады.

Сегмент движения: Мерв бросает на движение и получает «4». Леоннат и Антигон могут оба двигаться 4 ОД. С 4 ОД Леоннат может снова сделать два броска на осаду Афин. Его первый бросок (2) неудачен, но второй бросок (4) успешен – Афины пали. Независимый маркер контроля удаляется, но Мерву не разрешается поместить свой маркер контроля до следующего Сегмента капитуляции. Антигон движется обратно в Даскилий, а младший военачальник Мерва движется на Лесбос.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

5/2 (Невин/Красная лошадь)

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Невин играет «Филипп III убегает от опекуна» за 3 ОПР и набирает наемную БЧ в Вавилоне. **НЕЙТРАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ:** поскольку Невин может воспользоваться легитимностью только одного наследника, 4Л Филиппа III ему без надобности. Однако Невин мог бы поступить разумнее, сыграв событие, чтобы он мог контролировать Филиппа и удерживать его от других игроков.

Сегмент движения: Невин отказывается от движения и помещает еще одну наемную БЧ со своим младшим военачальником во Фрикке (Фессалия).

Сегмент фуражировки: отсутствует.

НЕВИН: «Пока все хорошо. Я собрал мои войска и выдвинул моих военачальников вперед, чтобы служить блокировщиками, если надо, и заставлять моих противников гадать. Я решил не преследовать ПО помещая маркеры контроля, так что меня не объявят Узурпатором на втором ходу. Несмотря на то, что все прошло по плану, я чувствую, что задержался на старте. Надеюсь, я получу еще одну Большую кампанию на втором ходу, что поможет мне двигаться».

5/3 (Марк / Синяя звездная вспышка)

Сегмент капитуляции: Эмеза. Это дает Марку контроль над Келесирией и еще одно ПО.

Сегмент Тихе: Марк играет событие «Неоптолем» и помещает три наемные БЧ и младшего военачальника в Амиде (Армения). Поскольку в Амиде нет маркера контроля, она не переходит под контроль. Карточка удаляется из игры.

Сегмент движения: Марк бросает на движение и выбрасывает «2». Все военачальники получают 2 ОД. Младший военачальник и 3 БЧ в Армении движутся две области на юг в Сирию; младший военачальник и наемная БЧ в Эмезе движутся в Арад (Финикия); Птолемей движется по суше в Газу; Лисимах не движется.

МАРК: «Я двигаю Птолемея на север, чтобы объединить силы с 4 наемными БЧ в Дамаске и около него и защитить Геракла».

Сегмент фуражировки: отсутствует.

5/4 (Джон/Черная змея)

ДЖОН: «Марк использовал событие, чтобы набрать войска в Армении и поместить их в Амиду. К счастью для меня, он увел их, чтобы объединить с войском Птолемея, которое идет на Сирию. Я думаю, он собирается дать отпор возможному движению Пердикки в западном направлении».

Сегмент капитуляции: Пасаргады. Это дает Джону Персиду (+2 ПО).

Сегмент Тихе: Джон играет «Киликийских пиратов» за 3 ОПР и помещает три МК в Амиде (Армения), Эдессе (Сирия) и в Марданах (Месопотамия).

Сегмент движения: Джон отказывается от движения и набирает еще одну наемную БЧ в Пасаргадах (Персида).

Сегмент фуражировки: отсутствует.

НА ЭТОМ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ ПЯТЫЙ РАУНД И ФАЗА СТРАТЕГИИ.

Фаза изоляции

МК, которые не могут проследить путь до БЧ или большого города, удаляются в это время. В данном случае все могут проследить, поэтому ни один не удаляется.

Конец хода

Передвиньте маркер хода на второй ход.

Счет легитимности и ПО

Игрок	Маркер	Военачальники	Легитимность	ПО
Джон	Змея	Пифон и Кратер	3	10
Мерв	Лев	Леоннат и Антигон	7	10
Невин	Лошадь	Пердикка и Антипатр	11	11
Марк	Звездная вспышка	Птолемей и Лисимах	5	13

ЛЕГИТИМНОСТЬ: в этот ход Мерв приобрел Клеопатру (1Л), а Марк – Геракла (2Л). Показатели Джона и Невина остались прежними.

ВТОРОЙ ХОД

Фаза Порядка хода

Джон и Мерв оба имеют одинаково меньшее число ПО, так что каждый из них бросает кубик, чтобы определить, кто определяет Порядок хода. Выигрывает Джон и решает пустить первым Невина.

Фаза объявления Узурпатором

У Марка по-прежнему больше всех ПО, так что он остается Узурпатором.

Фаза подкрепления

Все четверо игроков получают 2 наемные БЧ. В дополнение присуждаются следующие премиальные подкрепления:

- 2 македонские БЧ Невину за наибольшую легитимность и за контроль над Македонией.
- 2 наемные БЧ Марку за то, что у него больше всех Победных Очков.

НЕЙТРАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ: получить оба македонских бонусных подкрепления – огромная польза для Невина. Другим игрокам надо приложить усилия, чтобы это не повторилось.

Перетасовать и сдать карточки Тихе

Каждому игроку сдают еще пять карточек Тихе.

ФАЗА СТРАТЕГИИ

ПЕРВЫЙ РАУНД/ПЕРВЫЙ ИГРОК (1/1)

1/1 (Невин/Красная лошадь)

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Невин играет «Беспорядок» за 3 ОПР и двигает своего младшего военачальника, погребальную колесницу, Александра IV и наемную БЧ из Вавилона вплоть до Филябоса, чтобы соединиться с Пердиккой. Теперь он готов идти на запад в Пеллу и одержать автоматическую победу.

НЕВИН: «Мое войско не остановить!»

СОБЫТИЕ-«БОНУС»: после движения Невин определяет беспорядок. Бросок 7 по таблице беспорядка приводит к тому, что одна область в Армении переходит под независимый контроль (Невин выбирает Артаксаты), и Невин должен бросать снова. Второй бросок кубика 10, это Сирия. Он помещает независимый маркер контроля в Эдессу. В обоих случаях Невин должен выбирать области без БЧ.

Сегмент движения: Невин выбрасывает 3 на движение, что дает Пердикке 3 ОД. Огромное войско Пердикки движется в Тапсак, чтобы атаковать там 3 БЧ синих. У Невина есть 6 македонян (сила битвы 12), 4 наемных БЧ (сила битвы 4) и два слона. Он бросает два кубика, чтобы определить силу своих слонов: он выкатывает 2 и 3. Результат 0 и 1 – слоны обеспечивают только 1 очко силы боя. Теперь Невин бросает два кубика и справляется с колонкой 15-17. Он выбрасывает 9, что выражается в 10 очках битвы. Лучшее, на что способна синяя фракция, - 5, так что они с легкостью побеждены без потерь для Невина. Однако, 9 требует проверки потери командира. Поскольку Невин выиграл битву, только «6» убьет Пердикку. К несчастью, это то, что

он выбрасывает, и Пердикка падает на поле брани, возглавляя избиение 3 БЧ синих.

НЕЙТРАЛЬНЫЙ КОММЕНТАРИЙ: самый злосчастный укус судьбы для фракции Невина. Его огромное войско теперь возглавляет младший военачальник.

Сегмент фуражировки: поскольку в огромном войске Невина 12 БЧ, он должен удалить одну в этот сегмент. Он удаляет наемную БЧ.

1/2 (Марк/Синяя звездная вспышка)

Сегмент капитуляции: Арад (Финикия).

МАРК: «Дар красноречия» у меня на руках позволит мне сразиться с войском Невина. Моя базовая легитимность – 5 – будет увеличена до 12, +5 за карточку «Дар красноречия» и +2 за престиж Птолемея. Однако я не могу атаковать его – я потеряю мой статус защитника в то мгновение, когда я это сделаю, а погребальная колесница дает ему престиж 4 в защите. Я должен надеяться, что он атакует меня.

Сегмент Тихе: Марк играет событие «Большую кампанию», чтобы двинуть два войска. Лисимах ставит паруса и движется в Галикарнасс с полного одобрения Мерва, который соглашается не перехватывать. Птолемей поднимается в Арад.

Сегмент движения: Бросок Марка на движение – 5, позволяющий всем военачальникам двигаться 4 ОД. Младший военачальник движется назад в Дамаск. Лисимах снова ставит парус и достигает Саламина; Птолемей вступает в Киликию и имеет достаточно ОД, чтобы удалить МК черных в Иссе. Джон теряет 2 ПО.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

1/3 (Джон/Черная змея)

ДЖОН: «Если Пердикка направится в Пеллу, Кратер и Пифон попытаются отобрать Вавилонию и Месопотамию у Невина».

Сегмент капитуляции: отсутствует.

Сегмент Тихе: Джон играет «23.000 греческих колонистов» за 3 ОПР и набирает наемную БЧ в войско Пифона.

СОБЫТИЕ-«БОНУС»: Джон может вызвать войско греческих колонистов плюс двинуть все другие активизированные войска. Джон двигает колониста в Гирканию, чтобы не допустить их в свою провинцию. Он двигает греческое войско, чтобы атаковать небольшие силы Невина в Фессалии. 3 БЧ Невина получают также премию местных войск +3, так что обе стороны имеют силу битвы 6. Каждая сторона выбрасывает одинаковое число очков битвы, так что битва ничья. Каждая сторона теряет 1 БЧ, и атакующий должен отступить. Независимое войско не теряет БЧ в этом случае, но отступает обратно в область, откуда оно вступило в битву (Ларисса).

Сегмент движения: Джон отказывается от движения и набирает еще одну наемную БЧ Пифону.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

1/4 (Мерв/Желтый лев)

Сегмент капитуляции: Лесбос и Афины. Мерв получает афинский флот.

Сегмент Тихе: Мерв сбрасывает три своих карточки-«сюрприза» - «Аргираспиды», «Туман» и «Всего лишь поверхностное ранение». Видеть карточку «Аргираспиды» успокоительно для Мерва, потому что он может рассчитывать на их преданность в этот ход. Мерв вытягивает три карточки взамен: «Шторма на море», «Противослоновые устройства» и «Беспорядок». Нуждаясь в другой карточке, Мерв сбрасывает «Шторма на море» и получает «Дипломатию». Мерв играет «Дипломатию», чтобы поставить под контроль Беотию в Греции.

Сегмент движения: Мерв бросает на движение и получает 4. Леоннат и Антигон оба могут двигаться 4 ОД. Леоннат движется в Коринф и тратит 2 ОД, чтобы подчинить там независимый маркер контроля. Он успешен, и маркер удаляют. Антигон движется в Византий, а младший военачальник – в Афины.

Сегмент фуражировки: отсутствует.

ВТОРОЙ РАУНД

2/1 (Невин/Красная лошадь)

Сегмент капитуляции: Тапсак.

Сегмент Тихе: Невин мог бы использовать карточку 4 ОПР, чтобы приобрести Евмена или Селевка, что дало бы ему старшего военачальника, чтобы командовать его огромным войском. Но Невин полагает, что его войско по-прежнему непобедимо, и решает продолжать движение. Невин играет «Беспорядок» за 3 ОПР и двигает своего младшего военачальника, командующего его войском, в Киликию, чтобы атаковать Птолемея. Происходит первая большая битва в этой игре.

ПРИМЕР БИТВЫ: У Невина 4 царских македонянина, 2 верных македонянина, 3 наемных БЧ и 2 слона. У Птолемея только 2 македонских БЧ и 6 наемников.

Марк играет свою карточку «Дар красноречия» и сообщает Невину, что тот не может задействовать в битве своих царских македонян – они не будут сражаться против такого лидера, как Птолемей (легитимность Птолемея в данный момент 12 для этой битвы). Карточка «Критянин-лжец» могла бы отменить «Дар красноречия», но у Невина ее нет. Марк вытаскивает из колоды Тихе, чтобы заменить свою карточку «Дар красноречия», и с удивлением вытягивает «Мятеж», который он немедленно играет. Эта карточка позволяет ему забрать верного македонянина из войска Невина, если у Птолемея больше легитимность (это так). БЧ немедленно присоединяется к войску Птолемея. Двойной удар для Невина.

Невин бросает на слонов, и они дают силу 3 на бой. С 1 македонянином, 3 наемниками и 3 очками слонов его общая сила битвы равна 8. Общая сила битвы Птолемея – 12 (3 македонянина и 6 наемных БЧ).

Оба игрока бросают два кубика по таблице битвы. Марк пользуется колонкой 11, 12 и выбрасывает 3 и 3. Счет битвы Марка – 5. Невин пользуется колонкой 8 и выбрасывает 3 и 4, получая счет битвы 4. Марк выигрывает битву, а войско Невина рассеяно. Поскольку счет битвы Марка не превосходит счет Невина вдвое, Марк теряет одну БЧ (он удаляет наемную БЧ).

Наемники и слоны Невина уничтожены, а его царские македоняне, пересидевшие битву, присоединяются к войску Птолемея. Одна его оставшаяся часть – БЧ верных македонян отправляется в Ячейку рассеянных и должна бросать на истощение. К счастью, истощение не оказывает действия (бросок кубика 6 уничтожил бы ее).

Птолемей получает контроль над погребальной колесницей, Александром IV и всеми царскими македонянами Невина. Пример игры завершится здесь после этого сокрушительного поражения. Синий теперь в хорошем положении, чтобы одержать автоматическую победу, если он доставит погребальную колесницу в Пеллу. Красный потерпел великий урон, но по-прежнему имеет войско Антипатра и Македонию. Кто знает, какое предательство и сюрпризы лежат впереди по дороге к Пелле!