

# ДИАДОХИ

Битвы за Империю Александра

## 1. ВВЕДЕНИЕ

После того как Александр умер в 323 г. до н.э., он не оставил четких наследников своей огромной империи. Совсем скоро после его смерти македонские генералы начали воевать друг с другом за право быть регентом и наследником империи Александра. К 305 г. до н.э. они прекратили эти усилия и начали создавать собственные королевства. ДИАДОХИ это игра для четверых игроков основанная на этих войнах. Каждый игрок контролирует фракцию из двух или больше генералов и пытается выиграть игру используя завоевания или установление легитимной власти.

## 2. СОСТАВ ИГРЫ

### 2.1. Инвентарь

Коробка с игрой ДИАДОХИ содержит:

- 1 карту
- 3 листа с маркерами
- 11 пластиковых подставок
- 2 карточки с подсказками
- 64 игровые карты
- Эта книга правил
- 2 шестигранных кубика

### 2.2. Боевые части (БЧ)

			
Две верных македонских БЧ	Две БЧ царской армии*	Две БЧ наемников	Две БЧ слонов

\*Македонцы Королевской Армии преданы правомочному наследнику Александра и не будут сражаться против генерала, чья Легитимность больше чем у их командующего.

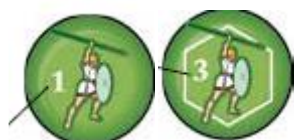
Боевые части одного типа можно в любой момент объединять, заменяя на маркеры с большим значением или наоборот разъединять, в любой момент во время игры. Количество БЧ поставляемых с этой игрой не является ограничивающим числом. Если вам в какой-либо момент не будет хватать нужных маркеров используйте любой предмет что бы обозначить их.

### 2.3. Маркеры Контроля

Маркеры контроля используются для обозначения контроля над зоной. Игрок контролирует зону, если на ней лежит его маркер контроля. Зеленые маркеры контроля показывают независимые области.



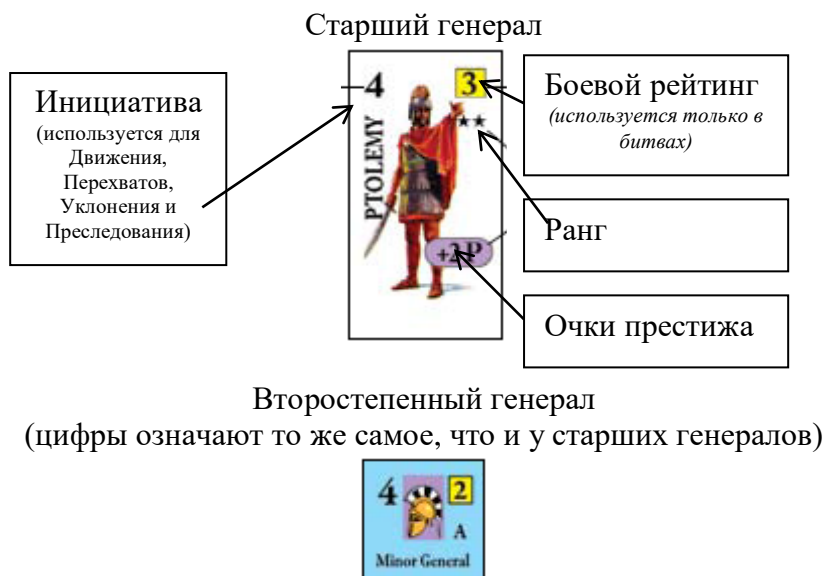
### НЕЗАВИСИМЫЕ МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ



Число показывает количество Осадных Очков которые нужно накопить, что бы снять маркер.

Положите маркер со значением 3 на каждую независимую крепость и каждый независимый город на карте в начале игры.

## 2.4. Генералы



Каждый игрок начинает игру с 2 старшими генералами и 4 второстепенными.

## 2.5. Прочие маркеры

Независимая армия	Бонусные очки победы	Очки престижа	Маркер Легитимности	Разграблен	Флот	Маркер ПО	Маркер легитимности	Член королевской семьи

## 2.6. Карта

**ПРОВИНЦИИ:** Карта разделена на провинции. Каждая провинция имеет имя и стоимость в победных очках.

**ЗОНЫ:** Существует 4 типа зон на карте:

Второстепенные города	Крупные города	Независимые крепости	Транзитные точки

**ПУТИ:** Игровые фишки перемещаются из зоны в зону вдоль путей и должны всегда заканчивать свое перемещение в зоне (т.е. они не могут закончить перемещение на пути). Существует 4 типа путей:

Сухопутный	Сквозь горы или через пролив	Морской	Через Средиземное море

**ДОРОЖКА ЗАПИСИ:** игроки должны вести учет количества своих победных очков и легитимности используя эту дорожку. Игроки должны вносить в нее необходимые изменения, по мере того как они возникают во время игры.

**КВАДРАТ РАССЕЯННЫХ:** В этот квадрат помещаются войска, которые были рассеяны (12.8). Во время следующей Фазы Подкреплений, все войска из квадрата рассеянных становятся снова доступны.

**Кубик:** два 6-тигранных кубика необходимы для проведения тестов по таблицам боев и восстаний. Все остальные таблицы используют 1 кубик.

## 2.7. Глоссарий

**Примыкающие:** Две зоны считаются Примыкающими если они соединены сухопутным, горным или путем через пролив. Две провинции считаются Примыкающими если у них есть одинаковая граница и они соединены сухопутными, горными или путями через пролив.

**Африка:** состоит из зон в Киренаике, Ливии и Египте.

**Армия:** Любое количество БЧ стоящих в одной зоне с генералом.

**Азия:** состоит из всех зон (кроме островов) к востоку от и включая провинцию Геллеспонт, и исключая все зоны в Африке.

**Осажденный:** Крупный город считается осажденным, если вы заканчиваете перемещение одного или большего числа БЧ на этом городе. Однако, вы не можете проводить штурмы, если у вас меньше 3-ех БЧ.

**БЧ:** Боевая часть

**Квадрат рассеянных:** Туда нужно перемещать генералов и БЧ, которые были выбиты с карты, но не были уничтожены.

**Противник:** Любой генерал, БЧ или маркер контроля принадлежащие любому другому игроку.

**Зона контролируемая противником:** Зона, на которой лежит маркер контроля другого игрока. Независимые маркер контроля не считается ни «вражеским», ни «дружественным».

**Европа:** Греция, Македония, Фракия, Дардания, Трибалы, Эпир.

**Фракция:** Все карты, генералы, БЧ, маркеры контроля и прочие маркеры, принадлежащие одному игроку.

**Зона с дружественным контролем:** Зона, в которой лежит ваш маркер контроля.

**Наследники:** Филипп III, Геракл, и Александр IV.

**Независимые крепости:** Зона в форме шестигранника. Что бы его захватить нужно накопить 3 очка осады.

**Перехват:** Ограниченное перемещение с целью инициировать битву Армией игрока, который не ходит в текущую фазу (правило 10). Так же см. морские перехваты (13.4).

**Местные войска:** Количество дополнительных войск получаемых в битве в контролируемой зоне или провинции.

**ОЛ:** Очки легитимности.

**Нейтральная зона:** Зона, в которой нет маркеров контроля или БЧ. К ним относятся транзитные точки.

**Ход игрока:** Последовательность фаз Тихе, Маневров, и Снабжения одного игрока.

**Порт:** Любая зона, к которой ведет одна или большее число морских путей.

**Маркер члена царской семьи:** Любой из семи маркеров шестигранной формы фиолетового цвета.

**Священная земля:** Зона, на которой находится тело или могила Александра. Дает 4 очка престижа обороняющемуся (17.6).

**Порядок хода:** Порядок, в котором игроки ходят. Порядок хода определяется в начале хода игроком с наименьшим числом Победных Очков.

**Узурпатор:** Игрок, которого могут все атаковать, не теряя статуса Стронник (Champion). В начале хода, игрок с наибольшим числом победных очков становится Узурпатором на данный ход.

**ПО:** Победные очки.

## 3. ПОРЯДОК ИГРЫ

### 3.1. Фаза определения порядка хода

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

### 3.2. Фаза определения Узурпатора

Игрок с наибольшим числом ПО получает титул Узурпатор. См. 5.0 для полного описания.

### 3.3. Фаза подкреплений

(Пропустите эту фазу в первый ход). Каждый игрок получает свои подкрепления (правило 6), и в порядке хода выставляют их на карту.

### **3.4. Перетасуйте и сдайте карты Тихе**

В каждый Игровой Ход колода карт Тихе перетасовывается и каждому игроку сдается по 5 карт. Те карты, которые были сыграны как Событие, и на которых сказано «Уберите из игры», не возвращаются обратно в колоду.

### **3.5. Стратегическая фаза**

Стратегическая фаза состоит из 5-ти раундов. В каждом раунде каждый игрок (в Порядке хода) производит следующую последовательность действий:

#### **ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ОДНОГО РАУНДА:**

1. СЕГМЕНТ СДАЧИ: Игрок 1 проводит свой Сегмент Сдачи (6.0).
2. СЕГМЕНТ ТИХЕ: Игрок 1 должен сыграть одну из своих карт Тихе (но не карту-сюрприз). (7.0).
3. СЕГМЕНТ МАНЕВРОВ: Игрок 1 может либо походить своими армиями (правило 9.0), либо нанять одну наемную БЧ (правило 9.13).
4. СЕГМЕНТ СНАБЖЕНИЯ: Игрок 1 проверяет все свои Армии и убирает 1 БЧ, если их число превышает установленный для данной зоны лимит снабжения (правило 9.1).

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

### **3.6. Фаза изоляции**

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

### **3.7. Конец хода**

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

## **4. ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ УЗУРПАТОРА**

*Если один из генералов Александра набирал слишком много власти, остальные начинали видеть в нем угрозу и объявляли его Узурпатором.*

### **4.1. Процедура**

Игрок, имеющий в начале фазы определения Узурпатора наибольшее число победных очков, получает титул Узурпатора (если два или больше игроков имеют одинаково высокое количество победных очков, то разрешите ничью, используя Лист Старшинства, расположенный в конце данной книги). Игрок остается Узурпатором на протяжении всего хода, даже если он потеряет свое ведущее положение по ПО. Статус узурпатора отмечается соответствующей картой.

### **4.2. Последствия**

Игроки могут свободно атаковать любого генерала, Армию, БЧ или осадить любые крупные города, принадлежащие Узурпатору, не боясь потерять свой статус Сторонника (правило 17.5).

### **4.3. Узурпатор и Легитимность**

Получение титула Узурпатора никак не влияет на вашу Легитимность. Т.е. игрок вполне может сохранить свой титул Сторонника, даже оставаясь Узурпатором.

## **5. ФАЗА ПОДКРЕПЛЕНИЙ**

### **5.1. Общие положения**

Пропустите эту фазу в первый Игровой Ход. Во время этой фазы в Игровые Ходы со 2-го по 5-ый, игроки получают подкрепления и свои БЧ из квадрата рассеянных (если они там есть). Игроки выставляют свои войска в Порядке хода.

### **5.2. Количество подкреплений и бонусы**

Каждый игрок получает две наемных БЧ в каждую фазу подкреплений. В дополнение игрок может получить бонусные подкрепления за следующее:

- 1БЧ преданных македонцев фракции контролирующей Македонию.
- 1БЧ преданных македонцев фракции с наибольшим числом ОЛ (игнорируйте очки престижа). В случае ничьи разрешите ее по Списку Старшинства.
- 2БЧ наемников фракции имеющей наибольшее число ПО. В случае ничьи, каждый игрок завязанный в ней, получает по 1БЧ наемников.

### 5.3. Расстановка подкреплений

Подкрепления и войска возвращающиеся из квадрата рассеянных выставляются либо в зону с дружественным контролем, либо в зону где есть дружественный второстепенный или старший генерал. Нет никаких ограничений количеству БЧ, которое можно выставить в крупный город или к старшему генералу. В зону с второстепенным городом, в котором нет старшего генерала, нельзя поставить больше 2-ух БЧ.

ОГРАНИЧЕНИЯ:

- Подкрепления нельзя ставить внутрь осажденных крупных городов. Их можно выставлять к генералу производящему осаду.
- Если игрок не может ввести в игру все свои подкрепления из-за нехватки мест, куда их можно выставить, то оставшиеся подкрепления можно выставить в любую неконтролируемую зону, или в независимую зону, в провинции, которую не контролирует другой игрок; не больше 2БЧ на провинцию.

При необходимости с подкреплениями можно выставить второстепенного генерала.

## 6. СЕГМЕНТ СДАЧИ

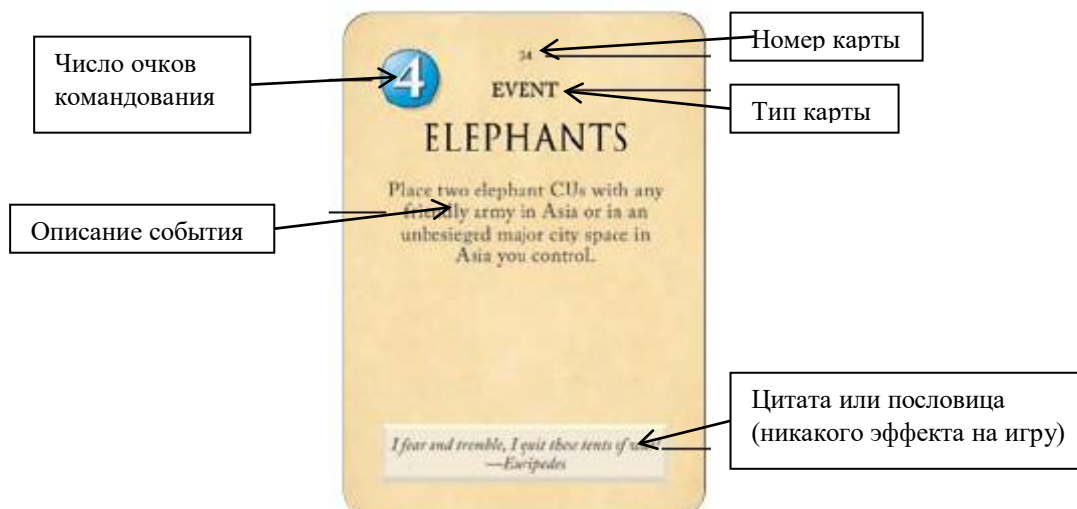
Во время этого сегмента вы производите два типа действий:

1. Ставите маркеры контроля в каждую свободную или контролируемую врагом зону с второстепенным городом, где у вас есть по крайней мере 1БЧ (*зона сдается вам не сражаясь*). Если в зоне был вражеский маркер контроля, то он снимается и заменяется вашим маркером контроля. Учтите, что вы не обязаны принимать сдачу, вы можете оставить в зоне вражеский маркер контроля, или снять вражеский маркер и оставить зону не контролируемой. Помните, что независимые второстепенные города никогда не сдаются без боя.

2. Провести бесплатно попытку штурма или подчинения против каждой зоны с вражеским крупным городом или с маркером независимого контроля, где у вас есть армия хотя бы из 3БЧ. Если попытка штурма или подчинения удачна, то вы можете снять вражеский или независимый маркер контроля и заменить его своим маркером контроля. Это действие не стоит армии очков движения.

## 7. КАРТЫ ТИХЕ

Тихе была греческой богиней удачи и возможности.



### 7.1. Общая информация о картах Тихе

В каждый Сегмент Тихе игрок обязан сыграть одну карту (не карту-сюрприз) Тихе и по желанию может сыграть любое число карт-сюрпризов. Существует три типа карт Тихе – карты-события, карты-бонусы, карты-сюрпризы. Большинство карт Тихе относятся к картам-событиям. Событие можно применить только если игроком не используются очки командования (за исключением карт-бонусов). Использование очков командования позволяет вам:

- Совершить марш-бросок одной армией (7.4)
- Поставить маркеры контроля (7.5)
- Обучить войска (7.6)

**Важно:** В отличии от других игр основанных на картах, в Диодохах, вы можете сыграть карту чтобы походить армией в сегмент Тихе, а затем так же походить ей в сегмент Маневров.

### 7.2. Карты-бонусы

Если вы разыграли карту-бонус, вы можете использовать очки командования И событие.

**Бонусное событие всегда происходит *после* того как были потрачены очки командования.**

При желании вы можете отказаться от использования бонуса.

На некоторых бонусных картах написано «ДОЛЖНА БЫТЬ СЫГРАНА». Эти события должны произойти. Однако вы не обязаны разыгрывать такую карту сразу, при желании вы можете придержать ее для последующих раундов.

### 7.3. Карты-сюрпризы

Карты-сюрпризы можно разыгрывать в любой момент во время Стратегической Фазы – даже во время хода вашего оппонента. Карты сюрпризы не разыгрываются в какой-либо специальной последовательности, а разыгрываются в порядке их выкладывания на стол (если произойдет спор, используйте порядок хода для его разрешения). Карту-сюрприз можно сыграть или сбросить в любой момент, даже если она не оказывает эффекта на ходящего игрока. После того как игрок сыграл или сбросил карту-сюрприз он должен немедленно вытянуть новую карту Тихе, что бы заменить ее. Разыгрывание или сброс карты-сюрприз не засчитывается в обязательный розыгрыш карты.

*ПРИМЕР:* Вы сбросили две карты-сюрприза которые вам не нужны. Теперь вы должны немедленно вытянуть две карты из колоды, что бы заменить их. Предположим вам пришло две карты-сюрприз; если хотите, то вы можете немедленно сбросить эти две и вытянуть две новых.

### 7.4. Марш-бросок

Карту Тихе можно использовать чтобы активировать одну дружественную армию. Это перемещение производится в дополнение к перемещению, которое армия может произвести в Сегмент Маневров. Количество очков движения, получаемое армией равно Очкам Командования (ОК) карты. Любой тип маневров (морское перемещение, штурмы, подбирание/сброс БЧ и генералов и т.д.) который можно произвести в Сегмент Маневров, можно произвести в этот сегмент активированной армией.

*НАПРИМЕР:* Сыграв карту с номиналом 3 ОК, вы можете активировать одну армию, и потратить ей на маневры до 3 очков движения.

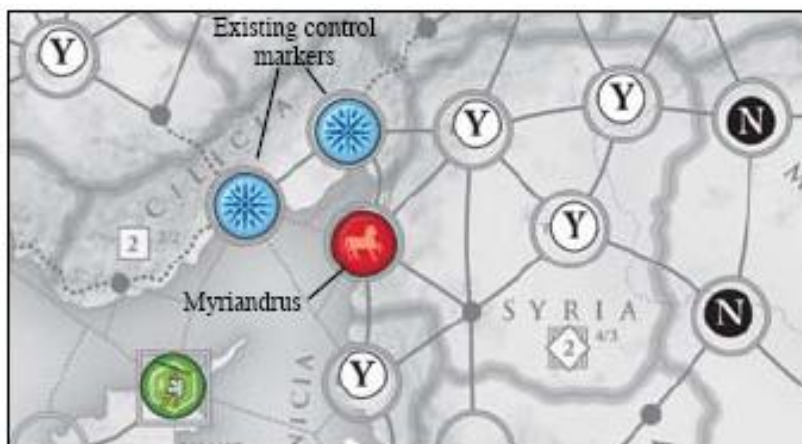
### 7.5. Выставление маркеров контроля используя карты Тихе

Карту Тихе можно использовать что бы положить такое количество маркеров контроля, каков ее номинал в ОК. *Например, сыграв карту с номиналом 3ОК можно выставить до 3-ех маркеров контроля.* Каждый маркер контроля должен быть поставлен на свободную зону в пределах 2 зон от любого дружественного маркера контроля, который существовал на начало Сегмента Тихе. Путь в две зоны не может перепрыгивать через зоны с вражескими БЧ, независимыми армиями, или вражескими маркерами контроля.

Маркеры контроля нельзя никогда выставлять на:

- Транзитные точки
- Зоны содержащие вражеские или нейтральные маркеры контроля
- Зоны содержащие вражеские БЧ или нейтральные армии.

**ПРЕВРАЩЕНИЕ ВРАЖЕСКИХ МАРКЕРОВ КОНТРОЛЯ В ДРУЖЕСТВЕННЫЕ:** Это делается (если не используется соответствующее событие) в Фазу Сдачи (6.0) во всех зонах содержащих дружественные БЧ.



*ПРИМЕР: Игрок – «голубая звезда» может выставлять свои маркеры контроля в зоны помеченные буквой Y. В зоны с буквой N он выставлять маркеры не может, т.к. они находятся дальше двух зон от первоначальных голубых маркеров.*

## 7.6. Обучение войск

**Обучение наемников:** Потратив карты Тихе в общей сложности номиналом 3ОК, можно построить 1БЧ наемников. Вы можете либо сразу потратить карту номиналом 3, либо потратить несколько карт в течении двух или более сегментов Тихе, так что бы в общей сложности накопить 3ОК. **Ведите учет того сколько очков было потрачено выставляя на Дорожку Записи на соответствующую цифру БЧ с маркером контроля сверху.** После того как вы полностью заплатили за БЧ, наемники прибывают немедленно в текущий сегмент Тихе и могут быть выставлены по правилам подкреплений (5.3).

**Обучение фалангитов:** Потратив карты Тихе в общей сложности номиналом 7ОК, можно построить 1БЧ фалангитов (используйте маркер верных македонцев). После того как вы полностью заплатили за БЧ, отряд прибывает немедленно в текущий сегмент Тихе и может быть выставлены по правилам подкреплений (5.3).

Игрок может иметь только 1БЧ в процессе тренировки в любой момент времени, и вторую БЧ нельзя начать обучать пока не закончено обучение первой. ОК оставшиеся после завершения обучения первой БЧ можно немедленно использовать в обучении новой БЧ.

## 7.7. Сброс карт

Вы можете сбросить карту Тихе, вместо того, что бы ее разыгрывать. Сброшенная карта должна быть выложена рубашкой вниз, что бы ваши противники могли ее видеть. Вы не можете сбрасывать карты, на которых написано «ДОЛЖНО БЫТЬ СЫГРАННО». Существует две причина для сброса карты:

- Что бы улучшить флот до более сильного уровня (13.3)
- Что бы вернуть в игру старшего генерала, если у вас есть потерянные (23.5)

## 7.8. Карты беспорядка

В колоде есть 2 карты-бонуса беспорядков и они обязательны для разыгрывания. Определите где случились беспорядки, кинув 2 кубика по таблице беспорядков. Если в таблице указано 2 провинции, игрок, сыгравший эту карту, выбирает в какой из них случились беспорядки.

Если вы выбросите на кубиках 7, положите независимый маркер в Армении и киньте кубик снова. Есть возможность, что Армения получит больше одного маркера беспорядков за один сегмент.

Если все зоны в выпавшей провинции уже содержат независимые маркеры контроля и/или БЧ, то беспорядки распространяются в Прилегающую провинцию. Игрок кладет независимый маркер контроля в любую правомерную зону в этой провинции.

# 8. ГЕНЕРАЛЫ И АРМИИ

## 8.1. Генералы

Генералы важны для перемещения БЧ. Генерал стоящий вместе с БЧ создает армию. Существует 2 типа генералов – старшие и второстепенные.

**Старшие генералы:** Старшие генералы обычно имеют лучшую инициативу и боевой рейтинг. Старший генерал может погибнуть на поле боя вследствие теста на потерю лидера (12.10). Игрок не исключается из игры, если он потеряет всех своих старших генералов; он может продолжить играть, используя только второстепенных генералов. См. так же 8.5.

**Второстепенные генералы:** У каждого игрока есть 4 второстепенных генерала. Игрок не может иметь больше второстепенных генералов – четыре это максимум. Второстепенные генералы используются для перемещения и командования БЧ которые не находятся в одной армии со старшим генералом. Второстепенных генералов можно в любой момент выставить на карту во время вашего хода. Если все четыре уже на карте, вы можете без каких либо ограничений поменять их местоположение во время вашего хода. Второстепенные генералы так же используются когда вы выбрасываете БЧ в зонах с вражеским контролем, что бы обозначить принадлежность этих БЧ (9.1).

Существует 2 случая при которых вы можете выставить второстепенного генерала (только находящихся вне карты – смена местоположения не разрешена) во время хода вашего оппонента:

- если вы хотите выделить часть армии для проведения перехвата, или
- если ваш старший генерал погибает в битве, и с ним нет подчиненного старшего генерала что бы принять командование.

**СВОЙСТВО:** Второстепенные генералы не могут погибнуть и игнорируют проверку на смерть лидера. Второстепенные генералы без БЧ или в зоне со старшим генералом должны быть убраны с карты. Все второстепенные генералы имеют рейтинг инициативы равный 4, и боевой рейтинг 2.

## 8.2. Армии

Армией является любое количество БЧ стоящих вместе с генералом. БЧ без генерала не считаются армией и не могут перемещаться, перехватывать (правило 10), уклоняться от боя (правило 11), и если атакованы то не получают бонусов от боевого рейтинга (12.6).

## 8.3. Командующий генерал

Хотя и нет ограничений по количеству старших генералов стоящих в одной зоне, в каждой зоне может быть только один командующий генерал. Когда один из ваших старших генералов заканчивает перемещение в зоне с другим старшим генералом, назначьте одного из них командующим а другого (других) подчиненными (однако см. правило на Ранги). Оставьте командующего на карте, а подчиненного положите на его карточку.

## 8.4. Подчинение и ранг

**ПОДЧИНЕННЫЕ:** Когда вы перемещаете армию, подчиненные генералы могут перемещаться с ней свободно. Их можно в любой момент сбрасывать по дороге с или без БЧ. Подчиненные не влияют на командующего никаким образом. Подчиненный может покинуть армию командующего в любой момент – просто выставьте командующего обратно на карту и используйте занятую им зону как стартовую зону.

**РАНГ:** Ранг определяется количеством звезд на фишке генерала – чем больше звезд, тем выше ранг. Если у вас в зоне стоит 2 или больше генерала, генерал с наивысшим рангом назначается командующим. Если ранг генералов одинаков, вы можете решить, кто из них будет командующим, а кто подчиненным, и вы можете свободно менять подчиненность каждый раунд. Однако смена командующего может производиться только в ваш сегмент хода.

## 8.5. Селевк и Эвмен

Карты Селевка и Эвмена не выдаются игрокам в начале игры, а примешиваются к колоде Тихе. Когда карта сыграна он и его войска можно либо выставить в качестве подкреплений (следуя всем ограничениям п. 5.3) или выставить в зону, которая указана на карточке генерала в качестве возможной зоны выставления, если она не занята вражескими БЧ или независимыми армиями. **Зона может содержать вражеский маркер контроля.** Карта генерала выкладывается перед игроком и никогда не возвращается в колоду. См. так же дополнительное правило 23.5.



## 9. МАНЕВРЫ

### 9.1. Процедура перемещений

БЧ не могут перемещаться, если с ними нет генерала. Каждый генерал при перемещении может вести за собой любое число БЧ и подчиненных генералов. БЧ и подчиненные, перемещенные одним генералом, не могут быть перемещены другим генералом в этом же сегменте. **Каждая армия должна полностью закончить все свои перемещения и бои прежде чем вы сможете начать двигать другую армию.**

**КОЛИЧЕСТВО И СНАБЖЕНИЕ:** Нет никаких ограничений на количество БЧ и старших генералов, которые могут стоять в одной зоне. Однако, во время Сегмента Снабжения, текущий игрок должен убрать 1БЧ с каждой зоны, в которой количество БЧ превышает лимит снабжения. **Лимит снабжения в Транзитных Точках равен 3 БЧ, лимит снабжения во всех остальных зонах равен 8БЧ.** Игрок-владелец сам решает какие БЧ убрать. При осаде только ваши собственные БЧ считаются для проверки достижения лимита снабжения.

*НАПРИМЕР: Если в Сегмент Снабжения у вас стоит 9 или больше БЧ во второстепенном городе, то вы должны убрать из игры 1БЧ. Так же если у вас в транзитной зоне стоит 4 или больше БЧ, то вы должны убрать 1БЧ из игры.*

**ОБОЗНАЧЕНИЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ БЧ:** Большинство БЧ имеют одинаковый цвет фишек. Что бы обозначить, что БЧ принадлежит вам используйте один из следующих методов:

- Положите БЧ под старшего генерала или на его карточку.
- Положите БЧ в зоне под дружественный маркер контроля.
- Положите один из ваших четырех маркеров второстепенных генералов на БЧ.

Если, в любой момент, игрок не может обозначить, что данные БЧ принадлежат ему любым из трех перечисленных выше способов он должен немедленно убрать эти БЧ с игровой карты и положить их в Квадрат Рассеянных.

### 9.2. Очки движения

Генералы получают очки движения (ОД) которые они могут расходовать на свои маневры.

**СЕГМЕНТ МАНЕВРОВ:** во время сегмента маневров все ваши генералы могут походить, но количество имеющихся у них очков движения определяется броском кубика. Киньте 1к6 и используйте его результат для всех своих генералов. Если рейтинг инициативы генерала меньше числа на кубике, то он получает 4 очка движения, если он равен числу на кубике, то он получает 3 очка движения, и если он больше числа на кубике, то генерал получает 2 очка движения. Т.е. чем выше число, выпавшее на кубике тем лучше.

*НАПРИМЕР: Селевк – быстрый генерал, Кратер – медленный. Если вы выкинете на кубике 3, то Селевк, чья инициатива равна 2, получит 4 ОД. А Кратер, чья инициатива равна 4, получит только 2ОД.*

### 9.3. Стоимость перемещения

Количество ОД, которые надо потратить, что бы войти в зону зависит от типа пути ведущего в эту зону. Вражеские маркеры контроля не останавливают и не снижают скорость перемещения.

- Сухопутный 1ОД
- Горный или пролив 2ОД
- Морской 1ОД (только морское перемещение)
- Через Средиземное море 2ОД (только морское перемещение)

**ПРОЛИВЫ:** Пересечение пролива считается сухопутным перемещением и не требует перемещения по морю. *Обратите внимание что переход из Иллиума в Херонес быстрее при использовании морского перемещения, но является потенциально более опасным (правило 9.14), т.к. может вызвать морскую битву.*

**СТОИМОСТЬ ПРОЧИХ МАНЕВРОВ:**

2ОД Снятие вражеского маркера контроля (9.8)

2ОД Проведение штурма или подчинения (15.1)

### 9.4. Подбирание и выбрасывание БЧ

По мере движения вашей армии или генерала, вы можете подбирать или сбрасывать любое число БЧ или генералов на пути следования, что не вызывает никаких задержек при движении. Если вы выбрасываете БЧ в не дружественных зонах, то с ними нужно выставить генерала, что бы

обозначить их принадлежность. Если вы выбрасываете БЧ в дружественных зонах, то просто положите их под маркеры контроля, что бы обозначить их принадлежность. Т.к. каждый игрок ограничен 4-мя второстепенными генералами, это ограничит количество не дружественных зон в которых вы сможете оставить ваши войска. Сброшенные БЧ и генералы не могут больше перемещаться в эту фазу.

### **9.5. Вхождение в зоны оккупированные противником**

Если ваша армия входит в зону занятую вражескими БЧ, она должна остановиться на данную фазу и провести бой с защитниками (правило 12). Исключения: если ваша армия может раздавить противника (9.6), или если защищающийся прячется в крупном городе, или если игрок дал вам право прохода (9.11), то ваша армия не останавливается в этой зоне.

**ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ:** Следуйте этому алгоритму, когда ваша армия входит в зону с вражескими БЧ:

1. Если зона является крупным городом, ваш противник должен решить, сидят ли его БЧ в городе или снаружи.
2. Затем ваш противник объявляет и разыгрывает все попытки Перехвата или Уклонения от битвы.
3. Если ваша армия может раздавить защитников, то это разыгрывается сейчас (9.6).
4. Если дело дошло до битвы, то проведите ее.

### **9.6. Раздавливание**

Если ваша армия вошла в зону с вражескими БЧ и в ней по крайней мере в 5 раз больше БЧ (боевая сила, Легитимность и местные войска (12.2) не принимаются в расчет), то вражеские БЧ считаются автоматически побежденными в битве и к ним применяются соответствующие последствия (12.7). Ваша армия может продолжить движение не теряя ОД. Только армии могут раздавливать противника. Армии производящие перехват не могут раздавить противника, так же защищающийся не может раздавить атакующего, даже если у защищающегося в 5 раз больше БЧ. Нет никаких ограничений на количество раз, которые армия может раздавливать противника в течении одного хода. Вы не можете раздавить войска внутри крупного города.

**ПЕРЕХВАТЫ И УКЛОНЕНИЯ ОТ БИТВЫ:** Армия, которая находится под угрозой быть раздавленной, может быть усилена успешным перехватом или может попытаться уклониться от противника.

**КАРТЫ-СЮРПРИЗ:** Раздавливание не считается битвой в плане разыгрывания карт-сюрпризов. Если использование карты ограничено битвой, то ее нельзя применять при раздавливании.

### **9.7. Крупные города и перемещения**

Крупные города в некоторой степени защищают ваши БЧ и генералов, если те находятся внутри города (их нельзя атаковать или раздавить). До 2-ух БЧ и любое количество генералов может находиться внутри города. Пометьте что ваши войска находятся в городе, расположив их под маркером контроля. См. 8.7.

БЧ, оставшиеся снаружи останавливают вражеское движение (кроме случаев, когда они были раздавлены); БЧ сидящие внутри города не останавливают. Вы можете перемещать войска снаружи внутрь и наоборот в следующих случаях:

- Обычным перемещением во время вашего хода (это не стоит ОД).
- Если вражеская армия входит в зону с вашим не осажденным крупным городом и у вас там есть БЧ, вы можете объявить находятся ли БЧ снаружи или внутри города. Ваше решение может меняться каждый раз как противник входит в эту зону.

### **9.8. Снятие маркеров контроля во время движения**

Во время Сегментов Маневров или Тихе, **армия в которой есть хотя бы 3БЧ** может тратить ОД что бы сделать одно из следующих действий в зоне которую она оккупирует:

- Потратить 2ОД что бы снять вражеский маркер контроля со второстепенного города. Независимые маркеры контроля таким образом снимать нельзя.
- Потратить 2ОД что бы провести штурм (15.1) или попытку подчинения (15.4) против вражеского крупного города или независимого маркера контроля.

### 9.9. Движение генералов без БЧ

Старший генерал перемещающийся без БЧ не может заходить в зоны с вражескими войсками, и не может останавливаться в зоне, в которой стоит вражеский старший генерал. Однако, вы можете проходить сквозь зону с вражеским старшим генералом без БЧ. Если вражеская армия входит в зону (движением или перехватом) в которой стоит ваш старший генерал без БЧ, и которой не находится внутри крупного города, то нужно пройти тест на потерю генерала. Если на 1кб выпадет «5-6», то генерал погибает и убирается из игры. Если выпадет «1-4», то генерал помещается в квадрат рассеянных.

### 9.10. Смена командующего во время движения

Если вы перемещаете старшего генерала в зону, в которой находится дружественный старший генерал с более высоким рангом, и вы хотите подобрать этого генерала, тогда генерал с более высоким рангом немедленно становится командующим. Если ваша армия подбирает дружественного генерала такого же ранга как текущий командующий, у вас есть право тут же заменить текущего командующего на нового.

**ПОКАЗАТЕЛИ ИНИЦИАТИВЫ:** Если вы меняете командующего во время движения, вы должны использовать ОД нового командующего для этой армии. Если армия уже прошла имеющиеся у нового командующего ОД, то она должна немедленно остановиться.

*ПРИМЕР:* Игрок контролирует обеих генералов – Селевка и Кратера, которые располагаются в примыкающих зонах. Бросок кубика на движение равен 3, что позволяет Селевку пройти 4 зоны, но Кратер сможет пройти только 2. Игрок перемещает Селевка на одну зону и подбирает Кратера (чей ранг выше, а значит, он становится командующим армии). Так как Кратер может пройти не больше 2-ух зон, а армия уже сходилла на одну зону, он может переместиться только на 1 зону.

### 9.11. Право прохода

Вы можете войти в зону с вражескими БЧ и пройти сквозь нее не вступая в бой с ними, если игрок-владелец предоставит вам право «свободного прохода» и сдержит свое слово. Свободный проход можно попросить и получить в любое время - перед перемещением или после того как вы вошли в зону. Если игрок дал вам право свободного прохода, то на него не накладывается никаких обязательств держать свое слово. Когда ваша армия войдет в зону вы должны спросить держит ли игрок свое слово. Если он его сдержит, вы можете продолжить движение. Если нет, то вы должны остановиться и принять бой; если у вас движется только старший генерал без БЧ, то он помещается в квадрат рассеянных.

Право прохода не позволяет армиям разных фракций стоять в одной зоне. Если на конец сегмента Тихе или сегмента Маневров две армии оказываются в одной зоне, то между ними должна быть проведена битва не зависимо от желания игроков. При этом армия ходившего игрока считается напавшей и он может потерять статус Сторонника.

### 9.12 Враждебные зоны

Все независимые крепости (шестигранные зоны) в которых есть независимый маркер контроля считаются враждебными зонами. Любая армия, которая проходит сквозь них не останавливаясь, должна пройти тест на истощение по столбцу «2» (это отражает устраивание засад местными жителями). Армия, которая останавливается в зоне, подчиняет ее, или просто стоит в ней не проходит тест на истощение. Если в такой зоне нет независимого маркера контроля, то она считается обычным второстепенным городом.

*ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:* Армия, которая останавливается в зоне с крепостью, считается перемещающейся осторожно, и поэтому она избегает засад.

### 9.13 Создание БЧ вместо движения

Во время сегмента Маневров игрок может отказаться передвигать всех своих генералов и вместо этого выставить на игровое поле 1БЧ наемников. БЧ выставляется по правилам выставления подкреплений (5.3). Игрок не может сначала бросить кубик на перемещения, а потом отказаться от перемещений и взять БЧ.

## 9.14 Морские перемещения

Вы можете перемещать свои армии и генералов из одной зоны в другую по морским путям; такой тип перемещения называется морским перемещением. Морское перемещение может быть перехвачено вражеским флотом (правило 13.4) или против него может быть разыграна карта Шторм в Море (карта Тихе №55).

Каждый игрок (даже тот, у кого нет ни одного флота) получает право провести 1 морское перемещение с армией не больше 8БЧ и с любым количеством генералов и членами царской семьи один раз за сегмент Тихе (если использует ОК карты для перемещения), и затем снова в свой сегмент Маневров. Перемещение по морю производится как перемещение по суше, т.е. каждое перемещение из зоны в зону стоит 1 очко движения армии (кроме движения через Средиземное море, что стоит 2 очка движения).. Генералы и БЧ могут подбираться или выбрасываться по дороге таким же образом как и при сухопутном перемещении. Армия использующая морское перемещение не обязана останавливаться если входит в зону с вражескими войсками. Армия или генерал перемещающаяся по морю может переместится по суше в тот же раунд когда она перемещалась по морю, либо до морского перемещения, либо после него, но не в обоих случаях. Другими словами армия не может сначала пройти по суше, потом проплыть по морю и снова пройти по суше в течении одного сегмента Маневров.

**ПОСАДКА:** Зона, с которой начинается морское перемещение называется портом посадки. Это важно помнить, в случае если какие-либо события прервут морское перемещение и заставят вернуться в этот порт.

**ВЫСАДКА:** Зона, в которой ваши войска закончат морское перемещение называется портом высадки. Армия использующая морское перемещение может быть целью перехвата (10.0) только в порте высадки. Во время движения армия или генерал могут подбирать БЧ не высаживаясь на берег. Нельзя оставаться в море в конце морского перемещения, вы обязаны высадится в зону в которой закончили перемещение.

## 10. ПЕРЕХВАТ

### 10.1 Общие правила

Перехват – это особенный вид перемещения которое позволяет вашей армии прервать движение вражеской армии, которая переместилась в зону примыкающую к зоне с вашей армией. Перехват вынуждает двигающуюся армию дать бой или отойти назад на одну зону (10.5).

### 10.2 Процедура

Только армии могут перехватывать. Что бы перехватить киньте 1 кубик. Если число на кубике будет **больше** чем Инициатива вашего генерала, то перехват прошел успешно. Успешный перехват вынуждает вас переместить вашу армию (или часть армии) в зону в которую он производился.

*ПРИМЕР:* Что бы перехватить армией которой командует Пердикка (инициатива 3) нужно выкинуть на кубике 4, 5 или 6.

**ТРАНЗИТНАЯ ЗОНА:** если перехват производится в транзитную зону модифицируйте бросок кубика на -1.

### 10.3 Ограничения

Перехватывать можно только движение. Нельзя перехватывать перехват, уклонение от битвы (правило 11), или армию, которая была вынуждена вернуться в порт погрузки. Армии, находящиеся внутри крупных осажденных городов не могут перехватывать. Вы можете перехватывать морское перемещение сухопутными войсками только в зоне, в которой противник высадился (9.14). При перехвате вы можете использовать только **сухопутный** путь в следующие зоны:

- находящуюся под дружественным контролем,
- в зону в которой нет маркеров контроля вражеских или независимых (т.е. в зону свободную от каких-либо маркеров или в транзитную зону.
- в любую зону (независимо от контроля) в которой есть хотя бы одна дружественная не осажденная БЧ, в этом случае вы приводите к ней подкрепления, прежде чем начнется битва.

**ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ПЕРЕХВАТЫВАТЬ:**

- через горы, пролив, море или через средиземное море.

- в зону контролируемую противником без дружественных БЧ.
- в зону содержащую не перемещающиеся и не осажденные вражеские БЧ.

#### 10.4 Раздавливание и перехват

Если вы перехватили своего противника, но в его армии достаточно войск что бы раздавить вас, тогда ваша армия побеждена, и его армия может продолжить движение.

#### 10.5. Отказ от битвы (отход на одну зону)

Перехваченная армия не обязана принимать бой; она может вместо этого отойти в зону которую она занимала до этого и закончить свое перемещение. Армия может отойти через горы, пролив, море или средиземное море. Если армия отходит после морского перемещения, то она должна отойти в порт погрузки. Независимые армии никогда не отказываются от битвы.

#### 10.6 Множественные перехваты

Если армия или генерал движутся вокруг вашей армии вы можете пытаться перехватывать их в каждой правомочной прилегающей зоне в которую они перемещаются. Вы можете производить больше одного перехвата в одну и ту же зону если больше одной вашей армии находится в прилегающих зонах. В этом случае вы сначала должны объявить о всех попытках перехвата, а потом уже бросать кубики.

**ПЕРЕХВАТ НЕСКОЛЬКИМИ ФРАКЦИЯМИ:** если несколько фракций могут произвести перехват в одну и ту же зону. то порядок тестов на перехват определяется текущим порядком хода. Только одна фракция может совершить перехват в зону, но любое количество может попытаться перехватить – первый кому это удастся и производит перехват, а остальные уже не смогут произвести его в эту зону.

#### 10.7 Подчиненные и перехваты

Вы можете выделить часть своей армии под командованием генерала или подчиненного, или второстепенного генерала для проведения перехвата. Вы должны обозначить, кто производит перехват и сколько БЧ идут с ним. Используйте рейтинг инициативы того генерала, который производит попытку перехвата. Каждая армия может предпринять только одну попытку перехвата на каждую зону, в которую входит противник (т.е. вы не можете предпринимать две или более попыток перехвата из одной и той же своей зоны против зоны в которую вошел противник в надежде что хоть одна будет удачной).



*ПРИМЕР: Второстепенный генерал голубого перемещается на 4 зоны вокруг красного генерала. Красный не может перехватывать в зонах A и B (стартовая зона и зона с вражеским контролем). Красный может попытаться перехватить в зонах C, D и E. В зоне C красный получит модификатор -1 на бросок на перехват.*

## 11. УКЛОНЕНИЕ ОТ БИТВЫ

### 11.1 Общее правило

Если вражеская армия входит в зону, в которой стоит ваша армия или генерал, мы можете попытаться уклониться от битвы. Что бы определить получилось ли это киньте 1 кубик. Если число на кубике больше инициативы генерала, то генерал или армия может переместиться на дистанцию до двух зон. Если число на кубике меньше или равно инициативе генерала. то он не может уклониться от битвы.

При уклонении в Транзитную зону результат кубика модифицируется на -1.

## 11.2 Наказание

Армия, которая не смогла уклониться от битвы не получает местные войска (правило 12.2).

## 11.3 Ограничения

Вы можете уклоняться от битвы только в дружественную или нейтральную зону. Это включает: свободные зоны, транзитные зоны или зоны с дружественным контролем в которых нет вражеских или независимых армий, или любые зоны (независимо от их принадлежности) в которых есть не осажденные дружественные войска. Армия или генерал уклоняющиеся от битвы не могут пересекать горы или проливы, использовать морское перемещение, или входить в зону с которой наступает вражеская армия. Армия которую должны раздавить имеет право попытаться уклониться. Армия успешно уклонившаяся из битвы и решившая пройти 2 зоны не может подбирать войска в первой зоне через которую она проходит. В отличии от перехвата вы не можете разделять свою армию во время уклонения (не важно хотите ли вы оставить для прикрытия БЧ или уклониться в разные стороны). Армии которые удачно перехватили вражескую армию не могут развернуться и уклониться от битвы. Уклонение от битвы происходит, после того как были разыграны все перехваты.

## 11.4 Преследование

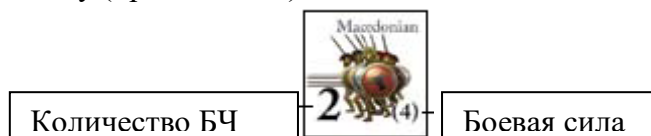
Если ваш противник удачно уклонился от битвы, вы можете преследовать его или направится в другом направлении используя оставшиеся очки действия. Если ваша армия уже израсходовала все ОД, то она должна остаться в текущей зоне. Если ваша армия преследовала противника и догнала его, то противник может снова попытаться уклониться, а ваша армия может снова продолжить его преследование. Это будет продолжаться до тех пор пока либо не провалится попытка уклонения, либо пока ваша армия не исчерпает все свои ОД.

## 12. СУХОПУТНЫЕ БИТВЫ

*Сухопутная битва происходит, когда игрок вводит армию в зону с вражескими БЧ, и эти БЧ не хотят, не могут или провалили попытку уклониться от битвы. Две фракции не могут находиться в одной и той же зоне, кроме случаев когда одна сидит за стенами крупного города, а вторая его осаждает. Битва заставляет движущуюся армию остановится и закончить свой ход.*

### 12.1 Определите боевую силу

Каждый игрок подсчитывает боевую силу своей армии. Боевая сила – это сумма боевой силы всех БЧ плюс местные войска. Боевая сила каждой БЧ написана на фишке; боевая сила слонов варьируется из битвы в битву (правило 14.1).



### 12.2 Местные войска

Местные войска отражают ополчение местных жителей из прилегающих земель. Местные войска присоединяются к игроку в следующих случаях:

- одно очко боевой силы, если битва проходит в зоне контролируемой игроком.
- два очка боевой силы, если битва происходит в провинции контролируемой игроком.

Эти два бонуса являются кумулятивными. Если вы контролируете и провинцию и зону, в которой происходит битва, то вы получите 3 очка боевой силы.

### 12.3 Атакующий и обороняющийся

Если вы переместили свою армию в зону, в которой находятся вражеские БЧ, то вы являетесь атакующим. Если битва произошла в следствие перехвата, то игрок совершивший Перехват является обороняющимся.

### 12.4 Крупные города и битвы

Если вы атакуете своей армией противника, который осаждает один из ваших крупных городов, вы можете прибавить к размеру армии свои БЧ внутри города. Однако, если при этом вы проиграете битву, то на эти БЧ воздействуют такие же последствия как и на всю армию. Любые

БЧ, которые во время битвы остались в городе не несут никаких потерь в случае проигрыша битвы.

### 12.5 Боевая таблица

Боевая таблица используется для определения результатов боя. Каждый игрок бросает 2 кубика, и находит ячейку соответствующую боевой силе его армии и выпавшему числу. В результате он получит свой результат битвы. Игрок чей результат окажется выше выигрывает битву, а вражеская армия считается разбитой (12.7 и 12.8)

*ПРИМЕР: Атакующий имеет боевую силу равную 8, а обороняющийся равную 5. Атакующий выбрасывает на кубиках 7, по колонке «8» находим результат боя равный «4». Обороняющийся выкидывает 12, по колонке «5» это соответствует результату «7». Обороняющийся победил.*

**НИЧЬЯ:** если у обоих игроков получился одинаковый результат боя, то битва прошла в ничью (12.9).

### 12.6 Боевой рейтинг

Каждый генерал имеет показатель боевого рейтинга. В битве учитывается только боевой рейтинг командующего. **Боевой рейтинг показывает минимальное число, которое может выпасть на каждом кубике при определении результатов боя.** Любой кубик, на котором выпало число меньше боевого рейтинга, увеличивается до этого числа.

*ПРИМЕР: Ваш командующий имеет боевой рейтинг равный 4. На кубиках выпадает 1 и 2. Оба кубика увеличиваются до 4 в результате сумма на кубиках равна 8. Если на кубиках выпадет 1 и 5, то только единица поменяется на 4-ку и сумма на кубиках будет равна 9. Если же выпадет 5 и 6, то бросок кубиков не изменится.*

### 12.7 Потери в бою

На побежденную армию распространяются следующие последствия:

- Все БЧ наемников и слонов считаются уничтоженными и убираются из игры.
- Все македонские БЧ проходят тест на истощение. Выжившие кладутся в квадрат рассеянных (12.8).
- Все старшие генералы кладутся в квадрат рассеянных.
- Все члены царской семьи становятся либо захваченными, либо не активными (19.0).

Армия победившая в битве теряет 1БЧ по выбору своего игрока. **Однако, если боевой результат победителя был хотя бы в 2 раза больше боевого результат проигравшего, то победитель не теряет ни одной БЧ.**

### 12.8 Истощение и рассеивание проигравшей армии

**ИСТОЩЕНИЕ:** Каждый раз когда игрок вынужден делать бросок на истощение (Проигрыш битвы(12.7), поражение на море (13.5), или карта Тихе №4 – Эпидемия), игрок владелец кидает 1к6 и сопоставляет выпавшее число с количеством БЧ. Результат покажет сколько БЧ должно быть уничтожено. Затем игрок-владелец выбирает любые БЧ, которые он хочет убрать (если результат броска, обозначен буквой «е», не заставляет убрать БЧ слонов). На генералов истощение никогда не влияет (даже если от истощения погибнет последняя сопровождающая генерала БЧ).

**РАССЕИВАНИЕ:** Рассеянные старшие генералы и/или БЧ кладутся в квадрат рассеянных. Они входят обратно в игру в следующую фазу подкреплений.

### 12.9 Ничейная битва

Если битва закончилась ничьей, тогда обе стороны теряют по 1БЧ, по своему выбору, и атакующий должен отойти назад на одну зону (см. 10.5) и закончить свое перемещение. Все правила касательно отказа от битвы применяются к ничейной битве.

### 12.10 Проверка на потерю лидера

Если сумма на ваших боевых кубиках будет равна «9» (после модифицирования ее с помощью боевого рейтинга командующего) вы должны пройти тест на потерю командующего. Это производится до проведения рассеивания. Если вы выиграли битву или она ничейная, то командующий гибнет при выпадении на кубике «6»; если вы проиграли битву, то генерал погибает при выпадении «5» или «6». Погибший генерал навсегда удаляется из игры.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Вы обязаны применить боевой рейтинг генерала, вы не можете отказаться от его использования, что бы избежать проверки на потерю лидера.

**ЗАМЕНА ЛИДЕРА:** Если командующий убит, и в данной армии нет других дружественных старших генералов, то имеющийся в запасе второстепенный генерал выставляется в качестве командующего армией. Если в запасе нет второстепенных генералов, то армия остается без лидера (при этом, если она находится на вражеской территории она рассеивается).

## 13. ФЛОТЫ И МОРСКИЕ БИТВЫ

### 13.1 Назначение

Флоты помогают защищать ваши морские перемещения и мешают совершать их противнику. Флоты помогают в осадах крупных портовых городов (15.2). Игрок с самым большим флотом (и у которого есть хотя бы 3 очка флотов) получает 3 победных очка (20.4).

### 13.2 Общие правила

Флоты не являются боевыми отрядами, а просто маркерами. Маркеры флотов хранятся вне карты и служат обозначению морской силы игрока. Флот принадлежит тому, кто контролирует соответствующую провинцию (или город в случае с Афинами). Контроль над флотом появляется немедленно по установлению контроля над провинцией или городом.



*ПРИМЕР: Если вы контролируете обе зоны на Кипре, то вы получите кипрский флот.*

### 13.3 Улучшение флотов

Флот который вы контролируете и который не находится в квадрате рассеянных может быть улучшен. Для этого вы должны сбросить карту стоимостью 4ОК во время своего сегмента Тихе и перевернуть маркер флота на более сильную сторону.

**УМЕНЬШЕНИЕ ФЛОТА:** Флот уменьшается до первоначальной силы каждый раз, когда он терпит поражение в битве или когда меняется владелец флота. Немедленно переверните флот на его слабую сторону.

### 13.4 Когда происходит морской бой

Морской бой происходит, когда один или более игроков используют свои флоты что бы помешать морскому перемещению другого игрока. Морской бой возможен в любой точки по пути следования армии игрока.

**Важно:** Перехват морского перемещения другого игрока считается враждебным действием. Игрок, который объявляет морской перехват против ходящего игрока, который не является Узурпатором (4.0) или Диадехом (17.5), потеряет свой статус Сторонника (17.5), если этот перехват не будет прерван розыгрышем карты-сюрприза.

**ОПРЕДЕЛИТЕ ПУТЬ СЛЕДОВАНИЯ:** Вы должны объявить другим игрокам о своем желании произвести морское перемещение и указать свой путь следования. Другие игроки затем решают, хотят ли они перехватывать вас своими флотами. Игрок может совершать перехват, только если у него есть маркер контроля не дальше 2-ух зон (по морским путям) от любого пункта на пути следования (при этом нельзя перехватывать в порту загрузки или через средиземное море). Активный игрок (тот кто совершает морское перемещение) может всегда использовать свои флоты (независимо от того где находятся его маркеры контроля). Перехват производится автоматически – если игрок хочет перехватить ваше морское перемещение, то происходит морская битва. Если происходит больше одного перехвата, то каждая морская битва отыгрывается отдельно.

**РАЗМЕР ФЛОТА:** Игрок не обязан посылать все свои флоты в морской бой. Ходящий игрок объявляет перед началом перемещения, какие его флоты сопровождают армию. Перехватывающий игрок может направить на перехват любое число своих флотов. Игрок, не имеющий флотов не может перехватывать морское перемещение.



### 13.5 Процедура морского боя

Используйте таблицу боя что бы определить результат морской битвы. Каждый игрок бросает 2к6 и сопоставляет полученный результат с силой флота, что бы получить свой результат боя (если у ходящего игрока нет флота, то его результат автоматически считается равным 0). Игрок с большим результатом становится победителем, а флот другого игрока разбит (см. 13.6 ниже).

**НИЧЬЯ:** Если оба игрока имеют одинаковый результат боя, то считается что результат битвы был не решительным. Никакой флот не погиб и ходящий игрок может продолжить перемещение.

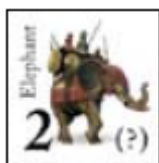
### 13.6 Морское поражение

Игрок проигравший морской бой делает следующее:

- Его флоты, участвовавшие в битве, кладутся в квадрат рассеянных с **уменьшением силы**.
- Транспортировавшиеся БЧ проходят тест на истощение, а выжившие возвращаются в порт погрузки (15.3) и заканчивают свое движение.

## 14. ОСОБЫЕ БЧ

### 14.1 Слоны



Слоны считаются обычными БЧ, за тем исключением, что их боевая сила не постоянна. Слоны могут участвовать в морских перемещениях. Боевая сила каждого слона определяется перед боем броском кубика и уменьшением выпавшего числа на 2. Если результат будет отрицательным считайте его равным 0 (слоны не могут иметь отрицательную боевую силу). Этот процесс повторяется с каждой БЧ.

*ПРИМЕР:* У игрока есть 3БЧ слонов, участвующих в битве. Он кидает три кубика, выпало 3 (уменьшается до 1), 5 (3) и 1(0). Итого общая боевая сила его трех слонов равна 4.

### 14.2 Серебряные щиты



Серебряные щиты существуют в виде одного маркера, который представляет собой 2БЧ македонцев, каждая с силой 3. Серебряные щиты никогда не могут быть разделены, и не могут получить подкрепления (восстановлены до полной численности). Если обе БЧ потеряны, то они больше не участвуют в игре.

**ПРИБЫТИЕ:** Игрок, сыгравший карту Серебряные Щиты самым первым получает этот отряд (полной численности). После этого карта превращается в карту-сюрприз, которая позволяет своровать отряд у текущего владельца. На серебряные щиты не влияет карта Мятаж.

**ИСТОЩЕНИЕ:** Каждый раз когда серебряные щиты меняют сторону в битве их количество уменьшается на 1БЧ (сделайте это прежде чем подсчитаете силу армии). Если отряд не будет уменьшен каким-либо другим способом, то после второй смены стороны он будет полностью выведен из игры.

### 14.3 Отряды царских войск



Изначально на карте находится 8БЧ царских войск. Четыре начинают с Пердиккой, две с Антипатром и две с Кратером. Это максимальное количество царских БЧ, которое может быть в игре. Все прочие македонские войска, включая те, что прибывают в качестве подкреплений, считаются «верными» или обычными македонцами.

Царские войска (ЦВ) считаются обычными македонскими БЧ во всех ситуациях кроме одной: их нельзя использовать в битве с противником, имеющим больше легитимности (Престиж (17.6) и карта №57 Дар Оратора могут изменить легитимность игрока в этой ситуации). Если легитимность сторон равна, то обе стороны используют свои ЦВ обычным образом. Если их нельзя использовать, они отставляются в сторону и не учитываются при определении боевой силы. Если армия, которую они сопровождают, проиграет, то ЦВ отложенные в сторону переходят в армию победителя. Если армия, которую они сопровождают выиграет, то они остаются в ней. ЦВ, принадлежащие игроку, чья легитимность равна или больше чем у противника, участвуют в битве и не переходят на сторону врага, даже если проиграют.

**АРМИЯ СОСТОЯЩАЯ ТОЛЬКО ИЗ ЦВ:** Если такая армия атакована, и из-за легитимности ЦВ нельзя использовать, то битвы не происходит (любые имеющиеся местные войска не используются). Все ЦВ переходят к более легитимному генералу, а вражеский генерал рассеян.

**РАЗДАВЛИВАНИЕ:** Легитимность не учитывается при раздавливании, и ЦВ считаются обычными войсками в этом случае.

**ОСАДЫ:** Если игрок с большей легитимностью осаждает город другого игрока с ЦВ внутри, то они перейдут на сторону этого игрока, как только будет набрано первое очко осады.

**РОСПУСК:** Вы можете распускать ЦВ во время своего хода, прежде чем они сходят. Распущенные ЦВ убираются из игры.

## 15. ОСАДЫ И ПОДЧИНЕНИЯ

*Осады происходят против крупных городов, подчинения происходят против независимых маркеров контроля на второстепенных городах или крепостях.*

### 15.1 Осады крупных городов

**15.1.1 ПРОЦЕДУРА:** Контролируемые противником крупные города можно захватить только осадой. Штурмы может проводить армия активированная в сегмент Тихе или в сегмент Маневров. Армия должна иметь хотя бы 3БЧ что бы провести штурм и каждая попытка штурма стоит 2 очка движения. Результат штурма определяется броском 1к6 и сравнением выпавшего числа с таблицей. Осада считается успешной, если вы сумеете накопить определенное количество осадных очков. Помечайте накопленные очки с помощью маркеров.

Количество БЧ (независимо от их типа) внутри города определяет количество осадных очков, которые необходимо накопить, что бы этот город захватить.

2БЧ 3 осадных очка

1БЧ 2 осадных очка

0БЧ 1 осадное очко

Крупный город без маркера контроля не нужно осаждать. Крупный город, контролируемый независимыми всегда требует накопления 3 осадных очков для его взятия.

**15.1.2 РЕЗУЛЬТАТЫ НА ТАБЛИЦЕ ШТУРМОВ:** Жирное число слева от наклонной черты обозначает сколько осадных очков вы получили. Число справа от черты показывает количество БЧ потерянных осаждающим.

**15.1.3 УДАЧНАЯ ОСАДА:** После того как вы накопили необходимое число очков осады, вражеский маркер контроля снимается. Если в городе были БЧ, генералы или члены царской семьи, то с ними происходит тоже что и в случае поражения армии (12.8).

**15.1.4 СНЯТИЕ ОСАДЫ:** Осада снимается как только все осаждающие БЧ уйдут из зоны или будут уничтожены. Если это произойдет уберите все накопленные очки осады.

### 15.2 Модификаторы броска на штурм

+?/-? модификатор города (см. карту)

-1 если осаждаете крупный город – порт и у вас нет флотов или все ваши флоты рассеяны.

+1 при использовании карты Тихе №14 «Гелиаполис»

+3 при использовании карты Тихе №49 «Предатель в городе»

### 15.3 Перемещение в/из осажденного города

Армия из 1 или 2 БЧ, находящаяся внутри осажденного не портового крупного города не может уйти с этой зоны, однако она может выйти за стены города и начать битву. Армия из 1 или 2БЧ внутри портового осажденного крупного города может либо начать битву выйдя за стены города, или (это же может делать генерал без БЧ) может уплыть из города совершив морское перемещение (которое противник может перехватывать). Верно и обратное, армия из 1 или 2 БЧ (или одинокий генерал) может переместиться сразу в осажденный портовый крупный город совершив морское перемещение. Ни в какой момент в городе не может находиться больше 2БЧ.

### 15.4 Подчинение независимых зон

Независимые маркеры контроля можно убрать только проведя подчинение. Подчинение использует те же правила что и осады – требуется армия не меньше чем из 3-ех БЧ и используется таблица штурмов. Количество очков осады которые необходимо набрать равно:

Второстепенный город	1 очко
Крупный город	3 очка
Крепость	3 очка

### 15.5 Несколько попыток штурма/подчинения

До двух попыток штурма/подчинения разрешено проводить против одной и той же зоны в сегмент Тихе и/или в сегмент Маневров, если их производит одна и та же армия и у нее достаточно очков действия. Т.е. вы не можете пройти через зону двумя или большим количеством армий, что бы при этом каждая проводила попытку штурма/подчинения.

ПРИМЕЧАНИЕ: Любую зону можно проштурмовать/подчинить до 4-ех раз за раунд: 2 раза в фазу Тихе, и два раза в фазу Маневров.

### 15.6 Вмешательство третьей силы

Если армия, осаждающая крупный город или независимую крепость проигрывает бой в этой зоне третьему игроку, то все накопленные очки осады убираются; новая армия должна начать осаду с самого начала.

## 16. НЕЗАВИСИМЫЕ АРМИИ

### 16.1 Общая информация

Независимые армии враждебны по отношению ко всем игрокам, и дружелюбны по отношению друг к другу. Если вы войдете в зону, в которой находится одна из них, или если она войдет в зону занятую вашей армией, то произойдет битва – **независимые армии не могут уклоняться от боя или перехватывать**. Только активированная независимая армия может перемещаться, и они могут перемещаться только если это позволяет им карта Тихе.



Боевой рейтинг

Боевая сила

### 16.2 Появление в игре

Некоторые независимые армии на начало игры сидят в своих квадратах. Когда их активируют с помощью карты Тихе они начинают свое движение с этого квадрата (который отражает местность вне границ карты). Они должны потратить первое свое очко действия что бы войти на карту.

### 16.3 Движение

Любая независимая армия получает 3 очка действия когда ее активируют. **В каждой зоне, которая не является крупным городом, в которой независимая армия закончит свое движение, она убирает имеющийся там маркер контроля**, за исключением независимых маркеров контроля, которые не убираются. Если армия может переместиться, и она стоит на зоне не с крупным городом, то игрок, контролирующий ее может отказаться от движения и вместо этого положить в зону независимый маркер контроля. Независимые армии не могут использовать морское перемещение (но они могут пересекать проливы). Каждая независимая армия перемещается отдельно, но она может остановиться в той же зоне где стоит другая независимая армия.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- ГРЕЧЕСКАЯ АРМИЯ: может ходить только по Греции и Фессалии.
- 23000 КОЛОНИСТОВ: Каждый раз, когда их перемещают (они могут отказываться от перемещения, что бы поставить независимый маркер контроля), они должны закончить перемещение в зоне находящейся дальше на запад от зоны, в которой они начали перемещение. Как только они дойдут до Греции они убираются из игры.
- АРИАРАТ: может ходить только по Каппадокии.
- СКИФЫ И ИЛЛИРИЙЦЫ: никаких ограничений.

### 16.4 Независимые армии и крупные города

Независимые армии могут входить и проходить сквозь зоны с крупными городами. Однако, если независимая армия заканчивает ход в зоне с крупным городом, она не может убрать маркер

контроля, а так же она не может кидать кубик по таблице штурмов (но ее присутствие в этой зоне расценивается как осада, со всеми соответствующими последствиями).

### 16.5 Бой против независимых армий

Бой против независимых армий происходит, так же как и бой против другого игрока. Боевая Сила армии и Боевой Рейтинг ее генерала написаны на ее фишке. Независимая армия может получить до 3-ех очков местных войск: одно очко если битва происходит в зоне в которой есть независимый маркер контроля, и два очка если бой происходит в провинции где большинство зон (не учитывая транзитные зоны) содержит независимые маркеры контроля. Независимые армии стоящие вместе в одной зоне сражаются как объединенная армия. Однако, так как они перемещаются по отдельности, они никогда не могут нападать вместе.

**ЕСЛИ РАЗБИТЫ:** Если независимая армия была разбита, то она убирается из игры. *Исключение, Скифы и Иллирийцы кладутся обратно в свой квадрат и могут снова войти в игру если опять активированы соответствующей картой Тихе.*

**ЕСЛИ ПОБЕЖДАЮТ:** Если независимая армия выигрывает битву, то она остается в текущей зоне и убирает из нее любые не независимые маркеры контроля. Независимая армия никогда не теряет очки силы, из-за потерь в битве.

**ЕСЛИ БИТВА ПРОШЛА В НИЧЬЮ:** Если битва прошла в ничью, с независимой армией ничего не происходит – она не теряет очки силы. Если она была атакующим, она должна отойти в зону с которой вошла в битву. Такая армия не снимает в этот ход маркеры контроля.

### 16.6 Независимые армии и раздавливание

Независимые армии могут раздавливать противника. Боевая сила независимой армии равна количеству БЧ в ней.

## ЦАРСКАЯ СЕМЬЯ И ЛЕГИТИМНОСТЬ

### 17. ЛЕГИТИМНОСТЬ И ПРЕСТИЖ

*Легитимность отражает мнение элиты, и армии касательно того насколько хорошо фракция поддерживает и сохраняет традиционные македонские политические и социальные ценности. Македонские генералы пытаются заработать легитимность охраняя наследников или женясь на родственницах Александра Великого.*

#### 17.1 Назначение

Очки Легитимности (ОЛ) используются в четырех случаях:

- Для достижения победы (20.1; 20.2)
- Дают защиту от карты Тихе №54 «Мятеж»
- Используются для определения может ли игрок использовать свои ЦВ во время битвы (14.3)
- Игрок с наибольшим числом ОЛ получает 1БЧ македонцев в фазу Подкреплений.

#### 17.2 Источники

Легитимность получается из следующих источников:

- **МОГИЛА АЛЕКСАНДРА:** см. 17.4
- **ЧЛЕНЫ ЦАРСКОЙ СЕМЬИ:** шесть маркеров членов царской семьи дают очки легитимности фракции, которая их контролирует. Если вы контролируете больше одного наследника – вы можете учитывать Легитимность только одного из них (по вашему выбору). Однако, вы получаете легитимность от всех членов царской семьи женского пола.
- **СТРАТЕГ ЕВРОПЫ:** Игрок, контролирующий провинцию Македония, получает титул Стратег Европы и соответствующий маркер который дает 2 ОЛ.
- **ГЕНЕРАЛЫ:** Пердикка дает 1ОЛ так как являлся старшим командующим на момент смерти Александра. Леоннатус дает 1ОЛ так как является членом царской семьи (хотя и не прямым наследником).
- **СТОРОННИК ПРАВОМОЧНОГО НАСЛЕДНИКА:** 3ОЛ (см. 17.5.)

### 17.3 Бенефициары

Все ОЛ распространяются на всю вашу фракцию и все ваши генералы получают от них пользу, даже если они не стоят в одной зоне с источником легитимности. Однако, некоторые источники легитимности, зависят от конкретных личностей, например Пердикка и Леонатус, и исчезают, если эти личности убраны из игры.

### 17.4 Тело Александра и похороны

*Тело Александра не стоит ОЛ пока оно не похоронено. Пердикка распорядился построить богатую погребальную повозку, что бы отвезти его в Македонию, что бы похоронить с прочими царями теменидской династии. Повозка будет готова к началу второго хода.*

Тело нельзя перемещать или хоронить в первый ход. Начиная со второго хода фракция может заработать ОЛ создав почетное погребальное место для Александра. Для этого, вы должны похоронить его в крупном городе (включая Вавилон). Крупный город не обязательно должен находиться под вашим контролем. Если тело похоронено в Пеле, то ваша фракция получит **10 ОЛ**. Эти 10 очко невозможно потерять. Похороны происходят после боя, так что армия, несущая тело сначала должна выиграть битву, которую она начала, войдя в зону с крупным городом. Похороны не требуют очков действия или розыгрыша карты. Переверните маркер погребальной повозки на сторону со склепом – его нельзя больше перемещать. См. также Священная Земля (17.6).

Если тело похоронено не в Пеле, то тот, кто контролирует крупный город, где расположена могила получает маркер Страж Гробницы который стоит 2ОЛ. Если контроль над крупным городом сменится, то маркер немедленно переходит новому владельцу.

**ХОД ЧЕТЫРЕ:** Если тело не было похоронено к началу 4-го хода, то оно убирается из игры. Тело считается украденным и потерянным для истории.

### 17.5 Сторонники и Диадихи

Все игроки являются либо Сторонниками, либо Диадихами. Все игроки начинают игру в качестве Сторонников – защитников македонской империи и «сторонников» законного наследника. Этот статус дает 3ОЛ фракции. Игрок, не являющийся Сторонником, является Диадихом. Игрок, желающий сохранить статус Сторонника, может нападать только на Диадихов или Узурпатора. Игрок теряет статус Сторонника сразу же как только он нападет\* на игрока так же являющегося Сторонником (и не являющегося Узурпатором). Пометьте потерю статуса перевернув фишку на сторону Диадих (0 ОЛ). Ваш рейтинг легитимности меняется до начала битвы, так что это может повлиять на поведение царских войск в битве.

После того как вы стали Диадихом вы можете нападать на других игроков без каких-либо дальнейших последствий, а все игроки могут атаковать вас не теряя своего статуса Сторонника. Диадих получает обратно титул Сторонника в тот момент, когда его победные очки достигают 0.

**\*ОПРЕДЕЛЕНИЕ АТАКИ:** Атакой в данном случае считается атака или раздавливание БЧ другого игрока, или бросок по таблице штурмов против крупного города игрока, или объявление морского перехвата (учтите, что сухопутный перехват всегда считается обороной, если не используется Дополнительное правило 23.2). Если вы входите в зону с целью провести битву, или штурм, или Перехват, но другой игрок уклоняется от битвы, отходит на одну зону, или каким-либо другим образом отменяет ваше действие, то не происходит никакой агрессии и статус Сторонник не теряется. Снятие маркеров контроля другой фракции или захват члена царской семьи не считается атакой.

### 17.6 Престиж

Единственное для чего используется престиж – это для модифицирования Легитимности командующего при применении карты Мятеж (№44) и что бы определить поведение Царских Войск (14.3). Каждое очко престижа дает 1ОЛ в этих двух ситуациях. Престиж никоим образом не учитывается для определения победы.

Очки престижа модифицируют легитимность генерала. В отличии от легитимности, престиж применяется только к зоне где находится его владелец и не применяется ко всей фракции. Если владелец престижа выбывает из игры, то очки престижа связанные с ним так же выбывают.

Престиж приходит и следующих источников:

- **СВЯЩЕННАЯ ЗЕМЛЯ** Зона, содержащая тело Александра или его могилу считается священной землей и дает армии, владеющей телом или местом захоронения четыре очка престижа, в случае

если она атакована. Эти очки не используются, если армия, владеющая телом, сама является атакующим.

- Генералы Кратер и Птолемей были очень популярны среди македонских войск и каждый имеет 2 очка престижа. Генерал Эвмен был греком в македонском мире, был не популярен и имеет -2 очка престижа.

- Победа над нейтральной армией (если используете дополнительное правило 32.1)

- Карта Тихе №47 «Дар Оратора» дает генералу 5 очков престижа, но ее эффект длится только до конца текущего сегмента Тихе или Маневров.

## 18. ЧЛЕНЫ ЦАРСКОЙ СЕМЬИ

### 18.1 Смысл и контроль



Члены царской семьи, которых вы контролируете, дают вам ОЛ. Вы контролируете маркер члена царской семьи, если он активен и у вас есть маркер контроля, генерал, армия или БЧ в той же зоне что и он. Геракл, Филипп III, и Александр IV являются наследниками и всегда активны; их можно захватывать и контролировать без ограничений. Олимпиада, Клеопатра и Фессалоника являются женщинами и их можно контролировать только если вы их активируете.

### 18.2 Неактивные члены

Олимпиада, Клеопатра и Фессалонике начинают игру неактивными. Когда они не активны они не дают ОЛ, и их нельзя перемещать кроме как сыграв карту Тихе № 27 «Собственные планы». К каждой из них относится карта Тихе, которая позволяет их активировать. После того как были активированы контролирующий игрок может перемещать их. Если другой игрок захватывает их они немедленно становятся неактивными.

### 18.3 Свадьба на Клеопатре или Фессалонике

Что бы контролировать Клеопатру или Фессалонику вы должны поженить на них генерала из своей фракции (вам не надо назначать конкретного генерала). Свадьба может состояться, только если соблюдены следующие условия:

- Вы должны сыграть соответствующую карту Тихе (№31 или №32) во время своего сегмента Тихе текущего хода.\*

- Она в данный момент не контролируется другим игроком.

- Ваша армия стоит с ней в одной зоне. Когда не активна и находится в зоне с крупным городом Клеопатра и Фессалоника всегда считаются находящимися вне крупного города. *Вы не можете запретить неактивного члена царской семьи внутри одного из своих крупных городов.*

*\*Леди будет блюсти обещание жениться в течении одного хода. Положите карту свадьбы перед вами, что бы все игроки могли видеть. Если свадьба не произойдет до конца хода, то дама потеряет интерес и предложение о замужестве больше не будет иметь эффекта. В любом случае карта замужества возвращается обратно в колоду.*

После того как произошла свадьба, вы контролируете ее пока она не будет захвачена или убита. Если леди захвачена в битве, то она немедленно становится не активной (а замужество заканчивается), остается в зоне, где произошла битва и не может быть сдвинута игроком кроме как с помощью карты, пока снова не выйдет замуж. Нет никаких ограничений на количество замужеств каждой леди.

### 18.4 Перемещение

Член царской семьи не может двигаться сам по себе. Их должна нести армия. Армия, несущая маркер члена царской семьи может подбирать и сбрасывать членов в любой момент на своем пути. Перемещенный член царской семьи не может быть перемещен другой армией той же самой фракции до следующего сегмента или раунда.

### 18.5 Захват

Царских наследников (Геракла, Филиппа III, и Александра IV) можно захватывать следующими способами:

- Если они находятся в побежденной армии – их после битвы захватывает армия-победитель.

- Если находятся внутри крупного города, контролируемого другим игроком, то наследника захватывают после удачной осады.

- Если стоят в одиночку в зоне (включая зону с независимым крупным городом) их захватывает генерал или армия вошедшие в эту зону – наследники не могут прятаться внутри независимых городов.

Вы не можете захватывать неактивных Олимпиаду, Фессалонику или Клеопатру. Если они активны и находятся с побежденной армией, они немедленно становятся не активными.

## **18.6 Смерть члена царской семьи**

Существует два способа убить члена царской семьи:

- Сыграть на фишку событие с карты Тихе «Выпей яду».

- Геракла и Александра IV можно убить когда они достигают совершеннолетия, если игрок, контролирующий их желает не дать им занять трон (см. 21.4).

## **19. ФАЗА ИЗОЛЯЦИИ**

### **19.1 Назначение**

Во время этой фазы, каждый игрок (в порядке хода) должен убрать все свои маркеры контроля в зонах без крупных городов, которые изолированы.

### **19.2 Определение изоляции**

Маркер контроля считается изолированным если игрок не может провести не прерывающийся путь от него к дружественным БЧ, или к дружественному крупному городу (не важно осажденному или нет). Одинокого генерала недостаточно, что бы избежать изоляции.

ЭТОТ ПУТЬ МОЖЕТ входить в любые зоны в которых есть либо дружественный маркер контроля, либо который является нейтральным (см. глоссарий). Путь может проходить по суше, горам, проливам, морю и через средиземное море.

ЭТОТ ПУТЬ НЕ МОЖЕТ входить в зоны занятые вражескими или независимыми маркерами контроля, если в них нет дружественных БЧ. Заметьте, что вражеские БЧ не имеют никакого эффекта на проведение пути.

## **20. КАК ПОБЕДИТЬ**

### **20.1 Общая информация**

Существует три варианта достижения победы:

1) ЛЕГИТИМНОСТЬ: Станьте легитимным последователем Александра набрав 18 ОЛ.

2) ОЧКИ ПОБЕДЫ: Имейте больше всех победных очков к концу игры или наберите достаточное количество для достижения автоматической победы (20.2). Очки победы даются за контроль над провинциями, а так же за соответствие определенным экономико-политическим условиям.

3) РЕГЕНТ: Станьте регентом когда Геракл или Александр IV достигнут совершеннолетия (20.4). Что бы стать регентом вы должны контролировать наследника и иметь самую высокую сумму легитимности и победных очков (это единственный случай, когда два этих параметра складываются).

### **20.2 Автоматическая победа**

Автоматическая победа прекращает игру немедленно. Вы можете достичь автоматической победы, в любой момент, начиная со 2-го хода. Что бы добиться автоматической победы у вас должно быть не меньше 23 победных очков (в игре на 4-ех игроков) или 18 ОЛ – вы не можете складывать эти два параметра для достижения автоматической победы.

### **20.3 Победа в конце игры**

Если никто не достиг автоматической победы к концу 5-го хода, то легитимность уже больше не может помочь определить победителя, он определяется только по количеству накопленных победных очков. Тот у кого их больше – побеждает. В случае ничьи победа определяется по следующей последовательности:

1. Контроль над Македонией.
2. Больше всего македонских БЧ.
3. Генерал с наибольшим рангом.

## 20.4 Победные очки

ПО прибавляются как только вы их получаете. Игрок ведет учет своих ПО используя маркер ПО на дорожке учета. Игрок может заработать больше 29 ПО, но скорее всего раньше сработают условия для автоматической победы. Игрок получает ПО из следующих источников:

**ПРОВИНЦИИ:** Игрок получает ПО за контроль над провинцией (ценность провинции указана цифрой в желтом квадрате внутри провинции). Игрок контролирует провинцию, если он контролирует большую часть ее зон (исключая транзитные точки), а так же контролирует крупный город в данной провинции (если такой присутствует). *Например, игрок контролирует Мидию если он имеет по крайней мере 5 маркеров контроля в этой провинции, один из которых должен лежать на Экбатане.*

**КРУПНЕЙШИЙ ФЛОТ:** *Это отражает доминирование в контроле над торговлей в средиземном море.* Игрок с наибольшим флотом получает 3 ПО. Эти ПО выдаются игроку который имеет 3 или больше очков силы флота, и сила его флота больше чем у любого другого игрока. Если сила флотов двух или большего числа игроков одинакова, то никто не получает эти ПО. Эти ПО можно удерживать даже если ваши флоты были рассеяны (13.5).

**ГЕЛЛЕСПОНТ:** *Контроль над обоими берегами Геллеспонта позволяет игроку контролировать и облаживать налогом торговлю с Черным морем. Это было очень важно для городов, таких как Афины, которые зависели от поставок зерна с черноморского побережья.* Игрок контролирующий все 5 зон вокруг Геллеспонта (помечены маленькой Н на карте) получает 2 ПО.

**ВЛАДЫКА АЗИИ:** *Это отражает дополнительные богатства получаемые за контроль над торговлей между востоком и западом.* Игрок объявляется Владыкой Азии если он контролирует все 3 следующих провинции: Вавилония, Фригия и Сирия. Этот титул дает 4ПО.

## 21. ДОРОЖКА ХОДОВ

### 21.1 Погребальная повозка построена

Тело Александра нельзя двигать пока не будет построена погребальная повозка. Это происходит в начале 2-го хода. Тело перемещается так же как любой другой маркер члена царской семьи.

### 21.2 Деметрий

Этот генерал прибывает в начале 3-го хода (выставьте его как подкрепление). Деметрий является сыном Антигона и идет тому игроку которому достался Антигон, даже если он уже был выведен из игры.

### 21.3 Полиперхон и смерть Антипатра

Антипатр умирает от старости в начале 3-го хода и на своем смертном одре назначает Полиперхона своим приемником (к большому неудовольствию своего сына Кассандра). Положите маркер Полиперхона на карту Антипатра что бы обозначить это. Полиперхон использует ту же фишку и те же показатели (кроме рейтинга) что и Антипатр. Если Антипатр умирает до 3-го хода, то он немедленно возвращается в игру в виде Полиперхона, и выставляется в любую зону контролируемую данной фракцией. Учтите, что Стратег Европы не является приложенным атрибутом Антипатра/Полиперхона, а идет той фракции которая контролирует Македонию.

### 21.4 Геракл и Александр достигают совершеннолетия.

В начале 4-го хода Геракл достигает совершеннолетия и становится достаточно взрослым, что бы стать королем Македонии. В начале 5-го года Александр IV достигает совершеннолетия. Игрок контролирующий наследника в этот момент должен решить либо закончить игру провозгласив его королем, или должен убить его. Регентом становится игрок у кого самая большая сумма Легитимности и Победных очков. Игрок не может провозгласить наследника королем, если у него недостаточно очков что бы стать регентом. Если наследника убили, уберите его из игры и продолжите играть дальше.



**НИЧЬЯ:** Если два игрока имеют одинаковую сумму очков, то разрешите ее в соответствии с пунктом 20.3. Если игрок, контролирующий наследника не может выиграть ничью, то наследник должен быть убит, а игра должна продолжиться.

**ЕСЛИ НЕ КОНТРОЛИРУЕТСЯ:** Если Геракл или Александр IV не находятся под чьим-либо контролем когда достигают совершеннолетия, то игра немедленно заканчивается провозглашением нового короля. Подсчитайте сумму ОЛ и ПО как описано выше – тот у кого больше становится регентом.

## 22. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## 23. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### 23.1 Престиж за победу независимой армии

Старший генерал, победивший независимую армию, получает 1 очко престижа. Генерал сохраняет престиж пока не умрет, даже если независимая армия вернется в игру.

### 23.2 Перехваты

Игрок, совершивший перехват, при желании может объявить себя атакующим. Т.е. теперь у него есть два варианта действий:

- а) он может немедленно атаковать, в этом случае ходящий игрок должен либо принять бой, либо попытаться уклониться. Атакующий (тот кто перехватывал) потеряет свой статус Сторонника, если битва произойдет, и если ходящий игрок имеет статус Сторонника.
- б) он может стать обороняющимся, в этом случае ходящий игрок должен либо атаковать, либо отойти на 1 зону из которой он пришел и закончить свое перемещение.

### 23.3 Перехваты и уклонения из боя независимыми армиями

Любая не перемещающаяся независимая армия может попытаться перехватить или уклониться из боя за сброшенную карту-сюрприз. Сброс карты позволяет провести только одну попытку, но можно проводить множество попыток (позже в ход противника или позже в этот ход), если у играющего игрока есть карты-сюрприз для каждой попытки. Каждая сброшенная карта-сюрприз заменяется другой картой из колоды Тихе. Если больше одного игрока желают одновременно совершить действие независимой армией, то используйте текущий порядок хода.

### 23.4 Рассеянные флоты

Вместо того, что бы рассеянные флоты возвращались автоматически в начале хода, они остаются в квадрате Рассеянных пока контролирующий их игрок не сбросит любую карту не сюрприз (любого номинала), что бы вернуть его в игру. За каждый флот нужно сбросить 1 карту. Таким образом флот можно вернуть в игру в то же ход когда он был потерян.

### 23.5 Селевк и Эвмен

Селевк и Эвмен не примешиваются к колоде Тихе. Вместо этого они откладываются в сторону. Любой игрок, у которого убили старшего генерала, может купить любого из них по своему выбору сбросив карту Тихе номиналом 4 очка во время своего сегмента Тихе. Генерал (со всеми войсками, указанными в карте) выставляется на карту либо по правилам подкреплений (5.3) либо в любую зону, указанную на карте в качестве альтернативного места появления. В этой зоне не должно быть вражеских БЧ или независимых армий, но могут быть вражеские маркеры контроля.