

# СМУТЯ

1605-1612

Историческая настольная игра

Правила игры



[www.statusbelli.ru](http://www.statusbelli.ru)

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## 1. Общее описание игры

## 2. Компоненты игры

### 2.1. Фишки

- 2.1.1. Личности
- 2.1.2. Боевые части
- 2.1.3. Отряды
- 2.1.4. Маркеры

### 2.2. Карта

### 2.3. Игровые карточки

### 2.4. Карточки Полководцев

## 3. Последовательность хода

### 3.1. Начало года. Получение карточек случайностей

### 3.2. Сезон

- 3.2.1. Фаза определения очередности хода
- 3.2.2. Фаза возвращения Полководцев
- 3.2.3. Фаза получения карточек администрации
- 3.2.4. Политическая фаза
- 3.2.5. Военная фаза

### 3.3 Фаза окончания хода

## 4. Партии

## 5. Карточки

## 6. Появление личностей и отрядов

## 7. Движение

- 7.1. Группирование
- 7.2. Дальность движения армий и отрядов
- 7.3. Очередность движения Полководцев одного игрока
- 7.4. Набор войск вместо движения
- 7.5. Движение боевых частей отдельно
- 7.6. Завязка сражения

## 8. Формирование армии. Набор войск

## 9. Сражение

## 10. Захват городов и крепостей

- 10.1. Виды городов и крепостей
- 10.2. Подчинение городов по легитимности
- 10.3. Подчинение (установление контроля) над городом Полководцем или отрядом
- 10.4. «Крепости»
- 10.5. «Мощные крепости» и «Осада»
- 10.6. «Государевы крепости»
- 10.7. Армия в крепости

## 11. Победа и победные очки

- 11.1. Долгое правление
- 11.2. Победа по победным очкам (ПО)
- 11.3. «Земский собор». Победа на истощение

## 12. Распределение личностей и карточек по Партиям. Игра разным количеством игроков

- 12.1. Игра вдвоем
- 12.2. Игра втроем
- 12.3. Игра вчетвером
- 12.4. Игра впятером

## 13. Расстановка в начале игры

- 13.1. Расстановка Полководцев
- 13.2. Расстановка Персонажей
- 13.3. Расстановка маркеров

## 14. Разное

- 14.1. Захват Москвы. Объявление Царя
- 14.2. Претендент на трон
- 14.3. Государев поход
- 14.4. Шведская интервенция
- 14.5. Польша
- 14.6. Шведские подкрепления на Севере
- 14.7. Крылатые гусары
- 14.8. Артиллерия и маркеры «Осада»
- 14.9. Густав III Ваза
- 14.10. Захват Смоленска Польшей
- 14.11. Захват шведами северных крепостей
- 14.12. Троице-Сергиевская Лавра

---

## Введение

Игра посвящена переломному событию в истории Российского государства – Смуте начала XVII века. Гибель в отрочестве царевича Дмитрия, сына Ивана Грозного, сыграла решающую роль, спровоцировав династический кризис после смерти всех сыновей Ивана IV. Правление Бориса Годунова, не являвшегося прямым наследником Грозного, оказалось неудачным. Началом кровавой и затяжной гражданской войны послужило внезапное появление на польской границе претендента на царский трон, называвшего себя чудесно спасшимся царевичем Дмитрием.

На многие годы земля Московского государства стала ареной безжалостного противостояния. В битве за царский титул сошлась вся военная элита Восточной Европы XVII века: на полях сражений высились устрашающие крылья польских гусар, слышалась грозная поступь шведской пехоты, грохотали ружейные залпы московских стрельцов, пестрели наряды бесшабашных казаков.

Но не только меч и мушкет служили оружием в гражданской войне. Тайные убийства, коварные интриги, злое предательство были не менее мощными средствами борьбы в Смутном противостоянии.

Военно-политическая стратегия «Смута» погружает игроков в насыщенную жестокими событиями атмосферу того тревожного времени. Персонажи исторически реальны, их цели определённы. Чьим будет Московское царство?..

Мечом и ядом проложен путь к Царскому трону!..

## 1. Общее описание игры

Игра предназначена для 2-5 игроков. Каждый игрок возглавляет одну Партию, которая борется за власть в Московском государстве начала XVII века. Чтобы победить, игрок должен набрать определенное число очков победы. Очки победы Партия игрока получает за контроль над городами и крепостями, за выигранные сражения и возведение на престол Царя. Очень важно для победы получение контроля над Москвой.

Под управлением игрока находятся Полководцы. Только они могут собирать и водить войска, подчинять города и крепости. С Полководцами могут находиться фишки Персонажей – исторических деятелей, которые дают игроку те или иные дополнительные возможности. Обобщенно Полководцы и Персонажи называются личности.

На карте Полководцы двигаются из пункта в пункт по соединяющим пункты дорогам. Если в одном пункте встречаются два Полководца разных Партий, то между ними либо происходит сражение, либо один из Полководцев уклоняется от сражения. На сражение или уклонение от сражения влияют боевые характеристики Полководцев. Армии, возглавляемые Полководцами, состоят из боевых частей, отражающих разные виды войск. У боевых частей есть значения стрельбы и рукопашной, от них зависит сила и очередность боя.

Важнейшим элементом игры является розыгрыш карточек. Они воспроизводят реальные и гипотетические исторические события и позволяют игроку получить много преимуществ. На количество получаемых игроком карточек влияет такая характеристика личностей как «Администрация».

Игра заканчивается либо длительным нахождением на царском троне одной из личностей игрока, либо набором соответствующего числа очков победы одной из сторон, либо в конце 1612 года игры подсчитываются очки каждого игрока, и проводится «Земский собор». Игрок, набравший большее число победных очков, считается победителем.

**ВАЖНО** Приоритеты правил и карточек. Если информация, содержащаяся на карточках, противоречит основным правилам, то информация на карточках обладает преимуществом.

Если Вы всё равно не можете прийти к единому мнению - бросьте кубики, кто выиграл тот и прав. Не забывайте, что это всего лишь игра.

## 2. Компоненты игры

Набор игры состоит из:

- одна книга правил;
- один справочный исторический

буклет «Русская Смута 1605-1612. События и участники»;

- три отдельные памятки игрока;
- одна игровая карта;
- платы на 440 игровых фишек и плата на 26 вертикальных фишек Полководцев;
- 124 игровые карточки;
- 26 карточек Полководцев;
- 26 подставок для Полководцев;
- 2 шестигранных кубика.

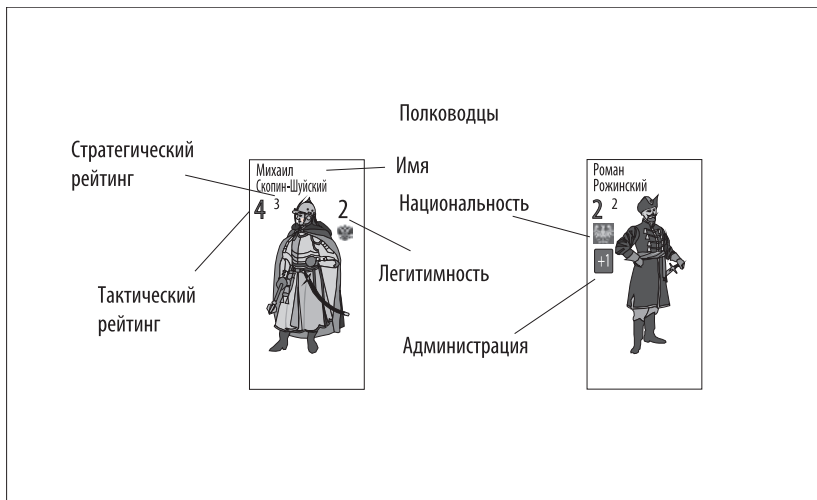
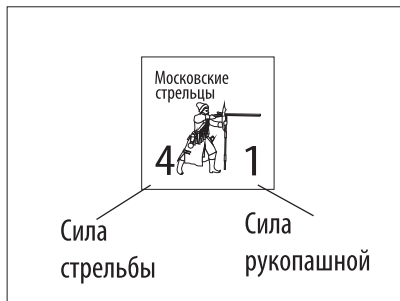
### 2.1. Фишки

#### 2.1.1. Личности

Личности могут быть двух видов: Полководцы (вертикальные фишки) и Персонажи. Полководцы передвигаются по карте и водят с собой армии. Персонажи не могут сами передвигаться по карте, но они дают дополнительные возможности игроку, который их контролирует.

**Национальность.** Русские Полководцы отмечены двуглавым орлом. Польские Полководцы отмечены на фишках польским белым орлом на красном поле. Шведские Полководцы (Якоб Делагарди и Эверт Горн) отмечены желтой короной на синем поле.

Остальные характеристики Полководцев (условия и время появления, виды набираемых войск, максимальный размер армии, начальные



#### А. Полководцы

Фишка Полководца вставляется в специальную пластиковую подставку. Только Полководцы могут самостоятельно перемещаться по карте, сражаться, набирать войска, захватывать города и крепости. Полководец представлен в игре вертикальной фишкой и карточкой. Фишка ходит по игровому полю, карточка лежит на столе рядом с полем, а на ней располагаются войска и Персонажи, сопровождающие Полководца.

У каждого Полководца есть следующие характеристики.

**Тактический рейтинг.** Влияет на очередность действий в сражении.

**Стратегический рейтинг.** Влияет на возможность уклонения от сражения.

**Легитимность.** Отражает права на престол и знатность Полководца. Влияет на подчинение городов и ряд других игровых функций.

**Администрация.** Отражает административные способности Полководца. За каждую «администрацию» Полководца игрок получает одну лишнюю карточку на каждую «Фазу получения карточек администрации».

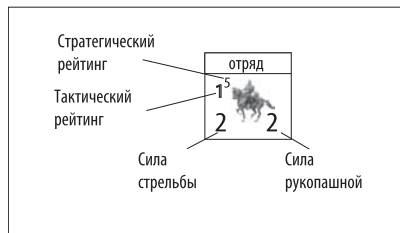
боевые силы) указаны на личной карточке Полководца.

#### Б. Персонажи

Фишка Персонажа (обычная квадратная фишка серого цвета) считается принадлежащей Партии игрока. Обычно игроки помещают фишки Персонажей перед собой, чтобы другие игроки могли их видеть (исключение – Царь, помещается на карту в поле «Царь»). Если Персонаж включается в игру в качестве «Претендента на трон» (см. п. 14.2), то он должен быть помещен в армию Полководца. Какие характеристики усиливает Персонаж, отмечено на его фишке.

#### 2.1.2. Боевые части

Армия Полководца состоит из боевых частей. Боевые части никогда не



выставляются на карту. Они всегда находятся на личной карточке Полководца. Армия Полководца может состоять из ограниченного числа боевых частей – максимальный размер армии указан на личной карточке Полководца.

У каждой боевой части есть две характеристики – сила стрельбы и сила рукопашной. У польских крылатых гусар есть дополнительные характеристики.

### 2.1.3 Отряды

Отряды в целом соответствуют Полководцам. Они могут самостоятельно двигаться, сражаться, уклоняться, у них есть характеристики тактического и стратегического рейтинга, отряды могут подчинять города. Фишка отрядов может присоединиться к армии и в этом случае считается как обычная боевая фишка.

### 2.1.4. Маркеры

**Маркеры контроля.** На маркерах контроля изображены значки Партии.

**Московская Партия** – желтый двуглавый орел на черном поле.

**Польская Партия** – белый орел на красном поле.

**Мятежная Партия** – черный двуглавый орел на желтом поле.

**Дворянская Партия** – желтый двуглавый орел на зеленом поле.

**Партия Шуйских** – желтый орел на синем поле.

Кроме того, для обозначения «Государевых крепостей» (крепостей, которые контролирует Царь (см. п. 10.3) используются маркеры с черным орлом на белом поле.

**Маркер «Осада».**

**Маркер «Победа».**

**Маркер «Обвинение в католичестве».**

**Маркер «Претендент на трон».**

**Маркер «Крепость».**

**Маркер «Укрепленный лагерь».**

**Маркер «Очки победы».**

**Маркер «Очки легитимности».**

**Маркер «Долгое правление».**

**Маркер «Земский собор».**

**Маркер «Ход».**

**Маркер «Земский приговор».**

**Маркер «Троице-Сергиевская Лавра».**

## 2.2. Карта

Игровая карта представляет Московское царство на начало XVII века. На карту нанесены значимые крепости, города и связывающие их пути. Также на карте находятся следующие таблицы и дорожки:

- Таблица боя (содержит «Таблицу стрельбы» и «Таблицу рукопашной»).
- Таблица «Стоимость войск».
- Дорожка «Записи хода».
- Дорожка «Победные очки».

## 2.3. Игровые карточки

### Информация на карточках

Игровые карточки упрощают правила игры и придают игре исторический колорит. Все игровые карточки имеют свой порядковый номер. Подробнее правила, касающиеся карточек, изложены в гл. 5.

**Колоды Партий** (см. п. 5.4). У каждого игрока есть «своя» колода. Такие карточки помечены значком принадлежности к данной Партии (см. п. 2.1.4). В «свою» колоду входят не только обычные игровые карточки, но и карточки Полководцев (Полководцы также помечены значком принадлежности к данной Партии).

**Однократные карточки.** Карточка со значком скрещенных бердышей после розыгрыша должна быть сброшена и больше не участвует в игре (условие продублировано внизу карточки).

**Карточки немедленного розыгрыша.** Карточки со значком стрелы могут быть разыграны в любой момент игры (условие продублировано внизу карточки).

## 2.4. Карточки Полководцев

Карточки Полководцев нужны для отображения информации о Полководце игрока. Карточка Полководца соответствует фишке Полководца и дублирует информацию, содержащуюся на ней. Дополнительно на карточке Полководца обозначается условия появления в игре этого Полководца, количество и вид войск, с которыми Полководец вступает в игру, виды войск, которые может или не может набирать Полководец, максимальный размер армии Полководца, порядковый номер карточки. Боевые части армии Полководца и Персонажи помещаются на его карточку.

**2.4.1.** Фишки, расположенные на карточке Полководца, доступны для изучения другими игроками.

## 3. Последовательность хода

Каждый ход (год) состоит из ряда последовательных фаз. Нельзя осуществлять игровые действия на не-

положенную для этих действий фазу, нельзя менять фазы местами.

### 3.1. Начало года. Получение карточек случайностей

Каждый год начинается с Сезона «Весна». Сыгранные в прошлом ходу (году) карточки из колод Партий возвращаются в колоды Партий. Каждый игрок восстанавливает число карточек на своей руке до 8. Кроме того, игрок **дополнительно** имеет право взять одну карточку (при игре вдвоем – две карточки) из своей Колоды Партий по своему выбору.

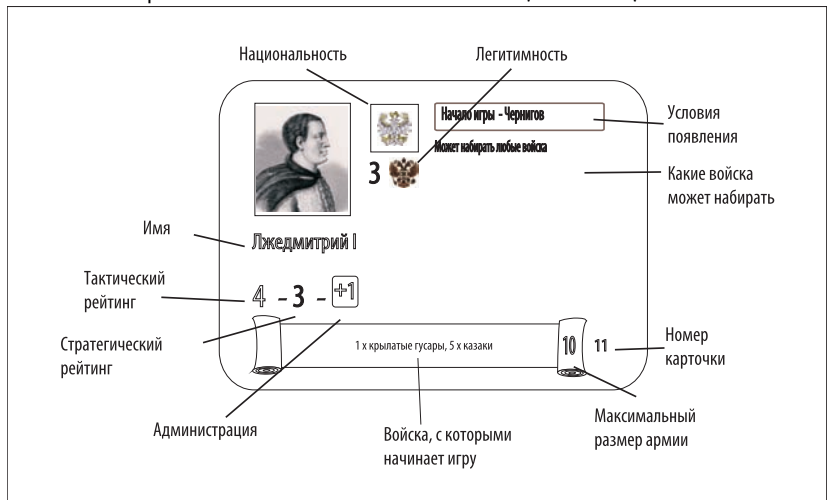
### 3.2. Сезон

Каждый ход (год) состоит из четырех Сезонов (Весна, Лето, Осень, Зима). Основные свои действия игроки осуществляют в течение Сезона. Каждый Сезон состоит из нескольких фаз.

Игрок, который ходит первым, последовательно выполняет все фазы, затем следующий игрок и т.д. Когда очередь снова доходит до первого игрока, он передвигает маркер «Сезон» в следующую ячейку и начинается следующий Сезон. После того, как сыгран Сезон «Зима», игроки переходят к «Фазе окончания хода».

**3.2.1. Фаза определения очередности хода.** Каждый игрок кидает кубик. Игрок, выбросивший большее значение, ходит первым. Затем очередность хода определяется по расположению игроков по часовой стрелке от первого игрока. Следующие по значению броски кубика на определение очередности хода не влияют.

**3.2.2. Фаза возвращения Полководцев.** В порядке очередности игроки возвращают в игру (см. гл. 6) своих Полководцев и Персонажей, находящихся на «Дорожке записи хода». В эту же фазу игрок вводит в игру своих новых Полководцев и Персонажей. Все фишки, остающиеся на «ДЗХ», поверяются на уничтожение (см. п. 6.4).



**3.2.3. Фаза получения карточек администрации.** В порядке очередности каждый игрок получает карточки, количество которых определяется характеристикой «Администрация» его Полководцев и Персонажей.

**3.2.4. Политическая фаза.** В порядке очередности каждый игрок проводит свою «Политическую фазу». Внутри этой фазы игрок может осуществлять ряд действий. Порядок осуществления действий внутри фазы определяется самими игроком. Расчет любых показателей проводится на текущий момент фазы, а не на ее начало.

- **Розыгрыш карточек случайностей.** Игрок разыгрывает не более двух игровых карточек. Карточки немедленного розыгрыша (со значком стрелы) не входят в это число. Игрок может не разыгрывать ни одной карточки («пасовать») (см. гл. 5). Игрок может менять ненужные ему карточки случайностей на новые в соотношении две на одну.

- **Подчинение городов по текущей легитимности игрока.** Игрок имеет право подчинить города с использованием своей «Легитимности» (см. п.10.2). Игрок выбирает область, в которой он намерен сделать попытку подчинения, тратит соответствующие очки легитимности и бросает кубик по таблице выбранной области. Выпавшее значение показывает результат его попытки.

- **Подчинение городов Полководцами и отрядами.** Все города (не крепости), на которых находятся Полководцы и отряды игрока, переходят под его контроль.

- **Осада и штурмы крепостей.** Если Полководец игрока находится в пункте с крепостью, то он может предпринять попытку ее захвата. «Мощные крепости» требуют использования маркера «Осада» и берутся на «б». «Крепости» не требуют маркера «Осада» и берутся на «5+».

- **Выдвижение Партией «Претендента на трон».** Партия с наивысшим показателем легитимности может объявить о выдвижении «Претендента на трон» (см. п.14.2). Если «Претендент на трон» - Персонаж, он должен быть помещен в одну из армий Полководца игрока.

### 3.2.5. Военная фаза

Военная фаза начинается после того, как все игроки провели свою Политическую фазу. В военную фазу игроки в порядке очередности двигают своих Полководцев в соответствии с правилами движения (см. п. 7). Сражения происходят в фазу движения, если Полководец оказался в одном пункте с Полководцем другой Партии (см. п. 9). Вместо движения можно набирать войска (см. п. 8).

### 3.3. Фаза окончания хода

Ненужные игроку карточки сбрасываются, после чего необходимо передвинуть маркер «Сезон» в ячейку «Весна» следующего года. Если, по условиям сценария, был сыгран последний ход – игра заканчивается.

## 4. Партии

Игра предназначена для 2-5 игроков. Каждый игрок представляет одну из следующих Партией – «Московская», «Польская», «Мятежная», «Дворянская», «Партия Шуйских».

### 4.1. Контроль городов и крепостей.

Для того чтобы отмечать контролируемые Партией города (крепости), у каждой Партии есть свои маркеры контроля, которые помещаются на город (крепость).

### 4.2. Учет победных очков и очков легитимности.

Каждая Партия ведет учет своих победных очков и очков легитимности, отмечая их количество соответствующими маркерами своей Партии на дорожке

## 5. Карточки

### 5.1. Состояние карточек в течение игры

**5.1.1** Карточки в игре могут находиться в одном из следующих состояний: рука игрока, колода неразыгранных карточек, колода Партии (сыгранные в этот ход карточки из

коды Партии), колода сброшенных карточек, карточки, окончательно вышедшие из игры (сыгранные однократные карточки). Когда неразыгранные карточки заканчиваются, то колода сброшенных карточек замещается снова и становится новой колодой неразыгранных карточек. В новую колоду НЕ добавляются карточки, вышедшие из игры и карточки из колод Партией.

**5.1.2.** Порядок розыгрыша карточек определяется порядком очередности хода игроков на текущий сезон.

### 5.2. Колода Партией

**5.2.1.** У каждой Партии есть собственная колода, отражающая специфику данной Партии.

**5.2.2.** Карточки Партией не отправляются в колоду сброшенных карточек и никогда не могут оказаться у другого игрока. Если по условиям игры другой игрок должен вытянуть карточки Партии из руки игрока, то они временно откладываются в сторону.

После розыгрыша карточка Партии откладывается в сторону и возвращается в колоду Партии на следующий ход.

**5.2.3.** После раздачи карточек в начале хода («Фаза начало года»), игрок дополнительно получает одну карточку случайностей (если играют два игрока, то две карточки).

**5.2.4.** За исключением правил, изложенных в пп. 5.2.2 и 5.2.3, карточки Партией используются так же, как и обычные игровые карточки.



## 5.3. Игровые карточки

**5.3.1. Раздача карточек случайностей.** В начале каждого хода на «Фазу начала года», каждый игрок получает карточки из колоды неразыгранных карточек, пока на руке у него не окажется восемь карточек. В конце «Фазы начала года» у игрока должно быть на руках восемь карточек.

*Например, на карточке «Иван Заруцкий» в верхнем правом углу на белом поле есть надпись «Колода Мятёжной Партии, с 1606, Белгород, Воронеж, Путивль». Эта надпись означает, что карточка Ивана Заруцкого находится в колоде Мятёжной Партии до начала 1606 года. В начале сезона «Весна. 1606.» в «Фазу возвращения Полководцев» на игровое поле выставляется фишка Полководца Ивана Заруцкого (это может быть Белгород, Воронеж или Путивль), а его карточка кладется перед игроком. На карточку помещаются указанные на ней боевые части Полководца, пришедшие с ним. В данном случае это 4 казака.*

**5.3.2. Получение карточек администрации.** Дополнительно на «Фазу получения карточек администрации» игрок получает карточки из колоды неразыгранных карточек. Количество получаемых карточек равняется общему показателю «Администрация» всех личностей, контролируемых игроком. Игрок имеет право использовать характеристику «Администрация» своих Персонажей даже тогда, когда они находятся на «Дорожке записи хода» (ДЗХ).

*Пример. У игрока есть Полководец Прокопий Ляпунов и Персонаж патриарх Филарет, а также три карточки, оставшиеся с прошлого хода. В начале года игрок получает на руки пять карточек (в сумме восемь) как базовые. Дополнительно в начале каждого Сезона, игрок получает еще две карточки за характеристику «Администрация» у Ляпунова и Филарета. Две карточки за Ляпунова и Филарета игрок будет получать в начале каждого Сезона, пока у него есть указанные личности.*

**5.3.3. Максимальное число карточек.** Ни в один момент игры на руке игрока не может быть больше 12 карточек.

**5.3.4.** Во время «Фазы окончания хода» игрок может сбросить любое количество карт со своей руки.

**5.3.5.** Когда разыгрываются карточки. Карточка может быть разыграна, если иное не указано на карточке особо, только на «Политическую фазу» любого Сезона. За одну «Политическую фазу» игрок может разыграть не более двух карточек (но см. 5.3.6).

**5.3.6.** Карточки немедленного розыгрыша (со значком стрелы) могут быть разыграны в любой момент игры и не считаются в ограничениях на розыгрыш двух карточек во время «Политической фазы».

**5.3.7.** Условия розыгрыша карточек указаны на карточке и должны соблюдаться неукоснительно.

**5.3.8.** Розыгрыш своих карт за другого игрока. Игрок не может разыгрывать свои карточки для защиты другого игрока. Карточка может быть разыграна только на себя.

**5.3.9.** Карточка «Соглядатаи» (отменяющая розыгрыш любой карточки) не может отменять такую же карточку «Соглядатаи» соперника. Однако карточка «Кинжал в спину» может быть использована против «Соглядатаев» всегда.

## 6. Появление личностей и отрядов

**6.1** Полководцы и /или отряды появляются на игровой карте, когда выполнено условие, указанное на их карточке или когда разыграна соответствующая карточка с руки игрока. Кроме того, Полководцы появляются на карте, когда возвращаются с «Дорожки записи хода».

*Например, у игрока 6 победных очков. На дорожке записи победных очков это поле находится после поля с надписью «+1 НВ». Игрок вместо движения одним своим Полководцем бросает кубик, выбрасывает, «4», прибавляет «1» за административный ресурс и получает «5» очков формирования на набор войск.*

### 6.2. Место появления Полководца

Когда Полководец возвращается с «Дорожки записи хода», а также, если на карточке не указано особо, где появляется Полководец (отряд), а также, когда указанный город (крепость) заняты Полководцем противника, необходимо придерживаться следующих приоритетов:

**а)** Полководец (отряд) выставляется в контролируемом данной Партией городе или крепости;

**б)** если у Партии нет контролируемого ею города или крепости, или будет нарушено правило группирования (см. п. 7.1), то в любом неконтролируемом никем городе (НЕ в крепости) не дальше трех пунктов от любого Полководца противника.

**в)** если невозможно выполнить вышеуказанные условия, то появление Полководца переносится на один сезон вперед.

### 6.3. Территория Польши

Польская Партия всегда может выставлять своих Полководцев в Польше. Перемещение между любыми пунктами внутри Польши занимает все движение Полководца.

**6.4. Уничтожение фишек на ДЗХ** Любые фишки (Полководцы, Персонажи, боевые части), оказавшиеся

на ДЗХ, на каждую «Фазу появления Полководцев» проверяются броском кубика, каждая отдельно. Если игрок выбрасывает «1» на кубике, то любая фишка уничтожается и убирается из игры. Если Полководец гибнет на ДЗХ, то все его боевые части выходят из игры вместе с ним.

### 6.5. Полководец возвращается без частей

Если у возвращающегося Полководца нет боевых частей, то он получает одну боевую часть казаков.

### 6.6. Возвращение Персонажей с ДЗХ

Персонажи возвращаются с ДЗХ к любому своему Полководцу или просто в Партию игрока (помещаются перед игроком). Если Персонажи оказались на ДЗХ вместе с Полководцем, то они возвращаются на поле вместе с ним.

### 6.7. Как Полководец оказывается на ДЗХ

Если Полководец проиграл сражение или потерял все свои боевые части по любым причинам, то он немедленно убирается на ДЗХ на два сезона вперед.

## 7. Движение

### 7.1. Группирование

В одном городе или крепости не может находиться на конец движения более двух Полководцев или отрядов.

*Пример. Два Полководца или один отряд и один Полководец – можно. Два отряда и один Полководец – нельзя.*

**7.1.1.** Два Полководца могут образовывать группировку. В группировке не может быть больше двух Полководцев, независимо от количества находящихся у них боевых фишек. Командующий Полководец выбирается самим игроком, фишка второго Полководца убирается с карты и ставится на карточку командующего Полководца.

**7.1.2.** Группировка перемещается и сражается как единое целое. В сражении используются характеристики командующего Полководца.

**7.1.3.** Во время движения нельзя подхватывать других Полководцев или оставлять их во время движения. Разделение Полководцев или их объединение возможно только в начальной или конечной точке движения Полководца.

**7.1.4. Отряды и группирование.** Если отряд выделен, то он засчитывается в целях лимита группирования. Однако обратите внимание, что отряд может быть включен в армию

как обычная боевая часть и рассматриваться составной частью армии.

## 7.2. Дальность движения армий и отрядов

Игроки могут двигать своих Полководцев только во время своей «Военной фазы». Каждый Полководец может за одну «Военную фазу» пройти два пункта. Армии, состоящие исключительно из кавалерии, а также отряды, могут двигаться на три пункта. Армии, в состав которых входит осадный маркер или артиллерия, могут двигаться не более, чем на два пункта. Персонажи, находящиеся при армии, на ее движение не влияют.

## 7.3. Очередность движения Полководцев одного игрока

Полководец игрока должен закончить все свое движение до того, как начнет движение другой его Полководец. Возвращаться к уже ходившему Полководцу нельзя, даже если он походил на меньшее количество пунктов, чем мог.

## 7.4. Набор войск вместо движения

Вместо движения Полководец имеет право набирать войска (см. «Набор войск», гл. 8).

## 7.5. Движение боевых частей отдельно

Боевые части не могут двигаться самостоятельно вне армий Полководцев. Полководцы не могут обмениваться своими боевыми частями ни при каких условиях.

## 7.6. Завязка сражения

Как только Полководец игрока входит в пункт, на котором находится Полководец другого игрока, то его движение прекращается и между ними начинается сражение (см. «Сражение», гл. 9). Сражение считается составной частью фазы движения. Полководец другого игрока может уклониться от сражения, используя свой стратегический рейтинг.

### 7.6.1. Уклонение. Использование стратегического рейтинга.

Атакованный Полководец может уклониться от боя. Для этого он должен выбросить на кубике «4+». На бросок влияет разница в стратегическом рейтинге сражающихся Полководцев. Из броска вычитается или прибавляется положительная или отрицательная разница стратегического рейтинга. Чистая «1» при уклонении означает провал любого уклонения, чистая «6» означает успех любого уклонения, независимо от разницы в стратегическом рейтинге. Если уклонение не получилось, то Полководец остается на месте.

*Пример. Полководец со стратегическим рейтингом «2» пытается уклониться от Полководца со стратегическим рейтингом «3». Уклоняющийся Полководец уступает противнику на «1». Это значит, что на базовое значение уклонения «4+» влияет отрицательная разница «1», и Полководцу для уклонения необходимо выбросить на кубике «5+». В обратном случае, если бы пытался уклониться превосходящий стратегически Полководец, то ему требовался бы бросок «3+».*

**7.6.2.** Уклонившийся Полководец может отступить на любой соседний пункт, за исключением пункта, с которого его атаковал Полководец противника.

**7.6.3. Армия атакует отряд.** Если Полководец или отряд входит в пункт, где находится отряд и этот отряд уклоняется от сражения, то движение Полководца (отряда) НЕ прекращается, и они могут двигаться дальше. Т.е. уклоняющиеся от боя отряды не могут останавливать движение Полководца.

## 8. Формирование армии. Набор войск

### 8.1. Набор войск

Вместо движения Полководец может набирать войска. Игрок кидает кубик. Выброшенное значение и возможные бонусы показывают число очков формирования, которое Полководец может потратить на набор войск.

**8.2.** В таблице «Стоимость войск» указана стоимость боевых частей. Полководец может набрать любое количество боевых частей с учетом стоимости и своих возможностей формирования (указаны на карточке Полководца). Если он потратил меньшее количество очков формирования в данном наборе войск, то непотраченные очки сгорают.

### 8.3. Административный ресурс

На бросок кубика на набор войск влияет количество победных очков. На дорожке записи победных очков указаны поля, с которых Полководец прибавляет к броску указанное значение (+ N набор войск).

#### 8.3.1. Ограничение на использование административного ресурса.

За один ход административный ресурс может быть использован только одним Полководцем игрока. Каким Полководцем используется ресурс, игрок объявляет до первого на свою Военную фазу броска кубика на набор войск.

**8.4.** На набор войск могут влиять ограничения на виды войск и максимальный размер армии в боевых

фишках (указаны на карточке конкретного Полководца).

**8.5.** Игрок не может расформировывать свои войска и заменять их другими.

**8.6. Казаки.** У конных и пеших казаков разные характеристики. При наборе войск игрок сам решает, каких казаков он формирует в своей армии.

## 9. Сражение

Сражение проводится на фазу движения конкретного Полководца или отряда и считается составной частью его движения. Подводить к пункту боя других Полководцев или другие отряды не может ни одна из участвующих в сражении сторон.

**9.1.** На боевых частях и отрядах есть две характеристики – «Стрельба» и «Рукопашная».

**9.1.1.** При несении потерь отряд приравнивается к боевой части.

**9.2.** Местность или наличие крепости не влияет на сражение.

**9.3.** Сражение состоит из раундов, каждый раунд состоит из стрельбы и рукопашной.

### 9.4. Тактическое преимущество

Перед началом сражения игроки бросают по одному кубiku и прибавляют к нему значение тактического рейтинга Полководца (отряда). Игрок, в сумме набравший больше, получает тактическое преимущество, которое он сохраняет на протяжении всего сражения. Если первый бросок кубиков не выявил обладателя тактического преимущества, то игроки бросают кубики еще раз.

**9.4.1.** Тактическое преимущество позволяет первым атаковать во время стрельбы ИЛИ на во время рукопашной (т.е. игроку предоставляется возможность самому выбрать фазу сражения, в которой бой будет не одновременным, а последовательным). Перед началом стрельбы игрок, обладающий тактическим преимуществом, решает, когда им воспользоваться. Это значит, что игрок, проигравший тактическое преимущество, будет сражаться в выбранной фазе вторым, уже с учетом понесенных в эту фазу потерь.

**9.4.2.** Выбранная последовательность при тактическом преимуществе сохраняется до конца сражения.

### 9.5. Последовательность проведения сражения

Первой проводится стрельба.

Стрельба ведется одновременно двумя игроками (если не выбрана в результате тактического превосходства, как фаза с последовательным боем). Стреляющий игрок складывает значение стрельбы всех боевых частей в своей армии и кидает кубик. В «Таблице стрельбы» он скрещивает колонку силы своей стрельбы со строкой выброшенного на кубике значения. Получившийся результат показывает число боевых частей, которые потерял игрок противника. Решение о том, какие фишки убираются, принимает игрок-владелец. Потерянные фишки больше не принимают участия в игре (если не будут снова набраны в войска, см. гл. 8)

**9.6.** После стрельбы начинается рукопашная. Она во всем аналогична стрельбе, за следующими исключениями:

а) используется «Таблица рукопашной»;

б) при подсчете используется сила рукопашной боевых частей.

**9.6.1. Разгром.** В «Таблице рукопашной» есть значение «1». Это означает, что получивший такой результат Полководец теряет три боевые части и автоматически проигрывает сражение.

**9.6.2. Крылатые гусары.** Польские крылатые гусары прибавляют к броску кубика «+1», если участвуют в рукопашной. Этот модификатор дается просто за наличие в атаке крылатых гусар. Если таких фишек две и больше, то модификатор все равно остается «+1» (см. также п. 14.7).

## 9.7. Проигрыш сражения

Полководец (отряд), оставшийся в любой момент сражения без боевых частей, проигрывает сражение.

**9.7.1.** В конце каждого раунда (состоящего из фаз стрельбы и рукопашной), любой Полководец может объявить о том, что он проиграл сражение (отступил). Объявлять об отступлении между фазами стрельбы и рукопашной нельзя.

**9.7.2.** В случае проигрыша сражения Полководец снимается с карты, а его фишка помещается на «Дорожку записи хода» на два сезона вперед. Если с Полководцем есть Персонажи и боевые части, то они сопровождают Полководца на ДЗХ.

**9.7.3.** Победивший Полководец получает маркер «Победа», который дает ему одно победное очко.

**9.7.4.** Обратите внимание, что при желании Полководец может объявить о проигрыше сражения до начала боя. В этом случае победа засчитывается как обычно, проигравший

Полководец убирается на «ДЗХ», но он не несет потерь в сражении.

*Пример сражения. Встречаются Полководцы Лжедмитрий I (стратегический рейтинг «4», тактический рейтинг «3», 5 конных казаков и 2 крылатые гусары) и Федор Мстиславский (стратегический рейтинг «2», тактический рейтинг «2», 1 московские стрельцы, 1 городские стрельцы, 3 дворянские конницы). Мстиславский хочет уклониться. Ему надо выбросить на кубике «6 и больше» («4+» базовый бросок, «2» отрицательная разница Мстиславского в стратегическом рейтинге - итого 6). Допустим, попытка уклонения оказалась неудачной, и Мстиславский вынужден принять бой. Перед боем оба Полководца бросают кубик. Лжедмитрий выбросил «3» и прибавил свой тактический рейтинг «3», итого «6». Мстиславский тоже выбросил «3» и прибавил свой тактический рейтинг «2», итого «5». Лжедмитрий в итоге выбросил больше и получил преимущество, которое дает ему право выбирать, когда он может сделать бой последовательным, а не одновременным. Лжедмитрий I выбирает рукопашную.*

*Стрельба. Лжедмитрий I суммирует силу огня всех своих боевых фишек (по «1» у пяти конных казаков, «0» у крылатых гусар, всего «5»). Он бросает кубик, выбрасывает «4». В «Таблице стрельбы» данный результат соответствует результату «1». Это значит, что Мстиславский должен потерять одну боевую часть. Какую фишку, решает игрок за Мстиславского. Он выбирает потерю одной фишки дворянской конницы.*

*Одновременная стрельба Мстиславского. Он подсчитывает силу стрельбы всей своей армии («4» московские стрельцы, «3» городские стрельцы, по «1» у трех дворянских конников, всего «10»). Игрок бросает кубик и выбрасывает «6». Результат стрельбы – «3». Лжедмитрий вынужден потерять три боевые фишки после такого удачного огня Мстиславского. Он выбирает потерю трех конных казаков, и оба игрока убирают свои потерянные боевые части.*

*Рукопашная неодновременна, т.к. Лжедмитрий I использует в ней свое тактическое превосходство. Сила рукопашной Лжедмитрия (два конных казака по «1», 2 крылатых гусара по «5») – «12». Игрок за Лжедмитрия бросает кубик и выбрасывает «4». К выброшенному значению Лжедмитрия прибавляется «+1» за наличие крылатых гусар (специальное правило крылатых гусар). Таким образом, значение броска стало «5». Бросок соответствует результату «1». Мстиславский разбит. Он теряет три боевые части и снимается с поля. Все его оставшиеся боевые части помещаются на «Дорожку записи хода» на два сезона вперед. Эти два сезона и Мстиславский, и его фишки будут проверяться на гибель на «1», пока находятся на ДЗХ.*

*Игрок за Лжедмитрия I получает маркер «Победа» («+1» победное очко).*

## 10. Захват городов и крепостей

В свою «Политическую фазу» игроки могут подчинять себе города и осаждают крепости.

### 10.1. Виды городов и крепостей

На карте игры обозначены следующие виды пунктов:

а) города, которые дают очки победы, если игрок контролирует их (количество приносимых городом победных очков указано в скобках после названия города);

б) города, которые не дают победных очков (цифра в скобках после названия города отсутствует);

в) «крепости», которые могут быть захвачены только Полководцами в «Политическую фазу», если игрок выбросит на кубике «5+»;

г) «мощные крепости», которые требуют использования маркера «Осада» и броска «6+» на кубике в «Политическую фазу».

### 10.2. Подчинение городов по легитимности

Города, приносящие победные очки, сгруппированы по областям. Игрок выбирает область, в которой хочет перевести город под свой контроль, и бросает кубик по выбранной таблице. Выпавшее значение показывает, какой именно город переходить под контроль игрока. В этот город помещается маркер контроля данной Партии, и игрок получает за него очки победы.

За право бросить по таблице с городами игрок должен использовать очки легитимности. Бросок по разным областям стоит разное число очков. Стоимость попыток подчинения городов не может превышать общего числа очков легитимности игрока.

**10.2.1.** Если выброшенный город уже контролирует другой игрок, то город переходит под контроль нового игрока.

**10.2.2.** Если в выброшенном городе находятся Полководец или отряд другого игрока, то такой город не может перейти под контроль игрока, сделавшего бросок по таблице.

**10.2.3.** Если выброшенный город уже находится под контролем игрока, то все остается по-прежнему – игрок не получает преимуществ за «вторичный» перевод города под свой контроль.

### 10.3. Подчинение (установление контроля) над городом Полководцем или отрядом

Города подчиняются, если Полководец или отряд находятся на них. Подчинение



города, на котором находится Полководец, не требует наличия легитимности.

#### 10.4. «Крепости»

«Крепости» можно подчинять либо броском по таблице подчинения городов (бросок требует наличия 8 очков легитимности), либо Полководцем, если в пункте с «крепостью» находится Полководец (не отряд) игрока. Чтобы захватить «крепость», требуется выбросить на кубике «5+».

#### 10.5. «Мощные крепости» и «Осада»

Подчинять «мощные крепости» с использованием «Легитимности» нельзя. Крепость может быть захвачена только «Осадой». Примечание: Москва, Смоленск и Новгород являются «мощной крепостью».

**10.5.1.** Для начала осады у Полководца должен быть маркер «Осада» (отражает осадный парк и боевые заряды). Он может быть получен по карточке или приобретен на очки формирования войск. Для ведения осады одной крепости достаточно одного маркера «Осада».

**10.5.2.** В свою «Политическую фазу» игрок, находящийся в пункте с «мощной крепостью», кладет на «мощную крепость» маркер «Осада» и начинает осаду.

**10.5.3.** Если маркер «Осада» выложен на этот ход или уже находился в пункте с «мощной крепостью», то игрок бросает кубик. На «6» крепость захватывается, на «1,2» осаждающий игрок теряет одну боевую часть по своему выбору.

**10.5.4.** Если Полководец игрока по каким-либо причинам покидает пункт с крепостью, то осада снимается, и маркер «Осада» считается утраченным.

**10.5.5.** По окончании осады маркер «Осада» утрачивается. Один маркер – одна осада.

**10.5.6.** Во время ведения осады можно набирать войска.

**10.5.7.** Обратите внимание, что маркер «Осада» отражает наличие осадного парка, и армия с маркером «Осада» не может использовать бонус движения конной армии.

**10.5.8.** Осада простой «крепости». Игрок может использовать маркер «Осада» для взятия обычной крепости. В этом случае «крепость» захватывается на «5+».

#### 10.6. «Государевы крепости»

Все крепости начинают игру как «Государевы». «Государева крепость» означает, что очки победы за владение ими получает та Партия, которая контролирует Царя. Как только Партия теряет Царя, игрок теряет победные очки за обладание «государевыми крепостями».

«Государевы крепости» можно захватывать другими Партиями, в т.ч. и той, которая контролирует Царя. Осада такой крепости проводится по обычным правилам.

«Государевы крепости» обозначаются маркером с черным орлом на белом поле.

#### 10.7. Армия в крепости

Нахождение армии в пункте с любой крепостью не дает преимущества ни одной из сторон. Однако при отступлении (при уклонении от боя, но до броска кубика на уклонение) и при отступлении в результате проигранного сражения вместо ДЗХ игрок может отступить в крепость. В крепость может отступить только одна армия.

**10.7.1.** Армия в крепости осаждается по обычным правилам. Если крепость захватывается, то Полководец и все его боевые части считаются уничтоженными и убираются из игры.

**10.7.2.** Армия может выйти из крепости и атаковать армию противника по обычным правилам сражения.

**10.7.3.** Если на помощь осажденной в крепости армии приходит другая армия этой же Партии, то осажденная армия участвует в сражении. Обратите внимание, что должно сохраняться правило на максимальное группирование в одном пункте.

### 11. Победа и победные очки

Победа в игре может быть достигнута несколькими путями.

#### 11.1. Долгое правление

Если игрок на протяжении игры без перерывов контролирует Царя в течение 8 сезонов (двух лет), то он выигрывает автоматически в конце указанного срока. Как только игрок возводит на престол своего Царя, то на ДЗХ помещается маркер «Долгое правление» на 8 сезонов вперед. Как только маркер хода достигает указанного маркера, игрок, контролирующий Царя, выигрывает игру.

#### 11.2. Победа по победным очкам (ПО)

**11.2.1.** Победные очки даются:

**А) За обладание городами.** Часть городов и крепости дают победные очки. Число победных очков указано на карте в названиях городов и крепостей в скобках. Контроль игрока в данном пункте отмечается маркером его Партии.

**Б) За выигрыш сражения.** Каждая победа в сражении дает «1» победное очко. Игрок получает маркер «Победа».

**В) За Царя.** Игрок, контролирующий Царя, получает маркер «Царь», который дает ему «6» победных очков.

**Г) Мир со Швецией.** Розыгрыш данного события вычитает «4» победных очка игрока (согласитесь, не очень хорошо приводить на Русь варягов). Игрок получает маркер «Мир со Швецией». «-4» ПО.

Указанные маркеры с учетом нахождения маркеров контроля на городах карты позволяют в любой момент игры проверить правильность подсчета победных очков.

Победные очки отмечаются маркером на дорожке записи «Победных очков».

**11.2.2. Досрочная победа.** Как только игрок набирает 30 ПО, то он немедленно выигрывает игру (исключения – «Кризис власти», см. п. 11.2.3).

**11.2.3. Кризис власти.** В начале игры на ДЗХ в ячейку «Зима. 1606» помещается маркер «Кризис власти». Вплоть до указанного времени включительно победа по победным очкам ни одной из Партий невозможна.

#### 11.3. «Земский собор». Победа на истощение

В конце зимы 1612 года игроки обязаны провести «Земский собор». Процедура проведения «Земского собора» аналогична процедуре объявления «Претендента на трон» (см. п. 14.2), но вместо объявления «Претендента на трон» игрок объявляет «Царя». В этом случае этот игрок становится победителем в игре.

### 12. Распределение личностей и карточек по Партиям. Игра разным количеством игроков.

#### 12.1. Игра вдвоем

Сражаются Московская и Польская Партии. Полководцы и карточки других Партий распределяются между игроками следующим образом.

##### А) Московская Партия:

Полководцы: Дмитрий Трубецкой, Михаил Шеин, Андрей Телятевский, Иван Куракин, Федор Мстиславский, Михаил Скопин-Шуйский, Григорий Валуев.

Персонажи: Борис Годунов (Царь), Василий Шуйский, Иван Романов, Иван Воротынский.

Карточки: «Земское ополчение», «Дворянское ополчение», «Городовые стрельцы», «Мир со Швецией», две «Шведская интервенция».

##### Б) Польская Партия:

Полководцы: Истома Пашков, Проконий Ляпунов, Ян Сапега, Иван Бо-

лотников, Иван Заруцкий, Андрей Просовецкий.

**Персонажи:** Марина Мнишек, царевич Петр, Андрей Трубецкой, Андрей Голицын.

**Карточки:** «Бунт», «Поддержка сторонников», «Укрепленный лагерь», «Подосланный убийца», «Лжедмитрий» х 3, «Подосланный убийца», «Боярские заговорщики».

Якоб Делагарди и Эверт Горн в запасе.

## 12.2. Игра втроем

Сражаются Московская, Польская и Мятёжная Партии. Полководцы и карточки других Партий распределяются между игроками следующим образом.

### А) Московская Партия:

**Полководцы:** Федор Мстиславский, Дмитрий Шуйский, Михаил Скопин-Шуйский, Григорий Валуев.

**Персонажи:** Борис Годунов (Царь), Василий Шуйский, Иван Романов, Иван Воротынский.

**Карточки:** «Земское ополчение», «Дворянское ополчение», «Городовые стрельцы», «Мир со Швецией», «Шведская интервенция».

### Б) Польская Партия:

**Полководцы:** Истома Пашков, Ян Сапега.

**Персонажи:** Марина Мнишек.

Карточка «Подосланный убийца».

### В) Мятёжная Партия:

**Полководцы:** Дмитрий Трубецкой, Михаил Шеин, Прокопий Ляпунов.

**Персонажи:** царевич Петр, Андрей Трубецкой, Андрей Голицын.

**Карточки:** «Лжедмитрий» х 2, «Подосланный убийца», «Боярские заговорщики».

Якоб Делагарди и Эверт Горн в запасе.

## 12.3. Игра вчетвером

Сражаются Московская, Польская, Мятёжная и Дворянская Партии. Полководцы и карточки Партии «Шуйских» распределяются между игроками следующим образом.

### А) Московская Партия:

Михаил Скопин-Шуйский, Дмитрий Шуйский.

**Персонажи:** Борис Годунов (Царь), Иван Романов, Иван Воротынский.

**Карточки:** «Городовые стрельцы», «Мир со Швецией», «Шведская интервенция».

### Б) Польская Партия:

Полководцев нет.

**Персонажи:** Марина Мнишек.

### В) Мятёжная Партия:

**Полководцы:** Григорий Валуев.

**Персонажи:** царевич Петр, Андрей Трубецкой.

### Г) Дворянская Партия:

**Полководцы:** Федор Мстиславский.

**Персонажи:** Андрей Голицын.

Карточка «Боярские заговорщики». Якоб Делагарди и Эверт Горн в запасе.

## 12.4. Игра впятером

При игре впятером каждая Партия использует Полководцев своей колоды.

**Персонажи по Партиям:**

**Московская Партия:** Борис Годунов (Царь), Иван Романов.

**Польская Партия:** Марина Мнишек.

**Мятёжная Партия:** царевич Петр, Андрей Трубецкой.

**Дворянская Партия:** Андрей Голицын.

**Партия Шуйских:** Василий Шуйский, Иван Воротынский.

## 13. Расстановка в начале игры

### 13.1. Расстановка Полководцев

**Василий Голицын – Москва.**

**Федор Мстиславский – Калуга.**

**Лжедмитрий I – Чернигов.**

**Петр Басманов – Брянск.**

**Иван Болотников – Путивль.**

**Истома Пашков – Воронеж.**

Войска Полководцев, с которыми они вступают в игру, указаны внизу на их персональных карточках. Выбор пеших или конных казаков зависит от игрока-обладателя.

Пункты, на которых начинают игру Полководцы игрока, контролируются игроком.

### 13.2. Расстановка Персонажей

**Московская Партия:** Борис Годунов – Царь (помещается в поле «Царь» рядом с Москвой), Иван Романов.

**Польская Партия:** Марина Мнишек.

**Мятёжная Партия:** царевич Петр, Андрей Голицын.

**Дворянская Партия:** Андрей Трубецкой.

**Партия Шуйских:** Василий Шуйский, Иван Воротынский.

### 13.3. Расстановка маркеров

- Маркеры «Государевы крепости» помещаются во все крепости в игре (кроме Москвы).

- Полководец Лжедмитрий I получает маркер «Претендент на трон».

- На «Дорожку записи хода» помещается маркер «Ход» в ячейку «Весна 1605».

- На «Дорожку записи хода» помещаются маркеры «Кризис власти» - в ячейку «Зима 1606», «Земский сбор» - в ячейку «Зима 1612».

- Игроки отмечают соответствующими маркерами свои очки победы и легитимности\* на дорожке «Победные очки». Там же устанавливается маркер легитимности «Государевы крепости» (12 ЛГ на начало игры).

\* Польский игрок не должен забыть про крылатых гусар у Лжедмитрия I.

## 14. Разное

### 14.1. Захват Москвы. Объявление Царя

В начале игры Москву и Царя контролирует Московская Партия. Если по каким-либо причинам Царь погиб или был вынужден покинуть Москву (за исключением «Государева похода»), то царский трон становится свободным и для возведения Царя требуется новая процедура.

Только игрок, который контролирует Москву, может объявить Царем своего «Претендента на трон». Для этого «Претендент на трон» должен начать свою «Политическую фазу», находясь в Москве. Игрок, возведший Царя на трон, получает маркер «Царь», который дает ему «6» победных очков. Царь (Полководец или Персонаж) помещается в поле «Царь» рядом с Москвой. Фишка Полководца должна быть вынута из подставки и рассматривается как Персонаж.

После объявления Царя игрок не может заменить Царя другой своей личностью.

### 14.2. Претендент на трон

Только «Претендент на трон» может стать Царем. В политическую фазу игрок с наивысшей легитимностью может объявить о намерении избрать «Претендента на трон». Все Партии бросают по одному кубик и прибавляют к результату броска значение своей легитимности. Партия, набравшая больше всех очков, может объявить одну из своих личностей (Полководца или Персонажа) «Претендентом на трон». У этой личности характеристика «Легитимность» должна быть не меньше «2». Указанная личность немедленно получает маркер «Претендент на трон». Если «претендент на трон» является Персонажем, то он немедленно должен быть помещен в одну из армий игрока.

Максимальное число «Претендентов на трон» на любой текущий момент игры не может превышать трех.

### 14.3. Государев поход

Царь может покинуть Москву во главе своего войска. Для этого в начале своего движения игрок, контролирующий Царя, должен объявить «Государев поход». Царь должен находиться при армии в качестве Персонажа. При объявлении «Государева похода» армия Царя немедленно получает дополнительную боевую фишку московских стрельцов и наряд (боевую часть артиллерии или маркер «Осада», по желанию игрока). Такое получение фишек возможно только один раз для каж-

дого одного Царя за всю игру. Если группировка с Царем терпит поражение в сражении, то игрок-победитель немедленно получает «3» ПО вместо одного (три маркера «Победа»).

#### 14.4. Шведская интервенция

Событие «Шведская интервенция» может быть разыграно в двух случаях.

1. Если в Москве нет Царя, который разыграл карточку «Мир со Швецией».

2. Если «Мир со Швецией» не был разыгран, и число ПО московской Партии меньше «15». Если во время начала шведской интервенции в Москве нет Царя, то Полководец Якоб Делагарди получает Персонаж «Карл-Филипп».

#### 14.5. Польша.

На территорию Польши не могут заходить ничьи Полководцы, кроме Полководцев Польской Партии. В Польше могут появляться Полководцы Польской Партии.

#### 14.6. Шведские подкрепления на Севере

Якоб Делагарди и Эверт Горн в пунктах Копорье, Орешек, Ивангород, Псков, Новгород прибавляют «+2» к набору войск.

#### 14.7. Крылатые гусары

Польские крылатые гусары прибавляют к броску кубика «+1», если участвуют в рукопашной. Этот модификатор дается просто за наличие в атаке крылатых гусар. Если таких фишек две и больше, то модификатор все равно остается «+1». Кроме того, за наличие в армии Полководца каждой фишки крылатых гусар легитимность Полководца падает на «1».

Католическая польская шляхта вела себя разнуздано и вызывающе в православном Московском государстве.

#### 14.8. Артиллерия и маркеры «Осада»

14.8.1. Артиллерия и маркеры «Осада» могут быть сформированы только в крепостях или в городах, дающих победные очки.

14.8.2. В одной армии не может быть больше одной части артиллерии и одного маркера «Осада» (всего два).

14.8.3. Армии, в которых есть указанные маркеры, не могут использовать конное движение на 3 пункта.

#### 14.9. Густав III Ваза

Указанный Персонаж появляется при розыгрыше события «Польская интервенция». Польская Партия не-

медленно выигрывает игру, если у нее 20 ПО, она контролирует Смоленск, Москву и Густав III Ваза входит в Москву. Персонаж Густав III Ваза не может выиграть игру по указанному выше правилу, если корольевич Владислав был или стал Царем.

#### 14.10. Захват Смоленска Польшей

Если польская Партия захватывает Смоленск, то она удваивает количество Победных очков за контроль Смоленска (6 «ПО»).

#### 14.11. Захват шведами северных крепостей

Если Партия Шуйских захватывает Новгород, Псков, Орешек или Ивангород, то она удваивает количество победных очков за контроль указанных крепостей.

#### 14.12. Троице-Сергиевская Лавра

Контроль указанного пункта дает вместо победных очков очки легитимности. Контролирующий пункт игрок получает маркер «Троице-Сергиевская Лавра. «+2 ЛГ».

## Словарь

**ДЗХ** – «Дорожка записи хода». Дорожка учета ходов на игровой карте. Фишки (в т.ч. Полководцы), оказавшиеся на ДЗХ, каждый ход вместо движения проверяются на уничтожение на «1».

**ПО** – победные очки. Победные очки получают за обладание городами и крепостями, выигрыш в сражениях, возведение Царя.

**ЛГ** – легитимность. Характеристика позволяет делать попытки подчинения городов, соседних с пунктом, на котором находится Полководец.

**Администрация** – позволяет игроку получать одну лишнюю карточку в ход за каждую такую характеристику.

**Административный ресурс** – отражает возможности формирования войск с учетом находящихся под контролем игрока территорий. АР дает плюс к броску на формирование войск. Модификатор к броску указан на дорожке записи «Победных очков».

**Тактический рейтинг** – отражает способности Полководца как тактика. Влияет на очередность боя во время сражения.

**Стратегический рейтинг** – отражает стратегические способности Полководца. Влияет на уклонение от сражения. Отрицательная или положительная разница Полководцев учитывается при базовом броске на уклонение «4+».

**Личности** – общий термин для Полководцев и Персонажей.

**Полководцы** – личности, способные набирать армии и водить их.

**Персонажи** – личности, не способные водить армии и набирать войска. Персонажи не могут самостоятельно передвигаться по карте.

**Отряды** – армия, состоящая из одной боевой части. Не могут включать в себя Персонажей.

**Армия** – боевые части, возглавляемые Полководцем. Могут включать в себя Персонажей.

**Боевая часть** – условные «полки», «хоругви» и «ватиги», которые набирает Полководец, и которые отражают количественный и качественный состав войск.

**Подчинение** – действие, после которого город переходит под контроль Партии.

**Контроль** – контроль над городами и крепостями приносит победные очки, а тк же позволяет выставлять в них Полководцев.

**1К6** – бросок шестигранного кубика.

**1К3** – бросок шестигранного кубика как трехгранного: 1,2 = 1; 3,4 = 2; 5,6 = 3.

#### Разработчики игры:

**Автор:** Алексей Разыграев.

**Усовершенствование игры:** Кирилл Орешкин.

**Консультация и доработка:** Максим Богатов, Александр Литвинов, Дмитрий Палаткин, Сергей Ткаченко, Сергей Хамхадера.

**Исторические консультации:** Олег Курбатов.

**Художник:** Александр Ежов.

**Графический дизайн:** Илья Кудряшов.

**Верстка:** Антон Поликарпов.

# СНУГА

Таблица стрельбы

Кубик/Боевая сила	1	2	3-4	5-7	8-11	12-15	16+
1	-	-	-	-	1	1	1
2	-	-	-	1	1	1	2
3	-	-	1	1	1	2	2
4	-	1	1	1	2	2	3
5	-	1	1	2	2	3	3
6	1	1	1	2	3	3	3

Таблица рукопашной

Кубик/Боевая сила	1	2	3-4	5-7	8-11	12-15	16+
1	-	-	-	1	1	1	2
2	-	-	1	1	1	2	2
3	-	-	1	1	2	2	3
4	-	1	1	2	2	2	!
5	1	1	2	2	2	!	!
6	1	1	1	2	!	!	!

# - количество уничтоженных боевых фишек противника.

! – армия противника разбита. Армия бежит и убирается на «Дорожку записи хода» на два хода вперед. Разбитая армия теряет три боевых фишки. Победитель получает маркер «Победа» (+1 ПО).

\* - «+1» к броску кубика, независимо от количества боевых фишек с этим значком.

## Таблица набора войск

**Казачи - 3**  
**Дворяне – 4**  
**Городовые стрельцы – 5**  
**Немецкая пехота – 7**  
**Рейтары – 8**  
**Артиллерия – 8**  
**Маркер «Осада» -6**  
**Польская пехота (только в Польше) – 4**

Вместо движения Полководец бросает кубик. Выпавшее число показывает очки формирования, которые он может потратить для набора войск. К броску кубика может быть прибавлен административный ресурс (см. п. 8.3).

## Последовательность хода (см. гл. 3 «Правил»).

- 1. Начало года. Получение карточек случайностей.**
- 2. Сезон (Весна, Лето, Осень, Зима).**
  - 2.1. Фаза определения очередности хода (п. 3.2.1).
  - 2.2. Фаза возвращения полководцев (п. 3.2.2, гл. 6).
  - 2.3. Фаза получения карточек администрации (п. 3.2.3).
  - 2.4. Политическая фаза.
    - Розыгрыш карточек случайностей (гл. 5).
    - Подчинение городов по текущей легитимности игрока (п. 10.2).
    - Подчинение городов полководцами и отрядами (п. 10.3).
    - Осада и штурмы крепостей ей (п. 10.4, п. 10.5).
    - Выдвижение партий «Претендента на трон» (п. 14.2).
  - 2.5. Военная фаза (гл. 7, 8, 9).
- 3. Фаза окончания хода.**

## Таблица подчинения городов по легитимности

В названии области указано, сколько очков «Легитимности» требуется, чтобы сделать один бросок по таблице. Цифра в скобках после названия города показывает победные очки, которые дает контроль над городом.

### Волжские города (5 ЛГ)

1,2 – Ничего  
 3 – Кострома (1)  
 4 – Тверь (2)  
 5 – Углич (2)  
 6 – Ярославль (2)

### Западные города (3 ЛГ)

1,2 – Ничего  
 3 – Ржев (1)  
 4 – Можайск (1)  
 5 – Вязьма (1)  
 6 – Калуга (1)

### Северо-Восточные города (3 ЛГ)

1,2 – Ничего  
 3 – Коломна (1)  
 4 – Муром (1)  
 5 – Суздаль (1)  
 6 – Владимир (1)

### Южные города (3 ЛГ)

1,2 – Ничего  
 3 – Белгород (1)  
 4 – Воронеж (1)  
 5 – Курск (1)  
 6 – Чернигов (1)

### Северные города (3 ЛГ)

1,2 – Ничего  
 3 – Устюжна (1)  
 4 – Вологда (1)  
 5 – Белоозеро (1)  
 6 – Галич (1)

### Крепости (8 ЛГ)

1,2,3 – Ничего  
 4 – Орешек (1) или Ивангород (1)  
 5 – Тула (1) или Коломна (1)  
 6 – Нижний Новгород (2)

