



Настольная игра  
**ВРЕМЕНА И ЛЮДИ**

Смута

Правила игры

# Компоненты игры

## 88 жетонов войск

### 60 базовых войск:

- 16 жетонов базовой пехоты;
- 16 жетонов базовой конницы;
- 16 жетонов базовых стрелков;
- 12 жетонов артиллерии.



### 16 уникальных войск:

- 2 жетона боярской конницы (Русское Царство);
- 2 жетона ополчения (Русское Царство);
- 2 жетона крылатых гусар (Речь Посполитая);
- 2 жетона гайдуков (Речь Посполитая);
- 2 жетона конных аркебузирв (Швеция);
- 2 жетона легкой артиллерии (Швеция);
- 2 жетона янычар (Крымское Ханство);
- 2 жетона спахов (Крымское Ханство);



### 12 нейтральных войск:

- 3 казаков (Запорожская Сечь);
- 3 ландскнехтов (Герцогство Пруссия);
- 3 энгов (Дания);
- 3 ногаев (Большая Ногайская Орда).



## 24 карты событий

## 24 фигурки военачальников на подставках

## 24 карты военачальников



## Игровое поле



## 48 гербов государств

(по 12 каждого государства)



## 120 ресурсов:

- 40 фишек еды;
- 40 фишек золота;
- 40 фишек политики.



## 10 жетонов набега



## 2 маркера:

- маркер хода;
- маркер фазы.



## 4 карточки миссий

(по одной для каждого государства)



## 40 жетонов построек:

- 8 жетонов "Посевное поле/Пашня";
- 8 жетонов "Застава/Крепость";
- 8 жетонов "Ратуша/Сенат";
- 8 жетонов "Рынок/Банк";
- 8 жетонов "Тренировочный лагерь/Военная академия".



# Глава 1. Подготовка к игре.

1) Разместите компоненты согласно рисунку:

Поместите фигурки нейтральных военачальников на нейтральных территориях:

Для 4 игроков - на всех территориях;

Для 2 и 3 игроков - на территориях соответствующих выбранным государствам.

Русское царство - Большая Ногайская Орда;  
Речь Посполитая - гц. Пруссия;  
Швеция - Дания;  
Крымское Ханство - Запорожская Сечь

Поместите маркер хода на верхней позиции трека хода (1907 год);  
Поместите маркер фазы на средней клетке зимы (фаза возведения постройки)



Разместите по одному гербу каждого выбранного государства на треке ПО.

Сформируйте общий запас из войск, рассортировав их по видам.



Сформируйте общий запас из гербов всех участвующих государств, фишек еды, золота, политики, жетонов набега.



Разместите гербы государств, участвующих в игре, на треках политического влияния согласно таблице:

|                    | Война | Нейтралитет | Союз |
|--------------------|-------|-------------|------|
| Большая Ногайская  |       |             | —    |
| Запорожская Сечь   |       |             | —    |
| Герцогство Пруссия |       |             | —    |
| Дания              |       |             | —    |

Для 4 игроков - все треки нейтральных государств участвуют в игре

Для 2 и 3 игроков - в игре участвуют только треки соответствующие выбранным государствам

Русское царство - Большая Ногайская Орда

Швеция - Дания

Речь Посполитая - Герцогство Пруссия

Крымское Ханство - Запорожская Сечь

- Определите первого игрока случайным образом. Далее игроки ходят по часовой стрелке.
- Каждый игрок выбирает одно из доступных государств (Русское Царство, Речь Посполитая, Швеция или Крымское Ханство). Затем, выбирает трех любых военачальников своего государства (не показывая другим игрокам) и размещает их фигурки на любых своих территориях (размещайте военачальников по очереди начиная с первого игрока по 1 военачальнику), карты с изображением военачальников поместите перед собой. Каждый игрок получает карточку миссий своего государства и кладет её перед собой.
- Каждый игрок берет из общего запаса следующие войска:

- 2 жетона базовой пехоты
- 2 жетона базовой конницы
- 2 жетона базовых стрелков
- 1 жетона артиллерии

Затем, каждый игрок распределяет взятые войска среди своих военачальников, формируя стек войск (стопку из жетонов войск) в любом порядке на карте каждого военачальника.

Каждый военачальник должен получить не менее 2 войск. Войска распределяются в любом сочетании. Распределять войска начинает первый игрок. Верхнее войско стека каждого военачальника видят все игроки.



- 5) Выберите на каждого игрока по одной карте события всех 6-ти типов (для 2-х игроков 12 карт, для 3-х игроков 18 карт, для 4-х игроков 24 карты). Замешайте выбранные карты событий в одну колоду.
- 6) Все нейтральные военачальники в первый ход получают по одному соответствующему уникальному войску:  
Иоанн Сигизмунд Бранденбургский получает Ландскнехтов;  
Кристиан IV получает Энгов;  
Иштеряк-бей получает Ногаев;  
Пётр Сагайдачный получает Казаков.

Все карты нейтральных военачальников, с лежащими на них войсками, поместите около игрового поля.

## Глава 2. Ход игры.

Игра длится 6 ходов. Каждый ход соответствует историческому году и состоит из 4 сезонов года, каждый сезон состоит из 3 фаз, всегда идущих в одном порядке. Фазы указаны на треке Сезоны года.

**Цель игры** — к концу 6-го хода, набрать больше победных очков (ПО), чем остальные игроки, ПО даются за выполненные миссии.

Трек "Сезоны Года"



Игра начинается с фазы возведения постройки.

Все действия, указанные в фазе начинает выполнять первый игрок, далее эти действия выполняют игроки по часовой стрелке. После того, как все игроки действовали в данной фазе, начинается следующая фаза. В течение хода передвигайте маркер фаз на треке "Сезоны Года" по часовой стрелке.

### Сезон зимы.

Во время этого сезона происходит захват территорий, возведение построек и перемещение военачальников.

#### 12) Фаза захвата территорий.

Все вражеские территории, на которых находятся ваши военачальники и на которых нет неосаждённых застав или крепостей, считаются захваченными и переходят под ваш контроль - положите на них герб вашего государства. Захватить можно только те территории, которые граничат с вашей территорией, а также те территории, которые находятся через море от вашей.

Морские территории захватывать нельзя, они не принадлежат никакому государству.

**Верните все жетоны набега в общий резерв с территорий, столиц и построек (кроме застав и крепостей).**

Если на территории есть застава или крепость, то вы проводите её осаду - положите один жетон набега на эту заставу или крепость. Застава считается осаждённой, если на ней находится 1 жетон набега, крепость считается осаждённой, если на ней 2 жетона набега.

Эта фаза является последней фазой текущего хода, передвиньте маркер хода на деление следующего года.

**Первым игроком становится игрок слева от текущего первого игрока.**

#### 1) Фаза возведения постройки (с этой фазы начинается первый ход).

Выберите постройку и положите её на свою территорию, либо переверните уже имеющийся жетон постройки на другую сторону, произведя тем самым его улучшение. В каждой территории может быть только одна постройка (на территориях в которых уже есть застава с самого начала игры строить постройку нельзя). Дополнительно за 5 золота можно приобрести ещё одну постройку или сделать улучшение уже имеющейся постройки. Игрок может иметь максимум 2 постройки одного типа.

#### 2) Военные маневры.

## Сезон весны.

Во время этого сезона происходит получение фишек политики, заключение договоров с нейтральными государствами и перемещение военачальников.

### 3) Фаза получения политики.

Подсчитайте количество политики на ваших незаблокированных территориях и на жетонах построек и возьмите столько фишек политики из общего запаса.

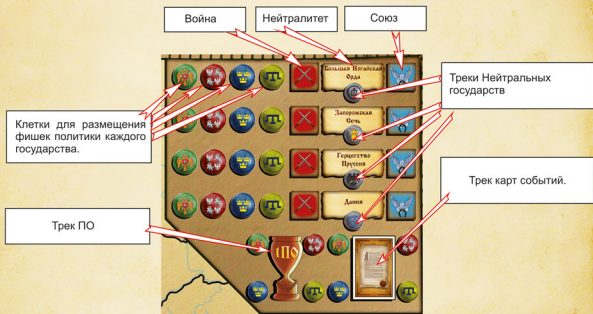
**Столица приносит один любой ресурс на ваш выбор, после того как вы получили один ресурс из столицы положите на неё жетон набега.**

Откройте верхние карты из колоды событий, число открытых карт должно быть равно числу игроков.

### 4) Фаза политического влияния.

За право управления нейтральными государствами (Большая Ногайская Орда, Запорожская Сечь, Дания, Герцогство Пруссия), право первым выбрать карту события и право получить 1 ПО все игроки в порядке очереди делают ставки на треках "Политического Влияния".

#### Треки "Политического Влияния"



Выберите нужный вам трек и разместите на нем любое количество фишек политики на клетке, соответствующей вашему государству, если на данном треке уже есть фишки политики другого государства, то количество ваших фишек должно превышать количество фишек другого государства, затем передайте ход следующему игроку. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока у вас есть фишки политики. Если вы не хотите или не имеете возможность сделать ставку, то скажите "Пас".

После того как все игроки скажут "Пас" начинается изменение влияния игроков на нейтральные государства. Начиная с верхнего нейтрального государства, определите игрока, сделавшего самую большую ставку на данное государство. Этот игрок может переместить герб любого игрока на одну позицию вправо или влево на шкале нейтрального государства, при этом на клетках война и союз может лежать герб только одного государства. Далее переходите к следующему нейтральному государству. Если никто не сделал ставку на треке нейтрального государства, то на этом треке не происходит никаких изменений.

Игрок, сделавший самую большую ставку в треке События, первым выбирает карту события, далее карту выбирает игрок со второй по величине ставкой. Последними выбирают игроки, не сделавшие ставки, в порядке очереди. Игрок, сделавший самую большую ставку в треке победных очков, получает 1 ПО. Если никто из игроков не сделал ставку в треке ПО, то 1 ПО никто не получает. Положите все фишки политики с треков Политического влияния в общий запас.

*Пример фазы политического влияния: игрок №1 (играющий за Русское царство) ставит 1 фишку политики на Большую Ногайскую Орду, далее игрок №2 (играющий за Швецию) ставит 1 фишку политики на Данию, игрок №3 (играющий за Крымское Ханство) ставит 2 фишки политики на Большую Ногайскую Орду, игрок №4 (играющий за Речь Посполитую) говорит «Пас», игрок №1 говорит «Пас», игрок №2 ставит 1 фишку политики на 1 ПО, игрок №3 ставит 1 фишку политики на карты событий, игрок №4 говорит «Пас», игрок №1 ставит 2 фишки политики на карты событий, игрок №2 говорит «Пас», игрок №3 говорит «Пас», игрок №4 говорит «Пас», игрок №1 говорит «Пас», ставки больше делать нельзя.*



Теперь происходит изменение политического влияния:

- 1) игрок №3 сделал самую большую ставку на треке Большой Ногайской Орды он выбирает - переместить свой герб на клетку мира;
- 2) на треке Запорожской Сечи ставок нет, всё остаётся без изменений;
- 3) игрок №2 сделал самую большую ставку на треке Дании, он выбирает – переместить свой герб с клетки войны на клетку нейтралитета;
- 4) игрок №2 сделал самую большую ставку на треке ПО, он получает ППО;
- 5) игрок №1 сделал самую большую ставку на треке карт событий, он первый выбирает карту события, следующую карту выбирает игрок №3, так как он сделал 2-ую по величине ставку, следующим по очереди карту берет игрок №2, оставшуюся карту берёт игрок №4.



#### 5) Военные маневры.

#### Сезон лета.

Во время этого сезона происходит получение фишек золота, покупка войск и перемещение военачальников.

#### 6) Фаза получение доходов.

Подсчитайте количество золота на ваших незаблокированных территориях и на жетонах построек и возьмите столько фишек золота из общего запаса.

#### 7) Фаза покупки войск.

Купите необходимые базовые отряды. Если у вас есть постройка Тренировочный лагерь или Военная академия, то вы можете покупать уникальные войска своего государства (максимум 2 каждого типа). Если вы находитесь в союзе с каким либо нейтральным государством, то вы можете покупать их уникальные войска (максимум 2 каждого типа).

Если у вас в личном резерве есть войска или военачальники, то вы можете ввести их в игру:

- фишку военачальника разместите на любой своей территории, у военачальника должно быть хотя бы одно войско;
- войска добавьте к любому военачальнику, находящемуся на вашей территории.

#### 8) Военные маневры.

#### Сезон осени.

Во время этого сезона происходит получение фишек еды, перемещение военачальников, а также перемещение нейтральных военачальников.

#### 9) Фаза сбора урожая.

Подсчитайте количество еды на ваших незаблокированных территориях и на жетонах построек и возьмите столько фишек еды из общего запаса.

#### 10) Военные маневры.

#### 11) Фаза нейтральных государств.

Если вы находитесь в союзе с каким либо нейтральным государством, то совершите военный маневр нейтральным военачальником (ваши территории нейтральный военачальник не блокирует). Нейтральный военачальник может нападать на военачальников государства с которым нейтральное государство находится в состоянии войны, а также нападать на их заставы или крепости. Нейтральный военачальник может блокировать территории без застав и крепостей тех государств, которые сохраняют нейтралитет с данным нейтральным государством.

Если вы в состоянии войны, с каким либо нейтральным государством, а другие игроки в нейтралитете с этим государством, то нейтральный военачальник данного государства совершает военный маневр на вашу территорию (территорию выбирает первый игрок).

## Глава 3. Подсчет победных очков.

Все победные очки, которые вы получаете во время игры, отмечайте на шкале победных очков, передвигая ваш герб на соответствующее число делений.

Игра заканчивается после 6-го хода. После этого подсчитайте победные очки используя карточку миссий.

Базовые миссии — за выполнение этих миссий игроки всегда получают ПО, независимо от количества игроков

ПО за выполнение этой миссии начисляются только, если в игре участвуют 3 или 4 игрока

| Русское Царство   |      |
|---|------|
| Создать Великий Новгородский Орду   | 1 ПО |
| Крепость в Киеве  | 2 ПО |
| Выстроить Академию в Курск  | 2 ПО |
| Создать код Мокшай  | 2 ПО |
| Москва не заблокирована   | 2 ПО |
| Батарея над 10+ территориями  | 1 ПО |
| Контроль над 10+ территориями   | 1 ПО |
| -----   |      |
| 3-4 ↑ Контроль над 2 территориями, которые принадлежат в начале игры разным государствам разных игроков | 2 ПО |
| -----   |      |
| <b>Швеция.</b>  |      |
| Присоединить Ревель   | 1 ПО |
| Присоединить Выборг   | 2 ПО |
| -----   |      |
| <b>Речь Посполитая.</b>   |      |
| Присоединить Ригу   | 1 ПО |
| Присоединить Ковно  | 2 ПО |
| -----   |      |
| <b>Крымское Ханство.</b>  |      |
| Присоединить Перекоп  | 1 ПО |
| Присоединить Алу  | 2 ПО |

ПО

ПО за выполнение этих миссий начисляются только, если данное государство участвует в игре

Победителем в игре становится игрок, набравший больше всего ПО.

#### Вариант для двух игроков:

Игроки могут выбрать только те государства, которые граничат друг с другом. Одновременно выбрать Швецию и Крымское Ханство нельзя.

#### Вариант для трех игроков:

В игре должны участвовать Русское Царство и Речь Посполитая.

## Глава 4. Военные маневры.

Начиная с первого, все игроки действуют своими военачальниками в порядке очереди.

Выберите одного любого своего военачальника и совершите им одно из доступных действий (после этого военачальник считается задействованным), затем передайте ход следующему игроку. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока у вас есть незадействованные военачальники. Если вы не можете или не хотите совершать действия военачальниками, то скажите «Пас», когда все игроки скажут «Пас» военные маневры данной фазы завершатся.

На территориях тех государств, которые не участвуют в игре совершать военные маневры нельзя.

На территориях нейтральных государств совершать военные маневры нельзя.

**Все доступные действия стоят 1 еду (положите 1 фишку еды в общий запас):**

### 1) Перемещение.

Военачальник может переместиться на 1 территорию, которая граничит с той, на которой находится военачальник — такая территория является соседней. Если эта территория принадлежит другому государству, то она считается заблокированной и не приносит ресурсов в фазы сбора ресурсов. Если на этой территории находится другой военачальник, то с ним начинается бой. Переместить военачальника также можно и на морские территории (Балтийское море, Чёрное море), при этом если там находится военачальник другого игрока, то бой происходит при желании одного из игроков (первым решает игрок, переместившийся на территорию моря).

Если вы переместили вашего военачальника на территорию, принадлежащую вам с осаждённой заставой или крепостью (на них лежат жетоны набега), то застава или крепость считаются освобождёнными и с них снимаются жетоны набега.

### 2) Нападение на другого военачальника.

Военачальник может нападать на вражеских военачальников, находящихся на соседней территории. Переместите на эту территорию фигурку вашего военачальника - начинается бой (ваш военачальник считается атакующим, военачальник другого игрока - защищающимся). Игрок, чей военачальник победил в бою, оставляет своего военачальника на данной территории. Игрок, чей военачальник проиграл бой, убирает своего военачальника на соседнюю территорию принадлежащую ему (если на карте этого военачальника остались войска). Если все соседние территории принадлежат другим игрокам, то все войска, фигурка и карта военачальника помещаются в личный резерв игрока. Если на карте военачальника не осталось войск, то его фигурка и карта помещаются в личный резерв игрока.

Если на выбранной территории несколько военачальников другого игрока, то игрок совершающий нападение выбирает - с каким военачальником он вступит в бой. После этого боя, защищающийся игрок решает, какие действия предпринимать его оставшимся на данной территории военачальники либо вступают в сражение (они считаются атакующими), либо отступают в свою соседнюю территорию (еда за это не платится).

Если ваш военачальник находится в море, то он может напасть на вражеского военачальника, находящегося в этом же море за 1 еду.

### 3) Нападение на заставу или крепость.

Военачальник может нападать на вражескую заставу или крепость находящуюся на территории с ним, либо находящуюся на соседней территории. Переместите туда фигурку вашего военачальника, начните бой с выбранной заставой или крепостью. Игрок, владеющий заставой или крепостью выбирает себе несколько базовых войск в гарнизон (2 для заставы, 3 для крепости) и проводит бой этими войсками.

Если военачальник выиграл бой, то застава или крепость считается осажденной.

Чтобы застава или крепость стала осажденной, на неё не обязательно нападать, можно её осадить в течении одного хода (или 2-ух ходов для крепости), и тогда территория вместе с заставой или крепостью через ход (через 2 хода) перейдёт под ваш контроль.

### 4) Набег.

Военачальник может совершить набег на вражескую соседнюю территорию и лишит её тем самым ресурсов. На выбранной вражеской территории не должно быть жетона набега, заставы, крепости или вражеского военачальника. Если вы совершили набег на вражескую территорию, то положите на неё жетон набега, закрыв значок ресурса (эта территория считается разграбленной и не приносит ресурсов в фазу сбора ресурсов), затем возьмите себе 1 золото из общего запаса.

### 5) Переругруппировка.

Перераспределите свои любые два войска между вашими военачальниками, которые находятся на территориях под вашим контролем.

Все действия совершаются либо в той территории, на которой находится выбранный военачальник, либо на тех территориях, которые с ней граничат.

Каждый военачальник действует только один раз за фазу военных маневров, чтобы это обозначить - положите его фигурку на поле, после того как он подействует.



## Бой

- 1) Подготовьте войска вашего военачальника - сформируйте стек из его войск в любом порядке, не показывая другим игрокам.
- 2) Одновременно выложите стеки войск друг против друга.
- 3) Сражение - сравните силу войск, лежащих сверху стека (учитывайте тип войск и его особенности). Войско, сила которого больше - побеждает и откладывается в сторону. Войско, сила которого меньше - уничтожено и возвращается в общий запас. При равенстве сил оба войска выживают и откладываются в сторону. Повторяйте это действие до тех пор, пока один из стеков войск не закончится. Войска не участвующие в бою считаются выжившими и откладываются в сторону.
- 4) Подсчитайте силу всех выживших войск (все войска отложенные в сторону). Игрок, сила войск у которого больше считается победителем. При подсчёте учитывайте особенности войск и застав или крепостей. При равенстве суммарных сил выигрывает военачальник находящийся в защите.

Порядок использования особенностей войск:

- 1) Атакующий игрок первый решает, будет ли он использовать какую либо особенность у войска, военачальника, постройки.
- 2) Игроки по очереди используют по одной из своих особенностей.
- 3) Если игрок не хочет использовать особенность в свою очередь, то он не вправе использовать её после в текущем сражении 2-ух верхних войск стека.

*Пример боя: игрок №1 нападает Д.М. Пожарским на Эверта Горна игрока №2. У игрока №1 у военачальника 4 войска - ополчение, базовая артиллерия, базовая пехота, базовая конница, у игрока №2 у военачальника 3 войска - конные аркебузир, базовые стрелки, базовая пехота. Игроки, не показывая друг другу свои войска, формируют порядок стека, одновременно выкладывают стеки войск, затем сравнивают силу войск в сражениях.*



### Сражение 1

*Базовая конница против конных аркебузир. Конные аркебузир имеют тип - стрелки, поэтому сила базовой конницы равна 3. У обоих войск сила 3, и игрок №2 решает применить особенность своего военачальника маневр. Он убирает конных аркебузир под низ стека войск.*

*Теперь в сражении участвуют базовая конница и базовая пехота. У конницы сила 2, у пехоты сила 3 (так как она сражается против конницы). Пехота выигрывает и откладывается в сторону, конница возвращается в общий запас*



### Сражение 2

*Артиллерия против стрелки. Игрок №1 решает использовать особенность артиллерии - он платит 1 золотом и артиллерия производит залп на 2, у базовых стрелков сила 2, поэтому они уничтожены (и при этом не наносят повреждений артиллерии) и помещаются в общий запас, артиллерия выигрывает и откладывается в сторону.*



### Сражение 3

*Ополчение против конных аркебузир. У ополчения сила 1 и защита 2, у конных аркебузир сила 3. Сумма силы и защиты ополчения равна 3, силы аркебузир не достаточно, чтобы выиграть, поэтому ополчение выживает и откладывается в сторону. Конные аркебузир тоже выживают и откладываются в сторону.*



У игрока №1 ещё осталось войско - базовая пехота, против неё нет войска, поэтому она выживает и откладывается в сторону.



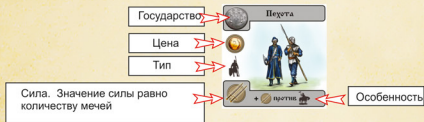
Выжившие войска игрока №1 (войска, отложенные в сторону).  
Складываем силу войск  $1+1+2=4$ , добавляем значение победы у отложения +2.  
Суммарная сила войск: 6.



Выжившие войска игрока №2 (войска, отложенные в сторону).  
Складываем силу войск  $2+3=5$ .  
Суммарная сила войск: 5.

Игрок №1 выигрывает бой, также он использует особенность военачальника тактика и кладет себе в личный резерв уничтоженную базовую конницу.

## Глава 5. Приложения. Описание войск.



- Пехота -
- Конница -
- Стрелки -
- Особый -

Защита - если сила войска противника не превышает сумму силы и защиты данного войска, то оно выживает.

Победа - при определении результатов боя, к сумме силы всех выживших войска, добавьте значение победы.

### Базовые войска.



В сражении против конницы сила пехоты равна 3



В сражении против стрелков сила конницы равна 3



В сражении против пехоты сила стрелков равна 3

Вы можете заплатить одно золото в общий запас, после чего нанести 2 повреждения войску противника. Если сила войска противника меньше или равна 2, то оно уничтожено и возвращается в общий запас, артиллерия побеждает. Если сила войска противника больше 2, то артиллерия уничтожена и возвращается в общий запас. У артиллерии особый тип войск.

### Уникальные войска.

Уникальные войска можно покупать только того типа, который соответствует вашему государству. Для покупки требуется постройка "Тренировочный лагерь" и/или "Военная академия" на любой территории вашего государства.

#### Русское Царство

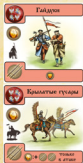


В сражении против конницы или пехоты сила боярской конницы равна 3.



Защита 2. Победа 2. У ополчения особый тип войск.

#### Речь Посполитая

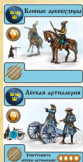


Защита 1.



Если ваш военачальник атакующий, то вы можете заплатить одно золото в общий запас и сила "Крылатых гусар" становится равной 4.

#### Швеция



Верните "Легкую артиллерию" в общий запас (особенность тактика военачальника применить нельзя), нанесите войску противника 4 повреждения. Если сила войска противника меньше или равна 4, то оно уничтожено и возвращается в общий запас. У легкой артиллерии особый тип войск.

## Крымское Ханство



Защита 1.

В сражении против пехоты или стрелков сила янычар равна 3.

## Наемные войска.

Эти войска может приобретать игрок, у которого заключен союз с соответствующим нейтральным государством (правое положение на треке политики).

## Запорожская Сечь



В сражении против конницы или пехоты сила казаков равна 3

## Большая Ногайская Орда



## Дания



Защита 1.

## Герцогство Пруссия



## Описание военачальников



**Командование** - показатель максимального количества войск, которое может находиться под личным контролем данного военачальника.

**Особенности военачальников:**

**Тактика** - один раз за бой может вернуть уничтоженное войско под своим контролем в личный резерв, вместо помещения в общий резерв.

**Логистика** - при движении, военачальник может пройти две сухопутных территории одним действием, если хотя бы одна из этих территорий принадлежит государству данного военачальника, цена за движение по-прежнему 1 еда.

**Мореходство** - при движении, военачальник может пройти две территории одним действием, если хотя бы одна из этих территорий морская, цена за движение по-прежнему 1 еда.

**Осада** - заставы и крепости под контролем противника получают на 1 гарнизон меньше в момент выбора войск гарнизона и минус 1 к победе при определении победителя боя.

**Оборона** - один раз за бой военачальник может дать одному войску под своим контролем +1 к силе, применять эту особенность можно только когда данный военачальник защищается.

**Маневр** - один раз за бой военачальник может переместить верхнее войско под своим контролем под низ стека войск.

**Разведка** - один раз за бой военачальник может отменить особенность войска под контролем противника.

**Лидерство** - при определении результатов боя, к сумме силы всех выживших войск прибавьте 1.

**Набег** - когда военачальник совершает набег на территорию под контролем противника, он получает дополнительное золото (всего 2 золота).

Все нейтральные военачальники имеют одинаковые особенности:

- 1) После поражения военачальника в бою он возвращается в своё нейтральное государство (он выставляется в свою территорию в фазу захвата территорий с одним своим уникальным войском).
- 2) Военачальник начинает партию со своим уникальным войском (Энгов/Ландскнехтов/Ногаев/Казаксов).
- 3) В фазу захвата территорий военачальник получает один базовый отряд (пехота, конница или стрелки) случайным образом, (количество войск не может быть выше командования военачальника).

Все нейтральные военачальники совершают военные маневры в фазу действия нейтральных государств.

## Описание построек.

Все постройки можно возводить только на территории собственного государства.

В каждой территории может быть только одна постройка. На территориях с напечатанной заставой нельзя возводить постройки (улучшить такую заставу нельзя).

Каждая постройка имеет 2 стороны: одна сторона - это обычная постройка, а другая сторона - это улучшенная постройка (красная стрелка в левом нижнем углу). Запрещено сразу же возводить улучшенные постройки — сначала нужно возвести обычную постройку, затем в фазу постройки или с помощью карты события, произвести улучшение постройки.

Игрок может иметь максимум 2 постройки одного типа.



Ратуша - во время фазы получения политик даёт 1 дополнительную политику.



Сенат - во время фазы получения политики даёт 2 дополнительные политики.



**Рынок** - во время фазы получения золота, даёт 1 дополнительное золото.



**Банк** - во время фазы получения золота, даёт 2 дополнительных золота.



**Посевное поле** - во время фазы получения еды, даёт 1 дополнительную еду.



**Пашня** - во время фазы получения еды, даёт 2 дополнительные еды.



**Тренировочный лагерь** - позволяет покупать уникальные войска.



**Военная академия** - позволяет покупать уникальные войска, а также один раз за год вы можете использовать особое свойство. Особое свойство - дать любому вашему войску +1 к силе во время боя или +1 к повреждению для артиллерий (включая легкую шведскую артиллерию). После использования особого свойства положите жетон набега на военную академию. До тех пор пока на военной академии лежит жетон набега её особое свойство использовать нельзя (жетон набега снимается в фазу захвата территорий).



**Застава** - оборонительная постройка, которая затрудняет захват ваших территорий (гарнизон 2, победа 4):

- 1) Когда на заставу нападает вражеский военачальник, выберете из общего запаса 2 базовых войска суммой на 4 золотых (можно взять 2 базовых войска ценой за 2 золота каждый, либо можно взять 1 базовую артиллерию ценой за 3 золота при этом повреждения она наносит бесплатно), затем проведите бой с нападающим военачальником выбранными войсками. При определении победителя боя добавьте к вашей суммарной силе выживших войск 4. После боя, верните войска назад в общий запас. Если вы выиграли бой, то вражеский военачальник остается на территории с заставой. Если вы проиграли бой, то заставка считается осажденной и на неё кладется жетон набега.
- 2) Территории с заставой можно захватить, только если заставка осаждена (на ней лежит жетон набега). Осадить заставу можно либо напад на неё и выиграв бой с её гарнизоном, либо блокируя территорию с заставой в фазу захвата территорий.
- 3) Совершать набег на территории с заставами нельзя. Нейтральные военачальники не могут блокировать территории с заставами тех государств, с которыми у них нейтралитет.



**Крепость** - оборонительная постройка, которая затрудняет захват ваших территорий (гарнизон 3, победа 5):

- 1) Когда на крепость нападает вражеский военачальник, выберете из общего запаса 3 базовых войска суммой на 6 золотых (можно взять 3 базовых войска ценой за 2 золота каждый, либо можно взять 1 базовое войско ценой за 2 золота и 1 базовую артиллерию ценой за 3 золота при этом повреждения она наносит бесплатно), затем проведите бой с нападающим военачальником выбранными войсками. При определении победителя боя добавьте к вашей суммарной силе выживших войск 5. После боя, верните войска назад в общий запас. Если вы выиграли бой, то вражеский военачальник остается на территории с крепостью. Если вы проиграли бой, то крепость считается осажденной и на неё кладется 2 жетона набега.

- 2) Территории с крепостью можно захватить, только если крепость осаждена (на ней лежит 2 жетона набега). Осадить крепость можно либо напад на неё и выиграв бой с её гарнизоном, либо 2 раза блокируя территорию с крепостью в фазу захвата территорий.
- 3) Совершать набег на территории с крепостями нельзя. Нейтральные военачальники не могут блокировать территории с крепостями тех государств, с которыми у них нейтралитет.

## Описание карт событий.

После получения карт событий в фазе политического влияния, все игроки выполняют соответствующие действия согласно очередности:



**Новый военачальник** - выберите себе нового военачальника своего государства, выберите себе одно базовое войско, затем поместите фигурку нового военачальника на любую территорию принадлежащую вашему государству, а карту военачальника с выбранным войском перед собой. Под контролем игрока может быть максимум 5 военачальников.



**Пакт о мире** - до фазы захвата территорий следующего хода на территории под вашим контролем с вашими военачальниками, заставами или крепостями нельзя нападать или перемещать войска.



**Дипломатическая победа** - выберите любое нейтральное государство, участвующее в игре, переместите герб любого игрока на треке политического влияния на одну позицию вправо или влево (на клетках "война" и "союз" может лежать герб только одного государства).



**Подкрепление** - выберите 2 базовых войска и добавьте их любым вашим военачальникам, находящимся на вашей территории (если вы не можете добавить их вашим военачальникам, то поместите их в личный резерв).



**Реконструкция** - возведите бесплатно новую постройку на своей территории, либо бесплатно сделайте улучшение уже имеющейся постройки (переверните жетон постройки на другую сторону).



**Упоминание в летописи** – получите 3 ПО.



Над игрой “Времена и Эпохи: Смута” работали:

**Руководитель проекта:**

Сергей Голубкин

**Авторы:**

Сергей Голубкин  
Анатолий Охапкин

**Верстка и предпечатная подготовка:**

Александр Тараненко  
Андрей Ермолаев  
Семен Казарновский  
Бойков Андрей

**Иллюстрации:**

Константин Золотов  
Андрей Ермолаев  
Андрей Довбыш  
IrvineIS  
Garrett33rus  
Артем Колядинский

**Благодарности:**

ОАО “Щербинская Типография”

Александр Тараненко  
Алексей Овчаренко  
Денис Демин  
Анна Тыщенко  
Клим Жуков  
Павел Овчинников  
Антон Морозов  
Маргарита Прокопив  
Леонид Баяхчев  
Валентин Рогатин  
Виктор Лазарев



90-120 минут



Осторожно мелкие детали! Не  
рекомендуется детям до 3 лет.  
Врок годности не ограничен.

Правообладатель  
Голубкин Сергей Алексеевич  
Производитель  
ООО Агентство старинных  
развлечений Ратоворцы,  
125040 г. Москва, ул. Верхняя  
д.34, стр.14  
Артикул - 1001  
ГОСТ - 25779-90