

# 1. Войска

## 1.1. Типы и классы войск

Каждое войско в "Потерянных сражениях" состоит примерно из 20 отрядов.

Каждый отряд имеет определенный тип и класс. Существует 6 типов войск: тяжелая пехота (ТП), лёгкая пехота (ЛП), тяжелая конница (ТК), лёгкая конница (ЛК), слоны (СЛ) и колесницы (КЛ). Пехота и конница делятся на 3 класса: Хорошая (Х), Обычная (О), Плохая (П). Колесницы всегда считаются «Обычными», а слоны делятся на два класса: Индийские (И) и Африканские (А). Некоторые типы войск делятся на подтипы. Например, подтипы тяжелой пехоты – легионеры или гоплиты, которые описаны в разделе 9.1.

## 1.2. Масштаб численности

Каждый сценарий имеет множитель (М) от 1 до 8, который отражает то, насколько большего размера были участвовавшие в сражении армии. Примерное число реальных бойцов, представленных каждым отрядом, зависит от этого множителя и базового числа для данного типа и класса войск:

Плохая пехота: 1000 x М пеших воинов

Обычная пехота или Плохая конница: 500 x М воинов

Хорошая пехота или Обычная конница: 250 x М воинов

Хорошая конница: 125 x М всадников

Колесницы: 100 x М для запряженных двумя лошадьми или 50 x М для запряженных 4-мя лошадьми (за искл. указанным в 9.5)

Слоны: 10 x М если без сопровождающей пехоты, или 5 x М если с сопровождающей пехотой, обычно 50 легких пехотинцев на 1 слона.

## 1.3. Полководцы

Кроме боевых отрядов, в состав каждого войска входит 0, 1 или 2 полководца. Полководцы различаются по своим способностям и делятся на: Плохих (П), Средних (С), Талантливых (Т) и Гениальных (Г). Также полководцы делятся на 2 категории – Герои (Р), которые прикреплены к определенному отряду и не могут покидать его, и Стратеги (С), которые самостоятельно перемещаются по полю боя. Некоторые полководцы могут иметь характеристику Малодушный (М).

## 1.4. Боеспособность

Каждое войско имеет уровень боеспособности (БП), который складывается из следующих очков: 2 очка за каждый Плохой отряд, 3 очка за каждый отряд Обычных войск или африканских слонов (за исключением случаев указанных в 9.3 или 9.5), и 4 очка за каждый Хороший отряд или отряд индийских слонов. Каждый полководец дает 3 очка, если он Плохой, 6 если он Средний, 12 если он Талантливый и 18 если он Гениальный.

## 1.5. Свежие и расстроенные отряды

Все войска на начало битвы являются свежими. Когда свежий отряд получает попадание, он становится «расстроенным». Расстроенные отряды не могут восстановить свой прежний статус, и получают минусы к морали и боевым показателям, но в остальном продолжают действовать как свежие отряды. Если расстроенный отряд получает еще одно попадание, то он становится «разбитым» и немедленно убирается из игры.

## 2. Поле боя

### 2.1. Зоны

2.1.1. Чтобы облегчить игру, поле боя делится на 20 зон, 5 на 4, по типу шахматной доски; каждая зона имеет размер от 300 до 1200 метров в поперечнике, как показано на картах сценариев. Каждая зона характеризуется относительно того на чьей половине поля она находится, и как она расположена относительно других зон в своей половине поля. Названия зон указаны на рисунке ниже.

2.1.2. Отряд на поле всегда находится в одной из зон. Все действия производятся из зоны в зону, и позиция отряда внутри зоны не имеет никакого значения (за исключением случаев указанных в п. 6.4.). Войска могут свободно перемещаться или атаковать во вражескую половину поля боя (за исключением случаев указанных в п. 3.4.)

2.1.3. Зоны не граничат углами, и, соответственно, диагональные атаки и перемещения запрещены. Все дистанции измеряются ортогонально, таким образом зоны, соседствующие диагонально, находятся на расстоянии 2 зон друг от друга.

Правое крыло	Правый тыл ← ↓	Армия 1 Тыл ↓	Левый тыл ↓ →	Левое крыло
Правый фланг	Правый центр	Центр	Левый центр	Левый фланг
Левый фланг	Левый центр	Центр	Правый центр	Правый фланг
Левое крыло	← Левый тыл ↑	↑ Тыл Армия 2	↑ Правый тыл →	Правое крыло

### 2.2. Местность

2.2.1. Некоторые поля сражений будут содержать элементы местности в виде холмов, лесов, болот, ручьев, рек, береговых линий или непроходимой местности, такой как глубокие водные пространства. Каждый элемент местности занимает одну ли большее количество зон, как показано на карте для каждого конкретного сценария. Ручьи и реки могут проходить диагонально из зоны в зону, не влияя на две другие соседние зоны.

2.2.2. Населённые пункты, расположенные вдоль края поля, не оказывают влияния на игру.

2.2.3. Зоны могут содержать больше 1 элемента местности, и эффект каждого элемента применяется отдельно (хотя негативные эффекты не складываются).

2.2.4. Отряды не могут выставляться или входить в непроходимые зоны.

2.2.5. Местность влияет на перемещения как указано в п. 5.4., на максимальное число отрядов в зоне (см. п. 5.5), и на бой (см. пп. 6.1; 6.3; 6.5).

### 2.3. Лагеря и ключевые зоны

2.3.1. Каждое войско обладает ключевой зоной, расположенной в одной из трех центральных зон. У некоторых армий на поле боя в одной из трех тыловых зон может находиться укрепленный или неукрепленный лагерь. Лагеря влияют на вывод войск на поле боя (см. пп. 3.3 и 3.4), на перемещения (см. п. 5.4) и на бой (см. пп. 6.1 и 6.5).

2.3.2. Занятие противником ключевой зоны или лагеря влияет на невыведенные на поле боя войска (см. п. 3.4), на мораль (см. п. 7.1) и на победные очки (см. п. 11.2).

## 3. Порядок игры

### 3.1. Ходы

Битвы разыгрываются по ходам, отражающим примерно 3 минуты за каждые 100 метров дистанции зоны. Битва может продолжаться до 10 ходов.

### 3.2. Порядок хода

3.2.1. Каждый ход состоит из 2 ходов игроков. Первым ходит войско указанное первым в сценарии (за исключением случаев, указанных в пп. 8.9 и 10.3). В начале каждого своего хода игрок определяет броском кубика доступные ему Приказы. Затем вы активируете группу, состоящую из одного или большего числа ваших отрядов, находящихся в одной зоне или не выставленных на поле боя, и используете их для перемещений и/или

атак. После того как вы завершили действовать данной группой, вы можете активировать следующую и произвести действия ею и т.д., пока не кончатся Приказы или пока вы не совершите действия всеми отрядами, которые хотели активировать. Вы можете активировать ваши отряды в любом желаемом порядке.

3.2.2. Атаки происходят в конце активации группы. Таким образом вы сможете переместить другие войска, чтобы воспользоваться результатами атаки предыдущей группы или чтобы подкрепить войска, проводившие атаки.

3.2.3. В конце вашего хода игрока вы должны назначить по 1 головному отряду в каждой зоне, в которой подобного отряда еще нет.

Последовательность хода игрока:

- 1) Бросок кубика для определения количества доступных Приказов;
- 2) Активация первой группы отрядов:
  - а) перемещения; и затем:
  - б) атаки;
- 3) Активация второй группы отрядов и т.д.;
- 4) Назначение головных отрядов.

### 3.3. Вывод войск на поле боя

3.3.1. В начале первого хода оба войска находятся вне поля боя.

3.3.2. Вы можете активировать группу из одного или большего числа нерасставленных отрядов и выставить ее в одну из трех тыловых зон фронтом вперед, как показано черными стрелочками на диаграмме. Это стоит 1 движение (даже если в нормальной ситуации вход в эту зону стоил бы 2 движения). Группа, полностью состоящая из конницы или колесниц, может быть выставлена за 1 движение в левом или правом тылу, фронтом в сторону соответствующего крыла, как показано на диаграмме светлой стрелочкой. Оставшиеся движения группы можно использовать, чтобы поменять направление фронта или переместиться дальше. Затем вы можете активировать следующую группу.

3.3.3. Войска, выставленные в лагере, не обязаны останавливаться (как описано в п. 5.4), а если лагерь неукрепленный, то стоимость выставления группы составляет 0 движений.

*На карте для каждого сценария представлена историческая расстановка на конец первого хода, что позволит вам воссоздать ход событий более соответствующий реальному (если вы этого хотите).*

### 3.4. Ограничения при расстановке

3.4.1. Отряды можно выводить на поле боя, используя удвоенное и утроенное движение (см. пп. 4.4. или 9.3.).

3.4.2. После первого хода войска можно выводить только в центральную тыловую зону фронтом вперед (за исключением случаев, когда войско не ожидает нападения, как описано в п. 10.1), хотя они могут использовать оставшиеся движения для поворотов и дальнейших перемещений.

3.4.3. Отряды нельзя выставлять в зоны занятые противником.

3.4.4. Отряд не может входить на вражескую половину поля боя или атаковать в тот ход, когда этот отряд был выведен на поле боя.

3.4.5. Войска можно выставлять в зоны занятые дружественными войсками, но при этом нельзя нарушать правила на максимально допустимое количество отрядов в зоне (см. пп. 5.1. и 5.5.). Ваши отряды обязаны остановиться в такой зоне, даже если у них еще есть движения.

3.4.6. Вы можете выставлять любое число активированных войск за один ход, за исключением случаев указанных в 10.1. Также вы можете держать войска вне поля боя сколько вам угодно, но все ваши невыставленные войска и полководцы считаются отступившими, если противник войдет в вашу центральную тыловую зону или в ваш лагерь.

## 4. Командование

### 4.1. Получение Приказов

*Гибкость управления вашей армией отображается расходом ограниченного числа Приказов для проведения всех игровых действий.*

4.1.1. В начале каждого хода игрока, активный игрок кидает 1К6 и прибавляет 1 за каждые 10 полных очков боеспособности войска. Войска и полководцы, которые были убиты, разбиты, обращены в бегство или отступили, а также войска и полководцы еще не выведенные на поле боя, не учитываются при определении боеспособности войска. Полученная сумма означает число Приказов, которые вы можете потратить в этот ход.

4.1.2. Все неизрасходованные Приказы пропадают и не переносятся на следующий ход. См. так же 10.1, 10.3 и 10.4.

### 4.2. Активация

4.2.1. В основном Приказы используются для активации групп для проведения перемещений и атак. Не все отряды можно будет активировать каждый ход, но ни один отряд нельзя активировать более одного раза за ход.

4.2.2. Чтобы отряды могли быть активированы как группа, они должны либо быть невыставленными на поле боя, либо все должны начать ход в одной зоне.

4.2.3. Отряды, активированные как группа, должны оставаться вместе и действовать абсолютно одинаково, т.е. производить одинаковые перемещения и повороты, и все должны производить атаку, если хотя бы 1 отряд из их числа атакует (но они не обязаны вместе осуществлять преследование после атаки).

4.2.4. Чтобы активировать группу из 2 Хороших отрядов или 1 другого отряда, нужно потратить 1 Приказ. Активация любой более крупной группы стоит 2 Приказа.

4.2.5. Крупную группу отрядов можно активировать и за 1 Приказ, но в этом случае она может только менять направление фронта, но не может перемещаться или входить на поле боя. Только один отряд из состава этой группы может атаковать и преследовать. См. 8.3.

### 4.3. Разделение на группы

4.3.1. Вы не обязаны включать все отряды в данной зоне в активированную группу. Таким образом, несколько отрядов из одной зоны могут сформировать группу и пойти из зоны в одну сторону, а остальные отряды можно активировать как отдельную группу и пойти ими в другую сторону или атаковать противника.

4.3.2. Ни одна группа не может атаковать из зоны, которая содержит другие дружественные отряды, не входящие в эту группу. Это означает, что если группа входит в зону с дружественными отрядами, то ни она, ни эти отряды не смогут атаковать противника из этой зоны в этот ход, т.к. они не могут сформировать единую группу.

4.3.3. Неактивированные войска не могут перемещаться или атаковать, но один из отрядов может стать головным в данной зоне в конце вашего хода. (см. 6.4.)

### 4.4. Бонусы при перемещениях и в бою

4.4.1. В любой момент своего хода вы можете активировать одиночный отряд для удвоенного движения вместо стандартного движения или атаки. Такая активация стоит 1 Приказ для Хорошего отряда и 2 Приказа для любого другого отряда. Активированный отряд пехоты или слонов получает 2 движения, а активированный отряд конницы или колесниц получает 4 движения. В остальном такой отряд действует полностью в соответствии со стандартными правилами, но (что очень важно) **он не может атаковать в этот ход**.

4.4.2. Отряды, использующие удвоенное движение, всегда перемещаются индивидуально. Не существует никаких скидок на количество используемых Приказов, даже если несколько отрядов совершают абсолютно одинаковое удвоенное движение.

4.4.3. Слоны и не-Хорошая легкая пехота могут совершить при выходе на поле боя удвоенное движение, потратив только 1 Приказ на отряд, а не 2, но при этом лёгкая пехота теряет право на бесплатный поворот, описанный в 5.3. и, таким образом, должна двигаться по прямой.

4.4.4. Альтернативным использованием Приказов является усиление атаки. Перед броском кубиков атаки вы можете объявить, что даёте атакующему отряду бонус в размере "+1" к сумме выпавшей на кубиках. Этот бонус стоит 1 Приказ, если атакующий отряд является лёгкой конницей или головным отрядом Хороших войск или индийскими слонами. Во всех остальных случаях он стоит 2 Приказа. См. так же 3.4, 8.3, 8.4, 8.5 и 9.3.

## 5. Движение

### 5.1. Направление фронта отряда

5.1.1. Отряд в зоне всегда должен быть направлен фронтом в одну из четырех сторон – прямо, направо, налево или назад. Таким образом, его фронт будет всегда направлен в сторону одной из соседних зон или прочь с поля боя. Все отряды, оказавшиеся в одной зоне в конце движения отдельного отряда или группы отрядов, должны быть направлены фронтом в одну сторону.

*Таким образом, группа может войти в зону, в которой есть дружественные отряды, направленные фронтом в другую сторону, только если она сможет немедленно поменять направление своего фронта так, чтобы оно совпало с направлением фронта остальных находящихся в данной зоне отрядов (см. п. 5.5).*

5.1.2. Группа, начинающая ход в одной зоне с другими дружественными отрядами, может поменять направление фронта, только если она немедленно покинет эту зону. См. также п. 4.2.

### 5.2. Движение

5.2.1. Активированный отряд конницы или колесниц имеет 2 движения. Активированный отряд пехоты, слонов или катафрактов (9.4) имеет 1 движение. Отряд может получить больше движений в соответствии с 4.4. или 9.3. Отряд может тратить меньше движений, чем у него имеется.

5.2.2. Перейти в соседнюю находящуюся с фронта отряда зону или атаковать ее стоит 1 движение, за исключением случаев указанных в 3.3. или 5.4.

5.2.3. Отряд может менять направление фронта в любой момент своей активации (но не после боя), однако за каждый поворот на 90 или 180 градусов нужно заплатить 1 движение, за исключением случаев указанных в 5.3. *Таким образом, тяжёлая пехота может либо переместиться на 1 зону вперед, либо поменять направление фронта, в то время как тяжёлая конница или колесницы смогут переместиться вперед на 2 зоны, либо переместиться и поменять направление фронта. См. так же 9.5.*

### 5.3. Бесплатные повороты

Есть три важных исключения к правилу поворотов, описанному в пункте 5.2:

- *Первое*, отряды, за исключением гоплитов (см. п. 9.2), не обязаны тратить движение, чтобы сделать поворот на 180 градусов в зоне, в которой они находились в начале хода, если в зонах по обеим сторонам от их фронта или в зоне (а так же в прилегающих к ней зонах), в сторону которой они разворачиваются, нет вражеских отрядов. *Это позволяет войскам, которые не обойдены с фланга, отступить перед противником, и таким образом выиграть время за счет пространства или отступить в более благоприятную местность.*

- *Второе*, войска, направленные фронтом прочь от поля боя или изначально направленные фронтом в зону, в которой нет вражеских войск, не обязаны тратить движение, чтобы развернуться фронтом к противнику, находящемуся по соседству, перед тем как атаковать его из зоны, в которой они находились в начале активации.

- *Третье*, легкая пехота может совершить один бесплатный поворот в ход (за исключением п. 4.4.), а легкая конница может совершить до 2-х бесплатных изменений направления фронта, в дополнение к любым другим бесплатным поворотам, описанным в 2-х правилах выше.

То, имеет ли право отряд совершать бесплатный поворот или нет, оценивается в начале его активации. См. также 6.1.

### 5.4. Местность и движение

5.4.1. Для конницы и колесниц перемещение или атака в зону с холмом, лесом, болотом или укрепленным лагерем или в зону, в которой есть вражеские слоны, стоят 2 движения, а не 1, за исключением случаев, когда зона с такой местностью является той зоной, куда войска входят из-за пределов поля боя (3.3) или если конница является катафрактами (9.4.).

5.4.2. Ручьи, реки и береговая линия не влияют на стоимость перемещений. Также ничто не влияет на стоимость поворотов и на стоимость перемещений пехоты, слонов или катафрактов.

5.4.3. Отряды, которые вошли в зону с лагерем, не могут покидать ее или атаковать из нее в этот же ход, за исключением случаев, когда они выходят на поле боя, как указано в п. 3.3. Помните, что войска, которые выставляются из-за поля боя в зону с неукрепленным лагерем, не тратят ни одного движения на данное перемещение.

### 5.5. Количество отрядов в одной зоне

5.5.1. Отряды никогда не могут входить в зону, занятую вражескими отрядами.

5.5.2. Отряды могут свободно входить или выставляться в зону, занятую дружественными войсками, но они не могут покинуть эту зону в этот ход и должны поменять направление фронта так, чтобы оно совпало с направлением фронта войск, уже находящихся в данной зоне (см. п. 5.1).

5.5.3. В зоне не может находиться больше 12 отрядов, при этом Плохие отряды считаются как 2 отряда. Этот лимит снижается до 8 для зон с реками, береговыми линиями, болотами или лесами, и он применяется, даже если находящиеся там войска собираются покинуть зону в этот ход. См. так же 6.9, 8.2, 8.8 и 9.5.

### 5.6. Смешанные группы

5.6.1. Войска, активированные как группа, должны совершать абсолютно одинаковые перемещения и изменения направления фронта. Количество имеющихся у них движений и бесплатных поворотов оценивается для каждого отряда отдельно.

*Таким образом, например, группа из тяжелой конницы и легкой пехоты, может повернуться на 90 градусов (что будет стоить коннице 1 движение, а легкой пехоте ничего) и затем переместиться вперед на 1 зону (что будет стоить коннице второго движения, а легкой пехоте ее единственного движения).*

5.6.2. Смешанные группы не могут разделяться во время данной активации, за исключением преследования после боя (см. п. 6.9). Таким образом, ни один отряд из группы не может продолжать двигаться, атаковать или менять направление фронта, если подобное действие приведет к тому, что хотя бы один из отрядов данной группы будет вынужден потратить больше движений, чем у него есть (даже если данный отряд сам не проводит атаку). См. так же п. 9.5.

### 5.7. Уход с поля боя

Активированная группа, не находящаяся на берегу, направленная фронтом прочь с поля боя и имеющая хотя бы 1 движение у каждого отряда в группе, может покинуть поле боя. Отряды и полководцы, покинувшие поле боя, не могут вернуться на поле боя и считаются отступившими, если они свежие. В противном случае отряды считаются бежавшими, а полководцы уничтоженными.

## 6. Бой

### 6.1. Кто может атаковать

6.1.1. Группа может в конце своей активации атаковать зону, к которой она повернута фронтом. Для проведения атаки нужно потратить 1 движение (2 для некатафрактной конницы или колесниц атакующих холмы, леса, болото, укрепленный лагерь или зону с вражескими слонами).

6.1.2. Оставшиеся движения или бесплатные повороты (как описано в п. 5.3) можно использовать для перемещений и поворотов перед атакой, но это даст отрицательные модификаторы в бою.

6.1.3. Нельзя атаковать три вражеские центральные зоны из пяти фланговых или тыловых зон, в которых находятся войска, совершавшие поворот в этот ход (что отражает задержки при попытках командования остановить свою преследующую конницу).

6.1.4. Смешанные группы могут атаковать, только если у всех отрядов группы (а не только у тех, которые будут атаковать в соответствии с ограничением количества атакующих в п. 6.3.) есть необходимое число движений – см. п. 5.6. Также атаки могут быть запрещены в соответствии с пунктами 3.4, 4.4, 5.4, 8.9 и 10.3.

6.1.5. Группы не могут менять направление фронта или тратить движения после проведения атаки, хотя войска победителя могут переместиться в бывшую вражескую зону как описано в п. 6.9.

## **6.2. Коллективные атаки**

6.2.1. Атаку можно проводить из данной зоны, только если все отряды, находящиеся в зоне, являются частью атакующей группы. *Таким образом, вы должны вывести из зоны другие войска перед проведением атаки и можете ввести подкрепления в эту зону только после того, как атака была закончена.*

6.2.2. Зона, занятая врагом, может быть атакована только 1 раз в ход с каждой из 4-х её сторон.

6.2.3. Стратег не обязан быть частью атакующей группы (хотя он и может участвовать в атаке – см. 8.2 и 8.4).

## **6.3. Ограничение числа атакующих отрядов**

6.3.1. Каждый отряд в атакующей группе проводит отдельную атаку.

6.3.2. Максимальное число атакующих отрядов может быть 3, 4 или 5 в зависимости от сценария. Это ограничение увеличивается на 1, если атакующая группа начинает атаку из зоны, которая граничит с другой вражеской зоной и при этом в зонах справа и слева или с фронта и с тыла у неё нет противника. Разрешенное количество атакующих отрядов снижается вдвое (округляя в верх) если обе стороны находятся в зонах с ручьем, рекой или береговой линией (в любых комбинациях).

6.3.3. Исключая случаи, указанные в пп. 9.3 или 9.4, Хоршая ТП считается как 1/2 отряда при определении числа атакующих отрядов, в то время как все остальные не-Хорошие войска, за исключением ТП, считаются как 2 отряда каждый. *Это отражает разницу в количестве реальных людей в отрядах и построения, которые они применяют.*

6.3.4. Последний атакующий отряд может быть засчитан вами, как имеющий половину от нормального «размера», чтобы была возможность использовать ограничение по количеству атакующих отрядов в полной мере, но в этом случае атака получает отрицательный модификатор.

6.3.5. В группе, активированной за меньшее число Приказов, как описано в п. 4.2, может атаковать только 1 отряд.

## **6.4. Головной отряд и порядок проведения атак**

6.4.1. Перед проведением каждой атаки вы решаете, какой именно отряд будет ее проводить. Вы можете по своему усмотрению выбрать первый атакующий отряд и все последующие атакующие отряды, исключая ситуации описанные в пп. 6.8 или 9.5. Первый атакующий отряд в зоне становится головным отрядом в этой зоне.

6.4.2. Если отряд проводит «решительную» атаку (см. п. 6.7), то он теряет свой статус головного. В конце своего хода игрок должен выбрать головной отряд для каждой зоны, в которой его еще нет.

6.4.3. Войска теряют свой головной статус в начале хода своего игрока, и вы можете выбрать новые головные отряды (но см. пп. 6.8 и 9.5).

6.4.4. Головные отряды получают несколько специальных боевых модификаторов (п. 6.5), но они также являются целью для всех вражеских атак, направленных против данной зоны с любого направления.

6.4.5. Если ваш головной отряд получил попадание (или был убран из игры из-за низкой морали) в ход противника, то вы должны немедленно выбрать новый головной отряд для данной зоны. Принимая во внимание ограничения указанные в пп. 6.8 и 9.5, вы по своему усмотрению выбираете, какой отряд станет головным. Вы можете оставить текущий головной отряд головным, даже если он расстроен.

## **6.5. Процедура проведения атак и боевые модификаторы**

Чтобы атаковать отрядом, киньте 2 К6, сложите выпавшие числа и добавьте все подходящие модификаторы. При применении нескольких модификаторов они складываются друг с другом, но каждый модификатор можно применять только один раз в каждой отдельной атаке. См. также п. 9.5.

+1 головному отряду, если в зонах справа и слева от него или с фронта и сзади нет противника и если он не серпоносные колесницы (9.5);

+1 если отряду дали атакующий бонус (4.4);

+1 отряду лейб-гвардейцев, получившему второй атакующий бонус (8.5);

+1 Обычному или Хорошему отряду, атакующему Плохой отряд;

+1 отряду тяжелой пехоты (любого типа) атакующей гоплитов, фалангитов или лучников (9.1 и 9.2), которые направлены фронтом не в сторону атаки;

+1 гоплитам, атакующим зону, где находятся вражеские гоплиты, если только все они не вошли в эту зону в предыдущий ход своего игрока (9.2);

- +1 головному отряду свежих гоплитов или фалангитов, атакующих тяжелую пехоту, за исключением случаев, когда рядом с зоной фалангитов есть противник, в сторону которого они не повернуты фронтом, или если атака фалангитов проводится из или в зону, в которой есть лагерь или любой тип местности (9.2);
- +1 не головному отряду Обычных гоплитов или фалангитов, атакующему тяжелую пехоту, если другой свежий Обычный отряд того же типа поддерживает его (т.е. не атакует сам и не поддерживает другой отряд) (9.2);
- +1 коннице или колесницам, атакующим тяжелую пехоту, если обе зоны находятся на краю поля боя или если вместе с тяжелой пехотой есть свежие отряды конницы, колесниц или легкой пехоты, или атакующий отряд является головным, а пехота повернута к нему тылом;
- +1 головному отряду пехоты, атакующему из зоны с холмом в зону без холма;
- +1 любому головному отряду атакующему из зоны без реки в зону с рекой;
- +1 лучникам, атакующим легкую пехоту или легкую конницу;
- 1 если атакующий перемещался или менял направление фронта (даже бесплатно) перед атакой (6.1);
- 1 отряду не пехоты, или головному отряду тяжелой пехоты вне своего лагеря, атакующему в или из зоны с лесом, болотом, холмом или укрепленным лагерем;
- 1 последнему атакующему отряду, если его «размер» ополовинивается, чтобы уложиться в ограничения на количество атакующих отрядов (6.3);
- 1 любому отряду, атакующему катафрактов; головному отряду конницы или колесниц, атакующему слонов; или головному отряду пехоты, атакующему свежих легионеров (9.3); не применяется, если в любом из перечисленных случаев противник не направлен фронтом к атакующему;
- 1 Африканским слонам, атакующим зону, в которой есть Индийские слоны;
- 1 расстроенному атакующему отряду уставшего войска (10.2);
- 1 колесницам, лучникам, расстроенной легкой пехоте или легкой кавалерии, или головному отряду в ручье или реке в сырую погоду (10.4).

## 6.6. Результат боя

6.6.1. Сравните модифицированный бросок кубиков из п. 6.5 с числом в таблице «Результат боя». Если сумма меньше необходимого числа, то атака безрезультатна. Если сумма больше необходимого числа или она равна этому числу, а атакующий проводит «решительную» атаку (6.7), то головной вражеский отряд получает попадание и немедленно становится расстроенным или разбитым (1.5).

6.6.2. Если сумма превосходит необходимое число на 4 или больше, а также если она превосходит на 3 при атаке на слонов или если атакующий проводит «решительную» атаку, то головной вражеский отряд получает 2 попадания, а головной «свежий» Плохой отряд немедленно становится разбитым. Любой другой головной отряд получает 1 попадание, а второе попадание приходится на любой другой отряд в данной зоне (в том числе и на головной, если он был только расстроен первым попаданием) (см. п. 6.4), выбранный защищающимся игроком. См. так же пп. 6.8 и 8.6.

## 6.7. «Решительные» атаки

Если модифицированная сумма на кубиках точно равна или точно на 3 больше числа, необходимого для удачной атаки, то атакующий может объявить, что он проводит «решительную» атаку, чтобы нанести противнику дополнительное «попадание» как описано в п. 6.6. Это возможно только если атакующий отряд является «свежим» и вы решите сделать его расстроенным. О проведении «решительной» атаки игрок должен объявить до того, как попадания были нанесены защищающемуся и до того, как были проведены попытки восстановления (8.6). Головной отряд, проводящий решительную атаку, теряет свой статус головного и нужно выбрать новый головной отряд, как указано в п. 6.4. Только легкая пехота или легкая конница могут проводить «решительные» атаки против легкой конницы. См. также 9.2 и 9.5.

## 6.8. Прикрытие из легкой пехоты или из слонов

6.8.1. Первый атакующий отряд слонов или свежей легкой пехоты считается как 1 отряд, а не как 2 для определения количества возможных атакующих отрядов, если он являлся головным отрядом в начале хода игрока.

6.8.2. Атака против легкой пехоты, которая сопровождается хотя бы одним отрядом тяжелой пехоты, вызывает только одно «попадание», если все части в атакованной зоне – свежие. В этом случае нельзя проводить «решительную» атаку если сумма больше на 3, а если она больше на 4, то все равно наносится только одно попадание, а не два.

6.8.3. Расстроенная легкая пехота не может быть выбрана в качестве головного отряда, за исключением случаев, когда нет другого выбора или если противник находится с тыла и направлен фронтом в сторону зоны с расстроенной легкой пехотой. В этом случае игрок *обязан* назначить расстроенную легкую пехоту в качестве головного отряда. Однако, расстроенная легкая пехота, никогда не может быть первым атакующим отрядом, за исключением случаев, когда нет другого выбора, даже если сзади находятся противники. Таким образом ее не нужно назначать головной, пока текущий головной отряд не получил попадание.

## 6.9. Преследование после боя

6.9.1. Если атака (и последующее снятие войск с игрового поля из-за проверки морали) оставляет атакованную зону пустой, то все или часть отрядов из атаковавшей группы могут переместиться в эту освободившуюся зону, не меняя направления своего фронта, за исключением ситуаций, указанных в п. 9.2. Это единственный случай,

когда группа может разделиться после активации. Выбор, какие отряды и в каком количестве перемещать вперед, полностью зависит от игрока, но он может выбирать только из отрядов группы атаковавшей в данный момент (независимо от того атаковали ли они в действительности или нет). Группы, которые атаковали эту же зону ранее, не могут наступать в нее.

6.9.2. Если группа атаковала, используя минимум Приказов (по п. 4.2), то только один действительно атаковавший отряд может преследовать в освободившуюся зону.

6.9.3. Проверки морали всегда проводятся перед преследованием.

6.9.4. Преследовавшие войска не могут в этот ход больше проводить атаки, даже если у них есть неиспользованные движения, а их атаки были прерваны ограничениями на количество атакующих отрядов или разгромом врага.

6.9.5. Головной атакующий отряд должен остаться головным в той зоне, которую он займет, за исключением случаев, когда он проводил «решительную» атаку.

## **7. Мораль**

### **7.1. Мораль войска**

Вы должны провести проверку морали каждый раз, когда один из ваших отрядов разбит и/или один из полководцев убит. Проверка проводится сразу же после того, как распределены все попадания, нанесённые данным отрядом противника. Вы должны кинуть столько кубиков, сколько было разбито ваших отрядов и/или убито полководцев данным вражеским отрядом. Из выпавших чисел выберите наименьшее число, поделите его пополам и округлите вверх. Следующие кумулятивные модификаторы применяются, чтобы выяснить общую мораль вашего войска:

+1 если ваших отрядов на поле боя по меньшей мере в два раза больше чем вражеских;

-1 за каждые 4 разбитых к данному моменту дружественных отряда, (включая те, которые были разбиты этой атакой);

-1 если по меньшей мере 2 Плохих или 1 Средний и лучше полководец убиты или бежали с поля боя;

-1 если вражеских отрядов по меньшей мере в два раза больше чем ваших;

-1 если число ваших центральных зон, занятых противником, на 2 больше чем число вражеских центральных зон, занятых вашими войсками (считая ключевую зону без реки как 2 зоны, а не ключевую зону с рекой как половину зоны), или если ваш лагерь когда-либо был захвачен противником (2.3).

### **7.2. Мораль отряда**

Чтобы определить мораль каждого отдельного дружественного отряда, который подвергается риску, вы должны к морали войска применить следующие дополнительные модификаторы (помните, что дистанции никогда не считаются по диагонали (2.1)).

+1 Хорошему отряду, Обычному отряду легионеров (9.3) или Индийским слонам;

+1 отряду тяжелой пехоты, за исключением гоплитов соприкасающихся с вражескими гоплитами (9.2);

+1 если отряд в трех зонах или дальше от атакованной зоны;

+1 всем отрядам кроме слонов, если в зоне есть Талантливый или Гениальный полководец или если в соседней зоне есть Гениальный полководец (искл. см. п. 8.6);

-1 Плохому отряду или отряду серпоносных колесниц или лейб-гвардии малодушного полководца;

-1 расстроенному отряду;

-1 если противник находится с фронта и сзади, и/или с правого и левого фланга.

### **7.3. Результат теста на мораль**

7.3.1. После того как вы подсчитали мораль каждого отряда, примените к ним следующие результаты. Сначала, все отряды с моралью -1 или меньше убираются с поля боя и считаются отступившими, если они «свежие», или сбежавшими, если они расстроены. Затем то же самое происходит со всеми отрядами с моралью 0, если они находятся в одной зоне с разбитым данной вражеской атакой отрядом или в одной зоне с отрядом только что убранным с поля боя из-за этой проверки морали.

7.3.2. *Исключение:* если разбит или бежит 1 отряд легкой пехоты, то это не вызывает бегства дружественных войск с моралью 0, за исключением другой легкой пехоты. Если 2 или больше отрядов легкой пехоты было разбито или сбежало из одной зоны, то это исключение не действует.

7.3.3. Гибель полководца не вызывает снятия с поля боя отрядов с моралью 0, и мораль отрядов не пересчитывается из-за бегства отрядов или полководцев до следующей проверки морали. См. так же 9.5.

### **7.4. Невыставленные отряды**

Невыставленные войска также проверяют свою мораль, но используют только следующие модификаторы: +1 для Хороших войск, Обычных легионеров или Индийских слонов; +1 для тяжелой пехоты; -1 для Плохих войск, колесниц или лейб-гвардии малодушного полководца. Отряды, чья мораль становится равной -1 или меньше, считаются отступившими, но отряды с моралью 0 остаются невыставленными.



## 8. Полководцы

### 8.1. Герои

Полководцы, называемые Героями, прикреплены к конкретному отряду (лейб-гвардия полководца) и не могут покидать его. Они всегда активируются вместе с этим отрядом. Если отряд становится разбитым, отступает или бежит, то полководец также убивается из игры и считается потерянным. Герой также может быть убит, даже если его отряд не разбит, см. 8.6.

### 8.2. Стратеги

Стратеги либо находятся вне поля боя, либо занимают определённую зону. У них нет направления фронта, они не считаются при определении лимита группирования в зоне, и они никогда не останавливают движение отрядов. Их можно активировать и перемещать совместно с группой отрядов в их зоне. В этом случае они движутся совершенно так же как и группа и могут продвигаться вперед после боя вместе с группой. Так же их можно активировать отдельно, не тратя Приказов, и переставить в любую зону на поле боя, не содержащую вражеских войск, (не прокладывая путь их движения) или отступить ими с поля боя. Стратега можно активировать только 1 раз за ход. Он никогда не проверяет свою мораль, но он убивается из игры и считается потерянным, если все отряды, находящиеся с ним в одной зоне, разбиты, отступили или бежали, или если на конец хода своего игрока он оказываются в зоне, в которой нет дружественных войск (или если не осталось невыставленных дружественных войск, а полководец сам не выставлен на поле боя). См. так же 8.8.

### 8.3. Бонусы на активацию

8.3.1. Каждый полководец имеет собственные Приказы, которые он может тратить на активацию отрядов/групп отрядов, находящихся в одной с ним зоне, если он еще не был активирован в этот ход. Плохой полководец имеет 1 Приказ,

Средний – 2 Приказа, Талантливый и Гениальный – 4 Приказа.

8.3.2. Эти Приказы могут быть потрачены на каждую последовательную активацию в этой зоне, но когда общий запас заканчивается, то остаток должен был оплачен обычными Приказами.

8.3.3. Если полководец не выставлен на поле боя, то он может использовать свои Приказы, чтобы активировать невыставленные отряды.

### 8.4. Бонусы на атаку

8.4.1. Полководцы, которые активированы вместе с атакующей группой, могут использовать свои Приказы, чтобы давать бонусы атакующим войскам. Как и в случае с бонусами на активацию, Плохой полководец имеет 1 Приказ, Средний – 2 Приказа, Талантливый и Гениальный – 4 Приказа. Приказы для активации и бонус для атакующих считаются раздельно (т.е. например Средний полководец сначала может использовать 2 своих Приказа, чтобы активировать войска для атаки, а затем ещё раз использовать 2 своих Приказа, чтобы дать бонусы к атаке).

8.4.2. Приказы для бонусов на атаку должны применяться к первым атакующим отрядам, их нельзя сохранять, чтобы потратить на отряды, атакующие позднее.

8.4.3. Как сказано в 6.2. Стратегов не обязательно активировать вместе с атакующей группой, а можно вместо этого активировать отдельно и переместить в другое место поля боя, но в этом случае они не смогут использовать свои Приказы для предоставления бонусов атакующим отрядам. См. так же 8.8.

### 8.5. Лейб-гвардия Героя

Если отряд Героя является первым атакующим отрядом, то вы обязаны дать ему 2 атакующих бонуса, а не 1, если у полководца хватает собственных Приказов на предоставление бонусов на атаку (как описано в п. 8.4). Таким образом, Хороший отряд или легкая конница получают 2 атакующих бонуса, если ими предводительствует Средний или ещё более высокого качества Герой, а любой другой отряд получит 2 бонуса (которые обычно стоили бы 4 Приказов), если им предводительствует Талантливый или Гениальный Герой. Если лейб-гвардейский отряд не является головным отрядом, то вы можете дать ему только один бонус на атаку, независимо от того хватает вам Приказов или нет.

### 8.6. Попытка восстановления отряда Героем

8.6.1. Каждый раз когда отряд (не являющийся Плохим, легкой пехотой, серпоносными колесницами или слонами) получает попадание во время вражеского хода (не во время собственной «решительной» атаки), Герой, находящийся в данной зоне, может попытаться снять с него это попадание.

8.6.2. Если попадание пришлось на лейб-гвардию Героя, то он обязан попытаться снять попадание со своего отряда (см. также п. 9.2). Однако, малодушные Герои не могут пытаться снимать попадания ни с каких отрядов, кроме как с лейб-гвардии.

8.6.3. Чтобы снять с отряда попадание, надо кинуть 2 кубика. Если сумма равна 10 или больше для Плохого полководца, 9 или больше для Среднего и Талантливого или 8 или больше для Гениального полководца, то попадание с отряда снято. Однако, если сумма равна 2 или 3 для Плохого или Среднего полководца, или 2 для Талантливого и Гениального полководца, то полководец убит. Если же для Талантливого или Гениального полководца сумма на кубиках равна 3, то считайте, что они чудом избежали смерти, и в течении своего следующего хода они не могут применять собственные Приказы для активации или для предоставления

атакующих и моральных бонусов, а также не могут пытаться снимать попадания с дружественных отрядов (даже если обязаны это сделать) до конца битвы.

8.6.4. Головной отряд, с которого было снято попадание, остаётся головным, и получит второе попадание нанесённое этим атакующим (можно попытаться снять с него и это попадание).

8.6.5. Любое попадание, полученное атакующим из-за применения «решительной» атаки (п. 6.7), остается в силе, даже если попадание нанесённое обороняющемуся было с него снято.

### 8.7. Попытка восстановления отряда Стратегом

Восстановление отряда Стратегом проводится точно так же как и Героем, но в отличие от Героя Стратег никогда не обязан проводить попытку восстановления. Стратеги могут восстанавливать только те отряды, которые уже являются расстроенными и могут стать разбитыми. Талантливый или Гениальный Стратег погибает, если на кубиках выпало 2 или 3, а Плохой или Средний Стратег погибает на 2, 3 или 4.

### 8.8. Несколько полководцев в одной зоне

8.8.1. Полководцы никогда не могут быть активированы в составе одной группы, и один полководец никогда не может входить в зону с другим полководцем.

8.8.2. Если оба полководца не выставлены на поле боя, то их Приказы могут быть объединены и даже использованы для активации одной группы.

8.8.3. Если полководцы в начале хода игрока находятся в соседних зонах, то только один из них может использовать свои Приказы для перемещений и предоставления боевых бонусов в этот ход.

### 8.9. Гениальные полководцы

8.9.1. Если у вас есть Гениальный полководец, то обычно вы будете всегда ходить вторым каждый ход. Однако в любой ход, кроме первого, вы можете объявить, что меняете эту последовательность для текущего и всех последующих ходов. *Это даст вам возможность действовать 2 фазы подряд.*

8.9.2. Вы должны объявить о своем решении до того, как сделаны какие-либо броски на погоду или на определение количества Приказов.

8.9.3. Последовательность ходов нельзя поменять, если оба войска начали сражение с Гениальными полководцами или если ваш Гениальный полководец был убит или отступил или если сражение происходит в сухих и пыльных условиях (см. 10.3). Кроме того, во второй ход после смены порядка ходов нельзя проводить атаки из тех зон, из которых вы производили атаки в предыдущий ход. Учтите, что отдельные отряды смогут провести атаки и в первый и во второй ход, если они будут находиться уже в другой зоне (например, если они произвели преследование после боя в первый ход).

## 9. Специальные типы войск

### 9.1. Подтипы войск

В тяжелой пехоте имеются следующие подтипы войск: лучники (ЛК), гоплиты (ГП), фалангиты (ФЛ) и легионеры (ЛГ). Тяжелая конница может быть катафрактами (КФ), а колесницы могут быть серпоносными (СП). Все подтипы имеют специальные боевые модификаторы, описанные в п. 6.5, в дополнение к стандартным модификаторам своего типа. Также все они за исключением лучников имеют другие специальные правила, описанные ниже:

### 9.2. Гоплиты и фалангиты

Гоплиты всегда должны проводить «решительную» атаку (6.7), если это возможно. Гоплиты не получают бесплатный поворот на 180 градусов, описанный в 5.3., и не могут продвигаться вперед после боя, если в соседних с ними зонах есть вражеская тяжелая пехота. Герой в отряде гоплитов **обязан** пытаться снимать попадания со всех отрядов гоплитов в данной зоне, если это возможно. Если в соседних с гоплитами зонах есть вражеские гоплиты, то они не получают стандартный бонус к морали тяжелой пехоты (см. п. 7.2).

### 9.3. Легионеры

Хорошие легионеры могут, уплатив по 2 Приказа за каждый отряд, двигаться с утроенной скоростью (то же что и удвоенная скорость из п. 4.4, но с 3 движениями вместо 2). Они так же считаются как один отряд, а не как половина отряда в целях определения максимально возможного числа атакующих отрядов (п. 6.3). Обычные легионеры имеют такую же высокую мораль (п. 7.2) как и Хорошие войска, благодаря своей стойкости и упорству, но их боеспособность считается равной 4, а не 3, для всех игровых целей кроме определения победных очков, полученных противником за расстроенные, отступившие, разбитые или бежавшие отряды легионеров (11.2).

### 9.4. Катафракты

Катафракты имеют только 1 движение в ход (или 2, если используют удвоенное движение), и они тратят только 1 движение, чтобы атаковать или переместиться в любую зону. Катафракты считаются 1 отрядом (или 1/2 отряда если они Хорошие) при определении максимально возможного числа атакующих отрядов (п. 6.3).

### 9.5. Серпоносные колесницы

Отряд серпоносных колесниц представляет собой всего 25хМ колесниц, запряженных 4-мя лошадьми, и имеет боеспособность равную 1, а не 3. Он убирается из игры и считается отступившим, как только производит смену направления фронта или входит в зону, в которой уже есть дружественный отряд. Остальные войска из его группы после этого могут продолжить движение или атаки, используя свои оставшиеся движения (см. п. 5.6). Серпоносные колесницы также снимаются с поля боя и считаются сбежавшими, как только противник их атакует (при этом не надо бросать кубики на атаку). Их снятие с поля боя не приводит к проведению проверки морали, однако если они отступили из-за провала проверки морали, то это вызывает выбывание из игры дружественных войск с моралью 0 (как описано в п. 7.3). Серпоносные колесницы всегда должны быть головным отрядом в данной зоне (п. 6.4). Они могут получать атакующие бонусы (п. 4.4), но не могут проводить «решительные» атаки (п. 6.7).

## 10. Условия сценария

### 10.1. Неожиданность

В некоторых битвах одно или оба войска могут быть застигнуты врасплох. В этом случае застигнутое врасплох войско не может выставлять больше 4 отрядов за ход на поле боя (вдобавок ко всем Героям и Стратегам). В первый ход отряды тяжелой пехоты и слонов считаются как 2 отряда каждый в целях этого ограничения. Войска, выставляемые в последующие ходы, не ограничены выводом только в тыловые зоны и могут выставляться в любые зоны, доступные в первый ход, и поворачиваться фронтом в любую сторону, разрешенную в первый ход. В остальном их вывод ограничен пп. 3.3, 3.4 и 4.4. Застигнутое врасплох войско должно вычесть боеспособность невыставленных войск и полководцев из общей боеспособности войска при определении количества Приказов (п. 4.1). Невыставленные полководцы такого войска, все равно могут использовать свои Приказы, чтобы активировать войска.

### 10.2. Усталость

В некоторых битвах одна или обе стороны являются уставшими. Расстроенные атакующие отряды усталого войска получают модификатор -1 ко всем своим атакам.

### 10.3. Пыль

Некоторые битвы происходили в очень сухих и пыльных условиях. В этом случае бросок кубика на количество Приказов (п. 4.1) делится пополам с округлением в высшую сторону. Также в начале каждого хода, кроме первого, кидайте кубик. Если выпадет 4, 5 или 6, то порядок ходов игроков в этот ход меняется. Войско, которое получает 2 игровых хода подряд, не может во второй ход атаковать из тех зон, из которых атаковало в первый ход (как объяснено в п. 8.9).

### 10.4. Сырая погода

Некоторые битвы проходили в сырую или облачную погоду. Начиная со второго хода, бросайте кубик. Если выпадет 6, то погода сменилась с облачной на сырую, или наоборот с сырой на облачную. Если погода облачная, то не применяются никакие специальные правила. Во время дождливой погоды игроки снижают в два раза свои броски на количество Приказов (округляя вверх); также некоторые типы войск получают отрицательные боевые модификаторы (п. 6.5).

## 11. Победа

### 11.1. Окончание сражения

Сражение заканчивается, если у одной из сторон осталось меньше 3-х отрядов на поле боя и/или невыставленными, при этом серпоносные колесницы и Плохие отряды считаются как половина отряда каждый. Если это случилось, то все полководцы данной стороны считаются потерянными, все ее оставшиеся свежие войска считаются отступившими, а все расстроенные - бежавшими. Битва также заканчивается по истечении 10 ходов.

### 11.2 Победные очки

После окончания битвы каждый игрок подсчитывает свои победные очки, суммируя указанные внизу числа (помните об особых правилах учёта Обычных легионеров в 9.3):

Боеспособность всех расстроенных, отступивших и бежавших вражеских отрядов и потерянных полководцев  
+ дополнительное 1 очко за каждый бежавший отряд;  
+ удвоенная боеспособность всех разбитых вражеских отрядов и убитых полководцев;  
+ 5 очков если вы во время игры захватывали вражеский лагерь, а противник все еще имеет войска на поле или невыставленными;  
+ 20 очков, если ваше войско было уставшим;  
+ 30 очков если ваше войско не ожидало сражения;  
+ удвоенная разница между начальными уровнями боеспособности армий, если ваше войско обладало меньшей боеспособностью.

### **11.2. Уровни победы**

Если число очков победы у противников абсолютно одинаково, то битва считается ничьей. В противном случае выигрывает игрок с наибольшим числом победных очков, а уровень победы определяется вычитанием очков проигравшего из очков победителя:

1 – 24 «Пиррова победа»

25 – 49 «Несомненная победа»

50 – 75 «Крупная победа»

75 – 99 «Стратегическая победа»

100 или больше «Ошеломительная победа»

Даже бежавшее войско может выиграть игру, если оно достигнет лучшего результата, чем его исторический прототип.