

МАРИЯ

МАРИЯ ТЕРЕЗА И ВОЙНА ЗА АВСТРИЙСКОЕ НАСЛЕДСТВО

ДЛЯ 2 ИЛИ 3 ИГРОКОВ ОТ РИЧЕРДА СИВЕЛА

ВЕРСИЯ 2.1a

Примечание: важные разъяснения и изменения отмечены красным цветом



В октябре 1740 умер Карл VI, Император Германии и глава государства Австрия. Власть перешла по наследству его старшей дочери, 23-летней Марии Терезе. Однако, по закону Империи и традициям, женщина не может занять Имперский трон.

Несмотря на то, что другие государства Европы согласились с правом наследования Марией Терезой трона, что всего лишь несколько лет назад было закреплено в Прагматической санкции, её враги сейчас смотрят на Австрию, как на легкую добычу. Бавария и Саксония претендуют на большие участки земель Габсбургов. При поддержке Франции, Бавария заявила свои права на титул Императора. Что может быть легче? Австрия – изолирована и правит там

молодая, неопытная и, несомненно, слабая женщина.

В декабре 1740 Война за Австрийское Наследство началась. Фридрих II Прусский, который сам стал королем всего 6 месяцев назад, вторгается в австрийскую провинцию Силезию, ведомый жаждой славы и могущества. Напав внезапно, Пруссия заняла Силезию почти без боя.

Весной 1741 года Бавария, Саксония и Франция также взяли за оружие. Казалось, что под такой волной нападений Австрия обречена.

Однако, атакующие недооценили Марию Терезу, её силу и характер, и её твердую волю. Не смотря на советы своих министров, она не готова отказаться даже от малой части наследства ...

1 ОБЩЕЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

♥ МАРИЯ – игра для 2 или 3 игроков на основе Войны за Австрийское Наследство (1740-1748). Играть можно в двух вариантах: начальная игра (9 ходов, около 90 минут, с упрощенными правилами) или расширенная игра (12 ходов, от 3 до 5 часов, по полным правилам).

♥ Пункты с 1 по 13 – это правила игры для 3 игроков для обоих вариантов игры. Пункты с 15 по 23 дают правила расширенной игры. Дополнительные правила для расширенной игры в пунктах с 1 по 13 выделены серым фоном. Дополнение правил для двух игроков идет в последнем пункте.

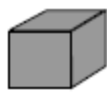
♥ Условия победы в начальной игре описаны в пункте 14. Условия победы в расширенной игре описаны в пункте 23.

♥ Компоненты игры Maria:

- 1 игровое поле
- 1 индикатор политики
- 22 наклейки для генералов и гусар
- 5 листов армий
- 1 штампованный листок с 130 маркерами
- 192 карты, а именно:
 - 4 тактические колоды карт по 38 карт каждая;
 - 25 карт политики;
 - 2x6 карт наций (Англия, Германия);
 - 3 карты с подсказками для игроков
- 1 листок-памятка для политических карт.
- Книга правил и:



20 генералов
(6 цветов)



10 повозок снабжения
(6 цветов)



2 гусара
(белые)

2 ИГРОКИ

♥ Три игрока выступают в роли *Марии Терезы*, *Фридриха* и *Людовика XV*. Они управляют следующими армиями:

- **Мария Тереза:** Австрия (белые)
- **Фридрих:** Пруссия (синие), Саксония (зеленые), Прагматическая армия (серые)
- **Людовик XV:** Франция (красные), Бавария (оранжевые)

Примечание: Прагматическая армия состояла из солдат Великобритании, Нидерландов и избирателей Hanover (город в Германии, столица Lower Saxony).

♥ Австрия, Пруссия, Франция и Прагматическая Армия – **основные державы**, Бавария и Саксония – **второстепенные**.

♥ В союзе друг с другом были следующие силы:

- Франция, Бавария, Пруссия и Саксония.
- Австрия и Прагматическая Армия.

♥ Силы, которые друг с другом не союзники, – противники.

♥ Некоторые союзные силы выступают вместе:

- Франция и Бавария.
- Пруссия и Саксония.
- Австрия и Прагматическая Армия.

Примечание: Как вы видите, роль Фридриха в игре немного шизофренична. Когда он играет за Пруссию и Саксонию, он воюет с Австрией, но, когда он играет за Прагматическую Армию – он союзник Австрии. Но не беспокойтесь! Это работает.

3 КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

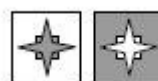
3.1 Игровые фигуры

♥ У каждой державы есть генералы и повозки снабжения, далее обозначенные как **фигуры**. У Австрии также имеются 2 гусара. Гусары никогда не называются фигурами.

♥ У каждого генерала есть имя и ранг. Перед первой игрой необходимо наклеить наклейки на соответствующие фигуры каждой державы (синие на синие, красные на красные и т.д.). 2 наклейки гусаров – на белые диски.

Комментарий: По техническим причинам на листке с наклейками – 2 набора наклеек.

♥ Картонные маркеры бывают следующих типов:



Маркер победы



Маркер курфюрста



Маркер хода



Маркер политики



Изменение дохода



Маркер субсидий

3.2 Игровое поле и индикатор политики

♥ Игровое поле включает в себя 2 карты: карту Фландрии и карту Богемии.

♥ Прямоугольная сетка делит карты на 44 сектора. Каждый сектор обозначен одной мастью: черви, буби, трефы или пики. Эти масти имеют значение для игры Тактических Карт во время боя.

♥ **Родная страна.** Родная страна каждой державы конфликта включает все территории своего цвета. Заметьте, что карта Фландрии включает белые территории, которые являются частью Австрии. Силезия не является родной страной ни для одной из держав в начале игры, но во время игры по расширенным правилам она может присоединиться к Пруссии.

♥ На карте изображены города, соединенные дорогами. Толстые дороги – главные дороги. Города, соединенные дорогами, считаются **соседними**. Обратите внимание, что есть дороги, соединяющие Карты Фландрии и Богемии.

♥ Некоторые города – особенные: малые крепости, большие крепости или стартовые города (смотрите надпись на игровом поле).

♥ **Контроль над крепостями:** Во время игры державы контролируют все крепости внутри своей родной страны, не отмеченные победными маркерами, и все крепости за пределами своей страны, отмеченные победными маркерами или маркерами избирателя.

♥ В игре есть 9 специальных крепостей, каждая из которых даёт их обладателю 1 голос избирателя (например, Берлин). Голоса курфюрстов используются на выборах императора, в Коллегии Выборщиков (нижний край поля).

♥ В левом верхнем углу поля индикатор победных очков, 8 мест для военных побед (по 2 для каждой из 4 главных держав) и 4 места для других победных очков.

♥ По углам поля у каждой державы есть место для хранения маркеров победы и клетка «вне карты».

♥ Индикатор политики обсуждается в пункте

17.

ПРИМЕЧАНИЕ: клетка «вне карты» используется для генералов, посланных на удаленные театры военных действий (например, Италия). И пока генерал находится «вне карты», он считается не в игре.

4 КАК НАЧАТЬ

♥ Игроки случайным образом или по обоюдному согласию распределяют свои роли.

♥ Положите маркер хода на клетку «1» на шкале времени (верхний правый угол поля).

♥ Разделите листок армий на 4 части. Раздайте каждому игроку. Оставшийся четвертый (под названием «Зимний Подсчет Очков») отложите, он понадобится позже.

♥ Установите все фишки, как указано на игровом поле (на листке армии указаны координаты на карте). Генералов поставьте в стартовые города, на которых указан их ранг и цвет. Обозы снабжения поставьте на специальные города, промаркированные буквой «Т» своего цвета. 2 Австрийских гусара расположите рядом с полем. ПРИМЕЧАНИЕ: 1) Один прусский генерал начинает с клетки «вне карты» – Ostpreussen и один Прусский обоз снабжения начинает на месте победных очков «Силезии». Обе фигурки вначале находятся вне игры. 2) После начальной расстановки стартовые города считаются обычными городами.

♥ Разместите следующее количество победных маркеров за каждую основную державу конфликта в соответствующие поля: Пруссия 13, Франция 11, Прагматическая Армия 8, Австрия 8.



Тактическая Карта



Политическая Карта



Национальная Карта

♥ Перетасуйте одну из четырех колод Тактических Карт и подготовьте для использования, отложите три другие колоды на потом.

♥ Пруссия размещает по 1 маркеру победы на свои крепости в Силезии (Liegnitz и Glogau).

Австрия размещает маркеры победы в остальных 5 крепостях Силезии. ВАЖНО: При игре по расширенным правилам эти маркеры берутся из пула.

♥ Каждая держава берёт свою начальную руку Тактических карт. Пруссия получает 9, Саксония 3, Франция 2, Бавария 5, Прагматическая Армия 3, Австрия 5.

♥ На листках армии указано количество отрядов у каждой из держав в начале игры. Каждый игрок втайне распределяет все свои отряды по своим генералам и записывает эти числа в клетки рядом с именами генералов. Каждый генерал должен получить как минимум один отряд и не больше 8 отрядов. Однако, некоторые генералы имеют большее минимальное значение для начального распределения, которое указано на листках армий.

Пример: У Пруссии 22 отряда. В соответствии с минимальными начальными значениями, Friedrich получает 8 отрядов, Schwerin 4, Erbrinz Leopold 4, der Alte Dessauer 6.

♥ Отметьте крепости Koln и Mannheim французскими маркерами курфюрста, а крепости Mainz и Trier Австрийско-Прагматическими маркерами курфюрста.

♥ В Коллегии Выборщиков разместите по 1 маркеру курфюрста соответствующего цвета на каждую из 9 клеток (например, **разместите Прусский маркер курфюрста на клетку Berlin**).

♥ Рассортируйте Политические Карты на 4 колоды, по одной для каждого года – с 1741 по 1744. Перетасуйте каждую колоду. Затем положите колоду одну на другую в хронологическом порядке (1744 внизу, 1741 сверху) – получится одна общая колода.

♥ На Индикатор Политики положите по 1 политическому маркеру на каждый из 3 треков. Маркеры ставятся на клетку со звездой.

5 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

♥ Игра идет по ходам. Каждый ход состоит из 5 этапов, которые выполняются строго по порядку:

1. Основные державы проводят политику (в игре по расширенным правилам).

2. Австрия расставляет своих гусар.

3. Действуют Франция и Бавария.

4. Действуют Пруссия и Саксония.

5. Действуют Австрия и Прагматическая Армия.

♥ Основа игры – этап действия, состоящий из 5 фаз. Державы, которые находятся на этапе действия, являются активными и действуют одновременно. Это верно также и для Австрии с Прагматической армией, не смотря на то что за них играют разные игроки. 5 фаз выполняются в следующем порядке:

1. **Тактические карты.** Активные державы берут новые Тактические Карты.

2. **Снабжение** проверяется для каждого активного генерала.

3. **Передвижение.** Все фигурки активных держав могут перемещаться. Это включает в себя и захват целей, и восстановление обозов снабжения.

4. **Бой.** Активные генералы должны атаковать соседних вражеских генералов.

5. **Проверка на захват.**

♥ После того, как закончатся все этапы, маркер на треке хода двигается на следующую клетку и начинается новый ход.

♥ **Зима.** После трех ходов обычный ход игры прерывается на зиму. Зима – это не игровой ход, она не состоит из этапов. Во время зимы генералы, которые были удалены из игры, могут снова войти в игру, и могут быть набраны солдаты. Эти действия державы делают в том же порядке, как и в этапах в обычный ход. После зимы восстанавливается обычный ход игры.

♥ Зимой игроки делают зимний подсчет очков (только в игре по расширенным правилам)

6 СТЕКИ И ОТРЯДЫ

Перед более подробным объяснением правил, полезно будет объяснить основные правила по стекам и отрядам.

♥ **Только одна фигурка может быть размещена в каждом городе.**

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Два генерала могут занимать один город **стеком** (столбиком), но только в

том случае, если они генералы одной державы или союзных держав (одного игрока). Стек из генералов с союзной державой называется **смешанный стек**. В обоих случаях генерал с более низким рангом становится главнокомандующим и располагается сверху стека. Если два генерала имеют одинаковый ранг (например, Пруссия №1 и Саксония №1), игрок должен решить в момент создания стека, кто из генералов будет главнокомандующим.



♥ **Каждый генерал имеет под своим командованием хотя бы 1 отряд.**

♥ **Генералы не могут командовать больше, чем 8 отрядами.**

♥ В (смешанном) стеке генералы **одной державы** складывают свои отряды. Они должны командовать как минимум двумя отрядами и не могут командовать больше чем 16 отрядами.

♥ Распределение отрядов по генералам записывается на листке силы армий и держится в секрете. Если во время игры количество отрядов у генерала изменяется, это записывается на листке. Игрок должен знать общее количество отрядов державы и предоставлять эту информацию по первому требованию. Однако, силу отрядов, назначенных определенному генералу, он объявляет только во время боя.

♥ Пока в стеке находятся генералы **одной державы**, игрок может распределять отряды между ними, когда захочет. Он может делать это даже во время хода другого игрока. Отряды нельзя перемещать между генералами, которые не в стеке или генералами разных держав.

♥ Генерал, который потерял свой последний отряд, убирается с карты, если он не в стеке с другим генералом, который может передать ему хотя бы 1 отряд. В таком случае передача отряда – принудительная: генерал никогда не убирается с доски до тех пор, пока у него есть хотя бы 1 отряд или ему могут передать хотя бы 1 отряд.

Пример: Friedrich и Schwerin в стеке. У них 4 и 5 отрядов, итого 9. Игрок за Пруссию решает передать отряды в стеке. Friedrich получает 7 отрядов, Schwerin – 2. Он записывает новые значения отрядов на своем листке армий.

Пример: Friedrich и Schwerin – в ситуации, указанной выше. В бою они теряют 8 отрядов. Последний выживший отряд переходит Friedrich, и Schwerin без отрядов убирается с карты. Если бы они потеряли 7 отрядов, то оба генерала выжили, имея по 1 отряду.

7 ГУСАРЫ

♥ У Австрии есть 2 гусара, которых она может разместить в городах, чтобы повлиять на снабжение врага (смотри раздел 9).

♥ Гусары расставляются на этапе расстановки гусар. Гусар можно расположить в любой город, но со следующими ограничениями:

- Город должен быть на карте Богемии и
- Он должен быть не далее, чем в четырех городах от австрийского генерала и
- Он не должен быть занят какой-нибудь другой фишкой.

♥ Если гусар все ещё на поле (после предыдущего хода), Австрия может его оставить на прежнем месте или разместить в другом городе.

♥ Гусары не блокируют передвижение фигур или их отступление. Если войска двигаются (или заново входят в игру, - прим.пер.) или отступают в город с гусарами или через него, гусары убираются с доски и могут быть снова выставлены в следующий ход.

8 ФАЗА ТАКТИЧЕСКИХ КАРТ

В начале этапа действия каждая активная держава берет указанное количество Тактических Карт (ТК) из колоды:

Франция	4(5)	ТК	Бавария	2(1)	ТК
Пруссия	3	ТК	Саксония	1	ТК
Прагм. Армия	3	ТК	Австрия	5	ТК

Примечание: В первые 3 хода Франция берет 4 карты за ход, а Бавария – 2 карты за счет субсидий. Начиная с четвертого хода субсидии становятся необязательными. Каждый ход, когда Франция решает не давать Баварии

субсидий, Франция берет 5 карт, а Бавария – 1 карту.

♥ **Второстепенные державы не получают ТК (не получают субсидий), если их основная крепость контролируется врагом.**

♥ **Державы** не могут смешивать или обмениваться своими ТК. Держава копит свои ТК, пока она в игре. Количество карт на руке не ограничено. ТК нельзя показывать другим игрокам, пока они не разыгрываются. Каждая ТК (♥♣♠♦) имеет масть и значение от 2 до 10. Существует карта джокер – «Reserve». Когда игрок играет карту Reserve, он назначает любую масть и любое значение от 1 до 8. ПРИМЕЧАНИЕ: Объявление значений – очень важно для минимизации потерь.

Подсказка: Держите Национальную Карту державы на вершине её руки, чтобы не запутаться, какая рука принадлежит какой державе.

♥ Когда ТК играют, они откладываются в сторону и сортируются по колодам. Когда первый набор ТК израсходован, используйте второй набор и так далее. Если израсходован четвертый набор, используйте два набора, где больше всего карт, перемешав их вместе.

♥ В некоторых ситуациях, игрокам нужно будет оплатить стоимость с помощью ТК (например, при снабжении, см. раздел 9). Для этого, вы платите ТК любой масти или разными мастями, смотрится только значение на ТК. Если вы переплачиваете, вы не получаете разницу.

9 ФАЗА СНАБЖЕНИЯ

♥ Генералам необходимо снабжение. Статус снабжения генерала проверяется только в фазу снабжения на этапе действия державы.

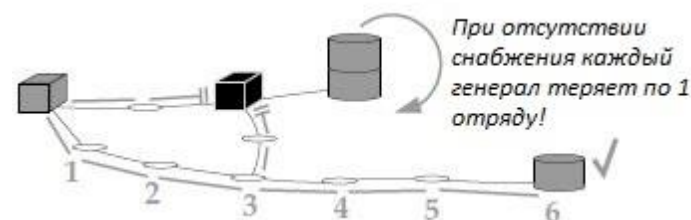
♥ Внутри родной страны у генералов всегда есть снабжение. НАПОМИНАНИЕ: В начале игры Силезия – ни для кого не является родной страной (см.3.2)

♥ За пределами родной страны, для снабжения генералу нужен путь из обозов снабжения своего цвета. Этот путь не может быть длиннее, чем 6 городов (между обозами снабжения или от обоза снабжения до генерала). Путь не может быть проложен через

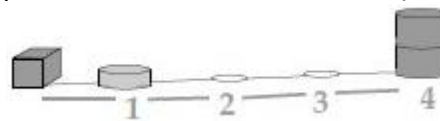
вражеские фигурки (генералы или обозы снабжения).

♥ Если у генерала нет снабжения в его фазу снабжения, он переворачивается лицом вниз и немедленно теряет один отряд. Если он уже перевернут лицом вниз, он так и остается, и теряет 2 отряда. Если он был перевернут лицом вниз, но снабжение к нему вернулось, он переворачивается лицом вверх.

♥ **Генералы, перевернутые лицом вниз, не могут захватывать крепости.**



♥ **Гусары.** Каждый генерал, враждебный Австрии, которому перекрыли снабжение гусары, должен заплатить ТК, чтобы получить снабжение. Стоимость зависит от длины перекрытого пути снабжения, 1 очко ТК за город (нет дополнительных штрафов при перекрытии пути двумя гусарами). Если есть необходимое количество ТК, то штраф должен быть заплачен. **Если держава не может выплатить весь штраф, то она должна заплатить все свои ТК, а также, любой генерал (на выбор владельца), путь которого так и не был полностью оплачен, теряет снабжение с обычными последствиями (теряет отряды, переворачивается лицом вниз и т.д.).**



4 города, 2 генерала = Заплатите 8 очков ТК!

10 ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

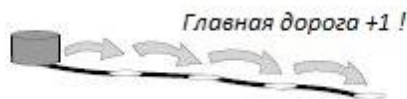
10.1 Передвижение

♥ В свою фазу движения активные державы перемещают свои фигуры. Держава может двигать столько фигур, сколько пожелает, но одна фигурка должна закончить свое движение перед тем, как пойдет другая. Фигуры можно двигать только один раз. Движение возможно из города в город по дорогам.

♥ Генерал может двигаться на 3 города, даже вперед-назад.



♥ Если все движение идет по главной дороге, генерал может сходить на 1 дополнительный город, то есть всего на 4 города.



♥ Обоз снабжения движется, как и генерал, но на меньшее количество городов - на 2 (и на 3 по главной дороге).



♥ В одном городе может располагаться только одна фигура (ИСКЛЮЧЕНИЕ: Стеки). Ни при каких обстоятельствах одна фигура не может перепрыгнуть через другую фигуру. Когда один генерал объединяется в стек с другим генералом, у них обоих ход сразу же завершается. Когда в стек встают генералы, один из которых лицом вверх, а второй – лицом вниз, оба сохраняют свое состояние.

♥ Генерал может войти в город с вражеским обозом снабжения. В этом случае, обоз снабжения уничтожается (убирается из игры), и генерал может продолжить движение.



♥ **Марш-бросок.** В подходящих условиях генерал может совершить марш-бросок (обоз снабжения совершать марш-броски не может). При марш-броске генерал может передвигаться на расстояние до 8 городов. Марш-бросок:

- Должен проходить **исключительно** по главным дорогам.
- Не может заканчиваться или проходить через крепости, **подконтрольные противнику**. Если марш-бросок начинается с крепости, подконтрольной противнику, эта крепость **ни при каких условиях не будет** завоевана.
- Никогда не может заканчиваться или проходить через город, соседний с

вражеской фигурой (как генералом, так и обозом снабжения).

♥ Не забывайте, что вражеские крепости и вражеские фигуры блокируют марш-бросок.



♥ Только **Франция** и **Австрия** могут перемещать свои фигуры между картами Фландрии и Богемии.

♥ Генералы Австрии и Прагматической Армии могут объединяться в стек, только если оба игрока согласны на это.

♥ При возникновении спора между Прагматической Армией и Австрией по порядку хода на карте Фландрии, они ходят на карте Фландрии по очереди до конца хода, начиная с Прагматической Армии.

10.2 Повторный ввод в игру обозов снабжения

- ♥ Во время фазы движения держава может:
 - Заново ввести в игру уничтоженный обоз снабжения;
 - Добровольно убрать с поля обоз снабжения и сразу же заново ввести его в игру. ИСКЛЮЧЕНИЕ: обоз снабжения на клетке Силезии не может покинуть клетку таким способом.
- ♥ В обоих случаях:
 - Новый ввод обоза снабжения в игру стоит 4 ТК.
 - Обоз снабжения вводится в главную крепость внутри родной страны, и не может двигаться в текущий ход. **Основная держава** игрока может выбрать главную крепость своей **державы-союзника** (которой управляет этот же игрок) для ввода обоза снабжения в игру.
 - Выбранная крепость должна быть пустая и не захвачена. Если такой

крепости нет, то обоз снабжения ввести в игру нельзя.

Пример: Франция вводит в игру обоз снабжения в Мюнхене. Это возможно, так как Бавария – это держава-союзник Франции, её младшая держава. Ввод обоза снабжения в игру стоит 4 ТК. Франция платит 5 (и не получает сдачи).

10.3 Захват крепостей

♥ Контроль над крепостью меняется с помощью захвата крепостей. Захватывать крепость может только генерал, лежащий **лицом вверх**. Захватывать можно только **вражеские крепости** (Пруссия, например, не может захватить Французские крепости). Вражеская крепость захватывается, когда:

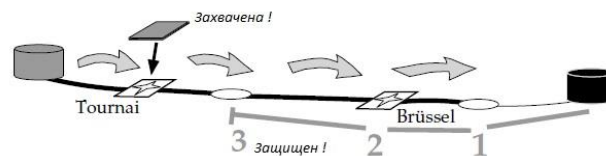
- Генерал (лицом вверх) **уходит** из крепости (как проходит сквозь нее, так и начинает движение с этой крепости) и
- Крепость **не защищена** в этот момент.

♥ Крепость **защищена**, если генерал державы, в данный момент контролирующей крепость, находится в 1, 2 или 3 городах рядом. (Он защищает даже в том случае, если между ним и крепостью есть другие фигуры). Генерал союзной державы этого же игрока также защищает крепости таким же образом. Например, генерал Прагматической Армии защищает крепости Австрии и наоборот.

♥ Генерал **не может** захватить крепость во время марш-броска (см. пункт 10.1). Генерал за один ход может захватить больше одной крепости. После захвата в крепость можно входить и другими фигурами.

♥ **Захват задним числом.** Если генерал проходит сквозь (или уходит с) защищенную крепость, положите маркер со знаком вопроса на крепость. В фазе проверки на захват этого этапа действия, проверьте каждую крепость с маркером вопроса. Если крепость больше никто не защищает (вследствие поражения в бою), она захвачена задним числом. Если крепость все ещё под защитой, она не захвачена и маркер вопроса убирается. Обратите внимание, что генерал, который прошел через крепость, не обязательно должен сам разгромить силы, защищающие крепость. Главное, что они оба двигались и сражались в одну фазу движения.

♥ В игре по расширенным правилам, когда вы берете жетон со знаком вопроса из пула, верните его обратно в пул, если крепость **не была** захвачена задним числом.



Пример: Французский генерал прошел через Tournai и Brussel. Незащищенный Tournai был захвачен. Подконтрольный Австрии Brussel защищен генералом Прагматической Армии, поэтому не захвачен.



Пример (продолжение): Brussel помечается маркером вопроса в фазу движения Франции. Во время фазы боя этого же этапа, защищающий генерал был разбит, что оставило Brussel беззащитным. Таким образом, он был захвачен задним числом.

Измените отображение контроля после захвата:

♥ Если у предыдущего владельца крепости на ней лежал победный маркер, уберите его (в игре по расширенным правилам маркер убирается в пул).

♥ Если захвачены Trier, Mainz, Köln или Mannheim, переверните маркер курфюрста на другую сторону.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эти 4 крепости особенные по двум причинам. 1) Они никогда не помечаются маркером победы. 2) Если Прагматическая Армия или Австрия захватывает какую-нибудь из них, они контролируют её совместно.

♥ Другие крепости захватившая держава помечает своим победным маркером, если:

- Крепость находится в родной стране **врага**; или
- Крепость находится в родной стране **своей неглавной державы** (это возможно, если она ранее была захвачена); или
- Крепость находится в Силезии (Крепости в Силезии **ВСЕГДА** помечаются победными маркерами!).

♥ Во всех других случаях крепости НЕ помечаются победным маркером. (Захват или перезахват крепости в родной стране своей главной державы. Так крепости, не контролируемые врагом, контролируются главной державой на своей территории, и цвет территории показывает, кто контролирует крепость. Однако, крепости Силезии – исключение из правил, см. выше.).

♥ Захваты, сделанные неглавными державами, отмечаются победными маркерами главной державы этого игрока, по тем же правилам.

Комментарий: Игроки должны для себя отметить, что перезахват крепости своей неглавной державы награждается победным маркером, в то время как перезахват крепости главной державы – нет. Это небольшое отличие нужно для игрового баланса.

Примеры: а) Австрия захватывает крепость в Баварии. Австрийский победный маркер размещается, так как крепость – в родной стране врага.

б) Бавария отвоевывает свою захваченную Австрией крепость. Австрийский маркер победы убирается. Так как Бавария – это малая держава, маркер победы ставится на крепость. Используется маркер победы Франции, так как Франция – это главная держава игрока с Баварией.

в) Прагматическая Армия захватывает крепость в Австрийской Голландии, контролируемую Францией. Так как это родная территория дружественной главной державы, то маркер победы не ставится, только убирается маркер победы Франции.

11 ФАЗА БОЯ

11.1 Бой

♥ Каждый генерал, который стоит рядом с **вражеским** генералом в начале фазы боя своей державы, должен атаковать. Это касается даже тех генералов, которые стоят на разных картах. Если должно быть сделано больше одной атаки, атакующий игрок сам выбирает последовательность атак.



♥ Атаки разрешаются с помощью Тактических Карт (ТК). Игрок может играть ТК только той масти, которая изображена на секторе, где стоит его генерал.

♥ Сначала противоборствующие игроки показывают сколько отрядов под командованием их генералов. Разница между этими двумя числами называется **начальным счетом**. Этот счет отрицательный для игрока с меньшим числом отрядов, и положительный для другого.

♥ Затем, игрок с отрицательным счетом имеет право сыграть одну ТК своей масти. Он добавляет значение ТК к начальному счету. Результат – это новый счет, который он объявляет вслух. Счет всегда одинаковый для обоих игроков, только для одного он отрицательный, а для другого – положительный. Пока у игрока счет отрицательный, он имеет право выкладывать ещё ТК.

♥ Как только счет становится **0 или положительным**, право играть ТК переходит к другому игроку. Он становится проигрывающим и может играть ТК аналогичным образом. Право играть ТК переходит между игроками, пока игрок с этим правом не сможет или не захочет играть ТК. В этом случае его генерал терпит поражение.

♥ Проигравший генерал теряет столько отрядов, каков **финальный отрицательный счет** (но не больше, чем количество отрядов под его командованием), и он отступает на такое же количество городов.

♥ Победитель не теряет отряды и остаётся на месте.

♥ **В случае ничьи.** Если игрок получает право играть ТК при счете 0, он должен сыграть карту, если у него есть, любой правильной масти (он не обязан играть Reserve). Если у него нет таких карт (и если он не хочет играть существующий Reserve), бой заканчивается ничьей. В случае ничьи никто не теряет отряды и никто не проигрывает.

♥ **Особые случаи:**

- Если в начале атаки начальный счет равен 0, то атакующий игрок первый

начинает играть ТК (по указанным выше правилам).

- Австрия атакует до атак Прагматической Армии.
- Генералы в стеке всегда воют вместе.
- Если стек смешанный, можно использовать ТК только державы главнокомандующего. Однако, потери в отрядах несет другая держава. И если потери больше количества отрядов, то держава главнокомандующего несет оставшиеся потери.
- Если генерал/стек начинает фазу боя по соседству больше, чем с одним противником, он сражается с ними по очереди. Если больше, чем один генерал/стек находится по соседству с одним противником, они атакуют по очереди один за другим.
- Проигравший генерал не может атаковать или быть атакованным снова в эту фазу боя.

Neipperg (Австрия А, 2 отряда) стал рядом со стеком Friedrich и Schwerin (Пруссия Р, 4 отряда). Он будет атаковать их, когда наступит фаза боя.

Начальный счет = разность силы армий = 2 – 4 = -2.

Австрия проигрывает 2, поэтому получает право первой играть ТК (Neipperg также может сдаться немедленно, потеряв все свои отряды, но сохранив тактические карты Австрии для дальнейшего использования).

Neipperg стоит в секторе бубей.

Friedrich стоит на секторе пик.

У него на руках: 10♦ 9♦ 7♦ Reserve.

У него на руках: 5♠ 4♠ 3♠

У него -2 и он играет 10♦

Новый счет: -2 + 10 = +8

Сейчас у Австрии положительный счет, а у Пруссии – отрицательный. Право играть ТК переходит к Пруссии.

Счет -8 играет 5♠: -8 + 5 = -3

Счет -3 играет 3♠: -3 + 3 = 0

Счет стал равным нулю. Право играть ТК опять меняется. Если бы у Австрии больше не было бубей, она могла бы только прервать бой. Если бы у нее был только Reserve, она могла бы продолжить бой или прервать (что привело бы к ничьей). Пока у Австрии есть бубны, она должна играть:

Счет ±0 играет 7♦: 0 + 7 = +7

Счет -7, играет 4♠: -7 + 4 = -3

У Пруссии кончились пики, и она бой заканчивает поражением с финальным счетом -3. Friedrich/Schwerin теряют 3 отряда и отступают на 3 города. У них остается только 1 отряд, поэтому полководец с меньшим рангом – Schwerin убирается с доски.

11.2 Отступление

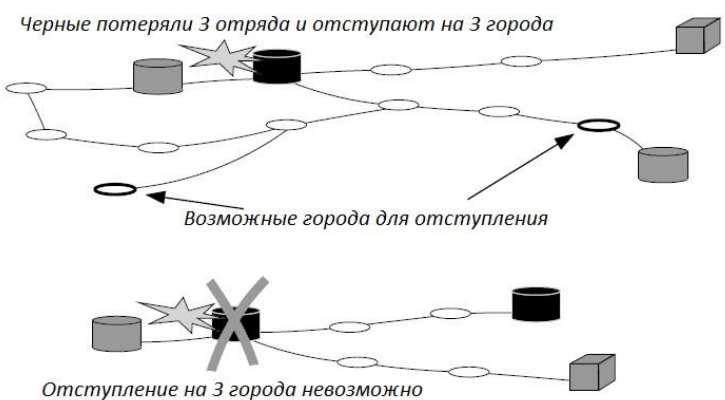
♥ Разбитый генерал должен отступить до того, как будет происходить следующая атака. Расстояние отступления такое же, как и количество потерянных отрядов. Во время отступления стек нельзя разделить.

♥ **Выигравший** игрок выбирает путь отступления в соответствии со следующими условиями:

- Генерал должен отступить на полную дистанцию и должен закончить отступление так далеко, как это возможно, от генерала-победителя (учитывается только генерал-победитель).
- Отступающий генерал не может войти в город второй раз.
- Отступающий генерал не может входить или проходить через города, в которых есть любые фигуры (вражеские или дружественные); не может уничтожить обоз снабжения или объединиться в стек с дружественным генералом. Генерал может отступать через крепости, но не может захватывать их.

ПРИМЕЧАНИЕ: Только генералы Франции и Австрии могут отступать с карты Богемии на карту Фландрии и обратно.

♥ Если генерал не может отступить на всю дистанцию, он теряет все свои отряды и убирается с карты.



12 ФАЗА ПРОВЕРКИ НА ЗАХВАТ

♥ Проверка на захват делается после того, как закончатся все бои. Правило уже описано в разделе 10.3

13 ЗИМА

♥ После 3 ходов наступает зима. Во время зимы можно нанять новые отряды и заново ввести в игру ранее убранных генералов.

♥ **Каждый отряд стоит 4 очка ТК.**

♥ **Генералы вводятся бесплатно**, но каждый генерал должен получить под командование хотя бы один отряд.

♥ Новыми отрядами можно как укомплектовывать генералов, уже находящихся на карте, так и передавать генералам, заново входящим на карту. Игрок должен объявить, сколько отрядов он набирает, когда играет свои Тактические Карты, но он оставляет в секрете каким генералам он передал эти отряды.

♥ Генерала можно ввести в игру в любую главную крепость внутри родной страны, при условии, что **она не захвачена** и ввод генерала не приведет к неправильному стеку. Если таких крепостей нет, генерала нельзя ввести в игру. ПРИМЕЧАНИЕ: В отличие от обозов снабжения, генералов основной державы **нельзя** вводить заново в игру в главные крепости своей второстепенной державы.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: В вводной игре Французские генералы могут входить заново в игру в Munchen, если она не захвачена врагом.

♥ Вражеские обозы снабжения не могут помешать входу в игру генералов. Если вражеский обоз снабжения стоит на главной крепости, а в неё входит в игру генерал, то вражеский обоз снабжения уничтожается.

♥ В игре по расширенным правилам игроки делают зимний подсчет очков. Каждая главная держава получает 1 очко за каждый маркер победы в пуле. (Чем меньше очков, тем лучше). Счет записывается на листке «Winter Scoring». После этого листки складываются так, чтобы никто не мог их прочитать до конца игры.

14 ВВОДНАЯ ИГРА

♥ В вводной игре не используется карта Фландрии. Фигуры на этой карте не двигаются; эти фигуры и закрепленные за ними отряды не участвуют в игре. Это касается Прусских фигур, начинающих на победных клетках «Силезии» и клетки вне поля «Ostpreussen».

♥ Пруссия, Саксония, Бавария и Австрия получают свои обычные ТК, только Франция получает на 2 ТК меньше (Франция получает только 2 ТК в ход, когда платит субсидии Баварии, и 3 ТК, когда эти субсидии не платит). Прагматическая Армия не участвует в игре и не получает ТК.

♥ Игра заканчивается немедленно, когда игрок выполнит свои условия победы. Условия победы для каждого игрока следующие:

- *Людовик XV*: Контролировать 9 крепостей Австрии.
- *Фридрих*: Контролировать 12 крепостей в Австрии и/или Силезии (ПРИМЕЧАНИЕ: 2 крепости в Силезии Пруссия уже контролирует в начале игры).
- *Мария Тереза*: Закончился девятый ход и никто из игроков не выиграл.

Игра для опытных игроков

Во время Войны за Австрийское Наследство политическая обстановка была очень сложной. Сепаратные мирные договоры, предательства и смена союзников были очень распространены в войне. Кроме того, Италия была важным театром военных действий, а Россия была важным фактором. Игра для опытных игроков вносит влияние всех этих факторов в игру.

15 ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

♥ В игре по расширенным правилам используются обе карты.

♥ Основная цель игры: Главная держава выигрывает сразу же, как избавится от своих маркеров победы в пуле.

♥ Когда держава помечает захваченную крепость победным маркером, **всегда** используется маркер из пула. Если крепость, отмеченная победным маркером, переходит под контроль другого игрока, маркер победы с нее **всегда** возвращается в изначальный пул. ПРИМЕЧАНИЕ: Это правило действует также и на победные маркеры, которые в начале игры размещаются в Силезии.

16 ПОБЕДНЫЕ КЛЕТКИ

♥ Маркеры победы могут также размещаться на победные клетки:



Боевая победа. а) Победа в бою приносит 1 победное очко за **каждые** 3 уничтоженных отряда. Если уничтожено меньше, чем 3 отряда, но при этом с доски убран хотя бы 1 генерал, бой приносит **ровно** 1 победное очко

(НЕ 1 за генерала!). Победитель в бою получает победные очки, а проигравший – теряет столько же победных очков.

б) за **каждого** генерала, которого держава убирает с доски из-за недостатка снабжения, она теряет 1 победное очко.

В обоих случаях: За каждое выигранное победное очко главная держава кладет из своего пула победный маркер на одну из своих боевых клеток (пока боевые клетки не закончатся). За каждое потерянное очко держава снимает победный маркер с боевой клетки в пул (пока есть что снимать). ПРИМЕЧАНИЕ: Получение (или потеря) победных очков малой державой считается как получение (или потеря) победных очков главной державой этого игрока; **победные очки полученные (или потерянные) смешанным стеклом подсчитываются для державы главнокомандующего.**

Пример: Бавария выигрывает бой против Австрии с финальным счетом +1. В нашем примере, Австрия не может отступить и теряет все 10 своих отрядов. Уничтоженные отряды стоят 3 очка. Франция (главная держава игрока Баварии) перемещает из пула 3 победных маркера на свои клетки боя. Так как у Франции только 2 клетки боя, третье победное очко игнорируется. Австрия, которая, для примера, имеет 1 победный маркер на клетке боя, проиграла бой и должна вернуть этот маркер в пул.



3 Курфюрста. Получая контроль над тремя из четырех крепостей Mainz, Trier, Koln, Mannheim, Франция перемещает победный маркер из пула на эту клетку. Также, Прагматическая Армия/Австрия получая контроль над тремя из этих крепостей, Прагматическая Армия (и только Прагматическая Армия) кладет 1 свой победный маркер на эту клетку. Как только держава контролирует меньше трех из этих крепостей, она возвращает свой победный маркер с этой клетки в пул.



Император. В зависимости от результатов выборов императора, Австрия или Франция кладет 1 победный маркер из пула на эту клетку (см. раздел 18).



Италия. Когда трек «Италия» на индикаторе политики покажет сделать это, Австрия и Франция

размещают 1 победный маркер из пула на эту клетку (см. раздел 17.5).



Силезия. Когда Пруссия присоединит Силезию, она кладет один победный маркер из пула на эту клетку и получает второй обоз снабжения (см. раздел 19.1)

17 ПОЛИТИКА

♥ В начале каждого хода происходит этап политики. Только основные державы могут участвовать в политике. Для этого они каждый ход могут выбрать и расположить 1 ТК на индикаторе политики. В зависимости от значения выложенной карты определяется порядок влияния. В таком порядке главные державы выбирают карты политики. Этап политики делится на 5 фаз:

1. Вскрыть 2 политические карты.
2. Определить козырную масть для политики.
3. Основные державы размещают ТК на индикаторе политики.
4. Определить порядок влияния.
5. Выбрать карты политики.

17.1 Вскрыть 2 Политические Карты

♥ Вскрываются 2 верхние карты колоды Политических Карт.

17.2 Определение козырной масти для политики

♥ Игрок, который последний одерживал военную победу (даже если он не получил за нее победные очки), решает, какая масть будет козырной на этом этапе политики, и объявляет о своем решении.

♥ Если пока ещё никто не выигрывал бой, козырь на этапе политики определяется следующим образом: вскрывается верхняя карта из колоды ТК до тех пор, пока не будет вскрыта не карта Reserve. Её масть будет козырем на этом этапе политики. Вскрытые таким образом карты идут в сброс.

17.3 Размещение ТК на индикаторе политики

♥ Каждая основная держава может выбрать и разместить 1 ТК на индикаторе политики. ТК размещаются **лицевой стороной вниз** на клетки, зарезервированные для карт главных держав. Располагаются карты по порядку клеток слева-направо (Пруссия ходит первая, затем Франция и так далее). Игроки могут блефовать (для этого они размещают не козырную ТК) или они могут влиять на политику, размещая козырную ТК; **так же, они могут вообще не размещать ТК.**

17.4 Определение порядка влияния.

♥ После того, как все державы разместят свои ТК, все карты вскрываются. Карты не козырной масти возвращаются в руку той державы, которая их сыграла. ПРИМЕЧАНИЕ: Не возвращайте карты, оставшиеся на индикаторе с предыдущего хода (называемые «сохраненные ТК»), даже если их масть не совпадает с козырной мастью этого хода.

♥ На индикаторе политики ТК Reserve всегда считается нужной масти со стоимостью 16 очков.

♥ Каждая держава суммирует все свои выложенные на индикатор политики ТК (включая сохраненные ТК). Держава с большей суммой имеет большее влияние, следующая за ней сумма – держава на втором месте по влиянию, и так далее. В случае, когда у держав одинаковое количество очков, большее влияние имеет держава, клетка которой на индикаторе политики находится правее.

17.5 Выбор политических карт

♥ Главная держава с наибольшим влиянием первая решает, что делать:

- Сохранить свои ТК,
- Или выбрать 1 из двух вскрытых Политических Карт.

Основное правило: главная держава может выбрать только ту политическую карту, на которой изображен её герб. Если таких политических карт нет, то держава должна сохранить свои ТК. Кроме того, держава

вообще не участвует в этой фазе, если её ТК нет на индикаторе политики.

♥ Если держава решает сохранить свои ТК, все её ТК на индикаторе политики остаются на месте. Если держава решает выбрать Политическую Карту, то все её ТК с индикатора политики идут в сброс. Держава может затем выполнить выбранную политическую карту или сбросить её без эффекта (см. ниже).

♥ Затем держава со вторым значением влияния выбирает/сохраняет, затем с третьим и так далее. Однако, если обе Политические Карты выбраны, все основные державы, чья очередь ещё впереди, забирают все свои ТК (включая сохраненные ТК) с индикатора политики обратно в руку.

♥ После того, как все крупные державы сходили, все невыбранные политические карты, лежащие лицом вверх, сбрасываются без эффекта.

Пример: У Пруссии 9 очков ТК на индикаторе политики, у Австрии и Франции по 3 очка, у Прагматической Армии только 2 очка. Самое большое влияние имеет Пруссия, затем Австрия, после нее Франция и последняя – Прагматическая Армия. Пруссия выбирает первой и решает выбрать политическую карту. Так как на карте – негативный эффект для Пруссии, то Пруссия сбрасывает её. Так как на оставшейся политической карте нет герба Австрии, то Австрия сохраняет свои ТК (оставляет на индикаторе политики на следующий ход). Сейчас Франция выбирает Политическую Карту и выполняет её. Так как все Политические Карты разобраны, Прагматическая Армия берет свои ТК обратно в руку, несмотря на то, что это были сохраненные ТК с предыдущего хода.

Пример (другой вариант): В примере выше, если бы Франция решила сохранить свои ТК и также сделала Прагматическая Армия, то неиспользованная вскрытая Политическая Карта сбрасывается без эффекта.

Выполнение Политических Карт

♥ Если политическая карта не сброшена, она может быть разыграна полностью или частично. Разыгрывающая держава может:

- следовать инструкции на карте; **и/или**
- передвинуть маркер Италии, России и/или Саксонии на треке в соответствии с изображенными стрелками.

♥ Некоторые карты позволяют передвигать маркеры политики влево или вправо. В этом случае игрок может сам выбрать направление для передвижения маркера. Некоторые карты позволяют двигать маркер больше, чем на одну клетку, в таком случае маркер должен передвинуться на все эти клетки. Некоторые маркеры позволяют сдвигать маркеры на двух треках, в этом случае игрок может не двигать маркер, двигать маркер на одном или на двух треках.

♥ Сдвиг маркера, указанный на выбранной карте, не выполняется, пока обе карты не будут выбраны. Каждый маркер сдвигается на сумму значений, указанных для этого маркера (*2 вправо и 1 влево = 1 вправо*).

♥ Когда маркер политики достигает клетки с иконкой, то этот штраф или бонус применяется. Цвет иконки определяет державу, к которой применяется эффект. Иконки означают:



Штраф ТК. Когда держава, на которую распространяется этот штраф, берет ТК, их количество уменьшается на 1, пока маркер на этой клетке.



Бонус ТК. Когда держава, на которую распространяется этот бонус, берет ТК, их количество увеличивается на 1, пока маркер на этой клетке.



Экспедиционный корпус. Держава, на которую распространяется этот эффект, выбирает 1 из своих генералов и убирает его на клетку-вне-карты. Если держава выбирает генерала не с карты, то она должна немедленно призвать 2 отряда для него за 8 очков ТК.



Победное очко. Держава, на которую распространяется этот эффект, кладет 1 маркер победы на победную клетку «Италия». **Маркер победы возвращается в пул только когда политический маркер пройдет в обратную сторону с/через клетку со звездой.**

♥ Изменяется доход ТК державы, используйте маркеры «+1» или «-1», чтобы отметить это. Положите их перед тем игроком, на которого действует этот эффект.

♥ Некоторые Политические Карты дают державам новые отряды. Держава немедленно получает эти отряды и распределяет по желанию между своими генералами. Можно даже выдать их генералу, которого нет на карте, в таком случае генерал вводится в игру немедленно, как описано в разделе 13, несмотря на то, что сейчас не зима.

♥ Генерал, убранный с доски в специальную ячейку, остается там, пока штраф «экспедиционный корпус» не перестанет действовать. В этом случае, он ставится на город, на который указывает стрелка с клетки-вне-карты. Если этот город занят другой фигурой, блокирующую фигуру отодвигает её владелец в соседний город.

♥ Прусский генерал, начинающий игру с клетки-вне-карты «Ostpreussen», покидает клетку-вне-карты в этом случае. Если позднее в игре Пруссия получает штраф «экспедиционный корпус» снова, она может положить любого генерала обратно на клетку-вне-карты.

18 ВЫБОРЫ ИМПЕРАТОРА

♥ Среди Политических Карт 1742 года есть 1 дополнительная карта: «Выборы Императора», которая на самом деле не является Политической Картой. Когда эта карта вскрывается, происходит следующее:

1. Вскрывается ещё одна Политическая Карта (так, чтобы две настоящих Политических Карты было вскрыто).
2. Карта «Выборы Императора» кладется лицевой стороной вверх на вершину колоды политических карт (чтобы не забыть).
3. Выборы императора пройдут в конце этого хода.

ПРИМЕЧАНИЕ: выборы императора пройдут не раньше конца 4 хода и не позже конца 7.

♥ Кандидаты в императоры – это *Карл Альберт Баварский* и *Франц Стефан Лотарингский* (муж Марии Терезы). Всего 9 голосов. Тот, кто получит хотя бы 5 голосов, станет Императором.

♥ Держава имеет 1 голос за каждую крепость с маркером «Голос Курфюрста», которую она контролирует. Сколько держава контролирует, столько голосов у нее есть на треке индикатора Коллегии Выборщиков. Когда меняется контроль у одной из этих крепостей, обновите информацию на индикаторе Коллегии Выборщиков соответственно.

♥ Голосование идет по часовой стрелке, начиная с Австрии. Все голоса Австрии и Прагматической Армии отдаются за Франца. ~~Нейтральная Саксония голосует за Франца.~~ Остальные голоса могут быть отданы другому кандидату. Держава не может воздержаться от голосования. **ПРИМЕЧАНИЕ: Когда Саксония контролирует Dresden, текущий игрок за Саксонию решает, кому Саксония отдаст свой голос.**

♥ Если Франц становится императором, Австрия кладет 1 победный маркер на клетку «Император». Если Карл становится императором, Франция кладет 1 победный маркер на клетку «Император».

♥ После окончания выборов сбросьте карту «Выборы Императора» и продолжайте игру как обычно.

19 ИЗМЕНЕНИЯ В ПОЛИТИКЕ

19.1 Пруссия аннексирует Силезию

♥ В конце каждого этапа действия Пруссии, в котором Пруссия контролирует все крепости в Силезии (Schlesien), она может предложить Австрии временное перемирие. Перемирие можно предлагать больше одного раза, но принять его можно только один раз в игре. Если Австрия его принимает, то:

1. Силезия становится родной страной Пруссии (ПРИМЕЧАНИЕ: Breslau становится местом для повторного ввода в игру фигур Пруссии).
2. Если Саксония и Пруссия – союзники, передвиньте маркер Саксонии на клетку, отмеченную «S». Это делает Саксонию нейтральной (действуйте согласно разделу 19.3).
3. Все Австрийские маркеры победы в Пруссии возвращаются в пул Австрии. Половина (округленная вверх) Прусских

победных маркеров в Австрии откладываются, остальные должны быть возвращены в пул.

4. Австрийские фигуры в Пруссии или Польше переносятся в ближайший город в Австрии (на выбор владельца), где они могут легально находиться. Фигуры Пруссии за её границами переносятся (на выбор владельца) в ближайший город Пруссии (или Силезии), где они могут находиться, не нарушая правил.
5. Пруссия кладет 1 маркер победы на клетку победы «Силезия» и получает свой второй обоз снабжения. Пруссия размещает обоз снабжения бесплатно в любой главной крепости Пруссии (включая Breslau).
6. Пруссия сейчас нейтральная. Пруссия будет нейтральной весь следующий ход, до этапа действия Пруссии через ход. Применяется правило 19.4.
7. Как только Прусская фигура покинет территорию Пруссии, победные маркеры, отложенные на шаге 3, возвращаются в пул Пруссии.

♥ ПРИМЕЧАНИЕ: Присоединение Силезии – единственный путь для Пруссии получить себе второй обоз снабжения.

Пример: Пруссия и Австрия заключают перемирие в конце этапа действия Пруссии 5-го хода. Выполняются шаги с 1 по 7. Сейчас Пруссия нейтральная. Пока не начнется этап действия Пруссии седьмого хода, ни Австрия, ни другие иностранные державы не могут войти на территорию Пруссии. В это время нельзя проводить бои с Прусскими генералами (смотри раздел 19.4).

19.2 Франция сокращает военные цели

♥ Когда ни одного Французского генерала нет внутри Основной Австрии (часть Австрии на карте Богемии), Франция может взять все свои маркеры победы из Основной Австрии. Половина их (округленная вверх) не возвращаются в пул, а откладываются в сторону.

♥ После этого, когда Бавария или Франция будут захватывать /отвоевывать крепости на карте Богемии (даже если это крепости в Саксонии или Баварии), ранее отложенные маркеры победы возвращаются в пул Франции. Второй раз сокращение военных целей невозможно.

19.3 Поражение Саксонии

♥ Маркер на треке политики Саксонии может быть сдвинут не только политическими картами. Он сдвигается:

- Если Пруссия аннексировала Силезию (смотри раздел 19.1).
- На 1 вправо за каждое очко победы, потерянное Пруссией (в связи с поражением в бою или отсутствием снабжения). Это правило применяется, даже если ни один маркер победы реально не был передвинут. **Австрия может отказаться от применения этого сдвига** (например, если это не в ее интересах).

ПРИМЕЧАНИЕ: 1) Политический маркер Саксонии может быть передвинуть больше чем на 2 клетки за 1 бой. Таким образом, возможно, что Саксония из *Союзника Пруссии* сразу станет *Союзником Австрии*. 2) Сдвиг маркера Саксонии происходит **после** возможного отступления.

♥ Когда маркер Саксонии остановится на клетке «нейтральный» то:

- Саксония становится нейтральной (применяется правило 19.4). Все фигуры Саксонии, **находящиеся на карте**, возвращаются обратно в стартовые города.
- **Иностранные фигуры в Саксонии двигаются к ближайшему городу (на выбор владельца) на своей родной территории, соблюдая правило группирования (стек). Французские фигуры, так же, могут быть размещены в Баварии.**
- Любые маркеры победы из крепостей Саксонии возвращаются в свои пулы.



Союзник Пруссии



Союзник Австрии

♥ Когда маркер Саксонии останавливается на клетке «союзник Австрии», Австрия и Саксония становятся объединенными союзниками (одного игрока).

- Фигуры Саксонии остаются там, где были. (ИСКЛЮЧЕНИЕ: Если генералы Саксонии были в смешанном стеке, игрок за *Марию Терезу* передвигает генерала до ближайшего пустого города). Если генерал Саксонии сейчас не на поле, он может немедленно заново войти в игру с новыми набранными солдатами, согласно правилу набора войск (смотри раздел 13).
- Если есть какие-то победные маркеры на крепостях в Саксонии, они остаются, где были.
- Австрия и Саксония объединяются. Обозы снабжения Австрии теперь могут войти в игру в Dresden. Очки победы, полученные (или потерянные) Саксонией, считаются Австрийскими. **Теперь Саксония получает 2 ТК за ход, как указано на Индикаторе Политики.**

♥ С этого момента Саксония разрывает альянс с Пруссией и ею управляется *Мария Тереза*. Теперь она получает свои действия на Австрийском этапе действий. Заметьте, что Саксония имеет возможность получить два этапа действий за ход, когда она разрывает альянс с Пруссией (первый этап Пруссии, затем Австрии); тем не менее, она берёт только одну ТК в ход.

19.4 Нейтралитет

♥ Пруссия и Саксония могут стать нейтральными. Нейтральная держава участвует в игре как обычно. Она также получает свой доход ТК, может набирать отряды, вводить в игру генералов и обозы снабжения и так далее. Только имеются следующие ограничения:

- Нейтральные фигуры не могут покидают пределы своей родной страны.
- Нейтральные генералы никогда не участвуют в бою.
- На нейтральную территорию нельзя заходить иностранными фигурами,

также иностранные обозы снабжения не могут через нее обеспечивать снабжение.

20 ДОГОВОР О СУБСИДИИ

♥ Субсидии – это плата ТК союзной державе. Только **основные** державы могут давать субсидии, и они могут давать субсидии только **союзной** державе (неглавной или главной).

♥ Для того чтобы дать или получить субсидию, нужно заключить договор. Договор заключается на определенное время (например, 2 раунда). В каждый момент времени между двумя державами может действовать не больше 1 договора о субсидиях. Во время его действия, договор может быть разорван с согласия обеих сторон. ИСКЛЮЧЕНИЕ: начальный договор о субсидиях между Баварией и Францией не может быть отменен.

♥ Во время действия договора о субсидиях даритель отдает **ровно 1 ТК** из своего дохода получателю. Это делается до того, как даритель посмотрит свои взятые ТК. Используйте маркер субсидий «S» для напоминания: положите столько S-маркеров перед получателем, сколько действует контракт. За каждую полученную субсидию скидывайте один S-маркер.

Пример: Франция не может заключить договор о субсидиях с Австрией, так как они враги. Но она может заключить договор с Пруссией. Она это делает, и обе державы соглашаются на договор на 3 хода. Каждый из последующих 3 ходов, Франция отдает 1 ТК из своего дохода Пруссии (не глядя на эту ТК).

21 ПЕРЕГОВОРЫ

♥ Все державы, даже враги, могут вести переговоры для того, чтобы заключить соглашения о своем поведении. Соглашения могут быть для согласования стратегии, перемирия, голосования на выборах императора, договора о субсидиях и так далее. Державы могут заключать соглашения, обязывающие друг друга выполнить определенные действия. **Все соглашения являются обязательными; обещания надо выполнять.** Чтобы не замедлять игру, игроки

должны пытаться вести переговоры кратко и по существу. Секретные переговоры не допускаются.

♥ Переговоры **не могут** касаться обмена или передачи ТК. Единственный путь получения ТК в переговорах – это заключение договора о субсидиях.

♥ Соглашения не могут менять альянсы, правила игры или любую внутреннюю механику игры (например, вы не можете договориться, что генералы теряют способность защищать крепости). Державы не могут заключить мирный договор (исключая «Аннексию Силезии»).

Примеры: а) Прагматическая Армия заключила с Австрией договор о субсидиях на 2 хода. Соглашение, однако, требует, чтобы все Австрийские генералы покинули Силезию так быстро, как это возможно.

б) Пруссия предлагает Австрии, что не будет атаковать её 2 хода, но хочет, чтобы Австрия увела своих генералов от крепостей Neisse и Cosel, чтобы генералы не смогли эти крепости защитить.

22 ARENBERG

♥ У Австрийского генерала Arensberg есть следующие специальные способности (в дополнении к его обычным способностям, как Австрийского генерала):

- Он всегда имеет снабжение в Нидерландах и также может получать снабжение от обоза снабжения Прагматической Армии.
- Он может заново входить в игру в главной крепости Нидерландов (Dutch).

23 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

♥ Основная держава немедленно выигрывает и заканчивает игру, если её пул победных маркеров пуст а) и наступает конец любой фазы действия (хоть своей, хоть другой державы) или б) наступает конец любой фазы политики или **в) после выборов императора.**

♥ Если больше чем у одной державы заканчивается пул победных очков, победа достается той державе, которая бы смогла выложить больше победных очков после опустошения пула, если бы они у нее были.

Если все ещё ничья, *Мария Тереза* выигрывает все ничьи с другими державами, *Людовик XV* проигрывает все ничьи.

♥ Если никто из игроков не опустошил свой пул победных очков после четвертой зимы, игра заканчивается. Каждая главная держава подсчитывает сумму своих зимних очков. Победитель – держава с наименьшей суммой очков. В случае ничьи *Мария Тереза* выигрывает все ничьи, *Людовик XV* – проигрывает все ничьи.

24 ИГРА НА ДВУХ ИГРОКОВ

Мария рассчитана на игру на 3 игроков. Но в нее можно играть и вдвоем со следующими изменениями правил. Однако, игра полностью не раскроется при игре вдвоем.

♥ При вводной игре на 2 игрока действуют все те же правила, кроме нескольких исключений:

- Игрок А играет за Францию, Пруссию, Саксонию и Баварию. Игрок В играет за Австрию.
- Условия победы меняются: Игрок А выигрывает, когда обе главные державы выполнят свои условия победы для трех игроков (то есть, Пруссия будет контролировать хотя бы 12 крепостей в Силезии/Австрии и Франция контролирует хотя бы 9 крепостей в Австрии).
- Игрок В выигрывает, если ни Пруссия, ни Франция не выполнят свои индивидуальные условия победы к концу 9 хода.
- В остальных случаях – ничья.

♥ Для игры по расширенным правилам на двух игроков все правила остаются те же, за исключением следующих:

- Игрок А играет за Францию, Пруссию, Саксонию и Баварию. Игрок В играет за Австрию и Прагматическую Армию.
- Субсидии можно давать только малым (неглавным) державам.
- Если игрок выбрал 2 Политические Карты за один ход, он может выполнить только одну из них. Вторую карту нужно сбросить.
- Маркер политики Саксонии движется на 1 клетку вправо, когда Франция (также, как и Пруссия) теряет победное

очко, но только в том случае, если проиграла битву на карте Богемии или не получила снабжение на карте Богемии.

- В фазе боя Прагматическая Армия не обязана атаковать после Австрии. Игрок В сам решает, в каком порядке атаковать.
- Условия победы не меняются, за исключением того, что все ничьи выигрывает игрок В.

25 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО ПОЛИТИКИ

С этим дополнительным правилом для политики, блеф больше не будет полностью без затрат, т.к. ТК используемые для блефа больше не будут в распоряжении игрока в течении одного полного хода.

♥ Некоторые правила раздела 17 изменены. Этап политики расширен на одну фазу:

- 1 Вернуть с индикатора политики игрокам их ТК лежащие лицевой стороной вниз.
2. Вскрыть 2 Политические Карты.
3. Определить козырную масть для политики.
4. Основные державы размещают ТК на индикаторе политики.
5. Определить порядок влияния.
6. Выбрать карты политики.

25.1 Возвращение игрокам ТК лежащих лицевой стороной вниз

♥ В эту фазу игроки возвращают с индикатора политики в свои руки любые ТК, лежащие лицевой стороной вниз, оставшиеся с предыдущего хода.

25.2 Вскрыть 2 Политические карты

♥ Эта фаза без изменений.

25.3 Определение козырной масти для политики

♥ Эта фаза без изменений.

25.4 Размещение ТК на индикаторе политики

♥ Эта фаза без изменений.

25.5 Определение порядка влияния

♥ В этой фазе нижеследующее правило изменено:

- ТК не являющаяся политическим козырем **не** возвращается в руку державы сыгравшую её. Вместо этого, переверните её **лицевой стороной вниз** на индикаторе политики. Только ТК, расположенные **лицевой стороной вверх**, подсчитываются для определения политического влияния. ПРИМЕЧАНИЕ: Эти «карты для блефа», лежащие лицевой стороной вниз, возвращаются игрокам во время первой фазы этапа политики на следующем ходу.

25.6 Выбор политических карт

♥ В этой фазе два нижеследующих правила изменены:

- Основная держава может выбрать Политическую Карту только, когда она имеет на индикаторе политики хотя бы одну ТК лежащую лицевой стороной вверх.
- Если основная держава выбирает Политическую Карту, то в сброс уходят только ТК лежащие **лицевой стороной вверх**.
- Если обе Политические Карты выбраны, то все основные державы, чья очередь ещё впереди, **не забирают** эти ТК обратно в руку. Вместо этого, они переворачивают эти ТК, чтобы они теперь лежали лицевой стороной вниз на индикаторе политики.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эти карты, лежащий лицевой стороной вниз, возвращаются игрокам во время первой фазы этапа политики на следующем ходу.

AUTHOR: Richard Sivél
 GRAPHICS COVER: Andreas Töpfer
 GRAPHICS TACTICAL CARDS: Andreas Töpfer, Hans Baltzer
 OTHER GRAPHICS: Richard Stubenvoll
 HISTORICAL RESEARCH: Richard Sivél
 LAYOUT, TEXTS, TRANSLATION: Richard Stubenvoll
 ENGLISH-PROOFREADING: Bowen Simmons
 PLAYTESTING: Anton Telle, Steffen Schröder, Thorsten Hennig, Alexander Hofmann, Manfred Wichmann, Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Sven Grünwitzky, Franziska Gilbert, Andrea Homberg, Stefan Stubenvoll, Tatyana Shako, Louise Gilbert, Ralf Viereck, Bowen Simmons, Michael Benkendorf, Bernd Eisenstein, and others. ☺ Many thanks to all of you!
 LITERATURE: Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben, Benziger 1986. Wolfgang Handrick, Die Pragmatische Armee 1741-1743, R. Oldenburg Verlag 1991. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Große ☺ Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübke Verlag, 1988. J.B. Weiss, Maria Theresia und der österreichische Erbfolgekrieg, Prandel & Ewald, Wien 1863.
The background of the cover shows the glorious attack of the Bayreuth Dragoons in the battle of Hohenfriedberg. Pencil sketch of Andreas Töpfer based on an lithography of von Rössler.
 ©2009 histogame ☺ spielverlag richard stubenvoll - D 10435 Berlin
 All rights by histogame and the author.
 If you have any rules questions, ideas or hints, please contact:
<http://www.histogame.de>

Автор начального перевода, взятого на Тесере, не известен.
Корректировка, исправления и дополнения:
 Книшевицкий Максим aka Knish
Вёрстка: Книшевицкий Кирилл aka Skillyr

Любые замечания или пожелания по переводу просьба писать на адрес admin@wargameclub.ru
<https://www.wargameclub.ru/maria/>

Дисклаймер: советуем всегда читать перевод правил параллельно с оригиналом.

Версия перевода 2.1a от 04.03.2019:
 внесено официальное пояснения автора с форума bgg + мелкие уточнения.

Версия перевода 2.1 от 25.11.2018:
 внесены официальные изменения согласно версии 2.1 английских правил.



Примечание автора

У всего есть две стороны; но только если Вы представляете что-то, что имеет три стороны, Вы действительно сможете охватить предмет. (Heimito von Doderer) – После выхода FRIEDRICH, очевидной идеей для второй игры стала война за австрийское наследство. Что может быть проще, были мои мысли в 2004, так как я мог использовать те же самые основные механики движения, снабжения и боя. Единственные необходимые изменения касались бы другой стратегической ситуации.

В то время как основной характер Семилетней войны мог быть сведён к двум аспектам: один являлся отчаянной борьбой Пруссии за выживание, а другой - поразительной смерти Царицы – война же за Австрийское Наследство была гораздо более многогранным и запутанным делом. Была большая дипломатия, изменения союзов, быстрое движение армий между отдалёнными театрами боевых действий, стремительные изменения в общей стратегической ситуации, и - самое главное - в разное время различные державы находились в стратегической обороне. Например, в 1743 австрийцы выдавили французов из Праги, обратно через Германию, а затем за пределы Рейна меньше, чем за 12 месяцев, но только для того, чтобы вернуться в Прагу в 1744 после нескольких недель форсированного марша. Игра, которая не сможет отобразить эти быстрые изменения фортуны, эти драматические взлёты и падения, не сможет охватить всю тему. Я также хотел более короткую игру, чем FRIEDRICH - несмотря на то, что конфликт длился на год дольше, и так много всего произошло на политическом и стратегическом фронте! Я думаю, что хотел своего сферического коня в вакууме. И, несомненно, в течение нескольких недель я осознал, “Что может быть проще” - это полная слепота. Прежде чем я смог найти недостающую *третью сторону* в дизайне, прошли годы.

Первой проблемой была карта: как я мог объединить все эти театры военных действий (Фландрия, Италия, Богемия, Силезия) на одной карте? Я решил быстро вырезать Италию из

игры - и таким образом я избавился от сражающихся там сил (Испания, Сардиния-Пьемонт, Неаполь), и от всех проблем разработки, которые они принесли бы с собой. Война в Италии всё равно не начиналась до 1743, и таким образом, я решил, что это решение приемлемо.

Следующая проблема возникла сразу же после этого: первая карта прототипа была непрерывной картой Европы. Из-за неудобного расположения стран 60% карты состояли из территорий, на которые редко кто входил. Чтобы сделать ситуацию ещё хуже, эти территории располагались в центре карты, и это было действительно ужасно! Вы маневрировали своими частями вдоль краёв и задавались всё время вопросом: почему, чёрт возьми, в центре такой вакуум? - Таким образом, я разделил карту на две части, масштабировал их по-разному и вращал их друг против друга (вот почему Вы можете переходить с карты на карту только на Юге), и вуаля! Это игралось намного лучше. — Два дополнительных комментария: 1) с обратной стороны карты вы найдёте правильную карту Европы из двух частей в их нормальном положении; 2) много прусских форпостов, особенно на карте Фландрии, не показаны, чтобы упростить игру и избежать исключений, которые бы появились при их использовании.

Первоначально я нацеливался на 3 - 4 часа как максимальную продолжительность игры. (Теперь это - 5 часов.) Вопрос заключался в следующем: Как сделать возможным быстрый темп стратегических изменений в этот период времени? Во-первых, я сократил период времени к 5 годам (то есть, игра должна закончиться выходом Пруссии в 1745), а позже, с тяжёлым сердцем, я сократил его ещё на один год. Самое главное, однако, была необходимость ускорить ритм игры. Для этого были введены форсированные марши и представленные победы в сражениях (последнее - катализатор для досрочной победы), и - по той же самой причине - все разновидности задерживающих тактик были выброшены из системы (например, в MARIA генерал не должен прекращать движение при потере снабжения).

Начальные размеры рук (количество Тактических карт) основаны на той же самой причине. (Кстати: количество Тактических карт моделирует большую подготовленность Пруссии к войне). Кроме того, были ужесточены правила снабжения. Снабжение теперь проверяется, прежде чем вы передвинете свои фигуры, и вы не сможете завоевать крепости с генералом вне снабжения. Это реальные тиски! Благодаря введению форсированных маршей, кампании, как та в 1743/1744, теперь возможны в игре. Но вы не можете злоупотреблять форсированным маршем, чтобы молниеносно атаковать, и не сможете уничтожить обозы снабжения, появившись из ниоткуда. В целом, форсированный марш соответствует линейному движению, и - как побочный эффект - у крепостей теперь есть важная функция блокирования. (Кстати: не стоит недооценивать 4 крепости курфюрстов на карте Фландрии, так как они - важная защита фланга для Баварии!) Со всеми этими изменениями MARIA играется совсем по-другому, чем FRIEDRICH. Игра держит в напряжении, т.к. ситуация может сильно измениться даже из-за незначительных событий и редко прощает любые ошибки.

Я также хотел включить:

а) Гусар (которых могли бы назвать Пандурами, Граничарами или богемскими крестьянами). Гусары существовали начиная с первого прототипа, но в течение очень долгого времени они редко физически появлялись в игре. Многие тестировщики придирались к этому, и они были правы. С текущими правилами гусары теперь просто прекрасны: раздражающие язвы, которые делают кампанию в Австрии очень затратной. Я уверен, что скоро игроки будут любить или ненавидеть гусаров - в зависимости от того, играют ли они Австрией!

б) Выборы Императора: игра о войне за Австрийское Наследство, где Бавария не может украсть императорскую корону у Габсбургов? Немыслимо!

в) Политические изменения в форме вероломных союзников, аннексии Силезии, предательства Саксонии и выхода Пруссии, а затем возвращения

в войну, и т.д. Всё это было большой частью конфликта и должно было быть представлено в игре.

Изначально задуманная, как игра на 4 игрока, MARIA быстро стала игрой с 3 игроками, в которой один управлял Австрией и Прагматической армией. Однако, в связи с этим были некоторые серьезные проблемы: а) Эти две силы игрались совсем как единая; у них не было напряженности между собой, как это было исторически; б) прусский игрок нисколько не интересовался действиями на карте Фландрии; в) Пруссия никогда бы не заключила мир. Сделать так означало бы выпадение, просто наблюдение, игрока из игры в течении часа. Даже если бы это привело к победе, Пруссия не сделала бы этого. Если я правильно помню, именно, Свен Грунвицкий придумал идею *шизофреничного игрока* после первого тестирования игры. И эта идея прекрасно работает! Это решает все вышеупомянутые проблемы одним махом, и с исторической точки зрения это даже допустимо, поскольку Пруссия и Великобритания - номинально враги - не находились в состоянии войны, кроме 1745, когда они формально были в состоянии войны в течение нескольких месяцев. А что касается Австрии, то обе державы пытались подтолкнуть Марию Терезу к одному и тому же решению: позволить Пруссии уйти с Силезией и бороться с Францией, и только Францией.

До этого момента прошло 4 месяца разработки, и игра развивалась вполне хорошо. Однако, был один основной вопрос, на который я не ответил, и чтобы найти ответ на него, мне потребовалось еще 4 года, и я нашел его только окольным путём. Этот основной вопрос был: как державе победить в игре?

Как упоминалось ранее, не исключено, что каждая держава уйдёт в стратегическую оборону. Конечно, держава должна всё ещё быть в состоянии выиграть игру, находясь в защите. Я разработал от десяти до пятнадцати различных наборов условий для победы. Я их все проверил, и мне пришлось отклонить их все. Там были правила для военной усталости, для прерывания

наступления, для краха, были отдельные пулы маркеров победы для каждой карты, победные очки за области, связанные условия, и т.д. и т.п. Или ряд условий победы вообще не работал, или работал технически, но приводил к синтетической и бездушной конструкции правил; или он работал замечательно, оказывая желаемые действия, но также делая игру скучной до смерти, или у неё был некоторый другой фатальный дефект. Этот процесс тестирования и отбраковки занял много лет и временами прерывался, когда я просто закидывал MARIA в чулан для метел, а также другими проектами, для которых просто было нужно моё время.

Иногда удивительно, что происходит с проблемами, если *не думать* о них. Для MARIA это было брожение слабого ощущения, что - хотя правила игры были уже довольно полными - просто не хватало *третьей стороны*. То есть, нужна была политическая система, чтобы включить Италию и отметить важную роль России. В течение многих месяцев я уклонялся от этого, так как не хотел «загружать лодку» еще большим количеством правил. Но, как только я ввел политическую систему (в которую я смог интегрировать предательство Саксонии, у которой ранее были свои собственные неуклюжие правила особого случая), я был ошеломлен! Внезапно все проблемы с условиями победы исчезли! Но почему? По той простой причине, что Пруссия теперь должна играть совсем иначе, чем в игре без политической системы. Конечно, Пруссия всё ещё может пытаться играть, никогда не заключая мира с Австрией. Но, если Саксония предаёт и Силезия не прусская родная страна, и 2-й обоз отсутствует, а если ещё и Старый Дессауец не доступен, то: доброй ночи, мой дорогой Бранденбургский карточный домик. Только теперь в MARIA вторжение в Силезию оказывается тем, чем это было для Пруссии: рискованной прогулкой по канату, которая могла закончиться совсем по-другому. Другой аспект политической системы - то, что переговоры теперь очень распространены, и даже субсидии используются в игре (до этого они почти никогда не проводились), а игра

теперь стала намного более захватывающей и непредсказуемой.

Хотя это никогда не планировалось, правила для MARIA теперь очень отличаются от правил для FRIEDRICH. К сожалению, они также более сложны. Оба факта происходят из-за совсем другого характера войны за Австрийское Наследство. То, что работало в FRIEDRICH, не работало в MARIA (и наоборот). Чтобы помочь новичкам изучить игру, была разработана вводная игра, которая является своего рода лёгким FRIEDRICH с ясными ролями атакующего /защитника. Но расширенная игра - это та, где MARIA действительно сияет, со всеми её запутанностями политики, переговоров и стратегических кампаний. Я надеюсь, что игроки согласятся со мной, и что MARIA даст им много часов напряжённых игр, полных Макиавеллиевского колорита.

Ричард Сивель,
Июль 2009