



СѢКИГАХАРА

ОБЪЕДИНЕНИЕ ЯПОНИИ



Игра Мэтта Калкинса

СОДЕРЖАНИЕ

1	Вступление	2
2	Условия победы	2
3	Компоненты игры	2
4	Регионы	4
5	Подготовка к игре	5
6	Недельный цикл	5
7	Движение	6
8	Сражения	8
9	Особые правила	12
	Историческая справка	13
	Заметки дизайнера	19

1. Вступление

Сэкигахара — это игра для двух игроков, симулирующая военную кампанию 1600 года, в ходе которой был основан сёгунат Токугава. Один игрок берёт на себя роль Токугавы Иэясу, самого могущественного даймё в Японии, другой — Исида Мицунари, покровителя малолетнего правителя из рода Тоётоми. Каждый лидер заручился поддержкой союзных даймё и выступил с войсками против своего врага. Борьба за контроль над Японией шла на протяжении 7 недель. Исход войны был решён на перекрёстке под названием Сэкигахара, где предательство и дезертирство изменили ход битвы в пользу Токугавы.

Компоненты игры:

- игровое поле
- 96 прямоугольных блоков (48 золотых и 48 чёрных)
- 20 маленьких кубов, по 10 каждого цвета
- 2 золотых диска
- 1 квадратный блок
- 2 колоды карт (по одной для каждого игрока)
- 2 мешочка
- 2 памятки
- книга правил

2. Условия победы

2.1 МГНОВЕННАЯ ПОБЕДА

Токугава выигрывает немедленно, если Исида Мицунари (показан справа) уничтожен или Тоётоми Хидэёри (диск золотого цвета, 3.4) захвачен в плен. Исида выигрывает немедленно, если Токугава Иэясу (чёрный блок лидера, 3.2) уничтожен. Если обе стороны одерживают мгновенную победу в одном и том же сражении, то выигрывает Исида.



Исида Мицунари

2.2 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки подсчитываются, если к концу 7-й недели не будет достигнута мгновенная победа. Игроки получают по два очка за каждый замок и по одному очку за каждый регион с ресурсом. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае одинакового количества победных очков побеждает игрок за Исиду.

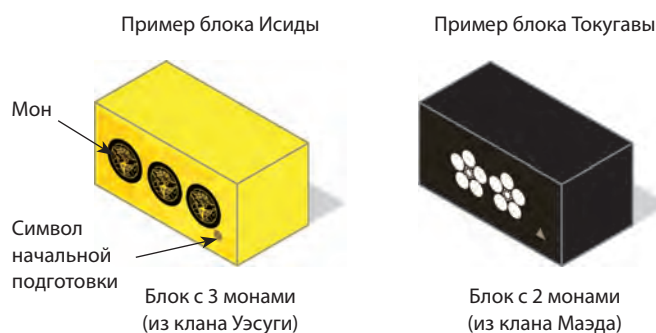
3. Компоненты игры

3.1 ЦВЕТА

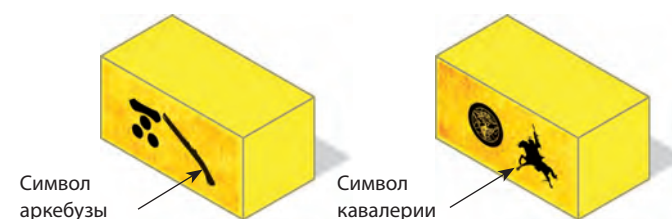
Игровые компоненты Токугавы чёрные, а Исиды — золотистые. Все блоки на игровом (кроме блоков в ячейке Мори) поле должны быть расположены таким образом, чтобы только владелец мог видеть обозначение каждого блока.

3.2 БЛОКИ

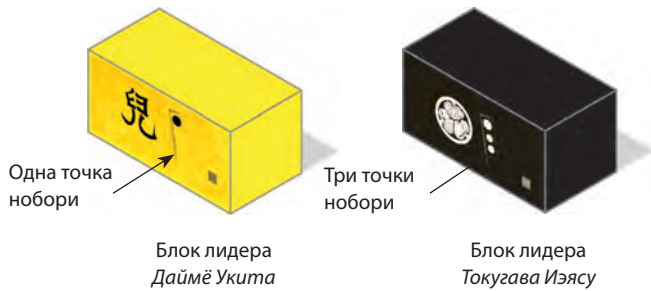
Каждый блок представляет примерно 5000 воинов. Каждый блок принадлежит одному из даймё (лидеров) в соответствии с изображённым на нём моном (символом). Исторически достоверное имя каждого представленного в игре даймё можно найти на картах с соответствующими символами. Сила блока обозначена количеством нанесённых на нём монов (1-4).



Некоторые блоки также имеют дополнительные свойства (аркебузы или кавалерии), что обозначено соответствующими символами.



Некоторые блоки представляют даймё (лидера). Они помечены ноברי (флагом). У большинства ноברי одна точка, но нобри Исиды Мицунари и Токугавы Иэясу имеют три точки.



3.3 КАРТЫ

Карты отражают преданность армий каждого игрока. Чем больше карт в руке игрока, тем сильнее поддержка его войск. Карты используются для определения инициативы (6.3), движения (7.2), форсированных маршей (7.3.3) и введения отрядов в бой (8.2.2).



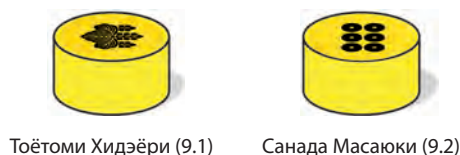
У каждого игрока есть своя личная колода. Перед началом игры перемешайте обе колоды и положите их лицом вниз. Игроки будут брать из них карты во время игры.

Карты разыгрываются и сбрасываются лицом вверх. Стопки сброса не могут быть просмотрены ни одним из игроков.

Когда игрок должен взять карту из своей колоды, а карт в колоде не хватает, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

3.4 ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ

Диски — это отряды, которые могут быть уничтожены как любой другой блок, но они не могут перемещаться или сражаться. В игре есть два диска, каждый из которых находится в своём замке.



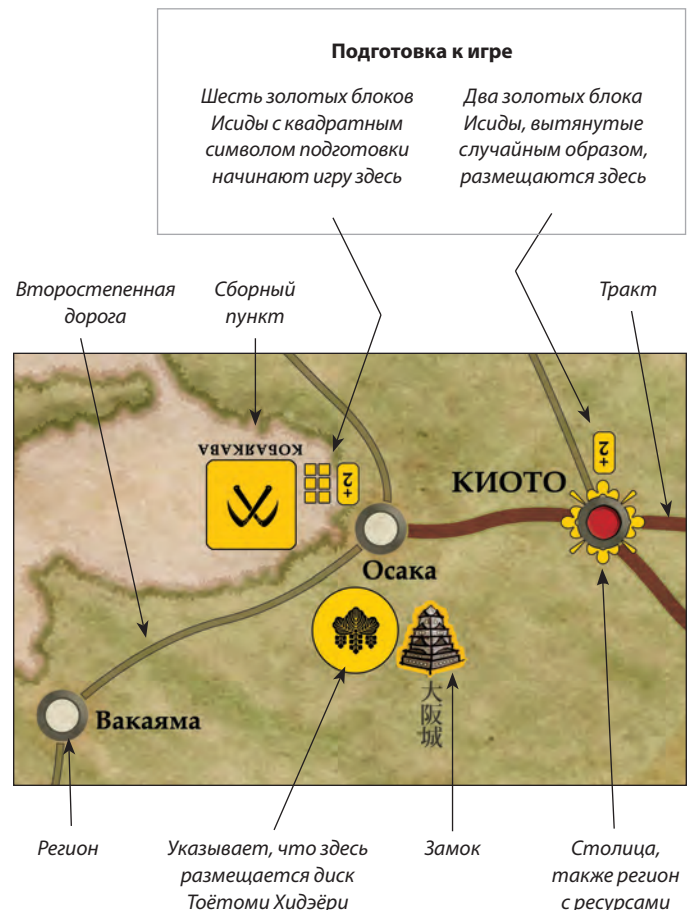
Маркер хода: деревянный квадратный маркер с моноом Токугавы на одной стороне и моноом Исиды на другой. Используется для обозначения текущей недели, хода и игрока, который ходит первым на этой неделе.



Кубы: чёрные и золотые кубы используются для того, чтобы отмечать контроль над регионами с ресурсами на игровом поле. Кубы также используются для отслеживания ударов, нанесённых во время сражения.



Игровое поле: показывает центральную часть острова Хонсю, самого большого из островов Японии, где происходили основные боевые действия. Игровое поле состоит из карты острова, регионов на ней, ячеек подкреплений, шкал подкреплений, ударов и ходов.



4. Регионы

4.1 ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Регион — это место на игровом поле (обычно город), связанное дорогами с другими регионами. Он представлен кругом и может включать в себя замок. Регион считается смежным с другим регионом, если между ними пролегает дорога. В регионе может находиться любое количество блоков. Блоки на игровом поле могут находиться только в регионах и в ячейках подкреплений (и ячейке Мори).

4.2 РЕГИОНЫ С РЕСУРСАМИ

Регионы с ресурсами отображают места производства товаров, оживлённые торговые пути и другие важные локации. В общих чертах они отражают инфраструктуру страны.

Регионы с ресурсами выделены красным цветом, а обычные регионы — белым. Последний игрок, который перемещал блок в регион с ресурсами или через него, получает контроль над этим регионом. Используйте кубы для обозначения игрока, контролирующего регион с ресурсами. На начало игры регионы с ресурсами (кроме столиц) не принадлежат ни одному из игроков. Контролируемые регионы с ресурсами приносят по 1 победному очку в конце игры (2.2), а также позволяют провести дополнительный набор войск на этапе пополнения (6.2).

4.3 ЗАМКИ

Замки находятся в регионах и изначально контролируются Исидой или Токугавой, что обозначено соответствующими цветами. Замок контролируется игроком, если у него есть блоки в этом регионе, а у его противника их нет. Если в регионе нет блоков противника, замок возвращается под изначальный контроль. Во время осады замок контролируется одним игроком, а регион, в котором он находится, контролируется другим игроком. Тот, кто контролирует наибольшее количество замков на этапе пополнения, получает одну дополнительную карту (6.2). Каждый контролируемый замок приносит 2 победных очка в конце игры (2.2).

4.4 ЯЧЕЙКИ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

У каждого игрока есть ячейка подкрепления. В начале каждой недели в эти ячейки помещаются новые блоки. В течение недели игроки могут провести набор войск (7.2) и вывести их в регионы со сборными пунктами. Также у игрока за Исиду есть ячейка Мори, из которой в Осаку могут выйти отряды Мори (9.3).

4.5 СТОЛИЦЫ

Два региона, Киото и Эдо, являются столицами. На начало игры Исида контролирует Киото, а Токугава — Эдо, что обозначено соответствующими цветами. Столицы являются регионами с ресурсами и дают бонус командования для движения (7.3.4).



Изображение выше показывает начальную подготовку к игре. Блоки, которые достают из мешочка случайным образом, отмечены вопросительным знаком.

5. Подготовка к игре

5.1 ПОРЯДОК ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

- Поместите маркер хода на первую неделю.
- Перемешайте колоды игроков по отдельности.
- Каждый игрок берёт по 5 карт из своей колоды. *Это начальная рука, которая отражает ограниченные возможности обеих сторон на ранних этапах игры.*
- Отделите блоки с символами начальной подготовки в правом нижнем углу и поместите оставшиеся блоки в мешочки (каждый цвет в свой мешочек).
- Разместите блоки на игровом поле, как указано в разделе 5.2. Все блоки располагаются таким образом, чтобы только владелец мог видеть их характеристики. Исключение: 5 блоков в ячейке Мори, которые лежат лицом вверх.

5.2 РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКОВ

5.2.1 Блоки с определённым местоположением

Разместите блоки с символом начальной подготовки (в правом нижнем углу) в регионах, где указан соответствующий символ. Поместите в регион один блок за каждый изображённый на игровом поле символ. Обратите внимание, что 5 блоков Исиды имеют символы, соответствующие ячейке Мори. Их нужно разместить в этой ячейке.

5.2.2 Случайно размещаемые блоки

После размещения блоков с определённым местоположением уберите оставшиеся блоки в персональные мешочки игроков. Затем разместите случайные блоки в регионах, отмеченных на игровом поле символами +1, +2 или +3. Число указывает количество блоков, которые должны быть помещены туда случайным образом. Прежде чем доставать блоки из мешочка, игрок должен указать регион, в котором они будут размещены.

5.2.3 Блоки подкреплений

Добавьте первую волну подкреплений. Каждый игрок достаёт по 4 случайных блока из своего мешочка и помещает их в свою ячейку подкреплений. Только владелец видит обозначение каждого блока в ячейке подкреплений.

6. Недельный цикл

Игра длится семь недель, каждая из которых состоит из двух ходов (А и Б). Каждая неделя игры включает в себя следующие этапы в порядке, указанном ниже.

6.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ НЕДЕЛЬНОГО ЦИКЛА

А. Этап пополнения (6.2)

Б. Этап определения порядка хода (6.3)

В. Ходы А и Б (6.4)

6.2 ЭТАП ПОПОЛНЕНИЯ

Каждый игрок получает новые карты и блоки, как указано ниже:

- Каждый игрок сбрасывает половину карт из своей руки (округляйте в меньшую сторону). *ПРИМЕР: если у вас 7 карт, вы сбросите 3.*

- Каждый игрок берёт по **5 карт**. Игрок, который контролирует наибольшее количество замков, берёт дополнительную, **шестую**, карту.
- Каждый игрок наугад достаёт из своего мешочка столько блоков, сколько указано на шкале подкреплений на игровом поле: два блока на 2-й, 3-й и 4-й неделях; один блок на 5-й, 6-й и 7-й неделях. Игрок, который контролирует наибольшее количество регионов с ресурсами, достаёт дополнительный блок. В случае если оба игрока контролируют одинаковое количество регионов с ресурсами, оба игрока получают дополнительный блок.
- Поместите эти блоки в ячейку подкреплений игрока.

Пропустите этап пополнения на 1-й неделе, так как у обоих игроков уже есть свои стартовые карты и блоки.

6.3 ЭТАП ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОРЯДКА ХОДА

Каждый игрок разыгрывает из своей руки карту на стол лицом вниз, ориентируясь на значение инициативы (число в нижнем правом углу карты). Затем они одновременно раскрываются. Побеждает игрок с наибольшим значением инициативы.

Получивший инициативу игрок выбирает, кто будет первым игроком — двигаться первым в течение обоих ходов на текущей неделе. Поместите маркер хода на шкалу ходов в ячейку А стороной первого игрока вверх.

Оба игрока сбрасывают разыгранные карты.

6.4 ХОДЫ А И Б

В каждый недельный цикл выполняется два хода — А и Б. Каждый ход состоит из движения и сражений первого игрока и движения и сражений второго игрока.

Когда заканчивается ход А, передвиньте маркер хода в ячейку Б и выполните ход Б. Игрок, который был первым в ход А, также будет первым в ход Б.

После хода Б передвиньте маркер хода на следующую неделю и начните новый недельный цикл. Игра заканчивается после 7-й недели.

Ход А:

1. Фаза движения первого игрока
2. Фаза сражений первого игрока
3. Фаза движения второго игрока
4. Фаза сражений второго игрока

Ход Б:

5. Фаза движения первого игрока
6. Фаза сражений первого игрока
7. Фаза движения второго игрока
8. Фаза сражений второго игрока

Передвиньте маркер хода на следующую неделю. Если он уже на 7-й неделе — игра окончена.

7. Фаза движения

7.1 ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Во время фазы движения игрок может перемещать любое количество своих групп, которые находятся на игровом поле. Группа — это все блоки в одном регионе. Количество групп, которые можно переместить, определяется количеством потраченных на движение карт. Набор войск и разгром также происходят в фазе движения.

ПОЛУЧЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ КАРТ: в начале фазы движения активный игрок сбрасывает до двух карт из руки, и в зависимости от количества сброшенных карт он получает возможность выполнить движение:

- **0 карт — Нет движения:** группы не могут двигаться. *Игрок может сбросить из руки любое количество карт и после этого взять столько же новых карт.*
- **0 карт — Минимальное движение:** можно выполнить движение одной группой или провести набор войск (7.2).
- **1 карта — Ограниченное движение:** можно выполнить движение тремя группами. Вместо движения одной из групп игрок может провести набор войск (7.2).
- **2 карты — Общее перемещение:** можно выполнить движение всеми группами, а также провести набор войск (7.2).

Затем игрок выполняет все доступные перемещения, перемещая группы в любом порядке.

7.2 НАБОР ВОЙСК

Набор войск — это размещение блоков из ячейки подкреплений в регионы со сборными пунктами. Игрок может проводить набор войск не более одного раза в ход. При минимальном или ограниченном движении набор войск может производиться вместо движения одной группы. При общем перемещении набор войск может производиться в дополнение к движению всех групп.

Ограничение движения: войска не могут двигаться в тот же ход, в котором они были набраны.

Куда выставляются блоки: блоки могут быть набраны только в регионах со сборным пунктом. Сборный пункт — это место, отмеченное моном (символом) дружественного даймё. Сборные пункты обозначены цветами игроков — чёрным или золотым.

Два варианта: у игрока есть два варианта того, как провести набор войск:

А. Набрать любое количество блоков, принадлежащих одному даймё (с одинаковым моном), из ячейки подкреплений в регион со сборным пунктом, в котором есть мон этого даймё. Эти блоки необходимо показать оппоненту, чтобы доказать, что они принадлежат одному даймё.

Б. Произвести набор войск в любом дружественном регионе со сборным пунктом, выставив один блок любого даймё. В этом случае блок не нужно показывать.

Набор войск в регионе, где произойдёт сражение: блоки могут быть набраны и размещены в регионе, в котором предстоит сражение, только если сражение было инициировано блоками из региона. Нельзя нападать из ячейки подкреплений, но оттуда можно присоединиться к сражению.

7.3 ДВИЖЕНИЕ

7.3.1 Общая информация

Для начала движения выберите один регион. Из него может перемещаться любое количество блоков активного игрока, за исключением только что набранных войск. Блоки двигаются по дорогам, из одного региона в другой. Блоки, которые начали фазу движения в одном регионе, не обязаны двигаться по одним и тем же дорогам или заканчивать своё движение вместе. Вы не обязаны двигаться всеми блоками. По ходу движения группы можно оставлять блоки в регионах, через которые двигаетесь. При движении необходимо соблюдать следующие правила:

- Любой блок может двигаться только один раз в ход.
- Группа должна завершить своё движение, прежде чем другая группа сможет начать движение.
- Во время движения группа не может присоединять к себе другие блоки.
- За одну фазу движения участок дороги между регионами может быть пройден только одной группой и не более одного раза.

7.3.2 Движение и вражеские отряды

При встрече с противником блоки должны завершить движение, кроме того случая, когда вражеская армия может быть разгромлена (7.4).

7.3.3 Движение и дистанция

Базовая дистанция движения составляет один регион. Она может быть увеличена на один за каждое из трёх условий, перечисленных ниже. Если соблюдены все три условия, то группа до 4 блоков (7.3.5) может переместиться на дистанцию в четыре региона. Это максимально возможная дистанция, на которую может переместиться группа во время движения. Соблюдение каждого из следующих условий увеличивает дистанцию движения на 1 регион:

- **Тракт:** блоки совершают движение только по тракту.
- **Командование:** блоки на начало движения находятся под командованием (7.3.4).
- **Форсированный марш.** Блоки совершают форсированный марш. Активный игрок может выполнить форсированный марш, сбросив одну карту из своей руки. Форсированный марш применяется к группе блоков, которые начинают и заканчивают своё движение вместе. На блок может действовать только один форсированный марш.

ПРИМЕР: группа под командованием, которая двигается по тракту на протяжении всего своего движения и выполняет форсированный марш, может переместиться на четыре региона.

7.3.4 Командование

Лидер, присутствующий в регионе на начало движения, увеличивает базовую дистанцию движения группы на один регион. Замок или столица в регионе дают такой же эффект для движения, как и лидер. Если игрок использует лидера для увеличения дистанции движения, то необходимо указать противнику на наличие лидера в группе (но не показывать его; мон лидера не обязан совпадать с монами других блоков в группе). Чтобы использовать замок для увеличения дистанции движения, он должен совпадать с цветом игрока

и быть под его контролем. Чтобы использовать столицу для увеличения дистанции движения, она должна совпадать с цветом игрока. Любая комбинация условий командования для увеличения дистанции движения (лидер, замок, столица) даёт максимум +1 к дистанции движения.

7.3.5 Движение и размер группы

Большие армии двигаются медленнее небольших отрядов. Группа из четырёх блоков или меньше передвигается без штрафов к движению. Каждые следующие четыре блока, начиная с пятого, уменьшают дистанцию передвижения группы на 1. Таким образом, дистанция движения уменьшается на 1 на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м блоке (см. таблицу ниже).

Дистанция движения каждого отдельного блока зависит от дистанции движения наибольшей группы, в которой он перемещался в этот ход.

7.3.6 Таблица движения

В приведённой таблице показана информация об изменении дистанции движения:

Базовая дистанция движения:	1 регион
Движение полностью по тракту:	+1
Под командованием:	+1
Форсированный марш:	+1
1–4 блока:	0
5–8 блоков:	-1
9–12 блоков:	-2
13–16 блоков:	-3
17+ блоков:	-4 (не может двигаться)

7.4 РАЗГРОМ

7.4.1 Общая информация

Когда одна сторона имеет явное численное преимущество, происходит разгром. Разгром может произойти во время движения или после отступления. Разгром также может быть вызван другими отступающими блоками (8.8.5), набором войск или выводом блоков из ячейки Мори (9.3). Чтобы произвести разгром сил противника, у вас должно быть по меньшей мере четырёхкратное численное превосходство блоков. При разгроме сила блоков не имеет значения, принимается в расчёт только количество блоков.

7.4.2 Порядок проведения разгрома

Разгром происходит немедленно. Разгромленные отряды уничтожаются, победитель не несёт потерь. Если разгром происходит во время движения, то движение группы может быть продолжено. Отряды, приготовившиеся к сражению, могут принять участие в разгроме противника.

ПРИМЕР: у обороняющегося в регионе присутствует один блок. Активный игрок перемещает одну группу из двух блоков в этот регион. Затем он перемещает другую группу из двух блоков в этот регион. В момент перемещения в регион второй группы происходит разгром — обороняющийся блок уничтожен, и активная группа может продолжить движение. Первая группа участвовала в разгроме, но уже двигалась, поэтому больше не может перемещаться.



ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ

Игрок за Исиду (золотые блоки) сбрасывает две карты во время фазы движения, чтобы все его группы могли выполнить движение. Также это позволяет ему выполнить одно действие набора войск, что он и решает сделать в первую очередь. Он может произвести набор одного блока с любым моном и выставить его в любой свой регион со сборным пунктом, или он может произвести набор всех блоков с одинаковым моном и выставить их в регион со сборным пунктом с этим моном. Он не может сделать и то, и другое. Только что набранные блоки не могут двигаться в этот ход и не показаны в примере.

Остальные перемещения показаны в примере. В этом примере не будет использоваться форсированный марш.

А. Сначала он активирует регион, отмеченный на примере буквой А. Поскольку здесь находится его замок под его контролем, игрок получает бонус +1 к дистанции движения. Он решает переместить все пять блоков на дистанцию в 2 региона (1 за базовую дистанцию, 1 за тракт, 1 за командование и -1 за 5 блоков). Обратите внимание, что если игрок решит переместить 4 блока, то он сможет совершить движение на 3 региона и достичь Куваны.

Б. Затем он перемещает группу Б. Поскольку группа А уже использовала тракт между Киото и Минакути, другая группа не может двигаться по нему, так как ни один участок дороги не может быть использован дважды за одну фазу движения. Движение должно закончиться в Киото, или группа должна воспользоваться другим маршрутом. Игрок решает завершить движение в Киото.

В. Единственный блок без лидера в В может переместиться только на дистанцию в 1 регион.

Г. Группа Г может переместиться на дистанцию в 2 региона — базовая дистанция перемещения плюс бонус за лидера.

Д. Группа Д получает бонус за лидера, но не получает бонус за тракт, так как её движение не полностью проходит по тракту. Она может переместиться на два региона.

7.4.3 Разгром и замки

Контролирующие замок вражеские отряды не могут быть разгромлены. Кроме того, при определении разгрома количество дружественных отрядов внутри и снаружи замка в этом регионе суммируется.

8. Сражения

8.1 ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Сражения происходят после окончания фазы движения. В регионах, где находятся отряды противоборствующих сторон, необходимо провести сражения. Сражения проводятся по очереди, одно за другим, в порядке, определяемом активным игроком. Сражение может быть битвой в поле или осадой, если одна из сторон находится внутри замка. После окончания сражения выберите следующий регион, где необходимо провести сражение.

8.2 БИТВЫ В ПОЛЕ

8.2.1 Порядок проведения битвы в поле

Сражение считается битвой в поле, если ни одна из сторон не находится внутри замка. Введённые в бой отряды (8.2.2) наносят удары (8.3). Игрок с более высоким показателем на шкале ударов считается побеждающим в сражении. Все участвующие в битве блоки остаются скрытыми до тех пор, пока не будут введены в бой. После завершения битвы открытые блоки снова становятся скрытыми.

Активный игрок (нападающий) начинает битву с введения первого отряда в бой. Затем обороняющийся может ответить (8.5). **Когда сражение окончено, побеждает игрок, который нанёс больше ударов.** В случае одинакового количества нанесённых ударов побеждает обороняющийся.

8.2.2 Карты и введение отрядов в бой

Карты используются для введения отрядов в бой. Каждая карта позволяет ввести в бой (развернуть) один блок (8.4.2). Карта, использованная для введения отряда в бой, должна иметь тот же мон, что и блок. Нельзя ввести в бой блок с помощью карты с отличающимся мон. Исключение: для введения в бой одного блока Исиды и одного блока Ии могут быть использованы карты любого даймё. Для напоминания об этом блоки Исиды и Ии имеют символ в форме карты.

Карта не может быть разыграна, а блок не может быть введён в бой дважды в одном и том же сражении.



Блок Исиды



Блок Ии

8.2.3 Порядок введения отрядов в бой

Активный игрок разыгрывает карту лицом вверх и выбирает один из своих не введённых в бой блоков, чей мон соответствует карте. Блок раскрывается и кладётся лицом вверх рядом с группой, участвующей в сражении. Карта кладётся лицом вверх рядом с активным игроком. Игрок добавляет силу блока к своему текущему показателю на шкале ударов.

8.2.4 Первоначальное введение в бой блока лидера

Блок лидера вводится в бой *без разыгрывания карты*, если в этом сражении игрок ещё не вводил отряды в бой *с помощью карт*. Лидеры, которые были введены в бой без карты, защищены от испытания верности (8.6).

Вы можете продолжать введение в бой лидеров без использования карты до тех пор, пока не используете карту для введения в бой отряда.

8.3 УДАРЫ

8.3.1 Общая информация

Эффективность в сражении измеряется силой блока — количеством наносимых ударов. Удары отмечаются на шкале ударов с помощью маленьких кубов. Каждый игрок отслеживает свои удары.

8.3.2 Базовый удар

При введении в бой отряд наносит базовое количество ударов, равное количеству мон, изображённых на блоке, от одного до четырёх.

8.3.3 Бонус к удару

При введении в бой отряда получите бонус к общей сумме ударов в количестве уже введённых в бой на вашей стороне блоков того же даймё в этом сражении.

ПРИМЕР: при введении в бой блока Токугавы с двумя монами игрок наносит 4 удара, если ранее он уже ввёл в бой 2 блока Токугавы (количество мон на ранее введённых в бой блоках не имеет значения).

8.4 ОСОБЫЕ АТАКИ

8.4.1 Кавалерия и аркебузы

Карты с двумя мечами позволяют провести особую атаку. Если вы вводите в бой отряд с символом кавалерии или аркебузы (ружья) — начинается атака соответствующего типа. Добавьте 2 удара за кавалерию или аркебузу и ещё 2 удара за каждый блок с такой же особой атакой, который уже введён в бой на вашей стороне в этом сражении. Если вы вводите в бой отряд с символом кавалерии или аркебузы без использования карты особой атаки (с мечом), то бонусы особой атаки кавалерии или аркебузы не применяются к силе блока.

8.4.2 Двойные карты

Двойные карты имеют по два одинаковых мона в каждом углу. Двойные карты позволяют ввести в бой один или два блока, имеющих тот же мон, что и карта. Блоки вводятся в бой один за другим. Таким образом второй блок получает бонус +1 к удару за совпадение с даймё первого блока.

Ни один из введённых в бой таким образом блоков не проводит особую атаку. Двойная карта, использованная для введения в бой блока, который может быть введён в бой с помощью любой карты (Исида и Ии), теряет

способность вводить в бой второй блок.



8.5 ИНИЦИАТИВА В БОЮ

Инициатива принадлежит проигрывающей битву стороне (имеет меньший показатель на шкале ударов). Этот игрок может вводить в бой блоки один за другим, пока не станет побеждать в сражении: атакующий должен превысить показатель ударов противника, а обороняющемуся достаточно сравняться (поскольку ничьи всегда разрешаются в его пользу). Как только это происходит, инициатива переходит к другому игроку. Инициатива переходит от одного игрока к другому до тех пор, пока владеющий инициативой игрок не объявит, что он больше не будет вводить блоки в бой. После этого инициатива переходит к его сопернику до конца сражения, и он получает возможность введения в бой любого количества отрядов, одного за другим. Когда этот игрок также объявляет, что он закончил введение блоков в бой, битва заканчивается.

Объявивший об окончании введения блоков в бой игрок не может вводить в бой новые блоки в этом сражении. Но он всё ещё может разыгрывать карты испытания верности (8.6) во время введения в бой отрядов другого игрока.

8.6 КАРТЫ ИСПЫТАНИЯ ВЕРНОСТИ

8.6.1 Порядок проведения испытания верности

Карты испытания верности помещены нобори. Они разыгрываются вне очереди, сразу после введения вашим противником в бой блока, с целью переманить на свою сторону этот блок. Если владелец блока может показать из своей руки другую карту, способную ввести в бой этот блок, то он сохраняет верность. Показанная карта возвращается в руку владельца, карта испытания верности остаётся разыгранной. Если владелец блока не может показать такую карту для сохранения верности отряда, то блок переходит под контроль противника, разыгравшего карту испытания верности. Поместите блок рядом с отрядами противника. Добавьте силу блока на шкалу ударов того игрока, на чьей стороне оказался этот блок. После окончания сражения такие блоки возвращаются к прежнему владельцу.



8.6.2 Верность, кавалерия и аркебузы

Блоки, которые переходят на другую сторону, никогда не выполняют особую атаку (8.4) в момент их предательства, но могут позже учитываться при введении в бой других блоков с особой атакой.

8.6.3 Верность и двойные карты

Карта испытания верности может быть использована после розыгрыша двойной карты. Для сохранения верности необходимо показать только одну карту, даже если в бой были введены два блока. Если владелец блоков не смог показать такую карту для сохранения верности — оба блока переходят на сторону противника. В данном случае бонус удара +1 за второй блок с таким же моном, что и первый, учитывается.

8.7 ПОТЕРИ

8.7.1 Как определить потери

После сражения оба игрока несут потери в соответствии с ударами противника. Обе стороны теряют по одному блоку за каждые полные 7 ударов, нанесённых противником. Проигравшая сторона теряет один дополнительный блок.

ПРИМЕР: игрок победил в сражении, а противник нанёс ему 5 ударов. Так как у противника менее 7 ударов и игрок победил — он не теряет ни одного блока. Проигравший сражение противник получил 9 ударов, и теряет 2 блока (один блок за поражение и один блок за 7 ударов).

Отступающие войска не могут быть разгромлены до окончания своего отступления, но это может произойти после отступления (8.8.5).

8.7.2 Выбор потерь

Нападающий получает урон первым, обороняющийся — вторым. Игроки сами выбирают, какие из их блоков понесут потери. В качестве потерь сначала необходимо выбирать блоки из переметнувшихся к противнику, затем из введённых в бой, затем из не введённых в бой. Покажите противнику уничтоженные блоки.

8.7.3 Последствия потерь

Уничтоженные в бою блоки убираются с игрового поля и **никогда не возвращаются в игру**. Держите уничтоженные блоки рядом с игровым полем, чтобы они были видны обоим игрокам.

8.8 ОТСТУПЛЕНИЕ

8.8.1 Общая информация

Потерпевший поражение в сражении должен отступить с оставшимися блоками в один смежный регион или в замок (8.8.4). Количество блоков никак не влияет на движение отступающей группы.

8.8.2 Отступление нападающего

Нападающий должен отступить в один из соседних регионов, из которого пришли его войска. Это может быть замок (8.8.4). Если это невозможно — в любой другой регион. Нападающие никогда не могут отступить в ячейку подкреплений или ячейку Мори (9.3).

8.8.3 Отступление обороняющегося

Обороняющийся должен отступить в регион, где нет вражеских блоков и из которого отряды противника не входили в регион, где было это сражение. Если такого региона нет, то он может отступить в любой другой смежный регион, включая регион, который использовался для перемещения отрядов противника в регион, где было это сражение и/или где есть вражеские блоки (8.8.5).

8.8.4 Отступление в замок

Если сражение проходило в регионе с замком, то отступающие могут укрыться в замке. Войска могут отступить в замок, только если на начало сражения он контролировался

игроком, чьи войска отступают. В замке могут укрыться один или два блока. Если отступающих больше, то неподбившиеся в замке блоки должны отступить в смежный регион как одна группа.

8.8.5 Отступление в сражение

Отступление может привести к ещё одному сражению (или разгрому). Если это происходит, немедленно проведите это сражение. Отступающие блоки являются нападающей стороной для этого нового сражения. Если отступающие силы перемещаются в регион, где должно произойти ещё одно сражение, то они добавляются к блокам, уже находящимся там. Отступающие силы могут присоединиться к осаждённым силам внутри замка и временно превысить ограничение на группу (2 блока) до следующего сражения (8.9.6). Такая ситуация превращает осаду в битву в поле.

8.9 ОСАДА И ШТУРМ

8.9.1 Общая информация

Когда сражение должно состояться в регионе с замком, вполне возможно, что одна из сторон решит остаться внутри замка. Если это происходит, то сражение превращается в осаду. Для этого необходимо контролировать замок и иметь группу не более двух блоков. Диски не учитываются в ограничении группы внутри замка (2 блока). Игрок, чьи войска находились в этом регионе до объявления сражения, считается контролирующим замок.

8.9.2 Блоки внутри или снаружи замка

Блоки могут находиться внутри или снаружи замка. В замке может быть не более двух блоков. Непосредственно перед началом сражения, *не раньше*, контролирующий замок игрок может принять решение отступить за стены замка или остаться снаружи. Если войска остаются снаружи — происходит битва в поле; если внутри — осада. Войско, состоящее более чем из двух блоков, *всегда* должно оставаться снаружи. Нельзя оставить часть блоков в замке, а часть снаружи замка. Игрок всегда может принять решение сражаться за пределами замка, даже если во время предыдущей фазы сражений он решил остаться внутри замка.

Если активный игрок контролирует замок и решает остаться внутри, то в эту фазу сражений в этом регионе не происходит битвы в поле или штурма.

8.9.3 Диски

Диски всегда размещены внутри замка, независимо от расположения блоков. Диски не учитываются в ограничении группы внутри замка. Диски — это отряды, которые могут быть уничтожены как обычный блок, но они не могут двигаться или сражаться. На диски может повлиять только результат штурма. Результат битвы в поле не оказывает на них влияние.

8.9.4 Порядок проведения штурма

Нападающий игрок владеет инициативой на протяжении всего штурма. Также нет никаких ограничений на количество блоков, которые нападающий игрок может ввести в бой. Обороняющийся игрок не может вводить в бой блоки и не может разыгрывать карты во время штурма. Проведите штурм в следующем порядке:

- А. Нападающий вводит в бой (8.2.3) столько блоков, сколько пожелает.
- Б. После этого обороняющийся получает урон. Во время штурма замка нападающий не получает урон. Обороняющийся в замке теряет один блок за каждые полные 7 ударов, нанесённых противником. Если нанесено менее 7 ударов, обороняющийся не несёт потери.
- В. Обороняющийся выбирает, какой именно блок или диск он потеряет. Покажите противнику уничтоженные блоки и/или диски.
- Г. Если все блоки и диски внутри замка уничтожены — замок сдаётся и переходит под контроль нападавшего игрока.
- Д. Если у защитника остался хотя бы один блок и/или диск, то обе стороны остаются в регионе. В этом случае оставшиеся в замке войска считаются осаждёнными (8.9.6). Игрок, который не контролирует замок, обязан объявлять сражение во время каждой фазы сражений, пока он находится в этом регионе.
- Е. Затем обороняющийся игрок берёт из колоды по одной карте за каждый потерянный блок (но не диск) (8.10).

8.9.5 Ограничения на штурм

Штурм имеет следующие ограничения:

- Бонусы особой атаки кавалерии или аркебузы не применяются.
- Карты испытания верности не разыгрываются ни одной из сторон.

8.9.6 Осаждённые блоки

Осаждённые блоки не могут двигаться из региона с замком. Осаждающие блоки могут покидать регион во время фазы движения без каких-либо ограничений.

Если другие блоки входят в регион, содержащий дружественные осаждённые блоки, то происходит битва в поле. Любая битва в поле автоматически включает в себя все блоки в регионе, включая осаждённые.

8.10 ПОПОЛНЕНИЕ РУКИ

Пополнение руки игрока происходит сразу же после завершения битвы в поле, штурма или разгрома (после потерь и отступления, но до любых последующих сражений или разгромов, вызванных этим отступлением). После каждой битвы в поле или штурма обе стороны сбрасывают все карты, которые они разыграли во время сражения, и берут столько же карт из своей колоды. Оба игрока берут по одной дополнительной карте за каждые два потерянных блока (округляя в меньшую сторону). После штурма оборонявшийся игрок берёт по одной карте из колоды за каждый свой потерянный блок. За потерю диска карта не берётся.

Исида		Токугава	
1-й введённый в бой блок	 Карта не требуется 1 удар	  3 удара 1 за мон +2 за кавалерию	
Второе введение отрядов в бой: сразу два блока из-за использования двойной карты	  5 ударов 2 за первый блок 2 за второй блок +1 за ранее размещённый блок Укиты	  3 удара 3 за мон	
4-й введённый в бой блок	  1 удар Аркебузы использовать нельзя, т. к. на карте нет мечей	  2 удара 1 за мон +1 за ранее введённый в бой блок Токугавы	
5-й введённый в бой блок	  6 ударов 1 за мон +2 за аркебузу +2 за ранее введённые в бой аркебузы +1 за ранее введённый в бой блок Мори	  5 ударов 3 за мон +2 за ранее введённые в бой блоки Токугавы	
13 ударов в итоге		13 ударов в итоге	
 Карты и блоки, которые нельзя использовать в этом сражении		 Карты и блоки, которые нельзя использовать в этом сражении	

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ

Рассмотрим пример, в котором семь блоков Исиды атакуют шесть блоков Токугавы. На начало сражения ни один из игроков не знает, какие именно блоки в армии у противника. Блоки раскрываются только при введении в бой.

Поскольку Исида является нападающим, он должен первым ввести в бой один свой блок. Это будет блок лидера Мори, который может быть введён в бой без необходимости розыгрыша карты (8.2.4). Один мон на блоке даёт ему один удар.

Поскольку Исида теперь побеждает на шкале ударов, инициатива переходит к Токугаве, который также может ввести в бой один свой блок. Он разыгрывает блок кавалерии Маэды с помощью карты особой атаки (с мечами), дающей ему 3 удара (1 за мон и 2 за кавалерию).

Инициатива переходит к Исиде. Сейчас на шкале ударов 3 удара Токугавы и 1 удар Исиды.

Исида разыгрывает двойную карту, которая позволяет ввести в бой два блока Укиты. Первый блок наносит 2 удара, а второй блок — 3 удара (2 за мон и 1 за предыдущий введённый в бой блок Укиты). Итого у Исиды сейчас 6 ударов.

Токугава отвечает введением в бой с помощью карты блока с 3 моннами. Его количество ударов равно 6, что уравнивает его с Исидой. Поскольку обороняющийся выигрывает ничью, то 6 достаточно, чтобы сделать Токугаву побеждающим в сражении. Инициатива переходит к Исиде.

Исида вводит в бой блок Уэсуги с помощью карты и добавляет 1 удар на шкале ударов. Аркебузу, изображённую на блоке, нельзя использовать, так как на карте нет мечей, то есть нет особой атаки.

Токугава вводит в бой блок с 1 монном с помощью карты. Этот блок получает дополнительно 1 удар, так как ранее уже был введён в бой другой блок Токугавы. Теперь на шкале ударов мы видим показатели 7 у Исиды и 8 у Токугавы.

Теперь Исида вводит в бой свой блок Мори с аркебузой с помощью карты особой атаки. Эта карта приносит 6 ударов (1 за мон, +2 за аркебузу, +2 за ранее введённый в бой блок с аркебузой и +1 за ранее введённый в бой блок Мори). Теперь показатели ударов на шкале становятся 13 к 8.

Токугава с помощью карты вводит в бой блок с 3 моннами Токугавы. Удар равен 5 (3 монна и ещё +2 за ранее введённые в бой два блока Токугавы). Текущие показатели ударов на шкале становятся 13 к 13 в пользу Токугавы (равенство в ударах решается в пользу обороняющегося).

У Исиды осталось два блока и две карты, но их монны не совпадают, поэтому их нельзя ввести в бой. Исида заявляет, что он закончил ввод войск в бой.

Токугава также решает не вводить войска в бой, так как он не может ввести новые отряды. Поскольку ни один из игроков не может ввести в бой новые отряды, сражение заканчивается победой Токугавы. Каждый игрок теряет по одному блоку (за каждые полные 7 ударов, нанесённых оппонентом). Проигравший (Исида) теряет один дополнительный блок. Исида должен отступить из этого региона.

9. Особые правила

9.1 ТОЁТОМИ ХИДЭЭРИ



Тоётоми Хидээри был сыном Тоётоми Хидэёси, верховного военачальника, чья смерть привела к битве при Сэкигахаре. Когда началась война, ему было 7 лет.

Диск Тоётоми Хидээри размещается в замке Осака. Если он будет уничтожен — регент будет захвачен, и игра закончится победой Токугавы. Этот отряд может быть выбран потерей при осаде, только если он является последним отрядом в замке Осака.

9.2 САНАДА МАСАЮКИ

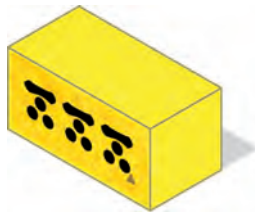


Санада Масаюки стойко защищал замок Уэда, применяя всю свою военную хитрость, и задержал армию в 38 000 человек под командованием Токугавы Хидэтады, сына Иэясу. В результате длительной осады младший Токугава пропустил важнейшую битву при Сэкигахаре.

Диск с моном Санады помещается в круг рядом с замком Уэда до начала игры. Он олицетворяет прозорливость Санады Масаюки. Во время осады замка Уэда вы можете уничтожить диск Санады вместо любого блока.

9.3 МОРИ ТЭРУМОТО

Мори Тэрумото был самым могущественным даймё коалиции Исиды. Исида опасался, что будет находиться в тени влияния Мори, и оставил его в Осаке с титулом, но без активной роли. Некоторые войска Мори остались в Осаке со своим лидером; другие вышли с его сыном на поле боя. Отправившиеся в бой считали себя оскорблёнными обращением Исиды с их даймё. Войска Мори отказались участвовать в решающей битве, которая закончилась поражением западной коалиции. Если бы Мори Тэрумото был действующим командиром сил западной коалиции, он бы был угрозой для Исиды, но сила развёрнутой армии была бы заметно выше.



x4

Мори Тэрумото (лидер Мори) и четыре блока Мори — все помечены треугольником — начинают игру в открытую в ячейке Мори. Игрок за Исиду может ввести эти блоки в игру, сбрасывая карты. За каждую сброшенную карту во время любой фазы движения Исиды переместите один блок Мори из ячейки Мори в Осаку. Последний выведенный таким образом блок всегда должен быть лидером Мори.

Блоки никогда не могут быть добавлены в ячейку Мори. Их можно только вывести из неё.

Эти блоки не могут двигаться в тот же ход, в который они прибыли в Осаку.

Если Осака будет атакована силами Токугавы, то в момент объявления битвы все блоки в ячейке Мори появляются в Осаке и присоединяются к сражению.

9.4 КРАСНЫЕ ДЕМОНЫ ИИ НАОМАСЫ

Ии Наомаса и его воины, известные как «красные демоны», были одними из самых яростных защитников Токугавы. Они первыми выехали на поле в Сэкигахаре, хотя эта честь была отведена Фукусиме Масанори.



Клан Ии представлен одним блоком с четырьмя монами. Это единственный блок с четырьмя монами в игре. Он начинает игру с силами Фукусимы в Киёсу. В игре нет карт Ии, поэтому их блок вводится в бой с помощью любой карты, за исключением карт испытания верности.

9.5 ИСИДА МИЦУНАРИ

Если блок Исиды Мицунари уничтожен, то игрок за Токугаву немедленно выигрывает (2.1). Этот блок может быть введён в бой с помощью любой карты Исиды (8.2.2), кроме карты испытания верности.



АВТОРЫ ИГРЫ

Дизайн и разработка: Мэтт Калкинс

Тестирование: Мэтт Амитрано, Джейсон Арви, Карл Декард, Джонас Фанг, Карл Кредер, Лайман Мокин, Джефф Пол, Джеймс Пей, Джонатан Уитт

Арт-директор: Роджер Б. Макгован

Дизайн коробки: Роджер Б. Макгован

Дизайн игрового поля и блоков: Марк Махаффи

Книга правил: Нил Рэндалл и Марк Симонич

Корректура: Нил Рэндалл, Кевин Дюк, Том Грэнволд и Ричард Уолтер

Производство: Тони Кертис

Продюсеры: Тони Кертис, Роджер Б. Макгован, Энди Льюис, Джин Биллингсли и Марк Симонич

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчики: Андрей Сесюнин, Артём Ясинский

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Максим Книшевицкий

Исторический консультант: Анастасия Борисова

Дизайнер-верстальщик: Алиса Ткачева

Руководители проекта: Андрей Сесюнин, Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Историческая справка

*Падает роса,
Исчезает поутру.
Не таков ли я?
Что ни говори, а жизнь —
Это сон, всего лишь сон...*

Предсмертные стихи Тоётоми Хидэёси

История битвы при Сэкигахаре берёт своё начало после смерти Тоётоми Хидэёси, поднявшегося по феодальной лестнице с низов до самой вершины и сделавшего, вероятно, величайшую карьеру в истории Японии. Родившись сыном простого солдата, он сумел в конце концов стать тайко — верховным военачальником и правителем всей Японии.

В 1598 году, в возрасте 62 лет, Хидэёси настигла болезнь. Наследником Тоётоми стал его пятилетний сын, которого спешно объявили совершеннолетним и назвали новым тайко. Незадолго до своей смерти Тоётоми собрал самых влиятельных людей Японии и объединил их в два комитета, призванные уравновешивать власть друг друга. Члены этих комитетов поклялись поддерживать притязания мальчика, а также поддерживать баланс сил, от которого зависело его положение. Это было лучшее, что Тоётоми мог сделать в столь сжатые сроки, и он надеялся таким образом обезопасить жизнь мальчика, пока тот не повзрослеет.

Но уже меньше чем через два года напряжённость, возникшая в этой новой системе, переросла в полномасштабную войну. К лету 1600 года были собраны две армии, бросившиеся навстречу друг другу, а победоносный Токугава Иэясу стал новым хозяином Японии.

Тоётоми и его предшественнику, Оде Нобунаге, потребовались десятилетия войн, чтобы подчинить себе и объединить вотчины воинственных кланов Японии. И всего за семь недель результат их трудов был узурпирован. К власти пришёл сёгунат Токугавы, чьё правление будет продолжаться 15 поколений — 268 лет.

За десять лет до битвы при Сэкигахаре нынешние и будущие правители Японии стояли вместе на вершине холма у восточного

побережья. Тоётоми Хидэёси, бывший на пике своего могущества и способностей, встретился тогда с Токугавой Иэясу, который стал его лейтенантом. Бывшие соратники Оды Нобунаги и будущие противники, они были в тот момент союзниками, которых объединила победа над домом Ходзё. Здесь, на вершине холма, Тоётоми сделал Токугаве судьбоносное предложение. В обмен на 5 центральных провинций, которыми род Токугава владел в прошлом, Тоётоми предложил ему 8 провинций на востоке, в Канто, подальше от столицы. Эти земли были менее развиты и окружены новыми, неизвестными врагами.¹ Однако несмотря на то что предложение выглядело обескураживающим, у Иэясу не было другого выбора, и он согласился.

День, когда Токугава прибыл в свою новую столицу — Эдо, до сих пор отмечается в этом городе, сегодня известном как Токио. В 1590 году это были глухие места, и только одинокий обшарпанный замок стоял среди болот. Но Иэясу Токугава был не просто военачальником — он был гениальным администратором. И всего за одно десятилетие сумел построить целую экономическую империю, начав с одной ветхой деревеньки. Десять лет спустя его годовой доход был равен 2,5 миллиона коку (среднее количество риса, потребляемое человеком за год) и более чем вдвое превышал доход любого другого даймё.

План Тоётоми заключался в том, чтобы держать Токугаву на расстоянии, изолировав его от политической жизни в Киото. Но вместо этого, передав Иэясу большие и плодородные земли, он своими руками невольно сотворил себе естественного преемника, первого среди равных в рядах крупнейших даймё. И после смерти Тоётоми Хидэёси всё внимание сосредоточилось на одном человеке. Несмотря на твёрдую систему верности вассала феодалу, в Японии поднимала голову совершенно новая, могучая сила.

* * *

Тоётоми Хидэёси был одним из самых выдающихся людей в истории Японии. Он совершил головокружительный подъём по социальной лестнице, служа Оде Нобунаге, величайшему военачальнику своего времени. Несмотря на низкое происхождение, и то, что Тоётоми был некрасив, за что недоброжелатели называли

¹ На выбор Токугаве предложили ещё Камакуру и Одавара. Но Камакура окружена горами и там нет никакой возможности для развития (Токугава вынашивал амбициозные планы), а в Одавара помнили жестокую расправу Токугавы с прежними владельцами Ходзё. Так что пришлось согласиться на Эдо, иначе бы это было рассмотрено как отказ от милости правителя и нелояльность со всеми вытекающими последствиями.



его «обезьяной», ему удалось возвыситься и стать самым доверенным вассалом Нобунаги. Благодаря своему таланту он одержал ряд блестящих военных побед и многократно доказал свою верность. В одном высказывании, дошедшем до наших дней, говорилось, что Тоётоми согревает сандалии Оды, прижимая их к груди. Хидэёси всегда был осторожен, спрашивая совета своего господина в военных вопросах, даже если это было излишним. Ода восхищался мастерством своего вассала. Однажды, увидев великолепную армию Тоётоми, он отметил: «Его лицо по-прежнему осталось обезьяним, но кто теперь посмеет назвать его обезьяной? Удивительно, насколько сильно человек может изменить отношение к себе».

Тоётоми был обладателем прекрасного вкуса и крайне вспыльчивого характера, приходя в ярость от малейшего оскорбления. Его изящное стихотворение о смерти, приведённое в эпитафии, является одним из лучших произведений, написанных в этой традиции. Воистину дерзким был человек, который как-то раз пригласил Хидэёси на чай в вишнёвый сад, предварительно приказав сорвать с деревьев все цветы. Готовый убить за такое оскорбление, Тоётоми ворвался в дом и увидел единственную чашу с водой, в которой плавал один-единственный прекрасный цветок совершенной формы. Вспыхнувшая за секунду ярость столько же внезапно сменилась восхищением.

Однако подобные вспышки гнева у занимающего столь высокое положение человека обычно имеют и геополитические последствия. После военной кампании в Корее Тоётоми принимал китайского посланника. Он ожидал, что эмиссар назовёт его императором всех объединённых земель. Когда вместо этого тот обратился к Тоётоми как к властителю одной лишь Японии, Хидэёси пришёл в ярость и тут же развязал новую войну. Именно эти неконтролируемые приступы ярости и общее ухудшение состояния подтолкнули Тоётоми к убийству членов собственной семьи. Когда его любимый младший сын достиг двухлетнего возраста, Хидэёси приказал убить своего пасынка и прошлого наследника, а также 29 членов его семьи.¹ Тем самым он оставил свою династию в руках двухлетнего мальчика, чрезвычайно уязвимого для политических интриг и болезней.

Любовь Тоётоми к чаю положила начало его дружбе с Исидой Мицунари. Несмотря на то что Мицунари не был военным, он смог стать генеральным инспектором в армии Хидэёси. Исида был настоящим мастером чайной церемонии. И Хидэёси считал, что человек, обладающий достаточным вкусом, чтобы провести превосходную церемонию, сможет решить и другие задачи. Для

него положение и происхождение ничего не значили — имел значение один только талант. В Исиде он нашёл этот талант и последовательно продвигал своего друга. Со временем у Мицунари обнаружились и другие способности. Он стал искусным управленцем, а со временем — безжалостным интриганом.

Исида позже возглавил армию для защиты наследника Тоётоми. В корейской кампании он нажил себе множество и друзей, и врагов, и позже те и другие объединились в союзы во время битвы при Сэкигахаре. Однажды Мицунари присутствовал на чайной церемонии у даймё Отани Ёсицугу. Отани, который был болен, оставил каплю гноя в чашке, прежде чем передать её дальше. Остальные участники церемонии были возмущены этим, когда чашка достигла их рук. Чтобы выручить Ёсицугу в этой крайне скверной ситуации, Исида выхватил чашку и выпил все, что было в ней, извинившись перед присутствующими за свою «жажду». Отани был поражён этим поступком и благодарен. Спустя годы это привело к тому, что он сражался на стороне Исиды при Сэкигахаре. Противоположного результата Исида добился в своих отношениях с Куродой Ёситакой, встретившись с ним в Корее. Курода был занят игрой в го и заставил Исиду ждать. Разгневанный Исида сообщил Тоётоми, что Курода больше заботит го, чем война, и уязвлённый Курода так и не простил ему этой обиды — в 1600 году он станет противником Исиды.

Тоётоми был человеком такого недоюжного таланта и характера, что мог привлечь людей на свою сторону словно по мановению руки. Много раз в своей карьере он обращал смертельного противника в преданного вассала благодаря обезоруживающему мужеству и честности. Когда он призвал своего врага, Датэ Масамунэ, подчиниться, то раскрыл ему свой военный замысел, которому собирался следовать в битве. Во время этой беседы Тоётоми был без охраны и вложил свой меч в руки врага. Датэ был поражён этим поступком и без боя сдал свои земли.

Храбрость Тоётоми воистину не знала границ. Однажды он, абсолютно беззащитный, отправился вглубь земель Уэсуги, чтобы лично встретиться со своим врагом Уэсуги Кагэкацу. Ошеломлённый его мужеством, Уэсуги предпочёл скорее стать союзником Хидэёси, чем сражаться с ним.

То, за что другие вынуждены были сражаться, Тоётоми получал благодаря силе своего характера. Чтобы описать героическое впечатление, которое Тоётоми Хидэёси производил на своих современников, историк Уолтер Денинг ссылался на один фрагмент из мифов о Геракле:

«О, Иола, как узнала ты, что Геракл был богом?» «Потому, — отвечала Иола, — что была я довольна в тот момент, когда мой взгляд упал на него. Узрев впервые Тесея, мне захотелось видеть, как он сражается или, по крайней мере, ведёт своих коней в гонке колесниц. Но Гераклу не нужны были состязания. Он побеждал каждый миг, стоял ли он, шёл, сидел — или делал что бы то ни было другое».

Однажды, когда Тоётоми взял в осаду замок своих противников, клана Мори, до него дошла весть о том, что его господин и наставник Ода Нобунага был убит одним из своих сторонников. Тоётоми тут же вознамерился броситься на место происшествия, но отбытие командующего сделало бы войско уязвимым. Тогда Тоётоми решил предстать перед Мори и рассказать ему о случившемся. Его мужество было настолько красноречиво, что Мори предпочёл не сражаться против такого храброго полководца, а его войска покинули поле боя.²

¹ Пасынок, которого Хидэёси приказал убить, приходился ему племянником, но был усыновлен Хидэёси, так как на тот момент своих сыновей у него не было.

² Мори на тот момент не знали о гибели Оды Нобунаги, и Хидэёси эту информацию утаил, заявив, что хочет мира. Мори обрадовались и согласились. Только потом они поняли, что Хидэёси обманул их, утаив истинные причины своего дружелюбия.

Этот эпизод стал величайшим поворотным моментом в карьере Тоётоми. Прибыв на место убийства, он разыскал и разгромил силы изменников, отомстив за предательство. Его недавние успехи сделали Хидэёси наиболее выдающимся военачальником в Японии. В его руках оказалась вся власть его господина — даже сын Оды Нобунаги был счастлив следовать за Тоётоми. Это был пик его возвышения — Тоётоми Хидэёси стал тайко.

Токугава Иэясу, хотя и был знатного происхождения, испытал на своём пути массу лишений. В 2 года его разлучили с матерью, в 6 лет похитили, а в 9 лет взяли в заложники. Вероятно, именно это ожесточило Иэясу, сделав его холодным и расчётливым. Токугава всегда принимал крайне взвешенные и рациональные решения, не зная на эмоции. Когда его жена и первенец оказались замешаны в заговоре против него, то Иэясу без колебаний приказал убить их.

Подобно Тоётоми, он считал необходимым преуменьшать свои заслуги в глазах тогдашних правителей, чтобы не вызывать у них настороженности. Токугава старался не выдавать ни своих талантов, ни своих амбиций, но скрыть это ото всех было невозможно. Старый враг Токугавы, Такэда Сингэн, отмечал: «Иэясу питает большие надежды на будущее... И не торопит события». В отличие от Тоётоми, который использовал собственную незащищённость как добродетель, Иэясу действовал со сверхосторожностью человека, «питающего большие надежды». Даже когда он покинул свою вотчину, то составил тщательно продуманный план побега в случае предательства.

За скромностью и осторожностью Токугавы скрывался незаурядный ум. Он был исключительно талантливым полководцем. Однажды, сражаясь с Такэдой, Иэясу оказался на пороге катастрофы. Проиграв битву, он отступил с уцелевшими войсками в ближайший замок, спасаясь от преследования врагов. Токугава приказал широко распахнуть ворота, зажечь яркие факелы у входа и всю ночь бить в громкий барабан. Так что когда силы Такэды прибыли, то решили, что Иэясу планирует атаку, а не отчаянную оборону, и не решились вступать в бой.

Большую часть своей жизни Токугава служил под началом своих великих предшественников: Оды Нобунаги и Тоётоми Хидэёси. И только когда они оба погибли, объединив нацию, но не оставив после себя наследников, Токугава смог собрать плоды своих трудов. Ходившая в те времена присказка так описывала происхождение: Ода Нобунага делает рисовые лепёшки, Тоётоми Хидэёси готовит их, а Токугава Иэясу — ест.

Так в какой же степени успех Токугавы был обусловлен удачей? Несомненно, обстоятельства сыграли ему на руку. Некоторые из его соперников, например, умерли в крайне удобный момент (не только Ода Нобунага и Тоётоми Хидэёси, но также и Такэда Сингэн, и Маэда Тосииэ). Но пусть его путь и был крайне удачным, смог ли бы кто-нибудь ещё пройти по нему, кроме Токугавы? Иэясу вынужден был стать искусным полководцем и дипломатом, чтобы расширить свою вотчину. А незаурядное самообладание, позволявшее не вступать в конфликты с дворянами, вассалом которых он являлся, и исключительные управленческие способности помогли ему превратить свою вотчину в Канто в сердце торговли региона и опору своей будущей военной кампании. Токугава так тщательно и мастерски разыграл все имеющиеся у него на руках карты, что было бы попросту несправедливо приписать большую часть его заслуг простой удаче.

После смерти Тоётоми Япония постепенно выходила из той стабильности, на которую он рассчитывал. Японские войска всё ещё находились в Корее, сражаясь во второй войне подряд



и проигрывая. Какое-то время государство успешно скрывало смерть Тоётоми Хидэёси. Но когда войска вернулись на родину и правда всплыла наружу, Токугава стал первой угрозой устойчивости нового режима. Он организовал несколько политических браков для членов своей семьи, что некогда запретил ему делать Тоётоми. В комитетах наметились расколы, каждый занял свою сторону. А затем действия сторонника Тоётоми, Исида Мицунари, довели ситуацию до точки кипения.

Во-первых, Исида посеял взаимные подозрения между самыми могущественными даймё, сообщив Токугаве, что Маэда Тосииэ собирается убить его. Вскоре после этого Токугаву попытались убить. Попытка не увенчалась успехом, и выяснилось, что в покушении был замешан Исида. Группа сторонников Токугавы сговорилась отомстить, убив Исиду. Загнанный в угол, Мицунари сдался на милость своего злейшего врага, самого Токугавы. Удивительно, но Иэясу отпустил его, сопроводив в безопасное место. Причины этого поступка стали предметом многочисленных споров, и было выдвинуто несколько теорий. Первая заключалась в том, что Токугава был наивен и считал Исиду своим другом, что было крайне маловероятно. Вторая теория утверждала, что Токугава был милосерден и склонен прощать. Одним из его любимых изречений были слова Лао-Цзы: «Отплати за злобу добротой». Однажды он, выжив после покушения, вернул пойманного убийцу его господину, сказав, что любой, кто достаточно смел, чтобы прокрасться к нему в спальню и проткнуть его постель мечом, без сомнения «ценен». Третье же и наиболее вероятное предположение было в том, что Токугава защитил Исиду, поскольку видел в нём провокатора, способного пошатнуть тщательно продуманную систему, установленную Тоётоми. Отсутствие политического равновесия давало Токугаве наилучшие шансы захватить власть, не будучи обвинённым в том, что он сам раскачивает лодку. Как выразился один советник, именно благодаря таким людям, как Исида, Иэясу смог стать правителем всей Японии.

Исида, несмотря на своё чудесное спасение, не оставил интриг. Он спланировал ещё более смелый заговор, чтобы разжечь войну с помощью Уэсуги Кагэкацу. Земли клана Уэсуги располагались на севере Японии, недалеко от вотчины Токугавы, которому и предстояло бы подавлять мятеж. Исида договорился с Уэсуги о том, что тот устроит беспорядки, и, когда Иэясу займётся ими, за его спиной будет собрана армия врагов. Токугава в этом случае будет окружён и окажется в меньшинстве.

Замысел начал осуществляться в 1600 году, когда Уэсуги приступил к строительству нового замка и возведению заметных укреплений. Токугава потребовал от него приехать в столицу

для разъяснения своих действий, на что получил в ответ оскорбительный отказ. «Городские самураи готовят чайные принадлежности, — писал Уэсуги, — а деревенские самураи готовят оружие». Перчатка была брошена, и у Токугавы не было иного выбора, кроме как ответить.

Токугава, тогда бывший одним из регентов при сыне Хидэёси, проживал в Осаке. Иэясу собрал силы и покинул замок. Он направился на северо-восток по Токайдо, одной из двух главных японских дорог. Его войско двигалось медленно, и на то, чтобы добраться до Эдо, у Токугавы ушло сорок дней. Всё это время он получал сообщения от друзей из Осаки. То, что он узнавал из этих сообщений, свидетельствовало о стремительном нарушении политического равновесия, установленного Тоётоми. Японцы, будучи воинственной нацией, требовали войны и славы. Система Тоётоми: мир и разделённая власть стала той пустотой, которая сейчас стремительно заполнялась. Почти инстинктивно вся японская нация была готова сражаться. Будь то война во имя Тоётоми или Токугавы — но у Японии должен был появиться новый правитель.

Это была война, начавшаяся с интриг, и, подобно ловушке, она стремительно сомкнулась, застигнув врасплох даже главных участников событий. То, что по расчёту Исида должно было стать акцией против Токугавы, быстро превратилось в силу, меняющую всю структуру власти в Японии. Возглавит ли страну её самый могущественный даймё, Токугава Иэясу, или это будет хранитель наследия Тоётоми? Вокруг этих противостоящих друг другу фигур начали формироваться коалиции. Силы Токугавы получили название «армия Востока», а войско Исида Мицунари — «армия Запада».

Токугава принялся заваливать письмами всех даймё, приглашая их присоединиться к нему в предстоящей войне. Он написал 180 писем 108 даймё по всей Японии, призывая их присягнуть ему, и 99 из них согласились. Ирония была в том, что Иэясу, бесстрашному и не склонному к светской беседе, суждено было выиграть эту войну именно благодаря этим письмам. Он писал, что покинет Эдо 1-го октября, но, когда этот день наступил, Токугава всё ещё не мог начать свой поход, так как не представлял, кто согласится оказать ему поддержку. Он прождал до 7-го октября, пока не решил, что скорость в данном случае важнее определённости.

Исида Мицунари руководил сбором сил западной коалиции из столичного региона. Он и его сторонники смогли лично обратиться к большинству даймё, поддержку которых желали получить. Мори Тэрумото, один из самых влиятельных людей Японии, будучи верным своему слову и воле бывшего господина, решил охранять сына Хидэёси в замке Осака. Другой могущественный военачальник, Кобаякава Хидэаки, уже собирался присоединиться к силам Токугавы, когда его остановили и убедили примкнуть к противоположному лагерю.

Когда началась война, Исида придерживался двух целей. Во-первых, он стремился установить контроль над замками в столичном регионе. Начался ряд осад, которые бы в случае успеха привели к прочному контролю над регионом. Однако осады протекали медленно. На захват замка Фусими в Киото ушло одиннадцать дней. Замок Танабэ выстоял ещё дольше из-за присутствия там известного поэта и его ценной библиотеки, а также пассивности осаждающих, которые часто «забывали» зарядить свои пушки. Более поздние осады и вовсе затянулись настолько, что участвовавшие в них войска не успели принять участие в битве при Сэкигахаре.

Вторым приоритетом Исида была защита западной части двух ключевых трактов Японии. Для этого он заключил союз с Одой Хидэнобу, внуком военачальника Оды Нобунаги, который контролировал замок Гифу. Теперь дороги к западу от Гифу контролировались войсками западной коалиции.

В то же время Исида вёл переговоры с Мори Тэрумото, сильнейшим даймё своей фракции. Во всей Японии доход Мори уступал только доходу Токугавы, и Мори был верен не Исиде, а наследию Тоётоми. Таким образом, он действовал независимо от замыслов Исида. Он вошёл в замок Осака с 30 000 воинов и объявил себя защитником семьи Тоётоми, проигнорировав тот факт, что Исида нуждался в его армии на поле боя. Исида мог бы уговорить Мори выступить на своей стороне, поступившись частью своего влияния, однако они оба оказались неспособны отыскать компромисс, что сильно повлияло на исход Сэкигахарской кампании.

Исида собрал свою армию в замке Огаки, к западу от Гифу. Он держал под контролем весь столичный регион и знал, что Токугаве теперь не избежать встречи с ним.

Когда Токугава выдвинулся в Эдо в первые дни конфликта, у него ещё не было окончательного стратегического замысла. Сначала он намеревался продолжить северную кампанию против Уэсуги и для подготовки перенёс свою штаб-квартиру в Ояму, к северу от Эдо. Но после передумал, вернувшись обратно. Вместо того чтобы вести локальные сражения по всей Японии, Токугава стремился навязать своим противникам одну решающую битву, которая должна была завершить сразу все конфликты.

Противостоять Уэсуги пришлось Датэ Масамунэ совместно с другим местным даймё. Ещё один союзник Токугавы, Маэда Тосинага, тоже мог принять участие в этом походе, но сражаясь с собственными региональными врагами. В этой ситуации Токугава принял решение повернуть все свои силы на запад.

План западной кампании состоял из трёх этапов. Во-первых, провести захват замка Гифу и создать передовой плацдарм для ведения дальнейших боевых действий. Затем к этому плацдарму из Эдо по двум главным трактам должны были подтянуться ещё две армии. И наконец, собранная таким образом большая армия двинулась бы на запад для решающего сражения.

Захват Гифу позволял Токугаве взять под контроль обе главные японские дороги — Токайдо и Накасэндэ, которые он затем использовал бы для быстрой переброски своих сил на запад. 16-тысячная армия была послана по Токайдо из Эдо под командованием даймё Фукусимы Масанори. Опасаясь, что сил может оказаться недостаточно, Иэясу послал вслед за ними ещё 18 000 человек. Все они добрались до Гифу, где планы Токугавы едва не потерпели крах из-за того что командующие армией не смогли договориться, кому из них выпадет честь возглавить атаку. В ночь перед тем, как они должны были начать штурм, дело едва не дошло до дуэли, но в конце концов был достигнут компромисс: военачальники договорились командовать каждый своей линией наступления и атаковать замок с разных сторон.

В это время кампания против Уэсуги Кагэацу продолжалась. В конце концов, Датэ и союзникам Токугавы удалось одолеть его в сражении, которое, однако, произошло уже после битвы при Сэкигахаре, но раньше, чем весть о победе достигла севера.

Когда дороги оказались под его контролем, Токугава Иэясу перебросил войска и приступил к развёртыванию оставшейся части своей армии. В отличие от его неторопливого отъезда из Осаки, сейчас он действовал стремительно, стремясь заставить своих врагов врасплох. Токугава отправил 38 000 человек под командованием своего сына Хидэтады вдоль Накасэндэ и, взяв с собой ещё 33 000, сам двинулся по Токайдо, намереваясь объединить силы в замке Гифу.

Уже на марше Токугава продолжал получать письма, в которых даймё присягали ему в верности. Некоторые из них переходили

в его стан из западной коалиции, меняя сторону. Иэясу, видя хрупкость старых договорённостей и беспокоясь о надёжности своих людей, решил испытать сплочённость врагов.

Войска Токугавы, идущие по Токайдо, успешно прибыли в Гифу 19 октября. Отряды, идущие по Накасэндэ же, задержались. Частично виновата была погода, но главной причиной стало то, что вопреки указаниям своего отца, Хидэтада предпринял осаду замка Уэдэ. Обороной руководил местный даймё по имени Санада Масаюки, и, благодаря его воинской хитрости, войска Хидэтады удалось сдерживать достаточно долго, чтобы ему пришлось в итоге отказаться от осады. К тому времени он уже безнадежно опоздал, и когда битва при Сэкигахаре началась, он и его 38 000 воинов были всё ещё в 200 километрах от места сражения.

Когда первые известия об армии, движущейся с востока, достигли Исиды, он расположил своё войско лагерем в замке Огаки, к западу от Гифу. Токугава разбил свой лагерь в 5 километрах к северо-востоку от них. Западная армия Исиды насчитывала 82 000 человек, восточная армия Токугавы — 89 000 человек. Хотя силы армий были примерно равны, их боевой дух кардинально различался.

Западная армия располагалась неподалёку от дома, и её силы были не измотаны сражениями и дорогой. Линии снабжения были выстроены лучше, и подкрепления находились совсем рядом. Армия Исиды встала лагерем близ его родового замка в Саваяме. Ранее прибытие восточных войск всех очень обеспокоило. Стало очевидно, что отвлечь Токугаву на севере не удалось. Кроме того, армия восточной коалиции оказалась больше, чем ожидалось — Исида недооценил степень поддержки Токугавы. И близость дома, наконец, также оказалась недостатком: сражаясь здесь, Исиде было что терять. Он был вынужден, помимо всего прочего, думать о защите Осаки, Киото и Саваямы. В то время как Токугава был волен дать бой или повременить, Исида чувствовал, что выбора у него становится всё меньше.

Токугава, уверенный в себе, немедленно воспользовался близким к противнику расположением и попытался спровоцировать дезертирство из рядов западных войск. Ии Наомаса и Хонда Тадакацу — одни из самых лояльных лидеров Токугавы — отправились на переговоры с вассалами западных даймё. Кобаякаве Хидэаки предложили пожаловать две провинции, если тот перевернется на сторону Токугавы и будет сражаться за него. Предложение было принято, и семена предательства посеяны.

Причины этого крылись в давней обиде Кобаякавы на Исиду Мицунари. Его командование японскими войсками во время корейской кампании многими было сочтено безрассудным, и Тоётоми в наказание лишил Кобаякаву большей части его земель. Поговаривали, что Тоётоми сделал это по совету Исиды, и Кобаякава был склонен верить этим слухам. Хотя позднее он и вернул свои земли назад, Кобаякава затаил обиду.

Находясь в непосредственной близости от сил врага, командование восточной армией рассмотрело несколько вариантов дальнейшего развития событий. Ии Наомаса предлагал напасть на замок Огаки и начать ту решающую битву, ради которой было собрано войско. Хонда Тадакацу же предлагал двинуться на Осаку. Был шанс захватить город почти без сопротивления, что также положило бы конец войне. В итоге Токугава решил оставить под замком Огаки небольшое количество войск и выдвинуться основными силами на запад в сторону Саваямы, а затем направиться в Осаку. В случае успеха этого похода западные силы оказались бы отрезаны от территорий, которые стремились защищать.

Западная армия также не была уверена в своей дальнейшей стратегии. Узнав, что Токугава планирует обойти его позиции, Исида



стал искать варианты упреждающих действий. Была предложена ночная атака, но Исида отверг этот план, как подходящий, по его мнению, только для слабой или отчаявшейся армии. Вместо этого он решил ночью перебросить свои войска, чтобы занять более выгодные позиции и дать бой утром. Местом сражения был выбран перекрёсток близ деревни Сэкигахара.

В ночи, под проливным дождём, войска Исиды покинули лагерь. Они двинулись на запад к развилке дорог на Киото и Саваяму. Чтобы защитить оба города, нужно было остановить противника у Сэкигахары. Холмы окружали дорогу, и между ними находилось подходящее для битвы место. Воины Исиды заняли возвышенности вокруг него и принялись ждать рассвета.

Ночь в лагере Токугавы была почти такой же беспокойной. В два часа, несмотря на шторм, Иэясу решил на лошади разведать местность впереди. Удовлетворённый вылазкой, Токугава объявил подъём и подвёл армию прямо к месту грядущего сражения. Разместив своих людей вдоль дороги (так как холмы уже были заняты), он оставил значительные силы в тылу, чтобы предотвратить окружение и облегчить возможное отступление. Получилось, что оба командира позаботились о том, чтобы обеспечить себе путь к отступлению, — ведь Исида, в свою очередь, расположился неподалёку от дороги, ведущей на Саваяму.

Силы противников рвались в бой, несмотря на существенные трудности. Исида дважды пытался призвать 30-тысячное войско Мори из окрестностей замка Осака, но те пока так и не прибыли. Осада замка Танабэ только закончилась, и ещё 15 000 солдат возвращались, чтобы присоединиться к основным силам. Сын Токугавы, Хидэтада, опаздывал вместе с 38 000 человек и находился на северо-востоке в нескольких днях пути по Накасэндэ. Тем не менее оба полководца чувствовали, что промедление гораздо опаснее неосмотрительных действий. Исида беспокоился о целостности своей коалиции и знал, что в случае отступления ему придётся пожертвовать Саваямой. У Токугавы было преимущество внезапности против Исиды, который должен был беспокоиться о защите всей своей территории.

Армии противников состояли в основном из пехоты, вооружённой копьями и мечами. С обеих сторон присутствовали некоторое количество кавалерии и немногочисленные отряды аркебузирова. За полвека с момента её появления аркебуза произвела революцию в японской войне, сделав луки окончательно устаревшими.

Утро 21 октября 1600 года встретило противников туманом и грязью после ночного дождя. Армия Востока начала битву, когда войска Ии Наомасы, прозванные за устрашающе красные

лакированные доспехи «красными демонами», бросились в атаку. Фукусима Масанори, которому была обещана честь нападать первым, также немедленно подключился к сражению, атаковав центральную и хорошо защищённую позицию Укиты Хидэиэ, преданного сторонника Тоётоми.

Исида отдал приказ о контратаке, но, к своему ужасу, обнаружил, что некоторые из соединений его войска отказываются ему подчиняться. Симадзу просто удерживал свои позиции и отказывался вступать в бой до тех пор, пока сам не будет атакован. На фланге Киккава Хироиэ проигнорировал сигнал к атаке, а 15 000 солдат Мори, располагавшиеся позади него, также просто выжидали. Кобаякаве Хидэаки были отправлены повторные приказы с требованием атаковать, но он продолжал стоять на южном склоне холма, пока в долине бушевала битва.

Токугава в то же время сам предлагал Кобаякаве присоединиться к сражению на своей стороне. И только когда по солдатам Хидэаки был открыт огонь, тот наконец решился. Кобаякава вступил в бой, стремительно ударив с вершины холма по своим бывшим союзникам. Южный фланг войска Исиды оказался окружён. Его армия терпела поражение по всему полю битвы, несмотря на доблесть отдельных сохранивших свою верность соединений.

Восточная армия принялась закреплять успех. Токугава организовал полевой суд, который должен был решить судьбу захваченных командующих вражеского войска. Иэясу восхвалил своих верных друзей и союзников: Фукусиму, Ии и Хонду. Выразил свою благодарность он и перебежчику Кобаякаве, позволив ему возглавить штурм замка Саваяма, что теперь было всего лишь формальностью. Крайнего же презрения и порицания удостоились те, кто отказался вступить в битву, и, в особенности Мори.

Исида бежал после сражения в горы, но спустя несколько дней был пойман и казнён. Укита, молодой даймё, проявивший в сражении свою доблесть, получил прощение, но был отправлен в изгнание, вынужденный отказаться от дальнейшего участия в политической деятельности. Тоётоми Хидэёри был передан на попечение Токугавы и прожил ещё 15 лет, прежде чем был казнён за неверность.¹

Клан Мори лишился большей части своих земель и богатств, затаив обиду и планы мести на долгие века. Их дети спали ногами на восток, оскорбляя победителей битвы при Сэкигахаре. В Тёсю, на вотчине Мори, стало традицией начинать год церемониальной встречей, на которой влиятельные люди задавали даймё один и тот же вопрос: «Пришло ли время начать покорение [Токугава]?» На что он отвечал: «Нет, время ещё не пришло». (Более 250 лет спустя этот момент наконец наступил, и восстание, свергнувшее сёгуна, началось в том числе и в Тёсё.)

Сэкигахарская кампания прошла крайне стремительно, и судьба Японии решилась всего за семь недель. Все события, включая поход Токугавы на север и его переписку с даймё, заняли чуть

более трёх месяцев. За этот короткий срок каждый даймё должен был собрать войска, выдвинуться в бой и решить, на чьей стороне будет сражаться. В этих обстоятельствах неудивительно, что вся военная кампания оказалась такой непредсказуемой, преданность даймё такой переменчивой, а планы и цели так часто пересматривались. Эта война оказалась одной большой импровизацией.

В столь скоротечном и сумбурном конфликте лояльность была так же важна, как и численность войск. Победу одержала не самая многочисленная, а наиболее преданная своему командиру армия.

Токугава вернулся с победой в замок Осака ровно через 100 дней после того, как отправился в поход с целью покарать Уэсуги. Его династия будет править 268 лет. Удивительно, как такое прочное равновесие возникло в результате столь хаотичных событий. Однако случайным такой исход не был — после того как Токугава покорил своих врагов, он предпринял все необходимые меры, чтобы подчинить себе всю остальную нацию.

После битвы при Сэкигахаре Иэясу провёл следующие 15 лет жизни, закладывая основы своего сёгуната. (Титул сёгуна, недоступный Тоётоми по причинам низкого социального происхождения, был присвоен Токугаве.) И этот титул за много лет до своей смерти он передал своему сыну, чтобы обеспечить надёжную преемственность. Токугава ввёл новую социальную иерархию и выступал её гарантом. Разделив общество на сословия, он закрепил за каждым из них строгий кодекс поведения. Самураям надлежало заниматься воинскими церемониями вместо военных действий. Поменяв права и обязанности для всего населения страны, Токугава стремился удержать людей от насилия в будущем.

Токугаве удалось то, что не смог сделать Тоётоми, — обуздать нацию воинов. При Тоётоми вслед за войной за объединение Японии последовало вторжение в Корею. Токугава же вместо этого позволил воинам найти своё место в гражданском обществе, став правителями и гражданами. Период правления Токугавы называли бакуфу, что означает «палаточный лагерь», отсылая к месту размещения полководца (ставка). В строгой классовой иерархии периода Токугава самураи отказались от кровопролития и стали членами правящего класса.

Эта трансформация подчёркивает масштаб достижений Токугавы. Подобно тому как Иэясу контролировал свои собственные эмоции, он сумел совладать с чувствами народа. Будучи великим правителем, он создал институты, благодаря которым сумел обратить страну от войны к миру, положив конец эре хаоса и начав эру спокойствия. Есть такое высказывание Будды: «Победи себя и выиграешь тысячи битв». Токугава Иэясу не был тем, кто объединил Японию, — это сделали его предшественники, а ему посчастливилось унаследовать плоды их трудов. Но именно Токугава при поддержке трёх великих полководцев смог объединить народ, перед этим обретя единение внутри себя.



Японские
аркебузы

¹ На самом деле это произошло не совсем так. Хидэёри совершил самоубийство вместе со своей матерью в результате Осацкой кампании и осаде замка Осака. Поводом к ней послужила якобы имеющаяся нелояльность Хидэёри. На колоколе для храма было написано благожелательное изречение, в котором встречались иероглифы из имени Токугава Иэясу, но не вместе, а отделенные друг от друга. Это было расценено как пожелание смерти и проклятие (имя разорвано, следовательно, и его владельцу тоже скоро придёт конец).

Заметки автора

Сэкигахара — необычная игра. При разработке игры было два приоритета: показать конфликт в *общих механиках*, а не в деталях, и придерживаться некоторых целей дизайна, которые я считаю важными.

Я предпочитаю игру, в которой умение играет более значимую роль, чем эффект случайности. Одним из моих самых ранних и простых решений было исключение кубиков из механик игры. Бросок кубика создаёт сюрприз для обеих сторон: никто не может предсказать результат броска кубика, следовательно, невозможно строить планы. Я предпочитаю одностороннюю неопределённость (скрытые войска и карты), чтобы поощрять планирование и блеф.

Для удобства я хотел сделать игру продолжительностью 2-3 часа. Это естественным образом установило ограничение на уровень сложности правил. К счастью, как я объясню ниже, я отдал предпочтение реализму над сложностью и обнаружил, что могу внести в игру довольно много реализма, несмотря на ограниченную сложность.

В варгеймах есть ряд популярных категорий игр: карточные, блочные, фишечные. Опытный варгеймер легко вспомнит несколько игр для каждой из этих категорий. Более того, внутри этих категорий появились определённые типовые ожидания, например, в играх на карточной механике при розыгрыше карты мы можем ожидать выбора между очками действий или активацией события, а в блочных варгеймах, скорее всего, мы увидим потерю шагов блоков (и их поворотов) и большого количества кубиков. Такие типовые решения делают игры в одной категории похожими, но менее реалистичными. Может ли одна и та же механика точно передать различные конфликты, разделённые столетиями? Некоторые сказали бы, что это возможно, если вы скорректируете случайные элементы в игре: параметры боевых подразделений, события, карту, введёте особые правила, отражающие уникальную историческую ситуацию (такие правила ещё называют «хромом»). Я начал с предположения, что этого будет недостаточно. Вместо того чтобы передавать дух конфликта через детали, я попытался передать его через игровые механики.

Кто-то будет готов поспорить о самом предмете «духа» конфликта и о том, что значит быть «точным» в дизайне игры. Варгеймы обычно достигают точности за счёт сложности. Мы прощаем игре сложность, если она реалистично отражает происходящие события. Но какой вид реализма лучше всего? Могут показаться реалистичными точно переданные боевые характеристики подразделений или исторические события в колоде карт, но командиры никогда не обладали такими знаниями. Сделайте игру слишком «точной» в этом отношении, и вы не сможете передать реалистичный опыт. Верность должна быть атрибутом реализма «деталей» или реализма опыта; я отдал предпочтение последнему.

Я стремился передать ощущения и опыт командования в сражении при Сэкигахаре с помощью механик игры. Поскольку эта война характеризовалась неопределённостью — туман войны настолько близок, что лидеры могли задохнуться в нём, — такими же должны быть механики (скрытые блоки и карты). Поскольку верность оказалась решающим элементом в битве при Сэкигахаре, то для отражения проблем с лояльностью даймё в качестве механики были выбраны карты. Выбор механики был определён не типом игры (блочный варгейм), а отличительными особенностями конфликта.

Сражение при Сэкигахаре было необычным в нескольких отношениях. Во-первых, чрезвычайная важность лояльности и личной легитимности. Во-вторых, поспешность и неопределённость, в условиях которых было организовано и проведено сражение. В-третьих, ультимативно важная роль отдельных личностей и, следовательно, важность их безопасности. Наконец, большая роль чести в детерминации поведения лидеров на протяжении всего конфликта.

Ни один фактор не был более важным в определении исхода этой войны, чем верность. Ни один командир не мог быть уверен в своих сторонниках, как и в численном превосходстве. Сражения выигрывались лояльностью и легитимностью. Некоторые войска сражались героически (как Ии и Укита), некоторые были пассивными (Мори), некоторые оказались предателями (Кобаякава). Последняя битва, да и вся война, была решена предательством и переходом войск на сторону врага. Для моделирования лояльности я создал колоду карт, отражающих поддержку войск. Чем больше карт в руке, тем выше легитимность. Была добавлена вероятность того, что подразделение будет введено в бой, а затем откажется от участия в сражении (типичное явление в этой войне). Чтобы смоделировать предательство, я добавил карты «Испытание верности», которые превращают каждое сражение в тактическое упражнение на блеф и обман. У Токугавы карт «Испытание верности» на одну больше, чем у Исиды, и это может стать критичным в определённый момент игры.

Сэкигахара была импровизированной войной. Это была гражданская война, в которой люди играли более важную роль, чем география, — более 100 даймё, каждый из них по отдельности, принимали решение примкнуть к одной или другой стороне. Боевые действия продолжались всего семь недель, и ещё семь недель были подготовительными. Борьба началась и закончилась разбросанными по всей Японии силами, сражающимися с локальными противниками и захватывающими локальные цели. Несмотря на этот хаос, Сэкигахара была стратегическим конфликтом. Он начался хорошо подготовленной ловушкой и закончился хорошо спланированной стратегической атакой. Хаос пронёсся у ног наших главных героев, но не сокрушил их. Я смоделировал эту неопределённость с помощью такой подготовки начальных сил, чтобы каждую игру они немного отличались, и каждый игрок в начале игры вынужден был импровизировать, несмотря на то, что другие факторы (особые атаки, возможность сохранять карты в руке между ходами, преимущества контроля замков и источников снабжения) побуждали их к определённой стратегии. Чтобы показать напряжение между оппортунизмом и централизацией, игровое поле испещрено доступными целями, но игроки начинают с очень небольшим организационным потенциалом — 5 карт в руке. Несколько факторов известны каждому игроку, остальное — размытое пятно неопределённости. Блоки скрыты, карты неизвестны и быстро сбрасываются из руки, подкрепления достаются из мешочка случайным образом. Каким бы экстремальным это ни казалось, если я и ошибся, то в чрезмерной уверенности. Ни одна механика в игре не может воспроизвести смятение западной армии по прибытии Токугавы в замок Гифу гораздо раньше и с гораздо большим количеством войск, чем ожидалось. Я с радостью жертвую деталями, чтобы вернуть подлинные чувства импровизации и неуверенности, которые испытывали лидеры в этой войне.

Есть три фигуры, чья смерть или пленение изменили бы ход конфликта. Токугава и Исида, а также Тоётоми Хидэёри. Личности лидеров влияли на войну и менее заметным способом. Сильный характер Токугавы позволял лучше координировать

действия его даймё. Заговорщические таланты Исиды помогли ему создать первоначальную ловушку с помощью Уэсуги Кагекацу, но его напряжённые отношения с Мори Терумото, возможно, стоили ему войны. Учитывая важность участвовавших в конфликте личностей, было важно, чтобы игроки представляли протагонистов, а не стороны конфликта. Таким образом, игра заканчивается, если протагонист погибает или попадает в плен. Отношения Исиды и Мори, в которых личные интересы преобладали над их преданностью, требовали дополнительной механики, чтобы отразить компромисс между силой и первенством, на который пошёл Исида.

Честь была самым неинтуитивным из элементов, которые определяли конфликт. Честь заставляла даймё осаждать замки, которые не имели большого стратегического значения. Честь вызвала проблемы в координации действий союзников. Из-за чести в Японии до сих пор восхваляют обречённую оборону замка Фусими войсками Тории Мототады. Честь почти сорвала штурм замка Гифу, когда два даймё Токугавы решили сразиться друг с другом за право первой атаки замка. Честь побудила одного из предыдущих врагов Токугавы перед битвой зажечь благовония в своём шлеме, чтобы его голова стала хорошим трофеем. Токугава был так впечатлён, что рекомендовал эту практику своим сторонникам. Как смоделировать фактор, который мог бы создать — и даже восхвалить — военный провал во имя высшей цели? Я остановился на двух механиках, и обе были основаны на распределении карт. Во-первых, бонусные карты распределяются в соответствии с потерями в бою, а не победой. В то же время дополнительные карты выдаются тем, кто погиб при защите замка. Во-вторых, владелец большего количества замков разыгрывает дополнительную карту в начале каждой недели.

Отряды, участвовавшие в войне, характеризовались прежде всего принадлежностью к клану. Вторичной характеристикой было используемое оружие или наличие лошадей. Кавалерия двигалась не быстрее наземных частей, потому что их сопровождали пешие воины и обслуга. Вторичной целью наличия в игре особых подразделений было вознаграждение за подготовку. Армии, которые потратили время на подготовку, стали более мощными, что отражено в дополнительных специальных бонусах в атаке.

В этой войне сражались многие кланы, но для игры мне пришлось выбрать всего несколько из них. В случае Исиды всё было просто — Мори, Укита, Уэсуги и Кобаякава были самыми сильными и важными даймё в западной коалиции. У Токугавы был более широкий круг сторонников среднего размера, и я выбрал их, основываясь на региональном представительстве и центральной роли в сюжете. Другие достойные имена, выбранные мной,

были объединены в группы: Фукусима был поддержан Икедой Терумасой, Датэ — Могами Ёсиаки. Маэда был включён из-за географического баланса и потому, что это был один из сильнейших домов Японии, хотя его влияние на кампанию Сэкигахара было главным образом региональным.

Япония была усеяна замками, но я включил в игру только несколько из них. Гифу, Уэда и Осака были необходимы для того, чтобы рассказать эту историю; остальные были выбраны среди тех, которые осаждались в войне. Регионы с ресурсами предназначены для отображения контроля над территорией, и поэтому я разбросал их по всей карте. Я также пытался передать важность дорог Токайдо и Накасэндэ. В кампании, в которой вооружённые силы и их цели были рассредоточены, хорошие дороги играли важное значение. Конечно же, было невозможно отобразить на игровом поле каждую дорогу, поэтому я написал правила отступления, чтобы предотвратить лёгкие окружения.

Способность создавать более рискованные или безопасные армии и подготавливать карты в руке для управления ими является одним из моих любимых элементов дизайна игры. Самая мощная армия в игре — это армия однородного типа — множество блоков одного клана или множество особых атак одного и того же типа. Но подготовить такую армию довольно сложно, так как требуются тщательная подготовка карт и своевременная атака. Карты двойной атаки являются обязательными элементом для достижения этой цели и на самом деле более ценны, чем кажутся на первый взгляд. Мне также нравится напряжённость во время сражения, когда вы выставляете блоки один за другим по очереди. Некоторые из них потенциально могут перевернуться к противнику, если у вас нет соответствующих карт в руке. Игроки могут быть осторожными или безрассудными в своих решениях на поле боя. Есть некоторое волнение, когда вы вводите в бой потенциального перебежчика, и ещё более сильное волнение, когда вы переманиваете отряд противника на свою сторону.

Простота и наглядность всегда были в приоритете. Одна из причин, почему для блоков была выбрана необычная форма брусков, — возможность ставить их друг на друга и видеть всю армию сразу, не переворачивая и не переставляя отдельные блоки. Я постарался убрать из игры детали конфликта, которые не играли особой роли. Говоря словами Эйнштейна, игра должна быть как можно более простой, но не более этого.

— Мэтт Калкинс

Все доходы автора от первого издания были пожертвованы на восстановление после землетрясения и цунами в Японии в марте 2011 года.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© ООО «ГаГа Трейд», 2022

gaga-games.com