

# Imperial Struggle

## Правила

Перевод: *Pontormo*  
Июль 2020

Символом (■) обозначены абзацы, измененные или добавленные по результатам обсуждения игры на форуме сайта BGG

### 1.0 Введение

«То, что я получил, будучи во Франции, это умение быть более довольным своей собственной страной».

~ Сэмюэль Джонсон

«В Англии сорок две религии и только два соуса».

~ Вольтер

В 1697 году Король Солнце, Людовик XIV, завершил десятилетие войн, так и не удовлетворив свои амбиции на континенте. Между тем король Англии Вильгельм III сидел на своем новом троне крепче, чем когда-либо прежде. Учитывая то, что приближался кризис с испанским наследством, ни у кого не было иллюзий относительно характера будущего века. Тем не менее, ни Франция, ни Англия не могли предвидеть волнений грядущих лет: Вторую Столетнюю войну, в ходе которой эти два стойких противника будут яростно и гордо конкурировать во всех видах человеческих достижений. Их армии и флоты будут сражаться от Индии до Канады и Карибского моря; в парижских салонах и лондонских кофейнях сформируется политика и экономика современного мира; и, наконец, революция потрясет основы общества – революция, которая могла бы закончиться не кровью и террором, а триумфом демократии и свободы, которые могли бы сделать мир лучше, чем кто-либо мог вообразить.

*Imperial Struggle* – игра для двух игроков, воспроизводящая соперничество между Францией и Великобританией на протяжении XVIII века. Она начинается в 1697 году, в момент, когда два королевства с осторожностью ждут, когда король Испании назначит наследника, и заканчивается в 1789 году, когда новый порядок обрушил Бастилию. Игра не просто о войне: и Франция, и Великобритания должны заложить основы колониального богатства, строить взаимоотношения с другими народами Европы и бороться за славу во всех видах человеческой деятельности.

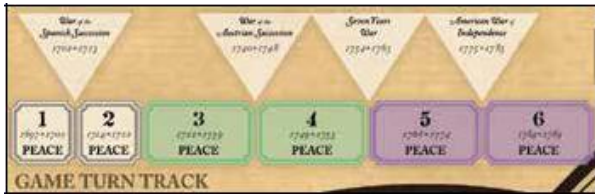
*Imperial Struggle* охватывает почти 100 лет истории и четыре главных войны. Тем не менее, она остается быстрой игрой с низкой сложностью. Она стремится улучшить своего духовного предка, *Twilight Struggle*, продвигаясь в направлении более простых правил и игровых систем, сохраняя при этом глобальный масштаб и исторический охват, которые помещаются в один вечер игры. Во время Ходов Мира игроки продвигают свои экономические интересы и создают альянсы, а также используют исторические события, представленные Картами Событий. Они должны выбирать инвестиции разумно, но также с тем, чтобы лишить своих оппонентов этих возможностей. Во время Ходов Войны каждый театр может принести большие награды за завоевание и престиж ... но вы можете лишиться территориальных приобретений за столом переговоров. Будут ли британцы к концу века править империей, над которой никогда не заходит солнце? Или Франция осветит путь для мира, как сверхдержава из мечтаний Короля Солнца или республика Лафайета?

## 2.0 Краткое Описание Игры

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Многие игроки могут начать с Подробного Примера Игры из Книги Игр и обращаться к этим правилам только непосредственно в ходе партии.

### 2.1 Типы Ходов

*Imperial Struggle* состоит из шести Ходов Мира (*Peace Turns*), прерываемых четырьмя Войнами (Война за Испанское Наследство, Война за Австрийское Наследство, Семилетняя Война и Американская Война за Независимость). Первые два Хода Мира и Война за Испанское Наследство составляют Эпоху Наследства (*Succession Era*); следующие два Хода Мира вместе с войной за Австрийское Наследство и Семилетней Войной составляют Эпоху Империи (*Empire Era*); и последние два Хода Мира и Американская Война за Независимость составляют Эпоху Революции (*Revolution Era*).



### 2.3 Ходы Мира

Во время каждого Хода Мира игроки поочередно совершают Раунды Действий (*Action Round*). Раунд Действий состоит из выбора тайла Инвестиции (*Investment tile*) из числа доступных на данном ходу, а затем розыгрыша События из своей руки (если это разрешено тайлом Инвестиций) и расходования Очков Действия, дающихся тайлом Инвестиций. В конце хода игроки получают Награды (*Awards*) за каждый Регион (случайным образом назначаемые в начале хода) и бонусы за доминирование в торговле товарами Глобального Спроса (*the commodities in Global Demand*).

### 2.4 Ходы Войны

Во время Ходов Войны, также называемых просто Войнами, игроки разыгрывают конфликты на каждом театре войны по-отдельности. Чтобы разыграть Театр, каждый игрок раскрывает все свои Военные тайлы на этом Театре, как Основные, так и Бонусные. Победителем на Театре является игрок с большей общей силой тайлов и бонусов на игровом поле (таких как области Альянса, Эскадры и т.д., в зависимости от того, какие доступные бонусы используются для данного Театра). Затем этот игрок получает военные трофеи в зависимости от масштабов победы (*margin of victory*).

### 2.5 Победа

В *Imperial Struggle* есть три способа одержать автоматическую победу:

- Во время Фазы Проверки Условий Победы (*Victory Check Phase*) любого хода Франция выигрывает, если общее количество очков ПО составляет 30 или более, а Великобритания выигрывает, если общее количество очков ПО равно 0 или меньше.
- После того, как разыгран последний театр любой войны, если один и тот же игрок выиграл все театры этой войны с максимально возможными Трофеями, этот игрок немедленно выигрывает игру.
- В конце Фазы Подсчета Очков (*Scoring Phase*) любого Хода Мира, если один и тот же игрок выиграл все четыре региональных награды и все три награды Глобального Спроса, этот игрок сразу же выигрывает игру.

Если автоматическая победа не достигнута во время игры, то – после финальной Фазы Подсчета Очков 6-го хода – победитель определяется согласно окончательному уровню ПО (см. 4.1.14).

## Терминология Игры

**Очки Действий** (*Action Points*) (сокращенно ОД (AP)) тратятся игроками во время Раундов Действий. Существует три типа Очков Действия, каждый из которых можно потратить на разные действия:

- **Экономические Очки Действий** (*Economic Action Points*) (🏠). Способы их использования описаны в 5.4.
- **Дипломатические Очки Действий** (*Diplomatic Action Points*) (📜). Способы их использования описаны в 5.5.
- **Военные Очки Действий** (*Military Action Points*) (👤). Способы их использования описаны в 5.6.

**Условия Получения Бонусов** (*Bonus Conditions*) на картах Событий показывают, как при розыгрыше карты События игрок может получить бонусный эффект карты. Дополнительная информация о картах Событий приведена в 5.2.

**Британию** часто называют **БР** (*BR*) в тексте карт Событий.

**Соединенные:** Две области на игровом поле соединены, если их связывает тонкая черная линия.

**Очки Завоевания** (*Conquest Points*) (ОЗ(СР)) начисляются за победу на определенных театрах военных действий. Они расходуются на захват подходящих Территорий у противника. О том, как использовать Очки Завоевания рассказано в 7.2.1.

**Долг** (*Debt*), как и Очки Договора, используется как «универсальные» ОД. Многие карты Событий оказывают негативное влияние на игрока с худшей ситуацией с долгами. Символ «D» указывает на то, что необходимо учитывать размер Долга; если он сопровождается символом британского фунта, это относится к британскому долгу, а если сопровождается символом французского ливра, то относится к французскому долгу. Более подробная информация о Долге приведена в 6.0.



*Этот Британский Военный тайл вынуждает французов взять 1 Долг, что обозначено символом ливра рядом с буквой D, указывающей на Долг.*

**Франция** часто обозначается как **ФР** (*FR*) на картах и в правилах.

**Ключевые слова** присутствуют на большинстве карт Министерств. Сами по себе они не выполняют никаких функций, но многие Бонусные Условия ссылаются на ключевые слова, а также они дают силу на некоторых Театрах.

**Основные Действия** (*Major Actions*) и **Дополнительные Действия** (*Minor Actions*) – это два вида действий в *Imperial Struggle*. Они всегда относятся к одному из типов (экономический, дипломатический или военный) и дают игроку ОД, соответствующие их типу. Основные Действия имеют больше ограничений на то, каким именно образом их ОД могут быть потрачены. Более подробная информация об Основных и Дополнительных Действиях приведена в 5.3.2.

**Театр** (*Theater*) – это часть Войны. Чтобы разыграть Войну, игроки разыгрывают каждый Театр по очереди, определяя победителя, который получает **Военные Трофеи**. Каждый Театр имеет свой собственный список **Бонусов Силы**, который показывает игрокам, какие владения, альянсы и ключевые слова будут повышать их силу на этом Театре (7.1.3, 7.2).

**Очки Договора** (*Treaty Points*) (ОДО (*TRP*)) представляют собой бесчисленные сделки, договоренности и уступки в ходе государственного управления, военных действий и дипломатии. В *Imperial Struggle* они используются как «универсальные» ОД. См. 9.0 об особенностях и ограничениях использования Очков Договора.

### 3.0 Компоненты

Игра *Imperial Struggle* должна содержать:

- 1 игровое поле
- 1 книгу правил
- 1 книга игр
- 2 игровых планшета
- 1 Планшет тайлов Инвестиций

- 2 двусторонних Планшета Войн
  - Война за Испанское Наследство / Семилетняя война
  - Война за Австрийское Наследство / Американская Война за Независимость
- 2 справочных таблицы
- 4 листа фишек
- 41 карта Событий
- 26 карт Министерств

### 3.2 Игровое Поле

Игровое Поле (*the Map*) игры *Imperial Struggle* изображает четыре Региона. Два из них разделены белыми линиями на суб-Регионы (*sub-Regions*):

- Европа
  - Северная Америка
    - Северные Колонии (к югу от разделительной линии, например, Северные Колонии (*Northern Colonies*) и Долину Шамплейн (*Champlain Valley*))
    - Канада (севернее и восточнее разделительной линии, например, Квебек и Монреаль (*Quebec & Montreal*) и Акадия (*Acadia*))
- Карибы (*Caribbean*)
- Индия
  - Карнатское Побережье (*Carnatic Coast*) (к югу от разделительной линии, например, Мадрас (*Madras*) и Пондишерри (*Pondicherry*))
  - Река Хугли (*Hooghly River*) (к северу от разделительной линии, например, Река Хугли (*Hooghly River*) и Калькутта (*Calcutta*))

Суб-Регионы влияют на некоторые События, Премущества и Трофеи Войны (*Spoils of War*).

На игровом поле есть Поле Флотов (*Navy Box*) для Эскадр обеих сторон, Главный Трек (*General Records Track*) для измерения количества ПО, Очков Договора (*Treaty Points*) и Долга (*Debt*), а также Трек Ходов (*Turn Track*). Регионы имеют пять различных типов областей (*spaces*): Политические, Торговые области, Территории, Морские области и Форты.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Хотя Шотландия представлена на игровом поле как отдельная «страна», она тесно связана с Англией (и является частью Британии) в игре. Воспринимайте ее Политическую область как представление интересов различных политических групп в Шотландии – например, якобитов – и проблем возникавших при правлении Протестантов.

### 3.2.1 Политические Области



Швеция – это Политическая область, стоимость которой равна 2. Зеленая рамка и значок короны указывают на то, что это также область Престижа, а точки указывают, что Флаг здесь даст бонус силы в Войне за Австрийское Наследство (две точки) и Семилетней Войне (три точки).

Политические области имеют ромбовидную форму и представляют собой соглашения с важными политическими силами; в каждой области расположено число (Политическая Стоимость области (*space's Political Cost*)), представляющее сложность достижения такого соглашения. Различные игровые эффекты могут увеличивать или уменьшать Политическую Стоимость Политической области, но она никогда не может быть меньше 1.

Политические области с пометкой «Альянс (Alliance)» дадут бонус к силе при розыгрыше Войн, при условии, что страна, к которой относится эта область, входит в перечень Бонусов к Силе для данного театра. Области Альянсов имеют точки по краям, указывающие, в каких именно Войнах они участвуют и, следовательно, дают бонус к силе.

- Одна точка указывает на бонус к силе в Войне за Испанское Наследство
- Две точки – в Войне за Австрийское Наследство
- Три точки – в Семилетней Войне
- Четыре точки – в Американской Войне за Независимость

Некоторые Политические области недоступны в начале игры. У Пруссии есть две доступные области в начале игры, и еще две становятся доступны в начале Эпохи Империи. Аналогичным образом, область Локального Альянса Сыны Свободы (*Sons of Liberty*) становится доступна в начале Эпохи Революции. Позже в игре, после Американской Войны за Независимость, в зависимости от ее исхода могут быть добавлены две новых Политических области, представляющие Соединенные Штаты.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Контроль над Политическими областями обычно представляет не какой-либо формальный альянс, а скорее соглашения и договоренности по конкретным вопросам. Однако контроль над областями Альянсов часто дает бонусы в Войнах. Вот почему в нескольких странах существует более одной Политической области – они часто договаривались как с Великобританией, так и с Францией в разных целях.

Некоторые Политические области имеют зеленые границы и символ короны; это области Престижа (*Prestige spaces*). Во время Фазы Подсчета Очков игрок, который контролирует больше областей Престижа, будет получать бонусные Победные Очки.

Некоторые Политические области, расположенные за пределами Европы, являются Локальными Альянсами (*Local Alliances*). Они представляют собой соглашения с коренными жителями или другими локальными политическими образованиями. Игрок, контролирующий Локальный Альянс, получает право использовать Преимущество, связанное с этим Локальным Альянсом.

### 3.2.2 Торговые Области



Иль-окс-Нуа (*Ile-aux-Noix*) – это место торговли мехом с экономической стоимостью 3.

Торговые области (*Market spaces*) имеют форму круга и представляют собой торговые посты, экономические соглашения, морские пути, портовые сооружения и другие коммерческие активы. В каждой Торговой области расположено число (Экономическая Стоимость области (*Economic Cost*)), представляющее расходы и инвестиции, необходимые для использования этой области.

Торговые области обычно ассоциируются с товаром: рыба, мех, специи, сахар, табак или хлопок. Если товар относится к товарам Глобального Спроса, то в конце хода игрок, контролирующий большее количество рынков этого товара, получит вознаграждение, указанное в Таблице Глобального Спроса (*Global Demand Table*).



Шесть товаров, имеющихся в *Imperial Struggle*.

### 3.2.3 Территории



Чанданнагар (*Chandernagore*) – это Территория; ее синий цвет и флаг указывают, что она начинается игру под Французским контролем. Ее можно захватить, использовав 1 Очко Завоевания, полученное в ходе войны.

Территории имеют квадратную форму и представляют контроль над территориями. В отличие от Политических и Торговых областей, Территории не могут переходить из рук в руки во время Ходов Мира. Это возможно только в результате войн. Территории служат опорными точками для экспансии; потеря Территорий может привести к быстрому ухудшению позиций игрока в Регионе.

### 3.2.4 Морские Области



*Бискайский Залив (Biscaya) – это Морская область в Европе. Зеленая граница указывает на то, что это область Престижа, а точки указывают на его полезность в Войне за Испанское Наследство (одна точка) и Семилетней Войне (три точки).*

Морские области (*Naval spaces*) имеют шестиугольную форму и предоставляют возможность развернуть достаточные военно-морские силы для получения военного и экономического преимущества. Единственный способ, которым игрок может получить контроль над Морской областью, – разместить в ней Эскадру (*Squadron*). Морские области отмечены звездочкой, чтобы отразить их переменную стоимость. Размещение Эскадры стоит 1 ⚔; но если в области присутствует вражеская Эскадра, то ее удаление будет стоить 2 или 3 ⚔ (в зависимости от того, где находится Эскадра активного игрока; см. 5.6.6).

Как и в случае с Политическими областями, некоторые Морские области имеют зеленые границы; это тоже области Престижа, и они также учитываются при получении бонусных очков в Европе. Как и Политические области, Морские области также могут иметь точки, показывающие, в каких войнах они дают бонусы.

### 3.2.5 Форты



*Огайо Форкс (Ohio Forks) – это форт в Северной Америке. Чтобы построить форт, игроку потребуется 3 Военных Очка Действий, а точки на его границах означают высокую ценность – он дает бонус к силе во всех четырех войнах.*

Форты шестиугольные и представляют собой хорошо оснащенные военные объекты и материально-техническую инфраструктуру для солдат. Форты могут стать поврежденными; Поврежденный форт не дает бонусов во время розыгрыша войн и может быть восстановлен любым игроком во время Хода Мира.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Неповрежденные форты не могут переходить из рук в руки в мирное время, но поврежденные форты могут. Если форт вашего противника поврежден во время войны или из-за неблагоприятного события, ищите возможность захватить контроль над ним, прежде чем противник его восстановит.

Как и в случае с Политическими и Морскими областями, Форты могут иметь обозначения в виде точек, указывающие на то, в каких войнах они дают бонус к силе.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Пятиугольные области на карте указывают на Преимущества (*Advantages*). Игрок, который контролирует все области, связанные с областью Преимущества, может использовать это Преимущество. См. 8.0 для дополнительной информации о Преимуществе.

### 3.2.6 Линии Завоевания



■ У Луисбурга (*Louisbourg*) три Линии Завоевания – одна из Акадии, одна из Галифакса и одна из Квебека и Монреалья (эту область не видно на рисунке). Первые две позволяют во время Войны игроку, контролирующему Луисбург, захватить указанные территории. Третья Линия имеет значение, если используется опциональное правило 12.3.

Линии Завоевания представляют собой потенциальные направления продвижения в Регионах; они имеют значение только во время войн. Они отображаются в виде пунктирных линий на игровом поле. Чтобы захватить Территорию, которая имеет Линии Завоевания (тратя Очки Завоевания, 7.2.1), игрок должен контролировать хотя бы одну область, соединенную с этой Территорией Линией Завоевания.

### 3.2.7 Флаги и Контролируемые Области

Когда игрок берет под контроль область, он размещает там флаг своей страны. В Морские области вместо флагов помещают Эскадры. Игрок может контролировать только Территории, Торговые области, Форты, Морские области и Политические области. В контролируемой области не может быть размещено более одного флага (вообще, а не на игрока); в контролируемой Морской области может быть размещена только одна эскадра.

### 3.2.8 Терминология Размещения Флагов

События и правила используют следующие термины для обозначения различных действий по размещению флагов:

**Флаг** (*Flag*) означает размещение собственного флага в пустой области.

**Убрать Флаг** (*Unflag*) предполагает удаление флага противника из области.

**Сдвинуть** (*Shift*) означает выполнение либо одного, либо другого действия, указанного выше. То есть, если эффект позволяет игроку сдвинуть область, то он может удалить флаг противника из области или установить свой собственный, если область пуста, но не то и другое одновременно.

**Взять под Контроль** (*Take Control*) означает удалить флаг противника из области и разместить там свой собственный флаг.

**Защищенная** (*Protected*) область – это область с флагом, соединенная с Эскадрой или неповрежденным Фортом, принадлежащими контролирующей ее стороне. Сдвиг Защищенных Торговых областей обходятся противнику дороже, также защита уменьшает затраты на удаление маркеров Конфликта.

**Область противника** (*“opposing” space*) – это область, содержащая флаг противника того игрока, который имеется в виду в данном случае.

Различные игровые эффекты могут увеличивать или уменьшать стоимость сдвига области, но конечная стоимость при этом никогда не может быть меньше 1.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Обычно, чтобы получить контроль над областью с флагом противника, нужно заплатить, чтобы сдвинуть область дважды. События и эффекты, которые позволяют игроку взять под контроль область, являются очень сильными, поскольку они могут сэкономить вам большое число Очков Действий.

### 3.3 Тайлы Инвестиций

На тайлах Инвестиций (*Investment tiles*) указано количество и тип Очков Действий. В *Imperial Struggle* игроки поочередно выбирают тайлы Инвестиций, определяющие типы действий, которые они могут выполнять в каждом Раунде Действий. Каждый тайл дает два Действия: Основное Действие и Дополнительное Действие. Большой символ в верхней половине тайла указывает на Основное Действие, а также количество Очков Действия, которые даст тайл. В нижней части указано Дополнительное Действие.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Основные Действия дают от 2 до 4 очков действия указанного типа; Дополнительные Действия всегда дают 2 Очка Действия

другого типа. Дополнительные Действия также выполняются с ограничениями (см. 5.3.2).

Кроме того, некоторые тайлы Инвестиций имеют символ креста, указывающий на то, что в момент взятия тайла может быть разыграно Событие. Тайлы Инвестиций с 2 очками основного Действия также имеют символ Улучшения Армии (*Military Upgrade*), указывающий на то, что базовый Военный тайл можно заменить в тот момент, когда берется этот тайл Инвестиций (см. 5.3.3).



*Тайл Инвестиций, дающий возможность выполнить Основное Экономическое Действие, Дополнительное Военное Действие, разыграть Событие и провести Улучшение Армии.*



*Три типа Действий в Imperial Struggle: монеты указывают на Экономическое Действие, граната XVIII-го века на Военное, а перо – на Дипломатическое.*

Когда игрок берет тайл Инвестиций, он может выполнять все Действия, возможность выполнения которых дает тайл, в любом порядке, за исключением того, что, если тайл разрешает розыгрыш События, то его нужно разыграть до того, как будут выполнены какие-либо другие действия.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Символы различных типов Действий соответствуют типам областей, на которые эти Действия могут влиять. Например, Военные Очки Действий, представленные шестиугольным символом, используются для взаимодействия с Морскими областями и Фортами, которые на игровом поле имеют шестиугольную форму.

### 3.4 Карты Событий

Карты Событий позволяют воссоздать исторические события периода.

#### 3.4.1 Колода Событий

Колода Событий содержит карты, представляющие различные исторические события, которые могут принести пользу той или другой стороне. Каждая новая Эпоха будет добавлять новые События в колоду.

#### 3.4.2 Варианты на Картах Событий

Многие Карты Событий отображают два варианта одного и того же события, про-французский и про-британский (обычно один из них соответствует исто-

рической версии события, а второй – альтернативной). Верхняя часть карты про-британская; нижняя – про-французская.

### 3.4.3 Условия Бонусов Карт Событий

На большинстве Карт Событий указаны Условия получения бонусов (*Bonus Condition*). Эти события дают дополнительное преимущество игроку, если выполнено Условие Бонуса.

### 3.4.4 Ограничения Карт Событий

Игрок не может разыграть вариант События, связанный с его противником. Некоторые карты Событий предполагают только одну версию события; они разыгрываются одинаково обеими сторонами. Кроме того, на некоторых картах Событий указан тип инвестиций; эти События не могут быть разыграны, если на выбранном тайле инвестиций нет символа события, а их Основное Действие не соответствует типу инвестиций карты События.

### 3.4.5 Бонусные Очки Действий на Картах Событий

Многие события дают бонусные Очки Действий. К ним относятся, как к Очкам Действий Основных Действий (т.е. они не могут быть использованы для выполнения Дополнительных Действий, 5.3.2), и они обычно могут дополняться Очками Долга или Договоров (6.0, 9.0).

## 3.5 Карты Министерств

Карты Министерств отражают важные особенности политики, а также отдельных лиц, которые могут формировать национальную стратегию.

Карта Министерства располагается лицом вниз до тех пор, пока не будет использована какая-либо часть ее возможностей (ключевое слово или способность).

### 3.5.1 Розыгрыш Карт Министерств



У каждой нации есть свой набор Карт Министерств. Во время первой Фазы Министерств каждой новой Эпохи каждый игрок сначала обновляет свой набор карт Министерств (удаляя Карты Министерств, на которых обозначены только уже завершившиеся Эпохи, и добавляя Карты Министерств, соответствующие новой

Эпохе), затем выбирает две подходящие Карты Министерств (Карта Министерства может быть выбрана только в том случае, если одна из указанных на ней Эпох соответствует текущей Эпохе) и кладет их лицевой стороной вниз. Во время других Фаз Министерств игрок может заменить одну или обе Карты

Министерств, лежащие лицевой стороной вниз (если таковые имеются) на другие подходящие Карты Министерств.

### 3.5.2 Способности Карт Министерств

Карты Министерств позволяют использовать специальные способности. Иногда эти способности используются в определенный момент хода; в других случаях они предполагают новое Действие, которое может выполнить игрок. Если в тексте Карты Министерства указано, что ее способность может использоваться только один раз за ход, то после использования игрок должен разместить на карте маркер «Использовано (*Exhausted*)» (как напоминание). Способности Карт Министерств можно использовать только во время Раундов Действий или во время фазы «Розыгрыш Оставшихся Возможностей».

### 3.5.3 Ключевые Слова на Картах Министерств

Кроме того, на Картах Министерств обычно указывается одно или несколько из пяти ключевых слов (Финансы (*Finance*), Меркантилизм (*Mercantilism*), Управление (*Governance*), Манеры (*Style*) и Образованность (*Scholarship*)). Многие Карты Событий указывают ключевое слово в качестве своего Условия Бонуса; для этих событий Бонусный Эффект срабатывает, если игрок, разыгрывающий событие, вскрывает или уже вскрыл Карту Министерства с этим ключевым словом.

### 3.5.4 Бонусные Очки Действий Карт Министерств

Некоторые карты Министерств дают бонусные Очки Действий, используемые при выполнении Действия определенного типа.

## 3.6 Эскадры

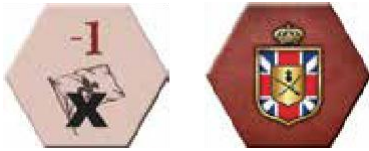


Эскадры представляют собой локальные концентрации военно-морских сил, которые могут быть использованы в войне или для защиты торговых путей и торговых активов. Эскадры и только Эскадры могут быть размещены в Морских областях (или в Поле Флота (*Navy Box*)), и не могут быть размещены ни в каких других областях.

Ни одна из сторон не может иметь более восьми Эскадр в игре. Эскадры приравниваются к флагам при определении контроля над областью и получении Наград.

### 3.7 Военные Тайлы

Существует два типа Военных тайлов: Базовые (*Basic*) и Бонусные. Каждая из сторон имеет свой набор Военных тайлов. При первоначальном размещении Военных тайлов на театрах, указанных на планшете Войны, используются Базовые Военных тайлы; когда игрок использует Военные Очки Действий для покупки дополнительных тайлов Войны, эти дополнительные тайлы выбираются только числа Бонусных Военных тайлов (но см. Улучшение Армии, 5.3.3).



*Это Британский Базовый Тайл Войны (лицевая и оборотная стороны), причем не очень хороший!*



*Молодой Маркиз де Лафайет размещен на одном из двух сильнейших Французских Бонусных Тайлов Войны, используемых в Американской Войне за Независимость.*

Игроки используют один и тот же набор Базовых Военных тайлов в каждой войне; но есть четыре различных набора Бонусных Военных тайлов, предназначенных для каждой из Войн. Хотя наборы с точки зрения игрового процесса эквивалентны, Бонусные Военные тайлы имеют исторические названия, которые обозначают присутствие главных персонажей, действовавших на каждой из сторон. Когда Война разыграна, игроки должны удалить из игры все Бонусные Военные тайлы, соответствующие этой Войне, и разместить на своих игровых планшетах наборы тайлов, соответствующие следующей Войне.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Размещение тайлов может выглядеть довольно неисторично (например, можно увидеть тайл Джорджа Вашингтона в Майсурской войне). Конечно, такой оборот событий не означает, что Вашингтон отправился в Индию, чтобы помочь Французам; скорее это означает, что Французы извлекли выгоду из присутствия на этом театре человека с уровнем военного мастерства Вашингтона.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Базовые Военные тайлы не так хороши, как Бонусные, а некоторые из них даже имеют отрицательный эффект (представляют собой плохо управляемые войска, слабые укрепления, устаревшую логистику или самодовольных командующих). Когда вы возьмете тайл Инвестиций с символом Улучшения Армии, попытайтесь заменить свои худшие тайлы!

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Игроки, которые считают неудобным или слишком сложным менять свои Бонусные Военные тайлы после каждой Войны и которых не заботят неисторические имена и названия на Бонусных тайлах, могут просто использовать набор Войны за Испанское Наследство или любой другой для всех Войн. Между тайлами Войн нет разницы в геймплее.

### 3.8 Маркеры Конфликтов



Маркеры Конфликтов не принадлежат ни одной из сторон. Они могут размещаться в Политических или Торговых областях (но не могут быть размещены на Территориях, Морских областях и Фортах) и представляют различные конфликтные ситуации, которые мешают торговле и политическому контролю. В области никогда не может быть более одного маркера Конфликта.

■ Области, содержащие маркеры Конфликтов, нельзя использовать для следующих целей:

- Соединение Торговых областей
- Право на Преимущество
- Право на Награду или первенство в Глобальном Спросе
- Эффекты карт Министерств или Событий
- Финальный Подсчет Очков
- Стоимость Альянса

Маркеры Конфликта также приводят к тому, что базовая экономическая или политическая стоимость области становится равной равна 1 (вместо напечатанного значения).

#### 3.8.1 Размещение маркера конфликта

Маркеры Конфликтов размещаются в результате использования Преимущества (*Advantage*) или розыгрыша карт Событий. Некоторые События указывают, что удаление маркеров Конфликта, размещенных с их помощью, стоит дороже; поместите маркер Конфликта вместе с маркером «+1», который используется только в том случае, если этого прямо требует карта События.

#### 3.8.2 Удаление Маркеров Конфликтов

Маркеры Конфликтов удаляются с игрового поля в конце Войн, в которых они увеличивают силу, или когда их область каким-либо образом меняет статус контроля (либо с контролируемой на незанятую (*empty*), либо с незанятой на контролируемую), либо в результате использования игроками 🔄 (5.6.2).



### 3.9 Тайлы Наград



■ В игре восемь Тайлов Наград. Каждый ход один Тайл Награды помещается лицевой стороной вверх в каждый Регион. В конце хода игрок, контролирующий больше флагов и Эскадр в соответствующем Регионе, получает Тайл Награды, дающий ПО или Очки Договора в соответствии с указаниями на Тайле.

### 3.10 Прочие Маркеры

Другие маркеры в игре имеют следующие функции:



Маркер Игрового Хода, который перемещают по Треку Ходов (*Turn Track*), чтобы отметить текущий ход;



Маркер ПО, использующийся для указания на текущее количество победных очков на Главном Треке (*General Records Track*). **ВАЖНО:** Оба игрока используют один и тот же маркер на Треке! Когда Британцы получают ПО, эти очки вычитаются и маркер ПО движется в сторону ноля; когда Французы получают ПО, эти очки добавляются к текущему значению и маркер ПО перемещается к 30;



Два маркера Предела Долга (*Debt Limit*), которые отмечают максимальную сумму долга, которую может иметь каждый игрок. Есть также два маркера Текущего Долга (*Current Debt*), которые указывают на текущий уровень Долга. Разница между Текущей Задолженностью игрока и Пределом Долга на Главном Треке указывает на то, сколько еще игрок может взять в Долг;

также два маркера Текущего Долга (*Current Debt*), которые указывают на текущий уровень Долга. Разница между Текущей Задолженностью игрока и Пределом Долга на Главном Треке указывает на то, сколько еще игрок может взять в Долг;



Маркер Очков Договора для каждого игрока, указывающий доступные Очки Договора;



Двусторонний маркер Инициативы, указывающий, какой игрок владеет Инициативой;



Четыре маркера для каждого игрока, чтобы отслеживать, какие тайлы Инвестиций они взяли во время хода;



Маркеры для обозначения Использованных Способностей Карт Министерств и Преимуществ;



Маркеры Победа Якобитов (*Jacobite Victory*) и Поражение Якобитов (*Jacobite Defeat*);

*Defeat*), при помощи которых отслеживают успехи и поражения Якобитов.

### 4.0 Последовательность Хода

Розыгрыш *Imperial Struggle* состоит из шести Ходов Мира, между которыми разыгрываются четыре Войны. (Ходы Мира также называют просто «Ходами».) Каждый Ход Мира охватывает от пяти до семнадцати лет, и каждый игрок выбирает и использует до четырех тайлов Инвестиций за ход.

**Ход Мира** имеет следующую структуру:

1. Фаза Колоды (только в Ходах 3 и 5)
2. Фаза Увеличения Предела Долга (только в Ходах 3 и 5)
3. Фаза Наград
4. Фаза Глобального Спроса
5. Фаза Сброса
6. Фаза Набора Карт
  - а. Открытие тайлов Инвестиций
  - б. Раздача Карт Событий каждому игроку
7. Фаза Министерств
8. Фаза Инициативы (кроме Хода 1)
9. Фаза Действий
10. Фаза Сокращения Очков Договора
11. Розыгрыш Оставшихся Возможностей
12. Фаза Подсчета Очков
13. Фаза Проверки Условий Победы
14. Финальный Подсчет Очков (только Ход 6)

**Война** имеет следующую структуру:

1. Фаза Розыгрыша Войны
2. Фаза Проверки Условий Победы
3. Фаза Сброса
4. Фаза Подготовки Войны (пропустите после Американской Войны Независимость)

Подробная информация о каждой из фаз Войны размещена в 7.0.

### 4.1 Ходы Мира

**В двух словах:** Поместите тайлы Инвестиций в общий набор, из которого игроки будут брать их по очереди; они дадут вам Очки Действий, которые вы можете потратить, чтобы разместить свои флаги в незанятых областях, убрать с поля флаги противника, подготовиться к следующей Войне и выполнить некоторые другие действия. Вы также будете брать карты Событий, которые вы сможете разыграть, чтобы получить еще больше преимуществ. Вы также можете выбрать (или повторно выбрать) карты Министерства, которые дадут вам мощные бонусы и помогут вам определить свою политику и стратегию. В конце каждого Хода Мира каждый игрок получает награды за выигранные Регионы, а также за контроль

большого количества Торговых областей, поставляющих товары, пользующиеся Глобальным Спросом. Каждый Ход Мира состоит из 14 отдельных фаз, как указано ниже:

#### 4.1.1 Фаза Колоды

**Обновление колоды событий:** На 3-м ходу (первый ход Эпохи Империи) добавьте в колоду разыгрываемых карт карты Событий Эпохи Империи, перетасовав получившуюся новую колоду. (Игнорируйте колоду сброса.) На 5-м ходу (первый ход Эры Революции) добавьте в колоду карты Событий Эпохи Революции, также перетасовав полученную колоду. В этот момент оба игрока должны удалить из игры все карты Эпохи Наследства, оставшиеся у них на руках, снова игнорируя колоду сброса.

#### 4.1.2 Фаза Увеличения Предела Долга

Во время первых ходов Эпох Империи и Революции увеличьте Пределы Долга обоих игроков на четыре.

#### 4.1.3 Фаза Наград

Во время первого хода каждой новой Эпохи случайным образом выберите четыре тайла Наград и поместите их в области Наград на игровом поле, по одному в каждый Регион. Поверните их лицевой стороной вверх после размещения. В результате, у вас останется еще четыре тайла для второго хода Эпохи (перетасовывайте тайлы Наград только в первый ход новой Эпохи).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Во время первого хода каждой Эпохи вы можете разместить по два тайла Наград в каждой области Наград, а потом развернуть только верхний. Затем, после розыгрыша хода, удалите открытый тайл и переверните тайл, находящийся под ним, чтобы определить, какие награды будут получены в конце второго хода Эпохи.

#### 4.1.4 Фаза Глобального Спроса

Перемешайте все шесть тайлов Глобального Спроса, затем случайным образом выберите три из них и поместите лицевой стороной вверх рядом с полем Глобального Спроса. Эти три товара пользуются Глобальным Спросом во время данного хода. В отличие от тайлов Наград, каждый ход перемешиваются все тайлы Глобального Спроса.

#### 4.1.5 Фаза Сброса (Мир)

Удалите все маркеры «Использовано» с тайлов Преимуществ (*Advantage*) и карт Министерств. Переместите все тайлы Инвестиций, включая те, которые ни кем не были выбраны, из поля Доступных Тайлов Инвестиций (*Available Investment Tiles*) в поле Использованных Тайлов Инвестиций (*Used Investment Tiles*).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Есть несколько способов отследить, какие Преимущества и возможности карт Министерств были использованы. Некоторые игроки предпочитают переворачивать Преимущества; некоторые предпочитают отмечать их флагами; другие предпочитают использовать маркеры «Использовано». Точно так же некоторые игроки будут накрывать текст способности на картах Министерств флагами или маркерами «Использовано», чтобы указать, что эта способность была использована. Какой бы метод вы ни выбрали, просто не забудьте убрать маркеры на этом этапе, чтобы вы знали, что можете снова использовать свои возможности!

#### 4.1.6 Фаза Набора Карт

Девять тайлов Инвестиций из Набора Тайлов Инвестиций (*Investment Tile Stack*) переворачивают лицевой стороной вверх и помещают в поле Доступных Тайлов Инвестиций на Планшете Тайлов Инвестиций. Если в Наборе Тайлов Инвестиций недостаточно тайлов, сделайте доступными все оставшиеся тайлы Набора, затем перетасуйте все использованные тайлы Инвестиций, образовав таким образом новый Набор Тайлов Инвестиций, и продолжайте открывать тайлы, пока их не будет девять.

Затем каждый игрок берет три карты Событий из колоды и добавляет их к несыгранным картам Событий, оставшимся после предыдущего хода, после чего сбрасывает карты так, чтобы в руке осталось три карты Событий. Сброшенные карты располагают лицом вниз; как только оба игрока сбросили карты, положите их в колоду сброса лицом вверх. Любой игрок может просматривать колоду сброса в любое время. Во время Эпохи Революции, удаляйте все взятые из колоды карты Событий Эпохи Наследства и берите вместо них следующие карты.

Если в колоде недостаточно карт Событий для обоих игроков, перетасуйте колоду сброса, чтобы создать новую колоду.

#### 4.1.7 Фаза Министерств

Если текущий ход – это первый Ход Мира новой Эпохи, то каждый игрок берет все свои карты Министерств (включая любые находящиеся в игре) и выбирает из них две соответствующие текущей Эпохе, помещая их на свой Игровой Планшет лицевой стороной вниз. Карта Министерств переворачивается лицевой стороной вверх только тогда, когда используется ее способность или ключевое слово.

Если текущий ход не является первым Ходом Мира новой Эпохи, каждый игрок может заменить любые лежащие лицевой стороной вниз карты Министерств на подходящие неиспользованные.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Другими словами, вы можете заменять карты Министерств в середине Эпохи, но только если вы в первый ход Эпохи не использовали карту, которую хотите заменить.

#### 4.1.8 Фаза Инициативы (кромехода 1)

Если уровень ПО меньше 15, то Инициативой владеет Французский игрок; поместите маркер Инициативы в поле Инициативы французской стороной вверх. Если уровень ПО больше 15, то Инициативой владеет Британский игрок (поместите маркер британской стороной вверх). Если уровень ПО равен 15, маркер Инициативы остается в том же положении, в котором он был в предыдущем ходу. Затем игрок, владеющий Инициативой, выбирает игрока, который будет разыгрывать первый Раунд Действий во время данного хода.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** На шаге 12 Начальной Расстановки (*Setup*) (см. Книгу Игр) указано, что во время первого хода Инициативой владеет Французский игрок.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Это означает, что игрок, владеющий инициативой, не обязательно должен ходить первым.

#### 4.1.9 Фаза Действий

Начиная с игрока, которого выбрал игрок, владеющий Инициативой, игроки разыгрывают Раунды Действий. Игроки чередуются до тех пор, пока каждый игрок не разыграет четыре Раунда Действий. Игрок должен разыграть все действия до того, как другой игрок начнет свой Раунд Действий. Игрок, который разыгрывает Раунд Действий, называется Действующим Игроком (*Phasing Player*). Можно пасовать; пасующий игрок может уменьшить свой Долг на два.

#### 4.1.10 Фаза Сокращения Очков Договора

Каждый игрок теряет все Очки Договора свыше четырех.

#### 4.1.11 Розыгрыш Оставшихся Возможностей

Начиная с игрока, который ходил первым, разыгрываются все возможности, для которых указано, что они разыгрываются «в конце хода».

#### 4.1.12 Фаза Подсчета Очков

Подсчитываются очки, которые игроки получают за тайлы Наград.

**ПОДСЧЕТ В РЕГИОНЕ:** Если игрок контролирует в Регионе больше Торговых областей, Фортов, Политических областей, Территорий и Морских областей вместе взятых, он получает Награду, указанную на тайле Наград в этом Регионе. Переместите маркер ПО согласно указаниям на тайле (вверх для Франции, вниз для Британии) и добавьте Очко Договора соответствующему игроку, если на тайле есть обозначение «TRP». Если игроки контролируют равное количество указанных областей, то никто не получает Награду, а тайл Награды просто снимается с поля.

■ **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** Обратите внимание, что на некоторых тайлах Наград указано дополнительное требование, обозначенное на фишке маленькой красной цифрой. Это число означает, что для получения награды игрок должен иметь большее преимущество в числе Торговых областей, Фортов, Политических областей, Территорий и Морских областей. Например, в этом случае для получения Награды требуется, чтобы игрок превосходил противника в числе соответствующих областей на 2:



*Красная цифра «2» означает, что эта награда присуждается тому игроку, который имеет в регионе на 2 флага больше.*

**ПОДСЧЕТ ПРЕСТИЖА:** Кроме того, в Европе игрок, контролирующий больше областей Престижа, получает 2 ПО. После Американской Войны за Независимость (Ход 6), если на карте есть хотя бы один флаг США, тогда области США также учитываются при этом подсчете, даже если они физически не находятся в Европейском Регионе.

**ПОДСЧЕТ ГЛОБАЛЬНОГО СПРОСА:** После этого подсчитывается Глобальный Спрос. В порядке, указанном на Таблице Глобального Спроса (*Global Demand Table*) (начиная сверху) для каждого из тайлов Глобального Спроса, которые были выбраны в начале хода, игрок, контролирующий больше рынков, соответствующих указанному товару, получает вознаграждение, указанное в таблице в строке данного товара.

Возможно, что уровень ПО будет больше 30 или меньше 0; если это произойдет, поместите в последнее поле трека флаги, число которых должно соответствовать числу ПО, выходящих за пределы Трека. После этого убирайте по одному флагу за каждое ПО, полученное противником игрока, который вышел за пределы трека ПО.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Некоторые вознаграждения Глобального Спроса также уменьшают Долг или дают Очки Договора. Некоторые (например, табак) увеличивают Долг – будьте осторожны, иначе ситуация с вашим Долгом может неожиданно ухудшиться!

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Табак был основной товарной культурой в этот период, но он также испытывал сильные колебания цен, и эта волатильность наряду с огромной нагрузкой на почву, используемую для его выращивания, являются причинами увеличения задолженности победителя в Глобальном Спросе на Табак.

#### 4.1.13 Фаза Проверки Условий Победы

■ Игроки проверяют, одержал ли кто-либо из них победу. Во-первых, если один из игроков выиграл

все Региональные Награды и все награды Глобального Спроса в течение предыдущей Фазы Подсчета Очков, этот игрок немедленно выигрывает игру.

Если ни один из игроков не выполнил это условие победы, тогда игроки проверяют общий уровень ПО. Если текущий уровень ПО равен нулю или меньше, Британия выигрывает, и игра завершается. Если уровень 30 или больше, выигрывает Франция, и игра завершается.

Если не выполняется ни одно из этих условий, маркер игрового хода перемещается на следующее поле Трека Ходов.

#### 4.1.14 Фаза Финального Подсчета Очков

Если к моменту достижения этой фазы во время 6-го Хода ни Франция, ни Британия не выиграли игру, проводится Финальный Подсчет Очков (см. 11.0). После этого Франция выигрывает, если общее количество очков составляет 16 или больше, а Британия выигрывает, если общее количество очков составляет 14 или меньше. Если общее количество очков составляет 15, выигрывает игрок с большим Доступным Долгом (*Available Debt*). Если и в этом случае не удалось выявить победителя, побеждает Британия.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Таким образом в последнем случае объявляется победителем та сторона, которая победила исторически.

## 5.0 Раунды Действий

■ **В двух словах:** Во время Фазы Действий каждого Хода Мира игроки разыгрывают четыре Раунда Действий. Во время Раунда Действий вы выбираете тайл Инвестиций, затем, если хотите (и если можете!), разыгрываете Событие, а затем тратите Очки Действий, указанные на выбранном тайле Инвестиций. Есть три вида Очков Действий: Экономические, Дипломатические и Военные; каждый из них позволяет вам выполнять разные действия. Вы также можете увеличить свое количество Очков Действий, увеличивая свой Долг или тратя Очки Договора. Игрок, который лучше всего сможет координировать карты Событий, бонусы карт Министерств, Преимущества и ценные тайлы Инвестиций для создания мощных комбинаций, получит преимущество в *Imperial Struggle*.

Во время Раунда Действий игрок:

- Должен выбрать тайл Инвестиций (после этого он может Пасовать и не выполнять больше ни каких действий);
- После этого *может* разыграть карту События, если на выбранном тайле Инвестиций имеется символ События;
- После разрешения карты Событий, *может* потратить Очки Действия, указанные на тайле Инвестиций, дополнив их Очками Договора или Долгом, если это необходимо.

### 5.1 Выберите Тайл Инвестиций

Во время своего Раунда Действий игрок должен выбрать тайл Инвестиций. Затем он может использовать все свои возможности, как это описано ниже, или пасовать, уменьшив Долг на 2 и больше ничего не делая во время этого Раунда Действий. Если игрок Пасовал, то он по-прежнему может выбрать тайл Инвестиций во время следующего Раунда Действий.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Раунд Действий «начинается» сразу перед этим шагом, поэтому разрешается перевернуть карту Министерства и использовать ее способность, если это возможно, перед выбором тайла Инвестиций. Например, Британский игрок может активировать способность Роберта Уолпола (*Robert Walpole*) взять новое Событие перед тем, как выбрать тайл Инвестиций, в случае, если для нового События требуется какой-либо конкретный тайл.

### 5.2 Сыграйте Карту Событий

Игрок может разыграть Событие из своей руки, если выбранный тайл Инвестиций имеет символ События. Если на карте События указан тип действия, то Основное Действие на выбранном тайле Инвестиций должно соответствовать типу действия События.

1. Сначала проверьте Условие Бонуса. Если оно выполняется, игрок получает как стандартные, так и бонусные эффекты от События. В противном случае он получает только стандартный эффект.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Это означает, что вы не можете использовать стандартный эффект События для того, чтобы добиться соответствия Условию Бонуса и тем самым получить Бонусный Эффект; Условие Бонуса должно быть выполнено в момент розыгрыша События.

2. При розыгрыше События игрок должен разыграть его стандартный эффект, прежде чем он разыграет Бонусный Эффект, и он должен полностью разыграть все эффекты События, если это возможно, прежде чем переходить к Действиям, указанным на его тайле Инвестиций.

**ИСКЛЮЧЕНИЕ:** Очки Действий, которые дают Стандартные и Бонусные Эффекты События не используются до тех пор, пока не смогут быть потрачены вместе с обычными очками Действий.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если при описании эффектов События не используется слово «может (*may*)», то вы должны полностью разыграть все его возможные эффекты, даже если вы этого не хотите! Если, например, Событие предписывает вам убрать флаги с двух Торговых областей в Регионе, а у вашего противника есть только один флаг, вам лучше избегать разыгрывать это Событие, пока противник не будут иметь два флага в соответствующих областях, чтобы не быть обязанным



убрать свой флаг. Однако, если Событие предписывает вам убрать два флага противника из Торговых областей, то вы можете разыграть событие, не убирая своего собственного флага. И то, что вы не можете полностью разыграть эффект События, не запрещает вам его разыгрывать.

3. Если какие-либо Очки Действий получены в результате розыгрыша События, они могут использоваться для выполнения как отдельного Основного Действия, так и действия, выполняемого с использованием ОД, полученных за тайл Инвестиций. Они также могут быть использованы при выполнении Дополнительных Действий, но в этом случае действует ряд ограничений (5.3.2).

■ 4. На действия, выполненные с помощью Очков Действий, полученных в результате розыгрыша События (но не на его эффекты), распространяются все те же ограничения (например, требования по соединению (*connection requirements*)), которые используются обычно. Если Очки Действия События дополняются Очками Долга или Договора, они по-прежнему подчиняются любым ограничениям, установленным Событием.

5. После того, как карта событий разыграна, удалите ее из игры.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** во многих карточных играх после игры удаляются только некоторые события. Но не в *Imperial Struggle!* Разыгранное Событие всегда удаляется из игры.

*ПРИМЕР:* #11 Закон о Ситце (*Calico Acts*) при розыгрыше Британией дает 2 , которые должны использоваться, чтобы убрать флаг из Торговой области. Если британский игрок использует Очки Долга или Договора, чтобы добавить больше , они также должны использоваться, чтобы убрать флаг из Торговой области. Тем не менее, очки тайла Инвестиций могут быть потрачены по желанию Британского игрока (но см. 5.3.4).

### 5.3 Розыгрыш Действия Тайла Инвестиций

Действующий игрок в любом порядке разыгрывает два действия согласно тайлу Инвестиций и Улучшение Армии (если на тайле есть соответствующий символ).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если вы хотите разыграть Событие, вы должны сделать это, прежде чем делать что-либо еще, связанное с розыгрышем тайла Инвестиций. После того, как вы разыграли Событие, вы можете выполнить Основное Действие, Дополнительное Действие и (если это возможно) Улучшение Армии в любом порядке, который вы выберете, но вы должны полностью завершить Действие перед тем, как начать разыгрывать следующее.

#### 5.3.1 Типы Действий Тайла Инвестиций

Есть три вида действий, обозначенных на тайлах Инвестиций: Экономическое, Военное и Дипломатическое. На тайлах всегда обозначены два из этих трех типов, один из которых предполагает Основное Действие, а другой – Дополнительное.

#### 5.3.2 Очки Действий Тайла Инвестиций

■ Количество Очков Действий, которые можно потратить на выполнение Основных Действий (таких действий может быть выполнено несколько), указано на тайле.

Для Дополнительного Действия всегда предназначено 2 ОД.

Игроки могут использовать Очки Действия, полученные для выполнения Дополнительного Действия, так же, как и в случае Основного Действия, за исключением следующего:

1. Игрок может потратить Очки Действий Дополнительного Действия только единожды (чтобы сдвинуть одну область, купить один Бонусный Военный тайл, удалить один маркер Конфликта и т.д.).
2. Дополнительные Действия не могут быть использованы для удаления флагов или Эскадр противника, если в области нет маркера Конфликта. Если сдвигается область с маркером Конфликта, маркер Конфликта удаляется обычным образом.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Поскольку Морские области не могут содержать маркеры Конфликта, Эскадры на карте полностью защищены от Дополнительных Действий.

#### 5.3.3 Улучшения Армии

Если на тайле Инвестиций есть символ Улучшения Армии, игрок может указать Базовый Военный тайл, предназначенный для следующей Войны, а затем вытянуть из своего набора новый Базовый Военный тайл и решить, будет ли он заменять указанный Военный тайл на только что выбранный. В любом случае, тот тайл, который не оставлен в игре, удаляется из игры или возвращается в набор Базовых Военных тайлов (по выбору игрока).

1. Во время 6-гохода (и только тогда) символ Улучшения Армии вместо возможности обмена тайлов дает одно Очко Договора (поскольку в игре больше не будет Базовых Тайлов Войны).
2. Базовые Военные тайлы не могут быть удалены из игры, если из-за этого у игрока останется менее четырех Базовых Военных тайлов.

#### 5.3.4 Приобретения в Нескольких Регионах

Если игрок решает что-либо приобрести (*purchases*) более чем в одном Регионе (не в суб-Регионе) с использованием  или  в одном Раунде Действий,

то за каждый Регион, кроме первого, необходимо заплатить 1 дополнительное Очко Действий соответствующего типа. См. в Книге Игр примеры ситуаций, когда это правило применяется или не применяется).

## 5.4 Экономические действия

Экономические Очки Действий (ЭО) (*Economic Action Points (EP)*) могут быть потрачены следующими способами:

### 5.4.1 Сдвиг Торговой Области

Чтобы сдвинуть Торговую область, эта Торговая область должна быть соединена с Территорией, Фортом или Морской областью, которую контролирует игрок, или с другой Торговой областью, которую контролирует игрок и которая не содержит маркера Конфликта, не Изолирована и не меняла контроль во время текущего Раунда Действий.

**Изоляция:** Торговая область Изолирована, если в ней находится флаг, но от него невозможно проследить цепочку дружественных флагов, свободных от маркеров Конфликтов, до Территории, Форта или Морской области, контролируемых соответствующим игроком в начале любого Раунда Действий.


**ПРИМЕЧАНИЕ:** Поврежденные Форты по-прежнему считаются контролируемыми и предотвращают Изоляцию.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Маркеры Конфликтов сами по себе не приводят к тому, что Торговые области, в которых они находятся, становятся Изолированными, но они могут вызвать Изоляцию других Торговых областей.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Это означает, что если во время Раунда Действий игрок лишается возможности проследить указанную цепочку областей, то соответствующая Торговая область не будет считаться Изолированной до начала следующего Раунда Действий.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Последовательная серия сдвигов Торговых областей не допускается от Торговой области к Торговой области в одном и том же Раунде Действий, но вы можете сдвинуть Торговую область, связанную с Территорией, Фортом или Морской областью, которые вы взяли под контроль в текущем Раунде Действий.

### 5.4.2 Экономическая Стоимость



Для сдвига Торговой области нужно потратить количество  равное Экономической Стоимости Торговой области. Обычно Экономическая Стоимость Торговой области – это стоимость, непосредственно указанная на игровом поле. Тем не менее, есть два












способа, с помощью которых Экономическая Стоимость области может быть уменьшена до 1:

1. Если она Изолирована, или
2. Если в ней находится маркер Конфликта.

Использование Преимуществ также может снизить стоимость сдвига Торговой области.


Если Торговая область Защищена (*Protected*), ее Экономическая Стоимость увеличивается на 1.

Снижение стоимости, в том числе из-за Преимуществ, происходит до того, как рассчитывается повышение Стоимости (таким образом, Защищенная Торговая область с маркером Конфликта будет иметь Стоимость 2 ). Стоимость сдвига Торговой области никогда не может быть меньше 1 .



*ПРИМЕР:* Оуэн, играющий за Британию, выбрал тайл Инвестиций с Основным Экономическим Действием в 3 . Он тратит 2 , чтобы сдвинуть не имеющую флага Торговую область с Сахаром Антигуа, поместив там флаг Британии. У него остается еще 1 . Он берет в Долг 1  (теперь у него становится 2 ) и тратит их, чтобы сдвинуть Торговую область с Мехом в Камберленде (*Cumberland*), в который расположены маркер Конфликта и Французский флаг. Это стоит ему 2 , поскольку маркер Конфликта делает Экономическую Стоимость Камберленда равной 1  но игрок должен потратить дополнительно 1 , поскольку первое действие, предпринятое Оуэном, было разыграно в другом Регионе. Если бы в области не было маркера Конфликта, то действие стоило бы 3  (2  в соответствии с Экономической Стоимостью области и 1  из-за смены Региона).



## 5.5 Дипломатические Действия


### 5.5.1. Сдвиг Политической Области




Дипломатические Очки Действий () могут быть потрачены на сдвиг Политической области. В отличие от Торговых областей, для сдвига Политических областей не требуется, чтобы они были соединены с какой-либо областью игрока.

### 5.5.2 Политическая Стоимость

Для сдвига Политической области необходимо потратить количество , равное его Политической Стоимости (*Political Cost*). Если область содержит маркер Конфликта, то ее стоимость всегда равна 1. Как и в случае с Торговыми областями, снижение стоимости применяется до ее увеличения. Точно так же стоимость сдвига Политической области никогда не может быть меньше 1 .






*ПРИМЕР 1:* Джейн, играющая за Францию, выбрала тайл Инвестиций с Основным Дипломатическим Действием стоимостью 4 . Она тратит 4  чтобы дважды сдвинуть Данию-Норвегию (*Denmark-Norway*) (ее Политическая Стоимость

равна 2), убрав там британский флаг, а затем заменив его своим собственным. Затем она тратит 2 Очка Договора на 2 дополнительных  и использует их для сдвига Сардинии; поскольку на Сардинии нет флага противника, она размещает там свой флаг.


■ **ПРИМЕР 2:** Оуэн, играющий за Британию, хочет усилить свое влияние в Индии. Он выбирает тайл Инвестиций стоимостью 3  (Основное Действие) и 2  (Дополнительное Действие); оно также помечено знаком События, поэтому он разыгрывает Золотодобычу в Западной Африке (West African Gold Mining) (карта события #24), что дополнительно дает ему 1 . При этом он сдвигает Веллур (Vellore), убирая Французский флаг (и также тратит на это Пункт Договора, поскольку экономическая стоимость Веллура равна 2). Он уже контролирует Локальный Альянс Майсура (Mysore) и активирует его Преимущество, Борьбу за Власть, чтобы поместить маркер Конфликта в Тиручираппалли (Tiruchirappalli). (Таким образом Борьба за Власть оказывается использованной, поэтому ее нельзя использовать снова в этом ходу.)



Действия, описанные в примере 2 из 5.5.2.

Затем он тратит 3  и одно Очко Договора, чтобы взять под контроль альянс Низам (Nizam) – 2 , чтобы удалить флаг противника, и 2 , чтобы поставить свой собственный. Наконец, он тратит 2  своего Дополнительного Действия на сдвиг Тиручираппалли (Tiruchirappalli). Обычно сдвиг флага противника невозможен при помощи Дополнительного Действия, но маркер Конфликта все же позволяет Оуэну сделать это (5.3.2, пункт 2). Это стоит 2 , потому что, благодаря маркеру Конфликта, Экономическая стоимость Тиручираппалли равна 1, но Французский Форт в Вандаваси (Vandavasi) увеличивает его до 2. Оуэн также удаляет маркер Конфликта в Тиручираппалли, так как смена флага в Торговой области удаляет любой присутствующий в ней маркер Конфликта (3.8.2).

## 5.6 Военные Действия



Военные Очки Действий () могут быть потрачены следующими способами:




### 5.6.1 Купить Бонусный Военный Тайл



Стоимость покупки Бонусного Военного тайла равна 2. За один Раунд Действия можно купить максимум два Бонусных Военных тайла.

При каждой покупке игрок случайным образом вытягивает Бонусный Военный тайл из своего набора Бонусных Военных тайлов, просматривает его и помещает на один из театров следующей Войны.



На каждом Театре игрок может разместить не более двух Бонусных Военных тайлов. Если игрок вытягивает Бонусный Военный тайл и хочет разместить его на Театре, в котором уже есть два его Бонусных Военных тайла, то он должен убрать один из них на какой-либо другой Театр (в котором менее двух Бонусных Военных тайлов). Если на всех Театрах уже есть по два Бонусных Военных тайла игрока, то он больше не может их покупать.

**Только во время 6-го хода 2  можно использовать, чтобы купить 1 Экономическое или Дипломатическое Очко Действия, которое можно потратить, как если бы оно было получено за Основное Действие. В любом отдельном Раунде Действий  можно потратить либо на Экономические, либо на Дипломатические очки Действий, но не то и другое одновременно.**

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Это означает, что если вы возьмете фишку с 4 , вы можете купить 2  или 2 , но не по одному из них.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Так как следующей Войны после 6-го хода не будет, а значит Бонусные Тайлы Войны бесполезны, это может быть необходимым, хотя и несколько неэффективным, способом получить дополнительные  и .

### ■ 5.6.2 Удаление Маркера Конфликта

Стоимость удаления стандартного маркера Конфликта составляет 2  или 1 , если маркер Конфликта находится в защищенной области. Эта стоимость увеличивается на 1, если на это указывает маркер Конфликта; см. 3.8.1.


### 5.6.3 Постройка Форта

Стоимость постройки Форта в области Форта (и, следовательно, размещения там флага) указана в области Форта. Чтобы построить Форт, игрок должен контролировать хотя бы одну Торговую область, Морскую область или Территорию, связанную с Фортом (это условие должно выполняться в начале Раунда Действий).

Область Форта, контролируемая противником не может быть захвачена во время Хода Мира, если только Форт не Поврежден (см. 5.6.4); вместо этого его

нужно захватывать с использованием Очков Завоевания во время Хода Войны.

#### 5.6.4 Восстановление Форта


Чтобы восстановить Форт, игрок удаляет маркер Поврежденного Форта из области Форта, тратя . Стоимость варьируется в зависимости от того, является ли восстанавливаемый Форт дружественным или нет.

Это действие может быть выполнено как для дружественных Фортов, так и для Фортов противника.

- Чтобы восстановить *дружественный* поврежденный Форт, нужно уплатить стоимость равную числу в области Форта **минус** 1.
- Чтобы восстановить поврежденный Форт противника, игрок должен контролировать соединенную с ним Эскадру или Торговую область и заплатить сумму равную числу в области Форта **плюс** 1. При этом удаляется маркер Повреждения и в области размещается флаг игрока, который восстановил Форт.


**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Это представляет собой постепенный захват значимой в военном отношении области, которую ее владелец не может удержать.

#### 5.6.5 Построить Новую Эскадру

Стоимость постройки новой Эскадры составляет 4 . Несколько игровых эффектов позволяют создавать Эскадры дешевле. За исключением тех, которые предполагаются начальной расстановкой, Эскадры должны быть построены до того, как их можно будет развернуть (*deployed*).



После того, как Эскадра построена, она помещается в Поле Флота (*Naval Box*).

#### 5.6.6 Развертывание Эскадры





Стоимость развертывания Эскадры в пустой Морской области равна 1 .



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Это неэффективный способ использования **Дополнительных Военных Действий!**





Если Морская область содержит Эскадру противника, то стоимость развертывания определяется следующим образом:

- 3 , если развертываемая Эскадра находится в Поле Флота, или
- 2 , если развертываемая Эскадра находится на игровом поле.

В обоих случаях Эскадра противника возвращается в Поле Флота. Никакое соединение областей не требуется для развертывания Эскадры. Каждая Эскадра может быть развернута только один раз за Раунд Действий.

*ПРИМЕР 1:* Джейн, играющая за Францию, выбирает тайл Инвестиций с Основным Военным Действием на 3  и Дополнительным Дипломатическим Действием на 2  (все Дополнительные Действия дают 2 Очка Действия соответствующего типа). Во-первых, она тратит 2 , чтобы убрать два Маркера Конфликта. Каждый из них стоит 1 , поскольку обе области защищены (Карикал (Karaikal) – Французским фортом в Вандаваси (Vandavasi), а Малаккский Маршрут (Malacca Route) – Французской Эскадрой на Реке Хугли (Hooghly River)).

Затем, поскольку у нее в Поле Флота есть Эскадра (построенная во время одного из прошлых Раундов Действий), она решает использовать ее для защиты своих запасов специй. Она тратит оставшиеся 1 , чтобы отправить Эскадру на (пустое) Малабарское Побережье (Malabar Coast). Она решает потратить 2  на то, чтобы установить свой флаг в области Союз Алгонкинов (Algonquin alliance) в Северной Америке. Обратите внимание, что она не платит дополнительно за смену регионов; эта стоимость применяется только в рамках одного типа действий.

*ПРИМЕР 2:* На 1-м ходу Оуэн, играющий за Британию, выбирает тайл Инвестиций с Основным Военным Действием стоимостью 2 . Этот тайл, в то время как его Основное Действие является слабым, имеет символ Улучшения Армии. Не будучи довольным своим Базовым Военным тайлом Войны за Испанское Наследство в Центральной Европе, он отказывается разыгрывать Событие, а затем использует Улучшение Армии, объявляя оппоненту, что он пытается сменить свой тайл в поле Центральной Европы. Новый тайл оказывается лучше уже размещенного в Центральной Европе, поэтому он удаляет старый тайл и помещает новый в поле Центральной Европы. Он решает удалить снятый тайл из игры (а не возвращать его в свой набор Базовых Тайлов Войны). Затем, чтобы дополнительно инвестировать в свои вооруженные силы, он тратит свои 2  на покупку Бонусного Военного тайла. Это Проблемы с Савойей (Savoy Defects) с бонусом к силе +2, и он решает также разместить его в поле Центральной Европы. Он также хочет увеличить свое военно-морское присутствие в Европейском Регионе, поэтому он увеличивает Долг на три, чтобы получить еще три . У него есть одна Эскадра в ящике Поле Флота, и он решает потратить 3 , чтобы развернуть ее в Морской области в Европе, занятой Французской Эскадрой. Французская эскадра возвращается в Поле Флота, а ее место занимает Британская Эскадра Оуэна.



## 6.0 Долг

### 6.1 Взятие в Долг

Игрок может взять в Долг (*take Debt*) во время своего Раунда Действий, чтобы увеличить количество своих Очков Действий, которые можно потратить на любое действие (каждое взятое в Долг очко дает 1 ОД того типа, которое соответствует Основному или Дополнительному Действию на выбранном игроком тайле Инвестиций, или ОД, необходимому для События).

### 6.2 Сокращение Долга

Игрок, который пасует во время своего Раунда Действий (отказываясь использовать какой-либо элемент из выбранного тайла), может уменьшить свою текущую задолженность на 2.

### 6.3 Предел Долга

Игрок не может добровольно взять в Долг, если это приведет к увеличению его Долга сверх его текущего Предела Долга (*Debt Limit*).

- a. Предел Долга может быть увеличен с помощью игровых эффектов.
- b. Если игрок вынужден брать в Долг и не может взять всю сумму этого Долга из-за Предела Долга, то любой Долг, который не был взят, дает противнику 1 ПО за каждую не взятую единицу Долга.

### 6.4 Доступный Долг

У некоторых карт Событий есть бонусы, условием которых является размер Доступного Долга. Доступный долг – это разница между текущим Долгом игрока и его Пределом Долга. Таким образом, у игрока с большей разницей между его текущим Долгом и Пределом Долга больше доступного Долга.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Долг действует как «универсальные» Очки Действия, но риск взять в Долг слишком много по сравнению с вашим противником состоит в том, что вы станете уязвимы для розыгрыша Событий. Но, если вы знаете, что вы в безопасности (возможно, потому, что вы уже вытянули из колоды эти опасные События!), вы, возможно, сможете брать в Долг, не подвергая себя опасности.

## 7.0 Войны

**В двух словах:** Каждая война ведется на нескольких Театрах; оба игрока начинают с одним Базовым Военным тайлом на каждом Театре. Не забудьте подготовить тайлы для следующей Войны, как только предыдущая закончится. Когда Война разыгрывается, каждый игрок подсчитывает свою общую силу на каждом Театре. Это сумма значений силы на Военных тайлах соответствующего игрока – как Базовом, с которым начинает игрок, так и любых купленных или полученных дополнительных – и любых бонусов, полученных за области Альянсов и другие игровые ситуации. Затем, на каждом из Театров в отдельности, сила каждого игрока складывается, и игрок с большей силой получает награды, указанные в таблице Военных Трофеев (*Theater's Spoils of War table*) данного Театра. Повторите для каждого театра, и тогда война окончена!

### 7.1 Фаза Розыгрыша Войны

На каждом Театре по-отдельности (как указано на Планшете Войны) каждый игрок рассчитывает свою Силу Театра.

#### 7.1.1 Демонстрация Военных Тайлов

Во-первых, каждый игрок демонстрирует свои Военные тайлы (как Базовый, так и Бонусные) на активном Театре и складывает значения очков силы. Полученное значение является Силой Армии (*Army Strength*) игрока.

#### 7.1.2 Применение Эффектов Военных Тайлов

Во-вторых, каждый игрок применяет любые другие эффекты со своих Военных тайлов, начиная с того игрока, который ближе всего к автоматической победе (если уровень ПО равен 15, то игрок, который ходил первым во время предыдущегохода Хо́да Мира, первым разыгрывает эффекты):

- Тайлы с символом Долга приводят к тому, что *соперник* немедленно получает одну единицу Долга.
- Тайлы, на которых изображены символы Поврежденный Форт / Удалить Флот, позволяют *владельцу* тайла разместить маркер Поврежденного Форта на одном из Фортов противника, расположенных на данном Театре или убрать одну Эскадру противника с данного Театра в Поле Флота. Если владелец тайла не может сделать ни того, ни другого, то символ не дает никакого эффекта.
- Тайлы с зачеркнутым символом флага позволяют *владельцу* тайла удалить флаг *противника* из Торговой или Политической области (не содержащей маркер Конфликта) в Регионе, соответствующем театру Военного

тайла. Как и в предыдущем пункте, если владелец тайла не может сделать ни того, ни другого, этот символ не имеет никакого эффекта.

I. Если владелец тайла выбирает Торговую область, он должен выбрать ту, которая не сделает другие Торговые области Изолированными, если это возможно.

II. Если владелец тайла выбирает Политическую область, он должен выбрать ту, которая находится в Регионе театра.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** Идея состоит в том, чтобы гарантировать, что именно наиболее спорные Торговые области прежде всего сменяют контроль в результате войны.

### ■ 7.1.3 Ознакомьтесь с Перечнем Бонусов для Театра

В-третьих, каждый игрок сверяется со списком Бонусов на текущем Театре и добавляет один за каждый отмеченный флагом элемент. Каждая страна (*country*) в списке Бонусов Силы дает одно очко силы (контролирующему ее игроку) за каждую Политическую область, указанную как «Альянс» в которой есть флаг игрока.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Эта сила может компенсироваться в случае страны с двумя областями Альянса, где каждый игрок контролирует по одной из них.

Другие элементы списка Бонусов Силы действуют следующим образом:

- Ключевые слова карт Министерств дают одно очко силы за каждое.
- Маркеры Конфликта могут добавить Бонусную Силу, если Альянс присутствует в списке Бонусов Силы. Каждый маркер Конфликта в указанной в перечне области дает одно очко силы противнику игрока, контролирующего Альянс.
- Эскадры дают одно очко силы каждая. Для некоторых театров указано несколько Регионов, Эскадры в которых могут добавлять силу; в этом случае каждая Эскадра в любом из перечисленных Регионов дает одно очко силы.
- Каждый неповрежденный Форт на Театре дает одно очко силы контролирующему его игроку.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Помните, что вы всегда можете определить, какие области на игровом поле будут давать Бонусы Силы в войне, по точкам на их краях.

### 7.1.4 Общая Сила Театра

Полученные согласно описанию выше суммы являются Бонусной Силой каждого игрока. Сложение

Силы Армии и Бонусной Силы даст общую Силу Театра (*total Theater Strength*) каждого игрока.

После применения этих эффектов игрок с более высокой общей Силой Театра побеждает на Театре. Если суммы равны, то ни один из игроков не получает награды.

*ПРИМЕР: Во время Войны за Испанское Наследство игроки разыгрывают Театр военных действий «Война Королевы Анны» (Queen Anne's War). На Планшете Войны указано, что Бонусную Силу на этом театре можно получить только за маркеры Конфликта в контролируемых противником областях; Форты; и Эскадры. У Джейн, играющей за Францию, нет Эскадр в Северной Америке, но на одной из контролируемых Британией Торговых областей есть маркер Конфликта. Ни один из игроков не построил никаких Форт. Британия имеет одну Эскадру в Северной Америке (расположенную в заливе Мэн (Gulf of Maine)) и один Бонусный Военный тайл в поле этого Театра на Планшете Войны. Вскрываются Основные Военные тайлы. Франция показывает «0», а Британия «+2». Британский Бонусный Военный тайл – это Охота за Призами (Prize Hunting), которая дает 1 очко силы и увеличивает долг Франции на 1 единицу. Однако Основной Военный тайл Франции позволяет Джейн удалить с поля Британскую эскадру или повредить Британский Форт. Она решает удалить Эскадру, поместив ее в Поле Флота, поэтому сила этой Эскадры не будет учитываться Британией по подсчету своего значения силы.*

*Таким образом, Сила Армии Франции равна 0 (согласно ее Основному Военному тайлу), а ее Бонусная Сила 1 (за одиночного маркер Конфликта в Британской области); это дает общую Силу Театра 1. Сила Армии Британии равна 3 (2 за основной Военный тайл, 1 за Бонусный Военный тайл), а ее Бонусная Сила 0 (так как Эскадра была помещена в Поле Флота), сто дает общую Силу Театра 3. Британия выигрывает этот Театр с отрывом 2, что соответствует строчке «1–2» в таблице Военных Трофеев.*



### 7.2 Трофей Театра

Когда театр разыгран, *прежде чем разыгрывать следующий театр*, игроки получают трофеи. Каждому театру соответствует своя Таблица Трофеев (*Spoils Table*); игроки немедленно получают результаты, указанные в строке, соответствующей разнице между значениями Силы Театра победителя и проигравшего.

### 7.2.1 Очки Завоевания

В таблице Трофеев может быть указано, что игрок получает Очки Завоевания (ОЗ) (*Conquest Points (CP)*). Очки Завоевания тратятся немедленно (до розыгрыша следующего театра).

Только Форты, Торговые и Морские области и Территории могут быть захвачены при помощи ОЗ (по 1 ОЗ за каждую область, если это не изменено каким-либо игровым эффектом, таким как #М–9 Гугеноты Нового Света (*New World Huguenots*)). Чтобы захватить Форт, Торговую или Морскую область при помощи ОЗ, они должны находиться на том же театре, за победу на котором получены ОЗ. Чтобы захватить Территорию при помощи ОЗ необходимо чтобы:

- она находилась на текущем театре, или
- была указана в перечислении, соответствующем текущему театру, на Планшете Войны в поле «Доступные Территории» (*«Available Territories»*)

*ПРИМЕР: Во время Войны за Испанское Наследство ОЗ, полученные за победу на Испанском (Spain) театре, могут быть потрачены на любую Территорию, расположенную в Европе (т.е., Гибралтар (Gibraltar) или Менорка (Minorca)), или на Сан-Агустин (San Agustin) или Асьенто (Asiento) (поскольку эти Территории указаны в перечне Доступных Территорий для Испанского театра на Планшете Войны). Поскольку в Европе нет Фортов, эти ОЗ не могут быть использованы для захвата Фортов.*

#### 7.2.1.1 Взятие под Контроль Форта, Торговой или Морской Области

Чтобы взять под контроль Форт или Торговую область, активный игрок просто тратит 1 ОЗ и размещает в области свой флаг (удаляя флаг противника, если он там есть). Чтобы взять контроль над Морской областью необходимо сделать то же самое, но активный игрок должен иметь эскадру в Поле Флота или в другой области Театра и поместить ее в захватываемую Морскую область. Любая находящаяся в ней Эскадра противника помещается в Поле Флота. Эскадра, занимающая таким образом Морскую область, может сделать это только один раз за Войну.

#### 7.2.1.2 Взятие под Контроль Территории

Чтобы взять под контроль Территорию, игрок должен заплатить указанную цену в ОЗ, а также контролировать по крайней мере один Форт, Морскую область или другую Территорию, связанную Линией Завоевания с территорией, которую планируется захватить (если такие области есть).

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** К некоторым Территориям (например, к Гибралтару) вообще не подходят Линии Завоевания. Для захвата таких областей требуется просто потратить ОЗ; никакие другие области контролировать в обязательном порядке не требуется.

*ПРИМЕР: Оуэн, играющий за Британию, выиграл театр Войны с Французами и Индейцами (French & Indian War) в Семилетней Войне с перевесом 2. Согласно Таблице Трофеев Оуэн имеет право на 1 Очко Завоевания и может удалить флаг противника из одной Торговой области. Он тратит 1 ОЗ, чтобы взять под контроль Акадию (Acadia) (используя Линию Завоевания от Луисбурга, в котором расположен британский флаг). Наконец, он убирает флаг противника из Иль-окс-Нуа (Pe-aux-Noix), чтобы лишить французов, по крайней мере временно, Торговую область с Мехом. Тем временем Джейн, его французская оппонентка, продвигает свой маркер Очков Договора на Главном Треке на 1, как требуется согласно таблице Трофеев.*

### 7.2.2 Блокирование Завоевания Территории

Дважды за Войну каждый игрок может отказаться уступать Территорию, которую хочет захватить противник. Флаг противника удаляется, а Территория остается под контролем игрока. Эта опция должна быть использована в тот момент, когда противник тратит ОЗ, чтобы разместить свой флаг на Территории (ОЗ при этом все равно считаются израсходованными); эта Территория не может быть захвачена с использованием ОЗ в текущей Войне. Использование этой опции стоит 3 ПО в первый раз, когда она используется в данной Войне, и 5 ПО во второй раз.

*ПРИМЕР: Оуэн, играющий за Британию, добился победы в Третьей Карнатикской Войне с перевесом в 3, что дало ему право на 2 ОЗ в Индии. Поскольку он уже контролирует Вандаваси, он решает захватить Пондишерри (который связан с Вандаваси Линией Завоевания). Джейн, однако, не хочет уступить и блокирует завоевание; Оуэн получает 3 ПО. У него все еще остается 1 ОЗ, но блокирование Джейн захвата Пондишери не позволяет вновь попытаться захватить его в этой Войне, поэтому он не может использовать это 1 ОЗ, чтобы захватить его снова. Вместо этого он тратит ОЗ на захват Карикала (Karikal), убирая флаг Джейн и размещая свой собственный. Поскольку Карикал не является Территорией, Джейн не может блокировать завоевание.*

## 7.3 Специальные Награды Театра

Некоторые Театры дают специальные награды в зависимости от того, кто одержал победу. Это указано на Планшетах Войны, за исключением наград «США» и «Канада» в Американской Войне за Независимость и награды «Разгром Якобитов» в Войне за Австрийское Наследство. Эти награды присуждаются следующим образом:

- **Разгром Якобитов (Jacobite Defeat):** Эта награда символизирует поражение движения Якобитов. Когда вы заработаете эту награду за войну или карту Переговоры Между Папой и Ганновером (*Parasus-*

*Hanover Negotiations*), поместите соответствующий маркер рядом с Шотландией и Ирландией и немедленно удалите карту Министерства Восстание Якобитов (*Jacobite Uprisings*) из игры.

- **США (USA):** Если этот результат получен, Франция может поместить флаги США во всех или некоторых из следующих областей: Северные Колонии (*Northern Colonies*), Каролина (*Carolinas*), Сан-Агустин (*San Agustin*). Затем французский игрок может удалить флаги с любых Фортов в Франция может затем удалить флаги из любых фортов в суб-Регионе Северные Колонии. Затем, удалите все флаги из Торговых областей на Карибах и в Северной Америке, которые стали Изолированными в результате размещения флагов США или удаления Фортов.
- **Канада (Canada):** Если этот результат получен, Франция может разместить Флаг США в Квебеке и Монреале (*Quebec & Montreal*). Затем удалите все флаги в Торговых областях Северной Америки, которые стали Изолированными в результате этого размещения.
- **Флаги США (USA Flags):** Территория с флагом США не может быть захвачена с использованием Очков Завоевания. Игрок не может использовать ПО, чтобы блокировать размещение Флага США.

## 7.4 Фаза Проверки Условий Победы

Если один игрок выиграл все Театры только что разыгранной Войны с максимально возможными Трофеями, этот игрок немедленно выигрывает игру. В противном случае, проверьте общее количество ПО таким же образом, как и во время Фазы Проверки Условий Победы Хода Мира. Если ни один из игроков не выиграл игру, то она продолжается.

## 7.5 Фаза Сброса (Война)

Игроки удаляют все свои Военные тайлы, находящиеся в игре, и возвращают их на свои планшеты игроков, разделяя их по типу и перемешивая. Игроки также удаляют с карты все маркеры Конфликтов, которые давали силу в только что разыгранной Войне.

## 7.6 Фаза Подготовки Войны

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Пропустите эту фазу в конце Американской Войны за Независимость (поскольку следующей войны не будет).

Разместите рядом с полем Планшет Войны, соответствующий следующей войне, указанной на Треке Ходов. Каждый игрок случайным образом выбирает четыре Базовых Военных тайла и кладет лицевой стороной вниз по одному случайным образом в свои

поля для каждого Театра Войны. Игроки могут просматривать свои тайлы в любой момент после их размещения.

Если следующей войной является Семилетняя, то каждый игрок в начале своего первого Раунда Действий Хода Мира получает столько Бонусных Военных тайлов, сколько у него их было в Войне за Австрийское Наследство (но не более 3).

## 8.0 Тайлы Преимуществ


**В двух словах:** Игрок получает контроль над тайлом Преимущества (*Advantage tile*) после того, как разместил свои флаги во всех областях, связанных с соответствующей ему областью на игровом поле. Преимущество может быть использовано, а его бонусы получены, начиная с раунда, следующего за тем, в котором был получен контроль над ним.

### 8.1 Контроль и Тайлы Преимуществ


Преимущества – это тайлы со специальными способностями, которые можно использовать один раз за Игровой Ход. Чтобы получить тайл Преимущества, игрок должен контролировать все области, связанные с соответствующей областью на игровом поле; как только это происходит, игрок берет тайл Преимущества. В момент, когда игрок теряет контроль над какой-то из связанных областей, он должен вернуть тайл Преимущества на его место на игровом поле (в том же состоянии, в котором он находился на его планшете – доступном или Исползованном). Преимущество не может быть использовано, если любая из связанных с ним областей содержит маркер Конфликта, но не возвращается на игровое поле, если флаг владельца все еще не удален. Тайлы Преимуществ вновь переводятся в доступное состояние, во время Фазы Сброса каждого хода.

### 8.2 Использование Тайла Преимущества

Функции тайлов Преимуществ изображены на их лицевой стороне. Чтобы использовать тайл Преимущества, игрок просто помечает ее маркером Исползовано (*Exhausted*) и применяет эффект. Тайлы Преимуществ можно использовать в любой момент Раунда Действий контролирующего их игрока, но не ранее проверки Условий Бонуса на карте Событий, если таковое имеется. Тайл Преимущества не может быть использован в том же Раунде Действий, в котором он был получен. *Игрок может активировать максимум два Преимущества за Раунд Действий и не более одного в Регионе.*

Некоторые преимущества требуют от игрока потратить на их использование .

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Некоторые Преимущества позволяют игроку платить меньше ОД. Как и другие сокращения стоимости, они применяются до любого

увеличения стоимости (например, игрок, который хочет использовать Преимущество Рома (*Rim Advantage*) для сдвига Защищенной Торговой области противника, базовая стоимость которой 2 и которая содержит маркер Конфликта, заплатит 1 : базовая стоимость снижается до 1, -1 для рома, затем +1, потому что он защищен). Но, как указано в 5.4.2 и 5.5.2, окончательная стоимость сдвига любой области не может быть меньше чем 1 без учета снижения стоимости или других игровых эффектов.

## 9.0 Очки Договора

### ■ 9.1 Использование Очков Договора

Очки Договора могут использоваться как «универсальные» Очки Действий во время Ходов Мира. Во время Ходов Мира очки Договора могут использоваться в качестве Очков Действия любого типа, но они должны соответствовать текущему Основному или Дополнительному действию игрока (точно так же как Долг).

### 9.2 Потеря Очков Договора

Все Очки Договора, превышающие четыре, теряются во время Фазы Сокращения очков Договора во время каждогохода Мира.

## 10.0 Флаги США

Во время хода, следующего за Американской Войной за Независимость, если на карте есть какие-либо флаги США, Политические области Соединенных Штатов могут стать доступными для размещения маркеров обоими игроками.

Флаги США, размещенные в результате розыгрыша театра Американской Революции, являются постоянными и не могут быть удалены каким-либо образом. Они удаляют маркеры любых игроков на своих Территориях и блокируют размещение маркеров любых игроков на этих Территориях.

Флаги США считаются дружественными для Французов во время Финального Подсчета Очков.

## 11.0 Фаза Финального Подсчета Очков

В конце игры проводится Фаза Финального Подсчета Очков, во время которой обе стороны подсчитывают свои очки следующим образом:

- Если у игрока больше областей Престижа, чем у противника (включая Политические области Соединенных Штатов, если на карте есть какие-либо флаги США): 2 ПО
- Если у игрока больше Доступного Долга: 1 ПО на каждые 2 единицы разницы, максимум 4 ПО
- Каждый товар для которого игрок контролирует больше соответствующих ему Торговых областей, чем противник: 1 ПО
- Каждый дружественный флаг, расположенный на Территории, контролировавшейся другим игроком при Начальной Расстановке: 2 ПО

## 12.0 Опциональные Правила

### 12.1 Испанская Империя

В *Imperial Struggle* действия и претензии других Европейских держав обычно воплощаются в эффектах карт и влиянии Альянсов на результаты войн. Это не умаляет значения таких держав, как Испания, Австрия и другие; скорее, это позволяет сосредоточиться на двух державах, которые занимали центральное место в игре – Англии и Франции.

Тем не менее, некоторые игроки могут поэкспериментировать с более заметной ролью Испании. Для этого в наборе фишек имеется три Испанских флага; если игроки хотят сыграть в игру с присутствием Испанской империи на Карибах, сделайте следующее:

1. Во время начальной расстановки разместите Испанские флаги в указанных местах на Карибах (Гавана (*Havana*), Сантьяго (*Santiago*) и Пуэрто Принсипе (*Puerto Principe*)). Не размещайте Испанские флаги в Гибралтаре (*Gibraltar*), Сан-Агустине (*San Agustin*) или Менорке (*Minorca*). Испанские флаги действуют так же, как Французские или Британские флаги; они удаляются одинаковыми способами.
2. Каждый раз, когда игрок берет под контроль неконтролируемую Испанской Территорией (Асиенто (*Asiento*), Сан-Агустин (*San Agustin*), Гибралтар (*Gibraltar*) или Менорка (*Minorca*)), его противник может сдвинуть одну Политическую область Испании завершения розыгрыша текущего Театра (7.2.1.2).
3. Испанские флаги, снятые с игрового поля, удаляются из игры.

### 12.2 Военное Планирование

Некоторые игроки предпочитают немного больше контролировать выбор основных Военных тайлов для разных театров в каждой войне. Если оба игрока согласны, могут использоваться следующие опциональные правила (вместе или по отдельности):

1. Действие Улучшения Армии (5.3.3) теперь позволяет менять два основных Военных тайла, уже находящихся на Планшете Войны, вместо того, чтобы вытягивать один дополнительный тайл и оставлять или сбрасывать его для конкретного театра.
2. При распределении Основных Военных тайлов во время Раскладки Войны (7.6) игроки получают по одному Основному Военному тайлу на театр, имеющийся в Войне. Затем каждый может просмотреть их и произвольно распределить по театрам.

### ■ 12.3 Усиление Фортов

Игроки, которые хотят усилить последствия потери Территорий и Фортов, могут потребовать соблюдения правила Линии Завоевания при захвате Фортов при помощи ОЗ во время розыгрыша Театра. Это, по сути, уравнивает Форты и Территории в отношении их захвата. Эффект этого правила будет заключаться в том, что игроку будет намного сложнее повторно входить в Регион, из которого он был выбит; это также увеличивает ценность Луисбурга и Галифакса, которые теперь непосредственно угрожают друг другу.