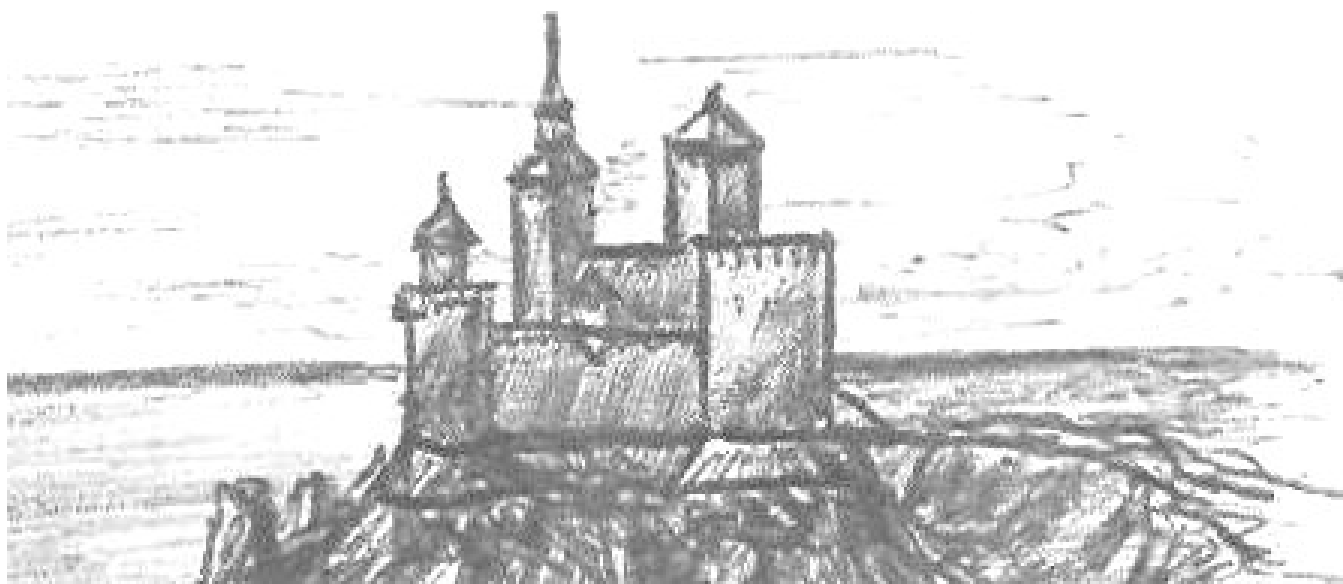


ПРАВИЛА ВЕЛИКОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ



(для юбилейной игры)

ВСТУПЛЕНИЕ

Игра, к которой я постараюсь написать здесь правила, представляет собой сказочный мир фэнтези, в котором Вам предстоит управлять государством и добиваться своих целей: строить города и открывать рудники, наводить мосты и основывать крепости; осваивать новые земли и плавать к далёким островам, бороться с драконами и недругами, пытающимися завоевать Вашу страну, заключать и расторгать мир между державами – быть Правителем, Полководцем, стремясь к мировому господству или Бродягой скитаться по свету!

Игра происходит на карте с морями, материками и островами. Цель игрока – захватить половину мира или убедить всех, что он это точно сможет сделать (по договорённости игроков, цель может быть и иной). Стремясь к господству, игроки возводят *дома лорда*, приносящие доход с земель, или захватывают их у других игроков. Для строительства и захвата у игроков есть *войска*, которые нанимаются в *постройках*. Одно войско – *Личное* – игроку выдаётся при вступлении в игру. На строительство и найм расходуются денежные средства, которые игрок получает в виде дохода от земель и *рудников*. Игроки бывают двух типов: Правители – игроки с землями и Полководцы – игроки без земель. Между игроками могут существовать *вассальные* отношения.

Для игры в ВС Вам потребуется:

- карта, разделённая на клеточки, каждая из которых может быть одной из шести местностей: поле, лес, пустыня, горы, прибрежное море, открытое море. По суше могут протекать реки. На карте обозначаются клетки, на которых можно открывать рудники. Также необходимо поделить карту на земли (провинции) с указанием дохода с них в монетах.

- монеты разного достоинства, для финансовых операций в игре.

- фигурки, фишки обозначающие войска и корабли.

- плоские карточки, размером в 1 клетку, с символическим изображением строений.

- карточки для сражений с символикой приказов отрядам.

- желающие играть, и время для игры.

- кубик (обычный, шестигранный, с зёрнами от 1 до 6).

0. ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

1) Прежде всего, следует договориться о любых дополнениях и изменениях к правилам, если играющие пожелают их внести. Назначить Ведущего (для записи летописи, выдачи дохода и решения спорных ситуаций), если в этом есть необходимость.

2) Затем, требуется согласовать регламент проведения игры: карту, способ приёма в игру, время на ход, условия замены игрока, условия окончания игры, дополнения и изменения к правилам, и прочее. Пример регламента в приложении.

3) Наконец, любым способом установить очерёдность игроков и перейти непосредственно к игре.

1. ХОД ИГРЫ

1) Сама игра состоит из сменяющих друг друга туров. Тур (год) начинается с ходом первого игрока и заканчивается с ходом последнего. Ход игрока начинается с первым его действием, его войск или строений, а заканчивается с последним его действием, его войск или строений, или после проведения всех объявленных битв за время его хода и определения всех последствий битв.

2) Ход игрока может состоять из следующих событий:

Неактивные действия войск:

- передвижения
- посадка/выгрузка

Специальные неактивные действия (только для личного войска):

- захват приза (грабёж) +
- смута +

Активные действия войск:

- объявление боя (нападение, атака) +
- осада (кроме магических войск и войск на корабле)
- строительство (кроме магических войск и войск на корабле)
- ропуск (кроме магических войск)
- КОЛДОВСТВО (только маги)
- МЕНТАЛЬНЫЙ ПОЕДИНОК (только маги, но не повелители драконов или некроманты)

Специальные активные действия (только для личного войска):

- "обмифрирование"
- присоединение войска
- сбор дани

Активные действия строений:

- повышение уровня (углубление)
- найм (только постройки)
- атака гарнизона +

Действия игроков:

- пересылка денег
- приём на службу (кроме вассалов)
- увольнение (уход) со службы (сюзерен, вассал) +
- разрешение на вхождение в строение и погрузку кораблей +
- приход в игру +
- выход из игры +

Проведение боёв (объявленных во время этого хода)

Примечание: Действия, помеченные "+", могут быть совершены и не в свой ход. В любой момент игры, после любого действия. Очередь выполнения действий начинается с игрока, чей сейчас ход до тех пор, пока все желаемые действия не будут сделаны.

Остальные действия доступны только строениям и войскам ходящего игрока.



3) Действия делятся на активные и неактивные.

АКТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ – такое действие, после которого никакие другие активные действия недоступны. Восстанавливается через год/круг.

Замечание: Если по правилам войско/строение должно лишиться активного действия, а оно уже потрачено ранее, то отсчёт года/круга для восстановления начинается сызнова.

НЕАКТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ – можно совершать, если не израсходовано активное.

2. ДОХОД. КАЗНА

1) В начале хода игроку выдается *доход* за вычетом содержания войск. Перед раздачей денег изымаются все финансы свыше *казны*.

2) Игрок получает в доход деньги с земель, на которых стоит его ДОМ ЛОРДА и с рудников. Земли и рудники приносят доход один раз в год.

3) Ограничение по хранению денег (*казна*): На конец хода игроку можно иметь в наличности сумму, не превышающую казну (100 монет), плюс 10 за каждую его крепость.

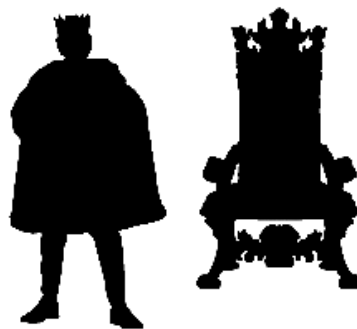
3. ИГРОКИ

0) Игроки могут быть трёх условных типов.

ПРАВИТЕЛЬ – игрок, владеющий землями.

ПОЛКОВОДЕЦ – игрок без земель.

БРОДЯГА – все параметры игрока, личного войска и особенностей государства по договорённости (со всеми другими игроками). Возможно всё (*например, Кулг-На-Гаси: сила 3+, ходит 1 раз в 2 года на 2 клетки без штрафа за переход с местности на местность, всегда бьётся с драконом на равных*).



Действия игроков во время хода:

1) Пересылка денег

В свой ход другому игроку можно пересылать деньги. За пересылку взимается налог в размере 1/5 от пересылаемой суммы (округление в большую сторону).

2) Приём на службу (кроме вассалов)

Для приёма на службу игрока требуется его согласие. При поступлении на службу все войска и строения будущего вассала теряют активное действие. Перед началом своего хода сюзерен решает, в какой очерёдности будут ходить его вассалы и он сам. Сюзерен и вассалы ходят в ход сюзерена. Сюзерен может восстанавливать личное войско вассала.

3) Увольнение (уход) со службы (сюзерен, вассал) +

Любой вассал может объявить об уходе со службы (сюзерен может выгнать любого вассала со службы). С этого момента уволившийся (уволенный) будет ходить перед бывшим совместным ходом самостоятельно и отдельно от остальных.

4) Разрешение на вхождение в строение и погрузку кораблей +

Игрок может дать разрешение для беспрепятственного перемещения войска на клетку с его строением или кораблём (погрузка для перевозки).

Разрешения не нужно, если войско объявляет бой этому строению. Магические войска не могут получить разрешение на вхождение в строение или на погрузку на корабль.

Действия игроков, осуществляемые между ходами:

(исполняются после текущего хода, перед ходом следующего игрока)

5) Приход в игру +

Начинать игру можно правителем, полководцем или бродягой.

Начиная со второго года игры, новый игрок может войти в игру только полководцем или бродягой.

Для прихода в игру правителем игрок выбирает случайным образом себе незанятую землю. На этой земле он устанавливает *дом лорда*. В этом доме лорда нанимается *личное войско* нового правителя. На постройку дома лорда и найм личного войска у правителя есть 200 монет. Всё, что останется после выбора – остаётся в казне к первому году/туру игры. (По умолчанию стандарт: замок, рыцари и 50 монет в казне).

При вхождении в игру полководцем, игрок может выбрать любое нейтральное войско на карте и сделать его своим личным. Любой правитель вправе передать новому игроку под управление любое своё войско (кроме личного), чтобы дать ему возможность вступить в игру полководцем и, одновременно, своим вассалом. Наконец, полководец может выбрать себе в качестве личного войска любое войско, но в этом случае место его появления на карте будет определяться случайным образом из всех незанятых клеток карты. Вассалом или на место нейтрала можно прийти в любое время, а вольные полководцы смогут пытаться прийти не чаще одного раза в год.

Бродяга заявляется и, если за год/тур никто не возразит, приходит в игру.

6) Выход из игры +

Все строения и войска игрока, выходящего из игры, становятся нейтральными через год после его выхода (к началу следующего хода). Казна обнуляется. Вышедший игрок сможет вернуться спустя год/тур после выхода.

Замечание: Государство игрока, выходящего из игры, может взять под полное управление новый игрок (наследник), если таковой найдётся в течение игрового года. Если претендентов на трон несколько, то спор между ними решается полюбовно (раздел страны) или турниром (всё победителю).

4. ВОЙСКА

0) ВОЙСКА - МАГИЧЕСКИЕ ВОЙСКА, НЕМАГИЧЕСКИЕ ВОЙСКА.

НЕМАГИЧЕСКИЕ ВОЙСКА – ♠ лёгкая пехота, ⚔ тяжёлая пехота (♣ эльфы, ♠ гномы, ♠ орки, ♠ варвары), ♠ рыцари, ♠ маги, ♠ корабли. То есть все те, что нанимаются в постройки.

МАГИЧЕСКИЕ ВОЙСКА – ♠ зомби, ♠ драконы, ♠ корабли-призраки. То есть все те, что вызываются при помощи магии.

Войска делятся на **морские** (корабли и корабли-призраки) и **сухопутные** (все остальные).

Войска, не принадлежащие никому, являются **нейтральными**. Могут исчезать случайным образом с карты (в начале года с 5% шансом).

Действия войск (НЕАКТИВНЫЕ):

1) Передвижения

На одной клетке может находиться только одно войско, корабль или войско на корабле.

У любого немагического войска (кроме магов) передвижение прекращается при переходе с местности на местность (например, с гор в леса).

Передвижение немагического войска (кроме магов) возможно только без пересечения русла реки. Для переправы на другой берег войску придётся остановиться на клетке с рекой. Войско, начинающее движение с клетки с рекой, может считаться находящимся на любом её берегу.

Плывущие по реке не обращают внимание на смену сухопутной местности.

Река и прибрежные воды считаются одной местностью, то есть при выходе море с реки и наоборот, захода с моря в реку остановки не требуется.

При становлении на соседнюю клетку с войском другого игрока – передвижение заканчивается, если от него не было получено явного разрешения на свободное перемещение возле своих войск.

2) Посадка/выгрузка (частный случай передвижения)

Корабли могут переправлять немагические войска по воде. Корабль может перевозить только одно сухопутное войско.

После посадки на корабль или выгрузки передвижения войска и корабля заканчиваются (в том числе и посадка/выгрузка). Войско при высадке покидает клетку с кораблём (перемещается на соседнюю клетку с ним). Возможна пересадка с корабля на корабль.



Скорость корабля с войском на борту падает на четверть (то есть, 3 в прибрежных морях, реках и 4 в открытом море).

Любое войско на корабле имеет силу в 1 отряд (то есть □).

Использование активного действия перевозимым войском, прекращает передвижение корабля.

Таблица войск

Войско	Стоимость	Сила, кол-во отрядов	Содержание	Передвижение					
				поле	лес	горы	пустыни	прибрежное море, реки	открытое море
☚ Лёгкая пехота	17	□□	3	2	2	2	2	-	-
☚ Варвары	25	□□□	5	3	2	2	1	-	-
☚ Эльфы	25	□□□	5	2	3	1	2	-	-
☚ Гномы	25	□□□	5	2	1	3	2	-	-
☚ Орки	25	□□□	5	1	2	2	3	-	-
☚ Рыцари	50	□□□ □	10	3	2	1	3	-	-
☚ Корабль	25	□□	5	-	-	-	-	4	6

Войско	Стоимость	Сила, кол-во отрядов	Содержание	Передвижение					
				поле	лес	горы	пустыни	прибрежное море, реки	открытое море
Маг	100	+	10	2	2	2	2	-	-
Зомби	магия	+	0	2	2	2	2	-	-
Дракон	магия	+	10	5	5	5	5	5	5
Корабль-призрак	магия	+	0	-	-	-	-	4	6

Действия войск (АКТИВНЫЕ):

3) Объявление боя (нападение, атака) +

Войско может объявить бой только одному соседнему войску или строению. Войско, строение на которое напали (которому объявили бой), с этого момента в текущий ход не имеет возможности совершать никакие действия до проведения боя.

У любого войска, кроме корабля и дракона, при нападении на корабль или войско на корабле сила 1 отряд (то есть \square).

Все объявленные битвы проводятся в конце хода того игрока, во время которого были объявлены.

Игрок может объявить о *передвижении войска с объявлением боя*. Отличие от последовательного совершения действий "передвижение" и "объявление боя" состоит в том, что никакое другое действие не может быть совершено между перемещением на одну клетку и атакой.

Нейтральное войско объявляет бой только не нейтральному строению или руднику, на котором находится.

4) Осада (кроме магических войск и войск на корабле)

Осаду можно объявлять войском, которое находится либо рядом с постройкой, либо через клетку от неё. В осаждённой постройке запрещён найм. После гибели осаждающего войска – осада автоматически снимается.

5) Строительство (кроме магических войск и войск на корабле)

Сразу можно построить только башню, крепость или рудник. Рудник можно открыть сразу любого доступного уровня. Платите стоимость строения и в конце хода, после сражений, выставляете на карту символическое изображение строения под войско. Рудник выставляется с вероятностью 1/2. Только что построенные строения не имеют активного действия.

Примечание. Войско должно находиться на суше, чтобы строить. Корабль может строить только на клетках с рекой.

На соседней клетке с войском другого игрока строительство возможно только при условии, что от него было получено явное разрешение.

6) Роспуск (кроме магических войск)

После совершения этого действия войско снимается с карты и в доход его владельца (игрока) добавляется его годовое содержание. При роспуске в постройке, в казну возвращается годовое содержание войска.

Пока в казне не хватает денег для обеспечения всех войск, игрок обязан первым делом распустить какие-либо войска, чтобы денег для обеспечения хватало. Если игрок не называет, какие войска он распустит – будут распущены случайные.

7) Колдовство (только маги)

Маг произносит любое доступное заклинание из *Книги заклинаний* (гл.8.МАГИЯ.).

8) Ментальный поединок (только маги, но не повелители драконов или некроманты)

Маг с расстояния в 6 клеток может вызвать на поединок другого мага. Реализуется как обыкновенный бой. Проигравший теряет возможность колдовать на год/круг.



5. ЛИЧНОЕ ВОЙСКО



Личное войско ★ – любое немагическое войско, как правило, рыцари или маг, предоставляющее особые возможности игроку. Личное войско не требует содержания. Такое войско у игрока может быть только одно. В случае потери, возможность восстановить его (нанять войско и назначить личным) возникнет только через 5 лет.

Специальные неактивные действия:

1) Захват приза (грабёж) +

После победы в сражении владелец личного войска получает в качестве приза полную стоимость поверженных войск и разрушенных строений (за разрушенный уровень – стоимость уровня).

Примечание: Приз за один отряд зомби 10 монет. Приз за дракона 100 монет.

2) Смута +

Смута бывает двух типов. В столице и в государстве.

Если личное войско победит в бою личное войско, то его владелец, если хочет, может устроить смуту в столице проигравшего игрока. С вероятностью 1/2 столица проигравшего игрока отойдёт победителю. Смуту в столице нельзя устроить, если она не принадлежит проигравшему игроку.

Если личное войско победит в бою незахваченную столицу, то его владелец, если хочет, может устроить смуту во всём государстве. Все дома лорда проигравшего игрока разом или по отдельности (на усмотрение победителя) с вероятностью 1/2 перейдут победителю.

Передача всех объектов происходит после битвы перед ходом следующего игрока. Все перешедшие по смуте постройки лишаются активного действия.

Специальные активные действия:

3) "Обмифриливание"

Вы можете сделать мифриловые доспехи личному войску (кроме мага). Маг получает мифриловый амулет. Личное войско должно находиться на клетке с открытым мифриловым рудником (рудник 4-уровня). Стоимость доспехов

(амулета) 50 монет, она добавляется к стоимости войска. У войска в мифриловых доспехах все отряды имеют постоянное преимущество. На войско в мифриловых доспехах не действует магия. Доспехи (амулет) неотчуждаемы (то есть исчезают только с гибелью или роспуском войска и при восстановлении войска автоматически не восстанавливаются).

Маг при "обмифрилировании" получает преимущество в ментальных поединках, а также получает +1 к броску кубика при сотворении любого заклинания, либо удешевляет заклинание на 10 монет на выбор.

4) Присоединение войска

Для присоединения войска к Вашей армии оно должно находиться на соседней клетке с Вашим личным войском и его владелец должен быть не против. Нейтральное войско присоединяется безусловно.

Присоединённое войско теряет активное действие. Личное войско не может быть передано другому игроку.

5) Сбор дани

Личное войско может получить полный доход с земли без дома лорда и другого личного войска на ней или половину дохода с неоткрытого рудника. Для сбора дани нужно находиться на земле или руднике.

6. СТРОЕНИЯ

0) СТРОЕНИЕ – ПОСТРОЙКА, РУДНИК.

Все строения должны располагаться на суше. На одной клетке может располагаться только одно строение.


ПОСТРОЙКА – ДОМ ЛОРДА, крепость.

Между любыми постройками должно быть, по меньшей мере, 3 клетки. Постройка, для прохождения по ней, может быть любым типом местности по желанию владельца проходящего войска. В том числе и местностью с произвольной рекой (соединяющейся с любой соседней клеткой с водой). Постройки нанимают войска.

ДОМ ЛОРДА – башня, поместье, замок, город.

На земле может быть только один дом лорда. Он позволяет собирать налоги с земли в казну игрока.

Башня достраивается до поместья. Поместье может быть достроено до замка, а затем замок до города.

 **Крепость** (не дом лорда) можно строить даже при наличии на земле дома лорда. Каждая Ваша крепость увеличивает казну на 10 монет. Крепость не может достраиваться. Крепость позволяет выставлять нанятые в соседних домах лорда войска.

Ваша первая постройка – это **Столица** ★. Столицу можно сменить (назначить другую постройку) только после полного разрушения старой. Новую взамен захваченной назначить нельзя.

РУДНИК – строение, строящееся в горах на определённой клетке карты (жиле) вероятно (с 50% шансом). Приносит доход – 2 монеты за уровень (шахту).

Строение, не принадлежащее никому, является **нейтральным**.

Таблица построек

Постройка		Уровень	Стоимость	Гарнизон	Найм
Дома лорда	 Башня	1	25		маг {100} 
	 Поместье	2	50	 	лёгкая пехота {17} 
	 Замок+	3	100	 	лёгкая пехота {17}, тяжёлая пехота {25}, рыцари {50}     
	 Город+	4	125	  	лёгкая пехота {17}, тяжёлая пехота {25}, корабль {25}     
 Крепость++		1	50	 	лёгкая пехота {17} 

"+" означает наличие стен. У войска на этой клетке есть преимущество, если не против владелец постройки и если оно не нападает в этот ход.

"++" означает наличие стен. У войска на клетке с этой постройкой есть преимущество, если не против владелец постройки.

Таблица рудников

Рудник	Стоимость	Доход	Гарнизон
1-уровень (медь) 	10	2	
2-уровень (серебро) 	20	4	
3-уровень (золото) 	30	6	 
4-уровень (мифрил) 	40	8	 



Действия строений (активные):

1) Повышение уровня (только постройки)









За разницу стоимости уровней постройка становится на уровень выше.

2) Углубление рудников (только рудники)

Для углубления рудника необходимо заплатить разницу стоимости между открытым уровнем и открываемым. Вероятность удачного углубления 1/2.

3) Найм (только постройки)

Возможности найма представлены в таблице построек.

Нанимать можно только те войска, родная земля которых лежит под постройкой: лес – эльфы , горы – гномы , пустыни – орки , поля – варвары . Лёгкая пехота , маги , рыцари  и корабли  нанимаются везде, вне зависимости от территории, на которой стоит постройка.

В Ваш ход Вы платите деньги и, если выполнены условия, выставляете в постройке войско. Только что нанятое войско не имеет активного действия. Нанимаемое войско можно сразу погрузить на стоящий в постройке корабль.

Найм невозможен в постройке, находящейся в положении осады.

4) Атака гарнизона

Гарнизон имеет право объявить бой войску, стоящему на клетке данного строения. В этом случае на войско не распространяется преимущество стен.

7. БОИ (СРАЖЕНИЯ, БИТВЫ). ЗАХВАТ, РАЗРУШЕНИЕ СТРОЕНИЙ.

1) В битве есть две стороны – Нападающие и Обороняющиеся.

НАПАДАЮЩИЕ – все войска, объявившие бой одному войску.




ОБОРОНЯЮЩИЕСЯ – войско, на которое напали, плюс все **присоединившиеся** войска – объявившие бой **НАПАДАЮЩИМ**.

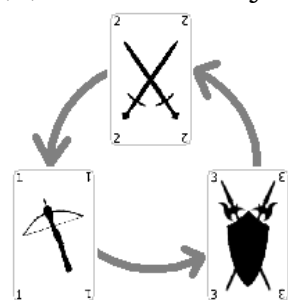
Все нападения на **присоединившиеся** войска – формируют новое сражение, которое будет проведено после, если присоединившееся войско выживет в первом сражении.





2) В графе "сила" у каждого войска нарисованы прямоугольнички □. Это символическое отображение количества отрядов в войске (у мага и дракона эквиваленты отрядам).

3) Перед сражением Вы даёте каждому отряду приказ, задаёте действие – его поведение в бою.

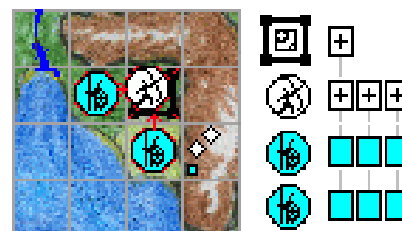
Действия могут быть трёх видов: обстрел , атака , защита . Их олицетворяют карточки с соответствующей символикой.



Атакующий отряд побеждает обстреливающего. Обстреливающий побеждает защищающегося. Защищающийся побеждает атакующего. Одинаковые убираются с поля оба, кроме карточек с преимуществом .

4) Карточка с плюсом  означает, что отряд имеет преимущество. То есть, при одинаковых действиях (атака, обстрел, защита) побеждает отряд, имеющий преимущество. Например, лучники города, за счёт преимущества от стен, побеждают лучников нападающих. Отряды с преимуществом друг с другом сражаются на равных.

5) Для проведения сражения **НАПАДАЮЩИЕ** расставляют свои карточки напротив карточек **ОБОРОНЯЮЩИХСЯ** рубашками вверх. Карточек столько, сколько отрядов участвует в сражении с каждой стороны.



6) Если в каждой армии, вступившей в сражение, не меньше трех отрядов, то расставлять нужно по три в ряд. Иначе, нужно расставлять в ряд по количеству отрядов меньшей армии.

7) За **НАПАДАЮЩИХ** карточки расставляет хозяин первого напавшего войска. За **ОБОРОНЯЮЩИХСЯ** – хозяин первого войска, на которое напали.

Они сами выбирают порядок расположения всех войск своей стороны в сражении. После определения порядка, то есть, какое войско за каким вступает в сражение (кто за кем стоит), **НАПАДАЮЩИЕ** расставляют отряды своих войск по очереди слева направо, а **ОБОРОНЯЮЩИЕСЯ** справа налево соответственно напротив отрядов **НАПАДАЮЩИХ**. Стоящие в задних рядах отряды вступают в битву, после поражения передних, с теми, кто победил.

8) Если после открытия карточек остались отряды у обеих сторон, то следует вновь их расставить, однако теперь нельзя менять приказ, данный вначале сражения отрядам, то есть расставляются именно эти карточки.

9) После битвы все войска, у которых сохранился хотя бы один отряд, восстанавливаются и, к следующей битве, будут иметь исходное количество отрядов. Войска, у которых не осталось отрядов, снимаются с карты и доход их владельца увеличивается на их содержание. Вместе с кораблём гибнет и перевозимое им войско.

10) Если во время битвы погибает гарнизон строения, то по желанию победителя оно может быть понижено на один уровень (башня, крепость или рудник 1-уровня в этом случае разрушаются). После полного разрушения постройки корабль, оказавшийся на клетке суши без реки, снимается с карты как погибший (вместе с перевозимым им войском, если таковое есть).

11) Строение всегда понижается на уровень, если гарнизон погиб в битве, где в победителях остались только магические и/или нейтральные войска.

12) Строение становится собственностью победителя. В случае ничьи (или по желанию победителя) хозяин не изменяется.

Хозяин строения не меняется, если в победителях остались только нейтральные и/или магические войска. При смене владельца строение теряет активное действие.

13) Войска, строения, стоящие на одной клетке, будут обороняться вместе при нападении на любого из них. Совместная оборона невозможна, если войска, строения сражаются на разных сторонах.

14) Если в победившей стороне возникли разногласия по поводу принадлежности захваченного (строение, полководческий приз за победу, смута), то предмет захвата становится собственностью владельца выжившего войска/строения ранее прочих вступившего в бой.

15) Все создаваемые постройки, а также уровни выставляются на карту после проведения битв. Если на войско/строение нападали в ход, когда оно пыталось построить/достроить, то результат действия "строительство" или "повышение уровня" не будет достигнут. То есть, деньги, потраченные на строительство, пропали даром.

16) Войско, строение *становится нейтральным*, если подверглось нападению со стороны войск, строений того же хозяина (нападение на своих). Магические войска становятся нейтральными в этом случае только на время проведения боя.

Личное войско всегда остаётся верным хозяину. Нейтральным в этом случае, становится напавшее войско или строение, того же хозяина.

8. МАГИЯ



1) Существует пять направлений (школ) магии: Леса, Гор, Пустынь, Равнин, Серая магия.

2) Каждый маг может колдовать Серую магию и магию ещё одной школы.

3) Любое заклинание стоит **30** монет.

4) Магия не действует на войска в мифриловых доспехах. На магов и магические войска действует только специальная магия.

5) Под действием на один год(круг) понимается действие заклинания во время всех ходов игроков с момента сотворения до начала хода игрока сотворившего заклинание.

6) Маг, контролирующий зомби или корабли-призраки (некромант), может колдовать только 9.1.5 ПОДЪЁМ ЗОМБИ, 9.1.6 ВЫЗОВ КОРАБЛЯ-ПРИЗРАКА и 9.1.7 ОБРАЩЕНИЕ В ПРАХ.



Маг, контролирующий дракона (повелитель драконов), может колдовать только 9.1.3 ВЫЗОВ ДРАКОНА и 9.1.4 ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ КОНТРОЛЯ.

7) С гибелью мага все его подконтрольные магические войска автоматически освобождаются (лишаются контроля - см. замечания к 9.1.4, 9.1.6).



8) Если в результате добавлений значение броска кубика стало больше 6 - следует приравнять к 6.

9) Книга заклинаний.

ЗАКЛИНАНИЯ СЕРОЙ МАГИИ:

1.1 ПОПУТНЫЙ ВЕТЕР.

Дальность действия 6 клеток. Воздействует на корабль ещё не ходивший в этот ход. Увеличивает дальность передвижения по воде на 2 клетки. Действует один год(круг).



1.2 ШТОРМ.

Дальность действия 6 клеток. Воздействует на корабли вне построек в области 3х3 клетки. Действует сразу. Броском кубика определяется результат колдовства:

1-2: ничего не произошло;

3-4: корабли лишаются активного действия на год/круг;

5-6: корабли тонут.

1.3 ПРИРУЧЕНИЕ ДРАКОНА.

Для приручения дракона маг должен встать на клетку со знаком дракона. Броском кубика определяется результат колдовства:

1: маг погибает,

2-3-4: ничего не происходит,

5: дракон погибает,

6: дракон приручён, появится на данной клетке после ухода с неё мага без активного действия.



На каждой драконьей горе есть неоткрытый мифриловый рудник (4-уровень).

Замечание: любое войско/строение на клетке со знаком дракона подвергается атаке со стороны летающего ящера. Исключение составляет маг. Дракон летает – то есть, способен двигаться по клеткам моря без корабля.

1.4 ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ КОНТРОЛЯ

Дальность действия 6 клеток. Воздействует на дракона. Действует сразу. С вероятностью 1/3 дракон освобождается от контроля другого мага и летит к своей горе.



Замечание: Дракон, лишившись контроля, летит к своей горе – вначале по горизонтали или вертикали до ближайшей диагонали, а потом по ней, либо если находится на равном расстоянии от двух диагоналей (соответственно на горизонтали или вертикали координат горы), то летит по этой горизонтали или вертикали.

У только что освобождённого дракона нет активного действия. Дракон движется после хода своего бывшего хозяина по следующему алгоритму:

- а) Дракон сдвигается на одну клетку по пути.
- б) Если рядом с драконом стоит войско или строение, то оно будет атаковано (если несколько, то одно из них случайным образом).
- в) Если рядом никого нет, то повторить пп.а-б, пока не закончатся передвижения.
- г) Достигнув своего обиталища, дракон засыпает вновь.

1.5 ПОДЪЁМ ЗОМБИ

Воздействие: на соседние клетки суши. Обязательно наличие постройки на соседней клетке с заклинаемыми. Действует сразу. Броском кубика определяется результат колдовства:

- 1-2: 1 поднятый отряд зомби,
- 3-4: 2 поднятых отряда зомби,
- 5-6: 3 поднятых отряда зомби.



Количество вызываемых зомби ограничивается вместимостью клеток, удовлетворяющих условию вызова. У только что поднятых зомби нет активного действия. Максимально маг может контролировать 6 отрядов зомби.

1.6 ВЫЗОВ КОРАБЛЯ-ПРИЗРАКА

Воздействие: на соседнюю клетку моря, не граничащую с сушей. Действует сразу. С шансом 1/2 на воде появляется корабль-призрак.

Примечание. У только что вызванного корабля-призрака нет активного действия. Корабль-призрак в контроле считается за 2 отряда зомби. На клетках, граничащих с сушей, корабли-призраки немедленно рассыпаются в прах.

1.7 ОБРАЩЕНИЕ В ПРАХ

Радиус действия 6 клеток. Воздействует на зомби. Действует сразу. Броском кубика определяется количество уничтоженных отрядов зомби (в радиусе действия) на выбор мага, сотворившего это заклинание:

- 1-2: 1 отряд зомби,
- 3-4: 2 отряда зомби,
- 5-6: 3 отряда зомби или корабль-призрак.

Замечание: Зомби и корабли-призраки без контроля рассыпаются в прах и снимаются с карты в конце хода, после битв.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГИИ ЛЕСА:

2. ТУМАН СНА

Дальность действия 6 клеток. Воздействует на любое войско. Войско, и все войска, стоящие рядом с ним вплотную, лишаются активного действия на один год(круг).

ЗАКЛИНАНИЯ МАГИИ ПУСТЫНЬ:

3. ГНЕВ ЭВОГРА

Дальность действия 2 клетки. Воздействует на строение. Строение понижается на один уровень.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГИИ ГОР:

4. ЩИТ ЯРОСТИ

Дальность действия 6 клеток. Воздействует на любое войско. Даёт отрядам заколдованного войска преимущество на один год/круг, до первого сражения.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГИИ РАВНИН:

5. ВОДА НЕУТОМИМОСТИ

Дальность действия 6 клеток. Воздействует на любое войско на суше, не ходившее в этот ход. Заколдованное войско может передвигаться по суше, не обращая внимания на переход с местности на местность, на 5 клеток.

Действует один год(круг).

Примечание. При погрузке войска на корабль – передвижение всё же заканчивается. Пересечь реки без остановки тоже не получится.

17 февраля 2025 года.
(для юбилейной игры)



1995 © А.Г. Прохоров a.k.a. Ottar

<http://vsgame.nnov.ru>, <https://wtihe.itch.io/vsgame>, https://vk.com/velikaya_strategicheskaya



Границы земель Старого Света мира ВС (с названиями, доходом и рудниками)

Памятка на игру

Постройка		Уровень	Стоимость	Доход	Гарнизон	Найм
Дома лорда	Башня 	1	25	Земля		маг {100} 
	Поместье 	2	50	Земля	 	лёгкая пехота {17} 
	<u>Замок</u> 	3	100	Земля	 	лёгкая пехота {17}, тяжёлая пехота {25}, рыцари {50}     
	<u>Город</u> 	4	125	Земля	  	лёгкая пехота {17}, тяжёлая пехота {25}, корабль {25}     
<u>Крепость</u> 		1	50	нет	 	лёгкая пехота {17} 

Стены дают преимущество отрядам войска [+]. Замок и город только при обороне, крепость всегда.

Рудник	Стоимость	Доход	Гарнизон
1-уровень (медь)	10	2	
2-уровень (серебро)	20	4	
3-уровень (золото)	30	6	
4-уровень (мифрил)	40	8	

Войско	Стоимость	Сила, кол-во отрядов	Содержание	Передвижение					
				поле	лес	горы	пустыни	прибрежное море, реки	открытое море
Лёгкая пехота	17		3	2	2	2	2	-	-
Варвары	25		5	3	2	2	1	-	-
Эльфы	25		5	2	3	1	2	-	-
Гномы	25		5	2	1	3	2	-	-
Орки	25		5	1	2	2	3	-	-
Рыцари	50		10	3	2	1	3	-	-
Корабль	25		5	-	-	-	-	4	6
Маг*	100		10	2	2	2	2	-	-
Зомби*	магия		0	2	2	2	2	-	-
Дракон*	магия		10	5	5	5	5	5	5
Корабль-призрак	магия		0	-	-	-	-	4	6

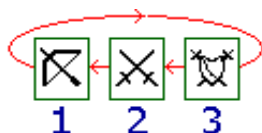
* При пересечении местности и реки не останавливаются. Остальные не могут пересечь реку без остановки.

Система боя

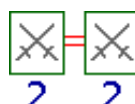


Сражение

Расстановка



Общий принцип



При равенстве оба «уходят»



Преимущество побеждает