



БИТКАТА ЗА БАЛКАНИТЕ

Ерата на Калоян

Правила

БИТКАТА ЗА БАЛКАНИТЕ

Годината е 1205-а. Балканите са разпокъсани и разединени, след като Византийската империя рухва под напора на Четвъртия кръстоносен поход. Местни владетели се обявяват за господари на новосъздадени държави, които се изправят една срещу друга в борбата за надмощие в региона. Всяко едно от тези владения се стреми да доминира Балканите и да се превърне в новата регионална сила. Петима главни кандидати посягат да вдигнат падналата византийска корона и да се възправят като господари на една нова империя.

Какво ли би могло да се случи, ако дори и само една битка или съюз беше завършила по различен начин? Сега е време вие да пренапишете историята!



БЪЛГАРИЯ

След като братята Асен и Петър успешно отхвърлят властта на Византия, България започва да консолидира своите позиции и да търси признание за своята независимост. Смъртта на Асен и Петър поставя на трона младия и амбициозен Калоян. През 1204 година той успява да изкове изгодна уния с Папството и да обедини и подчини различните аристократи в земите си. Българите са изправени пред врагове на всички фронтове, а пътят им към победата минава през решителна и предпазлива политика, съчетана с гръзки и категорични военни действия.



ЛАТИНСКАТА ИМПЕРИЯ

Създадена през 1204 година върху пепелищата на Византия, Латинската империя се стреми да подчини старите имперски територии и да ги постави под върховенството на католическата вяра. Кръстоносците предявяват претенции към всички византийски владения от времето на Комнините и нямат намерение да се спрат, докато не ги покорят. Освен на своите мечове те разчитат и на постоянна подкрепа от папата и католическа Европа.



НИКЕЯ

Сформирана веднага след рухването на Византия около Малоазийските теми, Никея се контролира от династията Ватаци. Напрежението между

българи и латинци през 1204-та и началото на 1205 година дава шанс на никейците да консолидират своите владения и да стабилизират границите си както с рицарите, така и със селджукските турци. Връщането на Константинопол се превръща в основна цел за съществуването на Никея, която тя смята да преследва с всички средства.



ЕПИР

Епирското деспотство се създава около детронирания в края на XII век династия на Комнини. Те успяват да подчинят земите в планинските райони на Източна Гърция и Албания и да ги превърнат в основа за бъдещите си политически амбиции. Епирското деспотство е само етап от големия замисъл на Комнините – връщане на имперската корона, отнета им точно тридесет години по-рано. Константинопол е крайната цел на епирците, като по пътя си те са готови да прегазят всеки, който им се противопостави.



ВЕНЕЦИЯ

Създадена като протекторат на Византия в Адриатика, Републиката на Сан Марко постепенно натрупва военноморски сили и богатства и в началото на XIII век решава не просто да скъса с формалната си зависимост от Византия, но и да детронира своя доскорошен сюзерен. Именно венецианците организират и направляват Четвъртия кръстоносен поход, който превзема Константинопол. В замяна на помощта си рицарите им отстъпват ключови пристанища и изключително изгодни права за търговия. Венеция смята да използва тези придобивки, за да се превърне в неоспорим господар на източните морета.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Всеки играч поема управлението на едно от петте царства, впримчени в безкомпромисна борба за суверенитет, територия и власт. Победата в играта се постига или при пълна доминация над противниците, или при натрупване на достатъчно точки „Влияние“. Тези точки се печелят предимно чрез продължителен контрол на територии, но и по други начини – всяко от царствата има своя уникална цел, а допълнителни такива могат да се паднат и в хода на играта.

Игрални компоненти

Игрално поле –

Карта на Балканите

Основните действия в играта се извършват на картата на Балканите. Картата е разделена на сухоземни (накратко – земни) територии, очертани с бели граници, и морски територии, очертани със сини граници.

Около самата карта е разположена „Скалата на Влиянието“, от 0 до 99, по която играчите отбелязват своите точки „Влияние“.

В долния ляв ъгъл на игралното поле се намира сезонната скала. На нея се отбелязва до коя част на рунда са стигнали играчите. Всеки рунд представлява една година и е разделен на четири части – пролет, лято, есен и зима.

Злато

За някои действията в играта, например наемането на войски или изиграването на определени карти, е нужно да се заплати цена в злато. Сребристите монети са на стойност 1 злато, а златистите – на 5 злато.

Златото, с което могат да се сдобият играчите, е неограничено. Дори да няма останали монети, когато някой трябва да получи такова, отчитайте прихода по някакъв начин (например чрез записване на лист).

Гербове на царствата

Десетте герба с цветен кант на всяко от петте царства служат за маркиране на контролираните от тях територии. Гербът без цветен кант пък служи за отбелязване на точките „Влияние“ по съответната скала.

Заповеди

Чрез своите заповеди всеки от играчите определя какви действия да се извършат от неговото царство. Изборът на подходящи заповеди се извършва в началото на всеки рунд по време на „Планиране“ и е изключително важен.

Войски

Царствата разполагат с три вида армии – редовна, елитна и царска, както и с флотилии. Част от войските (армии и флотилии) се разполагат по игралното поле още в началото на играта, а останалите играчи могат да наемат в своите

ходове. Когато бъдат унищожени, се връщат на играча и той може да ги наема отново. Редовните и елитните армии са на общи пулове (по 10 бр.), така че внимавайте на коя страна ги слагате; флотилиите са по 5; царската армия на всяко царство (без Венеция) е фигурка.

За разлика от златото, войските са ограничен брой – ако всичките войски на играч са разположени по полето, за да може да наеме нова, той трябва преди това да разпусне някоя от вече наетите.

Маркери

В играта има четири вида маркери, които служат за отбелязване на важни събития:

- Сезонният маркер показва до коя част на рунда е стигнала играта;
- Маркерът за първи играч показва кой е първият играч за дадения рунд;
- Маркерите за бунт и разруха се ползват при изиграването на определени карти.

Общи бойни тактики

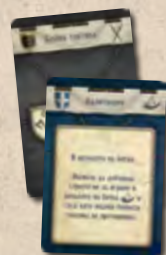
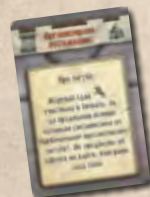
Кarti, които се използват за определяне на показателите в битка и могат да се изиграват както в полза на играчите, така и на неутралните противници. Тези карти винаги се използват еднократно по време на битка и никога не остават в ръката на играча.

Стратегии

Общи за всички играчи карти, които дават разнообразни предимства при битка, при изиграване на определени заповеди или по време на „Разбор“. За да изиграе „Стратегия“, играчът трябва първо да се сдобил с нея в ръка, а после да го направи в момент, в който изпълнява условията за изиграване на картата.

Царски карти

Всяко от царствата има уникални предимства, представени с неговите Царски карти. Както и при Стратегиите, за да се възползват от тях, играчите трябва първо да ги изтеглят в ръка, след което могат да ги изиграят при удобен случай. Сред Царските карти има както Бойни тактики, така и карти, подобни на Стратегиите.



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Избор на трудност

Преди да започнете, трябва да изберете колко трудна и продължителна искате да бъде тази игра, тъй като тя може да се играе в два значително различаващи се варианта:

• **Стандартна игра** – препоръчва се за по-млади и неопитни играчи, както и за такива, които предпочитат по-кратки и лесни правила и по-бърза игра. За този вариант четете текста с нормален фон и този със зелен фон. Правилата с червен фон не важат за този вариант на игра.

• **Игра за напреднали** – препоръчва се за играчи на 14+ години, които обичат повече стратегически и тактически предизвикателства. За този вариант четете текста с нормален фон и този с червен фон. Правилата със зелен фон не важат за този вариант на игра.

1 ПОДГОТВЕТЕ ИГРАЛНОТО ПОЛЕ В СРЕДАТА НА МАСАТА

То трябва да е на удобно разстояние от играчите, но и да оставя малка зона за компоненти пред всеки от тях. Сложете встрани от полето златото и маркерите. Поставете сезонния маркер на позиция „пролет“ на игралното поле.

2 ПОДГОТВЕТЕ ДВЕТЕ ОБЩИ ТЕСТЕТА КАРТИ – СТРАТЕГИИ И ОБЩИ БОЙНИ ТАКТИКИ

Ако играете по стандартните правила, извадете от тестето със Стратегии всички карти, които са с червен надпис на заглавието – те участват само в играта за напреднали. Върнете ги в кутията.

Разбъркайте поотделно тестетата с Общи бойни тактики и Стратегии и ги сложете с лицето надолу встрани от игралното поле.

3 ОПРЕДЕЛЕТЕ ПЪРВИ ИГРАЧ

Първ започва играчът, който най-скоро е посещавал крепост или исторически музей. При равенство между двама или повече играчи първ започва най-младият.

Определете чрез жребий реда на игра, например чрез обръщане на Общи бойни тактики и сравняване на тяхната сила (при равенство за дадена позиция играчите, борещи се за нея, повтарят тегленето). Седнете в този ред.

Първият играч поставя пред себе си маркера за първи играч.

Редът на игра започва от първия играч; следващ играч е този вляво от него и т.н. по посока на часовниковата стрелка. Винаги когато се каже, че играчите трябва да се редуват за някакво действие, се спазва тази последователност.

4 ИЗБЕРЕТЕ СВОИТЕ ЦАРСТВА И ВЗЕТЕТЕ КОМПОНЕНТИТЕ СИ

При игра с двама или трима играчи изберете измежду България, Латинската империя и Египт.

Ако не можете да се споразумеете, редувайте се при избора. Всеки играч взема пред себе си 5 злато, войските, Царските карти, заповедите и гербовете на царството си. Поставете герба си на полето с 0 точки на скалата за „Влияние“. Върнете в кутията компонентите на тези царства, които няма да участват в играта.

От десетте заповеди, с които разполагате, върнете обратно в кутията двете заповеди „Отбрана“ и двете „Развитие“. Тези заповеди участват само в игра за напреднали.

5 ИЗТЕГЛЕТЕ СВОИТЕ НАЧАЛНИ КАРТИ

Извадете от тестетата си с Царски карти всички карти, които са с червено заглавие – те участват само в игрите за напреднали. Върнете ги в кутията.

Всеки играч обръща пред себе си картите с предимства на своето царство (тези с черен фон на заглавието) и ги прочита пред останалите. Ефектите на тези карти важат през цялата игра.

Всеки играч разбърква останалите си Царски карти, оставя ги с лицето надолу пред себе си, изтегля в ръка 2 от Царските си карти и 2 от Стратегиите. Може да ги разгледа, но не ги показва на останалите.

Повечето царства имат 2 предимства, с изключение на Венеция, която разполага с три. Само при игра, в която участва Никея, Латинската империя също получава трето предимство.

Опционално правило за стратегически старт:

Вземете по още 5 злато и още 3 Царски карти. За всяка от петте Царски карти, която искате да задържите в ръка, заплащате по 2 злато. Другите връщате в тестето и го разбърквате.

ОБЩИ ПРАВИЛА И ТЕРМИНИ

Територии

Земни територии

Разделени са на четири вида:

- 1 Територии на играчите** – териториите на тези от петте царства, които се управляват от играчи и са маркирани с техните гербове.
- 2 Суверенни територии** – Босна, Сърбия, Солунското царство и Куманските земи (Олтения и Влахия). Това са територии със силна власт, която оказва съпротива при навлизане на чужда армия. Маркирани са с гербове.
- 3 Неутрални територии** – територии със слаба или оспорвана власт – през тях могат да преминават войски, а когато бъдат нападнати, съпротивата им е минимална.
- 4 Неизградени територии** – Рум, Унгария, Кумания и Сицилия – играч никога не може да навлезе или да завладее тези територии. Те не са част от играта.

При игра с по-малко от 5 души териториите на тези от петте основни царства, които не се управляват от играчи, се считат за:

• Неутрални

• Суверенни територии – маркирайте ги с гербовете на съответните царства. Опционално, ако искате по-напрегната борба за територии между играчите (особено при игра с двама играчи), считайте ги за неизградени.

Всяка от земните територии, освен неизградените, може да бъде завладяна от играч, при което той поставя един от гербовете на царството си в нея.

5 Морските територии (накратко – морета) не са в ничие владение и не могат да бъдат завладявани по никакъв начин.

Бонуси на територии

- 6 Крепости** – по-слабите са маркирани в сиво, а по-силните – в златисто. Дават предимства при „Въоръжение“ и в битка на защитниците на територията.
- 7 Богати територии** – от тях се добива допълнително злато. Маркирани са с монета.

Съседни територии и разстояние

Съседни територии се наричат такива, които имат ясна гранична линия между тях (а не точка).

При определяне на разстояние между две територии се брои колко териториални граници най-малко трябва да се преминат, за да се стигне от едната до другата.

Примери: Карвуна е съседна на Копсис, Търново, Влахия и северозападната част на Черно море. Епир не съседства на Охрид; Витиния – на Галиполи; Тракия – на Мраморно море.

Разстоянието от Филипопол до Видин е 2. Съседните територии са на разстояние 1 една от друга.

Особени територии

Евбея – въпреки че е остров, тъй като е близко до брега, се счита, че с нея имат сухоземна връзка Тесалия и Атина.

Наксос – няма сухоземен път до тази територия и армии могат да пътуват от и до нея само с помощта на флотилии. Същото важи и за Крит.

Мраморно море – от и към Мраморно море все пак може да се придвижи флотилия, но това става само с позволение на играча, който:

- владее Константинопол (Босфора) – придвижване от и към Черно море;
- владее Галиполи (Дарданелите) – придвижване от и към Бяло море.



Войски

Армията е войскова част, която може да се наема и придвижва по суша. Има три вида армии – редовна, елитна и царска. Елитната армия превъзхожда редовната, а най-силна е царската. За царската армия важат всички привилегии и правила, които важат за елитните армии, например бонусите от картите „Кръстоносци“, „Отряг преследвачи“ и други.

Пазете царските си армии, защото унищожаването им води до сериозни наказания.

Флотилиите могат да се наемат и придвижват само по вода. Освен че помагат при битките за съседни на тях земни територии, чрез тях могат да се пренасят армии през морските територии.

„Войска“ е обединяващ термин за армия и флотилия.



ЕЛЕМЕНТИ НА КАРТИТЕ

1 ЗАГЛАВИЕ

Наименование на действието, което картата представлява. Според цвета на заглавието:

- Ако е червено, значи картата участва само в игри за напреднали и трябва да се отдели преди началото на стандартна игра.

- Ако е бяло на тъмен фон, то тази Царска карта е от предимствата на гадено царство – обръща се в началото на играта и важи до края ѝ.

2 ПРИНАДЛЕЖНОСТ

Показва на кое царство/тесте принадлежи картата. Със специални символи са маркирани Общите бойни тактики, както и Стратегиите.



Герб на гържава



Неутрален герб



Стратегия

3 ТИП

Показва в какъв момент може да се изиграе картата.



В началото на битка



Бойна тактика



В края на битка



Във фаза „Разбор“



При конкретна заповед



При чужд ход или заповед

При липса на символ за тип, изиграй в свой ход.

4 ПОКАЗАТЕЛИ НА БОЙНИ ТАКТИКИ



Сила – дава по-голям шанс за спечелване на битката



Атака – увеличава загубите на противника



Защита – намалява собствените загуби

5 ЦЕНА

Някои карти изискват заплащането на определена цена в злато, за да бъдат изиграни.

6 ЕФЕКТ / ДОПЪЛНИТЕЛЕН ЕФЕКТ

В него е описано какви точно са условията за и последиците от изиграването на картата. Ефектите към бойните тактики, посочени в текста, са „допълнителни“, т.е. те важат в добавка към показателите им.

7 УТВЪРДЕНА СТРАТЕГИЯ



Този символ показва, че вместо еднократно картата може да се изиграе и като Утвърдена стратегия и да важи до края на играта.

ТЕСТЕТА И ТЕГЛЕНЕ НА КАРТИ

Когато играч трябва да изтегли в ръка карта от гадено тесте, той тегли най-горната такава. Картите в ръката си играчът може да разглежда по всяко време и да изиграе в удобен момент.

Вече изиграните карти от гадена принадлежност (тесте) се слагат на купчинка с лицето нагоре до съответното тесте. Когато не са останали карти от гадено тесте, а трябва да се изтегли нова карта от него, то купчинката от изиграните карти се разбърква и се поставя с лицето надолу – така тестето се формира наново.

ИЗИГРАВАНЕ НА КАРТА

В подходящ момент играчите могат да използват картите, които гържат в ръка, за да приложат техния ефект. Това те могат да направят в своя ход, по време на „Разбор“ или по време на битка, в която участват (бойните тактики, както и картите за начало и край на битка). Изключение правят няколко карти, на които изрично е споменато, че могат да се играят по време на чужд ход.

Ако карта има цена, то с изиграването ѝ тя трябва да се заплати веднага (преди да се отчете ефектът ѝ).

При противоречие с правилата, написани на карта, с тези в тази книга, важи текстът на съответната карта.

По време на гаден ход, фаза „Разбор“ или Битка (в зависимост от типа карта) играч не може да изиграе две карти с еднакво заглавие.

Ако картата има по-гълготраен ефект, може да се запази с лицето нагоре в зоната на играча, който я е изиграл, докато ефектът от нея трае (например „Подклаждане на бунт“ и „Грандиозна подготовка“).

ИЗИГРАВАНЕ НА УТВЪРДЕНИ СТРАТЕГИИ

Утвърдена стратегия (каквато може да се въведе чрез заповед „Развитие“) се изиграва от играч, без картата да се мести или да отива в купчината с изиграни карти – тя си остава пред него.

При всяко ползване на Утвърдени стратегии, които имат цена в злато, тя трябва да се заплаща. Т.е. това, че една Стратегия е утвърдена, не прави ползването ѝ безплатно, а само винаги достъпно срещу съответната цена, ако има такава.

Игрален рунд

Игралният рунд съответства на една година от събитията на Балканите и е разделен на три фази – „Планиране“, „Изпълнение на заповеди“ и „Разбор“. В първата фаза играчите само се подготвят за същинските действия. Във втората фаза се редуват, като всеки изиграва по един свой ход на сезон. Във финалната фаза се прави разбор на случващото се, получават се точки „Влияние“ от територии и карти и се прави подготовка за следващата година – следващия игрален рунд.

Фаза 1 – „Планиране“

Едновременно всички играчи подреждат пред себе си всички заповеди на своето царство и ги обръщат надолу, така че да се вижда само гербът им.

Тайно от останалите, всеки от играчите си избира четири от заповедите си, които да използва в игралния рунд. Играчите поставят избраните заповеди пред себе си с лицето надолу, а останалите „отпаднали“ заповеди се слагат на купчинка встрани (също с лицето надолу) и не могат да бъдат ползвани в този рунд.

Фаза 2 – „Изпълнение на заповеди“

Един по един играчите се редуват да играят своите заповеди, започвайки от първия играч. Изиграване на една заповед се нарича „ход на играча“. В рамките на един сезон всеки от играчите изиграва по един свой ход. В рамките на един рунд играчите изиграват по 3 хода (стандартна игра) или 4 хода (игра за напреднали).

В началото на своя ход играчът, който е наред, избира коя от своите оставащи заповеди да изиграе. Обявява това, показва заповедта на останалите играчи и изпълнява съответните действия. Веднъж изиграна, заповедта остава обърната с лицето нагоре пред играча и не може да бъде използвана отново в този игрален рунд.

Играч има право да пропусне хода си, при което премества една от своите неизиграни заповеди в купчинката с отпадналите за този рунд, без да я показва на останалите играчи.

Когато и последният играч (този, седящ отгясно на първия) изиграе своята заповед, той премества маркера за ходове една позиция по часовниковата стрелка (пролет > лято > есен > зима).

1 Ако маркерът попада на полето зима, т.е. вече всички са изиграли по 3 хода този рунд, се преминава към фаза „Разбор“.

2 Ако маркерът попада на полето пролет, т.е. вече всички са изиграли по 4 хода този рунд, се преминава към фаза „Разбор“.

ЗАПОВЕД „ДОБИВ“



При изиграване на заповед „Добив“ играчът получава:

- 2 злато (безусловно);
- 1 злато за всяка своя територия, която не е под обсада (без противникови армии в нея), и още 1 злато за тези, които са богати (със символа „монетата от играното поле“).

ЗАПОВЕД „ВЪОРЪЖЕНИЕ“



За всяка територия, която играчът владее и не е под обсада, може да извърши **едно** от следните **пет** действия (само по веднъж на територия):

1 Да наеме редовна армия (1 злато).

Само в територии с крепости, **2** да наеме елитна армия (3 злато), **3** да наеме царска армия (4 злато) или **4** да повиши редовна армия в елитна (2 злато) – при това пулчето на армията просто се обръща.

5 Да наеме (построи) флотилия в съседно на избраната негова територия море (2 злато).



Разяснения:

• При наемане на флотилия, ако има море без врагове в него, играчът е длъжен да построи флотилията в него, а ако няма, може да я построи и при вража флотилия, но това ще доведе до морска битка в края на заповедта, в която играчът на ход се бори за нападател.

• **Ограничението за наемане на флотилии е по сухоземни територии**, т.е. ако играч владее повече от една територия до гадено море, може да строи повече от една флотилия в него в рамките на заповедта си, стига да може да си го позволи. Например ако владее Галиполи и Константинопол, може да наеме 2 флотилии в Мраморно море срещу 4 злато.

• **Венеция** никога не може да наема/притежава царска армия, но пък винаги може да наема до две флотилии в морето до Далмация, дори да не

Владее тази територия, както и армии на борда на тези флотилии, в рамките на същия ход.

• **Ограничен брой на войските:** Ако всичките армии или флотилии на даден играч са разположени по игралното поле, но той иска да наеме нова, може да разпусне една от войските си (стига да не е царска), да върне пула пред себе си, при което да го използва при наемане. Това не води до привилегии при наемането – заплаща се пълната цена.

• **Цената за наемане** се заплаща за всяка единица, дори когато това право е получено благодарение на карта. Т.е. ако карта позволява наемането на две допълнителни армии например, това не означава, че те се наемат безплатно.

ЗАПОВЕД „НАСТЪПЛЕНИЕ“



Когато играч изиграе „Настъпление“, той избира сухоземна територия, към която да се придвижи (**целева територия** или **цел**) и поставя заповедта за „Настъпление“ в нея, където тя остава до края на хода. Това му дава правото да извърши следните действия в **този рег**:

1) Акт на агресия: Играчът има право да обяви разваляне на съюз, при което губи 2 точки „Влияние“.

2) Настъпление по вода: Ако има море или морета, съседстващи на целта, играчът може да премести свои флотилии в тях. Флотилиите могат да изминат до 2 морета разстояние, като всяко такова придвижване е от тяхното до съседно на него море. В края на движението си трябва да достигнат до съседно на целевата територия море, а по пътя не могат да преминават през морета с вражи* флотилии. Няма ограничение на това колко флотилии може да придвижи играчът, стига всяка от придвижваните да отговаря на всички условия.

* Вража войска е всяка войска без тези на играча и съюзниците му.

Правило за пренасяне на армия от флотилия:

Във всеки момент от придвижването на флотилиите една армия от съседна сухоземна зона на морето, в което се намира флотилията (т.е. това, от което започва, това, през което минава, или това до целта), може да се качи и да бъде пренесена до целта (не може да слезе никъде другаде).

Такова пренасяне може да се извърши и без флотилиите да се придвижват. Позволено е например играч да пренесе армия от Епир до Кефалония, без тя да минава през Арта, стига да има флотилия, която да се намира в съответното море. Позволено е и флотилия да тръгне от съседно на целта море и после да се върне в него (това се брои за движение на разстояние 2).

В случай че в морето, до което достига флотилията, има вражеска флотилия, това ще предизвика морска битка и пренасяната армия може да бъде свалена само при победа в морска битка. При загуба армията остава на флотилията, а при унищожение на флотилията армията, която тя пренася, е също унищожена.

Всяка флотилия може да участва в пренасянето само на една армия в даден ход.

3) Настъпление по суша: Играчът може да премести в целевата територия свои армии от територии на разстояние до 2. Правилата за това движение са същите като при флотилиите – няма ограничение за броя придвижени армии, като отново всяка трябва да може да достигне до целта. При придвижване на армия тя не може да **преминава** през територии с вражи армии, както и през суверенни територии.

Изключение от това правило е, че елитните армии могат да преминат през територии на друг играч, охранявани единствено от редовна армия.

През територия на друг играч, в която няма армия, както и през неутрална територия, се преминава безпроблемно. При това преминаващият не завладява територията и не ѝ повлиява по никакъв начин, а няма и право да остави армия в нея.



1 Придвижване на флотилия до целева територия.

2 Придвижване на армия до неутрална целева територия.

3 Придвижване на армия с помощта на флотилия, при което армията се качва по средата на пътя.

4 Придвижване на армия с помощта на флотилия. Навлизането в дясното море, където има вражеска флотилия, би довело до морска битка.

4) Придвижване на защитника:

Ако заповедта за „Настъпление“ е в територия на друг играч и в нея има крепост, сега на свой ред той може да премести армии към нея и флотилии към съседните ѝ морета – от разстояние 1, ако крепостта е нормална, или от разстояние 2, ако крепостта е силна (златна). Ако в територията няма крепост, не може да придвижи войски към нея.

Ако заповедта за „Настъпление“ е в територия на друг играч, в този момент той може да изиграе своя заповед „Отбрана“, за да придвижи войски в защита, ако има такава и иска да я изпълзва.

5) Морска битка (задължителна): Когато приключи с движението си, в ред, избран от играча, изиграе заповедта, се провеждат морски битки в моретата до целта, в които има флотилии на враждуващи играчи (ако има такива морета). Някои сухоземни територии съседстват на две морета, т.е. една заповед „Настъпление“ може да предизвика до две морски битки. Ако нападателят победи и флотилиите превозват армии, то те слизат на брега в целевата територия.

Правилата за провеждане на битки са обяснени на страница 12.

6) Сухоземна битка (задължителна) и завладяване при победа:

Ако при тази заповед играчът е навлязъл в територия на друг играч и противникът му има поне една армия, се провежда битка. Ако противникът няма армия или нападателят спечели битката, територията е завладяна и се маркира с герба на нападателя (другият играч си взема своя).

Нападателят трябва задължително да има поне една оцеляла армия в територията, за да я превземе – иначе тя остава във владение на защитника, дори нападателят да е спечелил.

Битката се брой за крепостна, ако в територията има крепост, и за полева, ако няма. Крепостта дава бонуси на защитника в битката.

Ако територията е суверенна или неутрална, нападателят провежда **битка срещу неутрален противник.** Завладява територията при победа и поне една оцеляла армия.

В края на хода на играча той взема заповедта за „Настъпление“ и я връща пред себе си до другите изиграни заповеди, обърната с лицето нагоре.

Правило за обсаждане: Ако в противниковата територия има крепост, нито превземането, нито битката се случват на момента, а вместо това – във фаза „Разбор“.

Ако защитникът има и крепост, и войска, той може да избере битката да се проведе веднага, но тогава тя се брой за полева. Същото се случва ако пристигне войска на защитника във вече обсадена територия – битката започва веднага и е полева.

Опционално правило: Възможност за „Маневриране“. Вместо за придвижване към територия, когато играч пожелае, може да изиграе заповедта „Настъпление“ като „Маневриране“ – заповедта се слага в територия с войски на играча (позволено е и да е морска), като при това той може да премести колкото от тях иска в избрани от него (може и различни) посоки на разстояние до 2, както и флотилиите от съседните на тази територия морета. При това се спазват същите правила и ред на „Настъпление“, но има едно допълнително правило – чрез това действие играчът може да нападне само една чужда територия и/или флотилиите до нея, т.е. не може да атакува или превземе повече от една цел.

Играчите могат да се разберат в началото на играта да играят без това правило.



ЗАПОВЕД „ОТБРАНА“



Може да се изиграе само в собствена територия по два начина.

1) „Военен лагер“:

Ако територията не е под обсада, играчът оставя заповедта в тази територия, което ѝ носи ефектите от крепост – получава 1 сила и 1 защита при крепостна обсада, територията не може да бъде превзета моментално и играчът може да наема елитни войски в нея. В края на рунда или ако територията смени владетеля си, играчът си прибира заповедта.



Ако територията е под обсада, ефектът не се получава, но и в двата случая играчът получава правото да премести колкото иска от своите войски, като териториите, от които тръгват и до които стигат, трябва да отговарят на следните условия:

- да са съседните територии на тази, в която е изиграна заповедта, или да са самата нея;
- да са собствени или съюзнически територии;




2) „Придвижване на защитника“:

Когато противник изиграе „Настъпление“ в територия на играч, след като нападателят премести войските си, но преди да започнат битките, защитникът може да изиграе заповедта си „Отбрана“, за да придвижи на свой ред войски към целта на настъплението, все едно самият защитник също е изиграл „Настъпление“ към целевата територия (важат същите правила).

ЗАПОВЕД „РАЗВИТИЕ“



В този ред играчът може:

1) да плати 5 злато и да утвърди една Стратегия или Царска карта **от ръката си**. Тя трябва да има съответния символ .

Утвърдената стратегия се прочита на останалите и се слага с лицето нагоре пред играча, при което той заплаща 5 злато. Играчът може да използва ефекта на картата винаги, все едно че я играе от ръката си, като просто обявява това – тя остава пред него до края на играта и не отива в купчинките с изиграни карти. Ползването се извършва само при спазване на изискванията за картата и срещу заплащането на цената ѝ при всяко ползване, ако има такава. Терминът и правилата за Утвърдена стратегия се ползват и за Царски карти, а не само за Стратегии.

2) да изтегли 1 Царска карта безплатно.

3) да купи до 5 Стратегии от общото тесте, като първата му струва 1 злато, всяка следваща – с 1 повече (т.е. 1/2/3/4/5, или сумарно – 1/3/6/10/15).

4) да разбърка на едно купчинката от изиграните си Царски карти със съответното тесте, формирайки наново тестето.

Фаза 3 – „Разбор“

В тази последователност:

1) В ред, избран от първия играч, се разрешават една по една всички обсади – където има защитаваща армия, се провежда крепостна битка, където няма – крепостта пада в ръцете на нападателя без битка.

2) Играчите имат право да обявят сключване (при взаимно съгласие) или разваляне (егностранно) на съюзи. Ако играчи, които развалят съюз, имат войски в едни и същи територии, за всяка от тези територии се провежда битка между тях, която се брои за полява.

3) Играчите се редуват да играят карти за „Разбор“. На своя ред играч може да изиграе такава карта или да пасува. Ако пасува, играчът вече няма право да играе карта за „Разбор“ в този рунд.

4) Ако има играч, който не владее нито една територия в този момент, той е елиминиран от играта, независимо дали има войски. Войските му се премахват от игралното поле, а картите му Стратегия се слагат в купчинката с изиграните.

5) Всеки играч получава по 1 точка „Влияние“ за всяка територия, която владее.

6) Прави се проверка за победа по точки.

7) Маркерът за първи играч се предава наляво. Досегашният втори играч ще бъде първи за следващия рунд.

8) Играчите изтеглят по една от своите Царски карти и по една Стратегия.

9) Сезонният маркер се премества на фаза „Пролет“.

Започва Фаза 1 – „Планиране“ на следващия рунд!

Край на играта

Има няколко начина да се спечели битката за Балканите:

Победа чрез териториален превес: Ако в кой да е момент от играта играч завладее 11-та територия (за която няма герб), моментално печели.

Победа чрез унищожение на врага: Ако играч елиминира всичките си противници, печели.

Победа чрез върховно влияние: Ако един или повече от играчите достигнат или надхвърлят нужния брой точки „Влияние“ в стъпка **6**) на фаза „Разбор“, то играта приключва.

Победителят е играчът с най-много точки „Влияние“, а при равенство се гледа кой владее най-много територии. Ако играчите са равни и по този критерий, те поделят победата.

Нужният брой точки за победа е **30** за къса игра.

Опционални правила:

• **Дължина на играта:** Определете броя точки, до който играете. За по-дълга игра се препоръчват 50 точки.

• **Без териториална победа:** Правилото за победа по територии отпада, но трябва да намерите начин да маркирате своите нови територии, след като ви свършат гербовете.

• **Пълно унищожение:** Като горното, но няма победа и по точки.

• **Ограничение по рундове:** Играта приключва в края на избран от вас рунд, като победителят се определя по правилата за „Победа чрез върховно влияние“.

• **Контрол над територия:** Изберете една територия, която в началото на играта не се владее от никой играч, например Солун. Победител е играчът, който владее територията във фаза „Планиране“ на два поредни рунда.

• **Парите са власт:** Победител е първият играч, който натрупа 50 злато (или друго избрано от вас число). За този режим на игра при повече играчи можете да бруте една златна монета за 10 злато.

Провеждане на битки

Когато в една територия се озоват армии на враждуващи царства или в море – флотилии на такива, това води до битка. При сухоземна битка участват армиите на играчите в съответната територия и флотилиите им в съседни на нея морета. При морски битки – участват само флотилиите в съответното море. В битките, в които никой не защитава своя територия, за нападател се счита играчът, чиито действия са причинили битката.

Начало на битка

Започвайки от защитника, участниците в битка се редуват да играят карти за начало на битка. На своя ред всеки пасува или изиграва една карта. Когато участниците пасуват един след друг, началото на битката се счита за приключено и повече не могат да се играят карти от този вид за тази битка.

Армиите, унищожени от карти за „Началото на битката“, не допринасят по никакъв начин за по-нататъшни изчисления в битката и веднага се махат от битката и игралното поле.

Боев рунд Тактическо наставление

Започвайки от играча на ход, играчите обявяват дали ще играят Бойна тактика от ръката си, или ще изтеглят такава от тестето с Общи бойни тактики. След това тези, които са избрали да изиграят Бой-

на тактика от ръката си (трябва задължително да имат такава, нямат право да блъфират при обявяването или изиграването), едновременно приготвят по една такава карта. Когато всички са готови, те ги показват едновременно, а останалите участници в битката теглят по една карта от Общите бойни тактики за себе си и я изиграват.

ОПРЕДЕЛЯНЕ НА СИЛА

Сухоземна битка

Всяка от страните получава:

- 1 сила за редовна армия
- 1 сила за всяка флотилия в съседно на територията море (участват в битката)
- 2 сила за всяка елитна армия
- 3 сила за царската армия
- Силата от Бойна тактика
- 1 или 2 сила за защитника, ако има нормална или силна крепост при обсада

При Морска битка

- 2 сила за всяка флотилия в битката
- Бонус от Бойна тактика

Превозвани армии или войски в съседни на морето територии не помагат в морска битка.

ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ПОБЕДИТЕЛ В БОЙНИЯ РУНД

Победител е страната с по-висока сила. При равенство – защитаващата се страна.

Една от участващите в битката войски на загубил играч/страна (по негов избор) е унищожена.

Ако някой от играчите е останал без армия в територията, дори да има флотилия до нея, то той е загубил битката, а другият играч е победител. Ако случайно и двамата играчи загубят армиите си едновременно, победител е защитникът.

В противен случай първо загубилият, а после победителят в рунда, ако загубилият не го е сторил, имат право да се оттеглят от битката по правилата за „Бягство“. Ако никой от двамата не се оттегли, провежда се нов боен рунд. Ако единият се оттегли, другият се зачита за победител в битката.

При игра за напреднали всяка битка се състои само от един рунд. След определянето на победителя се преминава към изчисление на загубите. По тези правила играч може да спечели битката дори и да остане без войски в края на бойния рунд и битката – пирова победа, в която все пак е спечелил сражението за територията, но на цената на разбита войска.

Изчисляване на загуби

Едновременно се изчисляват атаката и защитата на всяка от страните.

Атака:

- 1 за победителя
- 1 за всяка царска/елитна армия
- Бонус атака от карти

Защита:

- 1 или 2 от крепост за защитника при обсада
- 1 за всяка царска/елитна армия
- Бонус защита от карти

Ако атаката на едната страна в битката е по-висока от защитата на втората, разликата между двете числа показва колко войски губи втората (без това да променя вече изчислената му атака). Тази сметка се прави едновременно за загубите и на двете страни, без самите загуби да водят до преизчисляване на атаката. Всеки играч избира кои от неговите войски да са жертвите, когато има такива.

Край на битката

Започвайки от загубил играч, участниците в битка се редуват да играят карти за край на битката. На своя ред всеки пасува или изиграва една карта. Когато участниците пасуват един след друг, битката се счита за завършена и повече не могат да се играят карти от този вид за тази битка.

Бягство

Оттеглящите се армии трябва да се преместят в една съседна своя или съюзническа територия (в случая с морски битки – в едно съседно море без врагове в него). Армии не могат да се изтеглят в неутрална, вража или суверенна територия, дори да няма вража армия в нея. Ако няма къде да се оттеглят, трябва или да се сражават докрай, или да се предадат (войските се махат от иралното поле).

Флотилиите не бягат при загуба на земна битка, в която са участвали, а само на морска.

Вместо отстъпление по суша към избраната територия дадена армия може да се качи на своя флотилия, ако има такава в моретата до територията, в която е била битката (по 1 армия на 1 флотилия).

Битка с неутрален противник

Вместо от войски, показателите на неутралните и суверенните противници се определя по следния начин:

- Неутралните територии имат 1 сила.
- Суверенните царства имат сила, равна на броя територии, които все още владеят.
- Допълнителните ефекти от крепости важат и за неутрален/суверенен противник.
- За неутрален/суверенен противник се тегли и изиграва една от Общите бойни тактики.
- Босна има 1 сила, но тъй като имат покрепата на своя суверен Унгария, при битка с това царство за него се теглят 2 Общи бойни тактики и показателите им се сумират.

- Нужен е един спечелен боен рунд за играча, за да победи в битката и да завладее територията.

Примерна битка при Стандартна игра

Войските на Епир – 3 реговни, 1 елитна и 1 царска, навлизат във Филипопол. Там ги очакват 2 реговни, 1 елитна и 1 царска български армии, при което започва полева битка.



Начало на битката

Защитник в битката е България, тъй като територията е нейна. Затова първо българите имат право да играят карта.

Изиграват „Засада“, от което получават +2 сила.

Епирците изиграват „Наемна армия“, заплащат 1 злато и получават +1 сила.

Българите пасуват, а след това и епирците пасуват.

Важат бонуси от предимствата на двете царства – „Опитни наемници“ за Епир (+1 сила) и „Славата на царя“ за България (+2 сила).

Боен рунд 1

Силата на България е **11** = 7 от армии + 2 от „Засада“ + 2 от „Славата на царя“.

Силата на Епир е **10** = 8 от армии + 1 от „Опитни наемници“ + 1 от „Наемна армия“.

Първо епирците, а после българите, обявяват, че ще играят Бойни тактики от ръка. След като си избират такива, едновременно ги показват:

Епир уизграват „Числено превъзходство“, при което получават 2 сила + 1 от това, че имат една войска повече.

България уизгравя Бойна тактика със сила 2.

Сумарно силата става 13 на 13, при което България печели рунда, защото е в защита.

Епир губи 1 редовна армия и избира да продължи битката, същото избира и България.

Боеен рунг 2

Силата вече е 11 на 9. Епир отново избира да играе Бойна тактика от ръка, а България от Общите бойни тактики.

Епир уизгравя карта с 3 сила, а на България се пада такава с 0, при което губи рунда и една редовна армия. Българите не се предават, епирците – също.

Боеен рунг 3

Силата вече е 10 на 9. Епир отново приготвя Бойна карта от ръка, а България – от Общите бойни тактики. Тази на Епир е с 3 сила, а на България се пада такава с 2. Отново равенство, 12 на 12, при което Епир губи редовна армия. Тъй като вече има само 1 редовна армия, губи и предимството си от „Опитни наемници“. При това силата вече е 10 на 7 и Епир решава да се оттегли. Нито едно от царствата няма подходящи карти за край на битка в този момент, затова пасуват. Оцелелите си войски епирците преместват в своята съседна територия Велбъжг.

Примерна битка при Игра за напреднали

Латинската империя уизгравя заповед „Настъпление“ в своя ход и придвижва 2 елитни армии и царска в Тракия – територия, която вече се владее от България. България има в територията своята царска армия и 3 редовни. Българите решават да посрещнат латинците веднага в полева битка, при което губят бонусите от крепостта.



Начало на битката

Защитник в битката е България, тъй като територията е нейна. Затова първо българите имат право да играят карта.

Изиграват „Засага“, което им дава +2 сила.

Латинците уизграват „Подобрените успехи“ за +1 защита (заплащат 1 злато).

Българите уизграват „Куманска конница“, при което унищожават една армия на противника. Латинците избират това да е елитна армия, при което остават с една елитна и една царска.

Латинците пасуват, след това и българите и с това началото на битката приключва.

Важат бонуси от предимствата на двете царства – „Кръстоносци“ за Латинската империя и „Славата на царя“ за България, от които царствата вземат по 2 сила.

Боеен рунг

Първо латинците, а после българите, обявяват, че ще играят Бойни тактики от ръка. След като си избират такива, едновременно ги показват:

За Латинската империя – Бойна тактика за 4 сила.

За България – „Яростни воители“ за 2 сила, 3 атака.

Силата на Латинската империя е **11** = 5 от войски + 4 от Бойна тактика + 2 от „Кръстоносци“.

Силата на България е **12** = 6 от войски + 2 от Бойна тактика + 2 от „Засага“ + 2 от „Славата на царя“.

България печели, при което получава +1 атака.

Изчисление на загубите

Атаката на България е **5** = 1 от победата + 1 царска армия + 3 от Бойна тактика.

Защитата на Латинската империя е **3** = 2 от елитна и царска армия + 1 от „Подобрените успехи“

Разликата е 2, т.е. латинците губят двете си останали армии – царската и елитната.

Атаката на Латинската империя е само от армиите = **2**.

Защита на България е **1** – само тази от царската армия.

Разликата е 1 и България губи 1 армия (която избира да е редовна).

В края на битката, България уизгравя карта „Пленяване“ и избира да плени царската армия на Латинската империя.



Други правила

Унищожена царска армия

При унищожаването на царска армия нейният владетел губи 2 точки „Влияние“, а унищоженият я печели 2 точки „Влияние“.

Предаване на играч

Ако играч се предаде, войските и гербовете му се премахват от игралното поле, златото му се връща при общото, а Стратегиите му отиват в купчинката с изиграни Стратегии. Играчът няма право да гарява никакви свои ресурси и територии при предаване.

При игра в съюзи, ако противниците са съгласни, може вместо това неговият съюзник да играе от името на дъамата, но това дава известно предимство.

Съюзи

Играчите имат право да сключват съюзи при съгласие във фаза „Разбор“ и да ги развалят или отново в нея, или при „Настъпление“.

Опционални правила:

Отборна игра: Определете съюзите преди началото на играта. Тези съюзи никога не могат да се променят. Съотборниците имат общи точки „Влияние“, а играта се играе до **60** точки (къса) или до **100** (дълга). Този вариант на игра се препоръчва за играчите, които харесват по-справедливите игри и не обичат много преговорите. Ако единият отбор е с по-малко играчи, той се нуждае от двойно по-малко точки, за да спечели, но въпреки това няма големи шансове.

Всеки за себе си: Играчите нямат право да сключват съюзи по никакъв начин преди или по време на играта. Ако изберете този вариант, останалите правила за съюзи не важат за вас.

Обявяване на съюз

За обявяване на съюз между двама или повече играчи е нужно единствено всеки от тях да е съгласен на това и да го обявят пред останалите играчи. Играч може да участва само в един съюз в даден момент – не може да е едновременно съюзен с две други царства, които не са в съюз помежду си.

Разваляне на съюз

Извършва се едностранно с обявяване от даден играч и важи спрямо всички в съюза. Във фаза „Разбор“ това не води до наказания, но във фаза „Настъпление“ се приема за безчестно действие от останалите народи и затова играчът губи 2 точки „Влияние“.

Ако бившите съюзници имат войски в една и съща територия, веднага се провежда полева (или морска) битка в съответната територия. Първо се провеждат морските, после полевите, в ред, избран от развалилия съюза. Крепостите не дават никакви бонуси в този случай.

Ако някой от бившите съюзници има армия в територия на друг, в която няма защитна армия, то той моментално превзема територията, дори и тя да има крепост.

Ефекти от съюз

• Войските и флотилиите на единия играч не пречат на придвижването на тези на другия и владенията от съюзниците територии не са вражи. През тях може да се преминава свободно, да се бяга към тях след битка.

• Пристигането на войска в територия на съюзник не води до нейното превземане или окупация.

• Когато съюзниците имат армия в една и съща територия, в която има и техен враг, те участват заедно в битката. Ако единият от съюзниците има само флотилия в съседно море, той не може да участва в битката, но може да я зачисли на своя съюзник за самата битка, т.е. да се брой за негова армия до края на хода.

Флотилия на един играч, обаче, не може да превозва съюзникова армия.

При съгласие между съюзници играч може да изиграе заповед „Отбрана“ в окупирана територия на свой съюзник и така да атакуват окупатора в полева битка.

Битка с повече участници

Следните специфични правила важат за битка с повече участници.

• Показателите (сила, атака и защита) на армиите на всяка страна се сумират.

• Всеки играч изиграва Бойна тактика. След обръщане на картите всяка от страните избира коя от бойните карти да важи – за всяка страна трябва да остане само една карта. Първи избират нападателите.

• Участниците нямат право тайно да се наговарят кой каква карта ще използва и да си показват картите си, но могат да обявят каквото решат гласно, така че и противниците да ги чуят.

• Всички допълнителни ефекти от карти за начало и край на битката се сумират/важат едновременно.

• Загубите на войски се разпределят поравно между играчите от дадена страна. Ако не могат да се разпределят поравно, повече губят владетелят на територията (от защитниците) и по-ранният окупатор (от нападателите).

• При победа на нападателите територията печели нападателят, който владее по-малко територии, или по-ранният окупатор, ако играчите владеят равен брой.

Настъпление към окупирана територия:

Ако защитникът е в съюз с настъпващия, с него започват полева битка срещу окупатора.

Ако окупаторът е в съюз с настъпващия, настъпващият се присъединява в окупацията, без това да стартира битка. Запомня се кой е окупирал по-отдавна територията.

Ако нито единият играч не е в съюз с настъпващия, той първо провежда битка с окупатора. Ако победи, защитникът избира дали да проведе полева битка с него и ако не го направи, то настъпващият се превръща в новия окупатор.

Потайност между играчи

Играчите нямат право да си говорят тайно, дори ако са в съюз – всички разговори са гласни и пред останалите играчи.

Игрален рунд

Фаза 1 – „Планиране“

Пригответе заповедите си за рунда.


Фаза 2 – „Изпълнение на заповеди“


Един по един играчите се редуват да играят своите заповеди, започвайки от първия играч.


Фаза 3 – „Разбор“

- Сключете или развалете съюзи.
- Изиграйте карти за „Разбор“.
- Проверете за елиминирани играчи.
- Получаване на точки „Влияние“ от територии.
- Проверете дали някой не печели по точки.
- Изтеглете 1 Царска карта и 1 Стратегия.
- Маркерът за първи играч се предава наляво.
- Започнете нов игрален рунд.


Принадлежност на картите


 Герб на сържава


 Неутрален герб


 Стратегия


Тип на картите


 За начало на битка

 Бойна тактика

 За край на битка

 За фаза „Разбор“

 При конкретна заповед






 При чужд ход или заповед






При липса на маркер, изиграй в свой ход.

Войски


Редовна армия  – цена  – 1 


Флотилия  – цена  – 2  в морска битка / 1  в сухоземна


Елитна армия  – цена  – 2 , 1 , 1 

Царска армия  – цена  – 3 , 1 , 1 


Показатели на бойни тактики


 **Сила** – дава по-голям шанс за спечелване на битката


 **Атака** – увеличава загубите на противника


 **Защита** – намалява собствените загуби


Символи по игралното поле


• Босна – 


• Сърбия – 

• Солунско кралство – 

• Кумани – 

• Крепост – 

• Силна крепост – 

• Богата територия – 

Екип

Александър Торофиев – гейм дизайн

Николета Бойчева – графичен дизайн

Мирослав Александров – продуцент

Александър Стоянов – исторически консултант

Исмаил Инджеоглу – художник на обложка

Мария Венедикова – коректор

Издава

БЪЛГАРСКА  ИСТОРИЯ

БИ 93 ООД

София, ул. „Загоре“ 3

www.bulgarianhistory.org

www.bulgarianhistory.shop

Печат:

„Печатница 99%“