

Введение

Война Роз длилась 32 года, с 1455 по 1486. Однако это была не непрерывная война. Битвы были кровавыми, и ни одна из сторон не могла содержать армию большого размера постоянно. Наиболее крупные военные кампании длились всего по несколько месяцев с перерывом 6-12 лет между ними.

Игроки

Игра предназначена для двух человек. Один играет за дом Ланкастеров (красная роза), другой – за Йорков (белая). Если игрок в ходе игры захватил трон, он называется Королем, а другой игрок – Претендентом. Эти роли могут поменяться несколько раз за игру. В начале игры Ланкастер считается Королем, а Йорк Претендентом.

Карты

В игре используется 25 карт, из которых 19 карт Действий и 6 карт Событий. В начале каждой Кампании колода перемешивается, и игроки получают по 7 карт вслепую. Остальные карты не участвуют в данной кампании.

Состав игры

Карта

63 деревянных блока (31 красный, 31 белый, 1 черный)

Наклейки для блоков

25 карт

4 кубика

Книга правил

1.0 Игровые Ходы

Игра состоит из трех *Кампаний*, каждая из которых состоит из семи Игровых [Ходов Туров](#). Итого, в игре 21 Игровой [Ход Тур](#). Каждую кампанию завершает Политический [ход тур](#).

Фаза Карт

Каждый игрок в начале Игрового [Хо́да Ту́ра](#) выкладывает одну карту рубашкой вверх. Затем карты переворачиваются. Игрок со старшей картой становится Первым Игроком на этот [Ход Тур](#). При равенстве им становится Претендент. Карта События перебивает любую карту Действия. Если оба игрока сыграли карты События, Первым Игроком становится также Претендент.

Внимание: *Игроки обязаны сыграть по карте, но не обязаны их применять. Действия не могут быть сохранены на будущее.*

1.2 Фаза Действий (5.0)

Сначала эту фазу проводит Первый Игрок, затем Второй. Значение карты (от 0 до 4) показывает количество Очков Действий (ОД), которое игрок может использовать в эту Фазу. Каждое ОД позволяет:

- **1 Движение:** все блоки в одной области могут передвинуться на одну или две области, но должны остановиться, если входят в область, занятую противником. См. 5.0.
- **1 Призыв Набор:** Выберите 1 блок из своего [Запасов резервного пула](#) и поместите его на игровое поле. Блок выставляется в полной силе. См. 5.4. Блоки не могут

двигаться в тот [ХодТур](#), в который они были Призваны. Выберите их после всех передвижений, которые вы хотели совершить или кладите их плашмя (лицом вниз), чтобы обозначить, что они не могут двигаться в этот [ТурХод](#), вплоть до окончания всех ваших передвижений.

Пример: Карта ОДЗ позволяет совершить 3 Движения или 2 Движения и 1 Призыв, или 1 Движение и 2 Призыва, или 3 Призыва.

1.3 Боевая Фаза (6.0)

После того, как оба игрока завершили предыдущую фазу, начинаются битвы между блоками игроков, занимающими одни и те же области. Порядок проведения битв определяет Первый Игрок.

1.4 Фаза Снабжения (7.0)

Игроки одновременно определяют, какие их войска несут потери из-за невыполнения условий Снабжения (7.1 и 7.2).

2.0 Игровое поле

Игровое поле представляет из себя карту Англии 15-го века. Игрок Ланкастер сидит с северной стороны карты, Йорк – с южной.

2.1 Области

Карта разделена на области, по которым передвигаются блоки. Они разделены границами желтого, голубого и красного цвета (5.21), которые ограничивают передвижение. Области могут быть:

Дружественные: в которых есть хотя бы один ваш блок и нет блоков противника.

Вражеские: в которых есть хотя бы один вражеский блок и нет ваших блоков.

Незанятые: в которых нет ничьих блоков.

Оспариваемые: в которых находятся блоки обоих игроков, ожидающие проведения Битвы. Изменение состояния области происходит немедленно, как только выполняются соответствующие условия.

2.2 Гербы

Владения наиболее влиятельных аристократов (лордов) того времени обозначены на карте их гербами. Некоторые области содержат несколько разных гербов, а некоторые гербы размещаются в нескольких областях. Лорд, **защищающийся** в области со своим гербом получает модификатор к силе +1 ($B_2=B_3$). Этот бонус получает *Защитник*, даже если лорд передвинулся в эту область в этот Игровой [ХодТур](#) или перешел на сторону противника во ~~ходе~~-время битвы. Если два или более **наследников** защищают свой герб (или Корону, см. 2.3), то только старший из них получает этот бонус. У Йорков есть три герба на карте, любой наследник из дома Йорков может использовать любой из них, как свой герб. У Ланкастеров на карте пять гербов, но три из них специальные: Exeter (Cornwall), Somerset (Dorset), и Richmond (Pembroke). Наследники дома Ланкастеров могут использовать эти гербы как свои, только если соответствующие лорды погибли.

2.3 Короны

Некоторые области имеют символ **Короны**. Эти области обеспечивают такой же боевой бонус, как области с гербом (2.2), но для Короля или одного **королевского наследника**.

Важно: Старший королевский наследник получает бонус +2 к силе, если защищается в области с щитом и короной. Например, если Exeter защищается в Cornwall, его сила меняется с A1 на A3, но если присутствует более старший наследник, он получит бонус только +1 за корону.

2.4 Города

На карте есть семь городов: *Bristol, Coventry, London, Newcastle, Norwich, Salisbury*, и *York* – 4 сторонники Ланкастеров (названия на красном фоне), 3 – Йорков (на белом фоне). У каждого города есть блок ополчения. Ополчение получает бонус +1 к силе (C3=C4) при защите своего города.

2.5 Архиепископства

В игре есть два архиепископства, *Canterbury* и *York*, у которых есть свои блоки ополчений (church), которые получают бонус +1 к силе при защите своего архиепископства.

2.6 Уэльс

Уэльс состоит из четырех областей: *Pembroke, Caernarvon, Powys*, и *Glamorgan*. Это **не** независимые области, и они могут использоваться любым игроком. Блоки Уэльса получают бонус +1 к силе при защите любой области Уэльса.

2.7 Независимые области

У каждого игрока есть две независимые области, которые нельзя атаковать и в которые противник не может входить. Это те места, где укрывались побежденные в случае изгнания.

Ланкастеры: *Франция и Шотландия*

Йорки: *Кале и Ирландия*

2.71 Ирландия

Ирландия – домашняя область для **ирландских** блоков. Для перемещения из/в Ирландию надо использовать Морское Движение (5.3) через зону Ирландского моря.

2.72 Шотландия

Шотландия – домашняя область для **шотландских** блоков. Ланкастеры могут войти в Шотландию с помощью движения, отступления или перегруппировки.

2.8 Моря

2.81 Морские Зоны

На карте есть три морские Зоны: *North Sea, English Channel*, и *Irish Sea*. Kent отделяет *North Sea* from the *English Channel*. Cornwall отделяет *English Channel* от *Irish Sea*. Шотландия отделяет *North Sea* от *Irish Sea*.

2.82 Острова

Острова Wight и Anglesey не участвуют в игре. Остров Man содержит один из двух гербов лорда Stanley. Движение из/в эту область требует использования Морского Движения (5.3).

2.83 Порты

Все морские области содержат второстепенные порты, но некоторые содержат **крупные порты**, обозначенные символом корабля. Порты улучшают Морское Движение.

3.0 Армии

На каждый блок надо приклеить по наклейке. Легко приложите наклейку к блоку, убедитесь, что она правильно и ровно размещена и сильно прижмите ее к блоку, чтобы она приклеилась.

Белые: дом Йорков (31 блок)

Красные: дом Ланкастеров (31 блок)

Черный: мятежники (1 блок)

3.1 Характеристики блоков

3.11 Численность

Текущая численность блока – количество ромбиков у верхней кромки стоящего блока. Максимальная численность блока может быть 2, 3 или 4. Численность определяет, сколько кубиков бросается за блок в битве. За блок численностью 4 бросается 4 кубика, а 1 – 1 кубик. Каждый полученный хит уменьшает численность блока на 1, при этом вы должны повернуть его на 90 против часовой стрелки, так чтобы количество ромбиков у верхней кромки уменьшилось на 1.

3.12 Боевой Рейтинг

Боевой рейтинг состоит из буквы и цифры, например **A2** или **B3**. Буква (**инициатива**) определяет, когда блок будет наносить свой удар. Сначала это делают блоки **A**, затем блоки **B**, затем блоки **C**. Цифра (**сила**) показывает максимальное значение, при котором блок наносит хит. См. 6.4.

3.13 Лояльность

Некоторые блоки имеют Рейтинг Лояльности, указанный слева вверху. У наследников в этом месте нарисована корона. Блоки с красной или белой розой в этом месте – это сторонники соответствующего дома, которые никогда его не предают. Блоки с Рейтинг Лояльности 1, 2 или 3 могут предать своего господина и перейти на сторону врага, в случае удачного Броска Подкупа (6.9).

Важно: Некоторые блоки имеют разный Уровень Лояльности для разных домов. Например, *Rivers* имеет Лояльность 1 как сторонник Ланкастеров, и 2 – как сторонник Йорков.

Невиллы: Этот влиятельный род представлен тремя блоками: *Warwick, Salisbury, и Kent*. Они имеют специальный **родовой** Рейтинг Лояльности. См. 6.91.

3.14 Имя и Титул

Как правило, родовое имя написано на блоке вертикально, слева от герба. Если его нет, значит, родовое имя совпадает с титулом (как у лорда Stanley).

3.2 ТИПЫ БЛОКОВ

3.21 Наследники

Обе стороны имеют по пять наследников престола, каждый с символом *короны*. Наследники имеют ранг от 1 (старший) до 5 (младший), указанный справа внизу. Текущий **старший** наследник является или Королем или Претендентом. Наследники получают бонус +1 к силе при защите своего герба, а королевские наследники еще +1 при защите короны.

3.22 Лорды

Лорды определяются по гербам. Блок - это лорд и его вооруженная свита. Лорды с символом красной розы всегда лояльны Ланкастерам, лорды с белой розой – Йоркам. Лорды без символа розы могут поддерживать любую сторону, и представлены двумя блоками – красного

и белого цвета. Но только один из блоков лорда может присутствовать в игре в текущий момент. Лорды имеют бонус +1 к силе при **защите** своего герба.

3.23 Архиепископское ополчение

Два блока, *Canterbury* и *York*, представляют участие церкви в конфликте. Каждый блок считается за Лорда при проведении **Узурпации**. Эти блоки имеют +1 к силе при **защите** своего архиепископства.

3.24 Городское ополчение

Оба игрока имеют по одному блоку ополчения для каждого города своего цвета, плюс блок **Бомбарды**. Ополчения начинают игру в Запасах игрока и выставляются на карту, как указано в 5.4. Ополчение имеет бонус +1 к силе при **защите** своего города.

3.25 Наемники

Оба игрока имеют по три блока наемников:

Ланкастеры: *French*, *Scots* и *Welsh*.

Йорки: *Burgundian*, *Calais*, и *Irish*.

3.26 Повстанцы

Повстанцы представлены черным блоком и воюют всегда за Претендента.

4.0 Расстановка

Игра разделена на 3 ~~кампании~~Кампании, состоящие из 7 ~~игровых~~Игровых Туров.

Кампании связаны между собой особым туром ~~политики~~Политики (8.0). В начале игры игроки выбирают сторону, за которую будут играть: Йорки или Ланкастеры.

4.1 Расстановка войск.

Оба игрока расставляют свои блоки в указанных областях. Блоки ставятся вертикально и имеют полную силу.

4.2 Резервный пул.

У каждого игрока есть пул блоков, доступных для набора. Эти пулы находятся за пределами карты. Блоки в них ставятся также вертикально, так чтобы оппонент не видел что это за блоки. Набираемые блоки выбираются и выставляются на поле, так как описано в п.5.4.

4.3 Дом Ланкастеров (1460).

Henry VI (король): Middlesex.

Duke of Somerset: Dorset.

Duke of Exeter: Cornwall.

Earl of Devon: Cornwall.

Earl of Pembroke: Pembroke(Уэльс).

Earl of Wiltshire: Wilts.

Earl of Oxford: Essex.

Viscount Beaumont: Lincoln.

Lord Clifford: North Yorks.

French mercenary: France.

Scots mercenary: Scotland.

Duke of Buckingham: резервный пул.

Earl of Northumberland: резервный пул.

Earl of Shrewsbury: резервный пул.

Earl of Westmorland: резервный пул.

Lord Rivers: резервный пул.
Lord Stanley: резервный пул.
Bristol (ополчение): резервный пул.
Coventry (ополчение): резервный пул.
Newcastle (ополчение): резервный пул.
York(ополчение): резервный пул.
York(ополчение архиепископа): резервный пул.
Bombard: резервный пул.
Welsh mercenary: резервный пул.

Prince Edward: молодой наследник.
Earl of Richmond: молодой наследник.

Canterbury(ополчение архиепископа): враг.
Duke of Clarence: враг.
Earl of Warwick: враг.
Earl of Salisbury: враг.
Earl of Kent: враг.

4.4 Дом Йорков (1460).

Duke of York (претендент): Ireland.
Earl of Rutland: Ireland.
Irish Mercenary: Ireland.
Earl of March: Calais.
Earl of Warwick: Calais.
Earl of Salisbury: Calais.
Earl of Kent: Calais.
Calais mercenary: Calais.
Burgundian mercenary: Calais.

Duke of Norfolk: резервный пул.
Duke of Suffolk: резервный пул.
Earl of Arundel: резервный пул.
Earl of Essex: резервный пул.
Earl of Worcester: резервный пул.
Lord Hastings: резервный пул.
Lord Herbert: резервный пул.
Canterbury (ополчение архиепископа): резервный пул.
London (ополчение): резервный пул.
Norwich (ополчение): резервный пул.
Salisbury (ополчение): резервный пул.
Bombard: резервный пул.
Rebel: резервный пул.

Duke of Clarence: молодой наследник.
Duke of Gloucester: молодой наследник.

Duke of Exeter: враг.
Duke of Buckingham: враг.

Earl of Northumberland: враг.
Earl of Westmoreland: враг.
Earl of Shrewsbury: враг.
Lord Rivers: враг.
Lord Stanley: враг.
York (ополчение архиепископа): враг.

4.5 Молодые наследники.

Оба игрок начинают игру с 3-мя активными наследниками. Неактивными остаются Clarence и Gloucester для Йорков и Prince Edward и Richmond для Ланкастеров. Эти наследники еще слишком молоды в начале игры.

Когда погибает один из активных наследников, то самый старший из молодых наследников вводится в игру (п.6.8.2) в начале следующей фазы снабжения. Обратите внимание, что Prince Edward является наследником Ланкастеров №2.

4.6 Вражеские лорды.

Блоки, отмеченные в списке как «враг», имеют 2-е версии, одна для Йорков и одна для Ланкастеров. Блоки, отмеченные как «враг», начинают игру в лагере противника, но могут сменить лагерь в результате «Предательства» (п.6.9). Расположите свою версию блока за пределами карты, пока лорд не [переметнется/перейдет](#) на вашу сторону.

5.0 Действия.

5.1 Карты.

Перемещения осуществляются с помощью доступных очков действия (ОД), отмеченных на карте сыгранной игроком. Всего в игре 25 карт, из них 6 карт с ОД-2, 7 карт с ОД-3, 6 карт с ОД-4 и 6 карт [событий/Событий](#).

Карты [событий/Событий](#) имеют специальное действие, описанное на карте. Когда играет карта, играют и её ОД значение и событие. Для карт с ОД-0 играет только событие.

Приоритет применяется в любом случае одинаково, то есть карта [События](#) с ОД-0 имеет преимущество перед [обычной](#) картой ОД-4.

Если у игрока сумма ОД на полученных картах равна 13 или меньше, то он может показать эти карты и потребовать пересдачи. Пересдачу можно потребовать только один раз за кампанию. Оппонент должен решить оставляет он свои карты или тоже меняет.

5.2 Перемещения по суше.

За один ОД игрок может активировать любые (или все сразу) блоки в выбранной области.

Блоки могут перемещаться на 1-ну или 2-е области. Активированные блоки могут двигаться, как все вместе, так и в разные места.

Блоки могут свободно проходить через [дружественные блоки/области с дружественными отрядами](#), но обязаны остановиться и сражаться, если они заходят во вражескую или оспариваемую область. Каждый блок может переместиться только один раз в течение [тура/Тура](#), за исключением отступления и перегруппировки.

5.2.1 Пропускная способность границ.

Максимальное количество блоков, которые могут пересечь любую границу в течение [тура/Тура](#), зависит от цвета границы:

- Жёлтый – 4 блока.
- Синий – 3 блока.
- Красный – 2 блока (и должен сразу остановиться).

Пропускная способность рассчитывается для каждого игрока отдельно. То есть каждый игрок может провести 2 блока через красную границу. Обратите внимание, что блоки обязаны остановиться после пересечения красной границы.

Пример: В Мидлсексе (Middlesex) стоят 5 блоков. Игрок желает их переместить в Оксфорд (Oxford). В этом случае 4 могут переместиться напрямую в Оксфорд, а 1 должен сначала переместиться в Лейстер (Leicester) или Суссекс (Sussex).

5.2.2 Связывание.

Блоки, входящие во вражескую область, называются атакующими, вражеские войска обороняющимися.

Атакующие блоки (не считая резервов), связывают такое же число обороняющихся блоков и не дают им двигаться из области. Обороняющийся игрок выбирает, какие именно блоки связаны. Несвязанные блоки могут перемещаться как обычно и даже атаковать, но они не могут пересекать границу, через которую прошли атакующие блоки.

5.3 Перемещение по морю.

Каждое ОД позволяет переместить 1 блок из одной прибрежной области в другую дружественную или незанятую прибрежную область. Эти прибрежные области должны граничить с одной и той же морской зоной (п.2.8.1). Это ОД тратится отдельно от ОД, потраченных на перемещения по суше.

Блоки должны начать и закончить своё перемещение по морю в прибрежных областях (или в независимых областях). Блоки, перемещавшиеся по морю, не могут перемещаться по суше в течение текущего тура.

Блоки могут перемещаться по морю только в дружественные или незанятые прибрежные области, но не во вражеские или оспариваемые.

Блоки, находящиеся в Кале (Calais), могут переместиться в области рядом с Ла-Маншем (English Channel) или с Северным морем (North Sea). Блоки, находящиеся во Франции, могут переместиться в области рядом с Ла-Маншем (English Channel) или Ирландским морем (Irish Sea).

Блоки, находящиеся в Корнуолле (Cornwall), Кенте (Kent) и в Шотландии (Scotland), могут перемещаться через любую соседнюю морскую зону.

Блоки не могут переместиться по морю в области Херефорд (Hereford), Глостер (Gloucester) или Южный Йорк (South Yorks). Блоки могут перемещаться по морю в область Мидлсекс (Middlesex).

Блоки шотландских (scots) и валлийских (welsh) наёмников, повстанцы (Rebel), а также все городские ополчения (Levy), не могут перемещаться по морю.

5.3.1 Порты.

Игрок может переместить 2 блока за каждый ОД, если перемещается из одного порта в другой.

5.4 Набор.

Игроки могут потратить любое количество ОД на набор войск из своего резервного пула.

Набранные блоки не могут перемещаться в тур Тур, в который были набраны. Выберите и выставьте 1 блок за каждый потраченный ОД. Набранные блоки выставляются в полную силу.

- **Лорды:** выставляются в дружественную или незанятую область, в которой нарисован их герб.
- **Ополчения архиепископов:** выставляются в дружественные или незанятые области, в которых находится соответствующая кафедра архиепископа.
- **Ополчения городов:** выставляются в дружественные или незанятые области, в которых находятся соответствующие города.
- **Бомбарды:** выставляются в область с дружественным городом.
- **Повстанцы (Rebel):** выставляется в любую незанятую область, но не в независимые области.

- **Наёмники:** 5 блоков наёмников всегда начинают игру в соответствующих независимых областях. Они нанимаются простым перемещением. Валлийские наёмники (welsh) начинают игру в резервном пуле Ланкастеров и могут быть выставлены в любую дружественную или незанятую область Уэльса (Wales).

Важно: игроки не могут восполнять потери или увеличивать размер блокам, выставленным на карту, в течение всей текущей кампании.

6.0 Битвы.

6.1 Последовательность битв.

Битвы разыгрываются одна за одной, после того как все перемещения были сделаны. Игрок, ходивший первым, определяет какую битву играть первой. Откройте информацию о блоках участвующих в битве, положив их горизонтально верхней частью от себя, чтобы сохранить данные о текущей численности блока. После окончания битвы верните блоки в вертикальное положение. Затем игрок, ходивший первым, выбирает следующую битву.

6.2 Боевые туры.

Каждый блок имеет 1 боевой тур в течение боевого раунда. В свою очередь блок может атаковать, отступить или пропустить тур, за исключением того, что в первом раунде нельзя отступать. Последовательность туров зависит от боевого рейтинга, точнее от инициативы. Сначала ходят блоки с инициативой «А», потом блоки с инициативой «В», а затем с инициативой «С». Обороняющиеся блоки с инициативой «А», ходят раньше атакующих блоков с инициативой «А», и так далее.

Исключение: бомбарды имеют боевой рейтинг «А3» в первый раунд битвы, в последующих раундах их рейтинг равен «D3».

После того как все блоки совершат свой боевой тур, боевой раунд заканчивается. Битвы продолжаются не более 4-х боевых раундов и атакующие блоки должны отступить в свой тур в течение 4 боевого раунда.

6.3 Резервы.

Игрок может атаковать через одну, две или три разные границы, не превышая пропускную способность каждой границы. Атака через четыре разные границы запрещена. Блоки, вступающие в битву через разные границы, не обязаны начинать ~~игровой~~ Игровой Тур в одной области.

Атакующий игрок выбирает одну границу как направление «Главной атаки». Блоки, пересекающие остальные границы, становятся резервом.

Пример 1: Йорки имеют 2 блока в Wilts и 4 блока в Kent. Обе группы блоков атакуют противника в Sussex. Атакующий игрок объявляет Kent-скую группу главной.

Пример 2: Ланкастеры имеют по 1 блоку в Middlesex, Oxford и в Gloucester. Истратив ОД-3, эти блоки собираются для главной атаки через речную границу Oxford-a и Sussex-a.

Блоки, находящиеся в резерве, не атакуют, не отступают и не несут потерь в первом боевом раунде. Они становятся обычными блоками в начале 2-ого боевого раунда.

Исключение: Если в первом боевом раунде все блоки были уничтожены, то блоки из резерва вступают в битву немедленно, но не могут атаковать до начала 2-ого боевого раунда, только несут потери от не атаковавших блоков противника.

Контроль над областью меняется, если в течение 1-ого боевого раунда все обороняющиеся блоки были уничтожены. В этом случае обороняющийся становится атакующим до конца битвы и должен отступить в 4-ом боевом раунде, если до него дойдет дело.

Блоки, перемещённые вторым игроком, чтобы подкрепить войска в битвах начатых первым игроком, считаются резервами. Подкреплять обороняющиеся войска можно не более чем через 2-е границы. Эти войска появляются в бою как обычные резервы в начале 2-ого боевого раунда.

Пример: Йорки атакуют Essex из Rutland-а войском из 3-х блоков («главная атака») и из Middlesex войском из 2-х блоков. Ланкастеры имеют войско силой в 2 блока в Essex, но также перемещают туда 3 блока из East Anglia. Таким образом в 1-ый раунд 3 блока из Rutland атакуют 2 блока в Essex. Блоки из Middlesex и East Anglia являются резервами и вступят в бой в начале 2-ого боевого раунда.

6.4 Боевые потери.

За каждый блок, если он атакует, в его боевой тур кидается столько кубиков, сколько составляет текущая численность блока. Блок наносит потери противнику, если на кубике выпало число равное, либо меньше его боевого рейтинга.

Пример: Блок Станли с численностью 3 бросает при атаке 3 кубика. Его боевой рейтинг «B2». Все кубики, на которых выпало 1 или 2, наносят потери противнику, остальные считаются промахами.

Все потери, нанесённые текущим блоком, применяются немедленно к блоку противника с самой большой текущей численностью. Если блок противника уничтожается, то оставшиеся потери применяются к следующему блоку с самой большой текущей численностью и т.д. Если несколько блоков имеют самую большую численность, то владелец блоков выбирает, к какому из них применять потери.

Блоки, обороняющиеся в области со своим родным гербом, короной, кафедрой или городом увеличивают свой боевой рейтинг на +1 (п.2.2 и п.2.3).

6.5 Стремительная атака наследника.

Текущий самый старший наследник престола участвующий в битве, может в момент активации стремительно атаковать, вместо обычной атаки. Для этого он **называет** блок противника и атакует его с обычной силой. Если блок противника при этом уничтожается, то все оставшиеся потери игнорируются. Если же цель атаки выживает, то она немедленно получает одну бонусную атаку (обычная сила атаки) против атаковавшего её блока.

6.6 Отступление.

Каждый блок в свою очередь вместо атаки может отступить из битвы, за исключением того что отступления невозможны в течении течение 1-ого боевого раунда.

- Блоки при отступлении должны переместиться в соседнюю дружественную или незанятую область. Они могут перемещаться в разные соседние области и через разные границы.
- Блоки не могут отступать из битвы через границы, которые были использованы атакующими войсками для нападения. Если войска обоих игроков пересекли одну и ту же границу, чтобы вступить в бой, то отступать через неё могут только войска 2-ого игрока.
- Пропускная способность границ учитывается для каждого боевого раунда отдельно.

6.7 Перегруппировка.

После окончания битвы победитель может перегруппировать свои силы. Все блоки победителя (включая резервы), могут переместиться в любые соседние дружественные или незанятые области. Блоки не могут перемещаться во вражеские и оспариваемые области. Пропускная способность границ учитывается (п.5.2.1).

6.8 Уничтоженные блоки.

6.8.1 Король умер.

Король умер, да здравствует король! Самый старший наследник короля становится новым королем в том месте, где он находится (даже в независимой области) и с текущей численностью в начале следующей фазы Снабжения. Местоположение нового короля должно быть объявлено. Если самый старший наследник еще молод, то применяется п.6.8.2.

6.8.2 Смерть наследника.

Все наследники выходят из игры в случае своей гибели. Игроки хранят у себя блоки убитых наследников оппонента.

Когда наследник погибает, то самый старший молодой наследник входит в игру в начале следующей фазы снабжения.

Королевские наследники выставляются на поле в дружественные или незанятые области с коронами. Наследники претендента выставляются в одной из независимых областей дружественных претенденту.

6.8.3 Смерть лорда.

Лорды с розами на блоках в случае гибели навсегда выходят из игры. Остальные лорды и церковные ополчения возвращаются в резервный пул лицевой стороной вниз и не могут быть набраны в течение текущей кампании.

Исключение: Блоки рода Невиллов: Kent, Salisbury и Warwick выходят из игры в случае гибели.

6.8.4 Гибель ополчения.

Уничтоженные городские ополчения и бомбарды отправляются в резервный пул лицевой стороной вниз и не могут быть набраны в течение текущей кампании.

6.8.5 Гибель наёмников.

Уничтоженные блоки наёмников отправляются лицевой стороной вниз в свои домашние области, за исключением валлийских наёмников (welsh), которые идут в пул Ланкастеров. Погибшие наёмники не могут быть снова набраны в течении текущей кампании.

6.8.6 Гибель повстанцев.

Уничтоженный блок повстанцев отправляется в резервный пул претендента лицевой стороной вниз. Он не может быть снова набран в течение текущей кампании.

6.9 Предательство.

Некоторые лорды были ненадёжными товарищами на поле боя и несколько неожиданных поражений в битвах случились из-за предательства.

Король, Претендент и Варвик (Warwick), каждый из них может сделать 1 попытку склонить ненадёжных лордов к предательству в ходе битвы (если они участвуют в этой битве).

Попытка склонить к предательству делается в боевой тур короля, претендента или Варвика вместо атаки или отступления. Выберите вражеский блок (он не может быть в резерве) и бросьте столько кубиков, сколько составляет рейтинг лояльности этого лорда. Если результаты на всех кубиках (не сумма) чётные, то этот лорд переходит на вашу сторону, попадает в ваш резерв и может вступить в битву, начиная со следующего боевого раунда.

Пример: Король пытается ~~Northumberland-a~~ склонить Northumberland-a к предательству. Его рейтинг лояльности 2. Бросается 2 кубика. Если результаты на обоих кубиках чётные Northumberland переходит на сторону короля.

Можно попытаться склонить к предательству один и тот же блок до 3-х раз в течение битвы. Первый раз за карту «Предательство», второй раз за короля или претендента и третий раз за Варвика. Нельзя пытаться вернуть обратно блоки, предавшие вас в текущем сражении.

6.9.1 Варвик.

Блоки Kent и Salisbury имеют небольшой герб Варвика вместо рейтинга лояльности. Эти блоки обычно имеют рейтинг лояльности 2, но если склоняет к предательству Варвик, то рейтинг становится равным 1.

Варвик не может пытаться склонить к предательству лордов Northumberland и Westmoreland.

7.0 Фаза снабжения.

7.1 Максимальный размер снабжения.

Каждая область может снабжать до 4-х блоков без штрафов. Если во время фазы снабжения в области оказалось больше 4-х блоков, то каждый лишний блок (владелец выбирает какие

именно блоки) уменьшает свою численность на 1. Если численность упала до 0, то блок уничтожается (п.6.8).

Города: максимальный размер снабжения для областей, в которых есть город, равен 5 блокам.

7.2 Максимальный размер снабжения в независимых областях.

Кале (Calais) и Франция (France), могут содержать до 4-х блоков, плюс местные наёмники. Ирландия (Ireland) и Шотландия (Scotland) могут содержать до 2-х блоков, плюс местные наёмники. Блоки свыше этого числа несут обычные потери от нехватки снабжения (п.7.1) и отправляются в резервный пул игрока в начале следующей кампании (п.8.5). Таким образом например, если у Йорков в Ирландии находятся 3 блока, то 1 блок по выбору игрока уменьшает свою численность на 1 каждую фазу снабжения и отправляется в резервный пул в начале следующей кампании, -даже если блок ирландских наёмников не находится в Ирландии.

8.0 Политический тур.

Кампания заканчивается, как только все 7 игровых туров будут сыграны.

После этого играется политический тур во время, которого претендент может узурпировать корону, а войска готовятся к новой кампании. Играйте политические действия строго в соответствии с нижеуказанным порядком.

8.1 Роспуск ополчений.

Ополчения, бомбарды и валлийские наёмники убираются в резервные пулы игроков.

Наёмники возвращаются в свои родные области. Блок повстанцев распускается.

8.2 Узурпация.

Претендент узурпирует престол, если он контролирует большинство лордов и наследников. Каждый церковный блок считается как блок 1 лорда. Оккупация Лондона (Middlesex), также считается как 1 лорд.

Исключаются все блоки, находящиеся в независимых областях, на Isle of Man и в резервном пуле. В случае равенства король выигрывает.

Если узурпация имеет место, то самый старший наследник претендента, становится новым королём. Бывший король свержается с престола и должен отправиться в ссылку (переставляется в любую дружественную независимую область) как претендент.

8.3 Войска претендента возвращаются по домам.

Претендент и все его наследники должны отправиться в ссылку (переставляется в любую дружественную независимую область). Блоки лордов и архиепископов отправляются в области с соответствующими гербами и кафедрами. Но если эти области оккупированы противником, то они отправляются в резервный пул.

Примечание: Варвик не может вернуться в Кале (Calais), если он на стороне Ланкастеров. Лорды Salisbury и Kent могут также отправиться в Кале (Calais), если области с их гербами оккупированы врагом, но не забывайте про максимальный размер снабжения в независимых областях (п.7.2). Эти 3 лорда могут также вставать в области с гербами своих родственников, если они погибли.

8.4 Войска короля возвращаются домой.

Король и его наследники отправляются в области со своими гербами или в любые области с короной. Блоки лордов и архиепископов отправляются в области с соответствующими гербами и кафедрами. Но если эти области оккупированы противником, то они отправляются в резервный пул.

Важно: для обоих игроков, все блоки, находящиеся в независимых областях в ссылке, там и остаются.

8.5 Начало новой кампании.

Все блоки, лежащие в резервном пуле лицевой стороной вниз, ставятся вертикально и снова доступны для набора в новой кампании. Поместите блок повстанцев в резервный пул

претендента. Все блоки в резервном пуле и на карте пополняются до максимальной численности.

Перемешайте 25 карт и раздайте каждому игроку по 7 карт для новой кампании.

9.0 Победа.

Если игрок теряет всех 5-х своих наследников, то он терпит немедленное поражение. Если этого не произошло до конца 3-ей кампании, сыграйте действие Узурпация политического тура после её окончания, и тот, кто станет королём, побеждает в игре.

9.1 Наследники Кларенс (Clarence) и Эксетер(Exeter).

Два наследника Эксетер (Exeter) у Ланкастеров и Кларенс (Clarence)- у Йорков, могут перейти на сторону противника в результате предательства (п.6.9). Если это происходит, то они не являются наследниками в своей новой фракции, они простые лорды. Если игрок привлёк на свою сторону наследника из лагеря противника, то ему необходимо убить всего 4-х наследников для немедленной победы.

Кларенс и Эксетер не могут перейти на сторону противника, если они являются королём или претендентом.

Предатель учитывается при расчёте узурпации (п.8.2), но может быть казнён в любую фазу снабжения, чтобы не дать возможность ему вернуться обратно.

Когда им требуется вернуться домой в качестве предателей, то Эксетер отправляется в Корнуолл (Cornwall), а Кларенс в любую область с гербом Йорков. Если эти области заняты, то они отправляются в резервный пул игрока.