

Краткие правила Maria (Мария Тереза и война за Австрийское наследство)

Мария игра на 2-3 человек и может быть сыграна по простым (9 ходов и около 1,5 часов) и продвинутым правилам (12 ходов и 3-5 часов).

Правила до п. зима (стр. 4) подходят для обоих вариантов правил, далее только для продвинутых + стр.7.

Игроки – Мария Тереза (Австрия/белые), Фридрих (Пруссия/синие, Саксония/зеленые, Прагматичная армия/серые), Луи 15 (Франция/красный, Бавария/оранжевый).

Прагматическая армия состояла из солдат Британии, Нидерландов и ополчения Ганновера.

Австрия/Франция/Пруссия/Прагмат-ая армия – основные, Бавария и Саксония – вспомогательные страны.

Союзники: Франция и Бавария/Пруссия и Саксония/Австрия и Прагматическая Армия.

Стороны конфликта: Франция, Бавария, Пруссия, Саксония/Австрия, Прагматическая Армия.

Каждая сторона обладает общими и специальными линиями поставок (в дальнейшем – куб поставки).

Каждый генерал имеет имя и ранг. Австрия имеет так же 2 части гусар.

	Маркер ПО		Политический маркер
	Маркер выборов		Маркер изменений по картам
	Маркер хода		Маркер снабжения

Игровое поле и политический трек.

Игровое поле состоит из 2 половин – Фландрия и Богемия, поделенных на 44 сектора отмеченных карточными мастями (черви, бубы, пики, крести – которые влияют на бой).

Родная страна – отмечена на карте по цвету игроков. Силезия ничья на начало игры, но может стать Прусской. На карте есть города соединенные дорогами, «толстые»/ «жирные» дороги - главные. Города соединенные одной дорогой – прилегающие. Помните, что есть дороги соединяющие Фландрию и Богемию

Контроль крепостей – во время игры, игрок на своей территории не отмечает свои крепости маркерами ПО, маркерами отмечаются только захваченные крепости на чужой территории.

Есть 9 специально отмеченных крепостей, каждая из которых дает 1 голос на выборах (например Берлин).

В верхнем левом углу есть трек победных очков из 8 ячеек, по 2 на каждую из 4 сторон (победа в сражении с потерями от 3 частей, победа с гибелью генерала) и 4 прочие победные условия.

Начало игры.

Игроки выбирает за кого играть, положите маркер хода на 1ый трек. Дайте каждому игроку лист армий. Расставьте согласно стартовым условиям генералов, маркеры и сдайте карты тактики. Кубы снабжения на города с маркером «Т», гусары вне игрового поля. НО – 1 прусский генерал начинает вне поля в боксе «Ostpreussen» и 1 куб снабжения в победной ячейке «Silesia». Дайте маркеры ПО – Пруссия13, Франция 11, Прагматичная армия 8, Австрия 8. Пруссия накладывает 1 маркер ПО на каждую крепость в Силезии (Лейгнитц и Глогау), но в дальнейшем маркеры ПО возвращаются игроку. Каждый игрок берет следующие тактические карты: Пруссия-9, Саксония -3, Франция-2, Бавария - 5, Прагматичная Армия – 3, Австрия - 5.

Напишите количество войск в армии генералов – у каждого не менее 1 и не более указанного в таблице.

Отметьте Кёльн и Маннхейм – французскими маркерами ПО, Мейнц и Триер – Австро-Прагматичными маркерами ПО. Маркеры выборов положите на города-выборов (например Прусский на Берлин).

Рассортируйте политические карты на 4 колоды по годам: 1741-1744. Расположите маркеры на политическом треке в ячейках со звездами.

Игровой ход состоит из 5 раундов:

1. Державы проводят торги на политическом треке.
2. Австрия выставляет гусаров.
3. Ход Франции и Баварии.
4. Ход Пруссии и Саксонии.
5. Ход Австрии и Прагматической армии.

Каждый раунд состоит из 5 фаз:

1. Взять тактические карты.
2. Проверить снабжение генералов.
3. Движение генералов/кубов снабжения и ввод ранее выбитых кубов. Подчинение городов-крепостей.
4. Сражения. Генералы обязаны атаковать все армии противника в прилегающих городах.
5. Проверка на подчинение городов.

После того как все сделали ход – маркер сдвигается. Каждый 4ый ход наступает зима – зима это не обычный ход, зимой выбитые ранее генералы могут быть введены в игру (как минимум с 1 частью), войска нанимаются и присоединяются к генералам на поле. Во время зимы игроки проводят подсчет очков.

Стекование частей (максимум 2 генерала в стеке)

Стековать можно только своих или союзных генералов. В любом из этих вариантов, верх стека занимает генерал с наиболее низким числом и становится главным, в случае равенства игрок сам определяет главного. Каждый генерал должен обладать хотя бы 1 воинской частью. Ни один из генералов не может командовать больше чем 8 частями. В стеке можно поменять воинские части между генералами одной национальности, но не союзников, это можно сделать во время действий иного игрока.

Генерал потерявший последнюю часть уходит с игрового поля, однако если в стеке то можно перекинуть войска и тем самым оставить генерала в игре.

Гуссары

У Австрии есть 2 гусара которые располагаются в городах на территории Богемской половины карты (Австрия/Бавария и т.д.) во 2ом раунде на выбор игрока и могут перерезать снабжение. Гуссары должны быть расположены не далее 4 городов от любого Австрийского генерала и в городе на который накладываются гуссары не должно быть каких-либо частей. Гуссары не блокируют и не мешают отступлению, при прохождении через гуссаров они снимаются с игрового поля и накладываются в следующем раунде, так же можно просто снимать с поля и располагать гуссаров в новых местах игрового поля.

Фаза тактических карт

В начале игрового хода каждый игрок берет тактические карты согласно таблице:

Страна	Кол-во карт	Страна	Кол-во карт
Франция	4 (5)*	Бавария	2 (1)*
Пруссия	3	Саксония	1
Прагматическая Армия	3	Австрия	5

* в первые 3 хода Франция берет по 4 карты, Бавария 2. С 4-го хода игрок сам определяет количество карт 4 (Франция)-2(Бавария) или 5 (Франция)-1(Бавария). НО союзники не получают тактических карт если их главные крепости заняты противником. Союзники никогда не могут обмениваться тактическими картами. Тактические карты набираются без ограничений во время игры, размер руки не ограничен. Тактические карты делятся по мастям - ♥♣♦♠ и имеют ценность от 2 до 10, спецкарта (Джокер) – любая масть любого значения от 1 до 8. Тактические карты после розыгрыша сортируются согласно значению на рубашке, если кончились тактические карты сформируйте новую колоду из 2 наибольших сыгранных деков.

Фаза снабжения

Генералы должны быть снабжены. Статус снабжения проверяется во второй фазе каждого игрока. Внутри своей страны генерал всегда снабжен, **НО Силезия в начале игры не принадлежит никому**. Чтобы быть снабженным на чужой территории, генерал должен проложить линию снабжения до своего куба снабжения длиной не более 6 городов. Путь не должен проходить через вражеские части/кубы снабжения. Если генерал не снабжен в фазу проверки снабжения, он переворачивается и теряет 1 воинскую часть немедленно, если он был перевернут и при проверке снабжения опять находится вне снабжения – он остается перевернутым и теряет 2 части. Если находясь в перевернутом состоянии во время очередной проверки он в снабжении, то переворачивается на лицевую сторону. Генерал в перевернутом состоянии не может захватывать крепости. Если 2 генерала в стеке остались без снабжения то оба несут потери.

Если генерал проводит свою линию снабжения через гуссаров, он должен заплатить ТК чтобы быть снабженным. Количество оплаты = длине линии снабжения (3 города = 3 единицы ТК, количество единиц ТК = цифре на карте). Если линия снабжения проходит через двух генералов то нет дополнительного штрафа. Игрок в начале обязан сбросить кол-во карт равное очкам штрафа, если не хватает, то генерал переворачивается и теряет 1 часть по обычным правилам вне снабжения.

Фаза движения

В фазу движения все активные генералы и кубы снабжения могут осуществить движение, генералы до 3 городов, если все движение идет по большой/основной дороге то до 4 городов можно пройти генералом. Куб снабжения движется на 1 меньше чем генералы – по дороге до 2 городов, по большой/основной дороге до 3. Только 1 часть может быть в 1 городе, прыгать через свою/союзную часть нельзя, как только в 1 городе оказываются 2 свои/союзные генералы, они стекутся и больше не могут ходить в этом ходу. Генерал может пройти через вражеский куб снабжения, куб уничтожается, генерал продолжает свое движение.

Форсированный марш могут осуществлять только генералы (кубы снабжения – нет). Во время форсированного марша генерал может пройти до 8 городов. Форсированный марш осуществляется только по большим/основным дорогам, не может проходить через вражеский город, если форсированный марш начинается на вражеском городе, то этот город нельзя захватить. При форсированном марше нельзя входить

или проходить через города прилегающие к вражескому генералу/кубу снабжения. Таким образом вражеские части и города блокируют движение, ваш генерал останавливается в прилегающем городе.

Двигаться с одной половины карты на другую могут только части Франции и Австрии. Австрия и Прагматичная Армия могут стекаться если оба игрока согласны.

Выставление ранее уничтоженных кубов снабжения или перемещение кубов дальше своего хода движения внутри игрового поля возможно во время фазы движения. Перемещение/выставление на поле стоит 4 единицы ТК(если больше – сдачи нет), кубы выставляются/перемещаются только на крепости внутри родной страны и не могут ходить в этот ход. Главные страны так же могут выставлять кубы снабжения в главных городах-крепостях союзников. Выбранный город должен быть пустым под дружественным контролем.

Захват городов/крепостей

Захватить крепость могут только генералы на лицевой стороне. Крепости можно захватывать только принадлежащие противнику (не союзные, например Пруссия не может захватывать Французские крепости). Крепость считается захваченной, когда генерал с лицевой стороной проходит через неё и она на данный момент не защищена (нет генерала противника в радиусе 1,2,3 города от захватываемой крепости).

Во время форсированного марша захватывать города-крепости нельзя.

В случае если генерал проходит через вражескую крепость, наложите маркер с вопросом на эту крепость, т.к. последняя 5 фаза – проверка принадлежности крепостей (вражеский генерал мог быть отброшен во время сражения и города через которые прошли ранее остались без защиты), в этом случае маркер вопроса снимается и после проверки накладывается или остается маркер владельца, маркер прошлого владельца уходит к нему в пул. Союзные генералы так же защищают крепости союзников.

Если захвачены такие города как Триер, Мейц, Кельн, Маннхейм положите маркер выбора на сторону владельца города, и на эти 4 крепости не накладываются маркеры ПО. Прагматическая армия = Австрии.

Для других городов – накладывается маркер ПО только если город на территории государства противника или если перезанятие города младшего (только!) союзника (отбили у врага) или город в Силезии, в Силезии на города всегда накладываются маркеры ПО. Прагматики отбившие австрийские город у французов не накладывают свой маркер, убирается французский! Французы в Баварии могут накладывать свои маркеры при захвате и отбитии городов у австрийцев в Баварии.

Сражение

Генерал находящийся в соседнем к вражескому генералу городу вступает в сражение в фазу сражения. Если несколько генералов прилегают к противнику, то сражения проходят по очереди на выбор атакующего.

Сражение проходит с использованием тактических карт. Тактические карты участвуют только того типа масть которой указана на области в которой находится ваш генерал. Порядок сражения – подсчитывается количество частей с каждой стороны, определяется разница на начало сражения. Игрок с отрицательной суммой может накидывать карты, чтобы изменить разницу в свою пользу, если разница станет равна нулю или в его пользу, оппонент может начать накидывать карты и т.д. до тех пор пока один из игроков не будет обладать отрицательным результатом и не сможет ответить. Итоговый отрицательный результат сражения = количеству потерянных частей и количеству городов, на которые он отступает, победитель ничего не теряет и остается на месте. При ничьей - игроки обязаны положить карты масти данного сражения, если они есть на руках (но «Джокер» можно оставить в руке), при ничьей никто не несет потерь и не отступает.

Специальные условия – если начальный счет атаки=0, атакующий начинает первым. Австрия атакует до Прагматичной армии. Стекованные генералы сражаются вместе – счет армии общий для начала сражения, НО карты разыгрывает только у генерала с меньшим числом в стеке, однако все потери в данном сражении в первую очередь несет второй генерал с большим числом в стеке (чьи карты не участвуют в сражении). Отступивший генерал не может быть атакован в эту фазу еще раз.

Отступление

Генерал проигравший сражение отступает на количество городов равное итоговому счету сражения. Победитель в сражении управляет отступлением проигравшего генерала по следующим правилам: проигравший должен отступить на полное количество городов и в результате отступления должен находиться как можно дальше от победившего генерала. Отступать через город дважды запрещено. Отступающий генерал не может проходить через города в которых есть части (свои или чужие), т.е. не может ни уничтожать при отступлении кубы снабжения ни стекаться со своими генералами. Можно отступить через город принадлежащий противнику, но город захвачен не будет. Через одну половину на вторую половину карты могут отступать только французские и австрийские генералы. Если генерал не может отступить на полную дистанцию согласно результатам битвы – армия гибнет и генерал удаляется из игры.

Фаза 5 – проверка на подчинение городов-крепостей

Проводиться после того как завершились все сражения, по тем городам-крепостям на которых был наложен маркер с вопросом в фазу движения. Если все условия соблюдены = крепость меняет владельца.

Зима

Каждый 4ый ход наступает зима. В этот ход – могут быть наняты новые войска (4 очка ТК за 1 часть) и присоединены к любому генералу. Ранее погибшие генералы могут войти в игру (бесплатно) но только обладая минимум 1 войсковой частью. Генерал может быть выставлен в одном из своих пустых /не занятых главных городов-крепостей на территории своей страны. В отличие от кубов снабжения, генералы не могут войти на территории стран союзников. Исключение французские генералы, которые могут входить в игру в Мюнхен при его контролировании. Если город-крепость в который хочет войти генерал находится под его контролем, но там вражеский куб снабжения, то генерал входит в этот город-крепость и тем самым уничтожает вражеский куб снабжения.

Зимой проводится подсчет не выложенных на карту ПО и сумма в темную пишется на листе.

Ячейка и пул ПОБЕДНЫХ МАРКЕРОВ, маркеры ПО так же размещаются в:



- Боевая победа. Победа в сражении стоит 1 ПО за каждые 3 уничтоженных юнита. Если уничтожено менее 3 частей, но уничтожен хотя бы 1 генерал (убран с игрового поля), сражение так же дает 1 ПО (не 1ПО за генерала!!!). Победитель получает ПО за сражение и столько же теряет проигравший. За каждого генерала убранного с доски из-за линии снабжения, проигравший теряет 1 ПО.

В обоих случаях – за каждый полученный ПО накладывается маркер ПО в пул победных маркеров, до тех пор пока не будет заполнен пул. За каждое потерянное ПО забирает маркер с пула к себе. Если выигрывает союзник то игрок так же получает ПО накладывая свои маркеры.



- Выборы. Если Франция или Австрия/Прагматическая контролирует 3 из 4 крепостей (Мейнц, Триер, Кёльн, Маннхейм) игрок накладывает 1 маркер ПО на пул. Как только под контролем становится менее 3 городов – маркер ПО снимается.



- Император. По результатам имперских выборов, Австрия или Франция накладывает маркер ПО.



- Италия. Когда на треке Италии один из игроков достигает контроля накладывается маркер ПО.



- Силезия. Пруссия аннексирует Силезию - положить маркер ПО и взять еще один куб снабжения.

Политика:

В начале каждого хода происходит политическая фаза. В политических торгах участвуют только главные страны-участники. На политический трек каждый игрок выкладывает 1 карту «втемную», ценность карты (число) равно ставке на этот ход (если совпадает масть в этом ходу). Политическая фаза состоит из 5 раундов:

1. Выложить 2 политические карты в открытую из колоды года.
2. Определить действующую масть карты на текущие политические торги.
3. Игроки выкладывают тактические карты в темную.
4. Открытие карт и подсчет очков. («Джокер» любая масть= 16 очков)
5. Розыгрыш победителями 2 политических карт.

1. Политические карты распределены в колоду по годам.
2. Определение масти действующей на этот ход – игрок последним одержавший победу, определяет масть на свой выбор. В случае если сражений еще не было, масть определяется следующим образом – возьмите карту с верха колоды тактических карт (если «Джокер» возьмите следующую) – масть вытянутой карты главная в этом раунде, остальные масти=0.
3. По одной карте на трек на место своей страны.

4. Подсчет очков = выложенные в этот ход + выложенные и оставленные ранее = сумма очков игрока на этот раунд, из четверых - двое игроков - победители. При равенстве очков, игрок находящийся справа по политическому треку – победитель.

5. Игрок с наибольшим количеством очков первым осуществляет выбор ИЛИ оставляет свою тактическую карту на треке для будущих торгов (и не берет политическую карту) или берет на выбор одну из 2 политических карт (и сбрасывает все накопившиеся тактические карты на политическом треке). Выбранную политическую можно выполнить предписанное или сбросить не выполняя или выполнить частично.

После действий политических карт возможно сильное влияние на игру (указан модификатор на треке), данный модификатор действует на игрока цвет которого указан на модификаторе, до тех пор пока бегунок на треке будет находиться на модификаторе он действует.

 -/+1 тактическая карта:  - экспедиционный корпус, выберите 1 из генералов и уберите его из игры, у генерала должно быть минимум 2 воинские части, если нет то заплатите 8 очков тактических карт. После снятия бегунка, штраф снимается и генерал может быть выставлен на поле (город стрелкой на поле).

 - игрок накладывает 1 маркер ПО в ячейку «Италия», ПО убирается если бегунок сместился на треке.
+ВЧ : добавьте указанное количество войск любому генералу.

Выборы императора

Одна из карт в 1742 году – Имперские выборы. После того как она вышла на поле происходят выборы и дополнительно тянется вторая политическая карта (далее проходят торги по обычным правилам).

Имперские выборы – 2 претендента на трон – Чарльз Альберт (Бавария) и Франсис Стифан (Муж Марии Терезы-Австрия/Прагматическая Армия). В игре 9 городов участвующих в выборах, подсчитывается количество этих городов у каждого игрока под контролем. У кого 5 городов – Император, накладывает маркер ПО на ячейку «Император». Ганновер принадлежит Австрии.

Политические изменения

Пруссия аннексирует Силезию

Аннексия Силезии – единственная возможность ввести прусскому игроку второй куб снабжения в игру. В конце любого Прусского хода во время которого Пруссия контролирует все крепости в Силезии, она может предложить перемирие Австрии, перемирие Австрия может принять только раз за игру. В этом случае:

- Силезия становится Прусской родной страной (в г. Бреслау теперь можно вводить генералов и кубы)
- Маркер Саксония передвиньте в ячейка «S» 0 это делает Саксонию нейтральной
- Все Австрийские ПО в Пруссии возвращаются в руку австрийского игрока. Половина (с округлением вверх) прусских маркеров остается в Австрии, остальные возвращаются в руку прусского игрока.
- Австрийские войска в Пруссии и Польше перемещаются на выбор игрока-австрийца в ближайший родной город в Австрии, где они могут стекаться. Прусские части так же перемещаются в ближайший родной город Пруссии, в том числе Силезии, где они могут стекаться.
- Пруссия накладывает 1 маркер ПО на ячейку «Силезия» и вводит в игру дополнительный куб снабжения, куб появляется (без траты чего-либо) в Пруссии в крепостях, в том числе Бреслау.
- Пруссия стала нейтральной, минимум до следующего своего хода.
- Как только Прусские войска оставляют Пруссию, маркеры ПО ранее оставленные в Австрии забираются обратно в пул Прусского игрока.

Франция уменьшает военные объекты (один раз за игру)

В конце любой фазы действий французского игрока, если нет ни одного французского генерала в Core-Австрии (часть Австрии на карте Богемии), Франция может забрать все свои маркеры ПО с этой территории, половина (с округлением в большую сторону) НЕ возвращается в руку, а отложены в сторону.

После этого, как только Бавария или Франция захватывает/перезахватывает крепости на Богемской карте (например крепости в Саксонии или Баварии) ранее отложенные маркеры возвращаются в руку игрока.

Саксонское отступничество

Маркер на политическом треке Саксонии может быть сдвинут не только по политическим картам, но и:
- когда Пруссия аннексирует Силезию
- 1 сдвиг вправо за каждый маркер ПО Пруссии которой Пруссия убирает с ячейки победных очков или из-за поражения на поле боя или в связи с отсутствием поставок. Это так же верно даже если нет маркеров на ячейке победных очков. Австрия может выбрать не сдвигать бегунок на данном треке (это может быть иногда в интересах Австрии).

Помните Саксонский политический маркер может быть сдвинут более чем на 2 ячейки за одну битву. Таким образом Саксония может пройти путь от союзника Пруссии до союзника Австрии. Сдвиг маркера Саксонии возможен после отступления:

- Когда маркер Саксония находится в ячейке «нейтральное», и:

- Саксония становится нейтральной, любые саксонские части на карте немедленно возвращаются в свои начальные к расстановке города.

- Иностранные войска в Саксонии передвигаются в ближайший город (на выбор владельца генерала) в родной стране, где они могут стекаться по правилам. Французские генералы могут быть размещены в Баварии.

- Любые маркеры ПО на Саксонских крепостях возвращаются игрокам в руку.

- Когда маркер Саксония находится в ячейке «Австрийский союзник», и Австрия и Саксония союзники:

- Саксонские части остаются там где они находятся (Исключение – если саксонский генерал стекован с генералом иной армии–Австрийский игрок двигает саксонского генерала к ближайшему пустому городу.)

- Если саксонский генерал не на игровом поле, он может войти немедленно с набранными войсками по обычным правилам.

- Все победные маркеры в Саксонии на крепостях остаются.

- Австрия и Саксония становятся союзниками и Австрия может вводить свой куб снабжения в Дрездене. ПО как + так и – набранные ранее Силезией переходят Австрии.

- Саксония с этого хода получает по 2 тактические карты.

- Саксония разрывает союз с Пруссией и становясь союзником Австрии все свои действия осуществляет только в ход Австрии.

Нейтралитет.

Пруссия и Саксония могут быть нейтральными. Они так же получают тактические карты, набирают войска и т.д. НО нейтральные части не могут покидать родную страну, принимать участия в сражениях, на нейтральную территорию не могут войти вражеские войска или кубы снабжения.

Союзная помощь

Только главные игроки могут оказывать помощь своим союзникам. Для этого должен быть заключен контракт на оговоренное количество ходов о помощи. Не может быть более одного контракта между союзниками. Контракт может быть отменен в любой ход при согласии обеих сторон, НО Бавария и Франция не могут прервать контракт. Во время действия контракте союзник может передавать своему союзнику 1 тактическую карту, не зная о её ценности (при наборе).

Переговоры

Все стороны могут начинать переговоры для достижения своих целей и договоренностей о поведении генералов, проведении выборов и любых иных вопросов. При достижении договоренностей, стороны ОБЯЗАНЫ выполнять достигнутые договоренности, для этого все достигнутые договоренности произносятся в слух, секретные переговоры запрещены.

Переговоры не могут привести к обмену или передаче тактических карт, единственный способ получить тактические карты в результате переговоров – союзная помощь.

Переговоры не могут изменить альянсы и союзы, игровые правила или игровую механику.

Аренберг

Австрийский генерал Аренберг обладает специальными возможностями – он всегда снабжен в Нидерландах и всегда может снабжаться кубом снабжения Прагматичной Армии. Войти заново в игру может в голландской крепости.

Условия победы

Главные страны-участники побеждают немедленно, как только кончились маркеры ПО – проверка после окончания фазы действий любого игрока.

Если больше чем одна страна-участник осталась без маркеров ПО, то смотрят сколько еще маркеров могла бы наложить страна если бы маркеры были (кто больше победил), если же опять равенство то побеждает Австрия в ничьей, если её нет - Франция.

Если на конец игры у всех остались победные маркеры то подсчитывается сумма очков за предыдущие зимние подсчеты, побеждает игрок с наименьшей суммой. При равенстве побеждает Австрия.

Игра на 2-их.

Правила аналогичны базовым со следующими отличиями:

- Игрок 1 – Франция, Пруссия, Саксония, Бавария.
- Игрок 2 – Австрия.

Условия победы – игрок 1 побеждает только при достижении победы по обычным правилам обоих основных стран. (Пруссия контролирует 12 крепостей в Силезии/Австрии и Франция контролирует 9 крепостей в Австрии).

- Игрок 2 побеждает если ни Пруссия ни Франция не победили.
- Иное ничья.
- нет союзной помощи, из двух политических карт берется только 1.
- Политический маркер Саксонии сдвигается вправо как только Франция или Пруссия потеряла ПО или понесла поражение на карте Богемии.
- в фазу сражения Прагматичная Армия проводит атак по выбору Австрии.

Оptionальное правило по политическим торгам – карты «блефа» остаются на треке поля и убираются только в следующий политической фазе в руку. Чтобы их отличить пусть лежат «рубашкой» вверх.

В продвинутых правилах Силезию защищают австрийские генералы и 5 маркеров лежит на Силезии, после выхода их из игры они не возвращаются в руку, а выходят из игры.

Условия Победы при простых правилах: (п. 14) – не используется карта Фландрии, части там не двигаются и не принимают участия в игре. Это так же верно для Прусских частей в победной ячейке «Силезия» и «Восточной Пруссии». Пруссия, Саксония, Бавария и Австрия получают их обычное количество тактических карт, но Франция только 2 карты в ход (первые 3 хода), с 4го хода на выбор или Франция 3 карты и Бавария 1, или Франция и Бавария по 2 карты. Прагматичная армия не принимает участия в игре и не получает какие либо тактические карты. Игра заканчивается немедленно как только один из игроков достигает победных условий:

- Франция (Луи 15ый) – контроль 9 крепостей в Австрии
- Пруссия (Фридрих) – контроль 12 крепостей в Австрии и/или Силезии (2 крепости в Силезии в начале игры уже под контролем Пруссии)
- Австрия (Мария Тереза) – если на конец 9 хода не победили иные игроки.

ТАБЛИЦЫ ИГРОКОВ

АВСТРИЯ

**ÖSTERREICH
AUSTRIA**

6 

3 

5 

Start: 5 

28 

min. 1, max. 8 

 C8, K1, K6

1. Karl v. Lothringen	M4																		
2. Traun	M1																		
3. Khevenhüller	<i>Start-Min: 6</i> N1																		
4. Batthyány	<i>Start-Min: 2</i> N1																		
5. Neipperg	L6																		
6. Arenberg	<i>Start-Min: 4</i> C7																		

Wenn sich Sachsen mit Österreich verbündet. — If Saxony allies with Austria.

**SACHSEN
SAXONY**

1 

1 

1→2 

min. 1, max. 8 

1. Rutowski																			
-------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bei zwei Spielern. — For two players.

1. George II	E11																		
2. Cumberland	E11																		
3. Earl of Stair	C10																		

ПРУССИЯ

PREUSSEN PRUSSIA

3+1  1+1 

3 

Start: 9  16+6 

min. 1, max. 8 

 K10, A11

1. Friedrich der Große	L9																
2. Schwerin	L9																
3. Erbprinz Leopold	<i>Start-Min: 4</i> K9																
4. Der Alte Dessauer	<i>Start-Min: 6</i> K12																

SACHSEN SAXONY

1  1 

1 

Start: 3  5 

min. 1, max. 8 

 H8

1. Rutowski	I8	5															
-------------	----	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PRAGM. ARMEE PRAGM. ARMY

3  1 

3 

Start: 3  14 

min. 1, max. 8 

 C9

1. George II	E11																
2. Cumberland	E11																
3. Earl of Stair	C10																

ФРАНЦИЯ



5

2

4(5)

Start: 2 26

min. 1, max. 8

B4, G4

1. Moritz v. Sachsen	<i>Start-Min:</i> 7	A1																
2. Belle-Isle	<i>Start-Min:</i> 6	G5																
3. Broglie	<i>Start-Min:</i> 5	G3																
4. Maillebois		A6																
5. Noailles		D4																



1

1

2(1)

Start: 5 5

min. 1, max. 8

G4

1. Törring	G3	5																
------------	----	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Таблица подсчета очков в зимний ход



	1741	1742	1743	1744	SUMME TOTAL	
FRANKREICH FRANCE						FRANKREICH FRANCE
PREUSSEN PRUSSIA						PREUSSEN PRUSSIA
PRAGM. ARMEE PRAGM. ARMY						PRAGM. ARMEE PRAGM. ARMY
ÖSTERREICH AUSTRIA						ÖSTERREICH AUSTRIA