

# *Diplomat Polimat Aristocrat*

## *Учебник по практической дипломатии*

*«Дипломатия — тонкое оружие цивилизованного воина»*

*Роберт Асприн*



*Где заканчивается дипломатия,  
там начинается вражда или даже Война.  
Ваши друзья всегда будут оставаться Вашими друзьями.  
Ваши враги будут Вашими союзниками.  
А когда Ваш враг станет Вашим другом —  
это высшее искусство дипломатии.  
Данный учебник раскрывает все навыки практической дипломатии.*

*«Дипломатия — это вопрос выживания в будущем столетии.  
Политика — вопрос выживания до следующей пятницы».*

*Джонатан Линн и Энтони Джей*

*«Дипломатия — профессия универсальная, но настолько, что  
перестает быть профессией, превращаясь в образ жизни».*

*Алишер Файз*

*«Женщины созданы для дипломатии. В дипломатии самое  
главное — внушить другому, что ваша идея — его собственная.  
А женщины только этим и занимаются».*

*Клэр Люс*

*«Мне самой природой было суждено стать дипломатом, я  
родился 1 апреля».*

*Отто фон Бисмарк*

# *Diplomat Polimat Aristocrat*

## *Учебник по практической дипломатии*

### **Содержание**

<b>Игроки и страны</b>	4
<b>Цель игры</b>	4
<b>Игровое поле</b>	4
<b>Подразделения (армии и флоты)</b>	5
<b>Исходные позиции</b>	5
<b>Правила игры</b>	6
Описание	6
1. Фаза дипломатии	6
2. Фаза написания приказов	6
3. Фаза выполнения приказов	18
4. Фаза отступления	18
5. Фаза подведения итогов	18
<b>Время игры</b>	19
<b>Гражданские волнения</b>	19
<b>Альтернативные варианты игры</b>	19
<b>Примеры ходов в начале игры</b>	20
<b>22 правила, которые помогут при выполнении приказов</b>	23
<b>Сокращения</b>	24

*В начале XX века  
Европа представляла  
собой сложный  
водоворот политических  
интриг.  
В ходе игры вам  
предстоит перенестись  
в те времена и  
повернуть ход истории  
в свою пользу.*

## Игроки и страны

Лучше всего играть семерым игрокам, правила для меньшего числа участников включены в раздел «Альтернативные варианты игры» на стр. 19. Каждый игрок представляет одну из семи «Великих европейских держав» в годы перед Первой мировой войной: Англию, Германию, Россию, Турцию, Италию, Францию и Австро-Венгрию (далее — Австрия). Перед началом игры игроки случайным образом определяют, какую из Великих держав будет представлять каждый из них. И это единственный элемент случайности в игре.

**Примечание:** В разных пунктах правил термин «страна» используется в общем смысле для обозначения «великой державы».

## Цель игры

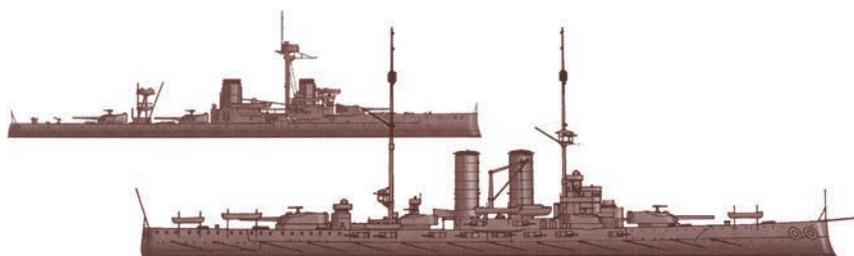
Как только одна из Великих Держав получает контроль над 18 центрами снабжения, считается, что она установила контроль над Европой. Игрок, представляющий эту державу, становится победителем. Однако игроки могут закончить игру по обоюдному соглашению до определения победителя. В этом случае для всех игроков, у которых остались фигуры на игровом поле, игра заканчивается вничью.

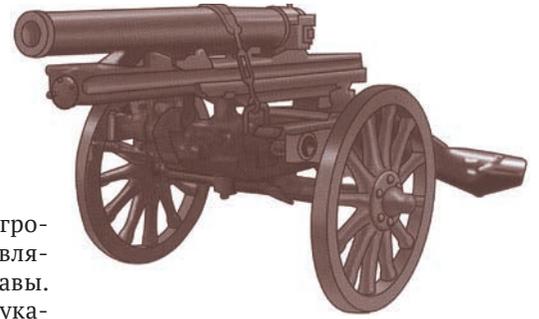
## Игровое поле

**Границы:** границы между крупными странами обозначены жирными чёрными линиями. Все крупные державы также разделены на провинции и провинции с центрами снабжения более тонкими чёрными линиями. Океаны и водные пути также разделены на отдельные территории тонкими чёрными линиями. Все страны и территории (сухопутные и водные) обозначены названиями.

**Типы территорий:** существует три типа территорий: внутренние, водные и прибрежные. По внутренним территориям провинций перемещаются только армии, а по водным территориям — только флоты. Прибрежная территория — это земля, которая прилегает к одной или нескольким водным территориям. Например, Дания, Брест и Испания являются прибрежными территориями. Армия или флот могут занять прибрежную территорию.

**Центры снабжения:** всего 34 внутренних и прибрежных территории на игровом поле обозначены как центры снабжения. Каждый центр снабжения отмечен звездой. У Великой Державы столько армий или флотов, сколько центров снабжения она контролировала в конце последнего Осеннего хода. Таким образом, на игровом поле никогда не будет одновременно находиться больше 34 армий и флотов (также называемых «подразделениями»). Страна получает или теряет подразделения в зависимости от количества центров снабжения, которые она контролирует. Подробнее о контроле центров снабжения на стр. 18.





## Подразделения (армии и флоты)

Каждое армейское и военно-морское подразделение представлено своей игровой фигурой. На одной стороне каждой фигуры имеется рисунок, представляющий соответствующее подразделение, а на другой — цвет Великой Державы. Используйте ту сторону, которая больше подходит. Цвета подразделений указаны в таблице ниже. Если у расширяющей свои границы Великой Державы заканчиваются собственные армейские или военно-морские подразделения, можно использовать подразделения завоёванной страны.

### Два основных правила, касающихся подразделений:

- **Все подразделения имеют равную силу.** Ни одна армия не превосходит другую по мощи. В ходе игры различные подразделения будут оказывать друг другу поддержку для увеличения мощи и атаки на более слабых противников.
- **Одновременно на одной территории может находиться только одно подразделение.** Исключений из этого правила нет.

## Исходные позиции

**Центры снабжения:** в начале игры каждая Великая Держава контролирует три центра снабжения (за исключением России, которая контролирует четыре). Поместите соответствующее подразделение на центр снабжения, как показано в таблице ниже. Оставшиеся 12 центров снабжения в начале игры остаются незанятыми.

**Примечание:** «А» означает армию, а «F» — флот.

Страна	Цвет	Город	Город	Город
Австрия	Красный	А Вена	А Будапешт	F Триест
Англия	Синий	F Лондон	F Эдинбург	А Ливерпуль
Франция	Голубой	А Париж	А Марсель	F Брест
Германия	Черный	А Берлин	А Мюнхен	F Киль
Италия	Зеленый	А Рим	А Венеция	F Неаполь
Россия	Белый	А Москва F Петербург	F Севастополь	А Варшава
Турция	Желтый	F Анкара	А Константинополь	А Смирна

**Флажковые метки:** В комплект игры входит один набор меток для каждой Великой Державы. Игроки могут использовать эти метки для указания центров снабжения, которые они контролируют на игровом поле. На одной стороне изображён флаг, а на другой — цвет войсковых подразделений страны. Используйте наиболее подходящую сторону.

# Правила игры

## Описание

«Дипломат.Полимаг.Аристократ» — это игра переговоров, союзов, выполненных и нарушенных обещаний. Для выживания игроку требуется помощь других, но для победы он должен остаться один. Знать, кому доверять, когда доверять, что обещать и когда обещать — именно в этом заключается суть игры. Помните, что вы в первую очередь дипломат, а уже потом военачальник.

В начале каждого хода игроки собираются в небольшие группы, чтобы обсудить свои планы и предложить стратегии. Между игроками заключаются открытые или тайные союзы, а приказы (в идеале) координируются. Сразу после «периода дипломатии» каждый игрок тайно пишет приказ для каждого из своих подразделений на листке бумаги. Когда приказы будут написаны всеми игроками, они одновременно раскрываются, а затем приводятся в исполнение. Одни подразделения перемещаются, другие вынуждены отступить, третьи расформируются. Выполнение приказов — это самая сложная часть правил, требующая полного их знания.

Каждый ход соответствует полугодию. Первый ход называется «Весенним ходом», а следующий — «Осенним ходом». После Осеннего хода каждая держава должна сверить количество управляемых ею подразделений и контролируемых ею центров снабжения. В это время некоторые подразделения расформируются и формируются новые.

Ход состоит из нескольких фаз. Каждый игровой год включает два хода:

### Весенний ход с четырьмя фазами

1. Фаза дипломатии.
2. Фаза написания приказов.
3. Фаза выполнения приказа.
4. Фаза отступления и расформирования.

### Осенний ход с пятью фазами

1. Фаза дипломатии.
2. Фаза написания приказов.
3. Фаза выполнения приказов.
4. Фаза отступления и расформирования.
5. Фаза получения и потери подразделений.

После Осеннего хода, если одна из Великих Держав контролирует 18 или более центров снабжения, игра заканчивается, а управляющий ею игрок объявляется победителем.

### Ведущий игры

Если есть ещё один человек, знающий правила игры, он может выполнять функции ведущего. Ведущий может следить за временем сессий, собирать и зачитывать приказы, разрешать проблемные ситуации и выносить решения, когда это необходимо. Важно, чтобы ведущий сохранял нейтралитет.

## 1. Фаза дипломатии

На этой фазе игроки встречаются, чтобы обсудить свои планы на предстоящие ходы. Заключаются союзы и определяются стратегии. Эти «дипломатические переговоры» проводятся перед каждым ходом. Переговоры длятся по 30 минут перед первым ходом и 15 минут перед каждым следующим. Переговоры могут закончиться раньше, если с этим будут согласны все игроки.

Во время переговоров игроки могут говорить все, что им вздумается. Некоторые уходят в другую комнату или организуют закрытые группы из двух или трёх человек. Можно попытаться сохранить свои переговоры в тайне, а также попробовать подслушать разговоры других игроков. Разговор игроков может включать в себя обмен сведениями, доносы, угрозы, распространение слухов и так далее. Могут делаться публичные заявления и составляться документы, которые могут быть обнародованы или сохранены в тайне. Однако эти обсуждения и письменные соглашения ни к чему не обязывают участников. Принятые решения о том, кому доверять, являются важной частью игры.

**Примечание:** Использование карты во время дипломатических переговоров — отличный способ отследить расположения, стратегии и союзы.

## 2. Фаза написания приказов

Каждый игрок тайно пишет на листке бумаги «приказы» для каждого из своих подразделений. Затем все игроки одновременно раскрывают приказы. Игрок зачитывает свой приказ, в то время как остальные следят за тем, чтобы озвученное соответствовало написанному. Любой «законный» приказ подлежит выполнению, в том числе — написанный по ошибке. «Незаконный» приказ не выполняется. Подразделение, получившее незаконный приказ (или не получившее никакого приказа), должно оставаться на месте (подразделение удерживается). Неудачно написанный, но однозначный приказ подлежит выполнению.

### Даты приказов

Все приказы должны быть датированы и должны чередоваться между весной и осенью, начиная с 1901 года. Например, первый пакет приказов в рамках хода должен быть обозначен датой «Весна 1901 года». Второй пакет должен быть датирован «Осенью 1901 года», третий пакет — «Весной 1902 года» и так далее.

### Формат приказа

Игроки должны составить перечень своих подразделений и занимаемых ими территорий для удобства использования во время совещаний. В каждом пакете приказов сначала указывается тип подразделения (А или F), а затем территория, которую оно занимает. Например, «А Париж» или «А Раг» — это сокращённое обозначение войскового подразделения в Париже. Далее следует приказ. Например, «удерживается в Париже» означает, что армия в Париже должна удерживать позиции. Обозначения А или F служат важным ориентиром, если вы пропустите их в приказе, он не будет выполнен.

## Сокращения

При написании приказов игроки могут использовать сокращения стран или территорий, приведённые на задней обложке данных Правил. Название ряда территорий начинается с одних и тех же трёх букв, поэтому многие из них обозначаются специальными сокращениями. Если сомневаетесь, пишите полностью.

Помните, что на территории (внутренней, водной или прибрежной) одновременно может находиться только одно подразделение, поэтому не должно быть путаницы в том, какое подразделение получает приказ.

## Виды приказов

Во время каждого хода каждая Великая Держава может приказывать всем, несколькими или ни одному из своих подразделений выполнить одно из следующих действий:

- Удерживать позицию
- Двигаться
- Оказать поддержку
- Сопроводить

**Примечание:** только флоты могут получить приказ на сопровождение (конвой).

### Приказ об удерживании позиции

Вы можете попытаться удержать подразделение на месте, приказав ему «удерживать позицию». Отсутствие приказа считается приказом удерживать позицию. Ниже приведён пример приказа на удержание позиции:

**F London Удерживать или F Lon-Удерживать**

**Примечание:** В настоящих Правилах примеры неудачных приказов на удержание позиций подчёркнуты, чтобы показать, что подразделение не смогло удержаться (или остаться) на территории.

#### Подчёркнутые результаты

Примеры приказов перечислены в настоящих Правилах. Невыполненные приказы (из-за препятствий в виде других приказов) подчёркнуты. Это сделано для наглядности, во время игры нет необходимости подчёркивать приказы.

### Приказ о движении

На протяжении всей игры подразделениям будет отдаваться приказ о движении на занимаемые территории. Это называется «атакой» и будет обсуждаться в соответствующем разделе данных правил.

### Написание приказа о движении

Приказ о движении пишется через дефис, чтобы разделить тип подразделения и локацию в приказе. Например, приказ на перемещение из Парижа в Бургундию будет выглядеть следующим образом:

**A Paris—Burgundy или A Par-Bur**

### Движение армии

Армия может получить приказ переместиться только на соседнюю внутреннюю или прибрежную территорию. Нельзя приказать армии переместиться на водную территорию. Поскольку два подразделения не могут одновременно занимать одну и ту же территорию, армия, получившая приказ двигаться на соседнюю территорию, может в итоге не выдвинуться вообще (из-за позиций других подразделений или полученных ими приказов). Другие примеры передвижения приведены в следующих разделах.

**Примечание:** Армия может перемещаться по воде от одной прибрежной территории к другой с помощью одного или нескольких Флотов. Это называется «конвой» и описывается в разделе «Приказ о сопровождении» на стр. 13.

**Пример перемещения армии:** находящаяся в Париже Армия может переместиться в Брест, Пикардию, Бургундию или Гасконь (см. схему №1).

### Движение флота

Флот может получить приказ переместиться на соседнюю водную или прибрежную территорию. Флоту нельзя приказать переместиться на внутреннюю территорию. Схема №2 показывает, что находящийся в Ла-Манше флот может переместиться в Ирландское море, Уэльс, Лондон, Бельгию, Пикардию, Брест, Северное море или Среднюю Атлантику.

Схема №1

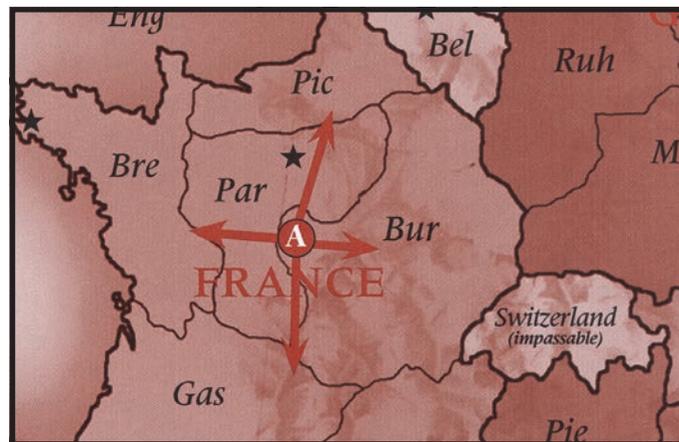
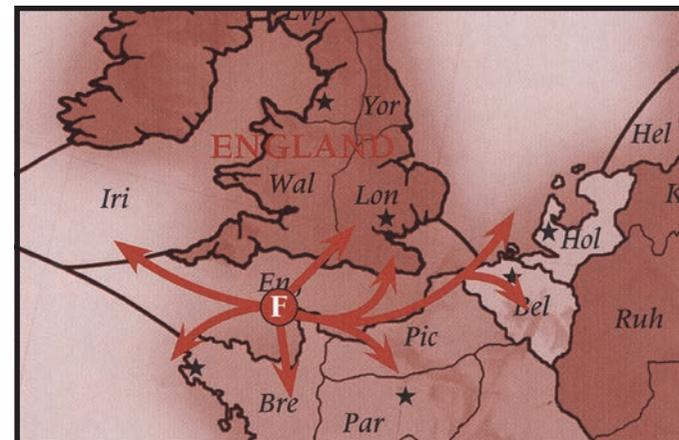
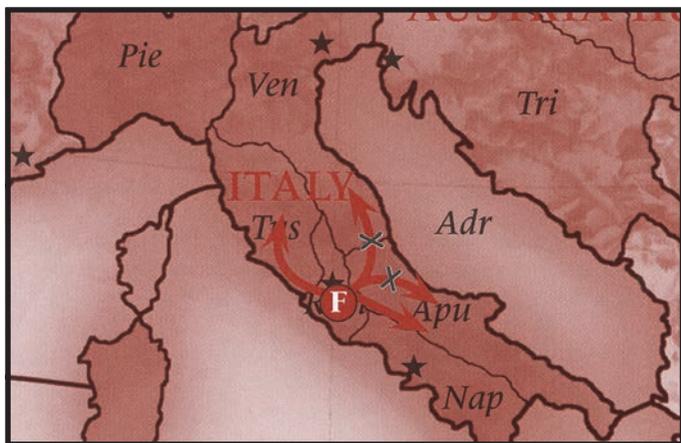


Схема №2



### Схема №3



Когда флот находится на прибрежной территории, считается, что его суда находятся в любой точке побережья. Флот на прибрежной территории может получить приказ о выдвигении на соседнюю прибрежную территорию, только если она расположена рядом с ним *вдоль береговой линии* (как если бы флот двигался вдоль побережья). На Схеме №3 флот в Риме может получить приказ о выдвигении в Тоскану или Неаполь (а также Тирренское море). Но он не может переместиться в Венецию или Апулию, так как хоть они и являются соседними по внутренней границе, но не являются соседними *по береговой линии*.

#### Ограничения движения

Локация, не имеющая названия не может быть занята. Движение через Швейцарию невозможно, её нельзя занимать. Также нельзя занимать острова (за исключением Англии).

#### Разъяснения по особенностям передвижения

На карте есть ряд сложных направлений, требующих повышенного внимания. **Болгария, Испания** и **Санкт-Петербург** — это прибрежные территории с двумя отдельно обозначенными побережьями. Флот, входящий на одну из этих территорий, входит туда вдоль одного побережья, а затем может переместиться на территорию, прилегающую только к этому побережью. Например, флот на северном побережье Испании не может получить приказ о выдвигении в Западное Средиземноморье, Лионский залив или Марсель. Однако условно считается, что он занимает всю Испанию.

Если флот получает приказ выдвинуться на одну из этих территорий, и есть возможность переместиться на любое побережье, в приказе должно быть указано, какое именно побережье, иначе флот не выдвигается. Например, флот, стоящий в Константинополе, может переместиться на восточное или южное побережье Болгарии. Приказ должен быть написан следующим образом: «F Con-Bul EC» или «F Con-Bul SC». По аналогии флот в Средней Атлантике может переместиться к северному или южному побережью Испании, потому в приказе должно быть указано, о каком именно побережье идёт речь.

**Киль и Константинополь:** из-за водных путей, проходящих через эти локации, они считаются имеющими одно побережье. Флоты могут заходить на них вдоль одного побережья и находиться в любом месте вдоль береговой линии. Например, флот может двигаться из Чёрного моря в Константинополь в течение одного хода («F Bla-Con»), а во время последующего двигаться из Константинополя в Эгейское море. По аналогии, флот может двигаться из Голландии в Киль в течение одного хода, а затем из Килия в Берлин во время последующего хода (через Кильский канал) без необходимости заходить в Данию. Армии также могут входить на эти территории и выходить из них, свободно преодолевая эти водные пути. Это не значит, что подразделения могут перепрыгивать через эти территории.

**Швеция и Дания:** Армия или флот могут перемещаться из Швеции в Данию (или наоборот) за один ход. Флот, движущийся со стороны Балтийского моря, не может двигаться непосредственно на территорию Скагеррак (или наоборот), сначала нужно переместиться в Швецию или Данию. Общая граница с Данией не разделяет побережье Швеции на две береговые линии. Дания не граничит с Берлином.

#### Противостояние

Нередко равные силы пытаются одновременно занять одну и ту же территорию. Такие ситуации называются противостоянием. Правило ниже применяется, когда в противостоянии участвуют одна или несколько стран. Из него есть несколько исключений, которые описаны на стр. 14.

- **Противостояние подразделений равной мощи, пытающиеся занять одну и ту же территорию, приводит к тому, что все они остаются на своих исходных территориях.** Если два или более подразделения получили приказ занять одну и ту же территорию, ни одно из них не может выдвинуться (то же правило действует и в отношении подразделений с равной поддержкой, что будет описано в разделе «Приказ о поддержке»). На схеме №4 если германская армия в Берлине получает приказ о перемещении в Силезию, а русская армия в Варшаве — о выдвигении к Силезии, ни одно из подразделений не будет двигаться. Силезия останется незанятой.

### Схема №4



**Германия:** A Ber—Sil

**Россия:** A War—Sil

Схема №5



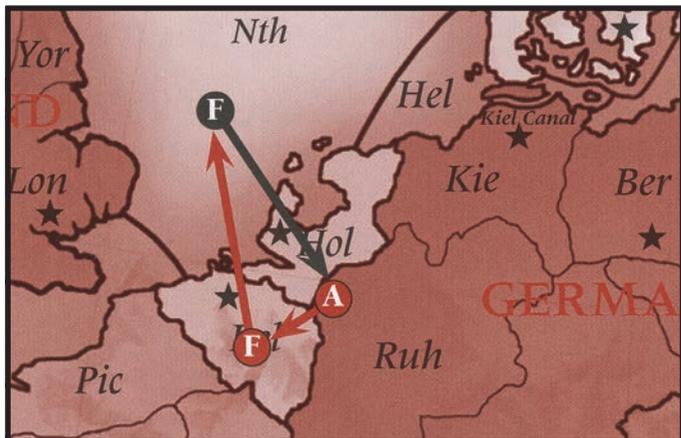
Германия: F Kiel—Ber; A Ber—Pru  
 Россия: A Pru—Удерживать

Схема №6



Германия: F Ber—Pru; A Pru—Ber

Схема №7



Англия: A Hol—Bel; F Bel—Nth  
 Франция: F Nth—Hol

- **Противостояние не предполагает вытеснение подразделения, уже находящегося на территории, где оно произошло.** Если два подразделения атакуют одну и ту же территорию, противодействуя друг другу, то подразделение, уже находящееся в этой провинции, не вытесняется. Таким образом, как показано на Схеме №4, если бы в Силезии удерживалось подразделение, результаты были такими же, и подразделение в Силезии осталось на своих позициях.

- **Одно не движущееся подразделение может остановить движение другого или даже нескольких.** Если одному подразделению приказано удерживать позиции, а другим — двигаться на его территорию, то они не могут выполнить приказ. На Схеме №5 в Пруссии находится русская армия. Игрок, представляющий Россию, заявил Германии, что он уйдёт из Пруссии (но он солгал и приказал армии оставаться на месте). Игрок, представляющий Германию, приказал своей армии двигаться из Берлина в Пруссию, а своему флоту — из Киля в Берлин. В результате все остаются на месте.

- **Подразделения не могут обмениваться позициями без использования конвоя.** Если два подразделения получили приказ двигаться на территорию, которую занимает другое подразделение, ни одно из них не может двигаться. Например, на Схеме №6 никто двигаться не сможет. Есть вариант обойти это с использованием конвоев (см. «Приказы о сопровождении» на стр. 13).

- **Три или более подразделения могут обмениваться территориями в течение хода, если ни одно из них не обменивается позициями непосредственно.** Например, согласно Схеме №7, все приказы будут выполнены, так как ни одно из подразделений не поменяется местами с другим.

### Приказ о поддержке

Это самый важный и сложный раздел правил. Для выполнения большинства приказов необходимо понимать правила «поддержки» и «прекращения поддержки».

### Описание

Поскольку все подразделения имеют равную силу, одно не может атаковать и продвигаться вперёд против другого без помощи. Эта «помощь» называется поддержкой. В случае успешной атаки атакующее подразделение перемещается на территорию согласно приказу. Если атакованное подразделение не имело собственного приказа о перемещении, оно терпит поражение и вытесняется с территории. Вытесненное подразделение должно отступить или быть расформировано. Отступление подробно описано на стр. 18.

Поддержка может быть наступательной (для атакующего приказа на движение) или оборонительной (для приказа на удержание, поддержку или сопровождение). Поддерживая друг друга, подразделения получают увеличенную силу. Например, подразделение с двумя поддерживающими подразделениями (3×сила) победит подразделения противника с одной поддержкой (2×сила). Поддержка может быть оказана как своему подразделению, так и подразделению другого игрока. Она может быть оказана без согласия, от неё нельзя отказаться! Это может привести к неожиданным ситуациям в игре, что делает её более интересной.

### Как оказывать поддержку

Подразделение отказывается от возможности двигаться в течение хода, чтобы выполнить приказ о поддержке другого подразделения. Территория, на которой подразделение оказывает поддержку, должна быть такой, в которую поддерживающее подразделение могло бы законно переместиться в течение этого хода. Так армия в Бресте не может поддержать флот в проливе Ла-Манш, потому что армия не может переместиться на водную территорию. Точно так же флот, находящийся в Риме, не может оказать поддержку перемещению подразделения в Венецию, потому что, хотя флот и находится рядом, если рассматривать расстояние по суше, он не может переместиться в Венецию из Рима.

Флот, который может двигаться на территорию с двумя побережьями (например, флот в Средней Атлантике), может поддержать другую армию или флот на этой территории (в данном случае Испании), не обращая внимания на разные береговые линии.

#### Написание приказа о поддержке

1. Укажите вид вашего подразделения (А или F).
2. Укажите территорию, где расположено подразделение.
3. Затем напишите «S» (поддержка).
4. В заключение укажите вид, текущее расположение и место назначения подразделения, получающего поддержку (если поддерживаемое подразделение движется).

**Пример:** «A Par S A Mar Bur» — это приказ армии, находящейся в Париже, оказать поддержку армии в Марселе, движущейся в Бургундию.

### Поддержка подразделения

- Подразделение, которое не получило приказ о выдвигании, может получить поддержку согласно приказу, в котором упоминается только его территория. Подразделение, которому приказано удерживать, сопровождать, оказывать поддержку или вообще ничего не приказано, может получить поддержку в удержании своих позиций. Например, если приказ написан следующим образом «F Den S F Bal», то флот в Дании будет оказывать поддержку флоту в Балтийском море до тех пор, пока флот на Балтике будет удерживать позиции, сопровождать или оказывать поддержку. Если флот на Балтике попытается выдвинуться, то поддержка со стороны Дании будет недействительной.
- Подразделение, которому приказано выдвигаться, может получить поддержку только согласно приказу, который соответствует направлению движения. Например, армия в Богемии получает приказ оказать поддержку армии в Мюнхене при её продвижении в Силезию (A Boh S A Mun—Sil). Однако армия в Мюнхене получает приказ выдвигаться в Тироль (A Mun—Tyr). Приказ о поддержке не выполняется, потому что направление движения, по которому предполагается поддержка, не является тем направлением, которое было обозначено в приказе. Поэтому этот приказ о поддержке не обретает силу при удерживании позиций.

### Простая поддержка

Согласно схеме №8, французская армия в Гаскони поддерживает армию при перемещении из Марселя в Бургундию. Немецкая армия в Бургундии будет вытеснена. На схеме №9 германская армия в Силезии при поддержке флота на Балтике вытесняет русскую армию из Пруссии. Обратите внимание на то, что немецкая армия и флот находятся рядом с территорией назначения (Пруссия), но не рядом друг с другом. Подразделение не обязательно должно находиться рядом с тем, которому оно должно оказать помощь. Однако оно должно находиться рядом с территорией, в которой оказывается поддержка, и иметь возможность законно туда переместиться.

#### Схема №8



**Франция:** A Mar—Bur; A Gas S A Mar—Bur  
**Германия:** A Bur—Удерживать

#### Схема №9

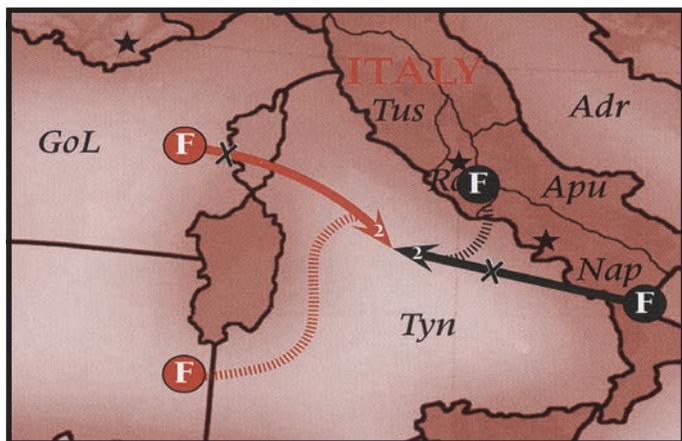


**Германия:** A Sil—Pru; F Bal S A Sil—Pru  
**Россия:** A Pru— Удерживать

### Поддержка в противостоянии

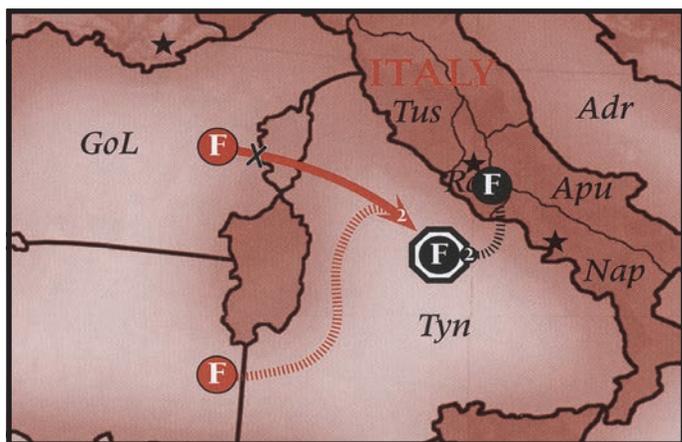
На схемах №10 и №11 показаны две распространенные ситуации противостояния. В обоих случаях оно ведется в формате «два на два», а значит все подразделения стоят на месте. Согласно схеме №10, если бы в Тирренском море находился флот, он не был бы вытеснен в результате противостояния. (Противостояние не вытесняет подразделение, уже находящееся на территории, где оно произошло).

Схема №10



Франция: F GoL—Tyn; F Wes S F GoL—Tyn  
Италия: F Nap—Tyn; F Rom S F Nap—Tyn

Схема №11



Франция: F GoL—Tyn; F Wes S F GoL—Tyn  
Италия: F Tyn—Удерживать; F Rom S F Tyn—Удерживать

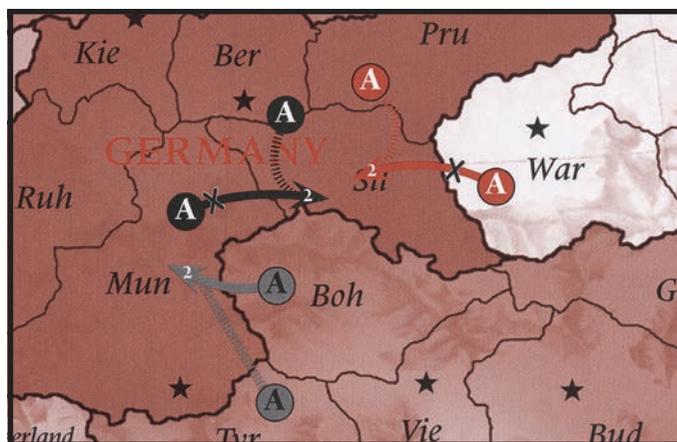
### Вытеснение в условиях противостояния

- Вытесненное подразделение еще может вызвать противостояние на другой территории — не на той, с которой оно было вытеснено. Когда два или более подразделений с одинаковой поддержкой получают приказ о выдвижении на одну и ту же территорию, ни одно из них не может двигаться — даже если одно из них вытеснено с территории, не являющейся целью противостояния, в течение того же хода.

На схеме №12 атака австрийских войск из Богемии успешно вытесняет германскую армию в Мюнхене. Однако эта армия в Мюнхене всё ещё вызывает противостояние с русской армией, пытающейся войти в Силезию.

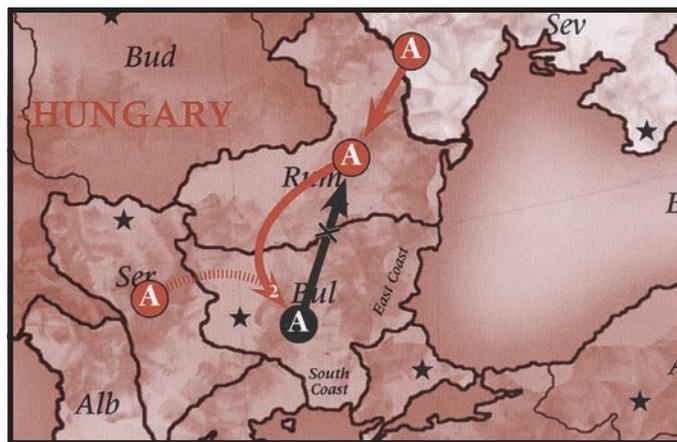
- Вытесненное подразделение даже при поддержке, не оказывает никакого влияния на территорию, с которой оно было вытеснено. Если два подразделения получили приказ о выдвижении на одну и ту же территорию, и одно из них было вытеснено подразделением, прибывшим из этой территории, другое атакующее подразделение может двигаться. Эта ситуация не приводит к противостоянию, так как вытесненное подразделение не оказывает никакого влияния на провинцию или территорию, с которой оно было вытеснено.

Схема №12



Австрия: A Boh—Mun; A Tyr S A Boh—Mun  
Германия: A Mun—Sil; A Ber S A Mun—Sil  
Россия: A War—Sil; A Pru S A War—Sil

Схема №13



Турция: A Bul—Rum  
Россия: A Rum—Bul; A Ser S A Rum—Bul; A Sev—Rum

На схеме №13 русская армия в Румынии вытесняет турецкую армию в Болгарию. Эта турецкая армия и русская армия в Севастополе получают приказ о выдвижении в Румынию, что стандартно приводит к противостоянию. Однако поскольку Румыния вытеснила армию в Болгарию, это не оказывает никакого влияния на Румынию. Что позволяет армии из Севастополя войти в Румынию. Армия в Болгарию вынуждена отступить.

На схеме №14, несмотря на то что турецкое подразделение получило поддержку, на схеме №15 ему не удаётся предотвратить продвижение русских войск в Румынию без поддержки, поскольку подразделение, прибывшее из Румынии, вытеснило турецкое.

Схема №14



**Турция:** A Bul—Rum; F Bla S A Bul-Rum

**Россия:** A Rum—Bul; A Gre S A Rum—Bul;  
A Ser S A Rum—Bul; A Sev—Rum

В предыдущих двух примерах, если бы Россия не отдала приказ «A Sev-Rum», Румыния была бы свободной, но не в результате противостояния (так как его не было). Подробно это обсуждается в разделе «Отступления» на стр. 18.

### Отрезание поддержки

Поддержка может быть отрезана. Это приведёт к тому, что приказ о поддержке не будет выполнен, и она не будет получена.

**Примечание:** Примеры невыполненных приказов о поддержке подчеркнуты, чтобы показать, что она была отрезана, а не то, что не был выполнен приказ.

- Поддержка является отрезанной, если подразделение, оказывающее её, атаковано с какой-либо территории, кроме той, в которой оказывается поддержка. Поддержка прекращается независимо от того, удалась ли атака на подразделение, которое её оказывает, или нет.

На схеме №15 поддержка армии в Силезии прервана атакой из Богемии. Обратите внимание, что для прекращения поддержки достаточно атаковать армию, которая её оказывает, не обязательно выбивать поддерживаемое подразделение.

Поддержка оказывается отрезанной, если подразделение, оказывающее её, вытеснено. Если оно вытеснено в результате атаки с какой-либо территории (включая территорию, в которой оказывается поддержка), то поддержка прекращается, и подразделение, которое должно было её получить, её не получает.

На схеме №16 поддержка немецких войск не отрезается атакой из Варшавы, поскольку это территория ее оказания. Чтобы отрезать поддержку, находящаяся в Варшаве армия должна вытеснить армию в Силезии, а не просто атаковать.

Схема №15



**Германия:** A Pru—War; A Sil S A Pru—War

**Россия:** A War—Удерживать; A Boh—Sil

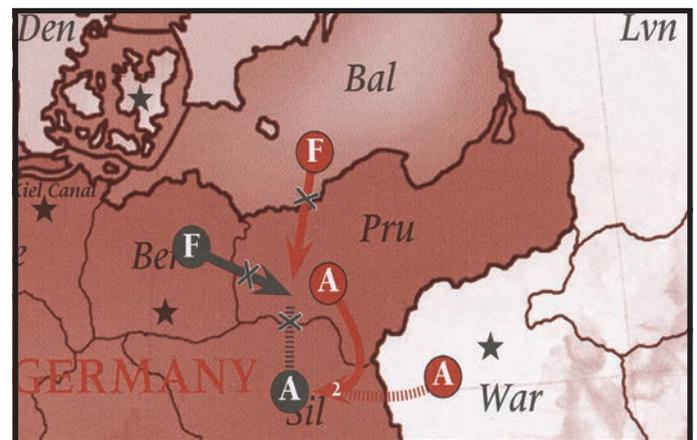
Схема №16



**Германия:** A Pru—War; A Sil S A Pru—War

**Россия:** A War—Sil

Схема №17



**Германия:** F Ber—Pru; A Sil S F Ber—Pru

**Россия:** A Pru—Sil; A War S A Pru—Sil; F Bal—Pru

На схеме №17 русская армия, наступающая из Пруссии, вытесняет германскую армию в Силезии. Таким образом, поддержка армии в Силезии прекращается, а германская армия с дислокацией в Берлине противостоит российскому флоту на Балтике.

- Подразделение, вытесненное с одной территории, ещё может отрезать поддержку на другой территории. Точно так же, как вытесненное с одной из территорий подразделение может вызвать противостояние в другой — ему всё равно удаётся отрезать поддержку. Просто удостоверьтесь в том, что вытеснение происходит не с той территории, где подразделение оказывает поддержку. (Помните правило: вытесненное подразделение даже при поддержке не оказывает влияния на территории, с которой оно вытеснено).

На схеме №18 несмотря на то, что германская армия в Мюнхене вытеснена из-за атаки русских войск, она всё ещё в состоянии отрезать поддержку армии в Силезии. Это не позволяет русской армии, дислоцированной в Пруссии, войти в Берлин.

**Примечание:** В сложных ситуациях помогает сначала определить, какая поддержка (если она есть) отрезана. Как только это сделано, становится проще выполнять приказы.

Схема №18



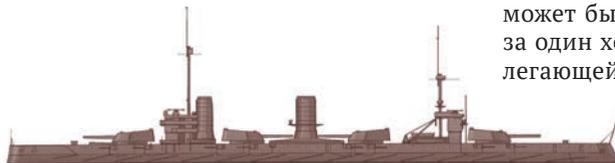
**Германия:** A Ber—Удерживать; A Mun—Sil  
**Россия:** A Pru—Ber; A Sil S A Pru—Ber; A Boh—Mun;  
 A Tyr S A Boh—Mun

### Приказ о сопровождении

#### Сопровождение армии через водную территорию

Флот на водной территории может сопровождать армию из прибрежной провинции, прилегающей к этой водной территории, до любого другого прибрежного района, но также прилегающего к данной водной территории. Для этого армии должен быть отдан приказ о выдвигении на территорию назначения, а флоту — о её сопровождении.

**Примечание:** Флот не может сопровождать флот.



#### Написание приказов о сопровождении

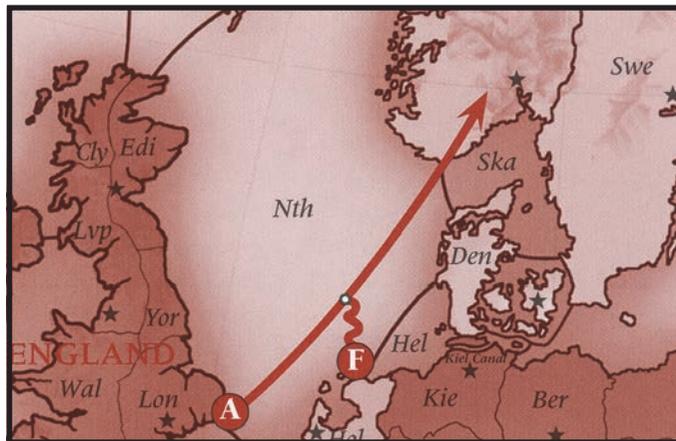
Так же, как буква «S» обозначает поддержку, буква «C» используется для обозначения сопровождения (конвоя). Ниже приведён пример приказа о сопровождении:

A Ank—Sev; F Bla C A Ank—Sev

Флот не может сопровождать больше одной армии за один ход. Приказ флоту должен содержать как расположение, так и пункт назначения сопровождаемой армии. Как и в случае с приказами о поддержке, приказ о сопровождении должен соответствовать приказу о движении, отданному сопровождаемой армии. Например, если армии в Румынии будет отдан приказ о выдвигении в Армению (A Rum—Arm), а в приказе о сопровождении написано доставить её в Анкару (F Bla C A Rum—Arc), то приказ о сопровождении не будет выполнен, и армия останется в Румынии.

**Примечание:** Флоты на прибрежной территории (включая Константинополь, Данию и Киль) не могут осуществлять сопровождение.

Схема №19



**Англия:** A Lon—Nwy; F Nth C A Lon—Nwy

На схеме №19 флот в Северном море сопровождает армию при перемещении из Лондона в Норвегию.

#### Поддержка не может быть доставлена конвоем

Сопровождаться могут только армии. Поддержка не может быть доставлена конвоем из одной армии в другое подразделение. Например, приказы, выделенные ниже жирным шрифтом, являются ошибочными и не выполняются.

**Англия:** A Pic—Bre, A Lon S A Pic—Bre

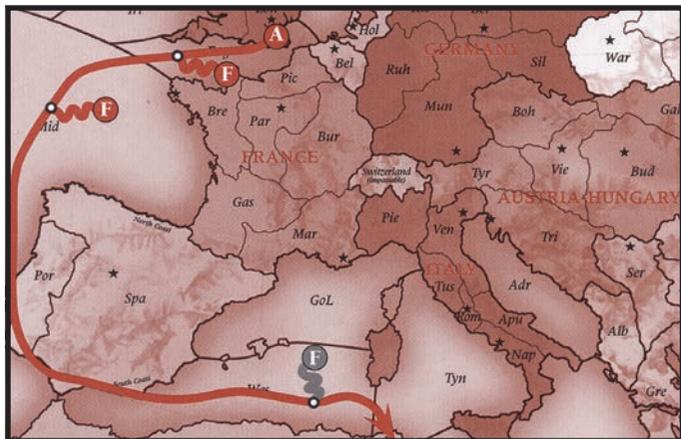
**F Eng C A Lon S A Pic—Bre**

**Франция:** F Bre—Удерживать

#### Сопровождение через несколько водных территорий

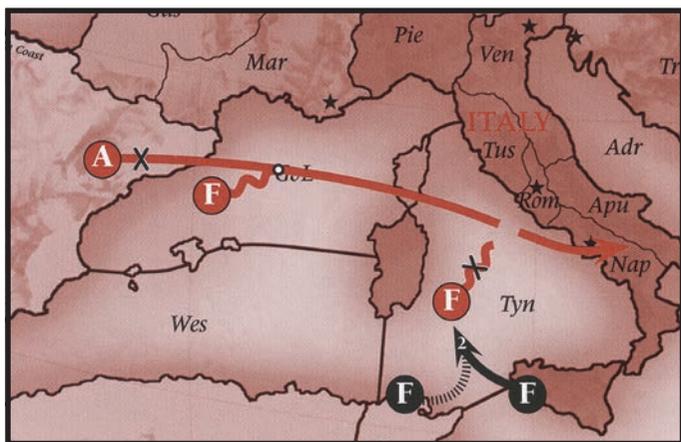
Если флоты занимают соседние водные территории, армия может быть проведена через все эти водные территории за один ход с высадкой на прибрежной территории, прилегающей к территории последнего флота в цепочке.

Схема №20



Англия: A Lon—Tun; F Eng C A Lon—Tun; F Mid C Lon—Tun  
 Франция: F Wes C English A Lon—Tun

Схема №21



Франция: A Spa—Nap; F GoL C A Spa—Nap; F Tyn C A Spa—Nap  
 Италия: F Ion—Tyn; F Tun S F Ion—Tyn

На схеме №20 показано, что английская армия из Лондона отправляется в Тунис за один ход благодаря помощи игрока, представляющего Францию.

### Срыв сопровождения

- Вытеснение флота, необходимого для конвоя, приводит к невыполнению приказа о сопровождении. Если флот, получивший приказ о сопровождении, вытесняется во время хода, армия, которую нужно сопроводить, остаётся на своей исходной территории. Атака на конвоирующий флот, которая не приводит к его вытеснению, не влияет на конвой.

- Если в результате сопровождения армия оказывается в состоянии противостояния в пункте назначения, то эта армия остаётся на своей исходной территории. Если сопровождаемая армия прибывает на территорию назначения и не может остаться там из-за противостояния с другим(и) подразделением(ями), то эта сопровождаемая армия должна остаться на своей исходной прибрежной территории. При этом она ещё может быть вытеснена со своей исходной территории в результате успешной атаки. Армия может получить поддержку на территории назначения, чтобы избежать противостояния.

**Примечание:** В настоящих правилах примеры невыполненных приказов о сопровождении подчёркиваются, чтобы показать, что отмеченный флот был вытеснен. Другие флоты в цепочке сопровождения не подчёркиваются. На схеме №21 флот в Тирренском море вытеснен, поэтому французская армия не движется из Испании в Неаполь.

### Редкие случаи и сложные ситуации

Приведённые выше правила позволяют разрешить большинство ситуаций, возникающих в игре. Однако есть несколько исключений и редких ситуаций, которые могут возникнуть. Они разъясняются ниже.

### Вытеснение своей армии

Страна не может вытеснить или поддержать вытеснение одного из собственных подразделений, даже если это вытеснение является неожиданным. Это один из случаев, когда в поддержке отказывают или её отвергают, когда в ином случае она была бы законной. Тем не менее, такие приказы могут быть отданы и по другим причинам, например, для создания противостояния. Ниже приведены примеры, поясняющие это правило.

На схеме №22 французская армия в Париже при поддержке своей армии в Марселе не может вытеснить собственную армию в Бургундии.

Схема №22



Франция A Par—Bur; A Mar S A Par—Bur; A Bur—Удерживать

### Схема №23



**Франция:** A Par-Bur; A Bur—Mar

**Германия:** A Ruh S French A Par—Bur

**Италия:** A Mar—Bur

### Схема №24



**Германия:** A Ruh—Bur; A Mun—Удерживать

**Франция:** A Par S German A Ruh—Bur; A Bur -Удерживать

На схеме №23 французская армия, находящаяся в Париже, даже при поддержке германской армии в Руре не может вытеснить свою армию в Бургундии.

На схеме №24 германская армия в Руре при поддержке французской армии в Париже не может вытеснить французскую армию в Бургундии, потому что Франция не может законно поддержать атаку против одного из собственных подразделений. Но если бы Германия поддержала собственную атаку (из Мюнхена), то французская армия в Бургундии была бы вытеснена.

На схеме №25 германская армия в Мюнхене находится в противостоянии с австрийской армией в Тироле, поэтому ни одно из подразделений не движется. Немецкие армии в Руре и Силезии пытались создать противостояние друг с другом в Мюнхене. Но австрийская армия в Богемии коварно оказала поддержку немецкому подразделению из Силезии в Мюнхене. В большинстве случаев эта атака из Силезии на Мюнхен при поддержке победила бы атаку из Рура без поддержки. Но поскольку это привело бы к тому, что Германия вытеснила бы одно из собственных подразделений, ход не удался.

Следующий пример иллюстрирует довольно распространенную ситуацию, в которой вы можете написать приказ о самостоятельном выходе с территории, чтобы создать противостояние. Иногда это хороший оборонительный ход. На схеме №26 Англия не может вытеснить собственное подразделение, но поддерживаемая ею атака на Данию необходима, чтобы отбить поддерживаемую атаку России на ту же территорию.

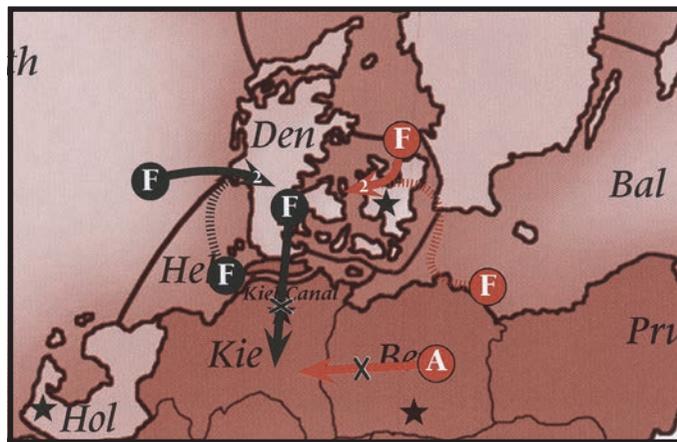
### Схема №25



**Германия:** A Mun—Tyr; A Ruh—Mun; A Sil—Mun

**Австрия:** A Tyr—Mun; A Boh S German A Sil—Mun

### Схема №26



**Англия:** F Den—Kiel; F Nth—Den; F Hel S F Nth—Den

**Россия:** A Ber—Kiel; F Ska—Den; F Bal S F Ska—Den

### Противостояние своих войск

Хотя страна не может вытеснить свои подразделения, она может создать противостояние, отдав приказ о двух равно поддерживаемых атаках на одну и ту же территорию. Это часто делается для сохранения контроля над тремя территориями с двумя подразделениями. Однако если одна из атак имеет большую поддержку, чем другая, она будет успешной.

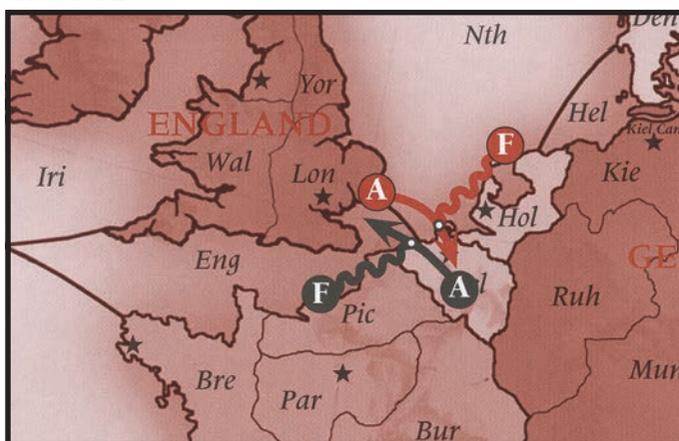
На схеме №27 игрок, представляющий Австрию, пытается взять под контроль Сербию, Будапешт и Вену двумя подразделениями, сохраняя Будапешт незанятым. Однако ход «A Ser—Bud» удаётся благодаря неожиданной поддержке России. Он не был бы успешным, если бы в Будапеште уже находилась австрийская армия, так как она вытеснила бы свое подразделение. Ход удаётся независимо от того, идёт ли поддержка от иностранного подразделения (как показано на примере) или от подразделения той же страны.

Схема №27



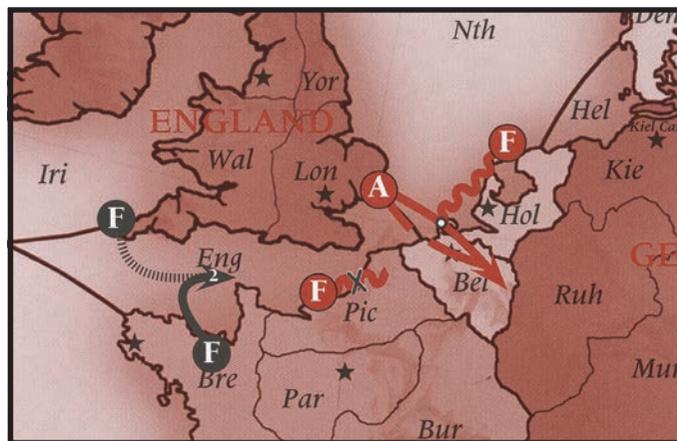
**Австрия:** A Ser—Bud; A Vie—Bud  
**Россия:** A Gal S Austrian A Ser—Bud

Схема №28



**Англия:** A Lon—Bel; F Nth C A Lon—Bel  
**Франция:** A Bel—Lon; F Eng C A Bel—Lon

Схема №29



**Англия:** A Lon—Bel; F Eng C A Lon—Bel; F Nth C A Lon—Bel  
**Франция:** F Bre—Eng; F Iri S F Bre—Eng

### Отрезание поддержки своих подразделений

Атака страны на одно из собственных подразделений не отрезает поддержку. Это правило соответствует духу правил вытеснения своих войск. Страна не может вытеснить одно из своих подразделений, но и не может отрезать собственную поддержку.

### Обмен позициями с помощью конвоя

Два подразделения могут обмениваться позициями, если одно из них или оба сопровождаются конвоем. Это исключение из предыдущего правила, которое гласило: «Подразделения не могут обмениваться позициями без использования конвоя». На схеме №28 все ходы успешны.

### Сухопутные и конвойные маршруты

В редких случаях приказы написаны так, что армия может прибыть в пункт назначения либо по суше, либо по воде с конвоем:

- Если хотя бы один из сопровождающих флотов принадлежит игроку, контролирующему армию, то конвоем используется. Сухопутный маршрут при этом не принимается во внимание.
- Если ни один из сопровождающих флотов не принадлежит игроку, контролирующему армию, то используется сухопутный маршрут. Однако игрок, контролирующий армию, может использовать маршрут по воде с конвоем, если он указал «с помощью конвоя» в приказе.

Это не позволяет иностранным державам похитить армию и сопроводить её конвоем к своей территории.

### Более одного маршрута конвоя

Армия, сопровождаемая с использованием альтернативных приказов о сопровождении, достигает пункта назначения только при условии, что хотя бы один маршрут сопровождения остаётся открытым. Приказы могут быть написаны так, чтобы разрешить более одного маршрута для сопровождения армии из пункта отправления в пункт назначения. У армии не будет препятствий для движения, если все маршруты в приказе не будут прерваны.

На схеме №29 армия в Лондоне имеет два маршрута сопровождения. Поскольку только один был прерван, английская армия высаживается в Бельгии.

### Атака с конвоем не отрезает поддержку

Армия с конвоем не отрезает поддержку подразделения, поддерживающего атаку против одного из флотов, необходимых армии для конвоя. Это сложная и редкая ситуация, но без этого правила (на примере схемы №30) может возникнуть парадокс.

В следующих приказах Франция могла бы утверждать, что её армия отрезала поддержку флота в Неаполе, тем самым защищая конвоирующий флот от вытеснения. *Правило: «Поддержка оказывается отрезанной, если подразделение, оказывающее поддержку, атаковано с какой-либо территории, кроме той, в которой оказывается поддержка».*

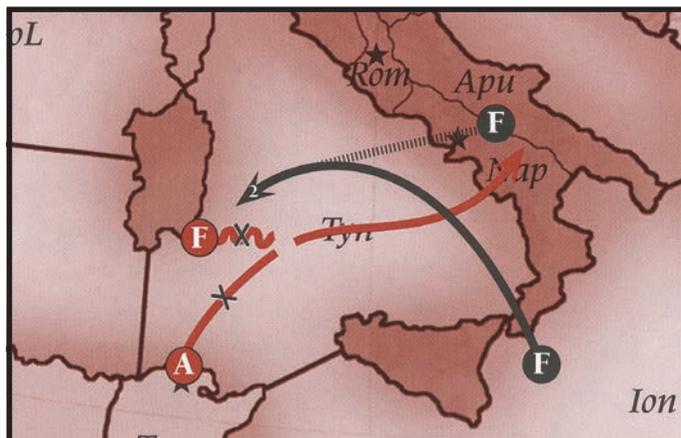
Италия может утверждать, что вытеснение флота сорвало конвой, так что армия не смогла прибыть в Неаполь, чтобы отрезать поддержку. *Правило: «Вытеснение флота в конвое приводит к невыполнению приказа о сопровождении».* Так как оба правила противоречат друг другу, вышеуказанное новое правило имеет преимущество. Поэтому конвой блокируется, а поддержка не прекращается.

### Ещё две сложные ситуации

Ниже приведены два сложных примера, в которых используются правило альтернативного конвоя и правило атаки с конвоем. Эти ситуации встречаются редко и не возникают в большинстве игр.

Армия, имеющая хотя бы один успешный маршрут движения с конвоем, отрезает поддержку, оказываемую подразделением на территории назначения, которое пытается поддержать атаку на флот, находящийся на альтернативном маршруте этого конвоя. Пока существует один успешный маршрут конвоя, высадившаяся армия отрезает поддержку, оказываемую подразделением на территории назначения. *Правило: «Поддержка отрезается, если подразделение, оказывающее поддержку, атаковано с любой территории, кроме той, в которой оказывается поддержка».*

#### Схема №30



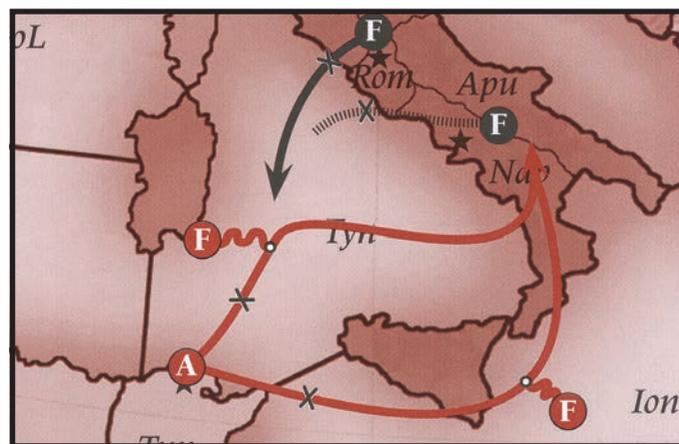
Франция: A Tun—Nap; F Tyn C A Tun—Nap

Италия: F Ion—Tyn; F Nap S F Ion—Tyn

На схеме №31 Франция отдала приказ, согласно которому её армия должна была добраться до Неаполя по одному из двух маршрутов. Выдвижение из Туниса проваливается (из-за противостояния с флотом в Неаполе), но это отрезает поддержку этого флота, потому что он не перекрывает успешный конвой, прошедший через Ионическое море. Поэтому флот в Риме противостоит флоту в Тирренском море.

На схеме №32 флот в Неаполе вытесняется объединёнными силами армии, идущей с конвоем из Туниса, и армии в Апулии. Поскольку армия, идущая из Туниса, может попасть в Неаполь через Ионическое море, флот в Неаполе не поддерживал атаку против флота, который в конечном итоге сопровождал армию, поэтому его поддержка была отрезана.

#### Схема №31

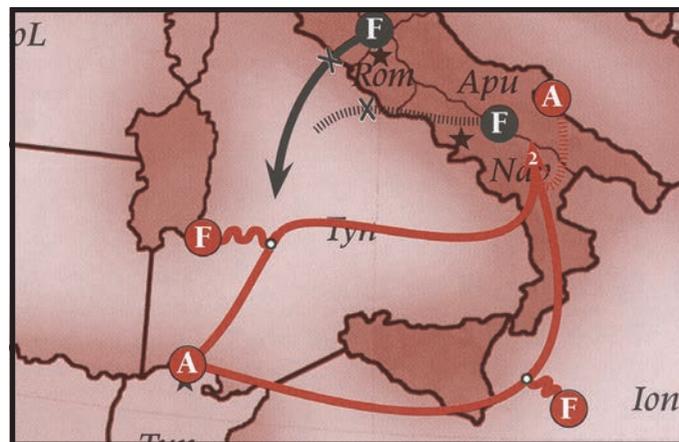


Франция: A Tun—Nap; F Tyn C A Tun—Nap;

F Ion C A Tun—Nap

Италия: F Rom—Tyn; F Nap S Rom—Tyn

#### Схема №32



Франция: A Tun—Nap; F Tyn C A Tun—Nap;

F Ion C A Tun—Nap; A Apu S A Tun—Nap

Италия: F Rom—Tyn; F Nap S F Rom—Tyn

**Примечание:** В случае, если бы итальянские приказы были обратными, то флот в Тирренском море был бы вытеснен, а флот в Неаполе перешёл в Тирренское море.

### 3. Фаза выполнения приказов

После раскрытия и прочтения всех приказов игроки (или назначенный ведущий) должны разрешить все конфликты. Результатом разрешения будут успешные ходы, неудачные ходы, противостояния, отступления и расформирования. Подразделения на игровом поле перемещаются и убираются, как описано в следующих двух фазах игры.

### 4. Фаза отступления

После того как все приказы раскрыты и прочитаны, ходы сделаны, а конфликты разрешены, все вытесненные (побеждённые) подразделения отступают. Эти отступления записываются (как и приказы) и сразу же раскрываются. Никакой дипломатии или обсуждения до написания приказа об отступлении — все страны действуют самостоятельно.

Вытесненное подразделение должно отступить на соседнюю территорию, на которую оно стандартно могло бы переместиться, если бы ему не противостояли другие подразделения. Иногда отступление происходит вглубь вражеской территории.

Отряд не может отступить на:

- занятую территорию;
- территорию, с которой пришла атакующая сторона;
- территорию, которая освободилась в результате отступления в течение того же хода.

При отсутствии свободной территории для отступления, вытесненное подразделение немедленно расформируется и убирается с игрового поля.

#### Запись отступлений

Если два или более подразделения должны отступить, локации для отступления немедленно (и без обсуждения) записываются соответствующими игроками. Затем записанные отступления одновременно раскрываются. Отступающие не могут быть получены сопровождение или поддержку. Каждый игрок должен записать расположение вытесненного подразделения и место, куда оно отступает.

#### Расформирование

Если двум или более подразделениям приказано отступить на одну территорию, все они должны быть расформированы. Если игрок не отдал приказ об отступлении, когда это необходимо, подразделение расформируется. Подразделение всегда может быть расформировано добровольно вместо отступления.

### 5. Фаза подведения итогов

#### Контроль центров снабжения

После каждого Осеннего хода игроки проверяют, сколько центров снабжения они находятся под их контролем. Страна контролирует центр снабжения, когда одно из её подразделений занимает территорию с центром снабжения после того, как был сыгран и завершён Осенний ход.

Как только страна получает контроль над центром снабжения, она может оставить его незанятым и сохранить контроль над ним, если этот центр не занят другой страной на момент завершения Осеннего хода. Подразделение, которое перемещается в центр снабжения во время Весеннего хода и покидает его во время Осеннего хода того же года, не влияет на его принадлежность. Страна сохраняет контроль над центром до тех пор, пока в конце каждого Осеннего хода (включая отступления) он оказывается либо свободен, либо занят одним из её собственных подразделений.

#### Изменение числа подразделений

После каждого Осеннего хода (включая отступления) игроки корректируют число своих подразделений в соответствии с количеством центров снабжения, которые они контролируют. Это может привести к тому, что некоторые подразделения будут расформированы (если игрок потерял центры снабжения в этом году) или подразделения будут созданы (если игрок получил центры снабжения).

Как и при отступлении, изменение числа подразделений записывается и раскрывается одновременно без обсуждения или какой-либо дипломатии.

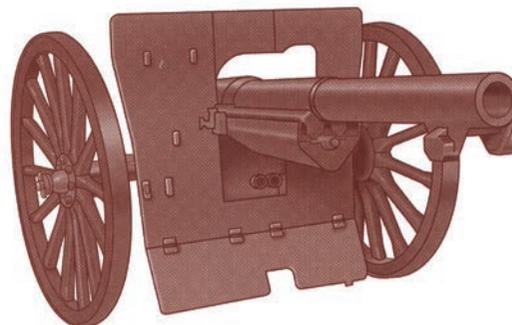
#### Расформирование

Если у страны центров снабжения меньше, чем подразделений, она должна расформировать лишние (владелец сам выбирает, какие именно).

#### Создание

Если у страны больше центров снабжения, чем подразделений, она может разместить новые подразделения в каждом незанятом центре снабжения своей страны, который она по-прежнему контролирует. Она не может создавать подразделения в центрах снабжения за пределами своей страны.

**Пример:** игрок, представляющий Францию, может создавать подразделения только в Париже, Бресте и Марселе в течение всего хода игры. Однако, если Марсель находится под контролем Италии, а игрок, представляющий Францию, имеет подразделение в Бресте, ему будет разрешено создавать подразделения только в Париже, независимо от того, сколько зданий Франция имеет право построить за этот ход. Если игрок, представляющий Францию, освободит Брест и вернёт себе контроль над Марселем, ему будет разрешено создавать там подразделения после ещё одного Осеннего хода (при условии, что он сохранит право на создание в течение этого хода).



## Прочие правила создания

- На один центр снабжения на внутренней территории может быть создано только одно армейское подразделение. При создании подразделения на центр снабжения на прибрежной территории, в письменном приказе о создании должен быть указан флот или армия. Если Россия строит флот в Санкт-Петербурге, игрок, представляющий Россию, должен также указать «Северное побережье» или «Южное побережье».
- Если все внутренние центры снабжения вашей страны заняты вашими собственными подразделениями (или подразделениями других игроков), то вы не можете создавать новые во время текущего Осеннего хода. Не забудьте оставить открытыми внутренние центры снабжения, если собираетесь создавать новые подразделения в осеннем цикле.
- Если ваша страна потеряла все свои центры снабжения, вы всё равно можете сражаться с теми подразделениями (снабжаемыми другими центрами), которые остались под вашим контролем. В этом случае вы не можете создавать новые подразделения, пока не захватите центр снабжения и не возьмёте его под свой контроль до завершения Осеннего хода.
- Страна может отказаться от создания подразделения, на которое она имеет право, по любой причине (обычно дипломатической).

## Запись действий

Игроки записывают, какие подразделения они расформируют (если таковые имеются) и какой вид подразделения будет создан во внутреннем центре снабжения (если таковой имеется). Эти приказы пишутся без дипломатии или обсуждения и одновременно раскрываются. Неопределённые или недействительные приказы не принимаются во внимание.

## Время игры

Для игры в целесобразно выделить около четырёх часов. На написание приказов после окончания периода дипломатических переговоров должно отводиться не более пяти минут. Дипломатию и другие обсуждения не следует вести во время написания и чтения приказов, между ходами и отступлениями, во время и после отступлений, а также во время корректировок.

## Гражданские волнения

Если вы выходите из игры или иным образом не отдаёте приказы в данный Весенний или Осенний ход, считается, что ваше правительство прекратило своё существование. Все ваши подразделения остаются на своих местах, но не поддерживают друг друга. Если их вытеснили, они расформируются. Никаких новых подразделений для страны при этом не создаётся.

Если страна в состоянии гражданских волнений должна вывести свои подразделения, то сначала выводятся подразделения, находящиеся дальше всего от страны. Если подразделения находятся на одинаковом расстоянии, то сначала удаляются флоты, затем армии, а затем в алфавитном порядке по территориям, в которых они находятся.

Если присутствует достаточное количество игроков, можно позволить кому-то другому заменить вышедшего из игры участника. Перед началом игры игроки должны решить, какой политики они будут придерживаться.

## Альтернативные варианты игры

Ниже приведён альтернативный вариант игры, когда в ней участвует менее семи игроков.

- **Шесть игроков:** исключить Италию. Итальянские подразделения занимают позиции и защищаются, но не поддерживают друг друга. Подразделения, принадлежащие любому из игроков, могут поддерживать их на занимаемой позиции. Если итальянские подразделения вынуждены отступить, они расформируются.
- **Пять игроков:** исключить Италию и Германию (как описано выше для Италии).
- **Четыре игрока:** один игрок играет за Англию, а остальные три играют за следующие пары: Австрия/Франция, Германия/Турция и Италия/Россия.
- **Три игрока:** один игрок контролирует Англию/Германию/Австрию; второй — Россию/Италию; третий — Францию/Турцию.

**Два игрока:** Можно играть как в симулятор Первой мировой войны. Один игрок управляет Англией/Францией/Россией, а другой — Австрией/Германией/Турцией. Италия сохраняет нейтралитет, на её территорию нельзя входить. Игра начинается в 1914 году. Перед корректировкой периода Осени 1914 года бросьте монетку. Италия присоединяется к победителю жеребьёвки весной 1915 года. Первый игрок, получивший контроль над 24 центрами снабжения, побеждает. Это также удобный способ для двух новых игроков изучить правила.

В играх для 2, 3 или 4 игроков, владение центрами снабжения рассчитывается для каждой отдельной страны, даже если один и тот же игрок играет более чем за одну страну. Как и в обычных правилах, каждая страна должна вносить коррективы в соответствии с наличием или отсутствием контроля над центрами поставок.

## Примеры ходов в начале игры

Предлагаем вам в качестве образца некоторые типичные начальные ходы в игре «Дипломат.Полимаг.Аристократ». Они позволяют ознакомиться с написанием приказов и их выполнением. Здесь не обсуждаются стратегии, дипломатия, союзы или переговоры.

Для большей наглядности во время чтения приказов вы можете расположить игровое поле и передвинуть каждую игровую фигуру так, чтобы она «смотрела» в сторону той территории, на которую она была назначена. Как только окончательные результаты станут ясны, фигуру следует передвинуть на новую позицию или вернуть на старую.



### Весна 1901 года

**Австрия:** A Vie—Tri, A Bud—Gal, F Tri—Alb  
**Англия:** A Lvp—Yor, F Lon—Nth, F Edi—Nrg  
**Франция:** A Par—Bur, A Mar—Spa, F Bre—Pic  
**Германия:** A Ber—Kie, A Mun—Ruh, F Kie—Den  
**Италия:** F Ven—Pie, A Rom—Ven, F Nap—Ion  
**Россия:** A Mos—Ukr, A War—Gal, F StP—Bot, F Sev—Bla  
**Турция:** A Con—Bul, A Smy—Con, F Ank—Bla

**Комментарий:** все приказы выполнены, за исключением двух подразделений, отправленных к Чёрному морю, и двух, отправленных в Галицию.

**Основное правило:** подразделения равной силы, пытающиеся занять одну и ту же территорию, приводят к тому, что все эти подразделения остаются в своих исходных территориях.

**Отступления:** нет

### Осень 1901 года

**Австрия:** A Tri—Удерживать, A Bud—Ser, F Alb—Gre  
**Англия:** A Yor—Nwy, F Nth C A Yor—Nwy, F Nrg—Bar  
**Франция:** A Bur—Mar, A Spa—Port, F Pic—Bel  
**Германия:** A Kie—Hol, A Ruh—Bel, F Den—Удерживать  
**Италия:** A Ven—Удерживать, A Pie—Mar, F Ion—Tun  
**Россия:** A Ukr S F Sev—Rum, A War—Gal, F Bot—Swe, F Sev—Rum  
**Турция:** A Bul—Ser, A Con—Bul, F Ank—Bla

**Комментарий:** подразделения, отправленные в Бельгию, Марсель и Сербию остаются на своих местах.

**Основное правило:** подразделения равной силы, пытающиеся занять одну и ту же территорию, остаются на своих исходных территориях.

**Отступления:** нет

**Комментарий:** Приказ «Con—Bul» тоже не исполнен.

**Основное правило:** : Одно не движущееся подразделение может остановить движение подразделения или ряда подразделений.

**Отступления:** нет

**Создание:** если посмотреть на центры снабжения, то Англия, Турция, Австрия, Италия и Франция имеют право на одно подразделение, а Россия и Германия — на два. Все игроки записывают свои создания и одновременно раскрывают свои приказы. Англия создаёт новый флот в Эдинбурге «F Edi». Германия создаёт «F Kie» и «A Mun». Россия создаёт «A StP» и «A Sev». Турция создаёт «A Smy». Австрия создаёт «A Vie». Италия создаёт «F Nap». Франция создаёт «F Mar». Франция создаёт одно подразделение для Португалии «A Por», но ни одного для Испании, через которую её армия прошла во время Весеннего хода.

### Весна 1902 года

<b>Австрия:</b>	<u>A Tri—Bud</u> , <u>A Vie—Bud</u> , <u>A Bud—Ser</u> , <u>F Gre—Удерживать</u>
<b>Англия:</b>	<u>A Nwy—StP</u> , <u>F Nth—Nwy</u> , <u>F Bar S A Nwy—StP</u> , <u>F Edi—Nth</u>
<b>Франция:</b>	<u>A Bur S F Pic—Bel</u> , <u>A Por—Spa</u> , <u>F Pic—Bel</u> , <u>F Mar—Удерживать</u>
<b>Германия:</b>	<u>A Hol—Bel</u> , <u>A Ruh S A Hol—Bel</u> , <u>A Mun—Bur</u> , <u>F Den—Удерживать</u> , <u>F Kie—Hol</u>
<b>Италия:</b>	<u>A Ven—Удерживать</u> , <u>A Pie—Mar</u> , <u>F Tun—Wes</u> , <u>F Nap—Тун</u>
<b>Россия:</b>	<u>A Ukr S F Rum</u> , <u>A Gal—Bud</u> , <u>A StP—Nwy</u> , <u>A Sev S F Rum</u> , <u>F Swe S A StP—Nwy</u> , <u>F Rum—Удерживать</u>
<b>Турция:</b>	<u>A Bel—Rum</u> , <u>A Con—Bul</u> , <u>A Smy—Arm</u> , <u>F Bla S A Bul—Rum</u>

**Комментарий:** Русские и английские подразделения на границе Норвегии и Санкт-Петербурга не двигаются.

**Основные правила:** (1) попытки подразделений равной силы занять одну и ту же территорию приводят к тому, что все эти подразделения остаются на своих исходных территориях. (2) Подразделения не могут обмениваться позициями без использования конвоя.

**Комментарий:** В итоге английский флот в Северном море и Эдинбурге остаётся на прежнем месте.

**Основное правило:** одно не движущееся подразделение может остановить движение подразделения или ряда подразделений.

Швеция и Норвегия граничат вдоль береговой линии на юге, поэтому флот Швеции может поддержать атаку на Норвегию.

**Комментарий:** Подразделения, отправленные в Будапешт, также терпят неудачу.

**Основное правило:** попытки подразделений равной силы занять одну и ту же территорию приводят к тому, что все эти подразделения остаются на своих исходных территориях.

Австрийский флот в Греции не смог поддержать выдвижение в Сербию. Поскольку флот не может переместиться на внутреннюю территорию, он не может обеспечить там поддержку. Атака Турции на Румынию, хотя и с поддержкой, оказалась неудачной, потому что у России было больше подразделений, поддерживающих румынский приказ об удерживании позиций (атака двумя подразделениями против обороны тремя подразделениями).

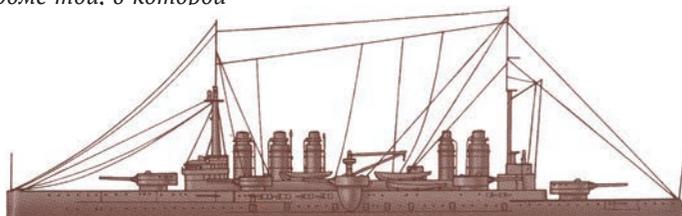
**Комментарий:** Многие другие приказы также не выполняются, в том числе о выдвижении Турции в Болгарию, выдвижении итальянских войск в Марсель и германских в Бургундию.

**Основное правило:** одно не движущееся подразделение может остановить движение подразделения или ряда подразделений.

**Комментарий:** атака германских войск на Бургундию из Мюнхена отрезает там поддержку. Это обеспечивает успешное наступление Германии на Бельгию при поддержке (атака двумя подразделениями против обороны одним).

**Основное правило:** поддержка оказывается отрезанной, если подразделение, оказывающее поддержку, атаковано с какой-либо территории, кроме той, в которой оказывается поддержка.

**Отступления:** нет.



### Осень 1901 года

<b>Австрия:</b>	A Vie—Gal, A Tri—Bud, A Ser S Turkish A Bul—Rum, F Gre—Удерживать
<b>Англия:</b>	A Nwy—StP, F Bar S A Nwy—StP, F Nth—Nwy, F Edi—Nth
<b>Франция:</b>	A Bur—Bel, F Pic S A Bur—Bel, A Spa S F Mar, F Mar S A Spa
<b>Германия:</b>	A Ruh—Bur, A Mun S A Ruh—Bur, A Bel S A Ruh—Bur, F Den—Swe, F Hol S A Bel
<b>Италия:</b>	A Ven—Pie, A Pie—Mar, A Wes—NAf, F Tyn—GoL
<b>Россия:</b>	A StP—Nwy, F Swe S StP—Nwy, F Rum S A Sev, A Sev S F Rum, A Gal S F Rum, A Ukr S A Sev
<b>Турция:</b>	A Bul—Rum, A Con—Bul, A Arm—Sev, F Bla S A Bul—Rum

**Комментарий:** в первую очередь поищите поддержку, которая была отрезана. Многие приказы о поддержке, написанные в течение этого хода, отменяются из-за следующего правила.

**Основное правило:** поддержка оказывается отрезанной, если подразделение, оказывающее поддержку, атаковано с какой-либо территории, кроме той, в которой оказывается поддержка.

Поддержка, которая отрезается, включает: российский флот в Швеции (атака из Дании), французский флот в Марселе (атака из Пьемонта), русскую армию в Севастополе (атака из Армении), русскую армию в Галиции (атака из Вены) и российский флот в Румынии (атака со стороны Болгарии). Германская армия в Бельгии, поддерживающая продвижение из Рура в Бургундию, не прекращает поддержку из-за того, что атака идёт из Бургундии — территории, где оказывается поддержка.

**Комментарий:** далее обратите внимание на противостояния. Флот в Марселе и армия в Севастополе успешно противостоят атакующим.

**Основное правило:** попытки подразделений равной силы занять одну и ту же территорию приводят к тому, что все эти подразделения остаются на своих исходных территориях.

На самом деле, в поддержке со стороны Испании и Украины здесь нет необходимости, так как отдельных подразделений было бы достаточно для отражения атаки.

**Комментарий:** армия в Вене не может войти в занятую Галицию, а армия в Венеции не может войти в занятый Пьемонт. Они остаются на месте.

**Основное правило:** одно не движущееся подразделение может остановить движение другого подразделения или их ряда.

**Комментарий:** Французская армия, пытающаяся пройти из Бургундии в Бельгию, терпит неудачу, потому что поддержка из Голландии делает силы равными.

**Основное правило:** попытки подразделений равной силы занять одну и ту же территорию приводят к тому, что все эти подразделения остаются на своих исходных территориях.

**Комментарий:** поддержка из Мюнхена даёт германской армии, идущей из Рура, двойное превосходство по сравнению с численностью французской армии. Армия из Рура продвигается в Бургундию, и французской армии придётся отступить на этапе отступления.

Изначально российский флот в Румынии получил достаточную поддержку, чтобы отразить атаку турецких войск из Болгарии. Однако оба подразделения, направленные как подкрепление, были срезаны — он остаётся один, а этого недостаточно, чтобы отразить атаку, поскольку Турция поддерживает болгарскую армию флотом в Чёрном море. Болгарская армия продвигается в Румынию, и российской армии там придётся отступить. Освобождение Болгарии позволяет армии в Константинополе войти в Болгарию.

Поскольку российская поддержка в Швеции была прекращена, английская атака из Норвегии на Санкт-Петербург оказалась успешной. Российской армии придётся отступить на этапе отступления. Так как норвежская армия вошла в Санкт-Петербург, другие британские флоты могут завершить свои передвижения.

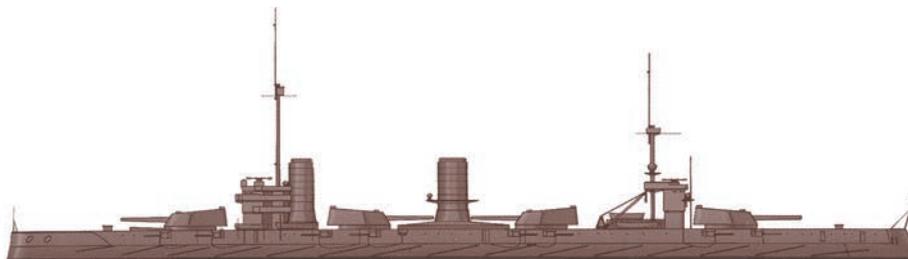
**Отступление:** на доске есть три подразделения, которые должны отступить в фазе отступления (одно французское, два русских). Русскому подразделению в Румынии отступать некуда (все прилегающие территории заняты), оно должно быть немедленно расформировано и убрано с игровой доски. Затем игроки, представляющие Россию и Францию, записывают отступление для своего подразделения. Россия: «A StP—Mos». Франция: «A Bur—Gas». Подразделения переброшены в Москву и Гасконь.

**Создание и расформирование:** Россия контролирует четыре центра снабжения, но располагает пятью подразделениями. Она должна расформировать одно из них. Все остальные игроки, кроме Италии, могут создавать подразделения. Все игроки записывают свои создания и расформирования и раскрывают их одновременно. Германия создаёт «F Kie». Россия убирает «A Gal». Турция создаёт «F Smy». Австрия создаёт «A Tri». Франция создаёт «A Par». Англия создаёт «D Lon». Италия — без изменений.

## 22 правила, которые помогут при выполнении приказов

Ниже приведён удобный перечень правил, которые нужны для выполнения приказов и разрешения проблем, возникающих в ходе игры. Если не удаётся разрешить проблему с помощью этого перечня, обратитесь к инструкциям и примерам в настоящих правилах для получения более подробных разъяснений.

1. Все подразделения имеют равную силу.
2. Одновременно на одной территории может находиться только одно подразделение.
3. Попытки подразделений равной силы занять одну и ту же территорию приводят к тому, что все эти подразделения остаются на своих исходных территориях.
4. Противостояние не предполагает вытеснение подразделения, уже находящегося на той территории, где оно произошло.
5. Одно не движущееся подразделение может остановить движение подразделения или ряда подразделений.
6. Подразделения не могут обмениваться позициями без использования конвоя.
7. Три или более подразделений могут обмениваться территориями в течение хода, если ни одно из них не обменивается позициями непосредственно.
8. Подразделение, которое не получило приказ о выдвигании, может получить поддержку согласно приказу о поддержке, в котором упоминается только его территория.
9. Подразделение, которому приказано выдвигаться, может получить поддержку только согласно приказу о поддержке, который соответствует направлению движения подразделения.
10. Вытесненное подразделение ещё может вызвать противостояние на другой территории — не на той, с которой оно было вытеснено.
11. Вытесненное подразделение даже при поддержке не оказывает никакого влияния на территорию, с которой оно было вытеснено.
12. Страна не может вытеснить или поддержать вытесненное одно из своих подразделений, даже если это вытеснение является неожиданным.
13. Поддержка оказывается отрезанной, если подразделение, оказывающее ее, атаковано с какой-либо территории, кроме той, в которой оказывается поддержка.
14. Поддержка оказывается отрезанной, если оказывающее ее подразделение вытеснено.
15. Подразделение, вытесненное с одной территории, ещё может отрезать поддержку на другой территории.
16. Атака страны на одно из своих подразделений не отрезает поддержку.
17. Вытеснение флота, необходимого для конвоя, приводит к невыполнению приказа о сопровождении.
18. Если в результате сопровождения сопровождаемая армия оказывается в состоянии противостояния в пункте назначения, то эта армия остаётся на своей исходной территории.
19. Два подразделения могут обмениваться позициями, если одно из них или оба сопровождают конвоем (исключение к правилу №6).
20. Армия, сопровождаемая с использованием альтернативных приказов о сопровождении, достигает пункта назначения при условии, что хотя бы один маршрут сопровождения остаётся открытым.
21. Армия с конвоем не отрезает поддержку подразделения, поддерживающего атаку против одного из флотов, необходимых армии для конвоя (исключение: заменяет собой правило №13).
22. Армия, имеющая хотя бы один успешный маршрут движения с конвоем, отрезает поддержку, оказываемую подразделением на территории назначения, которое пытается поддержать атаку на флот, находящийся на альтернативном маршруте этого конвоя (заменяет собой правило №21).



# Сокращения

Ниже приведен список сокращений для обозначения территорий на карте игры. Страны и территории на карте традиционно обозначаются латиницей, именно в таком виде они приведены в таблице. Вы можете придумать свои сокращения, но помните, что разное их толкование может привести к невозможности выполнения приказов.

<b>Австрия</b>	Austria	<b>Турция</b>	Turkey
Богемия	Boh	Анкара	Ank
Будапешт	Bud	Армения	Arm
Галиция	Gal	Константинополь	Con
Триест	Tri	Смирна	Smy
Тироль	Tyr	Сирия	Syr
Вена	Vie		

<b>Англия</b>	England	<b>Нейтральные страны</b>	Neutrals
Клайд	Cly	Албания	Alb
Эдинбург	Edi	Бельгия	Bel
Ливерпуль	Lvp	Болгария	Bul
Лондон	Lon	Дания	Den
Уэльс	Wal	Греция	Gre
Йоркшир	Yor	Голландия	Hol

<b>Франция</b>	France	Норвегия	Nwy
Брест	Bre	Северная Африка	NAf
Бургундия	Bur	Потугалия	Por
Гасконь	Gas	Румыния	Rum
Марсель	Mar	Сербия	Ser
Париж	Par	Испания	Spa
Пикардия	Pic	Швеция	Swe
		Тунис	Tun

<b>Германия</b>	Germany	<b>Водные объекты</b>	Water
Берлин	Ber	Адриатическое море	Adr
Киль	Kie	Эгейское море	Aeg
Мюнхен	Mun	Балтийское море	Bal
Пруссия	Pru	Баренцево море	Bar
Рур	Ruh	Черное море	Bla
Силезия	Sil	Восточное Средиземноморье	Eas

<b>Италия</b>	Italy	Ла-Манш	Eng
Апулия	Apu	Ботнический залив	Bot
Неаполь	Nap	Лионский залив	GoL
Пьемонт	Pie	Гельголандская бухта	Hel
Рим	Rom	Ионическое море	Ion
Тоскана	Tus	Ирландское море	Iri
Венеция	Ven	Атлантический океан	Mid

<b>Россия</b>	Russia	Атлантический океан (север)	NAt
Финляндия	Fin	Северное море	Nth
Ливония	Lvn	Норвежское море	Nrg
Москва	Mos	Скагеррак	Ska
Севастополь	Sev	Тирренское море	Tyn
Санкт-Петербург	StP	Западное Средиземноморье	Wes
Украина	Ukr		
Варшава	War		