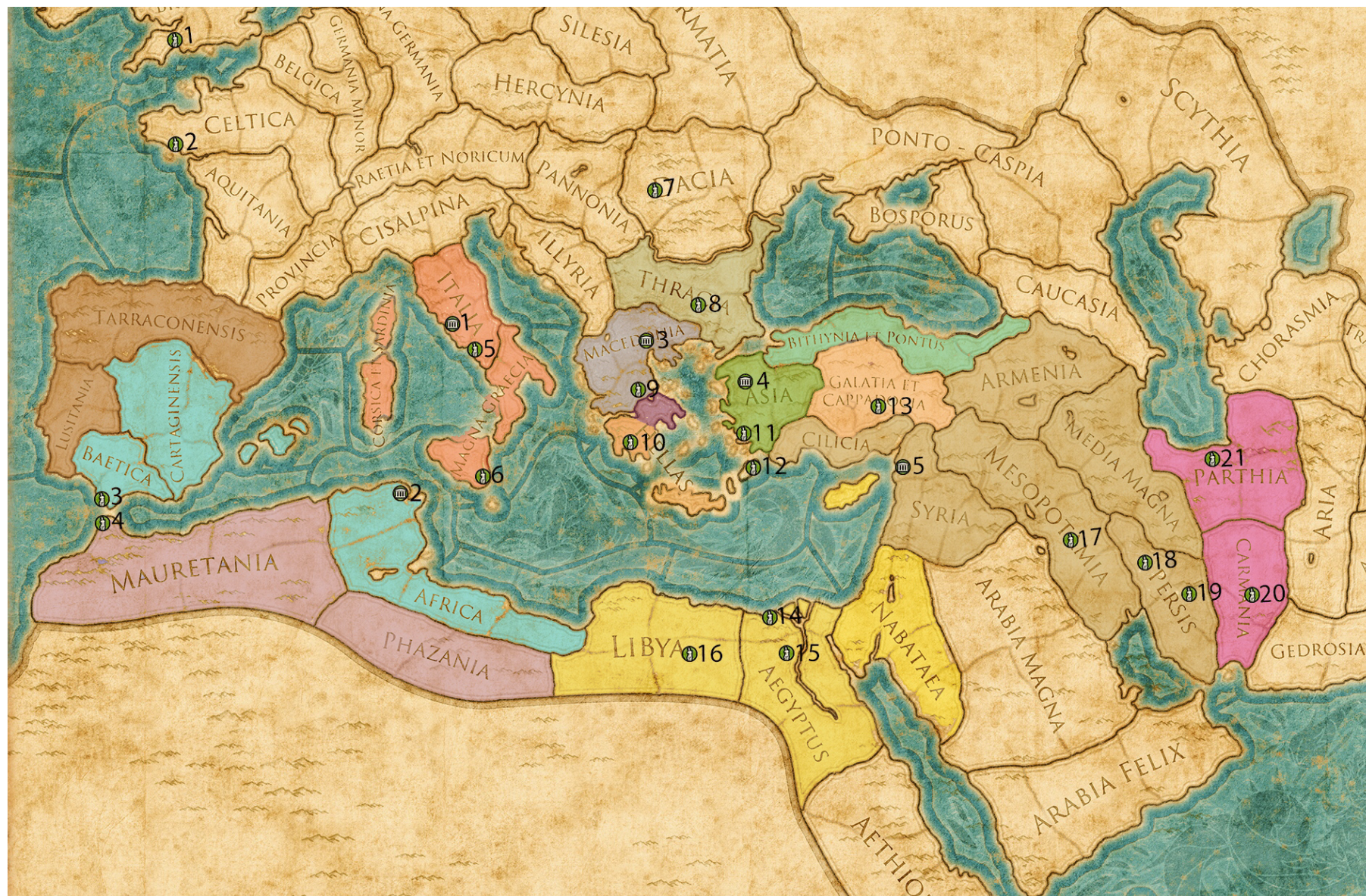


Правила стратегического турнира РТ2023

Карта игры (не обращайтесь внимания на значки с цифрами)



Основные понятия и правила

Участники игры управляют своими государствами в трех ключевых измерениях — *экономическом, военном и дипломатическом*. Игра имеет пошаговый характер, то есть игроки совершают действия последовательно друг за другом.

Единицей территориального деления является *провинция*. Держава, утратившая все *провинции*, считается проигравшей и выбывает из игры.

Перед каждой фракцией стоит *три задачи*. Две из них известны всем фракциям и будут описаны в правилах, третья является секретной и сообщается письмом команде в начале игры (ее можно рассказывать другим командам, но **нельзя показывать письмо**). Достижение каждой из этих задач приносит 500 *победных очков*. В соответствии с числом победных очков составляется итоговая таблица. Если две или более команд набирают равное число очков, считаются дополнительные показатели, в следующей последовательности: наполнение казны – военная мощь – число ресурсов.

Фракция	Задачи
Спарта	1) Иметь силу армии не ниже третьего места 2) Присоединить минимум две провинции
Афины	1) Иметь наиболее сильный флот 2) Иметь доступ к источникам всех ресурсов
Пергам	1) Присоединить минимум две провинции 2) Иметь размер казны не ниже третьего места
Птолемеевский Египет	1) Стать богатейшей державой 2) Присоединить минимум две провинции
Рим	1) Иметь наиболее сильную армию 2) Присоединить минимум две провинции
Карфаген	1) Стать богатейшей державой 2) Присоединить Фазанию и Мавретанию
Испанские племена	1) Иметь доступ к источникам всех ресурсов 2) Иметь силу армии не ниже третьего места
Парфия	1) Присоединить минимум три провинции 2) Стать богатейшей державой

Ресурсы, источники ресурсов, деньги и их количество отмечаются специальными жетонами\карточками для удобства их подсчета и обмена ими.

Фазы игры и ходы

Стратегическая игра отражает три ключевых измерения бытования государств и их взаимодействия – дипломатическое, экономическое и военное. Для того, чтобы отыграть каждое из этих измерений и не мешать все в кучу, действия команд в каждом измерении отыгрываются в отдельную **фазу**. Четыре фазы составляют **ход**. Они описаны далее. О том, какие действия можно предпринимать в игре смотрите в соответствующих разделах

Прежде, чем команды начнут ходить, проходит **нулевой ход**. Команды заполняют бланк, в котором указывают, где стоят их три нумерованные армии, где стоит флот и как между ними распределяются военные силы. Расположение армий наносится на общую карту, а вот их сила остается секретом для всех, кроме судей до начала боя. На заполнение бланка и его подачу судьям дается **4 минуты**, поэтому желательно, чтобы у вас уже были домашние заготовки. После нулевого хода следует минимум четыре обычных (максимум – сколько успеем за час)

1. **Подготовительная фаза.** В рамках этой фазы у команды есть время для того, чтобы спланировать свои действия на ход, а также повзаимодействовать с другими командами, договориться о **необъявляемых** соглашениях (**что это см. ниже**), обменяться ресурсами и пополнить армии, обратившись к судьям. Продолжительность: **4 минуты**
2. **Дипломатическая фаза.** В рамках этой фазы команды объявляют о заключении\расторжении **официальных соглашений**. Если таковых соглашений держава не заключает (имеет полное право этого не делать), она пропускает свой ход. Продолжительность: **30 секунд на команду максимум**
3. **Военная фаза.** Игроки перемещают войска и флоты, атакуют и обороняются по правилам, описанным далее в правилах. Действия объявляются голосом в микрофон. Продолжительность: **1 минута на команду максимум**

Экономическое (торговое) измерение

Каждая провинция, находящаяся в составе державы, приносит в ее казну определенное количество податей и налогов. Универсальной «валютой» игры является золотой талант. В начале каждого хода держава получает на причитающиеся им **денежные поступления**, а также **ресурсы** (см. ниже)

На территории некоторых провинций помимо налогов собираются еще и **ресурсы** разных типов (где какие есть — см. раздел *Провинции*). Список ресурсов представлен ниже:

1. Металлы (медь и железо). Необходимы для найма тяжелой пехоты
2. Лошади. Необходимы для найма конницы
3. Драгоценные металлы (серебро и золото). Чеканка монеты, изготовление ювелирных изделий. Базовый ресурс (см. ниже)
4. Мрамор. Для строительства величественных зданий. Базовый ресурс (см. ниже)
5. Зерно. Основной источник пищи и базовый ресурс (см. ниже)
6. Лес. Необходим для строительства кораблей

Предназначение металлов, дерева и лошадей объяснено выше. Т.н. **Базовые ресурсы** (мрамор, зерно, драгоценные металлы) работают следующим образом. Если у державы есть хотя бы по одному источнику двух таких ресурсов, налоговые поступления умножаются на 1.25. Если у державы есть хотя бы по одному источнику трех таких ресурсов, налоговые поступления умножаются на 1.5. Если при этом источников каких-либо двух ресурсов два и больше, налоговые поступления удваиваются.

Дипломатическое измерение

Соглашения существуют двух типов. **Необъявляемые** соглашения не подразумевают заверения у организаторов игры. К таким соглашениям относятся обмены \ купля-продажа ресурсов, денег короче говоря, всего, что отражается игровыми карточками.

К **объявляемым\официальным** относятся следующие соглашения:

1. **Военный союз**. Это соглашение подразумевает обязательство вступить в войну вместе со своим союзником вне зависимости от причины начала войны.
2. **Оборонительный союз**. Державы, вступающие в этот союз, обязуются объявить войну державе, если она *первой* атаковала союзника
3. **Торговый договор**. Подразумевает обмен **источниками** ресурсов. То есть если держава А обязуется предоставить 1 единицу коней в обмен на предоставление державой Б 1 единицы мрамора, держава А считается обладающей месторождением мрамора, а держава Б считается обладающей доступом к ресурсу кони. **Источники ресурсов** можно обменивать не только на другие ресурсы.

4. **Договор о проходе.** Позволяет войскам держав перемещаться по территории друг друга, не атакая друг на друга. Военный союз подразумевает автоматическое заключение Договора о проходе, оборонительный – нет.
5. **Договор о ненападении.** Державы обязуются не атаковать друг друга (до разрыва соглашения). Союзы подразумевают автоматическое заключение договора о ненападении.
6. **Разрыв соглашений.** Прекращает действие существующих между державами соглашений. В течение хода после разрыва соглашения державы не могут объявлять друг другу войну

Военное измерение

1. **Найм (подготовка) войск.** Игроки могут подойти к ведущему и обменять свои ресурсы на военные единицы. Стоимость представлена ниже

Боевое подразделение	Стоимость	Военная мощь
Легкая пехота (застрельщики)	100 талантов	1
Тяжелая пехота (гоплиты, сариссофоры, легионеры)	150 талантов + 1 ед. ресурса Металл	3
Легкая конница	150 талантов+1 ед. ресурса Кони	2
Тяжелая конница (доступна не всем)	200 талантов +1 ед. ресурса Кони + 1 ед. ресурса Металл	4

2. **Пополнение армии.** Каждая фракция может распределять свои единицы военной мощи между тремя армиями. При найме войск игроки решают, к какой армии присоединяется нанятый отряд и сообщают организатору игры. Передавать единицы военной мощи между армиями можно только если они находятся в одной провинции. Пополнять можно только армию, которая стоит в вашей провинции.
3. **Объявление войны.** Приводит к разрыву всех сделок, заключенных между сторонами ранее. Границы для прохода войск закрываются. Стороны не могут заключать новых соглашений до заключения мирного договора
4. **Перемещение.** Армия перемещается в соседнюю провинцию. Если армия состоит только из конницы, она может походить дважды (но атаковать все равно только один раз!)

5. **Нападение.** Армия может войти на территорию провинции иного государства, атаковав ее. В случае, если там стоит армия неприятеля, происходит сражение. Его исход рассчитывается по следующей формуле

Сила нападающей армии – (сила обороняющейся армии*1.5) = N. Если N положительное, победителем считаются нападающие. Если N отрицательное – обороняющиеся

Далее из военной силы армии державы, потерпевшей поражение, вычитается модуль числа N и она либо возвращается в стартовую позицию (если нападала) \ отступает в свою соседнюю провинцию (если оборонялась), либо (в случае успеха нападения) присоединяет ее к своей территории. Захватывать можно только провинции, принадлежащие державам (они окрашены цветом на карте). Другие провинции захватывать нельзя. Если армии некуда отступить после поражения, она наносит урон, равный трети своей силы, и уничтожается полностью.

P.S. Державами, которыми не управляют участники игры, управляют организаторы. Они могут перемещать войска по своей территории, но не могут нападать, заключать дипломатические соглашения, обмениваться ресурсами. У империи Селевкидов четыре армии и распределенная между ними военная мощь 32 (8 конницы, 24 пехоты). У Нумидии две армии и военная мощь 12 (все конница). У прочих держав военная мощь 10 и одна армия.

6. **Строительство флота.** Стартовая сила флота указывается в характеристиках фракции. Вы можете усилить его, приобретя 3 единицы силы флота, потратив 1 единицу дерева и 200 талантов или 2 единицы дерева и 100 талантов.
7. **Действия флота.** Флот может перевозить войска на две морские клетки. Погрузка\выгрузка происходят в тот же ход. Если у побережья, на которое осуществляется высадка, стоит вражеский флот, его нужно сначала победить. Сражаются флоты по тем же правилам, что и армии, кроме того факта, что обороняющийся флот, в отличие от обороняющейся армии, бонусов не получает. Если флот везет армию и терпит поражение, армия теряет четверть силы. Если флот уничтожается, армия, которую он везет, уничтожается полностью.

Характеристики и особенности фракций

Фракция	Стартовая казна	Стартовые провинции	Стартовая сила войска	Стартовая мощь флота	Особенности фракции
---------	-----------------	---------------------	-----------------------	----------------------	---------------------

Спарта	400	Спарта	25 (все пехота)	10	Легендарные воины. Когда сражаются в наступлении получают *1.5 к силе. Получают один отряд тяжелой пехоты в ход бесплатно. Начинают в оборонительном союзе <i>с Афинами</i>
Афины	800	Афины	15 (все пехота)	25	Торговцы и корабельщики. Строительство флота вдвое дешевле (100 талантов, 1 единица дерева). В начале каждого хода получают единицу любого ресурса. Начинают в оборонительном союзе <i>со Спартой</i>
Карфаген	800	Африка, Бетика, Карфагеника	20 (12 пехота, 8 кавалерия)	20	Владыки морей. Флот в морских сражениях получает *1.5 к силе, флот ходит не на две, а на 3 клетки
Пергам	500	Азия	20 (10 пехота, 10 кавалерия)	15	Перекресток Европы и Азии. Могут нанимать тяжелую конницу, получают одну единицу любого ресурса в начале каждого хода. Начинают в оборонительном союзе <i>с Римом</i> .
Рим	600	Италия, Великая Греция, Корсика и Сардиния	25 (20 пехота, 5 кавалерия)	15	Легион. При приобретении двух единиц тяжелой пехоты получают третью бесплатно. Начинают в оборон. союзе <i>с Пергамом</i>
Египет	1200	Египет, Ливия,	15 (10 пехота, 5	15	Богатейшая земля.

Птолемеев		Набатейя	кавалерия)		Дополнительные 300 талантов каждый ход
Испанские племена	400	Лузитания и Таррагона	25 (20 пехота, 5 кавалерия)	0	Земля отцов. Армия, сражающаяся на своей территории, получает *2 к силе, вместо *1.5
Парфия	800	Парфия и Кармания	25 (10 пехота, 15 кавалерия)	5	Владыки Азии. Могут нанимать тяжелую кавалерию. При найме двух единиц легкой конницы получают одну бесплатно. При найме трех единиц тяжелой конницы получают одну бесплатно

Число стартовых ресурсов соответствует их добыче в провинциях фракции за один ход.

Провинции

Провинции	Ресурсы	Налоговые поступления
Италия	Мрамор (1)	300
Великая Греция	Зерно (2)	200
Сардиния и Корсика	Металлы (1)	100
Таррагона	Металлы (1), Драгоценные металлы (1), Кони (1)	200
Лузитания	Зерно (2)	100

Бетика	Металлы (1)	100
Карфагеника	Драгоценные металлы (2),	200
Африка	Лес (1)	400
Мавретания	Металлы (1), Кони (1)	200
Фазания	Кони (1)	100
Ливия	Лес (1)	100
Египет	Зерно (2), Драгоценные металлы (1)	400
Набатя	Кони (1), Лес (1)	200
Лакония	Зерно (2), Металлы (1)	300
Аттика	Мрамор (2), Драгоценные металлы (1)	500
Македония	Драгоценные металлы (1)	200
Фракия	Лес (1)	100
Азия	Металл (1), Зерно (1), Мрамор (1)	300
Вифиния и Понт	Лес (2)	200
Галатия и Каппадокия	Драгоценные металлы (1)	200
Сирия	Мрамор (1), Лес (1)	200
Киликия	————	100
Месопотамия	Зерно (2)	200
Медия	Драгоценные металлы (1)	100
Персида	Мрамор (1)	200

Армения	Металлы (1)	100
Парфия	Кони (2)	300
Кармания	Мрамор (1), Драгоценные металлы (1)	200