

Crusader Rex

В игре отражены события третьего крестового похода 1187-1192г. 1 ход = 1 году и состоит из 6 Раундов. Блоки (армии) – оранжевые (сарацины), зеленые (сарацины), черный (ассасины). **На игровое поле** есть дороги и города. **Дороги** с четкими линиями – лимит передвижения 4 блока в раунд для каждого игрока, прерывистая линия – 2 блока. **Города** имеют рейтинг 0-4, рейтинг = максимальному количеству блоков которые могут быть в осаде, штурмовать и количество очков восстановления в конце года, города-порты отмечены якорем. Masyaf, как королевство ассасинов захватить нельзя. 7 городов являются ключевыми/победными. Цель игры контролировать на конец 1192 г. большее количество ключевых городов или контроль всех 7 городов на конец любого хода.

В начале игры блоки расставляются согласно указанным на них родным провинциям (или выбираются и передвигаются в альтернативные из указанных на поле) в полную силу, но не превышая лимит городов. Франки расставляет свои части первыми, затем Сарацины. Сарацины расставляют блоки согласно указанным провинциям кроме Saladin (в Damascus), который может поменяться местами с членами семьи, например с Al-Aziz в Египт или Al-Zahir в Алеppo. 12 блоков сарацинских блоков (Arabs, Kurds, Turks) и 12 франкских блоков Crusaders и Pilgrims формируют «резерв» игрока в темную. Но 4 блока сарацин не медленно выбираются и располагаются в соответствующих городах после проведенной общей расстановки. Сарацины в начале игры контролируют - Алеppo, Damascus, Египт; Франки - Antioch, Tripoli, Acre, Jerusalem.

Игроки берут по 6 карт в начале года, розыгрыш 1 карты – раунд. Раунд состоит из 4 фаз - **КАРТОЧНАЯ, ДВИЖЕНИЕ, СРАЖЕНИЕ (бой/штурм/вылазка-истощение-продвижение), ПОДКРЕПЛЕНИЕ**. При розыгрыше последней 6 карты/раунда наступает – **ЗИМА**.

ФАЗА КАРТОЧНАЯ – игроки выкладывают по 1 карте в раунд. 22 тактические карты – с цифрами ОД (очков действий), 5 карт событий - с текстом. Игрок выложивший карту с более высоким значением ОД ходит первым, при равенстве броском 2d6 игроки определяют очередность, при розыгрыше событийной карты игрок ходит первым. Если оба разыграли событийную карту, то раунд заканчивается в т.ч. не выполняются осадные действия и пополнения.

Карты событий:

Assassin: выберите 1 блок врага, и проведите атаку ассасином без ответной атаки. Ассасин возвращается после этого в Masyaf. Атаке может подвергнуться осажденный (без учета двойной защиты) или осаждающий.

Guide: двиньте 1 группу, удваивает лимит дорог с 4 до 8 действует и на отступление/перегруппировку в этот раунд.

Intrigue: сыграйте как свою последнюю карту оппонента. Не может быть сыгранна в первый игровой ход года.

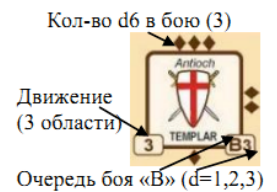
Jihad: двиньте 1 группу. + бонус атаки при сражении или штурме. Можете выбрать любую битву, не обязательно начатую в этом ходу. Но вы должны указать локацию действия этой карты до начала движения игрока 2.

Manna: добавьте 1 уровень силы 3 любым дружественным блокам в любых локациях (в т.ч. в осаде).

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ - Тактические карты с ОД можно использовать для движения групп, сборов или морского движения НО штурм/вылазка не стоят ОД. Количество очков движения указано на блоке и показывает, сколько городов может пройти блок по дорогам или пока не столкнется с вражескими силами с учетом дальности хода. 1 часть ходит 1 раз за раунд. Двигаться могут все блоки в одном городе за 1 ОД по дорогам, дороги отмеченные красными жирными линиями могут пропустить по 4 блока, с краткой черной по 2 блока каждого игрока. Движение останавливается только в случае столкновения с армией противника в поле (не осажденной). Блоки столкнувшиеся с противником в одной локации блокируют движению равному количеству блоков, но если блоков противника больше то они (по выбору игрока) могут двигаться КРОМЕ дорог по которым пришел атакующий. Сбор – означает движение нескольких ваших групп в дружественный город за 1 очко действия с учетом лимита движения блоков, сбор не может начать сражение или среагировать на битву начатую игроком 1. Но вы можете осуществить сбор к (или пройти через) осаждаемый вами город. Морское движение – любой игрок может провести морское движение через дружественные порты. Помните что Tripoli/Tyre остаются дружественными даже в осаде. Стоимость движения – 1 очко действия за 1 блок. Дополнительно – 3 английских крестоносца могут атаковать вражеский порт пройдя по морю, если атака с нескольких сторон – главная армия та которая с моря, в этой битве отступление по морю им запрещено – только по дорогам.

ФАЗА СРАЖЕНИЯ – после завершения фазы движения, проводятся сражения/осады в порядке выбранном игроком 1. До начала сражения обороняющийся решает, где находятся войска - в поле или в городе (с учетом лимита вместимости города). Блоки в городе не могут отступить или сражаться в поле кроме вылазки и подвергаются в дальнейшем истощению в осаде или штурму. По результатам сражения блоки могут отступить или продвинуться – в дружественные или пустые города.

Порядок сражения – всегда состоит из 3 раундов (бой в поле, штурм или вылазка) или комбинации (например 2 раунда сражения и 1 штурм). Если в сражениях в конце 3 раунда на поле боя остались блоки обороняющегося, атакующий должен отступить всеми блоками – если штурм то или в «поле» или в соседние дружественные/пустые города. Во время осады, атакующий расположен в «поле» вокруг города и может штурмовать, держать осаду или отступить. Части атакуют друг друга последовательно всеми частями в порядке А-В-С (при равенстве букв первый – обороняющийся) кидает d согласно текущей силе блока, попадание считается при $d \leq$ указанному на блоке числу и применяется сразу же – блок поворачивается снижая свою силу, начиная с сильнейшего блока. Полный цикл - 1 раунд сражения. В случае осады, атакующий игрок первым объявляет, будет ли штурм в 1 раунде, если нет то обороняющийся заявляет будет ли вылазка в 1 раунде и так 3 раунда. Кроме осады которая объявляется в начале каждого раунда. Во время своей фазы игрок может или атаковать или отступить с поля боя начиная с первого раунда. Но войска не могут отойти пока хоть 1 блок не получит урона или не проведет 1 атаку.



Рыцарский натиск - во время сражений и вылазок (но не штурмов!) Франки/Рыцари крестоносцы («В» блоки) могут провести рыцарский натиск - каждый блок объявляет заранее об этом до броска кубиков. Эффект + 1 к точности ($B2=B3!$), но этот блок за каждую выпавшую «б» получает 1 урон.

Набег – во время сражения Сарацинские «Nomads» и Франкские «Turcoples» могут провести набег (атаку и отход). Каждый блок объявляет заранее об этом до броска кубиков. Эффект - блок проводит атаку и немедленно выходит из сражения отступая по обычным правилам в доступную локацию. Во время штурма набег невозможен.

Уничтоженные блоки – в основном блоки входят в игру в дальнейшем. Уничтоженные части помещаются в «резерв» игрока и не могут быть взяты для подкрепления в этот же год. Но некоторые блоки после уничтожения выходят из игры на совсем – у франков 7 блоков «Hospitallers» и «Templars», 9 блоков крестоносцев Англии, Франции и Германии, у сарацинов Saladin и 4 блока его семьи.

Подкрепление – если атакующий входит с двух и более дорог, 1 дорога (на выбор атакующего) объявляется главной вместе с армией которая входит с неё, остальные армии – подкрепления, которые не принимают участия в сражении в 1 раунде. Если атакующий уничтожил все части обороняющегося до момента подхода подкреплений во 2 раунде, игроки меняются сторонами - атакующий становится обороняющимся. Части подходящие к обороняющемуся так же делятся на подходящие по основной дороге (вступают в бой во 2 раунде) и остальные - вступают в бой в 3 раунде.

Осада – осажденные блоки защищают крепость, НО осаждающие блоки находятся в поле. Ранг города (число) указывает максимальное число блоков в городе, все остальные блоки должны защищаться в поле. Так же ранг города указывает максимальное число блоков которые могут штурмовать. В отличие от сражения, осада может продолжаться несколько раундов. После трех раундов боя/штурма осаждающие могут оставаться в «поле» для продолжения осады. Осада не может быть в городах без щита, только сражение в поле. Осада может быть 3 видов: существующая/продолжающаяся осада; новая осада (при подходе атакующего и если обороняющийся не хочет выйти в поле для сражения); когда сражение в поле закончилось, победитель может начать новый раунд осады после раунда сражения (но суммарно не более 3 раундов сражения). Блоки до момента Штурма или Вылазки скрыты, во время Штурма/Вылазки блоки показываются сопернику до окончания Штурма/Вылазки. Осаждающий всегда держит один блок лицевой стороной вверх для указания кто из игроков в осаде.

Порядок осады – атакующий говорит о начале штурма – проводит или нет (указывая блоки, максимальное число штурмующих с учетом ранга города), затем обороняющийся заявляет о вылазке – будет или нет и так 3 раунда, но если оба игрока пасуют, то осаждающий может сразу приступить к осаде на истощение. Для начала штурма/вылазки, продолжения осады не требуется тратить очки действий, в т.ч. при розыгрыше игроком карты событий, но если оба сыграли карты событий то никаких действий не происходит, в том числе и истощения при осаде.

Дополнение: Осаждающий игрок контролирует порт при осаде, кроме Tripoli и Tuge – которые были укрепленными портами и контролировались осажденными.

Штурм – после того как игрок назначил блоки для штурма, раунд сражения против осажденных блоков проходит в обычной последовательности. Штурмующие блоки могут атаковать/отступить в свой ход (после 3 раунда неудачного штурма могут отступить или в «поле» - локацию с осаждаемым городом или в смежную локацию), во время сражения могут отступить только в «поле»-локацию. Штурмующий может менять местами блоки во время штурма заменяя погибших или убранных в «поле».

Двойная защита – осажденный игрок получает 1 урон только после получения 2 хитов. Полученные хиты переносятся в следующий раунд, но снимаются по окончании Штурма. Войска которые осаждают город в случае нападения на них и/или вылазки – обороняющиеся. В начале каждого раунда Штурма, штурмующий может добавить резервные блоки с поля к штурмующим с учетом Предела Города. Тем не менее, если все штурмующие блоки уничтожены или отступили, раунд осады немедленно заканчивается. Если все штурмующие части в результате штурма и войска в локации отступили (по дорогам по которым пришли) или погибли, осажденные могут перегруппироваться по обычным правилам на соседние/дружественные города.

Вылазка – если осаждающий игрок не объявил штурм, то осажденный может провести вылазку – выступив в качестве атакующего (или обороняющегося если обороняются его войска в поле), в течении 1 раунда бой ведется со всеми блоками на поле и не могут отступить. Могут отступить в замок/город в свою очередь атаки и обязаны вернуться в замок после 3 раунда сражения если не победили на поле. В вылазке могут принимать участие любое количество блоков в любом раунде.

Штурмующие/делающие вылазку войска не могут отойти пока или 1 блок не получит урона или не проведет 1 атаку.

Деблокирующая армия – игрок может попытаться деблокировать осажденных атакуя в поле части осаждающие город и предотвращая штурм. Осажденные могут выйти на вылазку. Основная атака - войсками игрока 1 которые пришли по одной дороге, те кто по иной дороге входят как резерв во 2 раунде. Деблокирующая армия - атакующая, осаждаемая – защищается, сражение проводится по обычным правилам сражения, НО части не могут отступить в осажденный город. Если деблокирует игрок 2, то основанная армия входит во 2 раунде, вспомогательная – в 3ем.

Истощение в осаде – каждый блок в осаде проходит проверку на истощение в конце каждого игрового хода ИЛИ в конце проведенной битвы/штурма, т.к. в этом случае если осажденные погибли атакующие могут провести перегруппировку. Осажденные бросают за каждый блок 1d6, при 1,2,3 – потеря одного шага, 4,5,6 – ничего. Кроме Tuge и Tripoli – потери только при 1d6=1.

Отступление во время боя – каждая часть может отступить вместо атаки, но части которые могут совершать Набег могут атаковать и отступить в один ход. Нельзя отступить ни в город занятый противником, ни в новую битву которая ждет своего разрешения на поле. Отступление за край карты так же невозможно. В случае невозможности отступить – войска уничтожаются.

Дороги для отступления – за 1 раунд боя максимум 4 блока могут отступить по основной дороге и 2 блока по малой. Атакующие блоки должны отступать в дружественные/пустые города которые прилегают к месту битвы через дороги по которым пришли к сражению, обороняющийся может отступать по любой дороге. Когда оба игрока вошли в битву через одну дорогу, только игрок 2 может отступать по ней.

Отступление осажденных – осажденные никогда не могут отступить. Блоки сражающиеся в поле могут отступить обратно в дружественный в город согласно лимиту города. Блоки могут отступить к прилегающей осаде если там дружественное поле сражения. Эти блоки могут принять участие в любом сражении в дальнейших ходах.

Перегруппировка – Когда сражение или осада заканчивается из-за отступления, уничтожения или истощения, победитель может провести перегруппировку одного или всех блоков участвующих в сражении передвинув их в любой прилегающий дружественный или пустой город с соблюдением пределов по передвижению от типа дороги.

ФАЗА ПОДКРЕПЛЕНИЯ – в 1187 блоке нет подкреплений, они начинаются с 1188г. – каждый игрок берет по 1 блоку из своего «резерва» во время фазы Подкрепления, кроме фазы Зимы. Игрок 1 берет и выставляет блок первым. «Резерв» - каждый игрок формирует «резерв» вне карты, где блоки лежат лицом вниз. Часть блоков начинают игру в «резерве», в дальнейшем часть уничтоженных блоков так же уходит в «резерв». «Резерв франков» - когда вытянуты английские, немецкие и французские блоки, они ставятся в открытую на краю игрового поля. После того как 3 блока любой нации были вытянуты и выложены на карте они могут войти на поле в следующем раунде, не обязательно все блоки должны двигаться в одно время. Английские/французские блоки требуют 1 морское движение за каждый блок чтобы войти с края поля в дружественный порт.

Германские блоки – требуют 1 движение за каждый блок чтобы войти в Aleppo, Antioch, St. Simeon с учетом предела по дорогам. Они могут атаковать эти города, если там вражеские войска, но не могут покинуть поле.

Пилигримы - выставляются в дружественный порт, если нет таких то уходят с поля обратно в «резерв», НО порты Tripoli и Ture дружественны даже находясь в осаде с соблюдением лимита города.

Outremers и Turcopoles – выставляются в полную силу в родной провинции, если она занята противником то в альтернативную провинцию или с силой 1 в любой дружественный город.

ДОПОЛНЕНИЕ: 3 английских блока могут атаковать порт с моря и они становятся главной армией, те кто с суши – вспомогательная, отступление по морю – невозможно, только по дороге

Выставление сарацинов - выставляются в полную силу в родной провинции, если она занята противником то в альтернативную провинцию или с силой 1 в любой дружественный город.

ФАЗА ЗИМА – при розыгрыше 6 карты наступает зима. Во время зимнего хода игрок должен двигать свои блоки на зимние кварталы. Передвижение аналогично обычному, НО нельзя в этот ход начинать сражение или усиливать армии сражения/осады. Блоки могут занимать ничейные города. Боевой фазы, истощения в осаде и пополнения из «резерва» в этом раунде нет.

Зимняя кампания – при розыгрыше карты с ОД «1» можно провести зимнюю кампанию, она не отменяется картой событий (если оба разыграли карты «1» как Зимнюю то броском 2d6 определяют кто играет как 1 ОД а кто Зимнюю кампания, если игрок разыграл «1» как Зиму, а соперник «2», «3» – ходит первым 2,3). Порядок хода при зимней кампании обычный. Игрок проводящий зимнюю кампанию может проводить 1 осаду в течении зимы. Ни движения, ни битвы не проводятся, но истощение в зимний ход более суровое – 1d6=1,2,3,4 – урон (для Ture и Tripoli 1d6=1,2 – урон). Победитель в зимней осаде может перегруппироваться по обычным правилам (пройти далее на смежные дружественные/пустые территории).

Зимний предел снабжения – города могут снабжать количество блоков согласно своему рангу, города без щита только 1 блок. Все лишние блоки и осаждающие части по выбору игрока уходят из игры. Блоки уничтоженные зимой уходят в «резерв» и те которые не выходят из игры на совсем могут быть набраны в дальнейшем.

ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ - каждый город восстанавливает в конце зимы, количество сил блоков равно рейтингу города. Все блоки зимующие во вражеском королевстве (зеленые арабы, оранжевые крестоносцы) восстанавливают 1 силу за 2 очка рейтинга города. При осаде ни один игрок не получает очков восстановления.

Конец года – подвиньте маркер года. Поверните открытые блоки лицом вниз в «резерве». Сбросьте и перемешайте все карты, возьмите по 6.

Опциональные правила.

– Железный мост – дорога из Antioch к Harim максимальное движение по дороге равно 3.

- Форсированный марш – Блоки могут увеличить свое движение на +1 после движения, для форсированного марша за каждый блок бросается 1d6 – 1-3 - блок несет 1 урон, 4-6 – ничего и блок двигается на 1 дальше. Пока блок не уничтожен он может выполнять дополнительно движение.

В прошлой версии правил:

– натиск кавалерии – умножение кубов атаки на 2 и за каждую 6 уничтожена 1 часть.

– максимум движения 8/4 (4/2 при атаке/отступлении)

- в своих городах на зимовку в 2 раза больше блоков, чем ранг города.

– ОД можно тратить или на активацию групп или все ОД на движение в одно место.

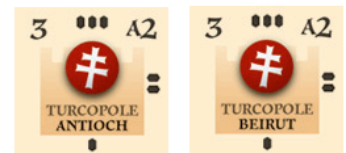
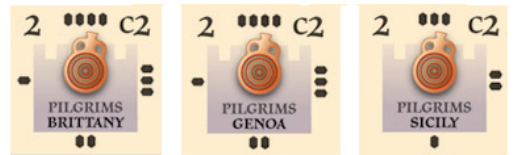
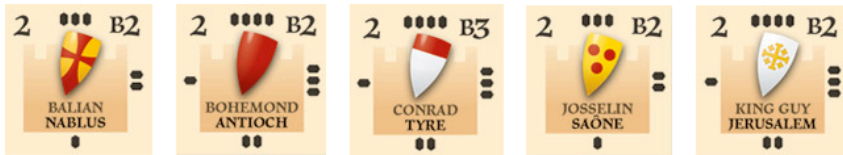
– Номады – 1 к атаке и сразу могут отступить.

- Движение по зиме движение -1

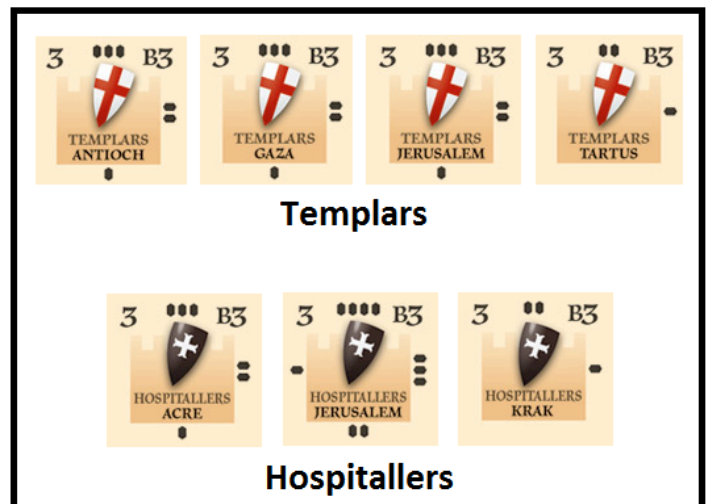
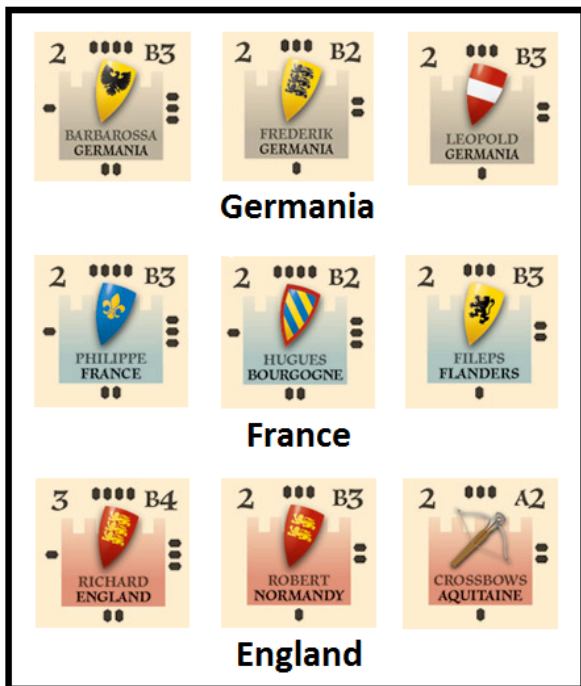
- при гибели выходили из игры все эмиры сарацин



Emirs



Outremer



Crusaders - Irreplaceable

Military Orders - Irreplaceable

All B Blocks - Knights' Charge