



TIME FRAGMENT

Lydian Gambit

Сарды, VII век до н. э.

*Только что отчеканена первая монета —
и империи сходятся в битве за неё.*



СВОД ПРАВИЛ

Правила vo.7-sim — сбалансированы на ~31 000 симулированных партий

КАРТА

Симметричная гексагональная доска из 91 гекса. Река режет её надвое, перейти её можно лишь по двум бродам. Каждая сторона начинается от своей столицы с двумя рудниками в переходе марша. Всё детерминировано: ни костей, ни случайности — только ваши решения.



	МЕСТНОСТЬ	ХОД	ЭФФЕКТ
	Равнина	1	—
	Холм	2	+1 защита · +1 дальность стрелковым · блокирует натиск
	Река / Брод	2	−1 защита · караванам путь только по бродам · блокирует натиск
	Рудник	1	+2 ЕЛ/ход, если занят в конце вашего хода · 5 очков при финальном подсчёте
	Столица	1	+1 защита · место найма и повышения · +1 ЕЛ/ход, пока свободна от врагов

ХОД

Ходы строго чередуются, по-шахматному. Соревновательная игра идёт на часах: 5 минут + 5 секунд за ход — кончится время, и вы проиграли. В свой ход у вас есть:

- 2 очка действия (ОД) — активация юнита стоит 1 ОД; затем он может двигаться и атаковать. Вернуться к уже активированному юниту бесплатно, пока у него остаётся движение.
- 1 наём — новый юнит на вашей столице или соседнем гексе, в этот ход бездействует.
- 1 повышение — 4 EL, чтобы сделать юнита в одном гексе от столицы ветераном: +1 атака, +2 к макс. ОЗ. Полководца повысить нельзя.
- Снабжение — каждый караван может раз за ход, за 1 EL, вылечить 2 ОЗ соседнему юниту. Юнит получает лишь одно лечение за ход.

Почему 2 ОД? С одной активацией экономику было бы не защитить; с активацией всего — первый игрок стал бы подавляющим. Два ОД создают вечную дилемму — экономика, армия или полководец? В этом сердце игры.

БОЙ

Урон = Атака – Защита (минимум 1). Атака учитывает бонусы — ветерана, ауру полководца, натиск, копьа против конницы. Защита учитывает местность и построения.

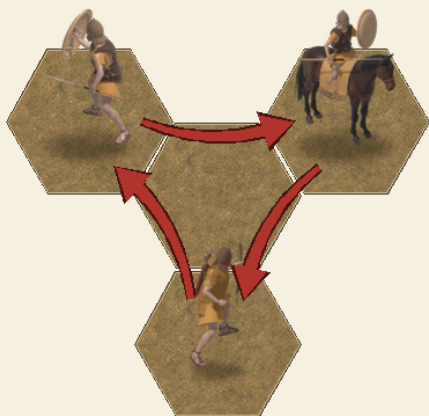
- Ответный удар: если цель выжила и атакующий в её дальности, она немедленно бьёт в ответ. Лучник, стреляющий в копейщика с 2 гексов, ничем не рискует.
- Юнит атакует один раз за ход; после атаки его движение заканчивается — кроме конного лучника, который может ускакать.
- Сквозь союзников проходите свободно, сквозь врагов — никогда; на занятом гексе не останавливаются.
- Форсированный марш: войти первой же клеткой на дорожную местность можно, но это тратит всё движение и запрещает атаку.
- Свеженанятые юниты атаковать не могут — как и лидийские наёмники, хотя маршировать им уже можно.



ЮНИТЫ

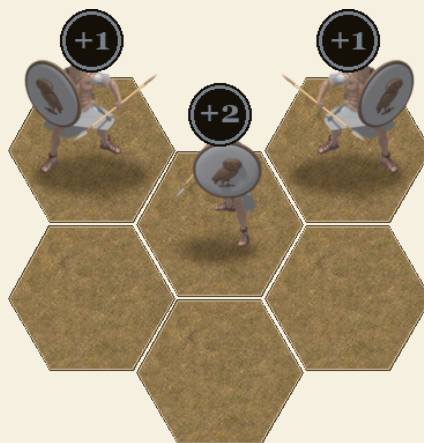
	ЮНИТ	ЦЕНА	ОЗ	АТК	ЗАЩ	ДАЛ	ХОД	ЧЕРТА
	Копейщик	3	10	3	1	1	2	+2 атк против конницы и конных лучников · +1 защ рядом с дружеским копейщиком
	Лучник	4	8	3	0	2	2	стреляет издалека без ответного удара ближнего боя
	Караван	5	6	—	0	—	2	+1 EL/ход · лечит · захватывается в ближнем бою (переходит на другую сторону при 3 ОЗ)
	Конница	6	12	4	1	1	4	натиск: +2 атк после 2+ гексов по прямой (не против целей на холмах и реках)
	Конный лучник	6	8	2	0	2	4	единственный юнит, который может выстрелить и ускакать
	Гоплит	8	16	5	2	1	1	фаланга: +1 защ за каждого соседнего дружеского гоплита (макс. +2)
	Полководец	—	12	2	2	1	2	аура: +1 атк соседним союзникам · его смерть — поражение

Треугольник оружия: копья бьют коней, кони обходят лучников, лучники изматывают копья. В одиночку не побеждает никто — битвы выигрывают сочетания.



Ветеран

+1 атака, +2 к макс. ОЗ. Повышается у столицы за 4 EL — вложение, которое следует за юнитом всю игру и стоит +2 при финальном подсчёте.



Наёмник (Лидия)

Нанимается рядом с любым дружеским юнитом, активен сразу (в первый ход не атакует). Чем дальше от столицы, тем дороже.

ЭКОНОМИКА

В начале каждого вашего хода казна растёт на: 2 EL базовых · +1, если столица свободна от врагов · +2 за каждый контролируемый рудник · +1 за караван. Второй игрок начинает с +2 EL. Рудники — настоящий двигатель: держать их — удвоить доход, потерять — подарить его врагу.

ШЕСТЬ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Каждая цивилизация гнёт одни и те же правила в свою сторону. Одна доска, одни юниты — шесть разных войн.



ЛИДИЯ

Электрум и наёмники — изобретатели денег воюют кошельком.



ГРЕЧЕСКИЕ ПОЛИСЫ

Серебро и гоплиты — солдат мало, и все из бронзы.



ПЕРСИЯ

Конница и дань — империя, берущая налог с самого страха.



ВАВИЛОН

Весовое серебро и кредит — первые банкиры войны.



ЕГИПЕТ

Зерно и наёмные копья — река кормит, река лечит.



СКИФЫ

Конные лучники и добыча — степь платит кровью.



Все шесть цивилизаций доступны онлайн — товарищеские матчи, дуэли с призом и ежедневный турнир.



ЛИДИЯ

Электрум и наёмники — изобретатели денег воюют кошельком.

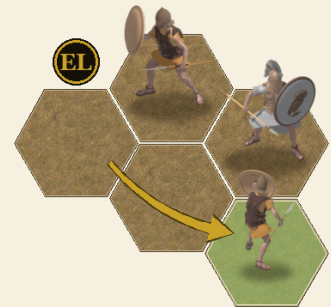


Царство, отчеканившее первую монету, воюет из казны: электрум течёт — клинки следуют за ним.

- Пактол: +2 EL каждый ход (базовый доход 4 вместо 2).
- Наёмники: нанимаются рядом с ЛЮБЫМ дружеским юнитом — +1 EL, плюс +1 за каждые 4 гекса от столицы. Маршируют сразу, но в ход прибытия не атакуют.
- Содержание: каждый юнит сверх 4-го (кроме полководца) стоит 1 EL за ход.
- Хрупкий полководец: 10 ОЗ.
- Полный состав — доступны все шесть юнитов.

СТРАТЕГИИ ОТКРЫТИЯ

Дальний клинок — ваша передовая никогда не возвращается домой. Высаживайте наёмников прямо на границе, рядом с передовыми юнитами, и питайте штурм на месте.



Четыре элитных бойца — содержание начинается с 5-го юнита — держите строй узким. Рано повышайте ветеранов на свои 4 EL/ход и дайте банку выиграть долгую партию.



КАК ПРОТИВОСТОЯТЬ

Считайте её бойцов: сверх четырёх каждый ход ей дорого обходится. Растяните её, убейте повышенного ветерана — это 6 EL в огонь — и помните: её полководец держится на 10 ОЗ.



ГРЕЧЕСКИЕ ПОЛИСЫ

Серебро и гоплиты — солдат мало, и все из бронзы.

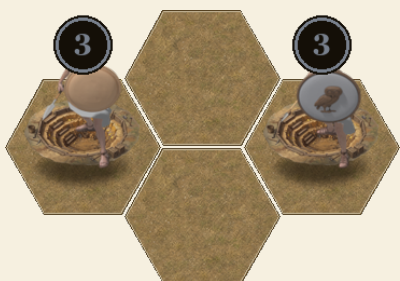


Мало людей, и все из бронзы: фаланга идёт медленно, но где она встала — там встала и карта.

- Элитные гоплиты: 18 ОЗ, фаланга до +3 защиты (у остальных предел +2).
- Серебряные рудники: 3 EL с рудника вместо 2.
- Всё дорого: все юниты стоят на +2 EL дороже.
- Тяжёлая конница: ход 3 вместо 4.

СТРАТЕГИИ ОТКРЫТИЯ

Идущая стена — два гоплита плечом к плечу на броне почти несокрушимы. Продвигайтесь по гексу за раз и пусть ответные удары собирают пошлину.



Серебряная гонка — при 3 EL с рудника удержание обоих своих стоит любой стычки. Прикройтесь копейщиком, копите и вынудите победу в 120 EL.



КАК ПРОТИВОСТОЯТЬ

Никогда не бейте фалангу в лоб — обходите: медленная конница (3) не догонит. Каждая греческая потеря стоит +2 EL на замену; пускайте кровь экономике, а не стене.



ПЕРСИЯ

Конница и дань — империя, берущая налог с самого страха.

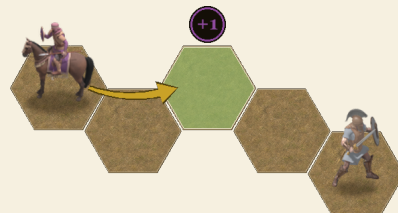


Империя не осаждает — она вселяется к вам и берёт плату за страх. Дань капает, пока хоть один конь пасётся у вашей столицы.

- Дань: +1 EL в конце вашего хода, если хоть один ваш юнит ближе к вражеской столице, чем к вашей.
- Прирождённые всадники: конница в стартовой войске с 1-го хода.
- Бумажные копья: у копейщиков 8 ОЗ.
- Без гоплитов.

СТРАТЕГИИ ОТКРЫТИЯ

Нож у горла — рано протолкните одного всадника за середину и оставьте его там: дань оплачивает войну, пока угроза держит их полководца дома.



Два горизонта — конница у одного брода, конный лучник у другого. Где враг оголится — там вы бьёте первым, а ваши копья меняют не строй, а пространство.



КАК ПРОТИВОСТОЯТЬ

Перережьте дань: убивайте всё, что стоит лагерем в вашей половине. С 8 ОЗ персидский копейщик гибнет в один размен — карайте каждый шаг вперёд, и персидская казна пересохнет.



БАВИЛОН

Весовое серебро и кредит — первые банкиры войны.

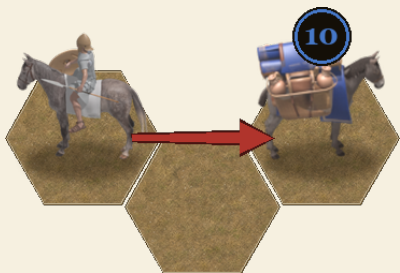


Первые банкиры войны: Вавилон тратит деньги, которых у него ещё нет, а проценты платит враг.

- Кредит: тратьте до -12 EL. В долгах вы каждый ход платите проценты — а 5 ходов долга подряд разжигают бунт (каждый юнит теряет 1 ОЗ за ход, пока он длится).
- Бронированные караваны: 10 ОЗ.
- Централизованный набор: наём только на гексе столицы.

СТРАТЕГИИ ОТКРЫТИЯ

Война в кредит — начните в минусе — дно в -12 покупает два лишних тела к 3-му ходу, темп, который никто не выдержит. Выберите из долга, пока проценты и бунт не вгрызлись.



Передвижной банк — караван в 10 ОЗ за вашим бродом лечит, платит и не даётся в плен. Держите дорогу домой свободной: каждый новобранец рождается на столице.



КАК ПРОТИВОСТОЯТЬ

Часы воюют за вас: в долгах каждый ход её точит, а пять ходов зажигают бунт. Продержитесь пять ходов и закройте гекс столицы — каждый её новобранец рождается там.



ЕГИПЕТ

Зерно и наёмные копья — река кормит, река лечит.

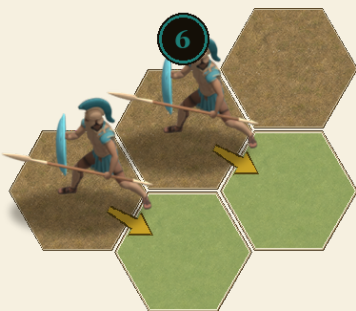
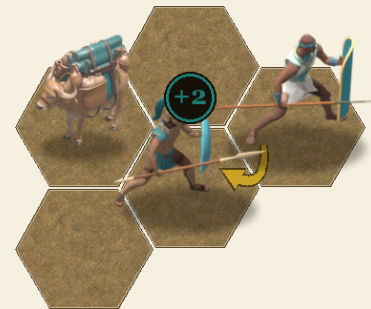


Река кормит, река лечит: Египет проигрывает размены и выигрывает войны — житница за житницей.

- Житница (с вашего 5-го хода): каждый ход до 3 раненых юнитов рядом с караваном или столицей восстанавливают 2 ОЗ.
- Наёмные копья: гоплиты с 5-го хода стоят на -2 EL (6 EL).
- Без конницы.

СТРАТЕГИИ ОТКРЫТИЯ

Линия житницы — сражайтесь на гекс впереди своих караванов и отводите раненых назад: с 5-го хода армия отрастает быстрее, чем её рубят.



Поздняя стена — держитесь дешёвыми копьями, а с 5-го хода вложите накопленное в гоплитов со скидкой — и двиньте вперёд стену, которую обнищавший враг уже не сломает.



КАК ПРОТИВОСТОЯТЬ

Бейте до 5-го хода — до житницы и дешёвых гоплитов. Убивайте караваны: без них умирает лечение, а без конницы Египет никогда не догонит отступление.



СКИФЫ

Конные лучники и добыча — степь платит кровью.

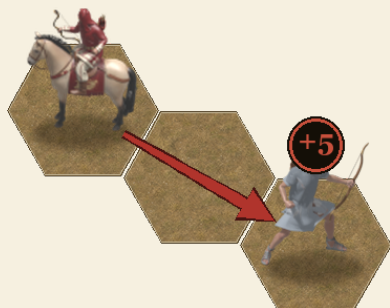
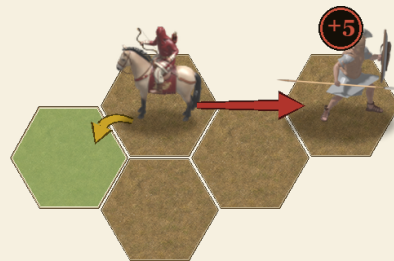


Степь не держит землю — она её пересекает. Скифы живут пролитой кровью и умирают от тишины.

- Добыча: +5 EL за убийство (+6, когда уничтожен караван).
- Кровавые часы: 5 ходов без убийства — и смута режет доход на 1 до следующего убийства.
- Всадники степи: конные лучники стоят 4 EL, имеют 11 ОЗ и ход 5 — но полный галоп (потрачено 5-е очко) запрещает выстрел.
- Степные рудники: 3 EL с рудника.
- Без гоплитов и караванов.

СТРАТЕГИИ ОТКРЫТИЯ

Кровь платит — гроссбук любит агрессию: при +5 EL за убийство даже равный размен в плюс. Добивайте раненых — не давайте им уйти и вылечиться.



Выстрелить и исчезнуть — конный лучник бьёт с 2 гексов и уходит. Берегите одно очко движения для выстрела (полный галоп его запрещает) и выпустите фаланге кровь издалека.



КАК ПРОТИВОСТОЯТЬ

Откажите им в крови: лечитесь, отходите, не оставляйте раненых в досягаемости. Пять ходов без убийства — и их смута работает на вас; затем наступайте плотными копейными рядами — бонус против конницы довершит дело.

ТРИ ДОРОГИ К ПОБЕДЕ

ЦАРЕУБИЙСТВО

Убейте вражеского полководца.
Игра кончается на месте.

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ

Накопите 120 ЕЛ в казне.
Богатство — оружие.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

На 40-м ходу: казна + стоимость
армии + 2 за ветерана + 5 за
рудник.

Сдача и упавший флажок тоже заканчивают игру — а идеальное равенство при подсчёте даёт ничью.

*Трое часов тикают разом: береги полководца, гонись за рудниками и сохрани довольно армии к подсчёту.
Пренебреги любым из трёх — и отдашь игру.*

ПЕРВЫЕ СОВЕТЫ

- Броды — единственные переправы: гоплит, вросший в брод, запирает полкарты.
- Лучник на холме бьёт на 3 гекса: он держит брод, никогда не подставляясь.
- Играйте треугольником оружия — в одиночку не побеждает никто.
- Караван с эскортом сам оплачивает свой эскорт; одинокий караван кончает пленом — и служит врагу.
- Аура полководца — бесплатный ветеран, но каждый шаг к фронту — шаг к царевубийству.
- Держите глаза открытыми: где-то на каждой карте, никогда в центре, но всегда рядом, наблюдает совиная статуя. Это Хранитель. Никто не знает, на что он смотрит.

