

ДОЛГ!

ИГРА ПРО ИСТОРИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ



ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



ДОЛГ! – ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



Мы пересмотрели и обновили правила одиночной игры в системе «ДОЛГ!», внедрив в них усовершенствованный **искусственный интеллект (ИИ)** в попытке уменьшить количество решений, которые игроку придется принимать за армию противника, управляемого игрой. Цель состояла в том, чтобы сбалансировать набор логических правил, которые были бы простыми и понятными и в то же время бросали бы вызов игроку, сражающемуся с искусственным интеллектом.

В партии будет две стороны: **армия ИИ**, подконтрольная правилам одиночной игры, и **армия игрока**.

Учтите, что «ДОЛГ!» — система с **открытыми механиками**, с бесконечными возможностями, и может случиться так, что на поле боя возникнет ситуация, которая не предусмотрена в данной книге правил. Поэтому вы должны помнить о следующих **общих правилах**:

- ◆ Принимайте **логичные решения** за **ИИ**, даже если в данной книге правил не указано ничего конкретного.
- ◆ В любой ситуации, когда доступно **более одного варианта действий** с одинаковым приоритетом, выберите один из них случайным образом, **бросив кубики**.
- ◆ Если смотреть со стороны игрока, область размещения армии ИИ разделяется на **3 участка: левый фланг, центр и правый фланг**. Эти участки могут быть равными, либо вы можете выделить под центральную часть армии половину ширины поля, а под каждый фланг — по 1/4 поля. Пометьте границы каждого участка любыми разделителями и учитывайте это разделение как при подготовке к партии, так и при размещении армии ИИ.

ПОДГОТОВКА СРАЖЕНИЯ

Сначала вам нужно решить, собираетесь ли вы разыграть **сражение за очки** или **историческое сражение**.

В этом разделе подробно описан процесс подготовки к обоим режимам игры, хотя правила подготовки и размещения армий для исторического сражения будут строже, и у них будет приоритет над правилами, описанными здесь.

***Пример:** если в историческом сражении вы не можете использовать какой-либо тип отрядов, следует убрать их карты, прежде чем приступить к набору отрядов в армию. Соответственно, если вам предпишут использовать определённый тип отрядов, наберите их в армию первым делом.*

СБОР АРМИИ

Определив, какое количество очков вы выделяете на сбор армий, **наберите отряды в армию игрока и разместите их на игровом поле**, соблюдая особые правила сражения, если таковые имеются. Затем разместите своего **генерала** там, где хотите.

Следуйте нижеописанной инструкции, чтобы собрать **армию ИИ**:

- 1 Для этого сначала разделите все карты отрядов на **4 колоды**:
 - **Стрелковые отряды:** сюда входит любой отряд (*пеший или верховой*), у которого значение «**↔**» равно его же значению «**↘**» (*или превышает его*). Отряды со значком  не считаются стрелковыми.
 - **Лёгкая пехота:** сюда входит любой пеший отряд стоимостью менее **100 очков**, чьё суммарное значение атаки «**↘**» (*попадание + урон*) составляет менее 7.
 - **Тяжёлая пехота:** сюда входят остальные пехотные отряды.
 - **Верховые отряды:** сюда входят остальные верховые отряды.

Исключением являются все осадные отряды (такие как баллисты, онагры или скорпионы): они не входят в эти группы и будут использоваться только в случае, если это специально оговорено в сценарии.

2 Перетасуйте каждую колоду. Положите их на стол рубашкой вверх.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы хотите, чтобы ИИ включил в свою армию наёмников, добавьте их карты к этим 4 колодам по вышеуказанным принципам.

3 Подсчитайте все отряды армии игрока, бросьте 1 шестигранный кубик (1d6) за каждый тип отрядов и примените следующие результаты:

- Результат : ИИ получает на 1 карту меньше, чем количество карт у игрока.
- Результат от  до : ИИ получает столько же карт, сколько у игрока.
- Результат : ИИ получает на 1 карту больше, чем количество карт у игрока.

Пример: в армии игрока есть 5 карт отрядов тяжёлой пехоты. Вы бросаете кубик и получаете . ИИ также берёт 5 карт отрядов этого типа.

4 Подсчитайте общую стоимость отрядов в армии ИИ. Если сумма общей стоимости (включая модификатор генерала) меньше количества очков, выделенных на сбор армии, возьмите со стола 4 колоды и перетасуйте их вместе. Затем берите карты по одной, пока не наберёте точное количество очков или не превысите его. Положите каждую из этих карт в соответствующую стопку отрядов ИИ.

ВЫБОР ИИ-ГЕНЕРАЛА

Если вы решите, что в армии ИИ будет НЕИЗВЕСТНЫЙ ГЕНЕРАЛ, то обе армии будут очень похожи по очкам. Но, если пожелаете, вы можете выбрать генерала для ИИ — сознательно или случайным образом — и вполне возможно, что общее количество очков армии ИИ будет намного выше, чем у игрока. В данных правилах будут учитываться только очки за отряды (модификатор генерала игнорируется).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В сражении за очки вы сами выбираете условия победы. Если предпочитаете не выбирать, бросьте кубик и действуйте согласно выпавшему результату:

- Результат |: 50% потерь армии.
- Результат |: полное уничтожение армии.
- Результат |: смерть генерала.

В историческом сражении следуйте условиям победы, описанным в этом сражении.

РАЗМЕЩЕНИЕ АРМИЙ

Чтобы разместить войска ИИ, необходимо разделить их на отряды центра и флангов — левого и правого. Перетасуйте каждую из 4 стопок отрядов, выбранных для армии ИИ. Затем, не заглядывая в карты, определите минимальное количество отрядов для размещения на каждом участке.

Половина очков армии ИИ будет распределена следующим образом: за каждые 500 очков разместите по 1 карте каждого типа отряда в нижеуказанном порядке (если чего-то не хватает, переходите к следующему пункту):

- ◆ Тяжёлая пехота: положите 1 карту в центр.
- ◆ Лёгкая пехота: положите по 1 карте на каждый участок в таком порядке: в центр или на случайный фланг.
- ◆ Стрелковые отряды: положите 1 карту в центр.
- ◆ Верховые отряды: положите 1 карту на случайный фланг.

Пример: если армия насчитывает 2200 очков (плюс любое дополнительное значение, которое может добавить генерал), начните с определения минимума отрядов для каждого участка. Затем разместите до половины армии (на 1100 очков), учитывая каждые полные 500 очков. У вас получится вот что: 2 отряда тяжёлой пехоты в центре, 1 отряд лёгкой пехоты в центре и 1 на случайном фланге, 2 отряда дальнего боя в центре и 2 верховых отряда на случайных флангах.

Затем бросьте кубик для оставшихся карт:

ТИП ОТРЯДА	РЕЗУЛЬТАТ	УЧАСТОК
Тяжёлая пехота ▶	1 ■ - 4 ■■	Центр
	5 ■■	Левый фланг
	6 ■■	Правый фланг
Лёгкая пехота ▶	1 ■ - 4 ■■	Центр
	5 ■■	Левый фланг
	6 ■■	Правый фланг
Стрелковые отряды ▶	1 ■ - 4 ■■	Центр
	5 ■■	Левый фланг
	6 ■■	Правый фланг
Верховые отряды ▶	1 ■ - 2 ■■	Центр
	3 ■■ - 4 ■■	Левый фланг
	5 ■■ - 6 ■■	Правый фланг

Когда стопки карт отрядов будут распределены по участкам, загляните в карты и разложите их по типам отрядов, определив также длину отрядных линий (в ширину) и их количество (в глубину). Для этого бросьте кубик и сверьтесь с таблицей:

1кб	КОЛ-ВО ЛИНИЙ (в глубину)	УЧАСТОК	РАЗМЕЩЕНИЕ В ШИРИНУ И ГРУППАМИ
1 ■	1 линия (только для армий стоимостью до 1500 баллов)	ЦЕНТР	1. Самый многочисленный отряд в центре армии (центральный блок). 2. Остальные отряды по обе стороны центрального блока.
		ФЛАНГИ	1. Самые многочисленные отряды как можно ближе к центральному участку. 2. Остальные отряды как можно дальше от центрального участка.
2 ■■	1 линия (только для армий стоимостью до 1500 баллов)	ЦЕНТР	1. Разместите самые многочисленные отряды в центре армии (центральный блок). 2. Разместите остальные отряды по обе стороны центрального блока.
		ФЛАНГИ	1. Разместите самые многочисленные отряды как можно дальше от центрального участка. 2. Разместите остальные отряды как можно ближе к центральному блоку.

1к6	КОЛ-ВО ЛИНИЙ (в глубину)	УЧАСТОК	РАЗМЕЩЕНИЕ В ШИРИНУ И ГРУППАМИ
3	2 линии	ЦЕНТР	<ol style="list-style-type: none"> Самые многочисленные отряды в центр армии в первую линию. Остальные отряды в центр армии во вторую линию.
		ФЛАНГИ	<ol style="list-style-type: none"> Самые многочисленные отряды как можно ближе к центральному участку в первую линию. Остальные отряды как можно ближе к центральному участку во вторую линию.
4	2 линии	ЦЕНТР	<ol style="list-style-type: none"> Самые многочисленные отряды в центр армии во вторую линию. Остальные отряды в центр армии в первую линию.
		ФЛАНГИ	<ol style="list-style-type: none"> Самые многочисленные отряды как можно дальше от центрального участка во вторую линию. Остальные отряды как можно дальше от центрального участка в первую линию.
5	3 линии (только для армий стоимостью до 1500 баллов)	ЦЕНТР	<ol style="list-style-type: none"> Самые многочисленные отряды в центр армии в первую линию. Вторые по численности отряды в центр армии во вторую линию. Остальные отряды в центр армии в третью линию.
		ФЛАНГИ	<ol style="list-style-type: none"> Самые многочисленные отряды как можно ближе к центральному участку в первую линию. Вторые по численности отряды как можно ближе к центральному участку армии во вторую линию. Остальные отряды как можно ближе к центральному участку в третью линию.
6	3 линии (только для армий стоимостью до 1500 баллов)	ЦЕНТР	<ol style="list-style-type: none"> Самые многочисленные отряды в центр армии в третью линию. Вторые по численности отряды в центр армии во вторую линию. Остальные отряды в центр армии в первую линию.
		ФЛАНГИ	<ol style="list-style-type: none"> Самые многочисленные отряды как можно дальше от центрального участка в первую линию. Вторые по количеству отряды как можно дальше от центрального участка во вторую линию. Остальные отряды как можно дальше от центрального участка в третью линию.

Во время размещения отрядов учитывайте следующие правила:

- ◆ Все отряды с одинаковыми названиями размещаются на каждом участке рядом друг с другом.
- ◆ Если на звание самого многочисленного претендует несколько отрядов, первым из них выбирайте отряд с наибольшей стоимостью на карте.
- ◆ Начинайте размещать отряды от центра зоны размещения к её краям.
- ◆ Между отрядами на одном и том же участке должно быть расстояние не меньше $\frac{1}{4}$ ЕР (от 1 до 2 см).
- ◆ Минимальное расстояние между отрядами на двух разных участках (то есть между центром и флангами) должно составлять 1 ЕР (5 см).
- ◆ Длина линии определяется количеством карт, из которых она состоит. Если длина линии превышает допустимую зону развёртывания армии, добавьте ещё одну линию глубины. То есть вы переходите от 1 к 2 линиям глубины или от 2 к 3 линиям глубины.

Рекомендуем армии стоимостью меньше 1500 очков размещать лишь в 1 или 2 линии в глубину, используя только результаты бросков от 1 до 4. Армии стоимостью больше 1500 очков лучше размещать в 2 или 3 линии в глубину, используя только результаты бросков от 3 до 6.

РАЗМЕЩЕНИЕ ГЕНЕРАЛА ИИ

Поместите генерала в отряд на центральном участке, максимально близко к центру, согласно результату броска кубика:

- Результат : в самом ценном отряде тяжёлой пехоты.
- Результат : в самом ценном верховом отряде.
- Результат : в отряде тяжёлой пехоты во 2-й линии.
- Результат : в отряде тяжёлой пехоты в 3-й линии.
- Результат : в отряде тяжёлой пехоты во 2-й линии.
- Результат : в отряде тяжёлой пехоты в 1-й линии.

Если указанной линии не существует, поместите генерала в предыдущую линию. Если на центральном участке нет указанных отрядов, бросьте кубик ещё раз.

Пример полного размещения: вы разыгрываете сражение за очки, выбрав армию Римской империи и её ауксиллии; во главе вашей армии генерал Адриан. Общая стоимость армии составляет 1250 очков, к которым, благодаря модификатору генерала (+22%), добавляются 275 очков, что в итоге составляет 1525 очков.

РИМСКАЯ АРМИЯ
▶ Преторианская гвардия — 2
▶ Когорта кантабров — 1
▶ Легионеры — 2
▶ Когорта бриттов — 2
▶ Карробаллисты — 1
▶ Преторианская кавалерия — 1
▶ Контарики — 1

Римская армия состоит из отрядов, перечисленных в этом списке.

После того, как вы разместите свои отряды на поле вместе с генералом, при пересчёте их по типам вы увидите, что у вас: Тяжёлой пехоты — 5 отрядов, лёгкой пехоты — 2, стрелковый отряд — 1, верховых отрядов — 2.

Армии Римской империи будет противостоять армия кельтов под руководством ИИ; во главе кельтской армии генерал Скатах. Общая стоимость кельтской армии с учётом модификатора генерала (+20%) будет больше 1525 очков.

Разделите кельтскую армию на колоды и бросьте кубики, чтобы определить количество отрядов каждого типа.

В армию ИИ входят следующие отряды:

- ◆ Тяжёлая пехота: Знатные бритты — 2 отряда, Воины-пикты — 2 отряда.
- ◆ Лёгкая пехота: Кельтские копейщики — 2 отряда, Вооружённые земледельцы — 1 отряд.
- ◆ Стрелковые отряды: Кельтские пращники — 1 отряд.
- ◆ Верховые отряды: Всадники-бритты — 1 отряд, Колесницы — 1 отряд.

Общая стоимость отрядов составляет 1080 очков.

Поскольку общая стоимость отрядов каждого типа меньше количества очков, выделенных на сбор армии, перетасуйте 4 колоды вместе и берите по одной карте до тех пор, пока не наберёте точное количество очков или не превысите его. Вы берёте ещё один отряд «Кельтские копейщики» (70 очков), 2 отряда «Знатные бритты» (240 очков) и 1 отряд «Колесницы» (170 очков) — благодаря этому общая стоимость кельтской армии составит 1560 очков, если кельтами командует Неизвестный генерал, или 1872 очка, если их возглавляет генерал Скатах (+20%).

Вы решаете определить условия победы наугад, бросив кубик. Выпадает «1», то есть условие — уничтожить 50% армии противника.

Затем вы определяете минимальное количество отрядов ИИ для размещения на каждом участке. Половина стоимости армии ИИ — это 936 очков, то есть полные 500 очков входят в неё только один раз. Минимум таков: в центре — 1 карта тяжёлой пехоты, 1 карта лёгкой пехоты и 1 карта стрелкового отряда; на фланге — 1 карта верхового отряда.

Вы бросаете кубик для остальных отрядов. Окончательное распределение армии по участкам следующее:

- ◆ **Тяжёлая пехота:** 5 карт в центре.
- ◆ **Лёгкая пехота:** 2 карты в центре и 2 карты на флангах.
- ◆ **Стрелковые отряды:** 1 карта в центре.
- ◆ **Верховые отряды:** 3 карты на флангах.

Как только у вас будут стопки карт для каждого участка, определите длину отрядных линий (в ширину) и их количество (в глубину). На кубике выпало «4», значит, армия ИИ будет выстроена в 2 линии, а самые многочисленные отряды пойдут во вторую линию.

Наконец вы снова бросаете кубик, чтобы разместить генерала. На кубике выпало «б», и генерал оказывается в отряде тяжёлой пехоты в 1-й линии.

Так будет выглядеть окончательное размещение отрядов в армии ИИ:



КАРТЫ СОБЫТИЙ

В фазе дальней атаки и в фазе ближнего боя после розыгрыша случайного события возьмите 2 карты из колоды карт действий, чтобы использовать их как события для ИИ, либо в качестве атакующего, либо в качестве защищающегося (если это ход игрока).

Выберите наиболее выгодную карту, которую может использовать ИИ. Если таковы обе карты, выберите одну наугад. Если ни одна из них не может быть использована, ИИ не разыгрывает событие.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы хотите повысить уровень сложности ИИ, убедитесь, что ИИ всегда может разыгрывать событие в фазах дальней атаки и ближнего боя — для этого берите карты до тех пор, пока не возьмёте событие, которое ИИ сможет использовать.

ПОВЕДЕНИЕ ИИ

Порядок хода игрока и армии ИИ идентичен. Однако в начале хода ИИ вам нужно будет определить действия ИИ на этот ход. Такие действия называются ПОВЕДЕНИЕМ.

Чтобы рассчитать поведение ИИ, примите во внимание значение лидерства генерала ИИ, добавив или отняв следующие модификаторы, которые могут суммироваться:

МОДИФИКАТОРЫ ПОВЕДЕНИЯ ИИ		
ТИП СЦЕНАРИЯ	СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОР
Историческое сражение	Армия ИИ занимает оборонительную позицию, защищая какую-либо территорию или отряд.	-3
Все	Имеется первоначальная разница в очках между армиями (без учёта генералов). За каждые полные 250 очков разницы применяется модификатор.	+/-1
Все	В армиях имеются небоеспособные отряды. За разницу в каждые 3 таких отряда применяется модификатор.	+/-1
Все	В армии были уничтожены или обращены в бегство отряды. За разницу в каждые 2 таких отряда применяется модификатор.	+/-1
Все	Генерал, принадлежащий ИИ или игроку, обращён в бегство или уничтожен.	+/-2
Историческое сражение	Цель ИИ состоит в том, чтобы занять определённую позицию или уничтожить какой-либо отряд.	+4

Следует учитывать, применяя модификаторы:

- ◆ Если генерал ИИ пал, не принимайте во внимание его значение лидерства — вместо этого каждый ход бросайте кубик и применяйте выпавшее число вместо генеральского лидерства.
- ◆ Отряды считаются небоеспособными, если они разбиты, обращены в бегство или имеют более 3-х жетонов повреждений.

Пример: вы управляете армией Римской империи стоимостью 1800 очков, в то время как ИИ управляет армией Дакийского царства стоимостью 2200 очков. Первоначальная разница между армиями составляет 400 очков, что даёт модификатор +1 к поведению ИИ. Кроме того, после проверки своих войск вы видите, что у вас есть 2 небоеспособных отряда, в то время как у дакийцев 5 небоеспособных отрядов. Соответственно, между армиями разница в 3 небоеспособных отряда, что даёт модификатор -1 к поведению ИИ на этом ходу. Если бы разница была в 6 таких отрядов, то модификатор поведения ИИ был бы -2.

ПОРЯДОК ХОДА ИИ

Помните, что **ВСЕГДА** нужно выполнять любые активации, движения отрядов, дальние атаки или вступления в ближний бой, очевидные для ИИ. Также помните о следующих приоритетах в каждой фазе, которые нужно выполнять сверху вниз и слева направо.

ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ ИИ

Значение поведения ИИ (в первом столбце) представляет собой итоговое значение после сложения и/или вычитания всех вышеописанных модификаторов:

ПОВЕДЕНИЕ ИИ	АКТИВАЦИЯ	ДВИЖЕНИЕ
<p>≤ 1</p> <p>Отход</p>	<p>Линия \</p> <p>По очкам $\leftarrow > \backslash > \text{●}$</p> <p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>Наступление \</p>	<p>Защищайте генерала.</p> <p>Отряды отходят из боёв, в которых есть риск быть атакованными.</p> <p>Проводите дальние атаки, где нет риска быть атакованными после этого.</p> <p>Двигайтесь или отходите, чтобы построиться в линию.</p> <p>Активируйте защитные построения.</p> <p>Растягивайте строй, чтобы закрыть бреши.</p>
<p>2–3</p> <p>Защита</p>	<p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>По очкам \leftarrow</p> <p>Линия \</p> <p>По очкам $\text{●} > \backslash$</p> <p>Наступление \</p>	<p>Двигайтесь или отходите, чтобы построиться в линию.</p> <p>Проводите дальние атаки, где нет риска быть атакованными после этого.</p> <p>Защищайте генерала.</p> <p>Отряды отходят из боёв, в которых есть риск быть атакованными.</p> <p>Активируйте защитные построения.</p> <p>Растягивайте строй, чтобы закрыть бреши.</p>
<p>4–5</p> <p>Продвижение</p>	<p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>По очкам $\text{●} > \leftarrow$</p> <p>Наступление \</p> <p>Линия \</p>	<p>Проводите дальние атаки, где нет риска быть атакованными после этого.</p> <p>Продвигайтесь вперёд / наступайте, чтобы построиться в линию.</p> <p>Растягивайте строй, чтобы закрыть бреши.</p> <p>Защищайте генерала.</p> <p>Активируйте защитные построения в авангарде.</p> <p>Ни один отряд не оставляйте в отстающих.</p>
<p>6–8</p> <p>Атака</p>	<p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>Наступление \</p> <p>По очкам $\text{●} > \backslash$</p> <p>Линия \</p>	<p>Наступайте, приоритет при этом отдавая отрядам на участке, на котором находится генерал игрока.</p> <p>Совершайте дальние атаки, которые могут нанести больше урона.</p> <p>Продвигайтесь вперёд, чтобы построиться в линию.</p> <p>Активируйте наступательные построения.</p> <p>Растягивайте строй, чтобы закрыть бреши, обходить с флангов и окружать противника.</p> <p>Защищайте генерала.</p> <p>Ни один отряд не оставляйте в отстающих.</p>
<p>≥ 9</p> <p>Полная атака</p>	<p>Наступление \</p> <p>По очкам ●</p> <p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>По очкам $\leftarrow > \backslash$</p>	<p>Наступайте на участке, на котором находится генерал игрока, и в зоне влияния этого генерала.</p> <p>Наступайте.</p> <p>Активируйте наступательные построения.</p> <p>Подходите ближе, чтобы совершить наступление на следующем ходу.</p> <p>Совершайте дальние атаки, которые могут нанести больше урона.</p> <p>Продвигайтесь вперёд, чтобы построиться в линию.</p> <p>Отстающие отряды совершают марш-бросок.</p>

Таким образом, поведение ИИ складывается из набора действий, заданных до конца хода. Подробнее каждая фаза расписана ниже.

1. ФАЗА АКТИВАЦИИ

У ИИ никогда нет карт на руках (поэтому, если вы, например, в свой ход разыгрываете приказ «Лазутчики», предписывающий вытянуть одну случайную карту из руки противника — берите карту не «из руки ИИ», а из колоды).

Возьмите 3 карты из колоды карт действий. ИИ использует только 2 из них:

- ◆ **Первой картой** всегда должна быть карта типа . Выберите ту, которая активирует самое большое количество отрядов. Если карт  нет, следуйте тем же критериям, что указаны для второй карты.
- ◆ **Вторую карту** следует выбирать в таком порядке (если возможно):    . Разыграв карты, сбросьте их вместе с третьей.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы хотите повысить уровень сложности ИИ, на каждом ходу в фазе активации ИИ разыгрывайте дополнительную карту действий.

Активируйте отряды, указанные в таблице поведения ИИ, в зависимости от типа отряда и ситуации. Если какие-то отряды сходны по типу, выберите отряд с наибольшей стоимостью в очках («по очкам»).

Приоритет отрядов по типу (верховые отряды не выделяются отдельно):

-  Стрелковые отряды, включая застрельщиков  с дротиками, предпочтительно с допустимой целью в пределах дистанции броска.
-  Отряды, способные сражаться только в ближнем бою.
-  Отряды ближнего боя, не являющиеся застрельщиками и при этом вооружённые дротиками, предпочтительно те, которые могут совершить дальнюю атаку.

Приоритет отрядов в зависимости от ситуации (выбирайте отряды с большим количеством очков или выгодными значениями):

- ◆ **Наступление:** отряды, находящиеся на расстоянии наступления; отдавайте приоритет тем отрядам, которые могут окружить противника без риска для себя, а затем смотрите по очкам. Ищите бои, в которых разница между суммой значений  у ИИ и суммой значений  у игрока будет наибольшей, с учётом всех применимых модификаторов.
- ◆ **По очкам:** отдавайте приоритет отрядам с наибольшей стоимостью в очках.
- ◆ **Короткая дистанция:** отдавайте приоритет юнитам, способным совершить дальнюю атаку  на короткой дистанции.
- ◆ **Линия:** ИИ стремится создавать непрерывные линии из отрядов (без брешей между картами отрядов).

Пример: значение поведения ИИ равно 5 (это ПРОДВИЖЕНИЕ), поэтому ИИ будет пытаться активировать отряды в соответствии со следующими приоритетами: сперва стрелковые отряды и застрельщики, которые могут совершить дальнюю атаку на короткой дистанции; затем другие отряды, способные совершить дальние атаки (по очкам); после отряды, способные метать дротики (по очкам); потом отряды, которые могут совершить наступление; и, наконец, отряды, которые закроют собой бреши в линиях армии ИИ.

2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Отряды совершают движение согласно порядку приоритетов из **таблицы поведения ИИ**. Учитывайте следующие правила:

- ◆ **Застрельщики:** будут отдавать приоритет движению и стрельбе (*лучше всего на короткой дистанции*), если у них останется достаточно очков движения, чтобы после дальней атаки переместиться и выйти из зоны досягаемости вражеского наступления или оказаться под защитой своей армии.
- ◆ **Отход:** любой находящийся в бою отряд ИИ, у которого 3 очка ♥ или менее, попытается совершить отход, если только его значение защиты (♥) не будет превышать значение атаки (♣) отряда/ов игрока хотя бы на 3 очка.

***Пример:** следуя предыдущему примеру, двигайте отряды ИИ в таком порядке: сперва отряды, которые могут совершить дальнюю атаку без риска быть атакованными после неё; затем отряды, которые продвигаются или наступают таким образом, чтобы выстроить отряды в линию, с растягиванием строя при необходимости; после совершается движение, необходимое для защиты генерала; потом активируются защитные построения отрядов ИИ вблизи противника; и, наконец, происходит движение отстающих отрядов (тех, что находятся позади всех в тылу армии).*

3. ФАЗА ДАЛЬНОЙ АТАКИ

Приоритет целей для дальних атак стрелковых отрядов ИИ определяется в следующем порядке:

- ◆ **Отряды на короткой дистанции**, представляющие угрозу для ИИ, потому что они находятся на расстоянии наступления или близко к уже идущему ближнему бою.
- ◆ Все другие отряды на короткой дистанции, у которых имеется **больше повреждений**, чем у прочих, либо **разбитые отряды**, либо **обращённые в бегство**; в ином случае те, чьё значение защиты увеличивает вероятность успеха более чем на 50% за каждый брошенный кубик.
- ◆ **Отряды на длинной дистанции**, представляющие угрозу для ИИ, как описано выше.
- ◆ **Отряды с самым низким значением ♥**, учитывая все применимые в бою модификаторы.
- ◆ Все другие отряды на длинной дистанции.

4. ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

ИИ сначала отыгрывает бои с более высокими шансами на успех.

5. ФАЗА БЕГСТВА

После **проверки морали** восстановленные отряды вступят в бой с ближайшим вражеским отрядом, пытаясь вернуться в линию с остальными отрядами своей армии.

ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ ИИ

ПОВЕДЕНИЕ ИИ	АКТИВАЦИЯ	ДВИЖЕНИЕ
<p>≤ 1</p> <p>Отход</p>	<p>Линия \</p> <p>По очкам $\leftarrow > \backslash > \textcircled{\bullet}$</p> <p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>Наступление \</p>	<p>Защищайте генерала.</p> <p>Отряды отходят из боёв, в которых есть риск быть атакованными.</p> <p>Проводите дальние атаки, где нет риска быть атакованными после этого.</p> <p>Двигайтесь или отходите, чтобы построиться в линию.</p> <p>Активируйте защитные построения.</p> <p>Растягивайте строй, чтобы закрыть бреши.</p>
<p>2–3</p> <p>Защита</p>	<p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>По очкам \leftarrow</p> <p>Линия \</p> <p>По очкам $\textcircled{\bullet} > \backslash$</p> <p>Наступление \</p>	<p>Двигайтесь или отходите, чтобы построиться в линию.</p> <p>Проводите дальние атаки, где нет риска быть атакованными после этого.</p> <p>Защищайте генерала.</p> <p>Отряды отходят из боёв, в которых есть риск быть атакованными.</p> <p>Активируйте защитные построения.</p> <p>Растягивайте строй, чтобы закрыть бреши.</p>
<p>4–5</p> <p>Продвижение</p>	<p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>По очкам $\textcircled{\bullet} > \leftarrow$</p> <p>Наступление \</p> <p>Линия \</p>	<p>Проводите дальние атаки, где нет риска быть атакованными после этого.</p> <p>Продвигайтесь вперёд / наступайте, чтобы построиться в линию.</p> <p>Растягивайте строй, чтобы закрыть бреши.</p> <p>Защищайте генерала.</p> <p>Активируйте защитные построения в авангарде.</p> <p>Ни один отряд не оставляйте в отстающих.</p>
<p>6–8</p> <p>Атака</p>	<p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>Наступление \</p> <p>По очкам $\textcircled{\bullet} > \backslash$</p> <p>Линия \</p>	<p>Наступайте, приоритет при этом отдавая отрядам на участке, на котором находится генерал игрока.</p> <p>Совершайте дальние атаки, которые могут нанести больше урона.</p> <p>Продвигайтесь вперёд, чтобы построиться в линию.</p> <p>Активируйте наступательные построения.</p> <p>Растягивайте строй, чтобы закрыть бреши, обходить с флангов и окружать противника.</p> <p>Защищайте генерала.</p> <p>Ни один отряд не оставляйте в отстающих.</p>
<p>≥ 9</p> <p>Полная атака</p>	<p>Наступление \</p> <p>По очкам $\textcircled{\bullet}$</p> <p>Короткая дистанция \leftarrow</p> <p>По очкам $\leftarrow > \backslash$</p>	<p>Наступайте на участке, на котором находится генерал игрока, и в зоне влияния этого генерала.</p> <p>Наступайте.</p> <p>Активируйте наступательные построения.</p> <p>Подходите ближе, чтобы совершить наступление на следующем ходу.</p> <p>Совершайте дальние атаки, которые могут нанести больше урона.</p> <p>Продвигайтесь вперёд, чтобы построиться в линию.</p> <p>Отстающие отряды совершают марш-бросок.</p>