

ПРАВИЛА ГРИ

FRIEDRICH

ГРА ВІД RICHARD SIVÉL, ДЛЯ 3 АБО 4 ГРАВЦІВ

ЮБІЛЕЙНЕ ВИДАННЯ

ВЕРСІЯ 2.1



Літо 1756 року. Фрідріх Великий постає перед зловісною дійсністю, що пів-Європи сформувало альянс. Він у глибокому клопоті: йому здається, що їхня мета — знищення Прусії. Тому він завдає попереджувального удару по Саксонії, яка через кілька тижнів здається. Але це лише перша глава того, що стане відомо як Семирічна війна! Прусія повністю оточена своїми ворогами, що є найбільшими континентальними державами Європи. Єдиними її союзниками є Англія та Ганновер.

Становище Прусії зводиться до одного питання: існувати чи ні?

Незабаром прусський дім спалахує. Франція підкорює Пів-

нічну Німеччину. Австрія вдирається до Сілезії. Російські орди переходять Одер, та до Берліна всього п'ять днів! — Фрідріх завзятий. Він відчайдушно кидається від кризи до кризи у своєму стратегічному трикутнику, встигаючи стримувати одного ворога лише тоді, коли інший користується його відсутністю для просування. Після шести довгих років боротьби, Прусія, здається приречена впасти . . . Фрідріха рятує диво. Помирає російська цариця Єлизавета, та її наступник, що майже нескінченно обожнює Фрідріха, негайно укладає мир. Незабаром примиряється Швеція, а через рік настає крах Франції.

Прусія врятована.

Переможіть Прусію до того, як помре царця!

Або бийтеся за виживання, як Фрідріх Великий, поєднуючи шалену силу волі, раптове натхнення та мужнє терпіння.

1 ПЕРЕДМОВА

♠ FRIEDRICH — стратегічна гра для 3 або 4 гравців, заснована на Семирічній війні (1756–1763). Гравці беруть на себе ролі Фрідріха, Єлизавети, Марії Терезії та мадам Помпадур. У грі з 4 гравцями, гравці керують націями, вказаними у таблиці нижче. При грі у трьох використовуйте ту саму таблицю, окрім того, що один гравець гратиме за двох — Єлизавету та Помпадур.

Гравець	Колір	Нація	
Фрідріх	синій/св. синій	Прусія	Ганновер
Єлизавета	зелений/св. зелений	Росія	Швеція
Марія Терезія	білий/жовтий	Австрія	Імперська армія
Помпадур	червоний	Франція	

♠ **Один проти усіх.** Фрідріх грає проти нападників — Єлизавети, Марії Терезії та Помпадур. **Нападники** є союзниками та не можуть битися один з одним. Але у підсумку, переможцем буде лише один гравець.

♠ **Нападник** перемагає, якщо **одна** з його націй захопила усі міста-цілі, що позначені її кольором (сірі у випадку Австрії). За деяких обставин, можна знехтувати другорядними містами-цільми, див. правило 11.

♠ Гравець-Фрідріх перемагає, якщо жодна нація з нападників не перемогла до кінця гри. Гра закінчується, як тільки 3 нації нападників вибули з гри за історичних подій (див. правило 11). ПРИМІТКА: пруські міста-цілі використовуються лише у грі для знавців.

Ігрові фігури

♠ До гри FRIEDRICH входять:

24 генерала в 7 кольорах 11 валків постачання в 7 кольорах 123 маркери контролю 6 маркерів обліку ігрового раунду

- 1 ігрове поле
- 24 наклейки для генералів
- 240 карток, що складаються з:
 - 4 колод тактичних карток, по 50 карток кожна
 - 2 × 18 карток долі (англійською та німецькою)
 - 4 карток з ігровою інформацією
- Ця брошура правил (має у середині 4 аркуші армій)

♠ У кожній нації є генерали та валки постачання, надалі іменовані як **фігури**.

♠ Перед першою грою, потрібно наклеїти наклейки на генералів кожної нації (темно-сині на темно-синіх, червоні на червоних тощо). Кожен генерал має ім'я та чин (1=найвищий, 2=другий найвищий тощо).

ПРИМІТКА: маркерів надано більш ніж потрібно, щоб ви у випадку втрати мали заміну.

Мапа

♠ На мапі зображено Центральну Європу 1756 року. На ній зображені з'єднані шляхами міста. Товсті шляхи — це головні шляхи. Міста, з'єднані шляхом є **суміжними**.

♠ Деякі міста є містами-цільми (першочерговими та другорядними), стартовими містами або містами-таборами.



Першочергова ціль



Другорядна ціль



Стартове місто генерала No. 3



Місто-табір

- Кожна нація має свої міста-цілі та вони зображені кольором цієї нації. Для перемоги у грі, нація-нападник повинна контролювати усі свої цілі. Якщо діють полегшені умови перемоги, достатньо контролювати першочергові цілі, див. правило 11.
- Стартові міста застосовуються для початкового розміщення фігур. Далі вони розглядаються, як звичайні міста.
- Міста-табори теж є стартовими містами. Крім того, це місце, де знищені фігури можуть знову увійти до гри.

♠ Прямокутна сітка поділяє мапу на 33 ділянки. Кожна ділянка позначена мастю (чирви, бубни, трефи або піки). Мاستі впливають на розіграш тактичних карток у розв'язанні бою.

♠ **Свої терени.** Усі темно-сині простори (включно з усіма ексклавами) є теренами Прусії, усі світло-сині простори є теренами Ганноверу тощо.

ПРИМІТКА: Росія та Франція не мають своїх теренів. Теренами Імперської армії є усі жовті простори, включно з Sachsen (Саксонією).

З чого почати

♠ За допомогою тактичних карток ♠13, ♣13, ♥13, ♦13 гравцями, випадковим чином розігруються ролі Фрідріха, Єлизавети, Марії Терезії та Помпадур.

♠ У середині цієї брошури є плани армій. Поділіть один аркуш армій на чотири частини та дайте кожному гравцеві відповідну чверть. Також гравцям знадобляться ручки.

♠ Гравці розміщують усі свої фігури на вказаних **стартових** та **містах-таборах**. (В аркушах армій наведено їхні координати.) Генерали становляться у міста, що позначені їх номером чину, та їхнього кольору. Валки постачання становляться у міста, позначені буквою "Т" їхнього кольору.

♠ На планах армій вказана кількість військ, яку на початку гри має кожна нація. Кожен гравець приховано призначає усі ці війська своїм генералам, записуючи цифри в комірках поруч з прізвищами цих генералів. Кожен генерал повинен отримати принаймні 1 військо, але не більше 8 військ. Приклад: Франція починає гру з 20 військами та може призначити їх наступним чином: Richelieu — 7 військ, Soubise — 5 та Chevert — 8.

♠ Перемішайте одну з чотирьох колод тактичних карток для використання усіма гравцями. Інші 3 колоди поки відкладіть осторонь.

♠ Помістіть **п'ять** маркерів обліку ігрового раунду на доріжці поруч з "1756", по одному в кожен комірку від 1 до 5.

♠ Ретельно перемішайте колоду карток долі та покладіть її на пісковий годинник поруч із доріжкою обліку раунду гри.

♠ Годинник долі налаштовано. Пісок сиплеться, гра готова розпочатися...

2 ПОСЛІДОВНІСТЬ ГРИ

♠ Гра складається з раундів. Раунд складається з 7 етапів дій, по одному для кожної нації. Етапи дій націй проводяться по черзі у такій чіткій послідовності:

1. Прусія
2. Ганновер
3. Росія
4. Швеція
5. Австрія
6. Імперська армія
7. Франція

♠ У своєму етапі дій нація зветься **активною**. Етап дій кожної нації поділяється на 5 фаз, що проводяться у такій чіткій послідовності:

1. **Тактичні картки.** Активна нація бере тактичні картки.
2. **Пересування.** Активна нація може пересувати усі свої фігури. Також, може захоплювати цілі, набирати нові війська та знов вводити до гри генералів та валки постачання.
3. **Бій.** Усі активні генерали повинні напасти на ворожих генералів поруч.
4. **Перевірка зворотньої дії захоплення.**
5. **Перевірка постачання** для усіх активних генералів.

♠ **Кінець раунду.** Кінець перших п'яти раундів позначається прибиранням одного маркера з доріжки обліку ігрового раунду. Замість цього, після прибирання усіх маркерів, починаючи з кінця шостого раунду відкривається верхня картка долі. Картка зачитується та її накази негайно виконуються. Якщо на картці є 4 різні накази, читайте лише пікову версію. (Інші версії використовуються у грі для знавців, див. правило 13.) Після прочитання, покладіть картку донизу колоди карток долі. Це приховує, наскільки гравці близькі до проходження усієї колоди годинника долі.

3 ТАКТИЧНІ КАРТКИ (ТК)

♠ На початку гри жодна нація не має тактичних карток (ТК). Кожного раунду, перша фаза етапу дій нації, полягає у тому, щоб взяти певну кількість ТК з колоди розіграшу:

Прусія	4+3	ТК	Ганновер	1+1	ТК
Росія	4	ТК	Швеція	1	ТК
Австрія	4+1	ТК	Імперська армія	1	ТК
Франція	4-1	ТК			

Примітки:

а) Зазвичай Прусія отримує 7 ТК за раунд, Ганновер – 2 та Австрія – 5. Завдяки певним карткам долі ця кількість може зменшитися до 4, 1 та 4 відповідно.

б) Франція зазвичай отримує 4 ТК, але має негайно обрати одну з них. Обрана ТК відкидається лицем донизу (це імітує бойові дії Франції за кордоном проти Англії). Є картка долі, яка зменшує кількість карток, що беруть французи до 3, але Франція може тримати їх усі.

♠ Нація накопичує свої ТК, поки вони не будуть зіграні. Немає обмеження кількості карток у руці. Нації не можуть змішувати чи обмінюватися своїми ТК. ТК не можна показувати іншим гравцям, навіть зіграні. На кожній ТК вказано масть (♠ ♡ ♥ ♦) та значення від 2 до 13. Є особливий тип карток-джокерів, що зветься резервом. Коли гравець грає резерв, він оголошує її, як будь-яку масть та будь-яке значення від 1 до 10. (Оголошення значення дуже корисно для зменшення втрат у битві, див. правило 7.)

♠ Зіграні ТК, шоразу відкладаються осторонь та сортуються за своїми колодами. Коли перший набір ТК буде ви-

черпано, використовуйте другий набір як колоду розіграшу й так далі. Якщо вичерпано четвертий набір, то як тільки вам будуть потрібні нові ТК для колоди розіграшу, завжди використовуйте два набори, яких накопичилося найбільше. Ретельно перемішайте їх разом.

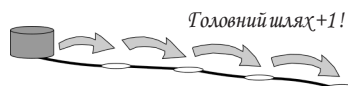
4 ПЕРЕСУВАННЯ

♠ У фазі пересування усі активні фігури можуть бути перемішені. Рух здійснюється по шляхах від міста до міста. Гравець може не пересувати або пересувати скільки завгодно фігур, але кожна фігура повинна закінчити свій хід, перш ніж почне інша та її вже не можна знов пересувати у цій фазі. За жодних обставин фігура не може перестрибувати через будь-яку іншу фігуру.

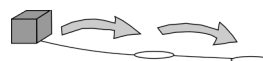
♠ Генерал може пересуватися на відстань до 3 міст, навіть туди-сюди.



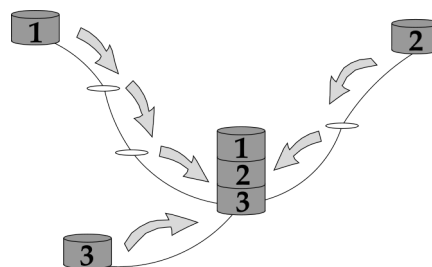
♠ Якщо увесь рух проходить по головному шляху, то генерал може пересунути на додаткове місто, загалом до 4.



♠ Валки постачання пересуваються як генерал, але на одне місто менше, тобто на 2 міста (та 3 по головних шляхах).



♠ У кожному місті можна розмістити лише одну фігуру. ВИНЯТОК: в одному місті може бути поєднано до 3 генералів однієї нації. Це з'єднання пересувається, як одна "фігура", доки гравець не вирішить від'єднати генерала. Генерал з найменшим числом є верховним головнокомандувачем, він розміщується зверху з'єднання. Нижче знаходиться другий за чином й так далі.



♠ Ви не можете пересувати окремо генерала, що є частиною з'єднання, у тій самій фазі пересування. Коли генерали об'єднуються, рух для НИХ закінчується негайно.

5 ЗАХОПЛЕННЯ ЦІЛЕЙ

♠ Міста-цілі можуть бути захоплені генералами. Генерали можуть захопити цілі лише свого кольору (сірі у випадку Австрії).

♠ Захоплення відбувається, якщо:

- генерал **просувається ціллю** або починає свою фазу пересування від неї та йде далі, та, та
- **ціль у цей час не захищена.** Вона захищена, якщо генерал **нації, що її захищає**, знаходиться на відстані 1, 2 або 3 міст.

♣ Усі нації захищають свої терени, включно з усіма ексклавами. Крім того, Прусія захищає окуповану Sachsen (Саксонію). ПРИМІТКА: Ганновер **не захищає** жодних цілей у Прусії! Прусія **не захищає** жодних цілей у Ганновері!

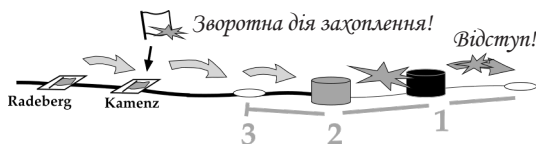
♣ Генерал може захопити більше однієї цілі за один хід. Генерал може захистити будь-яку кількість цілей в межах 3-х міст, незалежно від розташування інших фігур. У разі захоплення позначте ціль відповідним маркером контролю з гербом. Цей маркер вказує на те, що місто захоплено, але він не впливає на будь-яке пересування.



Приклад: австрійський генерал пересувається через Radeberg та Kamenz. Незахищений Radeberg, захоплено. Однак, Kamenz захищено пруським генералом, та його не захоплено.

Зворотня дія захоплення. Місто не захоплюється, якщо генерал пересувається захищеною ціллю (або йде від неї), але тимчасово позначається маркером контролю зі знаком питання. У фазі зворотної дії захоплення перевірте кожну ціль, позначену знаком питання. Якщо ця ціль більше не захищена (через бій та відступ у фазі бою, див. правило 8), відбувається зворотня дія захоплення цілі, та маркер контролю перевертається на бік з гербом. Однак, якщо ціль все ще захищена, маркер зі знаком питання прибирається з мапи.

ПРИМІТКА: Генерал, що “пересувався ціллю”, не повинен бути тим, хто змусив захисника відійти. Важливо лише, щоб відступи та пересування відбувалися на одному й тому ж етапі дій.



Приклад (продовження): У австрійській фазі пересування, Kamenz був відзначений знаком питання. Під час фази бою того ж етапу, генерал, що його захищав має відійти, що робить Kamenz незахищеним. Тому його захоплено зворотною дією. — ПРИМІТКА: Розміщений на Kamenz маркер зі знаком питання прибирається, якщо Kamenz все ще захищено після фази бою.

♣ **Повернення.** Захоплені цілі можуть бути повернуті. Повернення працює так само, як захоплення та зворотня дія захоплення. Однак, повернути ціль може лише нація, що первісно її захищала, при цьому “той, що пересувався ціллю” та “захисник” міняються ролями. Наприклад, тільки Ганновер може повернути цілі у Ганновері та тільки французькі генерали здатні їх захистити. Після повернення маркер з гербом прибирається з мапи.

♣ **Ні, нечесній поведінці.** Нації-нападники є союзниками. Вони не можуть використовувати власні фігури з основною метою перешкоджання захопленню цілі(лій) іншими союзними гравцями.

♣ Валки постачання не можуть захоплювати або повертати цілі. Вони не можуть захистити цілі. виняток: Валка постачання Імперської армії захищає ціль, як генерал (відстань захисту — 3 міста).

6 ВІЙСЬКА

♣ Кожна нація, згідно з планом армії починає гру з певною кількістю військ. Від початку гри, гравці таємно на планах розподіляють війська між генералами відповідно до правил підготування. Там само відмічаються необхідні зміни. На вимогу, гравець має вказати поточну загальну кількість військ нації. Однак чисельність війська, призначена конкретному генералу, стає відомою лише під час бою. Війська не можуть бути на мапі без генерала, генерал не може бути на мапі без військ.

♣ Кожен генерал повинен командувати принаймні 1 військом.

♣ Генерал не може командувати більш ніж 8 військами.

♣ Війська 2 (або 3) поєднаних генералів вважаються спільними. Ці генерали мають командувати принаймні 2 (або 3) військами, та не можуть командувати понад 16 (або 24) військами.

♣ Гравець, може передавати війська між поєднаними генералами коли забажає (навіть під час етапу дій супротивника або після відкриття картки долі). Війська не можуть передаватися між генералами, що не об'єднані разом.

♣ Генерал, що втратив своє останнє військо прибирається з мапи, якщо він не поєднаний з іншими та йому не можна передати хоча б одне військо. У такому випадку, передавання є обов'язковим: генерал ніколи не прибирається з мапи, доки він має одне військо або одне військо може бути йому передано. У з'єднанні прибирання виконується від низу вгору (тобто генерал найнижчого рангу прибирається першим).

♣ **ВАЖЛИВО:** Нація ніколи не може мати під командуванням більшу кількість військ, ніж на початку (див. правило 10).

Приклад: Генерали Friedrich та Keith, з 4 та 5 військами відповідно, поєднані у з'єднання з 9 військ. У бою вони втрачають 8 військ, що залишає 1 військо на двох. Friedrich з вищим рангом отримує військо, а Keith з нижчим рангом прибирається з мапи.

Приклад (продовження): Усе як і раніше — Friedrich та Keith. У цьому прикладі бою не було. Чомусь пруський гравець вирішує перемістити війська у з'єднанні. Friedrich отримує 7 військ, а Keith — 2. Він записує новий розподіл військ у своєму плану армії.

Приклад (ще варіант): Знов Friedrich та Keith, з 4 та 5 військами. Картка долі вимагає остаточне вилучення будь-якого пруського генерала. Пруський гравець обирає Keith та виводить його з гри без військ. Перед цим, він повинен передати війська Keith до Friedrich. Оскільки Friedrich може мати лише 8 військ, 9-е військо втрачається через “дезертирство”.

7 БІЙ

♣ Кожен генерал, що на початку фази бою його нації є поруч з ворожим генералом, повинен напасти. Якщо потрібно провести більше одного нападу, активний гравець обирає послідовність їх проведення.



♣ Кожен напад проводиться, як карткова гра з використанням тактичних карток (ТК). Гравець може грати тільки ТК, що мають масть ділянки, в якій знаходиться його генерал.

♣ По перше, супротивники повідомляють, якою кількістю військ командують їхні генерали, що беруть участь.

Різниця між цими двома значеннями є **початковим рахунком**. Цей рахунок є від'ємним для гравця, що поступається у військах, та додатним для іншого.

♣ Далі, гравець, що поступається може зіграти **одну** ТК своєї масті. Він додає значення ТК до початкового рахунка. Цей результат стає **поточним рахунком**, який він оголошує. Цей рахунок знов є чинним для обох гравців (від'ємним для одного, додатним для іншого). Гравець може грати іншу ТК, доки він має від'ємний поточний рахунок.

♣ Якщо рахунок стає **нульовим або додатним**, можливість зіграти ТК переходить до іншого гравця. Зараз, він поступається та може зіграти ТК так само. Можливість зіграти ТК передається, поки гравець, що її отримав не зможе або не захоче цього зробити. Відтепер, його генерал зазнає поразки.

♣ Переможений генерал втрачає кількість військ, що дорівнює **остаточному від'ємному рахунку** (але не більше чим є у нього) та відступає на таку ж кількість міст.

♣ Переможець не втрачає військ та залишається на місці.

♣ **Нічия.** Якщо гравець отримує можливість зіграти ТК за нульовим рахунком, то маючи картку, що підходить за мастю, він повинен її зіграти (він не зобов'язаний грати Reserve). Якщо він не має (та якщо не бажає грати Reserve, що має), бій закінчується нічиєю. За нічиєю, жодна зі сторін не втрачає військ та не відступає.

♣ ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

- Нападник грає ТК першим (за вищенаведеним правилом), якщо напад починається з нульового рахунку.
- Якщо генерали-супротивники знаходяться на різних ділянках, то кожен грає масть своєї ділянки.
- З'єднання генералів завжди б'ється, як одна фігура.
- Якщо генерал/з'єднання починає фазу бою поруч із більш ніж одним супротивником, він має битися з ними по черзі. Якщо поруч з одним супротивником знаходиться більше ніж один генерал/з'єднання, вони повинні нападати по черзі.
- Генерал, що відступив, не може напасти або бути знову атакованим у цій фазі бою.

Приклад бою

Принц Heinrich (Прусія R, 2 війська) стоїть поруч зі з'єднанням Richelieu та Soubise (Франція F, 4 війська). Він повинен напасти на них у фазі бою.

Початковий рахунок = різниця у військах = $2 - 4 = -2$

Прусія поступається на 2 та може зіграти ТК. (Також, Heinrich може вирішити негайно відступити, втративши таким чином усі свої війська, але зберігши пруські ТК для іншого.)

Heinrich на бубновій ділянці.
R має: ♦ 10 ♦ 9 ♦ 7 Reserve

Richelieu на піковій ділянці.
F має: ♠ 5 ♠ 4 ♠ 4 ♠ 3

R має -2 та грає: ♦ 10
Новий рахунок: $-2 + 10 = +8$

Зараз Прусія переважає, а Франція поступається. Право зіграти ТК передається.

F має -8 та грає: ♠ 5 $-8 + 5 = -3$
F має -3 та грає: ♠ 3 $-3 + 3 = 0$

Рахунок стає нульовим. Право зіграти ТК знов переходить. За нульовим рахунком, Прусія може відмовитися від бою тільки, якщо вона не має бубен. Якби вона мала тільки Reserve, то могла б продовжити або перервати бій (він закінчився б нічиєю). Оскільки Прусія ще має бубни, вона повинна грати:

R має ±0 та грає: ♦ 7 $0 + 7 = +7$

F має -7 та грає: ♠ 4 $-7 + 4 = -3$

У Франції закінчуються піки й вона вирішує прийняти поразку з остаточним рахунком -3. Наслідки: Richelieu втрачає 3 війська та змушений відступити на 3 міста. Залишилося тільки одне військо, тому з мапи прибирається нижчий за чином Soubise.

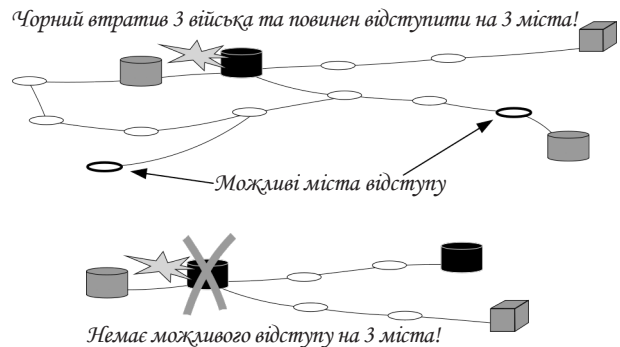
8 ВІДСТУП

♣ Переможений генерал відступає до проведення наступного бою. Відстань відступу така сама, як кількість втрачених військ. З'єднання не може розділятися під час відступу.

♣ Гравець, що **переміг** обирає шлях відступу, за наступних умов:

- Генерал повинен відійти на повну відстань та закінчити свій відступ якнайдалі від генерала, що **переміг** (значення має тільки генерал, що переміг).
- Генерал, що відступає не може двічі входити до міста.
- Генерал, що відступає не може входити або пересуватися містом в якому є інші фігури (ворожі чи дружні), знищувати валки постачання або з'єднуватися з дружнім генералом. Генерал може відступати містом-цілло, але не може його захоплювати чи повертати.

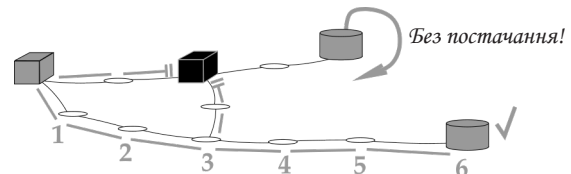
♣ Якщо генерал не може відступити на повну відстань, він втрачає всі свої війська та **прибирається з мапи**.



9 ПОСТАЧАННЯ

♣ Генералам потрібне постачання, інакше їхні війська дезертують. Стан постачання генералів, перевіряється виключно у фазі постачання етапу дій нації.

♣ На своїх теренах генерал завжди має постачання. Росія та Франція не мають своїх теренів, але їхні генерали матимуть постачання, якщо захоплять свої міста-табори. ЗАПАМ'ЯТАЙТЕ: Терени Прусії — це усі простори темно-синього кольору, терени Імперської армії — усі жовтого, включно з Sachsen (Саксонією) тощо (див. правило 1).



♣ Щоб мати постачання за межами своїх теренів, генералу потрібно мати можливість простежити шлях постачання до валки постачання свого кольору. Довжина цього шляху не може бути понад 6 міст. Шлях може проходити через дружні фігури, але не через ворожі фігури (генералів та валки постачання). Валка постачання може забезпечувати необмежену кількість генералів свого кольору.

♣ Якщо генерал немає постачання у свою фазу постачання, він перевертається лицем донизу. Якщо цей генерал у свою наступну фазу постачання буде знов його мати, він перевертається догори лицем. Однак, якщо він залишається без постачання, він втрачає усі війська та **прибирає**

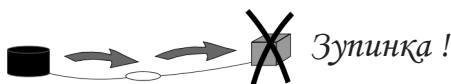
ться з мапи.

ПРАКТИЧНЕ ПРАВИЛО: Якщо на етапі власних дій (включно з відступом), генерал нації втрачає постачання, він має один раунд, щоб його відновити. Проте, якщо він втрачає постачання на етапі ворожих дій, він матиме два раунди для його відновлення (це тому, що генералів перевертають лицем донизу, лише за відсутності постачання наприкінці їх власного етапу дій, а не під час ворожого).

♠ Коли об'єднуються перевернутий та не перевернутий генерали, обидва автоматично й негайно перевертаються лицем донизу (тобто обидва потребують постачання у фазі постачання поточного етапу дій, інакше всі їхні війська будуть втрачені).

♠ Перевернуті генерали не мають особливих обмежень: вони можуть пересуватися, битися, захоплювати, отримувати нові війська тощо.

♠ Валки постачання не б'ються. Генерал може знищити ворожі валки постачання просто увійшовши до міста. Валки постачання прибираються з мапи, але генерал негайно завершує своє пересування. Валки постачання, що ворогують не можуть завдати шкоди одна одній.



10 ПОПОВНЕННЯ

♠ Під час фази пересування, нація може вводити втрачені війська та фігури раніш прибрані з мапи, назад до гри. Гравці це роблять коштом ТК (будь-якої масті). ТК використовуються для сплати як гроші, але при зайвій оплаті "решта" не отримується та картки повинні бути показані іншим гравцям.

♠ **Кожне ВІЙСЬКО** коштує 6 очок ТК.

♠ **Кожна ВАЛКА ПОСТАЧАННЯ** коштує 6 очок ТК.

♠ **Кожен ГЕНЕРАЛ** безкоштовний, але має отримати принаймні одне нове військо (за вартість у 6 очок ТК).

♠ Нові війська можна використати для посилення генерала, який вже на мапі, або їх можна віддати новому генералу, або будь-як скомбінувати. Гравець лише повідомляє, скільки військ він набирає, але не говорить, який генерал(и) їх отримує. Гравець таємно записує новий розподіл у своєму плану армії. Він має сказати іншим гравцям нову загальну кількість військ своєї нації.

♠ **Нація не може мати військ більше, чим вона мала на початку** (наприклад, Франція не може мати понад 20 військ).

♠ Фігури входять до гри у будь-якому **місті-таборі** своєї нації, де вони можуть за правилами з'єднатися. (Примітка: не можна входити у місті, де присутня фігура іншої нації.) Фігури не можуть пересуватися у фазі пересування в котрій вони входять.

Приклад: Росія набирає 3 нових війська та 1 валку постачання. Це коштує 24 очка ТК. Вона платить ♠13 та ♣12, що становить 25 очок, на одне більше. Надлишок втрачається. Росія ставить з-поза мапи 2 генералів у Sierps та дає їм 2 нових війська. Інші війська, за бажанням Росії можуть бути віддані їм або будь-якому іншому російському генералу на мапі. Валку постачання не можна поставити у Sierps, тому що місто зараз зайняте генералами, замість цього вона йде до порожньої Warszawa.

♠ Якщо всі міста-табори нації будуть зайняті фігурами іншого гравця, застосовуються такі правила:

а) Ця нація може обрати одне місто на заміну місцю для входу. Обране місто може змінюватися від раунду до раунду. Це може бути будь-яке місто для:

- **Прусії** у піковій ділянці Berlin;
- **Ганноверу** у бубновій ділянці Stade, але тільки на північ від Munster;
- **Росії** у піковій ділянці Warszawa;
- **Швеції** у Швеції (Sverige), включно з ексклавами;
- **Австрії** у бубновій ділянці Brünn (тільки на австрійських просторах);
- **Імперської армії** у піковій ділянці на південь від Hildburghausen;
- **Франції** у червовій ділянці на південь від Koblenz.

б) Для цієї нації витрати за **кожну** повернуту валку постачання та за **кожне** набране військо збільшуються з 6 до 8 очок ТК (навіть якщо військо не надається генералу, що повертається).

11 ГОДИННИК ДОЛІ

♠ Годинник долі складається з 18 карток. Починаючи з 6-го раунду гри, останньою дією кожного раунду є прочитання та виконання верхньої картки. Після цього картку кладуть донизу **усієї** колоди, щоб ніхто не знав, коли буде взята остання картка.

♠ 6 карток історичних ударів долі:

Назва	Історія	Наслідки
ELISABETH	Смерть цариці	Росія виходить з гри! 1 прусський генерал назавжди у відставці.
INDIA	Франція втрачає Індію	По-перше: відтепер Австрія отримує тільки 4 ТК, а Франція тільки 3 ТК. Далі: Франція виходить з гри! Cumberland назавжди у відставці. Відтепер Ганновер отримує тільки 1 ТК.
AMERICA	Франція втрачає Канаду	
SWEDEN	Швеція укладає мир	Швеція виходить з гри! 1 прусський генерал назавжди у відставці.
LORD BUTE	Англія скорочує підтримку	По-перше, Прусія отримує лише 5 ТК, надалі лише 4 ТК.
POEMS		

♠ Інші 12 карток мають чотири версії лише з незначним впливом. У звичайній грі завжди читайте пікову версію. Щоразу, коли генерал отримує особливу перевагу або обмеження, покладіть на нього маркер обліку раунду гри як нагадування.

♠ Розподіл націй може змінюватися:

- Якщо Росія та Швеція вийшли, гравець за Єлизавету очолює Імперську армію.
- Якщо Франція вийшла, гравець за Помпадур очолює Імперську армію.

ПРИМІТКА: 1.) За наведеним вище підходом усі гравці братимуть участь до кінця. 2.) Імперська армія продовжує ходити після Австрії.

♠ **Полегшені умови перемоги.** Для перемоги достатньо контролю над першочерговими цілями для:

- Швеції, якщо вийшла Росія.
- Австрії та/або Імперської армії, якщо в Імперській

армії змінилися гравці.

♣ У грі для трьох гравців, Імперська армія змінює гравців таким же чином. Полегшені умови перемоги такі ж.

12 ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

♣ Гра закінчується лише наприкінці раунду. ВИНЯТОК: нападницький варіант (правило 13).

♣ **Перемога нації-нападника.** Нація-нападник виграє, якщо контролює усі свої цілі до того, як відкривається картка долі. Картка не береться. Нація також виграє, якщо контролює усі необхідні цілі після відкриття картки (за полегшеними умовами перемоги). В обох випадках гра закінчується перемогою гравця, який зараз грає за цю націю. Якщо дві або більше націй виконують свої умови перемоги водночас, обидві виграють. Усі інші гравці — союзники та супротивники — програвють.

♣ **Пруська перемога.** Якщо Росія, Швеція та Франція вийшли з гри за картками долі, то гра закінчується перемогою Прусії/Ганновера (гравець *Friedrich*).

13 ГРА ДЛЯ ЗНАВЦІВ

♣ Якщо обрана картка долі має 4 варіанти, зачитайте той, що відповідає масті ділянки, де зараз знаходиться останній генерал-переможець.

♣ Якщо ви бажаєте більш легкої долі, ви можете налаштувати годинник долі наступним чином:

1. Перш ніж перемішувати картки долі, відкладіть осторонь картки *Elisabeth*, *Poems* та *America*.
2. Ретельно перемішайте решту 15 карток долі. Дали відкладіть осторонь верхні 4 картки.
3. Об'єднайте решту 11 карток та картки *Elisabeth*, *Poems* та *America*. Ретельно перемішайте цю колоду. Нарешті, покладіть 4 картки з кроку 2 зверху. Зараз годинник долі налаштовано, гра готова до початку.

♣ Прусія може виграти гру, використовуючи нападницький варіант (НВ) наступним чином:

- У раунді 3, перш ніж пересувати будь-яку фігуру, Прусія має вирішити, використовувати НВ чи ні. Прусія показує, що вона йде на НВ, поклавши поруч лицем догори одну ТК, будь-якої масті чи значення на свій вибір.
- Цю ТК отримує Австрія, як тільки Прусія програє бій проти Австрії з принаймні -3, або якщо прусського генерала буде прибрано з мапи через відсутність постачання на південь від координатної лінії "5".
- Щоб виграти за НВ, Прусія повинна контролювати 14 цілей у Богемії ("Böhmen"). Після 3 раунду захоплення цілей без НВ неможливе.
- Якщо Прусія захопила усі свої цілі, гра негайно закінчується перемогою Прусії (як виняток з правила 12, 1-й розділ).
- НВ провалюється, коли відбувається перше зменшення підтримки за картками долі та Австрія бере відкрити ТК. Прусії вже не може захоплювати цілі в Богемії. Перемога можлива лише захистом.
- Якщо Прусія вирішить піти на НВ, кількість цілей, що потрібно захопити Австрії, зменшується до 4. Які 4 цілі Австрії не потрібно захоплювати, вона може вирішити у будь-який час. Однак, щоб виграти гру,

Австрія повинна контролювати принаймні одну ціль у Саксонії ("Sachsen").

- Усі інші нації перемагають, виконуючи свої звичайні умови.

14 СЦЕНАРІЇ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

Ці сценарії не відтворюють загального стратегічного становища гри FRIEDRICH, зосереджуючись лише на одному театрі війни. Отже, вони є ознайомчими сценаріями, зокрема корисними для початківців, що бажають навчитись гри або прихильників FRIEDRICH, що бажають грати, але не можуть знайти третього гравця.

♣ **Загальні правила сценарію.** Якщо є сумнів, то використовуються усі звичайні правила.

14.1 Сценарій 1 — Війна на заході

♣ Один гравець бере ганноверців та прусаків. Інший гравець бере французів.

♣ Сценарій розігрується з такими фігурами:

1. Усі ганноверські фігури.
2. Всі французькі фігури.
3. Пруський генерал *Seydlitz* (номер 6) та одна прусська валка постачання.
4. Прусія починає гру з 3 військами, вона ніколи не може мати більше. (Франція та Ганновер починають гру з 20 та 12 військами, як у звичайній грі.)
5. Усі фігури встановлюються на свої звичайні стартові місця. Пруська валка постачання починає в Jüterbog (F5).

♣ Окрім Прусії, отримання тактичних карток таке ж, як у звичайній грі. Детальніше:

Прусія: 2 – 1 ТК Ганновер: 1 + 1 ТК Франція: 4 – 1 ТК

♣ Крім того, уявний гравець отримує 5 ТК у раунд. Ці картки відразу відкидаються (не дивлячись на них).

Примітки:

1. Прусія отримує 2 ТК у раунд, але повинна негайно відкинути одну з них. Після першого скорочення підтримки (за картками долі "Lord Vite" або "Poems"), Прусія отримуватиме лише 1 ТК у раунд. Друге скорочення підтримки не матиме впливу.

2. Картки долі впливають на Францію як у звичайній грі.

♣ Франція виграє, якщо вона контролює усі свої червоні цілі. Ганновер/Прусія виграє, якщо гра закінчиться до того, як перемаже Франція. Гра закінчується, коли Францію викидають з гри картками долі "India" та "America".

14.2 Сценарій 2 — Австрійський театр

♣ Один гравець бере прусаків. Інший гравець бере австрійців та Імперську армію.

♣ Сценарій розігрується з такими фігурами:

1. Усі австрійські фігури.
2. Усі фігури Імперської армії.
3. Пруські генерали *Friedrich*, *Winterfeldt*, *Heinrich*, *Schwerin*, *Keith* (номери від 1 до 5) та обидві прусські валки постачання.
4. Прусія починає гру з 24 військами, вона ніколи не може мати більше. (Австрія та Імперська армія починають гру з 30 та 6 військами, як у звичайній грі.)
5. Усі фігури встановлюються на свої звичайні стартові місця.

♣ Окрім Пруссії, отримання тактичних карток таке ж, як у звичайній грі. Детальніше:

Прусія: 3 + 2 ТК Австрія: 4 + 1 ТК Имперська армія: 1 ТК

Крім того, уявний гравець отримує 5 ТК у раунд. Ці картки відразу відкидаються (не дивлячись на них).

Примітки:

1. Прусія отримує 5 ТК у раунд. Кожне скорочення підтримки (за картками долі "Lord Bute" або "Poets"), зменшує кількість отриманих карток (лише) на 1 ТК у раунд.

2. Австрія отримує ТК, як у звичайній грі.

♣ Австрія перемагає, якщо контролюватиме всі свої цілі. Так само, Імперська армія перемагає, якщо контролює усі свої цілі. Прусія перемагає, контролюючи усі свої блакитні цілі у Богемії, або якщо гра закінчується до того, як переможе Австрія чи Імперська армія.

♣ Гра закінчується, як тільки віртуальні сили Франції, Росії та Швеції вийшли з гри завдяки чотирьом карткам долі "India", "America", "Elisabeth" та "Sweden" (як у звичайній грі).

♣ Для Австрії чи Імперської армії, немає полегшених умов перемоги.

♣ Правила для нападницького варіанту не діють: отже, Прусія може в будь-який час захопити цілі в Богемії.

ПЕРЕКЛАД ДОРІЖКИ ЧАСУ

-1- 1756, 29 серпня. Фрідріх переконаний, що війни не уникнути. Тому він завдає удару першим та вдирається зі своїми арміями під особистим командуванням до Саксонії.

-2- Рятуючись від пруссаків, міністр Брюль змушений кинути 802 халати, 28 карет, 67 вінегретів та 1500 перук.

-3- Саксонія здалася й зараз Фрідріх вимагає альянсу! — "Такого ніколи раніше не було у світовій історії!" — Фрідріх: "Я надаю значення винахідливості".

-4- Вільям Пітт переконує британську палату громад, що битва за Америку буде виграна у Європі. Після овації стоячи, Прусія отримує щедрі субсидії.

-5- Навесні 1757 року, до того, як нападники встигають завершити оточення Пруссії, Фрідріх починає наступ на Богемію. Розпочато облогу Праги...

ТАКТИЧНІ НАТЯКИ

♣ Якщо ви поступаєтесь в ТК, то йдіть та полюбите на валки постачання супротивника! Мапа пропонує багато місця. Використовуйте це!

♣ Уникайте цілковитих поразок. Тактично, краще відійти, ніж втратити усі війська.

♣ Резерви — найцінніше. Їх можна використовувати на будь-якій ділянці, та що важливіше — вони завжди дозволять зробити відступ дешевшим та гнучкішим!

♣ Якщо ви не маєте наміру дати ворогу дешево відступити, то грайте на нульовий рахунок. Тоді йому доведеться розігрувати ТК, доки у нього не залишаться лише РЕЗЕРВИ.

♣ Якщо ви впевнені, що виграєте бій, то оточіть супротивника. Він не зможе відійти та втратить усі війська.

♣ Під час відступу, навіть ваші власні фігури є перешкодою!

♣ Напади за межі ділянки, майже завжди драматично змінюють ігрове становище.

♣ Віддалені один від одного простори співвідносяться з ділянками ТК. Перемога Пруссії у східнопрусських піках може свідчити про повну поразку в сілезьких піках.

♣ Прусія повинна дуже відповідально використовувати свої ТК.

ДИЗАЙНЕР: Richard Sivel

РИСУНОК НА ОБКЛАДИНЦІ: Kerstin Hille

ГРАФІЧНІ ПОРТРЕТИ: Andreas Töpfer

ІНША ГРАФІКА: Richard Shako

ІСТОРИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ: Richard Sivel

МАКЕТ, ТЕКСТИ, ПЕРЕКЛАД: Richard Shako

НАТЯКИ ТА ПОСТІЙНА МОТИВАЦІЯ: Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Carmen Berger, Thomas Vömel, Sven Koch, Svetlo Petrovic, u.a.

АНГЛІЙСЬКА КОРЕКТУРА: Bowen Simmons, Rachel Simmons, Guy Atkinson, Dennis Kelsey, Mark Luta, Wendell Albright, Jeff Hartke, Alan та Evrim March, Jessica Mock, Trevor Ott. Дякую!

НІМЕЦЬКА КОРЕКТУРА: Birte Wolmeyer, Bernd Preiß, Anton Telle, Julia Kaschenz, Alexandra Richter-Rethwisch

АРТ-КОНСУЛЬТАНТИ: Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer

ТЕСТУВАЛЬНИКИ: Josef Gundel, Bernd Witzany, Birte Wolmeyer, Thomas Vömel, Sven Koch, Andreas Knoth, Peter Tonini, Holger Jank, Stefan Stubenvoll, Hartmut Wziontek, Aureli Soria Frisch, Sandra Kröger, Oli Meier, Frank Reisert, Franz Josef Heiss, Christian Krokowski, Christiane Krellner, Christa Cocciole, Ralf Dieter Schroers, Thomas Theil, Susanne Zanetti, Florian Hülsey, Bernhard Schimpf, Jasmin Röcker, Florian Sautter, Florence Konkel, Gerhard Kuhlmann, Daniela Grünwitzky, Herbert Braun, Björn Kuhlrig, Stephan Egey та багато інших. Дуже дякую!

ДЖЕРЕЛА: Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben, Benziger 1986. Ludwig Reinert, Friedrich, Das Leben des Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Große – Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübbe Verlag, 1988.

©2004, 2011 Histogame — Spielverlag Richard Shako, Knaackstr. 70, 10405 Berlin, Germany — Всі права належать histogame та автору.

Якщо ви маєте запитання по правилах, думки або натяки, будь ласка, зв'яжіться: <http://www.histogame.de>

♣ Переклад українською — not simple games, 2023

Нотатки дизайнера

Коли в мене вперше виникла ідея FRIEDRICH, Німеччина все ще була розділена, комп'ютери не мали жорстких дисків, а про Прусію я майже нічого не знав. Одного вечора я дивився телесеріал “Чарівність Саксонії та слава Прусії” (східнонімецького виробництва, що транслювали на баварському телебаченні), коли раптом у мене виникло бачення гри. З того часу базові поняття FRIEDRICH не змінилися, з першого прототипу змінилися лише деякі деталі. Чому ж процес розробки був таким довгим? Тому що я бажав, щоб усі гравці (але не нації, якими вони керують) мали рівні шанси на перемогу, без штучного та не історичного нівелювання. Досягти цього можна було лише шляхом тривалого тестування та збору детальної статистики.

Базова думка FRIEDRICH полягає у тому, що життя пише найкращі історії. З самого початку було зрозуміло, що “усі проти Фрідріха” та “раптова смерть цариці” мають бути внутрішнім двигуном гри. Картки долі з'явилися на самому початку створення дизайну, а разом з ними й можливість висвітлити, до речі привабливу постать Фрідріха Великого та епоху в цілому. З цього виникла наступна думка — гра повинна малювати історично точне зображення, але завжди залишатися грою. Вона повинна мати небагато правил та уникати механічних кошмарів, але завжди пропонувати велику глибину гри та давати гравцям багато рішень. Нарешті, все має базуватися на новітній концепції: поєднання настільної та карткової гри.

Мапа тільки здається точною. Кордони значно спрощені. У ранніх версіях десятки малих німецьких держав позначалися окремими кольорами, але зараз, за для визначеності усі вони жовті (хоча існування таких держав, як Вальдек та Ангальт, додає присмаку). Деякі міста були перенесені, щоб запобігти скупченню та, мені соромно визнати, деякі території були повністю переміщені на понад сто миль, лише через обмеження виробництва. Дорожня мережа віддзеркалює місцевість. Прогаляни можна знайти на гірських хребтах (Гарц, Рудних горах), річках (Одер й Бубр) та болотах (Вартебрух і болота поблизу Ганновера). Важливі перехрестя розташовані у великих містах (Бреслау, Прага й Дрезден) та фортецях (Мінден, Глац). Головні шляхи — це внутрішні напрямки, якими з майстерною досконалістю користувався Фрідріх Великий. Загалом саме складна та нерівномірна місцевість надає FRIEDRICH привабливості: можна було б подумати, що я, зігравши в цю гру понад сто разів, вже знаю шляхи напам'ять, але ні! У кожній грі трапляється так, що попереду мене раптом з'являється Леопольд фон Даун чи якась інша сила, лише тому, що я не зміг порахувати до трьох!

Тактичні картки були частиною гри від самого початку. Деякі моменти особливо варті уваги:

- 1) У якості “1”, може бути використаний тільки коштовний “Reserve”.
- 2) Розташування ділянок має величезний вплив на ігровий баланс, дивний проміжок у трьох центральних рядках є лише для того, щоб урівноважити гру.
- 3) Мені знадобилося багато часу, щоб нарешті вирішити, чи використовувати традиційні французькі масті для карток (піки,

трефи, бубни, чирви) або запровадити нові лише для гри (наприклад, трирога, шабля, чоботи, підкова). Я обрав традиційні масті. Міркування такі: а) французькі масті використовувалися в епоху, представлену у грі; б) французька була *lingua franca* епохи та особливо Фрідріха; в) речення на кшталт “я зараз хожу підковами” або “у тебе трирога, у мене чоботи” просто звучали смішно; та д) навіть мені винаходити колесо, вводити непотрібні терміни та вносити плутанину? — Трохи відступу, традиційно піки були ознакою меча, трефи — влади, чирви — церкви, а бубни — грошей.

Генерали та армії потрапили з історії. Міць армій є історичною, усередненою за часом. Кількість генералів та валків постачання є компромісом між історією та ігровою рівновагою. Багато думок пішло на рішення про те, 3 або 4 генерали повинні мати Франція. Вона отримала 3, бо з 4 генералами ймовірність перемоги Франції була б занадто високою, а 3 генерали дозволяли вишукані та маневрені кампанії у північній Німеччині, що були притаманними Фердинанду Брауншвейзькому. Генерали у грі, були видатними полководцями того часу, або принаймні найвпливовішими. Деякі прізвища, на жаль, відсутні (наприклад, Цитена, Гадіка, Рум'янцева, Фінка) та у випадку Франції та Швеції можна було б легко обрати інших (альтернативою для Франції могли бути д'Естре, Клаермон, Контад, Бройль, а у Швеції верховне командування змінювалося щорічно). — Трохи відступу, не плутайте генерала Рішельє у грі з кардиналом Рішельє, що є його тезкою.

Усі **нації** ведуть гру по-різному. FRIEDRICH таким чином трохи нагадує рольову гру. Грати за Францію — це зовсім інший досвід, ніж грати за Росію, яка цілком відрізняється від Пруссії, яка геть відрізняється від Австрії. До речі, Франція є не меншим викликом через малу кількість фігур для пересування: у шахах, ендшпіль за малу кількість фігур, не легший за дебют. Іноді, ви відчуватимете себе готовим грати за Фрідріха, з передбачуваною психічною напругою, іншими днями вас буде тягнути до Франції, щоб зіграти швидконогим фехтувальником та навіть будуть дні, коли ви забажаєте відчутти дамоклів меч, що висить над вашою головою та зіграєте за Росію . . .

На відміну від історії, ніколи не варто задирати носа над незначними країнами. Звичайно, Швеція та Імперська армія не мають військового значення (протягом перших десяти раундів вони не повинні вступати в бій!), але вони можуть стати небезпечними в довгостроковій перспективі, якщо вони дотримуватимуться тактики “дивись та тікай”. Це особливо працює з полегшеними умовами перемоги: якщо вони на час полегшення умов перемоги контролюють усі свої першочергові цілі, то вони виграють негайно – не даючи жодного шансу Пруссії на відповідь. Крім того, існує підступна Імператорська армія, що може змінити гравців! Марія Терезія може зробити все, тільки щоб Помпадур отримала славу та корону: чи не є це кращим зразком представлення німецького сектантства?

Хоча FRIEDRICH не є справжньою **симуляцією**, гра напрочуд добре відтворює сутність Семирічної війни. Протягом перших чотирьох раундів Прусія є більш потужною за ко-

жного зі своїх супротивників: є доволі велика спокуса битися з ними усіма одночасно в дикій бійці. Однак це бездоганний рецепт для швидкої поразки Пруссії: натомість ключем до перемоги Пруссії є добре цілеспрямоване використання її переваги. Згадайте, що Фрідріх писав д'Аржану на початку 1759 року: “Досі мої вороги ніколи не узгоджували своїх дій. Цього року вони хочуть напасти разом. Якщо їм це вдасться, ви можете почати готувати мою епітафію”. З точки зору гри, прусський вислів говорить: “Ніколи не бийтеся з ворожою нацією більш ніж в одній масті!” Дотримання цього, вимагає багато дисципліни (що, звичайно, є своєрідною прусською чеснотою). З іншого боку, якщо нападникам вдасться об'єднати своїх генералів на одній ділянці, Прусія справді буде приречена! Але якщо Прусія приречена, то хто переможець? Ну, це ключове питання! Розбрат коаліції врятував Фрідріха 250 років тому, це також може (залежно від особливостей гравців) стати порятунком Пруссії у грі. До того ж, необхідність мати постачання буде головною перешкодою для здійснення стратегії “об'єднання на одній ділянці”. Тут треба згадати Салтикова та Кунерсдорф!

На перший погляд система ТК виглядає дуже абстраговано та довільно. Але у цій простій механіці можна знайти обмежені пруські ресурси та населення (рука Пруссії постійно зменшуватиметься, тоді як у Австрії вона матиме тенденцію до збільшення), скорочення пруської рухливості, починаючи з 12-го раунду гри (приблизно 4-й рік війни), облоги (хоча фортець немає у грі), укріплені табори (Бундєльвіц), загрози шляхам постачання (переїзд Генріха до Герліца у 1759 р.), порушення постачання (успіх Лаудона біля Домштадла), та оточення для розв'язання вирішальної битви (Лігніц, Торгау, Хохкирх).

Картки долі. Гравці планують відповідні дії, знаючи, які в них тактичні картки. Можливо, їм це вдасться, а може ні. Однак, усі плани можуть раптово зламатися зі смертю цариці або за крахом Франції, чого неможливо ні запланувати, ні передбачити, оскільки гравці цього не знають та цим не керують. Це жорстка та радикальна ігрова механіка. Декого це роздратує та змусить думати, що картки долі — це не що інше, як цілковита вдача . . . проте у грі вони працюють! Їх тестували багато разів. Найважливіше те, що вони роблять гру FRIEDRICH схожою на саме життя, сьогодні я відчуваю себе на вершині світу, але завтра мене може вбити цегла, яка впаде мені на голову . . .

Сьогодні Німеччина об'єднана та комп'ютери мають “величезні” жорсткі диски. Зараз, після проміжку часу розроблення, що тривав удвічі довше, ніж війна, зображена у грі, FRIEDRICH вийшов у світ. Якщо гравці отримають лише половину задоволення від гри за мене при створенні її, то вони справді полюблять гру та вишуканість її механік. І, можливо, їх зачепить думка, що у світі, в якому держави можуть пережити ігрові ідеї, є щось добре.

Richard Sivel
Кунівці (Кунерсдорф)
липень 2004