

Андрей Рулин

Два принца

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Флаги

- Флаг Битвы
- Битва за Икарон и боярами
- Центр пробит
- Фланг пробит

Просмотренное

- Зенобика
- Икарон
- Точка 4
- Поля
- Казармы
- Промышленность
- Запасы
- Остров
- Битва

Вспомогательные

Текущий город: ____
А: ____
Б: ____
В: ____
Г: ____
Д: ____
Е: ____
Чем вооружаем: ____
Сумма под покупку: ____
Номер товара: ____
Флаг: ____
Золотых у машины: 2000
Очков: 200
Итоговые очки: ____

Допустимые цели

- Мечники
- Алебардщики
- Булавщики
- Лучники
- Арбалетчики
- Конница

Основная

Год: 1095
Сезон: 1
Контроль человека: 1
Контроль машины: 5
Золотых: 2000

Город 1

Пахари: ____
Доярки: 150
Лесорубы: ____
Шахтёры: ____
Кузнецы: ____
Бездельники: 250
Люди всего: 400
Дерево: ____
Железо: ____
Зерно: ____
Коровы: 80
Приплод коров: ____
Годовой прирост зерна: ____
Изменение зерна: ____
Молоко: ____
Счастье: 80
Процент под пастбище: 100
Процент засева: ____
Получаемый товар: ____
Количество товара: ____
Здоровье: 4
Голод: ____
Налоговая ставка: 5

Город 2

Пахари: ____
Доярки: 400
Лесорубы: ____
Шахтёры: ____
Кузнецы: ____
Бездельники: ____
Люди всего: 400
Счастье: 80
Дерево: ____
Железо: ____
Зерно: ____
Коровы: 80
Приплод коров: ____
Годовой прирост зерна: ____
Изменение зерна: ____
Молоко: ____
Счастье: 100
Процент под пастбище: 100
Процент засева: ____
Получаемый товар: ____
Количество товара: ____
Здоровье: 4
Голод: ____
Налоговая ставка: 5

Запасы

Ресурс кладовой: ____
Оружие: ____

Город 1 - войска

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Статистика

Пахари: ____
Доярки: ____
Лесорубы: ____
Шахтёры: ____
Кузнецы: ____
Бездельники: ____
Люди всего: ____
Требуется пахарей: ____
Здоровье: ____
Счастье: ____
Коровы: ____
Зерно: ____

Город 1 - оружие

Мечи: ____
Булавы: ____
Алебарды: ____
Луки: ____
Арбалеты: ____
Рыцарские доспехи: ____
Что производим: ____

Город 2 - оружие

Мечи: ____
Булавы: ____
Алебарды: ____
Луки: ____
Арбалеты: ____
Рыцарские доспехи: ____
Что производим: ____

Город 2 - войска

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Город 3 - оружие

Мечи: ____
Булавы: ____
Алебарды: ____
Луки: ____
Арбалеты: ____
Рыцарские доспехи: ____
Что производим: ____

Город 2 - противник

Мечники: ____
Булавщики: 65
Алебардщики: 35
Лучники: 25
Арбалетчика: ____
Рыцари: 35
Крестьяне: 100
Можно ходить: ____
Всего войск: 260

Город 3

Пахари: ____
Доярки: 400
Лесорубы: ____
Шахтёры: ____
Кузнецы: ____
Бездельники: ____
Люди всего: 400
Дерево: ____
Железо: ____
Зерно: ____
Коровы: 80
Приплод коров: ____
Годовой прирост зерна: ____
Изменение зерна: ____
Молоко: ____
Счастье: 80
Процент под пастбище: 100
Процент засева: ____
Получаемый товар: ____
Количество товара: ____
Здоровье: 4
Голод: ____
Налоговая ставка: 5

Город 1 - противник

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Город 3 - войска

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Город 3 - противник

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Точка 4 - войска

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Точка 4 - противник

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Вражьи войска

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчики: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Точка 2 - войска

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Точка 2 - противник

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчика: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Ваши войска

Мечники: ____
Булавщики: ____
Алебардщики: ____
Лучники: ____
Арбалетчики: ____
Рыцари: ____
Крестьяне: ____
Можно ходить: ____
Всего войск: ____

Цели

Свои стрелки: 5
Свой центр: 1
Свой фланг: 6
Вражьи стрелки: 5
Вражий центр: 1
Вражий фланг: 6
Маркер группы: 1

1

Правление короля Арсения осталось в народной памяти как тихое и спокойное время. Развивались ремёсла, крепла торговля, набеги норманнов и те были успешно отбиты.

И в личной жизни у короля всё было хорошо: и жена любила, и трое здоровых и красивых сына выросли. Да только годы шли, и король постарел и уже не мог как прежде управлять островом Кальдар.

Тогда в каждую провинцию он посадил сына в качестве правителя. Вы, старший сын, стали править на юге, в столице. Средний сын Регий начал править в Икароне. А на севере, в городе Диадема, правителем стал младший сын Луций. После этого в стране стало жить ещё лучше, ведь житель каждого города мог быстро добраться до правителя и рассказать о своих бедах.


Однако, ещё через несколько лет, в 1095 году от Рождества Христова, король умер, не оставив завещания. Королевский совет, сославшись на салический закон, единогласно провозгласил королём Галерия, то есть вас. Но Луций, сговорившись с местными баронами, провозгласил королём себя. И, более того, пригласил в Диадему и Регия с просьбой его поддержать.


Далее — (14)


2


Здесь вы можете узнать количество припасов и каков будет в следующем сезоне их прирост.


Если отсутствует «Просмотренное/Запасы»: Чтобы узнать количество того или иного ресурса, щёлкните на его название и количество ресурса отобразится в пункте "Ресурс кладовой"(если есть хотя бы одна единица). При нажатии кнопок "купить/продать ресурс" именно он будет покупаться и продаваться. Приплод, падёж коров и другие показатели также отображаются как "Ресурс кладовой".


Вернуться в город,  ✓«Запасы» — (3)

Если отмечено «Просмотренное/Запасы»: **Показать подсказки,  X«Запасы»**

Показать дерево,  (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Дерево»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Дерево»), «Номер товара» = 1, «Сумма под покупку» = 20

Показать железо,  (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Железо»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Железо»), «Номер товара» = 2, «Сумма под покупку» = 20

Показать коров,  (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Коровы»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Коровы»), «Номер товара» = 3, «Сумма под покупку» = 240

Показать зерно,  (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Зерно»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Зерно»), «Номер товара» = 4, «Сумма под покупку» = 40

○ Если отсутствует 5 «Вспомогательные/Номер товара»: **Купить 10 товара**, $f(x)$ «Купить товар», отнять от «Золотых» количество «Сумма под покупку»

○ Если в наличии 10 «Запасы/Ресурс кладовой», но отсутствует 5 «Вспомогательные/Номер товара»: **Продать 10 товара**, $f(x)$ «Продать товар»

○ Если выполнено условие: ((«Запасы/Ресурс кладовой»>9) И («Вспомогательные/Номер товара»==555)) and (((«Вспомогательные/Текущий город»==1) and ((«Город 2/Получаемый товар»==0) ИЛИ («Город 2/Получаемый товар»==«Вспомогательные/Номер товара»))) or ((«Вспомогательные/Текущий город»==2) and ((«Город 1/Получаемый товар»==0) ИЛИ («Город 1/Получаемый товар»==«Вспомогательные/Номер товара»)))) : **Послать 10 товара в другой город**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Получаемый товар» к «Номер товара», «Количество товара» +10), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город», в наличии 3 «Основная/Контроль человека»: приравнять «Получаемый товар» к «Ресурс кладовой», «Количество товара» +10)

○ **Показать приплод коров**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент под пастбище»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент засева»), $f(x)$ «Расчёт показателей скотины», приравнять «Ресурс кладовой» к «А», «Номер товара» = 5

○ **Показать падёж коров**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент под пастбище»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент засева»), $f(x)$ «Расчёт показателей скотины», приравнять «Ресурс кладовой» к «Б», «Номер товара» = 5

○ **Показать молоко**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Коровы»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Ресурс кладовой» к «Коровы»), «Номер товара» = 5, умножить «Ресурс кладовой» на «Номер товара»

○ **Показать съедаемое зерно**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Люди всего», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Зерно»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Люди всего», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Зерно»), «Г» = 5, умножить «Г» на «Б», отнять от «А» количество «Г», «Г» = 6, разделить «А» на «Г», приравнять «Ресурс кладовой» к «А», «Номер товара» = 5

○ **Показать годовой прирост зерна**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Г» к «Процент под пастбище», приравнять «Д» к «Пахари»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Г» к «Процент под пастбище», приравнять «Д» к «Пахари»), $f(x)$ «Расчитать годовой урожай», приравнять «Ресурс кладовой» к «Д», «Номер товара» = 5

3

Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город», но отсутствует «Просмотренное/Зенобика»: По преданию, правящий род королевства идёт от правительницы Пальмирской империи — Зенобии. Долгие годы потомки скитались по Римской империи, но потом их простил император Гонорий. И более того, присвоил статус патрициев и дал в вечное владение остров Кальдар. С тех пор главный город острова носил имя их великого предка.

Ныне Зенобика расположена по обоим берегам реки Трисо, единственной большой реки на острове. В районе города она была достаточно глубокая, чтобы по ней могли ходить небольшие корабли франков и греков. Сюда же приходили рыбацкие лодки из прибрежных деревень. Но основным предметом торговли здесь было всё же местное вино, которое славилось на весь остров и весьма охотно покупалось франками. В свою очередь на главной рыночной площади можно было иногда обнаружить пряности с Востока, шелка из Греческой Империи и глиняную посуду из мавританской Испании.

Иногда на узких улочках Зенобики можно было встретить немногочисленных паломников, которые приезжали в местный монастырь поклониться мощам святого Христофора. По преданию, несколько столетий назад перед решающей битвой с арабами полководец Констанций три дня молился под стенами этого монастыря. На третий день с моря прибыли арабы и были разбиты. И сейчас местные монахи не менее усердно молятся, чтобы вы так же разбили своего мятежного брата.


Издавна символом города был грифон, который, как говорят легенды, жил во дворце у императрицы Зенобии, свободно по нему ходил, а после её пленения улетел именно на этот остров. Не случайно на крыше дворца стоит статуя грифона в натуральную величину, символизируя его вечную службу вашему роду.


Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город», но отсутствует «Просмотренное/Икарон»: Когда путешественник приближается к Икарону, городу, расположенному между скалистыми горами, перед ним открывается одновременно впечатляющее и таинственное зрелище. Построенный на холме, он, кажется, бросает вызов земному притяжению — во многом как его тезка Икар, легендарный греческий герой, который стремился летать. Символ города, дракон, вырезан на воротах, знаменах и статуях, символизируя веру его основателей в силу, полет и жизнестойкость.


Как гласит предание, город всегда был населён греками и был столицей острова ещё во времена римского владычества. Греки и сейчас составляют большинство в городе, изготавливая изделия из местной шерсти, которые охотно раскупают купцы из греческой империи. Из Греции же иногда привозят тамошних овец, нужных для поддержания кальдарской породы. Также город известен своим Атениумом, где преподаются латинский, греческий и арабский языки.

К несчастью для города, несколько столетий назад здесь при странных обстоятельствах был убит король. Правительницей провозгласили его жену. Брат короля, Констанций, тогда находился в Зенобике, празднуя победу над арабскими захватчиками. После известия о гибели брата войска торжественно провозгласили новым королём Констанция. Вскоре он захватил Икарон, обвинил королеву в убийстве супруга и заточил её в подземелье. Но править здесь он не стал, а перенёс столицу в Зенобику. И, тем не менее, жители города готовы сейчас с радостью приветствовать вас, как нового короля.

В городе вы можете управлять своим поместьем и назначать людей на работы в промышленность и пригородные поля, а также осмотреть свои запасы и управлять войсками.

 $f(x)$ «Обновить статистику», (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Войска из Города 1»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Войска из города 2»)

Вернуться на карту,  (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: ✓«Зенобика»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: ✓«Икарон») — (12)

Если отмечено «Просмотренное/Зенобика», в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: **Показать описание города**,  X«Зенобика»

Осмотреть поля — (8)

Осмотреть промышленность — (7)

Осмотреть запасы города — (2)


Если отмечено «Просмотренное/Икарон», в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: **Показать описание города**,  X«Икарон»

Осмотреть казармы — (11)

4

Вы выиграли решающую битву и вскоре последний город принёс вам торжественную присягу, как королю Кальдара. А вскоре жители выдали Луция, скрывавшегося в подвале одного из домов. Суд приговорил его к казни за измену и убийство брата, но вы проявили милость и просто изгнали с острова.

Диадема, которую якобы нашёл Луций, как и предполагалось, оказалось фальшивкой, так что императором вам не стать. Но вы этого особо не хотели, а простой народ острова тем более истосковался по миру и будет рад слышать, что войны больше не будет. А диадему пусть лучше найдёт один из ваших потомков и получит причитающиеся наследство императрицы Зенобии...


 приравнять «Итоговые очки» к «Очков», получено достижение «Король»

5


Если отмечено «Флаги/Флаг Битвы», но отсутствует «Флаги/Битва за Икарон и боярами»: Ваши войска встретились с войсками Луция в битве.

Если отмечено «Флаги/Битва за Икарон и боярами»: Ваши войска подошли Икарону. Вассалы и другие слуги принца Регия не признают вас королём и готовы биться за город до последнего.

Если отсутствует «Флаги/Флаг Битвы»: В этом сезоне значимых событий не произошло. Крестьяне и работники усердно трудились, чтобы выполнить ваши поручения.


 X«Флаг Битвы», X«Битва за Икарон и боярами», (Если в наличии «Основная/Контроль машины» «Основная/Контроль человека»: ✓«Флаг Битвы»), (Если в наличии ровно 3 «Основная/Контроль человека», в наличии 1 «Город 2 – противник/Всего войск», в наличии 4 «Основная/Контроль машины»: ✓«Флаг Битвы», ✓«Битва за Икарон и боярами»)

Если отсутствует «Флаги/Флаг Битвы»: **Далее...** — (12)

Если отмечено «Флаги/Флаг Битвы»: **В бой!**,  (Если в наличии ровно 1 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска из Города 1», $f(x)$ «Враг из Города 1»), (Если в наличии ровно 2 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска из Точки 2», $f(x)$ «Враг из Точки 2»), (Если в наличии ровно 3 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска из города 2», $f(x)$ «Враг из Города 2»), (Если в наличии ровно 4 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска из точки 4», $f(x)$ «Враг из Точки 4»), (Если в наличии ровно 5 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Враг из Города 3», $f(x)$ «Войска из Города 3») — (9)

6

Увы, Зенобика пала, и теперь вражеские войска в ярости грабят город и убивают всех, кто смеет им сопротивляться. Всю битву вы отчаянно бились во главе своих войск, но в итоге были тяжело ранены. В последний момент оруженосцам удалось выхватить ваше бесчувственное тело и доставить на корабль франков. Очнулись вы уже на материке в окружении жалкой горстки последователей. Возможно какой-то правитель и примет изгнанника к себе на службу, но королём вам теперь не стать...

 получено достижение «Беглец»


7


Здесь вы можете назначить работников на следующие специальности:


1. Рубка леса (10 лесорубов добывают 8 единиц)
2. Добыча железа из шахты (10 шахтёров добывают 8 единиц)
3. Изготовление оружия (5 кузнецов делают 1 единицу)


Приказ о том, какое оружие вы бы хотели сделать, можно отдать в казарме.


Вернуться в город — (3)


Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>0) : **Добавить 10 шахтёров**,  $f(x)$ «Шахтёров в стек», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Шахтёров из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»


Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Шахтёры»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Шахтёры»>0) : **Убрать 10 шахтёров**,  $f(x)$ «Шахтёров в стек», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Шахтёров из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>10) : **Добавить 100 шахтёров**,  $f(x)$ «Шахтёров в стек», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Шахтёров из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Шахтёры»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Шахтёры»>10) : **Убрать 100 шахтёров**,  $f(x)$ «Шахтёров в стек», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Шахтёров из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>0) : **Добавить 10 дровосеков**,  $f(x)$ «Лесорубов в стек», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Лесорубов из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Лесорубы»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Лесорубы»>0) : **Убрать 10 дровосеков**,  $f(x)$ «Лесорубов в стек», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Лесорубов из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>10) : **Добавить 100 дровосеков**,  $f(x)$ «Лесорубов в стек», $f(x)$ «Добавить

100», $f(x)$ «Лесорубов из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Лесорубы»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Лесорубы»>10) : **Убрать 100 дровосеков**, $f(x)$ «Лесорубов в стек», $f(x)$ «Переверот стека», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Переверот стека», $f(x)$ «Лесорубов из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>0) : **Добавить 10 кузнецов**, $f(x)$ «Кузнецов в стек», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Кузнецов из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Кузнецы»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Кузнецы»>0) : **Убрать 10 кузнецов**, $f(x)$ «Кузнецов в стек», $f(x)$ «Переверот стека», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Переверот стека», $f(x)$ «Кузнецов из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>10) : **Добавить 100 кузнецов**, $f(x)$ «Кузнецов в стек», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Кузнецов из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Кузнецы»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Кузнецы»>10) : **Убрать 100 кузнецов**, $f(x)$ «Кузнецов в стек», $f(x)$ «Переверот стека», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Переверот стека», $f(x)$ «Кузнецов из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

8

Здесь вы можете назначить крестьян на уход за коровами или на выращивание урожая.

Если отсутствует «Просмотренное/Поля»: Если вы уменьшите процент под пастбище и соответственно увеличите процент под поля на 10%, то потребуются постоянная работа 55 крестьян на выращивание урожая в течение четырёх сезонов.

Необходимое количество доярок зависит от плотности стада. Чем больше коров и чем меньший процент полей выделено под пастбище, тем больше нужно доярок. Ожидаемый приплод и падёж коров вы можете посмотреть в городской кладовой.

○ **Вернуться в город**, $f(x)$ ✓ «Поля» — (3)

○ Если отмечено «Просмотренное/Поля»: **Показать подсказку**, $f(x)$ X «Поля»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>0) : **Добавить 10 пахарей**, $f(x)$ «Пахарей в стек», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Пахарей из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Пахари»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Пахари»>0) : **Убрать 10 пахарей**, $f(x)$ «Пахарей в стек минус», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Пахарей из стека минус», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>10) : **Добавить 100 пахарей**, $f(x)$ «Пахарей в стек», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Пахарей из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Пахари»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Пахари»>10): **Убрать 100 пахарей**, $f(x)$ «Пахарей в стек минус», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Пахарей из стека минус», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>0): **Добавить 10 доярок**, $f(x)$ «Доярок в стек», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Доярок из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Доярки»>0) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Доярки»>0): **Убрать 10 доярок**, $f(x)$ «Доярок в стек», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Добавить 10», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Доярок из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>10): **Добавить 100 доярок**, $f(x)$ «Доярок в стек», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Доярок из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Доярки»>10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Доярки»>10): **Убрать 100 доярок**, $f(x)$ «Доярок в стек», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Добавить 100», $f(x)$ «Переворот стека», $f(x)$ «Доярок из стека», $f(x)$ «Обновить статистику»

○ **Показать приплод коров**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент под пастбище»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент засева»), $f(x)$ «Расчёт показателей скотины», приравнять «Ресурс кладовой» к «А»

○ **Показать падёж коров**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент под пастбище»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент засева»), $f(x)$ «Расчёт показателей скотины», приравнять «Ресурс кладовой» к «Б»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Процент под пастбище»<100) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Процент под пастбище»<100): **Увеличить процент под пастбище**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: «Процент под пастбище» +10, $f(x)$ «Город 1 процент засева»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: «Процент под пастбище» +10, $f(x)$ «Город 2 процент засева»), $f(x)$ «Обновить статистику»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Процент под пастбище»>=10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Процент под пастбище»>=10): **Уменьшить процент под пастбище**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: «Процент под пастбище» -10, $f(x)$ «Город 1 процент засева»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: «Процент под пастбище» -10, $f(x)$ «Город 2 процент засева»), $f(x)$ «Обновить статистику»

9

Определите цели для ваших войск и переходите к следующему раунду!

В зависимости от типа войск они отправляются в центр, во флаг или в стрелковую часть.

По центру сражаются мечники и алебардчики

В стрелки идут лучники и арбалетчики.

Во флангах стоит конница и булавщики.

На первом ходу каждому из подразделений надо отдать приказ, какой тип войск они могут атаковать. При этом, к примеру, если вражеских лучников защищает вражеский центр, то ваш центр их атаковать не может. Стрелки могут атаковать любой тип войск. На последующий ходах, если новый приказ не отдан, то выполняется предыдущий приказ.

Если в наличии 1 «Ваши войска/Всего войск», в наличии 1 «Вражьи войска/Всего войск»: **Следующий раунд**, $f(x)$ «Удар центр», $f(x)$ «Удар вражеского центра», $f(x)$ «Удар лучник», $f(x)$ «Удар вражеский стрелков», $f(x)$ «Удар фланг», $f(x)$ «Удар вражеского фланга», $f(x)$ «Сумма ваших войск», $f(x)$ «Сумма вражьи войск»

Если отмечено «Просмотренное/Битва»: **Показать подсказки**, X«Битва»

Если в наличии 5 «Основная/Контроль человека», но отсутствует 1 «Вражьи войска/Всего войск»: **Завершить кампанию** — (4)

Если отсутствуют 1 «Вражьи войска/Всего войск», 5 «Основная/Контроль человека»: **Победа**, «Можно ходить» = 0, (Если отсутствует «Флаги/Битва за Икарон и боярами»: «Контроль машины» +1), (Если в наличии ровно 1 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска в Город 1»), (Если в наличии ровно 2 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска в Точку 2»), (Если в наличии ровно 3 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска в Город 2»), (Если в наличии ровно 4 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска в Точку 4»), (Если в наличии ровно 5 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Войска в Город 3»), X«Битва за Икарон и боярами», X«Флаг Битвы» — (12)

Если в наличии 2 «Основная/Контроль машины», но отсутствует 1 «Ваши войска/Всего войск»: **Поражение**, «Можно ходить» = 0, «Можно ходить» = 0, (Если отмечено «Флаги/Битва за Икарон и боярами»: приравнять «А» к «Контроль машины»), (Если отсутствует «Флаги/Битва за Икарон и боярами»: «Контроль машины» +1), (Если в наличии ровно 1 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Враг в Город 1»), (Если в наличии ровно 2 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Враг в Точку 2»), (Если в наличии ровно 3 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Враг в Город 2»), (Если в наличии ровно 4 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Враг в Точку 4»), (Если в наличии ровно 5 «Основная/Контроль человека»: $f(x)$ «Враг в Город 3»), «Контроль человека» -1, X«Флаг Битвы», (Если отмечено «Флаги/Битва за Икарон и боярами»: приравнять «Контроль машины» к «А»), X«Битва за Икарон и боярами» — (12)


Если отсутствуют 1 «Ваши войска/Всего войск», 2 «Основная/Контроль машины»: **Завершить кампанию** — (6)


Выбор группы: Стрелки, «Мечники», «Алебардчики», «Булавщики», «Лучники», «Арбалетчики», «Конница», «Маркер группы» = 1


Выбор группы: Центр, снять все отметки в «Допустимые цели», «Мечники», «Алебардчики», (Если отсутствуют 1 «Вражьи войска/Мечники», 1 «Вражьи войска/Алебардчики», 1 «Вражьи войска/Крестьяне»: «Булавщики», «Конница», «Лучники», «Арбалетчики»), «Маркер группы» = 2


Выбор группы: Фланги, снять все отметки в «Допустимые цели»,


✓«Булавщики», ✓«Конница», (Если отсутствуют 1 «Вражьи войска/Булавщики», 1 «Точка 4 – противник/Рыцари»: ✓«Мечники», ✓«Алебардщики», ✓«Лучники», ✓«Арбалетчики»), «Маркер группы» = 3


○ Если отмечено «Допустимые цели/Мечники»: **Цель атаки : Мечники**,  (Если в наличии ровно 1 «Цели/Маркер группы»: «Свои стрелки» = 1), (Если в наличии ровно 2 «Цели/Маркер группы»: «Свой центр» = 1), (Если в наличии ровно 3 «Цели/Маркер группы»: «Свой фланг» = 1)

○ Если отмечено «Допустимые цели/Алебардщики»: **Цель атаки : Алебардщики**,  (Если в наличии ровно 1 «Цели/Маркер группы»: «Свои стрелки» = 2), (Если в наличии ровно 2 «Цели/Маркер группы»: «Свой центр» = 2), (Если в наличии ровно 3 «Цели/Маркер группы»: «Свой фланг» = 2)

○ Если отмечено «Допустимые цели/Булавщики»: **Цель атаки : Булавщики**,  (Если в наличии ровно 1 «Цели/Маркер группы»: «Свои стрелки» = 3), (Если в наличии ровно 2 «Цели/Маркер группы»: «Свой центр» = 3), (Если в наличии ровно 3 «Цели/Маркер группы»: «Свой фланг» = 3)


○ Если отмечено «Допустимые цели/Лучники»: **Цель атаки : Лучники**,  (Если в наличии ровно 1 «Цели/Маркер группы»: «Свои стрелки» = 4), (Если в наличии ровно 2 «Цели/Маркер группы»: «Свой центр» = 4), (Если в наличии ровно 3 «Цели/Маркер группы»: «Свой фланг» = 4)

○ Если отмечено «Допустимые цели/Арбалетчики»: **Цель атаки : Арбалетчики**,  (Если в наличии ровно 1 «Цели/Маркер группы»: «Свои стрелки» = 5), (Если в наличии ровно 2 «Цели/Маркер группы»: «Свой центр» = 5), (Если в наличии ровно 3 «Цели/Маркер группы»: «Свой фланг» = 5)


○ Если отмечено «Допустимые цели/Конница»: **Цель атаки : Конница**,  (Если в наличии ровно 1 «Цели/Маркер группы»: «Свои стрелки» = 6), (Если в наличии ровно 2 «Цели/Маркер группы»: «Свой центр» = 6), (Если в наличии ровно 3 «Цели/Маркер группы»: «Свой фланг» = 6)


10

Из точки 2 вы можете направить войска в Зенобику и Икарон.

 $f(x)$ «Войска из Точки 2», $f(x)$ «Враг из Точки 2»

○ **Выйти на карту — (12)**

○ Если в наличии 1 «Точка 2 – войска/Всего войск», в наличии 1 «Точка 2 – войска/Можно ходить»: **Отправить войска в Зенобику**,  $f(x)$ «Войска из Точки 2», $f(x)$ «Войска в Город 1»

○ Если в наличии 1 «Точка 2 – войска/Всего войск», в наличии 1 «Точка 2 – войска/Можно ходить»: **Отправить войска в Икарон**,  $f(x)$ «Войска из Точки 2», $f(x)$ «Войска в Город 2»

В казарме вы можете выбрать текущее оружие, после чего отдать приказ вооружить им крестьян, отдать приказ кузнице изготовить его, купить это оружие, продать его или послать в другой город. За один ход можно послать в соседнюю провинцию только один вид оружия, но в любом количестве. Здесь же вы можете мобилизовать людей, не занятых на работах, на ратные подвиги.

Если отсутствует «Просмотренное/Казармы»: Для изготовления одной единицы оружия кузница потребует следующие ресурсы из кладовой:

Мечи – 10 железа и 3 дерева.

Алебарды – 3 железа и 9 дерева.

Булавы – 4 железа и 4 дерева.

Луки – 13 дерева.


Арбалеты – 10 железа и 6 дерева.


Доспехи – 18 железа и 4 дерева.


При нажатии на кнопку выбора оружия его количество отобразится в графе "Оружие". Если такой графы не отобразилось, значит оружия данного типа у вас не имеется. При дальнейшем нажатии на соответствующие кнопки этот тип оружия будет изготавливаться и им будут вооружаться крестьяне.


Вернуться в город,  ✓ «Казармы» — (3)


Если отмечено «Просмотренное/Казармы»: **Показать подсказки**,  ✗ «Казармы»


Выбрать мечи,  «Чем вооружаем» = 1, (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Мечи»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Мечи»), «Сумма под покупку» = 460


Выбрать алебарды,  «Чем вооружаем» = 2, (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Алебарды»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Алебарды»), «Сумма под покупку» = 260

Выбрать булавы,  «Чем вооружаем» = 3, (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Булавы»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Булавы»), «Сумма под покупку» = 200

Выбрать луки,  «Чем вооружаем» = 4, (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Луки»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Луки»), «Сумма под покупку» = 320

Выбрать арбалеты,  «Чем вооружаем» = 5, (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Арбалеты»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Арбалеты»), «Сумма под покупку» = 480

Выбрать доспехи,  «Чем вооружаем» = 6, (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Рыцарские доспехи»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Оружие» к «Рыцарские доспехи»), «Сумма под покупку» = 880

Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город»==1 И «Город 1/Бездельники»>=10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город»==2 И «Город 2/Бездельники»>=10) : **Мобилизовать 10 крестьян**,  (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: «Крестьяне» +10, «Всего войск» +10,

«Бездельники» -10, «Люди всего» -10, «Счастье» -1, $f(x)$ «Войска из Города 1», $f(x)$ «Статистика Город 1»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: «Крестьяне» +10, «Всего войск» +10, «Бездельники» -10, «Люди всего» -10, «Счастье» -1, $f(x)$ «Войска из города 2», $f(x)$ «Статистика Город 2»)

○ Если выполнено условие: («Запасы/Оружие» \geq 10) И («Вспомогательные/Текущий город» \leq 1 И «Город 1 - войска/Крестьяне» \geq 10) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город» \leq 2 И «Город 2 - войска/Крестьяне» \geq 10):

Вооружить 10 крестьян, $f(x)$ «Вооружить крестьян», (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Войска из Города 1»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Войска из города 2»)

○ Если в наличии «Вспомогательные/Сумма под покупку» «Основная/Золотых»: **Купить 10 оружия**, $f(x)$ отнять от «Золотых» количество «Сумма под покупку», $f(x)$ «Купить оружие»

○ Если в наличии 10 «Запасы/Оружие»: **Продать 10 оружия**, $f(x)$ «Продать оружие»

○ **Приказать кузнице делать оружие**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Что производим» к «Чем вооружаем»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Что производим» к «Чем вооружаем»)

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город» \leq 1 И «Город 1 - войска/Можно ходить» \geq 1 И «Город 1 - войска/Всего войск» \geq 1) ИЛИ («Вспомогательные/Текущий город» \leq 2 И «Город 2 - войска/Можно ходить» \geq 1 И «Город 2 - войска/Всего войск» \geq 1) : **Послать армию в точку 2**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Войска из Города 1»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Войска из города 2»), $f(x)$ «Войска в Точку 2»

○ Если выполнено условие: («Вспомогательные/Текущий город» \leq 2 И «Город 2 - войска/Можно ходить» \geq 1 И «Город 2 - войска/Всего войск» \geq 1) : **Послать армию в точку 4**, $f(x)$ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Войска из Города 1»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Войска из города 2»), $f(x)$ «Войска в Точку 4»

Если отсутствует «Просмотренное/Остров»: Остров Кальдар занимает примерно 120 римских миль в длину и не более 50 в ширину в самом широком месте и расположен в Средиземном море. Климат на острове благоприятный, поэтому первые поселения здесь были основаны с незапамятных времён. Ныне население говорит на своём кальдарском языке, произошедшим от вульгарной латыни, хотя имеются и отдельные общины греков и франков.

Королевство традиционно разделено на три провинции, которые управляются из городов Зенобика, Икарон и Диадема соответственно. Значительная часть населения занимается земледелием и скотоводством. Прибрежные деревни также ловят рыбу, которую поставляют вглубь острова.

Король традиционно считается вассалом греческой империи, и, хотя войск оттуда не прибывало несколько столетий, на остров в целом никто не нападал, кроме мавританских и норманнских пиратов. Несмотря на внешнее благополучие, жизнь всё же стала хуже со времён Рима и около городов и деревень можно найти многочисленные античные руины, значительную часть которых местные жители уже разобрали на новые постройки.

На главной карте Кальдара вы можете выбрать регион для управления.

Если отмечено «Просмотренное/Остров»: **Показать описание**, «Остров»

Точка 1. Зенобика, «Текущий город» = 1 — **(3)**

Точка 2. Транзитная — **(10)**

Если в наличии 3 «Основная/Контроль человека», но отсутствует 1 «Город 2 – противник/Всего войск»: **Точка 3. Икарон**, «Текущий город» = 2, получено достижение «Повелитель Икарона» — **(3)**

Если в наличии 3 «Основная/Контроль человека», в наличии 5 «Основная/Контроль машины»: **Точка 4. Транзитная** — **(13)**


Конец хода, (Если в наличии 3 «Основная/Контроль человека», в наличии 4 «Основная/Контроль машины»: $f(x)$ «Конец хода Город 2»), (Если отсутствуют 3 «Основная/Контроль человека», 4 «Основная/Контроль машины»: $f(x)$ «Приказ по Городу 2», $f(x)$ «Конец хода Город 2»), $f(x)$ «Приказ по Городу 3», $f(x)$ «Конец хода Город 3», $f(x)$ «Конец хода Город 1», $f(x)$ «Разрешение на ход», $f(x)$ «Военные приказы», «Очков» -1, «Остров», «Получаемый товар» = 0, «Получаемый товар» = 0 — **(5)**

13


Если отсутствует «Просмотренное/Точка 4»: По лесам и сельскохозяйственным угодьям дорога ведёт вас к Диадеме, оплоту мятежного брата Луция. По легенде неподалёку от города была зарыта диадема императрицы Зенобии и тот, кто её откопает, станет императором Запада. Поиски этой диадемы шли уже несколько столетий, но безуспешно. Внезапно, после смерти короля Арсения, ваш младший брат объявил, что нашёл этот великий артефакт, и как будущий император именно он должен короноваться королём Кальдара.


Местная знать с радостью ухватилась за этот предлог, потому, что в последние 100 лет короли мало занимались этим достаточно красивым и зажиточным городом. На весь остров он был известен льняной тканью, которая с радостью покупалась маврами, и парусами, которые покупали франки. Они же составляли значительную часть населения города и привозили с материка дополнительный лён, хотя на острове рос и свой. Символом города традиционно считался единорог.


Из Точки 4 вы можете направить войска в Икарон и Диадему.

 f(x) «Войска из точки 4», f(x) «Враг из Точки 4»

Выйти на карту,  ✓ «Точка 4» — (12)

Если отмечено «Просмотренное/Точка 4»: **Показать описание**,  X «Точка 4»

Если в наличии 1 «Точка 4 – войска/Можно ходить», в наличии 1 «Точка 4 – войска/Всего войск»: **Отправить войска в Икарон**,  f(x) «Войска из точки 4», f(x) «Войска в Город 2»

Если в наличии 1 «Точка 4 – войска/Можно ходить», в наличии 1 «Точка 4 – войска/Всего войск»: **Отправить войска в Диадему**,  f(x) «Войска из точки 4», f(x) «Войска в Город 3»

14

Но то ли переговоры не задались, то ли ещё чего, но вскоре Регий неожиданно умер. Его бароны спешно возвратились в Икарон и пока решили не признавать королём никого. Луций же стал копить войска для похода на юг.

Тем временем вы опять собрали королевский совет, который рекомендовал немедленно трубить поход на север. Потому что икаронские бароны без правителя вряд ли смогут действовать сообща и серьёзного сопротивления не окажут. А уж имея силу двух провинций, вы без труда сможете победить Луция.

Проблема однако была в том, что армию вы давно распустили за ненужностью ещё при Арсени, и большинство солдат отправилось наёмниками к грекам, прихватив с собой всё оружие. Хорошо ещё, что у брата-узурпатора те же проблемы! Поэтому надо срочно изготовить или купить новое оружие и повести войска в бой.

На главную карту — (12)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

$f(x)$ **Добавить 10:** $\text{«В»} = 0$, (Если в наличии 10 «Вспомогательные/В»: «В» = 1), (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/В»: «А» +10, «Б» -10), (Если отсутствует 1 «Вспомогательные/В»: добавить к «А» количество «Б», «Б» = 0)

$f(x)$ **Добавить 100:** $\text{«В»} = 0$, (Если в наличии 100 «Вспомогательные/В»: «В» = 1), (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/В»: «А» +100, «Б» -100), (Если отсутствует 1 «Вспомогательные/В»: добавить к «А» количество «Б», «Б» = 0)

$f(x)$ **Пахарей в стек:** (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Пахари», приравнять «Б» к «Бездельники»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Пахари», приравнять «Б» к «Бездельники»)

$f(x)$ **Пахарей в стек минус:** (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Б» к «Пахари», приравнять «А» к «Бездельники»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Б» к «Пахари», приравнять «А» к «Бездельники»)

$f(x)$ **Пахарей из стека:** (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Пахари» к «А», приравнять «Бездельники» к «Б»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Пахари» к «А», приравнять «Бездельники» к «Б»)

$f(x)$ **Пахарей из стека минус:** (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Пахари» к «Б», приравнять «Бездельники» к «А»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Пахари» к «Б», приравнять «Бездельники» к «А»)

$f(x)$ **Статистика Город 1:** приравнять «Пахари» к «Пахари», приравнять «Доярки» к «Доярки», приравнять «Лесорубы» к «Лесорубы», приравнять «Шахтёры» к «Шахтёры», приравнять «Кузнецы» к «Кузнецы», приравнять «Бездельники» к «Бездельники», приравнять «Люди всего» к «Люди всего», приравнять «А» к «Процент засева», $f(x)$ «Требуется пахарей», приравнять «Требуется пахарей» к «А», приравнять «Здоровье» к «Здоровье», «А» = 20, умножить «Здоровье» на «А», приравнять «Счастье» к «Счастье», приравнять «Коровы» к «Коровы», приравнять «Зерно» к «Зерно»

$f(x)$ **Статистика Город 2:** приравнять «Пахари» к «Пахари», приравнять «Доярки» к «Доярки», приравнять «Лесорубы» к «Лесорубы», приравнять «Шахтёры» к «Шахтёры», приравнять «Кузнецы» к «Кузнецы», приравнять «Бездельники» к «Бездельники», приравнять «Люди всего» к «Люди всего», приравнять «А» к «Процент засева», $f(x)$ «Требуется пахарей», приравнять «Требуется пахарей» к «Процент засева», приравнять «Здоровье» к «Здоровье», «А» = 20, умножить «Здоровье» на «А», приравнять «Счастье» к «Счастье», приравнять «Коровы» к «Коровы», приравнять «Зерно» к «Зерно»

$f(x)$ **Обновить статистику:** (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Статистика Город 1»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: $f(x)$ «Статистика Город 2»)

$f(x)$ **Доярок в стек:** (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Бездельники»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Бездельники»)

$f(x)$ **Доярок из стека:** (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Доярки» к «А», приравнять «Бездельники» к «Б»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/Текущий город»: приравнять «Доярки» к «А», приравнять «Бездельники» к «Б»)

«А» на «В»

f(*) **Город 1 процент засева:** ✎ «А» = 100, отнять от «А» количество «Процент под пастбище», (Если в наличии ровно 1 «Основная/Сезон»: приравнять «Процент засева» к «А»), (Если отсутствует 1 «Основная/Сезон»: (Если в наличии «Вспомогательные/А» «Город 1/Процент засева»: приравнять «Процент засева» к «А»))

f(*) **Город 2 процент засева:** ✎ «А» = 100, отнять от «А» количество «Процент под пастбище», (Если в наличии ровно 1 «Основная/Сезон»: приравнять «Процент засева» к «А»), (Если отсутствует 1 «Основная/Сезон»: (Если в наличии «Вспомогательные/А» «Город 2/Процент засева»: приравнять «Процент засева» к «А»))

f(*) **Накормить всех жителей:** ✎ «Г» = 5, умножить «Г» на «Б», отнять от «А» количество «Г», «Г» = 6, умножить «Г» на «В», (Если в наличии «Вспомогательные/Г» «Вспомогательные/А»: отнять от «А» количество «Г», «В» = 0, «Г» = 0), (Если в наличии 1 «Вспомогательные/В», в наличии 1 «Вспомогательные/А»: «Г» = 6, разделить «А» на «Г», отнять от «В» количество «А», «А» = 0), «Г» = 10, умножить «Г» на «Б», (Если в наличии «Вспомогательные/Г» «Вспомогательные/А»: отнять от «А» количество «Г», «Б» = 0, «Г» = 0), (Если в наличии 1 «Вспомогательные/В», в наличии 1 «Вспомогательные/А»: «Г» = 10, разделить «А» на «Г», отнять от «Б» количество «А», «А» = 0)

f(*) **Расчитать годовой урожай:** ✎ «А» = 100, отнять от «А» количество «Г», f(*) «Требуется пахарей», «Б» = 0, (Если отсутствует 43b3f816-6f1c-4cbc-85fb-d4304d63c5d6 «Вспомогательные/Д»: «Г» +1), «Д» = 100, отнять от «Д» количество «Г», «В» = 12, умножить «Д» на «В»

f(*) **Расчитать прирост населения:** ✎ приравнять «В» к «А», «Г» = 10, разделить «В» на «Г», (Если в наличии 110 «Вспомогательные/В»: «В» = 110), (Если отсутствует 3 «Вспомогательные/Б»: «В» = 0), (Если в наличии ровно 2 «Основная/Сезон»: «Б» +1), (Если отсутствует 1100 «Вспомогательные/А»: «Б» +1), «Г» = 5, (Если в наличии 1 «Вспомогательные/Б»: «Г» = 7), (Если в наличии 2 «Вспомогательные/Б»: «Г» = 10), (Если в наличии 3 «Вспомогательные/Б»: «Г» = 15), (Если в наличии 4 «Вспомогательные/Б»: «Г» = 20), (Если в наличии 5 «Вспомогательные/Б»: «Г» = 30), (Если в наличии 6 «Вспомогательные/Б»: «Г» = 50), разделить «А» на «Г», «Б» = 0, (Если в наличии «Вспомогательные/А» «Вспомогательные/В»: отнять от «В» количество «А», «А» = 0, приравнять «Б» к «В», «В» = 0), отнять от «А» количество «В»

f(*) **Расчёт показателей скотины:** ✎ «Г» = 10, разделить «В» на «Г», приравнять «Д» к «Б», (Если в наличии 2 «Вспомогательные/В»: разделить «Д» на «В»), «Д» +10, (Если отсутствует 1 «Вспомогательные/В»: «Д» +10), (Если в наличии ровно 1 «Основная/Сезон»: «Д» -3), приравнять «Е» к «Б», умножить «Б» на «Д», разделить «Б» на «Г», «В» = 0, (Если в наличии «Вспомогательные/Б» «Вспомогательные/А»: «В» = 1), (Если в наличии 1 «Вспомогательные/В»: приравнять «Г» к «А», отнять от «Г» количество «Б», «В» = 3, разделить «А» на «В», (Если в наличии «Вспомогательные/А» «Вспомогательные/Г»: приравнять «Г» к «А»), «Д» = 7, разделить «Е» на «Д», «Д» = 10, разделить «Г» на «Д», приравнять «А» к «Е», приравнять «Б» к «Е», добавить к «А» количество «Г», отнять от «Б» количество «Г»), (Если отсутствует 1 «Вспомогательные/В»: приравнять «Г» к «Б», отнять от «Г» количество «А», «В» = 3, разделить «А» на «В», «Д» = 7, разделить «Е» на «Д», «Д» = 10, разделить «Г» на «Д», приравнять «А» к «Е», приравнять «Б» к «Е», добавить к «Б» количество «Г», отнять от «А» количество «Г»)

f(*) **Выковать оружие:** ✎ (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/В»: «Г» = 10, «Д» = 3), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/В»: «Г» = 3, «Д» = 9), (Если в наличии ровно 3 «Вспомогательные/В»: «Г» = 4, «Д» = 4), (Если в наличии ровно 4 «Вспомогательные/В»: «Г» = 0, «Д» = 13), (Если в наличии ровно 5 «Вспомогательные/В»: «Г» = 10, «Д» = 6), (Если в наличии ровно 6 «Вспомогательные/В»: «Г» = 18, «Д» = 4), «В» = 5, разделить «Е» на «В», (Если в наличии 1 «Вспомогательные/Г»: приравнять «В» к «А», разделить «В» на «Г»,

(Если в наличии «Вспомогательные/В» «Вспомогательные/Е»: приравнять «Е» к «В»)), приравнять «В» к «Б», разделить «В» на «Д», (Если в наличии «Вспомогательные/В» «Вспомогательные/Е»: приравнять «Е» к «В»)), умножить «Г» на «Е», умножить «Д» на «Е», отнять от «А» количество «Г», отнять от «Б» количество «Д», приравнять «В» к «Е»

f(*) Изменения здоровья: ✎ приравнять «В» к «А», приравнять «Г» к «Б», вычесть из «А» случайное число от 1 до «В», (Если отсутствуют 1 «Вспомогательные/А», 1 «Вспомогательные/Г», 5 «Вспомогательные/В»: «В» +1), «А» = 2, приравнять «Б» к «А», вычесть из «А» случайное число от 1 до «Б», (Если в наличии 1 «Вспомогательные/А», в наличии 1 «Вспомогательные/Г», в наличии 1 «Вспомогательные/В»: «В» -1), приравнять «А» к «В»

f(*) Конец хода Город 1: ✎ (Если в наличии ровно 4 «Основная/Сезон»: приравнять «Г» к «Процент под пастбище», приравнять «Д» к «Пахари», **f(*)** «Расчитать годовой урожай», добавить к «Зерно» количество «Д», приравнять «Процент под пастбище» к «Г»), приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент под пастбище», **f(*)** «Расчёт показателей скотины», добавить к «Коровы» количество «А», отнять от «Коровы» количество «Б», приравнять «А» к «Железо», приравнять «Б» к «Дерево», приравнять «В» к «Что производим», приравнять «Е» к «Кузнецы», (Если в наличии 1 «Вспомогательные/В»: **f(*)** «Выковать оружие»), приравнять «Железо» к «А», приравнять «Дерево» к «Б», (Если в наличии ровно 1 «Город 1 – оружие/Что производим»: добавить к «Мечи» количество «В»), (Если в наличии ровно 2 «Город 1 – оружие/Что производим»: добавить к «Алебарды» количество «В»), (Если в наличии ровно 3 «Город 1 – оружие/Что производим»: добавить к «Булавы» количество «В»), (Если в наличии ровно 4 «Город 1 – оружие/Что производим»: добавить к «Луки» количество «В»), (Если в наличии ровно 5 «Город 1 – оружие/Что производим»: добавить к «Арбалеты» количество «В»), (Если в наличии ровно 6 «Город 1 – оружие/Что производим»: добавить к «Рыцарские доспехи» количество «В»), «Б» = 5, «В» = 4, приравнять «А» к «Лесорубы», разделить «А» на «Б», умножить «А» на «В», добавить к «Дерево» количество «А», приравнять «А» к «Шахтёры», разделить «А» на «Б», умножить «А» на «В», добавить к «Железо» количество «А», приравнять «А» к «Люди всего», приравнять «В» к «Зерно», приравнять «Б» к «Коровы», **f(*)** «Накормить всех жителей», приравнять «Зерно» к «В», приравнять «Коровы» к «Б», «Голод» = 0, (Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»: «Голод» = 1), приравнять «А» к «Люди всего», приравнять «Б» к «Здоровье», **f(*)** «Расчитать прирост населения», (Если в наличии «Город 1/Бездельники» «Вспомогательные/А», в наличии 1 «Вспомогательные/А»: добавить к «Бездельники» количество «Доярки», «Доярки» = 0), (Если в наличии «Город 1/Бездельники» «Вспомогательные/А», в наличии 1 «Вспомогательные/А»: добавить к «Бездельники» количество «Пахари», «Пахари» = 0), добавить к «Бездельники» количество «Б», добавить к «Люди всего» количество «Б», отнять от «Люди всего» количество «А», отнять от «Бездельники» количество «А», отнять от «Счастье» количество «Налоговая ставка», «Счастье» +3, добавить к «Счастье» количество «Здоровье», (Если в наличии 100 «Город 1/Счастье»: «Счастье» = 100), (Если в наличии 20 «Город 1/Счастье»: приравнять «А» к «Люди всего», «Б» = 20, разделить «А» на «Б», умножить «А» на «Налоговая ставка», добавить к «Золотых» количество «А»), «Сезон» +1, (Если в наличии 5 «Основная/Сезон»: «Сезон» = 1, «Год» +1), приравнять «А» к «Здоровье», приравнять «Б» к «Голод», **f(*)** «Изменения здоровья», приравнять «Здоровье» к «А», (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/Текущий город»: **f(*)** «Статистика Город 1»)

f(*) Приказ по Городу 3: ✎ «А» = 2, приравнять «Б» к «Люди всего», разделить «Б» на «А», приравнять «Доярки» к «Б», «А» = 3, разделить «Б» на «А», приравнять «Лесорубы» к «Б», приравнять «Шахтёры» к «Б», приравнять «Кузнецы» к «Б», приравнять «А» к «Сезон», «А» +1, (Если в наличии 5 «Вспомогательные/А»: «А» = 6), приравнять «Что производим» к «А», (Если отсутствует 100 «Город 3/Зерно»: «А» = 100, отнять от «А» количество «Зерно», «Б» = 4, умножить «А» на «Б», (Если в наличии «Вспомогательные/А» «Вспомогательные/Золотых у машины»: «Зерно» = 100, отнять от «Золотых у машины» количество «А»))

f(*) Конец хода Город 3: ✎ (Если в наличии ровно 4 «Основная/Сезон»: приравнять «Г» к «Процент под пастбище», приравнять «Д» к «Пахари», $f(x)$ «Расчитать годовой урожай», добавить к «Зерно» количество «Д»), приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент под пастбище», $f(x)$ «Расчёт показателей скотины», добавить к «Коровы» количество «А», отнять от «Коровы» количество «Б», приравнять «А» к «Железо», приравнять «Б» к «Дерево», приравнять «В» к «Что производим», приравнять «Е» к «Кузнецы», (Если в наличии 1 «Вспомогательные/В»: $f(x)$ «Выковать оружие»), приравнять «Железо» к «А», приравнять «Дерево» к «Б», (Если в наличии ровно 1 «Город 3 – оружие/Что производим»: добавить к «Мечи» количество «В»), (Если в наличии ровно 2 «Город 3 – оружие/Что производим»: добавить к «Алебарды» количество «В»), (Если в наличии ровно 3 «Город 3 – оружие/Что производим»: добавить к «Булавы» количество «В»), (Если в наличии ровно 4 «Город 3 – оружие/Что производим»: добавить к «Луки» количество «В»), (Если в наличии ровно 5 «Город 3 – оружие/Что производим»: добавить к «Арбалеты» количество «В»), (Если в наличии ровно 6 «Город 3 – оружие/Что производим»: добавить к «Рыцарские доспехи» количество «В»), «Б» = 5, «В» = 4, приравнять «А» к «Лесорубы», разделить «А» на «Б», умножить «А» на «В», добавить к «Дерево» количество «А», приравнять «А» к «Шахтёры», разделить «А» на «Б», умножить «А» на «В», добавить к «Железо» количество «А», приравнять «А» к «Люди всего», приравнять «В» к «Зерно», приравнять «Б» к «Коровы», $f(x)$ «Накормить всех жителей», приравнять «Зерно» к «В», приравнять «Коровы» к «Б», «Голод» = 0, (Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»: «Голод» = 1), приравнять «А» к «Люди всего», приравнять «Б» к «Здоровье», $f(x)$ «Рассчитать прирост населения», (Если в наличии «Город 3/Бездельники» «Вспомогательные/А», в наличии 1 «Вспомогательные/А»: добавить к «Бездельники» количество «Доярки», «Доярки» = 0), (Если в наличии «Город 3/Бездельники» «Вспомогательные/А», в наличии 1 «Вспомогательные/А»: добавить к «Бездельники» количество «Пахари», «Пахари» = 0), добавить к «Люди всего» количество «Б», отнять от «Люди всего» количество «А», отнять от «Бездельники» количество «А», отнять от «Счастье» количество «Налоговая ставка», «Счастье» +3, добавить к «Счастье» количество «Здоровье», (Если в наличии 100 «Город 3/Счастье»: «Счастье» = 100), (Если в наличии 20 «Город 3/Счастье»: приравнять «А» к «Люди всего», «Б» = 20, разделить «А» на «Б», умножить «А» на «Налоговая ставка», добавить к «Золотых у машины» количество «А»), приравнять «А» к «Здоровье», приравнять «Б» к «Голод», $f(x)$ «Изменения здоровья», приравнять «Здоровье» к «А»

f(*) Войска из Города 1: ✎ приравнять «Мечники» к «Мечники», приравнять «Булавщики» к «Булавщики», приравнять «Алебардщики» к «Алебардщики», приравнять «Лучники» к «Лучники», приравнять «Арбалетчики» к «Арбалетчика», приравнять «Рыцари» к «Рыцари», приравнять «Крестьяне» к «Крестьяне», приравнять «Можно ходить» к «Можно ходить», приравнять «Всего войск» к «Всего войск»

f(*) Войска из города 2: ✎ приравнять «Мечники» к «Мечники», приравнять «Булавщики» к «Булавщики», приравнять «Алебардщики» к «Алебардщики», приравнять «Лучники» к «Лучники», приравнять «Арбалетчики» к «Арбалетчика», приравнять «Рыцари» к «Рыцари», приравнять «Крестьяне» к «Крестьяне», приравнять «Можно ходить» к «Можно ходить», приравнять «Всего войск» к «Всего войск»

f(*) Войска из Точки 2: ✎ приравнять «Мечники» к «Мечники», приравнять «Булавщики» к «Булавщики», приравнять «Алебардщики» к «Алебардщики», приравнять «Лучники» к «Лучники», приравнять «Арбалетчики» к «Арбалетчика», приравнять «Рыцари» к «Рыцари», приравнять «Крестьяне» к «Крестьяне», приравнять «Можно ходить» к «Можно ходить», приравнять «Всего войск» к «Всего войск»

f(*) Войска из точки 4: ✎ приравнять «Мечники» к «Мечники», приравнять «Булавщики» к «Булавщики», приравнять «Алебардщики» к «Алебардщики», приравнять «Лучники» к «Лучники», приравнять «Арбалетчики» к «Арбалетчика», приравнять «Рыцари» к «Рыцари», приравнять «Крестьяне» к «Крестьяне», приравнять «Можно ходить» к «Можно ходить», приравнять «Всего войск» к «Всего войск»

f(*) Войска в Город 1: ✎ добавить к «Мечники» количество «Мечники», добавить к

количество «Мечники», добавить к «Всего войск» количество «Алебардчики», добавить к «Всего войск» количество «Булавщики», добавить к «Всего войск» количество «Лучники», добавить к «Всего войск» количество «Арбалетчика», добавить к «Всего войск» количество «Рыцари», добавить к «Всего войск» количество «Крестьяне»

f(x) Сумма вражеских войск: ✎ «Всего войск» = 0, добавить к «Всего войск» количество «Мечники», добавить к «Всего войск» количество «Алебардчики», добавить к «Всего войск» количество «Булавщики», добавить к «Всего войск» количество «Лучники», добавить к «Всего войск» количество «Арбалетчики», добавить к «Всего войск» количество «Рыцари», добавить к «Всего войск» количество «Крестьяне»

f(x) Конец хода Город 2: ✎ (Если в наличии ровно 4 «Основная/Сезон»: приравнять «Г» к «Процент под пастбище», приравнять «Д» к «Пахари», **f(x)** «Расчитать годовой урожай», добавить к «Зерно» количество «Д»), приравнять «А» к «Доярки», приравнять «Б» к «Коровы», приравнять «В» к «Процент под пастбище», **f(x)** «Расчёт показателей скотины», добавить к «Коровы» количество «А», отнять от «Коровы» количество «Б», приравнять «А» к «Железо», приравнять «Б» к «Дерево», приравнять «В» к «Что производим», приравнять «Е» к «Кузнецы», (Если в наличии 1 «Вспомогательные/В»: **f(x)** «Выковать оружие»), приравнять «Железо» к «А», приравнять «Дерево» к «Б», (Если в наличии ровно 1 «Город 2 – оружие/Что производим»: добавить к «Мечи» количество «В»), (Если в наличии ровно 2 «Город 2 – оружие/Что производим»: добавить к «Алебарды» количество «В»), (Если в наличии ровно 3 «Город 2 – оружие/Что производим»: добавить к «Булавы» количество «В»), (Если в наличии ровно 4 «Город 2 – оружие/Что производим»: добавить к «Луки» количество «В»), (Если в наличии ровно 5 «Город 2 – оружие/Что производим»: добавить к «Арбалеты» количество «В»), (Если в наличии ровно 6 «Город 2 – оружие/Что производим»: добавить к «Рыцарские доспехи» количество «В»), «Б» = 5, «В» = 4, приравнять «А» к «Лесорубы», разделить «А» на «Б», умножить «А» на «В», добавить к «Дерево» количество «А», приравнять «А» к «Шахтёры», разделить «А» на «Б», умножить «А» на «В», добавить к «Железо» количество «А», приравнять «А» к «Люди всего», приравнять «В» к «Зерно», приравнять «Б» к «Коровы», **f(x)** «Накормить всех жителей», приравнять «Зерно» к «В», приравнять «Коровы» к «Б», «Голод» = 0, (Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»: «Голод» = 1), приравнять «А» к «Люди всего», приравнять «Б» к «Здоровье», **f(x)** «Рассчитать прирост населения», (Если в наличии «Город 2/Бездельники» «Вспомогательные/А», в наличии 1 «Вспомогательные/А»: добавить к «Бездельники» количество «Доярки», «Доярки» = 0), (Если в наличии «Город 2/Бездельники» «Вспомогательные/А», в наличии 1 «Вспомогательные/А»: добавить к «Бездельники» количество «Пахари», «Пахари» = 0), добавить к «Люди всего» количество «Б», отнять от «Люди всего» количество «А», (Если в наличии 3 «Основная/Контроль человека»: добавить к «Бездельники» количество «Б»), отнять от «Бездельники» количество «А», отнять от «Счастье» количество «Налоговая ставка», «Счастье» +3, добавить к «Счастье» количество «Здоровье», (Если в наличии 100 «Город 2/Счастье»: «Счастье» = 100), (Если в наличии 20 «Город 2/Счастье»: приравнять «А» к «Люди всего», «Б» = 20, разделить «А» на «Б», умножить «А» на «Налоговая ставка», (Если в наличии 3 «Основная/Контроль человека», в наличии 4 «Основная/Контроль машины»: добавить к «Золотых» количество «А»), (Если отсутствуют 3 «Основная/Контроль человека», 4 «Основная/Контроль машины»: добавить к «Золотых у машины» количество «А»)), приравнять «А» к «Здоровье», приравнять «Б» к «Голод», **f(x)** «Изменения здоровья», приравнять «Здоровье» к «А»

f(x) Войска из Города 3: ✎ приравнять «Мечники» к «Мечники», приравнять «Булавщики» к «Булавщики», приравнять «Алебардчики» к «Алебардчики», приравнять «Лучники» к «Лучники», приравнять «Арбалетчики» к «Арбалетчика», приравнять «Рыцари» к «Рыцари», приравнять «Крестьяне» к «Крестьяне», приравнять «Можно ходить» к «Можно ходить», приравнять «Всего войск» к «Всего войск»

f(x) Враг из Города 1: ✎ приравнять «Мечники» к «Мечники», приравнять «Булавщики» к «Булавщики», приравнять «Алебардчики» к «Алебардчики», приравнять

«Лучники» к «Лучники», приравнять «Арбалетчики» к «Арбалетчика», приравнять «Рыцари» к «Рыцари», приравнять «Крестьяне» к «Крестьяне», приравнять «Можно ходить» к «Можно ходить», приравнять «Всего войск» к «Всего войск»

f(*) Военные приказы: ✎ (Если в наличии 65 «Город 3 – оружие/Рыцарские доспехи» или в наличии 5 «Основная/Контроль человека»: добавить к «Булавщики» количество «Булавы», отнять от «Люди всего» количество «Булавы», добавить к «Алебардщики» количество «Алебарды», отнять от «Люди всего» количество «Алебарды», добавить к «Лучники» количество «Луки», отнять от «Люди всего» количество «Луки», добавить к «Рыцари» количество «Рыцарские доспехи», отнять от «Люди всего» количество «Рыцарские доспехи», «Всего войск» = 250), (Если в наличии 1 «Город 3 – противник/Можно ходить», в наличии 1 «Город 3 – противник/Всего войск», но отсутствует 5 «Основная/Контроль человека»: f(*) «Враг из Города 3», f(*) «Враг в Точку 4»), (Если в наличии 1 «Точка 4 – противник/Можно ходить», в наличии 65 «Точка 4 – противник/Рыцари», но отсутствует 4 «Основная/Контроль человека»: f(*) «Враг из Точки 4», (Если в наличии 1 «Город 2 – противник/Всего войск», в наличии 4 «Основная/Контроль машины»: «А» = 2, разделить «Булавщики» на «А», разделить «Алебардщики» на «А», разделить «Лучники» на «А», разделить «Рыцари» на «А», f(*) «Сумма вражьи войск»), f(*) «Враг в Город 2»), (Если отсутствует 4 «Основная/Контроль машины»: добавить к «Булавщики» количество «Булавы», отнять от «Люди всего» количество «Булавы», добавить к «Алебардщики» количество «Алебарды», отнять от «Люди всего» количество «Алебарды», добавить к «Лучники» количество «Луки», отнять от «Люди всего» количество «Луки», добавить к «Рыцари» количество «Рыцарские доспехи», отнять от «Люди всего» количество «Рыцарские доспехи»), (Если в наличии 1 «Город 2 – противник/Можно ходить», в наличии 260 «Город 2 – противник/Булавщики», но отсутствует 3 «Основная/Контроль человека»: f(*) «Враг из Города 2», f(*) «Враг в Точку 2»), (Если в наличии 1 «Точка 2 – противник/Можно ходить», в наличии 260 «Точка 2 – противник/Булавщики», но отсутствует 2 «Основная/Контроль человека»: f(*) «Враг из Точки 2», f(*) «Враг в Город 1»)

f(*) Приказ по Городу 2: ✎ «А» = 2, приравнять «Б» к «Люди всего», разделить «Б» на «А», приравнять «Доярки» к «Б», «А» = 3, разделить «Б» на «А», приравнять «Лесорубы» к «Б», приравнять «Шахтёры» к «Б», приравнять «Кузнецы» к «Б», приравнять «А» к «Сезон», «А» +1, (Если в наличии 5 «Вспомогательные/А»: «А» = 6), приравнять «Что производим» к «А», (Если отсутствует 100 «Город 2/Зерно»: «А» = 100, отнять от «А» количество «Зерно», «Б» = 4, умножить «А» на «Б», (Если в наличии «Вспомогательные/А» «Вспомогательные/Золотых у машины»: «Зерно» = 100, отнять от «Золотых у машины» количество «А»))