



МЫ ИГРАЛИ С НИМ В ГЛЯДЕЛКИ, И,
КАЖЕТСЯ, ОН ТОЛЬКО ЧТО МОРГНУЛ.

ДИН РАСК,
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СЕКРЕТАРЬ США



Геменот



Ultra•PRO

www.jollyrogergames.com
www.ultrapro.com
www.gemenot.ru





★ 13 ДНЕЙ

КАРИБСКИЙ КРИЗИС 1962



Игра
ДАНИЕЛЯ СКЬЁЛЬДА ПЕДЕРСЕНА
И АСГЕРА САМСА ГРАНЕРУДА





13 ДНЕЙ КАРИБСКИЙ КРИЗИС 1962 ГОДА

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле

39 карт стратегий (13 карт ООН, 13 карт США и 13 карт СССР)

1 карта личного письма

13 карт целей

34 жетона влияния (17 красных и 17 синих)

6 маркеров DEFCON (3 красных и 3 синих диска)

6 жетонов флагов (3 флага США и 3 флага СССР)

1 маркер престижа (жёлтый диск)

1 маркер раунда (чёрный диск)

Ж



И



А

13 ДНЕЙ
КАРИБСКИЙ КРИЗИС 1962

★ 5 4 3 2 1 1 2 3 4

БЕРЛИН
Военная зона борьбы (+1)

ТУРЦИЯ
Политическая зона борьбы (+0)

ИТАЛИЯ
Политическая зона борьбы (+1)

КУБА
Политическая зона борьбы (+X)

АТЛАНТИКА
Военная зона борьбы (+X)

ОБЪЕДИНЕННЫЕ НАЦИИ
Общественная зона борьбы (2)

АЛЬЯНСЫ
Общественная зона борьбы

КУБА
Военная зона борьбы (+X)

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
Общественная зона борьбы

ЦЕЛЬ США

ИТОГ КРИЗИС

Центральная карта с зонами влияния и жетонами.

Д



Б

Г



2 Игрока • От 10 лет • 45 минут

3



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

А Выложите игровое поле посередине стола и решите, кто будет играть за США («синий» игрок), а кто — за СССР («красный» игрок).

Б Каждый игрок получает все 17 жетонов влияния своего цвета и 3 жетона флага своей нации.

В Поместите по 1 синему жетону влияния в Италию и Турцию, а также по 1 красному жетону в Берлин и на Кубу (военную зону), как отмечено символами наций на игровом поле.

Г Поместите маркер раунда на первое деление шкалы раундов.

Д Поместите маркер престижа на центральное деление шкалы престижа.

Е Поместите 3 синих и 3 красных маркера DEFCON на отмеченные символами наций начальные деления шкал DEFCON.

Ж Возьмите колоду из 13 карт целей, перемешайте её и выложите рядом с игровым полем лицом вниз.

З Возьмите колоду из 39 карт стратегий, перемешайте её и выложите рядом с игровым полем лицом вниз.

И Тот, кто играет за США, берёт карту личного письма, кладёт её перед собой и начинает игру.



Б

Е

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выступая либо в роли президента Джона Ф. Кеннеди, либо генерального секретаря Никиты Хрущёва, игроки стараются сделать всё, чтобы их сверхдержава вышла из Карибского кризиса с наибольшим престижем.

Вы получаете престиж, добываясь лидерства в определённых зонах борьбы на карте мира либо лидируя в военной, политической или общественной сферах. В каждом раунде вы тайно выбираете цель, достижение которой принесёт престиж лидирующему игроку. Поскольку им может стать и ваш соперник, вам нужно стараться играть так, чтобы он не догадался о вашей цели.

Участники ходят по очереди, разыгрывая карты стратегий и размещая и убирая жетоны влияния с игрового поля. Будьте осторожны: если усиливать влияние чересчур интенсивно, кризис может закончиться ядерной войной и вашим проигрышем. Кем запомнит вас история: героем, злодеем или трусом?

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра «13 дней» состоит из 3 раундов. Каждый раунд включает в себя 8 последовательных этапов:

1. УХУДШЕНИЕ УРОВНЯ DEFCON.
2. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ЦЕЛЕЙ.
3. КАРТЫ СТРАТЕГИЙ И ПЕРВЫЙ ИГРОК.
4. ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ К ИТОГУ КРИЗИСА.
5. БОНУС ОБЩЕСТВЕННОГО МНЕНИЯ.
6. ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛЕЙ.
7. ПРОВЕРКА НАЧАЛА ЯДЕРНОЙ ВОЙНЫ.
8. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА РАУНДА.

1. УХУДШЕНИЕ УРОВНЯ DEFCON

Переместите все маркеры DEFCON на 1 деление вверх (даже в первом раунде).

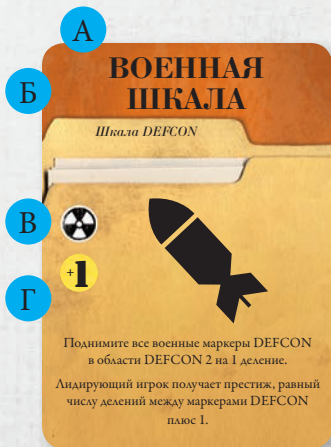
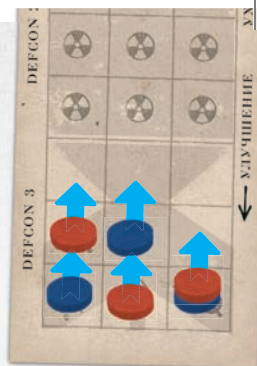
2. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ЦЕЛЕЙ

Перемешайте колоду целей и раздайте по 3 карты каждому участнику. Игроки берут по 3 флага своей нации и выкладывают их на 3 зоны борьбы и/или шкалы DEFCON, указанные на взятых ими картах целей. (Если вы взяли карту «Личное письмо», кладите флаг на зону борьбы «Объединённые нации».)

Каждый игрок тайно выбирает 1 карту цели и подсовывает её под предназначенное для неё место игрового поля лицом вниз. Выбранные карты целей откроются в конце раунда. Каждый игрок **заменяет** 2 оставшиеся карты в колоду целей, не показывая их сопернику.

Информация на карте цели

- А. Название (определённая зона борьбы или шкала DEFCON на игровом поле).
- Б. Цвет и подзаголовок (уточняет зону борьбы или шкалу DEFCON).
- В. DEFCON (если цель влияет на DEFCON).
- Г. Бонусный престиж.





3. КАРТЫ СТРАТЕГИЙ И ПЕРВЫЙ ИГРОК

Каждый игрок берёт 5 карт стратегий из колоды, не показывая их сопернику. Изучите полученные карты. Участник с меньшим престижем выбирает первого игрока. Если у игроков одинаковый престиж (как, например, в первом раунде), первого игрока выбирает участник, играющий за СССР. Первый игрок разыгрывает одну из своих карт стратегий первым.

Карту стратегии можно сыграть двумя способами: как приказ или как событие. Розыгрыш каждой карты стратегии символизирует подняв Карибского кризиса.

ПРИКАЗ

Любую карту стратегии можно разыграть в качестве приказа.

Разыгрывая карту как приказ, вы либо добавляете указанное на карте число своих жетонов влияния в одну зону борьбы, либо убираете их из неё. Вы можете добавить/убрать меньшее число жетонов влияния, чем указано (даже 0). В одной зоне борьбы не может быть больше 5 жетонов каждого игрока.

В запасе игрока только 17 жетонов влияния. Игрок может выложить на игровое поле лишь те жетоны, которых на нём ещё нет. Если у него в запасе нет доступных жетонов, он не может добавить на игровое поле новые жетоны, пока не уберёт часть из них в запас.

Добавляя и убирая жетоны влияния, вы воздействуете на шкалы DEFCON. Все военные



БЛИЖАЙШИЕ СОЮЗНИКИ



Выложите суммарно до 2 жетонов влияния в 1 или несколько политических зон борьбы.

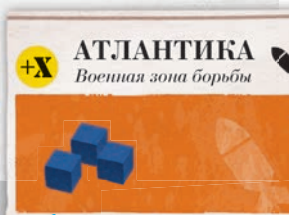
Обсуждение действий с политическими союзниками во время кризиса способствует целям сотрудничества.

Д

Е

Информация на карте стратегии

- А. Название.
- Б. Принадлежность.
- В. Жетоны влияния.
- Г. DEFCON (если цель влияет на DEFCON).
- Д. Текст события.
- Е. Исторический текст.



зоны борьбы влияют на военную шкалу DEFCON, политические зоны борьбы — на политическую шкалу, а общественные зоны — на общественную шкалу. Выкладывая жетоны влияния, вы ухудшаете свой уровень DEFCON соответствующей шкалы, а убирая, — улучшаете. Число делений, на которое перемещается ваш маркер DEFCON, равно числу жетонов, которое вы выкладываете или убираете **после первого** жетона.

Например, добавив всего 1 жетон влияния, вы оставляете маркер DEFCON на месте, а добавив 3 — поднимаете его на 2 деления (см. пример).

Маркер DEFCON не может выйти за пределы шкалы DEFCON. Если вы должны переместить маркер за пределы шкалы, оставьте его на крайнем делении (если не указано иного).

Если вы разыгрываете карту, **принадлежащую сопернику**, вы можете сыграть её только как приказ, но не как событие. При этом вы, прежде всего, даёте сопернику возможность немедленно активировать событие карты — до вашего выполнения приказа по этой карте. Если соперник решает активировать событие, то делает это так, как если бы сам сыграл эту карту (но на вашем ходу).

Обладатель карты личного письма может сыграть её на своём ходу вместе с картой стратегии, используемой как приказ, чтобы увеличить его влияние на 1. После этого он передаст карту личного письма сопернику.



СОБЫТИЕ

Если вы разыгрываете карту, **принадлежащую вашей нации или ООН**, то можете сыграть её не как приказ, а как событие. Обычно событие позволяет нарушить или изменить правила приказа либо даёт возможность выполнить более сильное, но ограниченное действие. Сыграв карту как событие, выполните всё, что указано в тексте события. Если текст противоречит правилам игры в отношении жетонов влияния, следуйте тексту (исключение: в любой зоне борьбы по-прежнему не может быть больше 5 жетонов влияния). Если на карте указан символ DEFCON, событие может повлиять на ваши положения шкал DEFCON, как при обычном добавлении/снятии кубиков влияния (каждая зона борьбы рассматривается отдельно). Если на карте нет символа DEFCON, событие не влияет на шкалы DEFCON.

4. ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ К ИТОГУ КРИЗИСА

После того как игроки делают по 4 хода, у них на руках остаётся по 1 карте стратегии. Эти карты добавляются в стопку итога кризиса — игроки подкладывают их лицом вниз под соответствующее место игрового поля. Стопка откроется в конце игры.

5. БОНУС ОБЩЕСТВЕННОГО МНЕНИЯ



Игроки с наибольшим числом жетонов влияния в каждой из 3 общественных зон борьбы могут применить эффекты этих зон. В случае равенства жетонов в зоне никто не применяет её эффект. Применяйте эффекты один за другим в следующем порядке:

- **Зона борьбы «Телевиденье».** Лидирующий игрок может поднять или опустить один из своих маркеров DEFCON на 1 деление.
- **Зона борьбы «Объединённые нации».** Лидирующий игрок забирает у соперника карту личного письма. Если личное письмо и так находится у него, ничего не происходит.

- **Зона борьбы «Альянсы».** Лидирующий игрок берёт верхнюю карту стратегии из колоды и либо добавляет её лицом вниз к стопке итога кризиса, либо кладёт её лицом вверх в стопку сброса.

6. ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

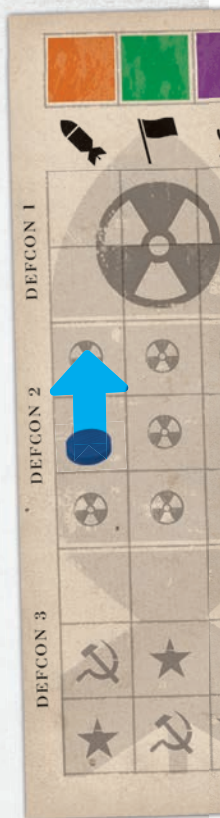
Верните обратно в личные запасы жетоны флагов, вытащите из-под игрового поля 2 карты целей, выбранные в начале раунда, и переверните их. Если у цели есть символ DEFCON, все маркеры DEFCON, находящиеся в области DEFCON 2 указанной шкалы DEFCON, перемещаются на 1 деление вверх.

Одновременно выполните обе цели, награждая престижем лидирующих игроков в соответствии с текстом карт. Вы можете получить престиж по цели соперника. **Базовое число получаемого престижа равно разнице между числом кубиков влияния игроков в зоне борьбы или числом разделяющих их делений на шкале DEFCON** (лидирующий игрок тот, кто выше). При ничьей никто не получает престиж за рассматриваемую цель. Вы также можете получить бонусный престиж, указанный в жёлтом круге карты и зоны борьбы на игровом поле. Шкалы DEFCON всегда приносят бонусный престиж, равный +1. Зоны борьбы приносят 0—2 дополнительного престижа. Заметьте, что политическая зона «Куба», военная зона «Куба» и «Атлантика» связаны друг с другом.

Они приносят по +1 престижа за каждую связанную зону, в которой вы тоже лидируете.

Игрок не может накопить больше 5 престижа.

Выполнив карты целей, отложите их в стопку сброса лицом вверх.



7. ПРОВЕРКА НАЧАЛА ЯДЕРНОЙ ВОЙНЫ

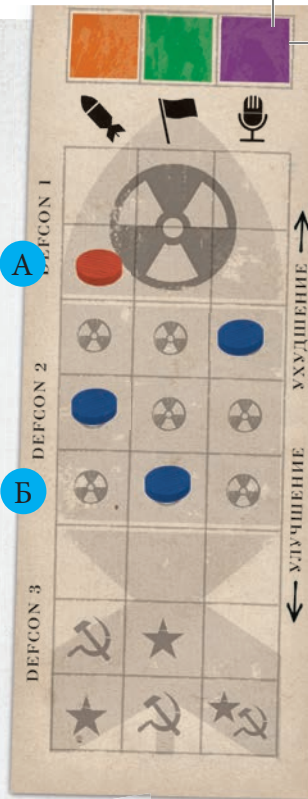
Если вы толкнёте себя или соперника на грань войны, вам или ему может не хватить времени исправить ситуацию. Тот, кто начинает ядерную войну, тут же проигрывает. Ядерная война начинается на этапе 7, если выполняется хотя бы одно из следующих условий (не имеет значения, выполняются ли эти условия на этапах 1—6):

- Хотя бы 1 маркер DEFCON игрока находится в области DEFCON 1.
- Все 3 маркера DEFCON одного игрока находятся в области DEFCON 2.

Если оба игрока одновременно начинают ядерную войну, они оба проигрывают.

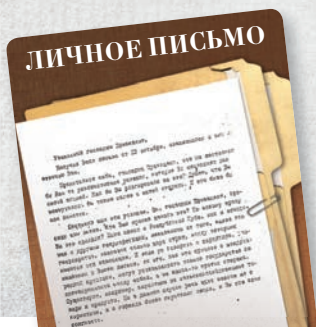
8. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА РАУНДА

Переместите маркер раунда на следующее деление шкалы раундов. Если маркер не оказался на последнем делении, начинайте новый раунд. В противном случае подведите итог кризиса и определите победителя.



КОНЕЦ ИГРЫ

Откройте карты стратегий, составивших стопку итога кризиса (в ней должно оказаться от 6 до 9 карт). Затем сосчитайте все кубики влияния на картах США и СССР, не учитывайте карты ООН. Не имеет значения, кто из игроков добавил какую карту. Игрок с наибольшей суммой изображённых кубиков влияния получает 2 престижа. В случае ничьей никто не получает престиж.



В игре побеждает участник, набравший больше всего престижа (при условии, что никто не начал ядерную войну).

В случае ничьей побеждает обладатель карты личного письма.



13 ДНЕЙ ХРОНИКА КАРИБСКОГО КРИЗИСА

Дэвид Джэник-Джонс (США) играет против Роберта Хана (СССР).

Игра «13 дней» начинается с нулевым престижем обоих участников (ничейная ситуация), тремя шкалами DEFCON, заполненными маркерами так, как отмечено на игровом поле, и жетонами влияния США и СССР, размещёнными в четырёх зонах борьбы: жетоны США находятся в Италии и Турции, а жетоны СССР — на Кубе и в Берлине. США получают карту личного письма. Кризис, толкнувший мир на грань ядерной войны, начинается ещё раз.

РАУНД 1

Первый раунд начинается с того, что игроки перемещают маркеры DEFCON на 1 деление вверх и берут по 3 карты целей. Игроку-США крупно везёт, он получает карты: «Турция», «Италия» и «Общественная шкала». Игрок-СССР получает карты: «Атлантика», «Личное письмо» и «Политическая шкала». Каждый игрок помечает три свои цели жетонами флагов на игровом поле.

Игрок-США решает, что проще всего усилить уже имеющееся влияние в Италии, поэтому выбирает цель «Италия». Игрок-СССР изначально отстаёт на шкале политики DEFCON, поэтому цель «Личное письмо» оказывается самым достижимым вариантом. К тому же, он надеется, что преимущество этой карты поможет ему в будущем. Четыре невыбранные карты целей замешиваются обратно в колоду целей.

Каждый игрок берёт 5 карт стратегий из колоды. Игрок-США получает карты: «Общественные протесты» (карта США), «Сдерживание» (ООН), «Сбитый U-2», «Оборонительные ракеты» и «Суэц — Венгрия» (3 карты СССР). 3 из 5 карт позволяют игроку-СССР активировать события — не очень

удачный стартовый набор для США. Игрок-СССР получает карты: «Фидель Кастро» (карта СССР), «Взлёт по тревоге» и «Разведанные» (карты ООН), «Мюнхенские уроки» и «Карантин» (карты США). Не особо полезный набор карт и для СССР. Поскольку у игроков ничья по престижу, первого игрока текущего раунда выбирает игрок-СССР. Он хочет посмотреть, как начнёт бороться с кризисом игрок-США, поэтому делает его первым игроком.

Примечание разработчика. В этом примере игроки с самого начала получили карты, которые позволят активировать события их соперникам. Время от времени вам придётся разыгрывать карты, которые не принесут вам много пользы, поэтому всё, что вам остаётся, это минимизировать их вред. Не унывайте, набрав плохие карты, — наверняка ваш соперник в схожей ситуации.

Игрок-США начинает игру, разыгрывая «Общественные протесты» как приказ и помещая 3 жетона в военную зону борьбы «Атлантика» в качестве превентивной меры против советской агрессии в этом регионе и попытке помешать СССР достичь цели «Атлантика», если он выбрал именно её. Если в приказе используется более 1 жетона, это всегда влияет на маркер DEFCON, и в нашем случае военный маркер DEFCON США поднимается на 2 деления (число выложенных кубиков минус 1). Игрок-СССР разыгрывает «Взлёт по тревоге» как событие и добавляет по 1 жетону в зоны: «Атлантика» (к жетонам США), «Объединённые Нации» и «Турция» (к 1 жетону США). Поскольку на карте нет символа DEFCON, активация события не ухудшает положения шкал DEFCON.

США разыгрывают вторую карту — «Оборонительные ракеты». Поскольку это советская карта, игрок-СССР получает право тут же активировать её событие. Что он и делает, выкладывая по жетону в зоны борьбы «Телевиденье» и «Объединённые Нации». Обе зоны относятся к общественным зонам борьбы, но в каждую из них был добавлен лишь 1 жетон, поэтому общественный маркер DEFCON СССР остаётся на месте. Теперь игрок-США кладёт 1 жетон в зону борьбы «Объединённые Нации» (к 1 жетону СССР.)

СССР разыгрывает свою вторую карту — «Мюнхенские уроки». Чтобы отвести подозрения соперника от своей «итальянской» миссии, а также ослабить советское влияние в регионе, игрок-США активирует событие и добавляет 1 жетон влияния в зону борьбы «Берлин». Но если даже США и удалось обмануть СССР, тот продолжает следовать собственному плану. Русские решительно отдают приказ о размещении 3 жетонов влияния в военной зоне борьбы «Атлантика», поднимая свой военный маркер DEFCON на 2 деления. США приходит к мысли, что цель СССР — это «Атлантика».

США разыгрывают третью карту — «Сбитый U-2». СССР активирует её событие и добавляет ещё 2 жетона влияния в Турцию, надеясь не дать США достичь своей цели, если ею окажется «Турция». У США нет жетонов ни в одной зоне Кубы, поэтому активация события заканчивается. Уверенный, что целью СССР является «Атлантика», игрок-США отдаёт приказ и добавляет туда 2 жетона влияния, достигая лимита в 5 жетонов.



СССР разыгрывает карту «Карантин» ради 1 жетона влияния. Игрок-США не может активировать событие, поскольку в Атлантике находится максимально возможное число его жетонов. Игрок-СССР выполняет приказ и добавляет ещё 1 жетон в зону борьбы «Объединённые нации».

США разыгрывают свою последнюю карту в этом раунде — «Сдерживание». Игрок-США уверен, что теперь Италия уже не попадёт под советское влияние и потому добавляет в качестве приказа 2 жетона в общественную зону борьбы «Альянсы», поднимая свой общественный маркер DEFCON на 1 деление. Он надеется, что 2 жетона СССР, изображённые на оставшейся у него карте «Суэц — Венгрия», не сильно повлияют на итог кризиса. Однако СССР делает кое-что неожиданное — разыгрывает «Разведанные» как событие, вынуждая игрока-США отдать ему карту «Суэц — Венгрия» (так как это его единственная карта). США берут новую карту из колоды, а СССР сбрасывает «Суэц — Венгрия», не предполагая, что целью США может быть «Италия». К несчастью для игрока-США, его новой картой оказывается «Москва — наш мозг», советская карта с 3 жетонами влияния, которую теперь придётся добавить в стопку итога кризиса.

Примечание разработчика. Игрок-СССР мог бы сыграть карту «Суэц — Венгрия» и перехватить влияние в Италии, что принесло бы ему 2 престижа. Однако игроку-США удалось дезинформировать соперника. Он не стал закидывать Италию жетонами, понимая, что это было бы подозрительно, а с учётом того, что СССР ходит после него, это могло бы ещё и оказаться бесполезным. Вы должны не столько играть в игру, сколько стараться переиграть соперника.

Оба игрока откладывают по 1 оставшейся карте в стопку итога кризиса и переходят к последним этапам раунда. Сначала распределяются бонусы общественного мнения. В зоне общественной борьбы «Объединённые Нации» лидирует игрок-СССР, и он получает карту личного письма. Он также лидирует в зоне «Телевиденье», решая опустить свой военный маркер DEFCON на 1 деление. Игрок-США лидирует в зоне «Альянсы» и берёт карту стратегии из колоды. Это советская карта «Залив Свиней», поэтому США не добавляют её в стопку итога кризиса, а сбрасывают. Теперь игроки выполняют цели. Игрок-США открывает карту цели «Италия». Он получает 1 престиж (разница его и советских кубиков в Италии) и ещё 1

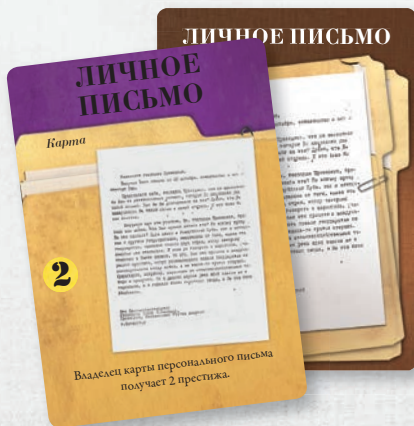
престиж, как указано в зоне борьбы «Италия» и на карте цели. Игрок-СССР открывает карту цели «Личное письмо» и тоже получает 2 престижа за обладание личным письмом. Игроки получили одинаковый престиж, поэтому положение маркера престижа не меняется.

США



+2 США

СССР



+2 СССР

США +2, СССР +2 = Престиж не меняется

РАУНД 2

Маркеры DEFCON поднялись по шкалам, и игроки взяли карты целей. США получают карты: «Политическая шкала», «Куба» (политическая зона) и «Берлин». СССР получает цели: «Турция», «Атлантика» и «Военная шкала». Игрок-США выбирает «Кубу», надеясь вместе с этим сохранить сильное влияние в Атлантике. В его запасе уже не так много кубиков, поэтому было бы хорошо вернуть часть из них. Игрок-СССР выбирает «Атлантику», надеясь выдворить оттуда США. Также он рассчитывает получить дополнительный престиж за лидерство хотя бы в одной «кубинской» зоне. У игроков равный престиж, и СССР вновь решает ходить вторым. Каждый игрок берёт 5 карт стратегий из колоды.

Игроку-США достаются: «БРСД и БРПД», «Стратегический баланс», «Блокада Берлина», «Операция «Мангуст»», «Улыбаемся и машем» — ещё один набор, в котором преобладают советские карты. Игроку-СССР достаются: «Авиаудар», «Обещание о ненападении», «Обмен» ракетами», «На грани» и «Пятьдесят на пятьдесят». Не самый сильный набор, но в нём всего 2 карты США.

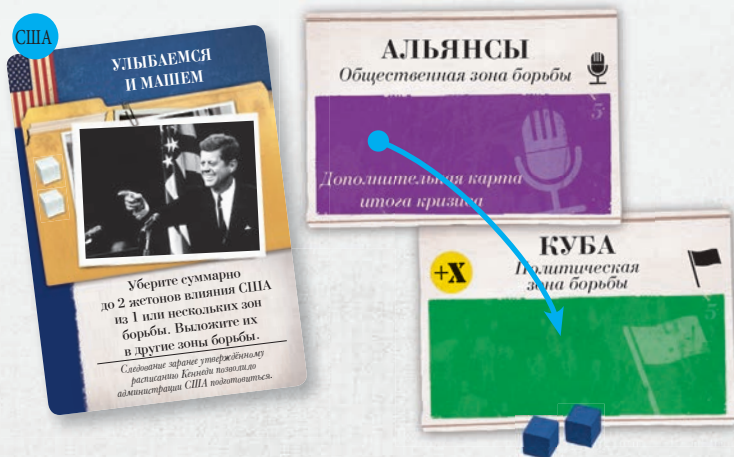
США хотят избавиться от своих советских карт и разыгрывают «Блокаду Берлина». Игрок-СССР решает получить 2 престижа, после чего США поднимают его общественный маркер DEFCON на 2, пытаясь спровоцировать СССР на начало войны. Игрок-США помещает 2 жетона (уже 2-й и 3-й) в Турцию, чтобы компенсировать находящиеся там 3 жетона СССР (ошибочно предположив, что цель СССР — это «Турция»). СССР разыгрывает «Пятьдесят на пятьдесят» как событие и перемещает свои общественный и военный маркеры DEFCON на 1 деление вниз.

Примечание разработчика. В начале 2-го раунда положения шкал DEFCON игрока-США выглядят опаснее, чем у соперника. Полагаю, что ранний розыгрыш «Блокады Берлина» явился попыткой усилить давление на СССР и выбить его из колеи. Что важнее: подарить сопернику 2 престижа или подтолкнуть его к ядерной войне? Ответ

не так прост. Тем более что 2 последующих события позволили игроку-СССР стабилизировать свои шкалы DEFCON и снять оказанное давление.

Своей второй картой США разыгрывают «БРСД и БРПД». Игрок-СССР активирует событие, опускает свой военный маркер DEFCON на 1 деление и кладёт 1 жетон в военную зону борьбы «Атлантика». Игрок-США помещает 1 жетон в Берлин, надеясь обмануть СССР. Поскольку приказ задействовал только 1 жетон, военный маркер DEFCON США остаётся на месте. СССР разыгрывает карту «На грани» в качестве события, ослабляя влияние США до конца раунда (на приказы США налагается штраф в –1 влияние).

Свою третью карту, «Улыбаемся и машем», США разыгрывают в качестве события, перенося 2 жетона из зоны борьбы «Альянсы» в политическую зону борьбы «Куба».



Верно предположив, что эта зона и является целью США, СССР разыгрывает «Обещание о ненападении». США активируют событие карты, убирая 2 советских жетона из Турции (эта зона может оказаться целью СССР) и опуская политический маркер DEFCON США на 2 деления. Затем игрок-СССР кладёт 2 жетона в политическую зону борьбы «Куба», чтобы уравновесить

влияние США своим, и поднимает политический маркер DEFCON СССР на 1 деление. Своей последней картой в раунде США разыгрывают «Стратегический баланс». СССР не может активировать событие, чтобы выложить кубики в «Атлантику», поскольку у него там и так 5 жетонов, поэтому игрок-США просто кладёт 1 жетон в политическую зону борьбы «Куба». СССР разыгрывает «Авиаудар», США активируют событие и убирают советский жетон из политической зоны борьбы «Куба». Однако СССР приказом добавляет туда 2 жетона (и поднимает свой политический маркер DEFCON на 1 деление), чтобы сравнять их число с жетонами США.



«Операция «Мангуст» и «Обмен» ракетами» тайно добавляются в стопку итога кризиса. Игрок-СССР лидирует в общественной зоне борьбы «Объединённые нации», поэтому оставляет себе карту личного письма. СССР лидирует и в зоне «Телевиденье», опуская свой общественный маркер DEFCON на 1 деление. В зоне «Альянсы» лидера нет. Игрок-США открывает свою цель «Куба» (политическая зона). У игроков равенство по жетонам влияния в этой зоне, поэтому никто не получает престиж. Игрок-СССР открывает свою цель «Атлантика», и здесь тоже нет лидера: у каждого по 5 жетонов влияния, а значит, никто не получает престиж. Текущий счёт:

2 престижа у СССР (благодаря карте «Блокада Берлина»). Проверяется условие начала ядерной войны. Она не наступает, и игра продолжается дальше. Игроки перемещают маркер раунда и начинают 3-й раунд.

Примечание разработчика. Три зоны борьбы вокруг острова Куба очень важны, поэтому игроки так жёстко соревнуются за лидерство в них. И даже если пока никто из них не добился преимущества, нельзя сказать, что раунд прошёл зря. Игроки борются за ключевые позиции, уровень DEFCON продолжает ухудшаться, запасы жетонов подходят к концу — всё это обязательно скажется на характере игры в последнем раунде.

РАУНД 3

Игроки поднимают маркеры DEFCON. Военный маркер США оказывается в критической области DEFCON 1, а все 3 маркера СССР занимают область DEFCON 2 — игрокам нужно принять меры к недопущению ядерной войны. Каждый игрок берёт карты целей. Цели США: «Политическая шкала», «Военная шкала» и «Куба» (военная зона). Цели СССР: «Берлин», «Политическая шкала» и «Общественная шкала». Игрок-США выбирает «Военную шкалу», так как опережает на ней СССР. Игрок-СССР выбирает «Берлин», хотя на данный момент у США в этой зоне на 1 жетон больше (но у СССР больше возможностей влиять на военные зоны борьбы и не подниматься до области DEFCON 1). У игрока-США меньше престижа, поэтому он назначает первым игроком СССР. Оба участника берут по 5 карт стратегий.

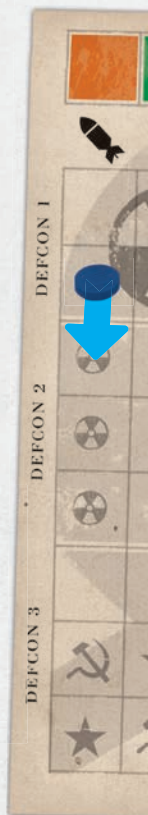
Примечание разработчика. Ситуация с военным маркером DEFCON сильно повлияет на тактику США. Игрок-СССР вполне мог бы выбрать цель «Политическая шкала», так как можно не сомневаться, что маркер США не успеет подняться по ней достаточно высоко.

Игрок-США получает карты: «Национальное освобождение», «Гляделки», «Встреча глав государств», «Ближайшие союзники» и «Атомные подводные лодки» — смешанный набор. Игроку-СССР достаются: «Стандартные процедуры», «У Тан», «Сохранение лица», «Вторжение на Кубу» и «Математическая точность». Плохой набор для итога кризиса из-за 2 карт США и 3 карт ООН.

СССР разыгрывает «Стандартные процедуры» как событие, получая +1 влияние ко всем своим приказам до конца раунда. У него мало жетонов влияния, поэтому эта карта позволит сэкономить. США разыгрывают «Встреча глав государств», убирая 2 жетона влияния из Атлантики и перемещая военный маркер DEFCON на 1 деление вниз (возвращаясь в область DEFCON 2). Вторая карта игрока-СССР — «Вторжение на Кубу». Игрок-США решает не активировать событие и не поднимать свой военный маркер DEFCON в область DEFCON 1, поэтому СССР просто кладёт 1 жетон в зону борьбы «Альянсы». США разыгрывают «Гляделки» в качестве события, так как их военный маркер DEFCON выше, чем у СССР. Игрок-США кладёт единственный жетон влияния в военную зону «Куба» (его военный маркер DEFCON остаётся на месте).

Третья карта игрока-СССР — «Математическая точность». Игрок-США активирует событие, перемещая свой политический маркер DEFCON на 1 деление вниз

США



и добавляя 1 жетон в военную зону борьбы «Куба». Затем СССР забирает 4 жетона из Атлантики (3 по карте и ещё 1 благодаря сыгранному ранее «Стандартным процедурам») и опускает военный маркер DEFCON СССР на 3 деления. США разыгрывают «Ближайших союзников» и тоже убирают 2 жетона из Атлантики, опуская военный маркер DEFCON США на ещё 1 деление.

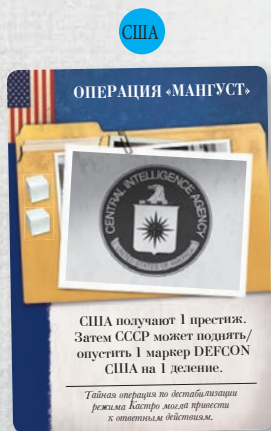
***Примечание разработчика.** Поскольку игрок-США продолжает усиливать влияние в военной зоне борьбы «Куба», игрок-СССР ошибочно предполагает, что она является тайной целью США. Вот почему (помимо нехватки кубиков в запасе) он убирает 4 кубика из Атлантики и опускает свой военный маркер DEFCON. Это неплохое решение, но оно ему дорого обойдётся.*

СССР разыгрывает свою последнюю карту, «Сохранение лица», как приказ. Он помещает 2 жетона влияния в Берлин (вновь используя бонус «Стандартных процедур») и поднимает свой военный маркер DEFCON на 1 деление. США разыгрывают «Национальное освобождение», СССР решает не активировать событие, ведь оно переместило бы его политический маркер DEFCON в область DEFCON 1. Игрок-США кладёт 1 жетон в Берлин в противовес СССР.

«Атомные подводные лодки» и «У Тан» добавляются в стопку итога кризиса. Игрок-СССР лидирует в зоне борьбы «Объединённые нации» и оставляет себе карту личного письма. СССР лидирует в зоне «Телевиденье» и перемещает свой политический маркер DEFCON на 1 деление вниз (чтобы не проиграть из-за того, что маркер СССР поднимется в область DEFCON 1, если у игрока-США окажется цель «Политическая шкала»). СССР лидирует в зоне «Альянсы» и берёт из колоды карту «Фотографии с U-2» (1 жетон США) и сбрасывает её. Игрок-США открывает свою цель «Военная шкала», его маркер опережает маркер СССР на 3 деления. Он поднимает свой маркер DEFCON ещё на 1 деление, оказываясь ровно на границе области DEFCON 1, и получает 4 очка престижа — маркер престижа смещается на деление 2 стороны США. Игрок-СССР открывает свою цель «Берлин». У каждого игрока по 3 жетона в этой зоне, и никто не получает престиж.

Ни один из участников не начинает ядерную войну, поэтому из-под поля достаются и открываются карты итога кризиса. Карты ООН сбрасываются. Учитываются лишь жетоны на картах США и СССР. На единственной карте США всего 2 жетона, зато на 3 картах СССР суммарно 9 жетонов. Это приносит русским 2 престижа — маркер престижа переносится на деление 0 шкалы престижа. В игре ничья, поэтому победа за владельцем карты личного письма, и это СССР. Кризис преодолен, угроза ядерной войны ушла в прошлое, и весь мир благодарит за это Советский Союз.

ИТОГ КРИЗИСА



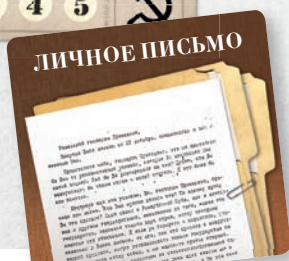
x 2



x 9 = +2




Ничейная ситуация, поэтому побеждает обладатель личного письма — СССР.



★ 13 ДНЕЙ

КАРИБСКИЙ КРИЗИС 1962



Создатели игры:

ДАНИЕЛЬ СКЬЁЛЬД ПЕДЕРСЕН АСГЕР САМС ГРАНЕРУД

Особой благодарности заслуживают:

Расмус Скоу Кристенсен, Ким Дорфф, Каспер Фоскйер,
Йоханнес Фёльгер, Ханс Петер Хартстен, Андере Хеберт,
Трэвис Хилл, Ларе Хофман, Дэвид Джэник-Джонс, Бо Йёргенсен,
Ларс Кребе, Томас Лёфгрэн, Йенс Ладефогед Мортенсен,
Йенне Норекер, Якоб Линд Ольсен, Андреас Скьёльд Педерсен,
Равиндра Прасад, Ларс Престегор, Rhinoseros («BGG»), Ян Скривинс,
Йоханнес Сьольте, Мортен Сковгор, Оле Стейнесс,
Мортен Вейльбах, Андере Вивель, «Nordic Game Artisans»
и замечательное сообщество «BGG».

Над русским изданием работали:

Продюсер – Голубкина Сергей
Перевод – Петрунин Александр
Подготовка к печати – Кабанов Сергей
Особые благодарности – Голубкина Маргарита
и Страдберг Александр

Графический дизайн:

Джейкоб Уолкер



Геменот



Ultra•PRO®

www.jollyrogergames.com
www.ultrapro.com
www.gemenot.ru
gemenotgames@gmail.com