

13 MINUTES

КАРИБСКИЙ КРИЗИС, 1962



Ultra•PRO®

www.jollyrogergames.com

www.ultrapro.com

2 игрока / 13 минут / возраст 10+

13 Минут - это карточная микроигра с жесткими решениями. Играя за президента Кеннеди или Хрущева, вы будете стараться выйти из Карибского кризиса успешнее соперника. Во время партии вы разыграете по пять карт, чтобы с их помощью размещать маркеры влияния или взаимодействовать с территориями. Разыгранные карты превращаются в новые территории, поэтому карта мира будет постоянно меняться. Будьте аккуратны, каждое решение крайне важно и может спровоцировать ядерную войну.

Состав игры

13 карт и 26 маркеров влияния (13 синих и 13 красных)

Подготовка к игре

Игрок за США берет 13 синих маркеров, а игрок за СССР - 13 красных.

Перемешайте колоду и выдайте каждому игроку 2 карты.

Возьмите одну карту из колоды и разместите ее лицом вниз в центре стола. Это Куба. Стол - это воображаемая карта мира, разделенная на три зоны. Центр - нейтральная.

Пространство стола прямо перед вами - это ваша зона влияния, аналогично с таковой у соперника. Это важно, потому что нахождение карты - решающий фактор при ничьих в определении владельца в конце игры.

Процесс игры

1) Борьба за инициативу.

Оба игрока зажимают любое количество маркеров влияния в ладони, затем одновременно открывают ее. Поставивший больше определяет очередность хода (при ничьей повторите). После этого обе ставки удаляются из игры.

2) Разыграйте и возьмите карту.

Каждый игрок разыгрывает по одной карте, а в конце хода добирает еще одну. Игра заканчивается, когда в колоде не осталось карт.

Когда вы разыгрываете карту, она становится новой территорией. Разместите ее лицом вверх либо в нейтральную зону (в середину стола), либо в свою (перед собой). Затем выполните выбранное действие.

Вы можете разыграть либо действие Приказа (для всех карт), либо События (для нейтральных и карт вашей державы).

Приказ (все карты).

Разместите или удалите свои маркеры влияния с одной территории. Вы не обязаны использовать столько маркеров, сколько указано сверху карты (можно и меньше).

Размещая маркеры влияния, передвигайте территорию на один шаг к вашему краю стола (вашей зоне влияния). Удаляя маркеры, передвигайте территорию на один шаг к зоне влияния соперника. Вне зависимости от количества размещенных или удаленных маркеров, всегда передвигайте территорию максимум на один шаг.

Важно! Если вы разыгрываете карту, относящуюся к державе соперника, он может решить разыграть Событие с нее (как если бы он разыграл эту карту сам) до вашего Приказа.

Событие (ваши и нейтральные карты).

События - это особые действия, нарушающие основные правила игры. Просто следуйте указаниям на карте.

Примечание: когда вы размещаете или удаляете маркеры благодаря Событию, не забывайте передвигать территории.

Возьмите новую карту.

Если колода пуста, и у каждого игрока осталось по одной карте, партия завершается. Эти карты учитываются при подсчете очков и могут начать ядерную войну (см. ниже).

3) Конец игры.

При окончании игры следуйте нижеприведенной инструкции.

Победа на территориях.

В конце игры вы получаете 1 победное очко (ПО) за каждую территорию, на которой ваших маркеров влияния больше (2 ПО за Кубу). При ничьей (в том числе, нулевой), ПО получает игрок, в чьей зоне влияния находится карта.

Большинство военных территорий.

Переверните карту Кубы. Игрок, под чьим влиянием находится больше военных территорий (с оранжевым символом DEFCON), дополнительно получает 1 ПО.

Продолжение подсчета.

Откройте оставшиеся в руках карты. Подсчитайте количество маркеров влияния на событиях СССР и США (неважно, в чьих руках карты). Держава, на чьих событиях их оказалось большинство, дополнительно получает 1 ПО.

Если на двух картах совпадают символы DEFCON, немедленно поместите эти карты в свои зоны влияния. Может начаться ядерная война!

Проверка начала ядерной войны.

Территории имеют символ DEFCON одного из трех цветов (оранжевый - военный, зеленый - политический, фиолетовый - общественное мнение). Если в вашей зоне влияния есть три или больше символов DEFCON одного цвета, вы начинаете ядерную войну и проигрываете. Если оба участника начинают войну, никто не выигрывает.

Кампания

Играйте одиночное сражение или суммируйте очки до тех пор, пока один из игроков не наберет **13 ПО**. Если вы начинаете ядерную войну, вы немедленно проигрываете во всей кампании вне зависимости от счета.