

## **13 минут**

### ***Карибский кризис, 1962***

2 игрока / 13 минут / возраст 10+

#### **Компоненты**

13 карт стратегии и 26 кубиков влияния (13 синих и 13 красных)

13 минут - карточная микроигра с принятием сложных решений. Вы играете либо за президента США Джона Фицджеральда Кеннеди, либо за генсека СССР Никиту Сергеевича Хрущева. И ваша цель состоит в том, чтобы выйти из Карибского кризиса наиболее могущественной сверхдержавой, и не развязать при этом ядерную войну.

В процессе игры вы разыграете по 5 карт стратегии, используя их для размещения кубов влияния на полях битвы для обеспечения своего превосходства, или для манипулирования полями битвы. Разыгранные карты превращаются в новые поля битвы, поэтому карта мира постоянно меняется. Будьте осторожны, потому что каждое решение имеет важное значение и может вызвать глобальную ядерную войну.

#### **Подготовка к игре**

- играющий за США берет 13 синих кубов, а играющий за СССР - 13 красных кубов
- перетасуйте колоду и сдайте каждому игроку по 2 карты
- возьмите не глядя 1 карту из колоды и положите ее рубашкой вверх в центр стола - это Куба.

Игровой стол, в качестве воображаемой карты мира делится на 3 зоны. В центре стола - нейтральные территории. Стол перед вами - сфера влияния вашей сверхдержавы, а стол перед оппонентом - сфера влияния его сверхдержавы. Это важно, потому что наличие карты в вашей сфере влияния может разбить ничью, если никто не сможет доминировать к концу игры.

#### **Процесс игры**

##### **1. Аукцион за инициативу**

Оба игрока берут в руку любое количество кубов влияния и одновременно показывают их. Поставивший больше решает кто будет ходить первым (в случае ничьей кубы возвращаются в резерв и аукцион проводится заново). Обе ставки, и выигравшая, и проигравшая **удаляются из игры**.

##### **2. Розыгрыш и добор карт стратегии**

В свой ход игроки разыгрывают одну из двух карт с руки. В конце своего хода они добирают из колоды вторую карту. После того как оба игрока совершили ход в котором не смогли добрать карту из колоды (потому что она опустела) игра заканчивается.

Когда вы разыгрывает карту она мгновенно становится новым полем битвы. Положите ее **лицом вверх** в нейтральную зону (в центр стола) или в свою сферу влияния (перед собой). Затем выполните выбранное действие.

Ваше действие может быть **Командой** (все карты) или **Событием** (только нейтральные карты ООН или карты вашей собственной сверхдержавы).

### **Команды (доступно для всех карт)**

Поместите свои кубики влияния на одну любую карту(включая только что разыгранную) или уберите их с нее. Вы можете положить/убрать столько же или меньшее количество кубиков, сколько изображено в левом верхнем углу только что разыгранной карты.

Когда вы положили кубики влияния на поле битвы, подвиньте эту карту на один шаг в свою сторону (в сторону своей сферы влияния). Когда вы убираете кубики влияния отодвиньте карту в сторону сферы влияния оппонента. Вне зависимости от того сколько кубов вы убрали или поместили на карту поле битвы перемещается только на 1 шаг в соответствующую сторону.

**Важно!** Если вы разыгрываете **карту супердержавы соперника**, он может решить использовать Событие этой карты так, как будто ее разыграл он **до того** как вы выполните обычное действие Команды.

### **События (доступны для ваших собственных и нейтральных карт)**

События - это специальные действия, которые изменяют некоторые основные правила. Следуйте инструкциям на карте.

Замечание: когда вы помещаете / убираете кубики влияния при помощи Событий, вы все равно перемещаете поле битвы между двумя сферами влияния.

### **Добрать новую карту стратегии**

Если колода закончилась и у игроков осталось по одной карте Стратегии на руках игра заканчивается. Оставшиеся на руках карты учитываются при подсчете очков И могут спровоцировать ядерную войну (см. ниже)

## **3. Конец игры**

Если игра закончилась, следуйте следующим инструкциям:

### **Превосходство на полях сражений**

В конце игры вы получаете по одному очку превосходства за каждое поле битвы на котором вы доминируете (2 очка за доминирование на Кубе - карте, лежащей лицом вниз). Вы доминируете, если имеете больше кубов влияния на карте, чем ваш вероятный противник. В случае ничьей (а также если на карте 0 кубиков) доминирование определяется по тому, в чьей сфере влияния находится данное поле битвы. Ничья в нейтральной зоне не приносит очков.

### **Превосходство на военных полях сражений**

Переверните карту Кубы (кубики, лежавшие на этой карте, остаются на ней же после ее переворота). Игрок, доминирующий на большинстве военных полей сражений получает 1 дополнительное очко превосходства. Военные поля сражений можно отличить по оранжевому символу радиационной опасности в правом верхнем углу или по значению "1+" очков превосходства в желтом кружке вверху карты. ("1+" символично означает, что карта может помочь принести чуть больше очков престижа, если у вас будет военное доминирование, и при основном подсчете считается просто как 1 очко престижа)

### **Превосходство последствий**

Вскройте карты оставшиеся на руках и подсчитайте по отдельности изображенное на картах количество кубиков влияния СССР и США (неважно в чьей руке находится та или иная карта, кубики с карт ООН не учитываются). Сверхдержава имеющая превосходство по изображенным кубикам только с этих двух карт добавляет себе еще одно очко превосходства.

Теперь, если на вскрытых картах **одинаковый по цвету символ ядерной опасности\***, добавьте свою вскрытую карту в свою сферу влияния. Это может начать ядерную войну!

(\*в оригинале символ ядерной опасности назван "символом DEFCON" - DEFCON это шкала готовности обороны США, где 5 - мирное время, а 1 - максимальная боеготовность, соответствующая преддверию крупномасштабного военного конфликта с применением ядерного оружия. Во время Карибского кризиса ВС США были переведены только на уровень боевой готовности DEFCON-2).

### **Проверка на начало ядерной войны**

Поля сражений имеют символы радиационной опасности (DEFCON) одного из трех цветов: оранжевый - военный, зеленый - политический, фиолетовый - мировое общественное мнение. Если у вас есть 3 или более символа радиационной опасности одинакового цвета в вашей сфере влияния - вы развязали ядерную войну и проиграли игру. Если оба игрока начали ядерную войну - не выигрывает никто. (Если перевернутая карта Кубы оказалась в вашей сфере влияния ее значок радиационной опасности также учитывается).

### **КАМПАНИИ**

Играйте несколько партий подряд, суммируя очки Превосходства за все партии, пока один из игроков не достигнет **13 очков** превосходства. Если вы начали ядерную войну - вы проиграли всю кампанию вне зависимости от количества набранных очков.

## FAQ

**Q:** На карте **U2 Photographs** написано *“Разместите на поле битвы до 1 куба влияния и переместите эту карту на 1 шаг в сторону к / от вашей сферы влияния”*. Заменяет ли это перемещение поля битвы обычное перемещение карты, срабатывающее при размещении/убирании кубов, или дополняет его.

**A:** Заменяет. Цель карты - иметь возможность оказывать давление на противника, одновременно сохраняя при этом присутствие.

**Q:** Правильно ли я понимаю, что количество кубов влияния уже лежащих на карте никак не влияет на перемещение карты? Например: на карте лежит 5 кубиков влияния США и ни одного СССР. На карту кладется 1 кубик СССР и она все равно смещается на 1 шаг в сторону сферы влияния СССР, не смотря на то, что кубиков влияния США на карте по прежнему больше.

**A:** Да, правильно.

**Q:** Условие начала ядерной войны (DEFCON) проверяется только в конце партии?

**A:** Да

**Q:** Могу ли я добавлять на карту кубики влияния, если она уже находится в моей сфере влияния?

**A:** Да, можете. Карту при этом никуда двигать не надо.

**Q:** Что такое карты Команд?

**A:** Команды и События - это не карты, а два разных действия на каждой карте. Действие Команда представлена количеством кубиков изображенных вверху карты. Действие Событие описано текстом внизу карты.

Если вы играете за США и разыгрываете карту США или ООН вы можете выполнить либо Команду, либо Событие. Но не оба.

Если вы, будучи игроком за США, разыгрываете карту СССР, то вам доступно только действие Команда, и ваш оппонент может разыграть действие События с этой карты, перед тем, как вы выполните Команду.

**Q:** Куба перемещается из нейтральной зоны в чью-то сферу влияния при выставлении кубиков также, как и любая другая карта?

**A:** Да.

**Q:** Кто какую карту добавляет в свою зону влияния при совпадении символов ядерной опасности при подсчете очков?

**A:** Для примера:

-игрок за СССР держит карту США с 2 кубами влияния и зеленым символом DEFCON

-игрок за США держит карту ООН с 1 кубом влияния и зеленым символом DEFCON

Дополнительное очко престижа достается игроку за США. Карты UN не связаны ни с одной из сторон, поэтому мы не учитываем кубы на них. Таким образом, США

фактически имеют 2 кубика на удерживаемых карточках, в то время как СССР имеет ноль, поскольку карт СССР нет.

Теперь начинается фаза проверки начала ядерной войны.

Поскольку символы defcon на картах в руке совпадают (оба зеленые), каждый игрок должен положить СВОЮ карту в СВОЮ сферу влияния. В данном примере, игрок за США кладет в свою сферу влияния карту ООН, а игрок за СССР кладет в свою сферу влияния карту США, которую держал в руке.

**Q:** Перечислите на каких картах какого цвета символы DEFCON для дальтоникиков

**A:**

**Зеленый:** СССР "Fidel Castro" и "Moscow is our Brain"; США "Excomm"; ООН "U Thant"

**Фиолетовый:** США "Wave & Smile", "Public Protests" и "U-2 Photographs"; one СССР "U-2 Downed"

Остальные 5 карт - оранжевые военные карты.

**Q:** Есть ли предел в 5 кубиков каждого цвета на поле битвы, как это было в игре "13 дней"

**A:** Нет. В игре "13 минут" официально нет предела на количество кубиков на любом поле битвы. Но не стесняйтесь, вводить такой лимит как домашнее правило, если вам так больше нравится.

(у игры 2 автора. При этом Asger Harding Granerud придерживается жесткого лимита в 5 кубиков, который не может превысить даже розыгрыш Событий. Daniel Skjold Pederson же противник лимита кубиков на карте и в одной из веток обсуждений BGG Asger с ним соглашается).

**Q:** Если на карте написано "Place up to 2 influence cubes on up to two battlegrounds" Это означает, что я могу положить всего 2 кубика на 1 или 2 карты, или что я могу положить 1 или 2 кубика на 1 или 2 карты, что в сумме может дать всего 4 кубика

**A:** Вы можете выставить всего не более 2 кубиков. Но можете распределить их на 1 или 2 карты.

**Q:** Что делать если раз за разом при начальном аукционе происходит ничья из-за того, что никто не хочет ходить первым? Пусть Советы ходят первыми? Или кинуть монетку?

**A:** Поставьте БОльшую ставку, чтобы ходить ПОСЛЕДНИМ. Выигравший аукцион решает, кто будет ходить первым. Это еще один способ добавления решений в итак уже очень маленькую игру, без добавления компонентов. Это было также частью философии дизайна "13 дней" от начала и до конца. Asger

**Q:** Правильно ли я понимаю, что ходить последним выгоднее?

**A:** В общем случае да. Ходящий последним имеет, например, шансы спровоцировать ядерный конфликт соперником, убрав куб влияния с поля битвы в нейтральной зоне, отправив его тем самым в сферу влияния соперника на последнем ходу игры. Однако, может быть выгодным ходить и первым. Например, если вы США и на раздаче вам

пришел Фидель Кастро, будучи первым вы можете разыграть его без эффекта События СССР.

**Q:** Если я помещаю карточку, и ее событие связано с размещением кубов, могу ли я поместить кубики на только что размещенную карту (если это допустимо по правилам события)?

**A:** Да, можете

**Q:** Для действия Команды существуют ли какие-либо ограничения помимо количества кубов в заголовке? Могу ли я разместить кубики на любой карточке или только на той карточке, которая была сыграна? Могу ли я провести командное действие, помещая кубики в карточку страны соперника в его / ее сфере влияния?

**A:** Нет никаких дополнительных ограничений. Вы можете размещать кубы на любой карте, в том числе на карте соперника в его зоне влияния.

**Q:** Если я могу выполнить Команду для любой карты, нужно использовать предел кубиков на карте, которую я играю, или на карте, на которую добавляю кубики? Если я играю карту с 3 кубами в заголовке, могу ли я добавить 3 кубика к карте с 1 кубом в заголовке?

**A:** Используется лимит карты, которую вы разыгрываете. Да, если вы разыгрывает карту с 3 кубами в заголовке, вы можете добавить от 1 до 3 кубиков влияния на карту с 1 кубиком в заголовке. Количество кубиков, нарисованных на ранее выложенных картах, не является лимитом карты.

**Q:** Почти все партии, которые мы сыграли, закончились тем, что мы заставляли нашего противника инициировать ядерную войну, втолкнув в его сферу влияния третий символ радиационной опасности одинакового цвета. Это считается правильной / типичной стратегией?

**A:** Да, это допустимая стратегия, хотя она и не является исторически верной. Обе стороны были очень обеспокоены возможностью начала ядерной войны и не хотели подталкивать другую сторону к ее началу, что, конечно, нанесло бы ущерб обеим сторонам. В этом была вся идея «ядерного баланса» (пытаясь добиться своих целей, насколько далеко я могу «подвинуть» другую сторону, не получив ядерной войны?)

**Q:** Если игрок помещает стратегическую карту в нейтральную зону и немедленно помещает на нее куб влияния, не переходит ли карта в сферу влияния игрока?

**A:** Да

**Q:** Может ли игрок выбрать Событие с карты, которая стала полем битвы на предыдущем ходу, то есть с ранее сыгранной картой?

**A:** Нет, вы можете использовать только Событие/Команду той карты, которую только что сыграли.

**Q:** Правильно ли говорить, что КАЖДЫЙ РАЗ когда вы играете карту, связанную со сверхдержавой вашего оппонента, ваш оппонент может использовать это Событие, прежде чем принять ваше Командное действие?

**A:** Правильно