

# Churchill

Второе издание

Game Design by Mark Herman

Translation by Dmitry Klyuykov



## 1.0 Введение

Churchill – это игра для 1-3 игроков, в которой вы представляете кого-то из большой тройки: Черчилля (Великобритания), Рузвельта (США) или Сталина (СССР). Цель игры – манипулировать концовкой Второй мировой войны к выгоде собственной страны. Однако Churchill не является игрой прямого противостояния. Churchill – игра кооперативного противостояния, в котором игроки и сотрудничают друг с другом, и противостоят друг другу. Если вы играете слишком агрессивно, вы можете расколоть альянс, что приведёт к более опасной послевоенной расстановке сил. Победителем становится игрок, наиболее эффективно воплотивший в игре своё стратегическое видение послевоенного мира.

*Примечание для читателя: основные игровые концепции и последовательность игры вы найдёте в разделах 3.0 и 4.0. В остальных секциях правила излагаются более подробно. Расстановка игры описана в разделе 9.0.*

## 2.0 Игровые компоненты

- 1 игровое поле (22" x 34")
- 1 буклет с правилами игры
- 3 игровые подсказки (11" x 17")
- 1 лист с фишками
- 90 прозрачных пластиковых жетонов (по 30 каждого из трёх цветов, для подпольных ячеек)
- 3 больших деревянных блока (по 1 каждого из трёх цветов, для руководителей)
- 5 пешек (3 черных для международных вопросов, 1 красная для советской агентурной сети проекта Манхэттен, 1 синяя для американской атомной бомбы)
- 7 средних деревянных блоков (2 зелёных, 3 синих, 2 красных, для военных фронтов)
- 4 восьмигранных деревянных цилиндра (2 зелёных, 2 синих, для главенства на ТВД)
- 14 маленьких деревянных кубиков (6 немецких армий черного цвета, 4 японские армии цвета хаки, 3 флота стран Оси серого цвета, 1 итальянская армия коричневого цвета)
- 45 деревянных цилиндров (по 15 каждого из трёх цветов, для политического контроля)
- 6 шестигранных кубиков (по 2 каждого из трёх цветов)

- 1 десятигранный кубик (примечание: грань «0» соответствует результату «10»)
- 30 карточек конференций
- 4 карточки руководителей
- 3 колоды штабов (по 21 карточке каждая)
- 1 лист с наклейками для блоков

## 3.0 Ключевые понятия

### 3.1 Обзор

Партия в Churchill представляет серию последовательно разыгрываемых конференций. Каждый из трёх сценариев (тренировочный, турнирный и кампания) состоит из определённого числа конференций (три, пять и десять, соответственно). Все сценарии заканчиваются либо после десятой конференции, либо после капитуляции стран Оси. Во время конференции вы представляете одного из руководителей большой тройки (Черчилля, Рузвельта или Сталина) и его штаб (7 карточек штаба участвует в каждой конференции). Руководитель и его штаб поднимают, продвигают и оспаривают вопросы. После того, как была сыграна последняя карточка штаба, игроки определяют, кто выиграл конференцию, а затем воплощают каждый поднятый на конференции вопрос, меняя политическую и военную обстановку на игровом поле. Конференция завершается попытками союзных военных сил, называемых в игре фронтами, продвинуться в сторону Германии и Японии. Когда Германия и Япония капитулировали, война заканчивается, и игроки подсчитывают победные очки, чтобы определить победителя.

### 3.2 Игровое поле

Игровое поле разделено на две отдельные части: комната конференций и военная карта.

**3.2.1.** Комната конференций представляет собой круглый стол – на нём будет происходить основная активность в игре. Центр этой комнаты совпадает с центром стола и нулевым делением национальных счетчиков вопросов. Из центра стола расходится три национальных счетчика вопросов, по одному на каждого игрока. Деления на счетчиках пронумерованы от 1 до 6. Каждый счетчик упирается в кресло соответствующего руководителя. Игроки должны рассестись вокруг стола таким образом, чтобы находиться рядом с креслом своего руководителя. Игра идёт по часовой стрелке.

Вопросы начинают игру в центре стола и двигаются в сторону того или иного руководителя. В конце конференции, игрок выигрывается все вопросы, оказавшиеся на его стороне стола, либо в кресле его руководителя.

Счетчик победных очков в верхней части комнаты конференций может использоваться для отслеживания текущего состояния победных очков игроков (по желанию). Десятки и единицы победных очков отмечаются жетонами подпольных ячеек.

**3.22.** Военная карта поделена на европейский и тихоокеанский ТВД. В центре европейского ТВД находится Германия, а в центре тихоокеанского ТВД Япония. Вместе Германия и Япония образуют страны Оси. Несколько треков фронтов разбиты на деления и сходятся в Германии или Японии. Последнее деление на каждом треке (за исключением средиземноморского фронта) – одна из стран Оси.

По каждому треку фронтов передвигается один из маркеров фронтов. Во время военной фазы, каждый фронт обязан попытаться продвинуться в сторону страны Оси. Цвет маркера фронта никак не влияет на игру. Цвет просто показывает, какая из сторон получает большую выгоду от продвижения фронта. Деление, в которое фронт попытается продвинуться во время конференции, называется ближайшим делением. Когда хотя бы один маркер фронта продвигается на деление страны Оси, данная страна капитулирует. Если обе страны Оси капитулируют, игра заканчивается, и определяется победитель.

**3.23.** Страны и колонии прилегают к различным трекам фронтов, но маркеры фронтов никогда не продвигаются в такие деления. В страны и колонии могут помещаться жетоны подпольных ячеек и политического контроля. Такой вид политического влияния даст победные очки в конце игры.

Колониями называются Сиам, Голландская Восточная Индия, Вьетнам, Лаос/Камбоджа и Малайя. Остальные деления, прилегающие к трекам фронтов, называются странами.


**3.24.** Еще одна часть военной карты – счетчик атомной бомбы, продвижение по которому возможно благодаря вопросу «Исследование атомной бомбы». На счетчике также отмечается прогресс советского игрока в


краже технологий для собственной атомной программы.


**3.25.** На военной карте есть арктический ТВД. Этот фронт состоит всего из одного деления, предназначенного для размещения маркеров поддержки ВМФ. К арктическому ТВД прилегают страны Норвегия и Финляндия, в которые можно помещать жетоны подпольных ячеек и маркеры политического контроля, при выполнении определенных условий.


**3.26.** На военной карте есть две круглые области, в которые помещаются маркеры главенства на ТВД. На ТВД может главенствовать либо США, либо Великобритания.

### 3.27. Описание маркеров

 Двусторонние маркеры обеспечения наступления можно использовать, как разменные монеты.

 Двусторонние маркеры поддержки ВМФ можно использовать, как разменные монеты.

 У маркеров вопросов есть свои места в комнате конференций для удобства организации.

 У каждого игрока есть собственный набор маркеров производства и напоминающих маркеров. Конкретных правил по их использованию нет, но нам кажется удобным переворачивать маркеры производства после их использования. Также есть маркеры для обозначения активного или неактивного состояния вашего руководителя.

Карточка руководителя		Карточка штаба	Карточка конференции		
Значение	Текст свойства карточки	Значение (см. 5.25)	Номер Конференция	Название	Вариант
7	 Prime Minister of the United Kingdom Attribute: If played on a Global Issue, gain 1 political alignment marker. Health: After each use, roll 2D6. on a 2-4 Churchill suffers a health attack; he is inactive during the next conference. National Characteristic: Imperial Staff. Staff played during Agenda segment, +1 strength.	 Army Chief of Staff Attribute: If Issue is Directed Offensive on USSR or UK track, +2 strength. * = Compromise: When you play this card roll a 1D6; the result is the card's strength.	4	Cairo – SECTRANT	November 1943

Номер карточки (не влияет на игру)

См. 3.28

## 3.28. Карточки

В игре Churchill есть три вида карточек: карточки руководителей, карточки штаба и карточки конференций. О карточках руководителей рассказывается в 3.31, а о карточках штаба в 3.33. Карточка конференции открывается в начале каждой конференции. На каждой карточке конференции есть цветные полоски, которые указывают, к какому из игроков относится эффект.

Зелёный: Черчилль

Красный: Сталин

Синий: Рузвельт/Трумэн

Серый: Военная ситуация

Белый: Подпольные ячейки и политический контроль

Каждая инструкция описывает, что необходимо сделать.

1. Когда карточка ссылается на маркеры обеспечения наступления или поддержки ВМФ, поместите эти маркеры указанным образом.

2. Когда карточка ссылается на производство, это означает о необходимости траты маркера производства во время сегмента производства.

3. Карточки часто требуют помещения какого-то вопроса на конференционный стол. Возьмите маркер соответствующего вопроса и поместите его в центре конференционного стола, если не указано, где именно его нужно разместить.

## 3.3 Обзор персоналий и вопросов

### 3.31 Руководители



В игре вы представляете одного из трёх руководителей союзников и его страну. Вы можете представлять Черчилля и Великобританию, Рузвельта (или позднее Трумэна) и Соединённые Штаты Америки или Сталина и Советский Союз. На карточках руководителей указана спец. способность, штраф за использование карточки и национальная характеристика.



Во время конференции руководитель может быть либо активным (и способным один раз повлиять на ход конференции), либо неак-

тивным (уже повлиявшим на ход конференции). Использование карточки руководителя всегда сопровождается сбросом карточки штаба по вашему выбору, и использованием значения и свойства руководителя вместо значения и свойства сброшенной карточки.

Из-за проблем со здоровьем или определённых событий, руководитель может быть ограничен в том, как он может повлиять на конференцию. Руководителей можно использовать для обращения ничьей в свою пользу (см. 4.5).

### 3.32. Национальная характеристика

У каждой страны есть национальная характеристика, предоставляющая определённые преимущества.

**Великобритания (имперский штаб):** значение каждой британской карточки увеличивается на 1 во время фазы повестки.

**США (арсенал демократии):** в любой ничейной ситуации, в которой не был использован руководитель, американцы всегда выигрывают, если напрямую вовлечены в данную ничью, либо выбирают, кто выиграл, если не вовлечены в данную ничью.

**СССР («Нет»):** значение любой советской карточки штаба (помните, что Сталин не является карточкой штаба), увеличивается на 1, если карточка была использована для оспаривания.

Игрок не может отказаться от использования национальной характеристики.

### 3.33. Карточки штаба



У каждого игрока есть колода, состоящая из 21 карточки штаба. Каждая карточка штаба представляет историческую личность с числовым значением и текстом, описывающим особое свойство или штраф карточки, сыгранной во время конференции.

Карточки штаба разыгрываются во время заседания, чтобы продвигать или оспаривать вопросы (либо, чтобы сыграть карточку руководителя).

Во время сегмента заседания нельзя самостоятельно занижать значение карточки и игнорировать её свойства.



У каждого игрока есть карточка начальника штаба, значение которой переменчиво. У таких карточек вместо числа в левом верхнем углу нарисована звезда (см. 5.25).

### 3.34. Вопросы



Вопросы – это озаглавленные маркеры, характеризующиеся определённой активностью. Вопросы могут подниматься во время сегмента повестки, продвигаться и оспариваться во время сегмента заседания, и воплощаться во время сегмента принятия решений. Вопросы помещаются на стол согласно инструкции карточки конференции или будучи поднятыми во время сегмента повестки.

## 4.0 Последовательность игры

Партия в Churchill представляет собой последовательность конференций. Каждая конференция следует одним и тем же правилам. Конференция проходит в три фазы: фаза конференции, военная фаза и фаза «разбора полётов». Данные фазы разбиты на сегменты, регулирующие деятельность игроков.

### 4.1 Подробная последовательность игры

#### Фаза конференции

1. Сегмент повестки
2. Сегмент заседания
3. Сегмент принятия решений
  - a. Размещение приоритетных наступлений
  - b. Решение условных вопросов
  - c. Производство
  - d. Распределение производства
  - e. Главенство на ТВД
  - f. Разработка атомной бомбы
  - g. Международные вопросы

#### Военная фаза

1. Сегмент подпольных ячеек
2. Сегмент политического контроля
3. Военный сегмент
  - a. Размещение военных резервов Оси
  - b. Продвижение фронтов

#### Фаза «разбора полётов»

## 4.2 Фаза конференции

Конференция (5.0) делится на три сегмента: сегмент повестки, сегмент заседания и сегмент принятия решений.



**4.21. Сегмент повестки:** в начале сегмента повестки откройте верхнюю карточку конференции и немедленно выполните все инструкции сверху вниз. Если инструкция требует от игрока потратить производство на что-то определённое, то игрок должен поместить в указанное место маркер производства, в качестве напоминания. Некоторые карточки конференций требуют выставления тех или иных вопросов в центре конференционного стола.

Затем каждый игрок раздаёт себе семь карточек штаба. Все игроки выкладывают одну из карточек штаба лицом вниз, а затем одновременно вскрывают выложенные карточки. Во время сегмента повестки свойства и штрафы карточек штаба не работают. Единственно возможная модификация значения карточки в данном сегменте – это +1 к значению за национальную характеристику Великобритании.

Игрок, выложивший карточку с наибольшим значением выигрывает сегмент повестки и выбирает один из доступных вопросов, помещая его на свой национальный счетчик, на деление, соответствующее разнице между значением победившей карточки и наименьшим значением из карточек, сыгранных другими игроками. Затем каждый игрок, начиная с игрока слева от того, кто выиграл сегмент повестки, выбирает два вопроса и помещает их в центр конференционного стола.

**Примечание:** таким образом, на конференционном столе будет всегда, как минимум, семь вопросов, выбранных игроками, плюс могут быть дополнительные вопросы, размещенные по инструкции карточки конференции.

**Пример:** Рузвельт выиграл сегмент повестки карточкой со значением 4. Наименьшую карточку со значением 1 сыграл Сталин. Рузвельт выбирает международные вопросы и помещает их на свой счетчик, на деление 3. Теперь Черчилль, находящийся слева от Рузвельта, выбирает два доступных вопроса и помещает их в центр конференционного стола (нулевое

деление). Затем Сталин выбирает два вопроса, а затем Рузвельт выбирает еще два вопроса, завершая сегмент.

**4.22. Сегмент заседания:** данный сегмент является сердцем конференции. Начиная с игрока слева от того, кто выиграл сегмент повестки, каждый игрок разыгрывает по одной карточке штаба и продвигает какой-либо вопрос в свою сторону (см. 5.22). Вся активность сегмента заседания следует одной и той же процедуре. Вы разыгрываете карточку штаба и двигаете вопрос в свою сторону на количество делений, соответствующее значению карточки, применяя свойства и штрафы, указанные в тексте карточки. Если продвинутый вопрос остаётся за границей национального счетчика (например, не был оспорен), то игрок сразу выигрывает вопрос в данной конференции (см. 5.23).

Каждый раз, когда вопрос продвигается, он может быть оспорен одним из игроков (не обоими). Первым возможностью оспорить имеем игрок, сидящий слева от того, кто продвинул вопрос. Оспаривающий игрок следует такой же процедуре: разыгрывает карточку штаба и двигает вопрос в свою сторону на количество делений, соответствующее значению карточки + возможные бонусы/штрафы. Не забывайте про национальную характеристику СССР, которая увеличивает значение карточки на 1, если карточка была разыграна для оспаривания. Если ни один из игроков не стал оспаривать вопрос, то игра продолжается по часовой стрелке. Игра проходит таким образом до тех пор, пока все игроки не разыграют все свои карточки штаба. Важно: когда вы продвигаете вопрос своим руководителем, то оспорить его может только другой активный руководитель.

Когда очередь продвигать вопрос доходит до игрока, который прошлую карточку штаба разыгрывал, чтобы оспорить вопрос, то он имеет возможность спасовать один раз. Этот пас нельзя откладывать на следующий круг, и игрок получает один пас независимо от того, сколько раз он оспаривал вопросы перед тем, как до него дошла очередь продвигать вопрос.

**4.23. Сегмент принятия решений:** в конце сегмента заседаний, каждый игрок подсчитывает количество выигранных вопросов. Вопрос считается выигранным, если находится либо на национальном счетчике игрока, либо в кресле руководителя. Игрок, выигравший наибольшее число вопросов, считается победителем

конференции и получает маркер победы в конференции. В случае ничьей следуйте процедуре, описанной в 4.5.

Сегмент принятия решений разбит на семь операций, выполняющихся в следующей последовательности:

1. Размещение приоритетных наступлений
2. Решение условных вопросов
3. Производство
4. Распределение производства
5. Главенство на ТВД
6. Разработка атомной бомбы
7. Международные вопросы

Каждая операция проводится, начиная с игрока, сидящего слева от победителя конференции. Этот игрок выполняет все действия, связанные с текущей операцией, затем следующий игрок выполняет все действия по данной операции, а затем победитель конференции. Как только все игроки закончили выполнение действий по операции, игра переходит к следующей операции, и так, пока не будут разыграны все семь.

#### 4.23.1. Размещение приоритетных наступлений

Каждый игрок, выигравший вопрос приоритетного наступления (6.7), должен разместить маркер этого вопроса на ближайшее деление любого фронта на карте, независимо от того, кто контролирует данный фронт.

#### 4.23.2. Условные вопросы



Открытие второго фронта и объявление СССР войны Японии – условные вопросы. Они необходимы для того, чтобы западный фронт мог продвигаться в Нормандию и дальше, а дальневосточный фронт в Манчжурию и дальше. Вопросы считаются успешно решенными, если заканчивают конференцию в центре стола. Иначе, их эффект не возымеет действия, но маркеры вопросов будут считаться для определения победителя конференции (если находятся на чьем-то национальном счетчике или в кресле руководителя).

Успешно решенными, если заканчивают конференцию в центре стола. Иначе, их эффект не возымеет действия, но маркеры вопросов будут считаться для определения победителя конференции (если находятся на чьем-то национальном счетчике или в кресле руководителя).

**Примечание:** выигрыш условного вопроса означает возражения по поводу открытия второго фронта или советского участия на дальнем востоке. По сути, Черчилль откладывал День Д, чтобы воплотить свою средиземноморскую стратегию. Сталин согласился

объявить войну Японии только после капитуляции Германии.

### 4.23.3. Производство



Все игроки одновременно получают свои базовые маркеры производства (США шесть, Великобритания четыре, СССР три), плюс дополнительные маркеры, полученные в результате выигранных вопросов, из-за карточки конференции или ситуации на арктическом ТВД. За каждый выигранный вопрос производства другого игрока, возьмите один маркер производства у этого игрока.

**Пример:** Сталин выиграл два вопроса американского производства и берёт два маркера производства у американского игрока. Американский игрок выиграл один вопрос британского производства и берёт один маркер производства у Черчилля.

### 4.23.4. Распределение производства

Игроки по очереди распределяют своё производство, следуя обязательному приоритету. Если у игрока остались маркеры производства после распределения по обязательному приоритету, он может потратить их на военно-политические вопросы, исследование атомной бомбы или приобретение маркеров обеспечения наступления и поддержки ВМФ.

Игрок не может отказаться от использования доступного маркера производства и обязан распределить все маркеры производства. Более подробно см. в 6.4

### 4.23.5. Вопросы главенства на ТВД

Игрок, главенствующий на ТВД получает один маркер обеспечения наступления или поддержки ВМФ. Если один или оба вопроса главенства на ТВД были включены в повестку конференции, то игрок, выигравший вопрос получит два дополнительных маркера обеспечения наступления/поддержки ВМФ и решит, кто будет главенствовать на данном театре, США или Британия (подробнее см. в 6.9).

### 4.23.6. Вопрос исследования атомной бомбы

Если вопрос исследования атомной бомбы был включен в повестку конференции, игрок, выигравший вопрос, бросает шестигранный кубик и применяет модификаторы производства, чтобы определить, двигается ли американская пешка по счетчику атомной бомбы.

Если Сталин (СССР) выиграл этот вопрос, он также продвигает советскую пешку по счетчику атомной бомбы без броска кубика (подробнее см. в 6.10).

### 4.23.7. Международные вопросы



Если международные вопросы были включены в повестку конференции, игрок, выигравший вопрос, двигает одну из двух пешек международных вопросов в свою пользу, если это возможно. Игрок не может отказаться двигать пешку в свою пользу, если выиграл международные вопросы. Если обе пешки уже находятся на стороне игрока, выигравшего международные вопросы, то никакие действия предпринимать не нужно (подробнее см. в 6.11).

## 4.3 Военная фаза

Военная фаза состоит из трёх сегментов: сегмента подпольных ячеек, сегмента политического контроля и военного сегмента.



**4.31. Сегмент подпольных ячеек:** игроки по очереди размещают все свои жетоны подпольных ячеек. Первым свои ячейки размещает игрок с наибольшим количеством жетонов подпольных ячеек, затем игрок со вторым количеством, затем игрок с наименьшим количеством.

Каждый игрок автоматически получает один жетон в начале фазы. Дополнительные жетоны подпольных ячеек можно получить посредством конференций, руководителей, карточек штаба и военно-политических вопросов.

Новые подпольные ячейки помещаются либо в страны/колонии, в которых нет чужих ячеек, либо расходятся по курсу 1 к 1, чтобы удалить чужую подпольную ячейку. В каждой стране/колонии одновременно могут находиться подпольные ячейки только одного игрока. Максимум в стране/колонии можно разместить до двух подпольных ячеек.



**4.32. Сегмент политического контроля:** игроки по очереди размещают все свои маркеры политического контроля. Первым свои маркеры размещает игрок с наибольшим количеством маркеров политического контроля, затем игрок со вторым количеством, затем игрок с наименьшим количеством.

Игроки получают маркеры политического контроля посредством конференций, руководителей, карточек штаба и военно-политических вопросов.

Новые маркеры политического контроля помещаются либо в страны/колонию, в которых нет чужих маркеров, либо расходуется по курсу 1 к 1 (либо 2 к 1, в зависимости от состояния международных вопросов), чтобы удалить чужой маркер политического контроля. Чтобы разместить свой или удалить чужой маркер политического контроля, у игрока должна быть хотя бы одна подпольная ячейка в данной стране/колонии. В каждой стране/колонии одновременно могут находиться маркеры политического контроля только одного игрока. Максимум в стране/колонии можно разместить только один маркер политического контроля.

**Примечание:** Международные вопросы могут ограничить места, в которых разрешается размещать маркеры политического контроля.

Вследствие размещения и удаления жетонов подпольных ячеек, может сложиться ситуация, что в стране находится подпольная ячейка одного игрока и маркер политического контроля другого игрока. Такая ситуация абсолютно легальна с точки зрения правил. В конце игры победные очки за такую страну получит игрок с маркером политического контроля.

### 4.33. Военный сегмент

Военный сегмент делится на размещение военных резервов Оси и продвижение фронтов.

1. Размещение военных резервов Оси происходит согласно описанным приоритетам. Ось обладает двумя типами военных резервов: армия и флот. Каждый размещенный флот уничтожает один союзный маркер поддержки ВМФ. Каждая размещенная армия отменяет один маркер обеспечения наступления или, если ни нет ни одного такого маркера, вовсе не позволяет фронту продвинуться.

2. После размещения военных резервов Оси, каждый фронт обязан попытаться продвинуться, бросив десятигранный кубик. Если сила фронта меньше 10, то фронт продвигается на одно деление при броске меньше или равном силе фронта. Если сила фронта 10 и выше, то фронт получает шанс продвинуться на два деления (см.

7.74). После того, как все фронты попытались продвинуться, конференция заканчивается (см. фазу «разбора полётов», 8.0).

## 4.4 Победа в игре

В конце десятой конференции, или любой конференции в течение которой капитулировали обе страны Оси, игра заканчивается, и определяется победитель. Все игроки подсчитывают свои победные очки (9.4).

Существует три возможные ситуации в конце игры:

**4.41. Победа альянса:** если обе страны Оси капитулировали, а разница победных очков между игроком, набравшим больше всего и игроком, набравшим меньше всего, не превышает 20 очков, то побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.

**4.42. Распавшийся альянс:** если обе страны Оси капитулировали, а разница победных очков между игроком, набравшим больше всего и игроком, набравшим меньше всего, превышает 20 очков, сравните количество очков игрока, набравшего больше всего очков с суммой очков двух других игроков. Если количество очков первого игрока превышает сумму очков двух других игроков, то он выигрывает. Если количество очков первого игрока не превышает сумму очков двух других игроков, то побеждает игрок, являющийся вторым по количеству набранных победных очков. В случае равного количества очков у второго и третьего игрока, для определения победителя используется процедура 4.44.

В случае ничьей за наибольшее количество очков, используйте процедуру 4.44. Эта ситуация может привести к тому, что победит игрок с наименьшим количеством очков.

**4.43. Мировой гегемон, условная капитуляция Оси:** если хотя бы одна из стран Оси не капитулировала, то у игрока с наибольшим количеством победных очков вычитается 5 очков, у второго игрока вычитается 3 очка, а игроку, набравшему наименьшее количество очков, прибавляется 5 очков.

В случае ничьей за наибольшее количество очков, оба игрока вычитают 5 очков, а последний игрок получает 5 очков. В случае ничьей за наименьшее количество очков, оба игрока получают по 5 очков, а первый игрок теряет 5 очков.



После всех вычислений победителем становится игрок, оставшийся с наибольшим количеством победных очков. Если после вычислений возникла ничья за наибольшее количество очков, то для определения победителя воспользуйтесь процедурой 4.44.

**4.44. Ничья при определении победителя:** в случае возникновения ничьей после окончательного подсчета победных очков, воспользуйтесь следующим списком в порядке приоритета. Первое условие, удовлетворяющее сложившейся ситуации в игре, тут же определяет победителя, остальные условия игнорируются.

1. Если США претендуют на победу и исследовали атомную бомбу, выигрывает Рузвельт/Трумэн.

2. Если СССР претендует на победу и советский фронт единственный фронт, находящийся в Германии, выигрывает Сталин.

3. Во всех остальных случаях, при ничье выигрывает Черчилль, даже если он не был одним из тех, кто находится в ничейной ситуации.

## 4.5 Ничья в остальных ситуациях

Данная процедура используется во всех ничейных случаях, за исключением определения победителя в игре:

**4.51.** Если две или три карточки, разыгранные в сегменте повестки, имеют одинаковое значение (не забудьте про Британскую национальную характеристику), то, начиная со Сталина и далее по часовой стрелке, игроки могут решить использовать своего руководителя, чтобы выйти победителем в данной ничьей. Как только какой-то руководитель объявил, что хочет выйти победителем из ничьей, оставшиеся руководители не могут повлиять на этот исход. Если руководитель игрока не вовлечен в ничью напрямую, то он всё равно может использовать руководителя, чтобы объявить победителем другого игрока.

**4.52.** Если во время сегмента принятия решений оказалось, что два или три игрока выиграли одинаковое количество вопросов конференции, то, начиная со Сталина и далее по часовой стрелке, игроки могут решить использовать своего руководителя, чтобы выйти победителем в данной ничьей. Как только какой-то руководитель объявил, что хочет выйти победителем из ничьей, оставшиеся руководители не могут повлиять на этот исход. Если руководитель игрока не вовлечен в ни-

чью напрямую, то он всё равно может использовать руководителя, чтобы объявить победителем другого игрока.

Помните, в обеих ситуациях, руководитель становится неактивным до конца конференции. Поскольку руководитель не используется для продвижения или оспаривания вопроса, игрок не должен сбрасывать карточку штаба.

**4.53.** Если ни один игрок не использовал своего руководителя, чтобы выйти победителем из ничьей, то применяется национальная характеристика США: если американский игрок был вовлечен в ничью, то он выигрывает ничью, а если не был вовлечен, то он решает, кто выиграл.

## 4.6 Пять Миссисипи

Игра может стать утомительной, если какой-то игрок долго думает над размещением каждого маркера. Если такое происходит, отсчитайте вслух пять секунд, и если тормозящий игрок до сих пор не сыграл, то маркер помещает игрок, сидящий слева от него.

## 4.7 Переговоры

Правила не предусмотрена формальная процедура или фаза переговоров. Все переговоры должны проводиться в присутствии всех игроков. Секретные переговоры или договорённости запрещены. Достигнутые договорённости выполнять не обязательно.

# STOP!

Вы прочитали базовые правила, которых достаточно для того, чтобы начать играть в Churchill. Далее следуют более подробные описания правил. Они организованы таким образом, что найти их во время игры будет очень просто.

## 5.0 Правила конференций

### 5.1 Сегмент повестки

#### 5.11 Карточка конференции

Откройте следующую карточку конференции из колоды конференций и выполните все инструкции сверху вниз.

Если игрок обязан потратить производство на определённую деятельность или ТВД, положите один из его маркеров производства в указанное место в качестве напоминания.

Текст карточки конференций, относящийся к ТВД, на которых страна Оси уже капитулировала или к арктическому театру с недостаточным количеством маркеров поддержки ВМФ всё равно выполняется.

### 5.12 Военно-политическая таблица

Если текст карточки конференции указывает на эффекты, связанные с жетонами подпольных ячеек и маркерами политического контроля, необходимо бросить кубики по военно-политической таблице (напечатана на игровом поле) указанное количество раз, чтобы определить затронутые страны/колонии. Бросьте два шестигранных кубика, первым назначьте красный, а вторым синий. Первый (красный) кубик определяет строку таблицы, а второй (синий) колонку. На пересечении выпавших строки и колонки указана затронутая страна/колония. Результаты, выпавшие по военно-политической таблице, не зависят от текущего состояния международных вопросов.

Если карточка конференции предписывает разместить жетоны подпольных ячеек или маркеры политического контроля нескольким игрокам, то они размещаются в следующем порядке: Черчилль, Сталин, Рузвельт.

Когда жетоны подпольных ячеек или маркеры политического контроля размещаются по военно-политической таблице:

- Если локация уже содержит чужой жетон подпольной ячейки, удалите его и сбросьте тот, который планировался быть размещённым.
- Если локация уже содержит свой жетон подпольной ячейки, то жетон ставится только если его размещение не приводит к превышению предела двух жетонов на локацию.
- Маркер политического контроля нельзя поставить в локацию, в которой нет своего жетона подпольной ячейки. Возможность поставить маркер упущена, кубики не перебрасываются.
- Если в локации находится ваш жетон подпольной ячейки и чужой маркер политического контроля, удалите чужой маркер и сбросьте тот, который планировался быть размещённым.

- Если одна и та же локация выпадает несколько раз, она не перебрасывается.

Когда карточка конференции предписывает удалить жетоны подпольных ячеек или маркеры политического контроля, то локация определяется таким же образом, броском двух кубиков.

### 5.13 Перед конференцией

Поместите маркер каждого руководителя в активную область соответствующего кресла, если только карточка конференции не предписывает другого.

Если номер конференции нечётный (1, 3, 5 и т.д.), каждый игрок замешивает 21 карточку штаба в колоду (меньше, если какие-то карточки были удалены из игры) и раздаёт себе семь карточек. Если номер конференции чётный, каждый игрок раздаёт себе семь карточек без замешивания колоды.

Затем игроки выбирают и разыгрывают в закрытую одну карточку штаба. Карточки одновременно вскрываются, их текстовые свойства и штрафы игнорируются в сегменте повестки. Игрок, сыгравший карточку с наибольшим значением, выигрывает сегмент повестки и начинает составление повестки. Если кто-то сыграл карточку начальника штаба (5.25), то её значение сразу определяется броском шестигранного кубика. Все ничьи разыгрываются обычным образом (см. 4.5).

Британская национальная характеристика, Имперский штаб: Значение британской карточки штаба, сыгранной в сегмент повестки, увеличивается на 1.

### 5.14 Составление повестки

Игрок, выигравший сегмент повестки, выбирает один вопрос (который ещё не находится на конференционном столе) и помещает его на свой национальный счётчик, на деление, соответствующее разнице между значением его сыгранной карточки и карточки с наименьшим значением, сыгранной одним из оппонентов. Если разница равна нулю, вопрос помещается в центр стола.

Затем каждый из трёх игроков, начиная с игрока слева от того, кто выиграл сегмент повестки, выбирает два вопроса и помещает их в центр конференционного стола. Эти семь вопросов, плюс вопросы, помещённые на стол карточкой конференции, составляют повестку конференции. Во время сегмента повестки выбирать можно

любой вопрос, который еще не выбран или не был удалён из игры (например, второй фронт после продвижения союзников в Нормандию).

## 5.2 Сегмент заседания

### 5.21 Обзор

Начиная с игрока слева от того, кто выиграл сегмент повестки, каждый игрок разыгрывает по одной карточке штаба и продвигает какой-либо вопрос в свою сторону. Два других игрока имеют возможность оспорить вопрос, двигая его обратно в сторону центра стола, а возможно и в свою сторону. Сегмент продолжается до тех пор, пока все игроки не разыграют все свои карточки штаба.

### 5.22 Продвижение вопроса

В свой ход игрок разыгрывает с руки одну карточку штаба. Игрок может выбрать любой нерешенный вопрос (см. 5.23) на столе и подвигать его в свою сторону на количество делений, соответствующее значению карточки, модифицированного текстовыми свойствами карточки. Игрок обязан выполнить всё, что указано в тексте карточки, если этот текст выполним.

**Примечание:** нельзя искусственно занижать значение разыгранной карточки штаба (если только на карточке не указана такая возможность, например, как у Гарри Гопкинса) – карточка всегда разыгрывается за полное значение, плюс бонусы из текста карточки и национальной характеристики.

Если выбранный вопрос находится в центре стола или на национальном счетчике активного игрока, то вопрос двигается в сторону кресла руководителя данного игрока. Если выбранный вопрос находится на чужом национальном счетчике, то сначала его необходимо двигать в сторону центра стола, а затем уже в сторону кресла своего руководителя (если остались очки).

Когда условный вопрос (второй фронт, объявление СССР войны Японии) попадает в центр стола во время продвижения или оспаривания, то игрок может добровольно закончить движение условного вопроса в центре стола (даже если вопрос двигался не на полное значение карточки).

Сегмент повестки заканчивается, когда игроки разыграли все свои карточки штаба. Если остался один игрок

с несколькими карточками на руках, он разыгрывает их одну за одной, пока они не закончатся.

**Пример 1:** Черчилль разыгрывает карточку со значением 3, чье свойство даёт бонус +1 к вопросам производства. Черчилль выбирает военно-политический вопрос в центре стола и двигает его по своему национальному счетчику на три деления. Если бы он выбрал вопрос производства, то подвигал бы его на 4 деления, применяя текстовое свойство.

**Пример 2:** Вопрос британского производства находится на делении 2 советского национального счетчика. Черчилль играет ту же карточку со значением 3 и бонусом +1 к вопросам производства, и двигает вопрос на деление 2 своего национального счетчика (за 2 очка вопрос помещается в центр стола, а затем за 2 очка перемещается по счетчику Черчилля).

### 5.23 Решение вопроса

Если после продвижения вопрос окажется в кресле руководителя (седьмое деление национально счетчика), то другие игроки имеют возможность оспорить вопрос до того, как он двинулся. Если никто из игроков не стал оспаривать вопрос, то он считается решенным.

Если вопрос был оспорен, то сравните модифицированные значения карточек штаба, сыгранных для продвижения и оспаривания вопроса. Подвигайте вопрос на количество делений, соответствующее разнице между этими карточками, в сторону того игрока, значение карточки которого было больше. Если вопрос передвинулся в кресло руководителя, он считается решенным.

Решенный вопрос нельзя продвигать и оспаривать до конца конференции.

**Пример:** вопрос советского приоритетного наступления находится на пятом делении американского национального счетчика. Рузвельт играет карточку штаба со значением 4, чтобы продвинуть вопрос в кресло руководителя. Советский игрок оспаривает вопрос, разыгрывая карточку со значением 2, получая бонус +1 за национальную характеристику. Разница между значениями сыгранных карточек 1 в пользу США, так что вопрос двигается на 1 деление в сторону Рузвельта, но не становится решенным.

### 5.24 Оспаривание вопроса

Когда игрок продвигает вопрос, два других игрока, начиная с того, что сидит слева, могут оспорить вопрос,

разыграв карточку штаба, чтобы подвигать вопрос в свою сторону. Игрок, продвинувший вопрос, уже подвигал его в свою сторону. Игрок, оспоривший вопрос, двигает его в свою сторону, как будто продвигает вопрос (см. 5.22). Свойства карточки работают при оспаривании также, как и при продвижении вопроса.

**Советская национальная характеристика «Нет»:** советские карточки штаба (помните, что Сталин не является карточкой штаба) получают +1 к значению, если разыгрываются для оспаривания вопроса.

*Примечание:* если действует паранойя Сталина, то увеличение значения карточки происходит после уменьшения от паранойи, то есть карточка со значением 1, даже при паранойе, будет иметь значение 2, если была разыграна для оспаривания вопроса.

Каждое продвижение вопроса может быть оспорено только одним игроком. Оспаривание нельзя «переоспорить». Если вопрос был продвинут карточкой руководителя, то оспорить его можно только другой карточкой руководителя.

**Исключение Сталина:** если Сталин продвигает вопрос исследования атомной бомбы, то его вовсе нельзя оспорить.

*Примечание:* При некоторых обстоятельствах, игрок может передвинуть вопрос в кресло своего руководителя, оспорив вопрос. В этой ситуации вопрос становится решенным, т.к. его нельзя «переоспорить».

Если игрок оспорил какой-то вопрос, то он получает возможность спасовать, когда до него дойдёт очередь продвигать вопрос. Поместите маркер Pass на стопку сброса игрока в качестве напоминания. Когда настанет его ход, он может либо спасовать, либо продвинуть какой-либо вопрос. Возможность пасовать нельзя сохранить на будущие ходы, она либо используется сразу, либо теряется.

Если игрок дважды оспаривал вопросы до того, как наступила его очередь продвигать вопрос, он всё равно получает только один пас.

## 5.25 Карточка начальника штаба

У каждой стороны есть карточка начальника штаба (Брук, Маршалл, Жуков) с переменным значением. Когда игрок разыгрывает карточку начальника штаба, он

определяет её значение броском шестигранного кубика. Полученное значение может быть модифицировано свойствами карточки или национальной характеристикой.

Игрок объявляет использование карточки начальника штаба до того, как определит значение карточки. Если игрок собирается продвигать вопрос карточкой начальника штаба, то он может сначала выяснить значение карточки, а затем выбрать вопрос.

## 5.26 Продвижение или оспаривание вопроса руководителями

Если руководитель активен в конференции, игрок может продвинуть или оспорить вопрос карточкой руководителя. Для этого он сбрасывает с руки любую карточку штаба и применяет значение и свойства карточки руководителя. Значение, свойства и штрафы сброшенной карточки штаба не применяются. Игрок может использовать своего руководителя всего один раз за конференцию. После использования карточки руководителя, маркер руководителя перемещается в неактивную часть кресла.

*Примечание:* на некоторых конференциях определённые руководители не могут продвигать вопросы, но могут их оспаривать или решать ничейные ситуации в свою пользу.

*Пример:* вопрос исследования атомной бомбы находится на нулевом делении, Черчилль и Сталин уже неактивны. Рузвельт сбрасывает карточку штаба и объявляет, что будет использовать карточку руководителя со значением 7. Поскольку руководителя нельзя оспаривать карточками штаба, Рузвельт двигает вопрос исследования атомной бомбы в своё кресло, решая данный вопрос. Затем Рузвельт проходит проверку здоровья (как указано на его карточке), и выживает. Маркер Рузвельта перемещается в неактивную область кресла.

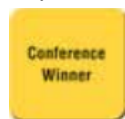
## 5.27 Завершение сегмента заседания

Как только разыграна последняя карточка штаба, сегмент заседания заканчивается. Каждый игрок выигрывает все вопросы, находящиеся на его национальном счетчике и в кресле его руководителя. Если вопросы открытия второго фронта, объявление СССР войны Японии и стратегических материалов находятся в центре стола, то они будут воплощаться в соответствующие моменты сегмента принятия решений (см. 6.21, 6.22 и 6.3).



Все остальные вопросы, оставшиеся в центре стола, считаются никем не выигранными и не будут воплощаться в данной конференции.

Игрок, выигравший наибольшее количество вопросов, становится победителем конференции.



Условные вопросы, находящиеся на национальных счетчиках, тоже учитываются в подсчете. В случае ничьей, для определения победителя используется стандартная процедура 4.5. Победитель конференции получает соответствующий маркер с победными очками.

## 6.0 Сегмент принятия решений

Сегмент принятия решений разбит на семь последовательных операций, в процессе которых игроки воплощают в жизнь выигранные вопросы. Если какую-то операцию необходимо выполнить нескольким игрокам, то выполнение происходит по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от победителя конференции.

1. Размещение приоритетных наступлений (6.1)
2. Решение условных вопросов (6.2)
3. Производство (6.3)
4. Распределение производства (6.4-6.8)
5. Главенство на ТВД
6. Разработка атомной бомбы
7. Международные вопросы

### 6.1 Размещение приоритетных наступлений

Каждый игрок, выигравший вопрос приоритетного наступления, должен разместить маркер этого вопроса на ближайшее деление любого фронта на карте, независимо от того, кто контролирует данный фронт. Размещение проходит по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от победителя конференции.

**Примечание:** приоритетные наступления определяют дальнейший расход маркеров производства (см. 6.4).

### 6.2 Условные вопросы

Существует два условных вопроса: второй фронт и объявление СССР войны Японии. Условный вопрос можно выиграть так же, как и любой другой вопрос, но воплощение условного вопроса происходит только если он закончил конференцию в центре стола.

### 6.21 Второй фронт



Вопрос открытия второго фронта доступен до тех пор, пока Западный фронт не продвинулся в Нормандию, после чего вопрос удаляется из игры.

Западный фронт не может пытаться продвинуться в Нормандию, если вопрос открытия второго фронта не остался в центре стола по завершении сегмента заседания этой конференции. Если вопрос остался в центре стола, но западному фронту не удалось продвинуться в Нормандию во время военного сегмента конференции, то вопрос открытия второго фронта снова необходимо поднимать в будущих конференциях, чтобы западный фронт имел право попытаться продвинуться в Нормандию.

### 6.22 СССР объявляет войну Японии



Вопрос объявления СССР войны Японии доступен до тех пор, пока советский дальневосточный фронт не продвинулся в Манчжурию, после чего вопрос удаляется из игры.

Дальневосточный фронт не может пытаться продвинуться в Манчжурию, если вопрос объявления СССР войны Японии не остался в центре стола по завершении сегмента заседания этой конференции. Если вопрос остался в центре стола, но дальневосточному фронту не удалось продвинуться в Манчжурию во время военного сегмента конференции, то вопрос объявления СССР войны Японии снова необходимо поднимать в будущих конференциях, чтобы дальневосточный фронт имел право попытаться продвинуться в Манчжурию.

## 6.3 Производство

### 6.31 Базовый объём производства

Игроки получают базовое количество маркеров производства в каждой конференции:



x4



x6



x3

### 6.32 Дополнительные маркеры производства

Каждый игрок может получить дополнительные маркеры производства следующим образом:

За каждый выигранный вопрос производства другого игрока, игрок, чей вопрос производства был выигран, передаёт один свой базовый маркер производства. Если игрок выиграл собственный вопрос производства, то ничего не происходит.



Если вопрос стратегических материалов остался в центре стола по завершении фазы заседания, каждый игрок получает по маркеру производства стратегических материалов. Если вопрос стратегических материалов выиграл определённый игрок, то маркер производства стратегических материалов получает только он.

СССР получает дополнительный маркер производства, если в ячейке арктического ТВД находится не менее трёх маркеров поддержки ВМФ.

СССР может получить дополнительный маркер производства благодаря мурманским конвоям, если это предписано карточкой конференции.

**Пример:** Рузвельт выиграл вопрос американского производства, чтобы защитить свой маркер производства. Таким образом, он выиграл один вопрос и не дал другим игрокам получить свой маркер производства.

## 6.4 Распределение маркеров производства



После того, как все игроки получили маркеры производства, они по очереди их распределяют.

Игроки обязаны распределить все свои маркеры производства, включая дополнительные. Игроки обязаны распределять маркеры производства согласно приоритету:

1. Распределение, предписанное карточкой конференции (см. 6.6).
2. Приоритетное наступление (по два маркера производства за каждое, см. 6.7).

После того, как маркеры производства были распределены по указанному приоритету, игрок может свободно распределять оставшиеся маркеры, чтобы приобретать маркеры обеспечения наступления, поддержки ВМФ (6.5), активировать военно-политические вопросы (6.8) и получить модификаторы к исследованию атомной бомбы (6.10).

Помимо распределения производства, игроки размещают маркеры обеспечения наступления и поддержки ВМФ, полученные от главенства на ТВД (6.9).

## 6.5 Военная поддержка

За один маркер производства можно приобрести либо один маркер обеспечения наступления, либо один маркер поддержки ВМФ. Поместите каждый приобретённый таким образом маркер обеспечения наступления на ближайшее деление любого фронта. Поместите каждый маркер поддержки ВМФ в ту или иную ячейку ТВД. Игроки могут размещать маркеры на разных фронтах/ТВД.

В ячейке ТВД не может находиться более пяти маркеров поддержки ВМФ. На сухопутные или морских ближайших делениях треков фронтов может находиться любое количество маркеров обеспечения наступления.

**Примечание:** фронты не принадлежат определённым игрокам, они общие, так что каждый игрок может поддержать продвижение любого фронта, независимо от цвета маркера фронта. Более того, маркеры обеспечения наступления можно размещать даже если фронт не имеет права продвигаться из-за условных вопросов.

## 6.6 Распределение производства по карточке конференции

Некоторые конференции требуют траты маркеров производства на определённых ТВД. Это первейший приоритет распределения производства.

**Примечание:** в качестве напоминания игрок может разместить один из своих маркеров производства на ТВД, указанном в карточке.

## 6.7 Приоритетные наступления



Во время военного сегмента, каждый фронт обязан попытаться продвинуться в сторону страны Оси. Маркер приоритетного наступления можно разместить на ближайшем делении любого фронта, чтобы убедиться, что наступление получит необходимые ресурсы. Маркеры приоритетных наступлений нельзя размещать на арктическом ТВД.



UK



US



USSR

Каждый вопрос приоритетного наступления требует от владельца флага, нарисованного на маркере, потратить два маркера производства на то, чтобы разместить два маркера обеспечения наступления или поддержки ВМФ (в любой комбинации).

Маркеры приоритетных наступлений, размещенные на сухопутных делениях необходимо удовлетворять только маркерами обеспечения наступления.

Маркеры приоритетных наступлений, размещенные на морских делениях необходимо удовлетворять маркерами поддержки ВМФ, пока на ТВД не станет 3 таких маркера (или 5 в случае Нормандии), после чего их необходимо удовлетворять маркерами обеспечения наступления.

Игрок обязан потратить на приоритетные наступления столько маркеров производства, сколько он может (в рамках правила – по 2 маркера производства на 1 маркер приоритетного наступления). Если у игрока недостаточно маркеров производства, чтобы удовлетворить всем своим маркерам приоритетных наступлений, он может выбрать, какой из них удовлетворить первым, оставляя другой маркер полностью или частично неудовлетворенным, без каких-либо штрафов.

**Примечание:** размещение советского маркера приоритетного наступления перед американским фронтом означает, что СССР соглашается с тем, что часть предназначенной ему материальной помощи будет использована на другом фронте.

**Пример:** вопрос открытия второго фронта находится в центре стола, и Сталин решает поместить маркер американского приоритетного наступления во Францию, чтобы убедиться в том, что США продвинется в Нормандию, что позволит уменьшить количество немецких армий, противостоящих СССР на восточном фронте в будущем. В ячейке западного ТВД находится 4 маркера поддержки ВМФ. Поскольку День Д требует пяти таких маркеров, США тратит один маркер производства на маркер поддержки ВМФ, а второй на маркер обеспечения наступления.

## 6.8 Активация военно-политических вопросов



Игроки могут активировать военно-политические вопросы, чтобы получать маркеры

политического контроля и жетоны подпольных ячеек для размещения во время военного сегмента (7.1, 7.3). Неактивированный военно-политический вопрос ничего не даёт.

**6.81.** Каждый военно-политический вопрос помечен цифрами в формате X/Y, и может быть активирован одним маркером производства. При активации игрок получает X маркеров политического контроля и Y жетонов подпольных ячеек.

## 6.9 Главенство на ТВД

На европейском и тихоокеанском ТВД могут главенствовать либо американцы, либо британцы. Главенство на каждом ТВД может переходить из рук в руки множество раз на протяжении игры. Главенство отмечается восьмигранными маркерами.

### 6.91 Бонус главенства на ТВД



США и Британия получают по одному маркеру обеспечения наступления или поддержки ВМФ за каждый ТВД, на котором они главенствуют. Данный бонус даётся независимо от того, кто выиграл вопрос главенства на ТВД. Сторона, выигравшая вопрос главенства на ТВД может быть или не быть той, кто получает этот бонус.

В начале кампании Великобритания главенствует на европейском ТВД, а США на тихоокеанском. Если никто не выиграл вопрос главенства на ТВД, то оно остаётся неизменным.

### 6.92 Выигрыш вопроса главенства на ТВД

Игрок, выигравший вопрос главенства на ТВД, определяет, кто получает главенство на этом ТВД. Игрок, выигравший вопрос также получает два маркера обеспечения наступления/поддержки ВМФ (в любой комбинации), которые должны быть использованы на данном ТВД.

Если игрок выиграл оба вопроса главенства на ТВД в одной и той же конференции, он получает дополнительный бонус в виде двух маркеров обеспечения наступления/поддержки ВМФ (в любой комбинации), которые могут быть использованы на любом ТВД.

СССР не может главенствовать на ТВД, но может выиграть вопросы главенства, определить, кто будет главенствовать и получить бонусные маркеры.

**Пример:** Рузвельт главенствует на тихоокеанском ТВД и выигрывает вопрос главенства на тихоокеанском ТВД. Он сохраняет за собой главенство на тихоокеанском ТВД, получает 1 маркер обеспечения наступления или поддержки ВМФ за главенство и 2 за выигрыш вопроса. Все три маркера необходимо использовать на тихоокеанском ТВД.

Вопрос объявления СССР войны Японии закончил остался в центре стола к концу сегмента заседания, так что советский дальневосточный фронт обязан попытаться продвинуться в Манчжурию. Рузвельт решает поместить все три маркера обеспечения наступления в Манчжурию, чтобы помочь Сталину продвинуться и обеспечить условие капитуляции Японии.

## 6.10 Исследование атомной бомбы



Если какой-то игрок выиграл вопрос исследования атомной бомбы, то он бросает шестигранный кубик и применяет модификаторы (6.10.2). При результате 4-6, продвиньте американскую пешку на одно деление вперед на счетчике атомной бомбы.

Как только американская пешка продвигается на последнее деление счетчика атомной бомбы, считается, что у британцев и американцев появилась атомная бомба, что позволяет склонить Японию к капитуляции (7.82) и получить победные очки. Вопрос исследования атомной бомбы можно добавлять в повестку конференции даже после того, как она была исследована.

### 6.10.1 Советская агентурная сеть

Если Сталин выигрывает вопрос, то после броска кубика на продвижение американской пешки, он продвигает советскую пешку без броска кубика. Советская пешка может опередить американскую на счетчике атомной бомбы.

**Примечание:** продвижение советской пешки означает прогресс в похищении технологий, в то время как, продвижение американской пешки – непосредственная разработка и конструирование атомной бомбы.

### 6.10.2 Модификатор к броску на исследование атомной бомбы

Любой игрок может потратить маркер производства, чтобы добавить модификатор +1 к броску кубика на ис-

следование атомной бомбы (каждый маркер производства даёт +1). Трата трёх маркеров производства позволяет автоматически продвинуть американскую пешку.

## 6.11 Международные вопросы

Каждый игрок имеет две позиции по международным вопросам. Эти позиции представлены на конференционном столе и соединены линиями. Маркер (пешка) каждого международного вопроса может находиться либо в нейтральном положении, либо быть сдвинутым в чью-то пользу. Перемещение маркера международных вопросов изменяет правила размещения маркеров политического контроля, но не оказывает никакого воздействия на жетоны подпольных ячеек.

**Важно!** Размещение или удаление маркеров политического контроля по предписанию карточки конференции всегда имеет приоритет над ограничениями, накладываемыми состоянием международных вопросов. Во всех остальных ситуациях эти ограничения действуют.

Игрок, выигравший международный вопрос, двигает один из своих маркеров международных вопросов в свою пользу либо из первоначальной нейтральной позиции, либо из позиции сложившейся в пользу его оппонента. Как только маркер международного вопроса покидает нейтральную позицию, он больше никогда в неё не возвращается и перемещается между позициями в пользу того или иного игрока.

**Примечание:** если оба международных вопроса какого-то игрока и так решены в его пользу, то маркер не двигается – игрок просто защищает своё преимущество.

Международные вопросы влияют только на размещение маркеров политического контроля следующим образом:

**1. Черчилль – Рузвельт:** споры между самоопределением и колониализмом.

- **Нейтральное положение:** маркеры политического контроля нельзя размещать в колониях.
- **Самоопределение:** все игроки могут размещать или удалять маркеры политического контроля в колониях без каких-либо ограничений.
- **Колониализм:** только Великобритания может размещать или удалять маркеры политического кон-



троля в колониях. Колониями считаются Сиам, Голландская Восточная Индия, Вьетнам, Лаос/Камбоджа и Малайя.

**2. Черчилль – Сталин:** споры между свободной Европой и сферами влияния.

- **Нейтральное положение:** маркеры политического контроля нельзя размещать в странах, соединённых с треками западного и восточного фронтов.
- **Свободная Европа:** все игроки могут размещать или удалять маркеры политического контроля во всех странах, не являющихся колониями, без ограничений.
- **Сферы влияния:** только СССР может размещать или удалять маркеры политического контроля в Прибалтике, Польше, Румынии, Болгарии и Финляндии. Только Великобритания и США могут размещать или удалять маркеры политического контроля во Франции, Бельгии и Нидерландах. Во всех остальных странах ограничений нет.

**3. Рузвельт – Сталин:** споры между ООН и коммунистическими кадрами.

- **Нейтральное положение:** чтобы удалить чужой маркер политического контроля, необходимо потратить 1 маркер политического контроля.
- **ООН:** чтобы удалить чужой маркер политического контроля, необходимо потратить два маркера политического контроля.
- **Коммунистические кадры:** чтобы удалить советский маркер политического контроля в Прибалтике, Польше, Румынии, Болгарии, Финляндии и любой колонии, необходимо потратить два маркера политического контроля. Во всех остальных случаях, необходимо потратить один маркер политического контроля.

## 7.0 Военная фаза

Военная фаза состоит из трёх сегментов:

1. Сегмент подпольных ячеек (7.1)
2. Сегмент политического контроля (7.3)
3. Военный сегмент
  - a. Размещение военных резервов Оси (7.6)
  - b. Продвижение фронтов (7.7)

## 7.1 Сегмент подпольных ячеек

Каждый игрок получает один жетон подпольной ячейки вдобавок к жетонам подпольных ячеек и маркерам политического контроля, полученным благодаря свойствам карточек штаба, карточкам конференции и активации военно-политических вопросов.



Игроки по очереди размещают все свои жетоны подпольных ячеек. Первым свои ячейки размещает игрок с наибольшим количеством жетонов подпольных ячеек, затем игрок со вторым количеством, затем игрок с наименьшим количеством. В случае ничьей, Рузвельт определяет кто ходит первым, благодаря своей национальной характеристике. Игроки обязаны разместить свои жетоны подпольных ячеек по максимуму. Неиспользованные жетоны сгорают.

*Пример:* У Сталина пять жетонов подпольных ячеек, у Черчилля три, а у Рузвельта один. Сталин первым размещает свои жетоны, затем Черчилль, затем Рузвельт.

### 7.11 Размещение подпольных ячеек

Подпольные ячейки размещаются в странах и колониях. В стране или колонии не может находиться более двух жетонов подпольных ячеек. В стране или колонии могут находиться подпольные ячейки только одной нации (ячейки разных игроков не могут сосуществовать).

Жетоны подпольных ячеек и маркеры политического контроля можно размещать в стране или колонии, даже если маркер фронта не продвинулся до деления, соединённого с этими странами и даже если Германия или Япония капитулировала.

### 7.12 Удаление подпольных ячеек

Если в стране или колонии находится чужая подпольная ячейка, игрок может сбросить один несыгранный жетон подпольной ячейки, чтобы удалить ячейку оппонента (по курсу 1 к 1).

### 7.13 Влияние фронта на подпольные ячейки

Деление, на котором расположен маркер фронта называется линией фронта. Все страны и колонии, соединённые с этим делением, находятся на линии фронта. Когда фронт продвигается в сторону страны Оси, покидая текущее деление, все страны и колонии, соединённые с покинутым делением, оказываются за линией фронта.

Когда продвижение американского или британского фронта помещает страны или колонии с советскими подпольными ячейками за линию фронта, с этих стран сбрасывается по одной советской подпольной ячейке. Для каждой страны/колонии такое может произойти только один раз.

Когда продвижение советского фронта помещает страны или колонии с американскими или британскими подпольными ячейками за линию фронта, с этих стран сбрасывается по одной американской/британской подпольной ячейке. Для каждой страны/колонии такое может произойти только один раз.

**Пример:** советский фронт продвигается из Украины в Пруссию. Американцы и британцы тут же сбрасывают по одной своей подпольной ячейке (при наличии) из Прибалтики, Польши, Румынии и Болгарии.

## 7.2 Существование подпольных ячеек и политического контроля

Если в стране или колонии есть маркер политического контроля, а все жетоны подпольных ячеек этого игрока были удалены или заменены жетонами другого игрока, то маркер политического контроля не удаляется. Чтобы удалить маркер политического контроля, другому игроку нужно будет потратить несыгранный маркер политического контроля (при наличии своего жетона подпольной ячейки).

## 7.3 Политический контроль

Каждый игрок, получивший маркеры политического контроля во время конференции, размещает их на карте в местах, где у него есть подпольные ячейки.



Игроки по очереди размещают все свои маркеры политического контроля. Первым свои маркеры размещает игрок с наибольшим количеством маркеров политического контроля, затем игрок со вторым количеством, затем игрок с наименьшим количеством. В случае ничьей, Рузвельт определяет кто ходит первым, благодаря своей национальной характеристике. Игроки обязаны разместить свои маркеры политического контроля по максимуму. Неиспользованные маркеры сгорают.

### 7.31 Размещение маркеров политического контроля

Игрок может размещать маркеры политического контроля в любой стране/колонии, в которой у него есть

хотя бы один жетон подпольной ячейки (включая те, которые были размещены на данном ходу). При размещении маркера политического контроля, подпольные ячейки не удаляются. В стране/колонии не может находиться больше одного маркера политического контроля.

### 7.32 Удаление маркера политического контроля

Если в стране или колонии находится своя подпольная ячейка и чужой маркер политического контроля, игрок может сбросить один несыгранный маркер политического контроля (или два, в зависимости от состояния международных вопросов), чтобы удалить маркер оппонента.

Пример: в Венгрии находится советский маркер политического контроля и британская подпольная ячейка. Черчилль может сбросить один несыгранный маркер политического контроля, чтобы удалить советский маркер из Венгрии. Если у него есть еще один маркер, то он может поставить его в Венгрию.

## 7.4 Арктический ТВД

Арктический ТВД представляет собой отдельную арену политического конфликта. На нём нет фронтов, игроки могут помещать на него только маркеры поддержки ВМФ (маркеры обеспечения наступления помещать нельзя).

Нельзя размещать подпольные ячейки и маркеры политического контроля в Норвегии и Финляндии, если на арктическом ТВД менее трёх маркеров поддержки ВМФ. Если на арктическом ТВД не менее трёх маркеров поддержки ВМФ, то все игроки могут размещать подпольные ячейки и маркеры политического контроля в Норвегии и Финляндии, а СССР получает дополнительный маркер производства во время сегмента принятия решений.

Если в Норвегии/Финляндии находятся жетоны подпольных ячеек/маркеры политического контроля, а количество маркеров поддержки ВМФ на арктическом ТВД упало ниже трёх, то с маркерами и жетонами ничего не происходит, они остаются на месте, но размещать новые маркеры/жетоны или удалять чужие нельзя до тех пор, пока на арктическом ТВД снова не станет хотя бы 3 маркера поддержки ВМФ.

## 7.5 Фронты



**7.51.** Фронты не принадлежат конкретным игрокам. Любой игрок может положить маркеры обеспечения наступления и поддержки ВМФ на любой трек фронта, независимо от цвета маркера фронта (если общие правила позволяют). Однако удобно, когда игроки бросают кубики за фронты своих цветов.

**7.52.** Фронты продвигаются по трекам фронтов и прикреплены к той или иной ячейке театра. К делению на треке фронта может быть присоединено несколько стран или колоний. Фронт контролирует деление, которое он занимает, и все деления, оставшиеся позади (между текущим делением и ячейкой театра). Последним делением на треке фронта является либо Германия, либо Япония (за исключением средиземноморского фронта).

**7.53.** Маркер фронта может находиться либо на треке фронта, либо в ячейке театра (в последнем случае фронт попытается продвинуться на трек). Для того, чтобы продвинуться на ближайшее деление, фронт должен успешно бросить десятигранный кубик на военную кампанию. Каждый фронт обязан бросать кубик каждую конференцию, если правила игры позволяют. Фронт не может пытаться войти в морское деление (с нарисованным якорем), если в его ячейке театра находится менее трёх маркеров поддержки ВМФ (в случае Нормандии, менее пяти).

## 7.6 Размещение военных резервов

### Оси

Маркеры военных резервов Оси размещаются в соответствии с приоритетами, указанными в 7.62 и 7.64. Маркер военного резерва Оси, помещенный в ячейку театра, удаляет один маркер поддержки ВМФ, а маркер резерва, помещенный на трек фронта, удаляет один маркер обеспечения наступления.

### 7.61 Процедура



**Германия (Европа)** может получить до восьми резервов Оси: шесть немецких армий (черные), одна итальянская (коричневая) и один флот (серый, представляет подводные лодки).



**Япония (Тихий океан)** может получить до шести резервов Оси: четыре японские армии (цвета

хаки) и два флота (серые, далее ИФЯ – Императорский флот Японии).

Начиная с Европы, переместите резервы Оси из страны Оси на треки фронтов, согласно списку приоритетов, сверху вниз. Как только все резервы размещены, оставшиеся приоритеты можно игнорировать.

### 7.62 Европа

1. Если какой-либо фронт пытается продвинуться в Германию, две немецкие армии остаются в Германии (подробнее см. 7.72.4).
2. Поместите немецкую армию на ближайшее деление советского восточного фронта (деление может быть и Германией). Если в Германию пытаются войти и западный и восточный фронты, поместите эту армию так, чтобы было очевидно, что она противостоит восточному фронту.
3. **Битва за Атлантику:** если американский фронт не покинул ячейку западного театра, поместите немецкий флот в ячейку западного театра и уберите оттуда один маркер поддержки ВМФ.
4. **Восточная орда:** если американский фронт не покинул деление UK/Volero, поместите четыре немецкие армии на ближайшее деление восточного фронта (которое может быть и Германией).
5. **Атлантический вал:** если американский фронт находится в ячейке UK/Volero, поместите одну немецкую армию в Нормандию.
6. Если американский фронт продвинулся в Нормандию или дальше, поместите две немецкие армии на ближайшее деление того фронта, который ближе к Германии. Если они эквидистантны, то поместите по одной армии на каждый фронт (примечание: средиземноморский фронт никогда не выбирается для этого приоритета).
7. Поместите итальянскую армию на ближайшее деление средиземноморского фронта.
8. Оставшиеся армии случайно распределяются по трём трекам фронтов. Бросьте шестигранный кубик за каждую оставшуюся армию: 1-2 западный фронт; 3-4 восточный фронт; 5 средиземноморский фронт; 6 арктический ТВД, если на нём есть хотя бы 3 маркера поддержки ВМФ (уберите один маркер), иначе расценивайте 6, как 5 – армия идёт на средиземноморский фронт (даже если фронт находится в северной Италии и не может продвинуться дальше).

### 7.63 Коллапс немецкой военной машины

Некоторые события в игре приводят к удалению немецких и итальянской армий из игры.

- Капитуляция Италии: удалите из игры итальянскую армию, если средиземноморский фронт продвинулся в южную Италию.
- Союзники выигрывают битву за Атлантику: удалите из игры немецкий флот, когда западный фронт продвигается на деление Volero.
- Удалите из игры немецкую армию, когда западный фронт продвигается в западную Германию.
- Удалите из игры немецкую армию, когда восточный фронт продвигается в восточную Германию.

### 7.64 Тихий океан

1. Если фронт пытается продвинуться в Японию, все японские армии остаются в Японии (подробнее см. 7.72.4).
2. Если советский фронт покинул ячейку дальневосточного театра, поместите две японские армии на ближайшее деление дальневосточного фронта (даже если СССР не объявил войну).
3. Если фронт пытается продвинуться на деление B29, поместите по одной японской армии на каждое такое деление. Если таких делений несколько, то поместите в порядке: центральный Тихий океан, юго-западный Тихий океан, КБИ.
4. Бросьте шестигранный кубик. При результате 1-2, поместите один японский флот в ячейку театра фронта, пытающегося продвинуться на морское деление, и удалите оттуда один маркер поддержки ВМФ. В случае наличия нескольких таких делений, порядок приоритета: центральный Тихий океан, юго-западный Тихий океан, КБИ. При результате 3-6 ничего не происходит. Если у фронта в ячейке театра нет хотя бы трёх маркеров поддержки ВМФ, то он не может попытаться продвинуться на морское деление, и японский флот на такое деление не помещается.
5. Сражение в Филиппинском море и заливе Лейте: если ИФЯ был размещен согласно 4-му пункту приоритета, бросьте шестигранный кубик после того, как убрали один маркер поддержки ВМФ. При результате 1-4 японский флот удаляется из игры, при результате 5-6 помещается обратно в Японию.
6. Все оставшиеся армии случайно распределяются между треками фронтов. Бросьте шестигранный кубик за каждую оставшуюся армию: 1-2 центральный Тихий океан; 3-4 юго-западный Тихий океан; 5-6 КБИ.

### 7.65 Коллапс японской военной машины

Уничтожение Квантунской армии: удалите японскую армию из игры, когда советский дальневосточный фронт продвигается в Манчжурию.

## 7.7 Продвижение фронта

**7.71.** Фронт обязан попытаться продвинуться во время каждой конференции, бросив десятигранный кубик (за исключением случаев, описанных в 7.73). Если сила фронта меньше 10, то фронт продвигается на одно деление при броске меньше или равном силе фронта. Если сила фронта 10 и выше, то фронт получает шанс продвинуться на два деления, см. 7.74. В случае успеха, фронт продвигается на следующее деление (называемое ближайшим) в сторону Германии или Японии. В случае неуспешного броска, фронт не продвигается. Маркер фронта не может двигаться назад – только вперёд, в сторону страны Оси. После броска кубика (или после определения того, что фронт не может продвинуться), снимите все маркеры обеспечения наступления.

### 7.72 Сила фронта

Базовая сила каждого маркера фронта равна двум. Сила фронта модифицируется следующим образом:

1. Если в ячейке театра менее трёх маркеров поддержки ВМФ (менее пяти, в случае с Нормандией), и фронт пытается продвинуться на морское ближайшее деление, фронт автоматически проваливает попытку продвинуться, кубик не бросается.
2. Каждый маркер обеспечения наступления на ближайшем делении добавляет к силе фронта два.
3. Каждая армия Оси уменьшает силу фронта на два.
4. Если несколько фронтов пытаются продвинуться в Германию или Японию, разделите армии, находящиеся в стране Оси поровну между фронтами. Положение нечетной армии определяется случайно.

**Пример:** советский восточный фронт находится на делении Украина. На ближайшем делении (Пруссия) находится три маркера обеспечения наступления и две немецкие армии. Сила восточного фронта равняется четырём (базовая сила 2 + 6 за обеспечение наступления – 4 за немецкие армии). Если на десятигранном кубике выпадет не более 4-х, то фронт успешно продвинется в Пруссию, иначе останется на месте.



## 7.73 Исключения продвижения фронта

Из правила обязательной попытки продвижения фронтов есть пять исключений:

1. Если фронт пытается продвинуться на морское ближайшее деление, но в ячейке его театра находится менее трёх маркеров поддержки ВМФ (менее пяти, в случае Нормандии), фронт автоматически проваливает попытку продвинуться.
2. Если модифицированная сила фронта не превышает ноль, фронт автоматически проваливает попытку продвинуться.
3. **День Д:** западный фронт не может продвинуться в Нормандию, если в конце сегмента заседания данной конференции вопрос открытия второго фронта не остался в центре стола (и в ячейке театра нет пяти маркеров поддержки ВМФ). Как только западный фронт продвинулся в Нормандию, это ограничение снимается до конца игры.
4. **Советский дальневосточный фронт:** советский дальневосточный фронт не может продвинуться в Манчжурию, если в конце сегмента заседания данной конференции вопрос объявления СССР войны Японии не остался в центре стола. Как только дальневосточный фронт продвинулся в Манчжурию, это ограничение снимается до конца игры.
5. **Капитуляция Оси (7.8).**

## 7.74 Прорыв

Если модифицированная сила фронта равна 10 или больше, а модифицированный бросок десятигранного кубика на продвижения фронта не менее 10, происходит прорыв, и фронт продвигается на два деления, если только второе деление сухопутное, а не морское. Если второе деление морское, то прорыв невозможен.

Фронт получает модификатор +1 за каждое очко модифицированной силы фронта, выше десяти. Чем сильнее фронт, тем выше шанс прорыва (фронт силой 14 получает модификатор +4).

## 7.75 Камикадзе

Как только фронт продвигается на деление Камикадзе, удалите один маркер поддержки ВМФ из ячейки театра данного фронта.

## 7.8 Капитуляция Оси

Когда Германия или Япония капитулирует, фронты на данном ТВД больше не могут продвигаться, а игроки не

могут добровольно помещать на них маркеры обеспечения наступления. Если карточка конференции предписывает игроку поместить на такой ТВД маркер обеспечения наступления или производства, то маркер необходимо поместить. Капитуляция страны Оси никак не влияет на размещение жетонов подпольных ячеек и маркеров политического контроля. Сначала проверяется капитуляция Германии, а затем Японии.

## 7.81 Германия

Германия капитулирует, когда западный и/или восточный фронты продвигаются в Германию. Когда Германия капитулирует, распределите маркеры немецких технологий (неважно, кто какой получит, они эквивалентны):

- Если оба фронта продвинулись в Германию во время одной и той же конференции, все три игрока получают по одному маркеру.
- Если только западный фронт продвинулся в Германию, Черчилль и Рузвельт получают по одному маркеру.
- Если только восточный фронт продвинулся в Германию, Сталин получает два маркера.

Италия капитулирует, когда средиземноморский фронт продвигается в южную Италию. Капитуляция Италии не влияет на окончание игры (игра может закончиться, даже если Италия не капитулировала).

## 7.82 Япония

Япония капитулирует, если какой-либо фронт продвинулся в Японию. Второй вариант капитуляции Японии, выполнение союзниками всех трёх условий:

- a. Германия капитулировала во время этой или какой-либо из предыдущих конференций.
- b. Американская пешка находится на делении Trinity счетчика атомной бомбы, а какой-либо фронт продвинулся на деление B29.
- c. Советский дальневосточный фронт продвинулся в Манчжурию или дальше.

Если все три условия выполнены, то Япония капитулирует. Иначе, Япония капитулирует, когда один из фронтов продвинулся в Японию.

## 8.0 «Разбор полётов» или победа Союзников

После проведения всех военных кампаний, удалите карточку конференции из игры. Верните все вопросы на их места в комнате конференций, удалите все маркеры обеспечения наступления и верните все не удалённые из игры резервы Оси в соответствующие страны Оси.

1. Если Германия и Япония капитулировали, игра заканчивается, см. победа в игре (4.4).
2. Если только что закончилась десятая конференция (Потсдам), игра заканчивается и определяется победитель, даже если страны Оси не капитулировали (4.4).
3. Если только что закончилась не десятая конференция, и, хотя бы одна страна Оси еще не капитулировала, начните новую конференцию.

## 9.0 Сценарии

### 9.1 Сценарии

В игре Churchill есть три сценария: тренировочный (три конференции) на 60-90 минут, турнирный (пять конференций) на 2-3 часа и кампания (десять конференций) на 4-5 часов.

### 9.2 Процедура составления колоды конференций

Перед началом любого сценария, необходимо составить колоду конференций. Для каждой из десяти исторических конференций есть три варианта карточек. В зависимости от выбранного сценария, возьмите по три карточки каждой участвующей в игре конференции, и выберите одну случайно. Начните с 10-й конференции (Терминал) и кладите выбранную карточку под низ колоды так, чтобы карточка 10-й конференции была в самом низу. Неиспользованные карточки конференций уберите в коробку.

### 9.3 Победа в сценарии

Игра заканчивается по завершении десятой конференции, или любой конференции, во время которой капитулировали обе страны Оси, после чего определяется победитель. В конце игры все игроки подсчитывают свои победные очки. Чтобы определить окончательное количество победных очков, воспользуйтесь процеду-

рой из 4.4. Победные очки отмечаются неиспользованными жетонами подпольных ячеек или маркерами политического контроля.

## 9.4 Расписание победных очков

### Общие

- A.** 3 ПО за страну/колонию с вашим маркером политического контроля.
- B.** 1 ПО за страну/колонию без маркера политического контроля с вашим жетоном подпольной ячейки.
- C.** 5 ПО за каждую пешку международного вопроса, решенного в вашу пользу.
- D.** 3 ПО Британии и США за каждый маркер победы в конференции.
- E.** 5 ПО СССР за каждый маркер победы в конференции.
- F.** 2 ПО Британии за каждую колонию без жетона подпольной ячейки и маркера политического контроля.

### Капитуляция Оси

- G.** 8 ПО за каждую страну Оси с маркером фронта вашего цвета (все американские и британские фронты дают 8 очков и США, и Британии), игрок не может получить более 8 ПО за каждую страну.

### Европа

- H.** 2 ПО Британии, если средиземноморский фронт в центральной Италии.
- I.** 3 ПО Британии, если средиземноморский фронт в северной Италии.
- J.** 2 ПО США, если средиземноморский фронт в северной Италии.
- K.** 2 ПО Британии, если центральная Италия была захвачена раньше Нормандии (0 ПО, если во время одной и той же конференции).
- L.** 2 ПО США, если Нормандия была захвачена раньше центральной Италии (0 ПО, если во время одной и той же конференции).
- M.** 5 ПО СССР, если Германия капитулировала, но американского фронта нет в Германии (вдобавок к 8 ПО за G).
- N.** 5 ПО СССР и США/Британии (каждому), если их фронты находятся в восточной/западной Германии соответственно.
- O.** 2 ПО СССР и США/Британии (каждому), если их фронты находятся в Пруссии или Рейнской области соответственно.

- P.** 1 ПО за каждый немецкий технологический маркер (выдается при капитуляции Германии).

### Тихий океан

- Q.** 5 ПО США, если Япония капитулирует, но в ней нет ни одного фронта.
- R.** 3 ПО Британии и СССР, если юго-западный тихоокеанский фронт не продвинулся на Филиппины в течение игры (то есть Макартур не вернулся).
- S.** 5 ПО Британии и СССР, если центральный или юго-западный тихоокеанский фронт отстоит от Японии на 2 или более деления дальше, чем другой (американское межведомственное соперничество).
- T.** 2 ПО США, если центральный тихоокеанский фронт в Иводзиме.
- U.** 5 ПО США, если центральный тихоокеанский фронт в Окинаве.
- V.** 5 ПО США, если юго-западный тихоокеанский фронт в Кюсю.
- W.** 5 ПО Британии, если фронт КБИ в Формозе.
- X.** 8 ПО СССР, если дальневосточный фронт в Корее.

### Атомная бомба

- Y.** 3 ПО СССР за каждое деление, пройденное советской пешкой, на счетчике атомной бомбы (первое не считается пройденным, максимум 12 очков).
- Z.** 3 ПО США и Британии, если американская пешка находится на делении Trinity.
- AA.** 3 ПО СССР, если американцы не создали атомную бомбу (не достигли деления Trinity).

**ВАЖНО!** Некоторые деления дают ПО, если фронт закончил игру в данной локации. Фронт получает ПО за самое дальнее деление своего продвижения, либо за страну Оси, а не сумму всех делений на пути продвижения.

**Пример 1:** если британский средиземноморский фронт закончил игру на делении северной Италии (условие I), то Британия получает 3 ПО, а США 2 ПО. Британия не получает ПО за центральную Италию (условие H).

**Пример 2:** если советский восточный фронт продвинулся в Германию и тем самым заставил её капитулировать, СССР получает 8 ПО (условие G), но не получает ПО за условия N и O. Позиция западного фронта определяет выполнение условия M.

## 9.5 Тренировочный сценарий

**9.51.** Данный сценарий начинается с конференции 8 (Толстой) и заканчивается конференцией 10 (Терминал), либо капитуляцией Оси.

**9.52.** Расположите три карточки конференции в историческом порядке (8, 9, 10). Каждый игрок начинает игру с карточкой своего руководителя (Черчилль, Рузвельт, Сталин) и 21 карточкой штаба. Поместите все пешки международных вопросов в нейтральное положение. В игре доступны все вопросы, кроме открытия второго фронта.

**9.53. Победные очки:** День D и захват центральной Италии произошли одновременно (0 ПО).

### 9.54 Расстановка

Поместите маркеры фронтов на указанные деления треков фронтов, а маркеры поддержки ВМФ в соответствующие ячейки театров:

1. Западный фронт (США): Рейнская область, 5 маркеров поддержки ВМФ.
2. Средиземноморский фронт (Британия): центральная Италия, 3 маркера поддержки ВМФ.
3. Арктический ТВД: 1 маркер поддержки ВМФ.
4. Восточный фронт (СССР): Пруссия, 0 маркеров поддержки ВМФ.
5. Фронт КБИ (Британия): ячейка театра КБИ, 1 маркер поддержки ВМФ.
6. Дальневосточный фронт (СССР): Номохон, 0 маркеров поддержки ВМФ.
7. Центральный тихоокеанский фронт (США): Марианские острова, 3 маркера поддержки ВМФ.
8. Юго-западный тихоокеанский фронт (США): Вогелькоп/Новая Гвинея, 3 маркера поддержки ВМФ.

Разместите жетоны подпольных ячеек и маркеры политического контроля (Яч = подпольная ячейка; Пол = маркер политического контроля):

1. **США:** Франция, 1 Яч, 1 Пол; Чехия, 1 Яч, 1 Пол; Сиам, 1 Яч, 1 Пол; Голландская Восточная Индия, 1 Яч; Вьетнам, 1 Яч; Лаос/Камбоджа, 1 Яч, 1 Пол.
2. **Британия:** Нидерланды, 1 Яч, 1 Пол; Бельгия, 1 Яч, 1 Пол; Польша, 1 Яч; Греция, 1 Яч; Ближний Восток, 1 Яч, 1 Пол; Персия, 1 Яч, 1 Пол.
3. **СССР:** Прибалтика, 1 Яч, 1 Пол; Югославия, 1 Яч, 1 Пол; Венгрия, 1 Яч; Румыния, 1 Яч, 1 Пол; Болгария, 1 Яч, 1 Пол; Австрия, 1 Яч.

Разместите оставшиеся маркеры:

1. Поместите американский маркер в ячейку главенства на европейском ТВД.
2. Поместите американский маркер в ячейку главенства на тихоокеанском ТВД.
3. Поместите американскую пешку на деление Хэнфорд, счетчика атомной бомбы.
4. Поместите советскую пешку агентурной сети на деление Письмо Рузвельту, счетчика атомной бомбы.
5. Удалите из игры итальянскую армию и немецкий флот.

Для выбора доступны все вопросы, кроме открытия второго фронта.

## 9.6 Турнирный сценарий

**9.61.** Данный сценарий начинается с конференции 6 (Лондон) и заканчивается конференцией 10 (Терминал), либо капитуляцией Оси.

**9.62.** Расположите пять карточек конференций в историческом порядке (6, 7, 8, 9, 10). Каждый игрок начинает игру с карточкой своего руководителя (Черчилль, Рузвельт, Сталин) и 21 карточкой штаба. Поместите все пешки международных вопросов в нейтральное положение. В игре доступны все вопросы.

**9.63. Победные очки:** все игроки начинают с 0 ПО.

### 9.64 Расстановка

Поместите маркеры фронтов на указанные деления треков фронтов, а маркеры поддержки ВМФ в соответствующие ячейки театров:

1. Западный фронт (США): Болеро, 5 маркеров поддержки ВМФ.
2. Средиземноморский фронт (Британия): южная Италия, 3 маркера поддержки ВМФ.
3. Арктический ТВД: 0 маркеров поддержки ВМФ.
4. Восточный фронт (СССР): Белоруссия, 0 маркеров поддержки ВМФ.
5. Фронт КБИ (Британия): ячейка театра КБИ, 0 маркеров поддержки ВМФ.
6. Дальневосточный фронт (СССР): Номохон, 0 маркеров поддержки ВМФ.
7. Центральный тихоокеанский фронт (США): Каролинские острова, 3 маркера поддержки ВМФ.
8. Юго-западный тихоокеанский фронт (США): Папуа Новая Гвинея, 3 маркера поддержки ВМФ.

Разместите жетоны подпольных ячеек и маркеры политического контроля (Яч = подпольная ячейка; Пол = маркер политического контроля):

1. **США:** Франция, 1 Яч, 1 Пол; Чехия, 1 Яч; Сиам, 1 Яч; Голландская Восточная Индия, 1 Яч; Вьетнам, 1 Яч; Лаос/Камбоджа, 1 Яч.
2. **Британия:** Нидерланды, 1 Яч, 1 Пол; Бельгия, 1 Яч; Польша, 1 Яч; Греция, 1 Яч; Ближний Восток, 1 Яч; Персия, 1 Яч.
3. **СССР:** Прибалтика, 1 Яч, 1 Пол; Югославия, 1 Яч, 1 Пол; Румыния, 1 Яч; Болгария, 1 Яч.

Разместите оставшиеся маркеры:

1. Поместите британский маркер в ячейку главенства на европейском ТВД.
2. Поместите американский маркер в ячейку главенства на тихоокеанском ТВД.
3. Поместите американскую пешку на деление Оук Ридж, счетчика атомной бомбы.
4. Поместите советскую пешку агентурной сети на деление Письмо Рузвельту, счетчика атомной бомбы.
5. Поместите вопрос открытия второго фронта в центр конференционного стола.
6. Удалите из игры итальянскую армию и немецкий флот.

## 9.7 Кампания

**9.71.** Данный сценарий начинается с конференции 1 (Символ) и заканчивается конференцией 10 (Терминал), либо капитуляцией Оси.

**9.72.** Расположите десять карточек конференций в историческом порядке. Каждый игрок начинает игру с карточкой своего руководителя (Черчилль, Рузвельт, Сталин) и 21 карточкой штаба. Поместите все пешки международных вопросов в нейтральное положение.

**9.73. Победные очки:** Каждый игрок начинает с 0 ПО.

### 9.74 Расстановка

Поместите маркеры фронтов на указанные деления треков фронтов, а маркеры поддержки ВМФ в соответствующие ячейки театров:

1. Западный фронт (США): Ячейка западного театра, 0 маркеров поддержки ВМФ.
2. Средиземноморский фронт (Британия): ячейка средиземноморского театра, 1 маркер поддержки ВМФ.
3. Арктический ТВД: 0 маркеров поддержки ВМФ.



4. Восточный фронт (СССР): ячейка восточного театра, 0 маркеров поддержки ВМФ.
5. Фронт КБИ (Британия): ячейка театра КБИ, 0 маркеров поддержки ВМФ.
6. Дальневосточный фронт (СССР): ячейка дальневосточного театра, 0 маркеров поддержки ВМФ.
7. Центральный тихоокеанский фронт (США): ячейка центрального тихоокеанского театра, 1 маркер поддержки ВМФ.
8. Юго-западный тихоокеанский фронт (США): ячейка юго-западного тихоокеанского театра, 3 маркера поддержки ВМФ.

В начале игры на карте нет ничьих жетонов подпольных ячеек и маркеров политического контроля

Разместите оставшиеся маркеры:

1. Поместите британский маркер в ячейку главенства на европейском ТВД.
2. Поместите американский маркер в ячейку главенства на тихоокеанском ТВД.
3. Поместите американскую пешку на деление Письмо Рузвельту, счетчика атомной бомбы.
4. Поместите советскую пешку агентурной сети на деление Письмо Рузвельту, счетчика атомной бомбы.

## 10.0 Вариант секретной повестки

**Примечание:** этот вариант игры добавлен для тех игроков, которые хотят привнести в свои партии элемент неопределённости.

### 10.1 Маркеры секретной повестки

На одной стороне маркера написано Secret Agenda, а на другой указана страна или колония, причем некоторые страны/колонии имеются в нескольких экземплярах (это сделано умышленно).

### 10.2 Процедура секретной повестки

Каждый игрок в закрытую тянет по три случайных маркера секретной повестки (весь набор составляет 36 маркеров). Не показывайте маркеры своим оппонентам. В конце игры, перед определением победителя, все игроки вскрывают свои маркеры секретной повестки.

## 10.3 Начисление очков за секретную повестку

В конце игры, игрок, чей маркер политического контроля находится в стране/колонии, указанной на маркере секретной повестки, получает 5 дополнительных ПО за каждый такой маркер (максимум можно получить 15 дополнительных ПО, если во всех трёх странах есть маркеры политического контроля данного игрока). Победитель определяется после подсчета очков и начисления очков за секретную повестку.

## 11.0 Правила соло-игры

В Churchill может играть от нуля до трёх игроков. Если в игре участвует меньше трёх игроков, используйте специальные подсказки игры за искусственный интеллект (далее называемый ботом) вместо отсутствующих игроков.

**Два игрока:** решите, случайно, или договорившись, какая из сторон станет ботом.

**Соло:** выберите за кого вы хотите играть, остальные стороны будут управляться ботом.

**Война ботов:** в тренировочных целях можно устроить игру трёх ботов, став интерфейсом их взаимодействия друг с другом.

### 11.1 Общая процедура

У каждого бота есть дерево принятия решений. Каждая подсказка бота организована таким образом, чтобы соответствовать последовательности игры. Бот будет пытаться делать те или иные ходы, а человек должен определять, соответствуют ли эти ходы правилам.

Когда настает очередь бота делать ход, найдите соответствующий раздел его подсказки, и пройдитесь по списку приоритетов бота снизу-вверх. Как только вы встретили легальное действие, которое можно выполнить, выполните его, игнорируя остальные пункты приоритета. В случае сомнения или возникновения нескольких спорных, на ваш взгляд, инструкций, выберите инструкцию случайно.

### 11.2 Здравый смысл

Боты введены в игру, чтобы дать вам возможность играть при неполном составе игроков. Логика бота довольно очевидна и не должна стать проблемой, как

только вы разберётесь, что бот пытается делать. Действия бота могут быть не самыми оптимальными в сложившейся ситуации. Если логика бота не покрывает какую-либо ситуацию, воспользуйтесь здравым смыслом и помогите боту решить проблему.

### 11.3 Использование бота

Общая логика использования бота состоит в том, чтобы максимизировать стоимость его руки, используя комбинацию свойств карточек штаба и вопросов. В случае близких ситуаций, делайте выбор случайно и следуйте выбранной логике до конца конференции.

### 11.4 Сегмент повестки

Каждый бот имеет список приоритетов по выбору карточки для сегмента повестки. Пройдитесь по списку снизу-вверх, выполняя каждый возможный пункт. Как только вы дойдёте до конца списка, вы будете направлены к логике выбора вопросов для повестки.

### 11.5 Сегмент заседания

Этот раздел разбит на три части: продвижение вопросов, оспаривание вопросов и использование руководителя. Пройдитесь по списку приоритетов, исходя из карт на руке бота. Все разногласия игроков по поводу действий бота должны решаться броском кубика (победитель выбирает, как будет действовать бот).

### 11.6 Сегмент принятия решений

Этот раздел описывает, что будет делать бот с выигранными вопросами, и как он будет реагировать на вещи, вроде вынужденных наступлений. Не позволяйте боту действовать за рамками правил. Двигайтесь по списку приоритетов, пока не дойдёте до легального пункта.

### 11.7 Военная фаза

Во время этой фазы боту нужно решить, что делать с жетонами подпольных ячеек и маркерами политического контроля. Возможные варианты решений указаны на подсказке, а за продвижение фронтов кубики бросают игроки.

### 11.8 Военно-политический сегмент

Размещайте жетоны подпольных ячеек и маркеры политического контроля бота согласно указанным приоритетам.

## Глоссарий

**Арктический ТВД:** ячейка арктического театра не соединена с треком фронта и не имеет своего фронта. В неё можно помещать только маркеры поддержки ВМФ. Жетоны подпольных ячеек и маркеры политического контроля можно размещать и удалять в Норвегии и Финляндии только если в ячейке арктического театра находится не менее трёх маркеров поддержки ВМФ.

**База В29:** некоторые деления треков фронтов на тихоокеанском ТВД обозначены символами В29. Захват такого деления является одним из трёх условий капитуляции императора.

**Ближайшее деление:** ближайшее деление – это деление на треке фронта, в которое попытается продвигнуться фронт. Маркеры вынужденных наступлений и обеспечения наступления помещаются на ближайшее деление фронта.

**Деление с камикадзе:** на некоторых делениях центрального тихоокеанского театра есть деления, отмеченные надписью камикадзе. Как только фронт продвигается в такое деление, из его ячейки театра убирается один маркер поддержки ВМФ.

**День Д:** продвижение в Нормандию требует наличия пяти маркеров поддержки ВМФ в ячейке западного театра. Более того, вопрос открытия второго фронта должен быть в центре стола к концу фазы заседания.

**Европа:** любое деление на европейском ТВД.

**КБИ:** Китай-Бирма-Индия.

**Комната конференции:** комната конференции представляет собой область игрового поля, в которой располагается конференционный стол.

**Колония:** все колонии находятся на Тихом океане и присоединены к треку фронта КБИ. Колониями являются Сиам, Голландская Восточная Индия, Вьетнам, Лаос/Камбоджа и Малайя. С точки зрения размещения жетонов подпольных ячеек и маркеров политического контроля, колонии эквивалентны странам.

**Морское деление:** деление на треке фронта с нарисованным якорем. Для того, чтобы фронт имел возможность попытаться продвинуться на такое деление, в его ячейке театра должно быть не менее трёх маркеров поддержки ВМФ (в случае Нормандии, не менее пяти).

**Национальная характеристика:** у каждой стороны есть уникальная характеристика. Особенности этой характеристики указаны на карточке руководителя.

**Национальные счетчики:** счетчики, соединяющие центр конференционного стола с креслами руководителей.

**Немецкие технологии:** существует три маркера немецких технологий: ученый, ракеты и реактивные двигатели. Они взаимозаменяемы и равнозначны.

**Переговоры:** во время игры, вы можете обсуждать и обещать что угодно. Все переговоры проводятся вслух, в присутствии всех игроков. Договорённости выполнять не обязательно.

**Подпольные ячейки:** подпольные ячейки олицетворяют собой деятельность партизан и расширенные разведывательные операции.

**Прорыв:** если модифицированная сила фронта равняется 10 или больше, а модифицированный бросок кубика также равен 10 или больше, то фронт продвигается на два деления, при условии того, что второе деление сухопутное. Бросок кубика получает модификатор +1 за каждое очко модифицированной силы фронта свыше 10.

**Рузвельт:** может так случиться, что Рузвельт умрёт до окончания игры, и ему на замену придёт Трумэн. Все игровые ссылки на карточках конференции и штаба, относящиеся к Рузвельту, не относятся к Трумэну.

**Страна:** страны – это локации на европейском ТВД, предназначенные для размещения жетонов подпольных ячеек и маркеров политического контроля.

**Трек фронта:** трек фронта состоит из делений, соединяющих ячейку театра со страной Оси. К некоторым делениям трека фронта присоединены страны и колонии.

**Тихий океан:** любое деление на Тихом океане.

**Политический контроль:** если у игрока есть жетон подпольной ячейки в какой-либо стране или колонии, он может поместить туда один маркер политического контроля, чтобы распространить своё влияние в этой стране.

**Условные вопросы:** открытие второго фронта и объявление СССР войны Японии являются условными вопросами. Они воплощаются только в том случае, если закончили сегмент заседания в центре конференционного стола. При продвижении или оспаривании условного вопроса, игрок может остановить вопрос в центре стола, даже если у него остались неиспользованные очки от значения карточки штаба.

**Фронт:** маркеры фронта олицетворяют линию фронта на театре. В целях получения победных очков, американские маркеры фронта представляют объединённые силы британцев и американцев, также, как и британские маркеры. Советские маркеры фронтов представляют только советские силы. Базовая сила фронта равняется двум, и может быть увеличена благодаря маркерам обеспечения наступления, либо уменьшена из-за военных резервов Оси. Когда фронт продвигается во вражескую страну (Германию, Японию или южную Италию), эта страна капитулирует.