

Железный занавес

Iron Curtain (2017) Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

Правила игры для 2 игроков

После Второй мировой войны две страны, СССР и США, боролись за влияние на остальные страны планеты. Этот период истории известен под названием холодная война, во время которой и происходит действие игры "Железный занавес" ...

Состав игры

- 18 карт стран (10 США и 8 СССР)
- 1 начальная карта
- 1 счётчик очков
- 24 красных и 24 синих маркера влияния
- 1 маркер очков
- правила

Подготовка к игре

Игрок США получает 24 синих маркера, игрок СССР – 24 красных маркера.

Положите начальную карту в центре стола, а счётчик очков – недалеко от неё. Положите на начальную карту 1 красный и 1 синий маркеры, а маркер очков – на центральную, жёлтую, метку счётчика очков.

Перемешайте 18 карт стран и раздайте каждому игроку по 5 карт, рубашкой вверх.

Оставшиеся карты стран отложите в сторону, рубашкой вверх.

В первом раунде игрок СССР выбирает первого игрока. Во втором раунде первого игрока выбирает игрок с меньшим числом победных очков (далее – ПО), а при равенстве – игрок СССР.

Ход игры

Игра состоит из 2 раундов. В каждом раунде игроки делают по 4 хода. В первом раунде у них на руках по 5 карт стран, во втором – по 4.

В свой ход игрок выбирает 1 карту руки и выкладывает её на стол. В первом раунде игроки сыграют 4 карты из 5, а оставшиеся у них карты откладываются в сторону, возле счётчика очков, рубашкой вверх – они будут открыты в конце партии при подсчёте очков.

Во втором раунде игроки получают по 4 карты стран и разыгрывают их все.

Если в какой-то момент игры игрок набрал 8 ПО (маркер очков достиг его крайней позиции на счётчике очков), игра немедленно заканчивается его победой.

Ход игрока

В свой ход игрок выбирает 1 карту руки и выполняет по порядку следующие 3 действия:

- 1) выложить на стол карту страны,
- 2) проверить соотношение сил в этой части света,
- 3) событие и/или влияние.

1) Выложить на стол карту страны

Игрок выкладывает свою карту страны так, чтобы она касалась одной стороной другой карты страны из этой же части света (была такого же цвета). Если на столе нет стран, рядом с которыми можно расположить выкладываемую



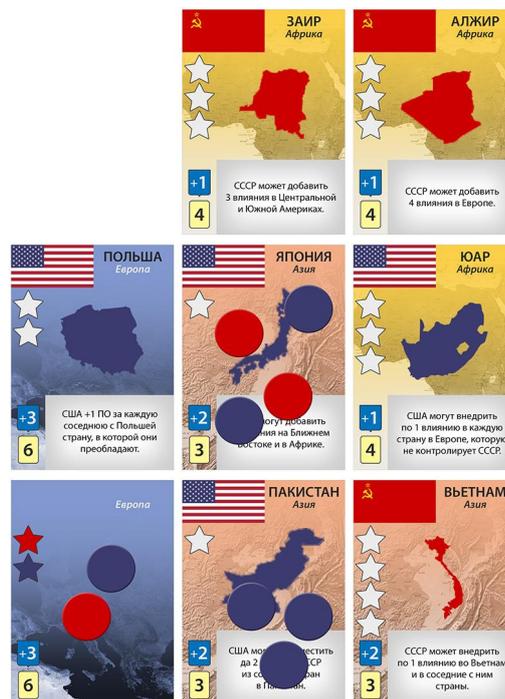
Играя карту Вьетнама, игрок может положить её только на А или Б.

страну, потому что их края уже закрыты другими странами, или потому что это первая страна новой части света, игрок может положить свою карту рядом с любой, ранее выложенной, страной.

2) Проверка сил в части света

В нижней части каждой карты указано, сколько карт стран относится к этой части света (например, к Азии относится 3 карты). Если игрок выкладывает на стол последнюю страну какой-то части света, подсчитывается соотношение сил СССР и США в этой части света (например, если на столе уже находятся 2 карты стран из Азии, а игрок выкладывает третью страну из Азии, подсчитывается влияние СССР и США на Азию).

ПО при подсчёте сил состоят из 2 частей – общей и призовой. Задача игроков – в каждой стране стараться расположить больше своих маркеров влияния, чем противник. Если маркеров одной из сторон в стране больше, то в таком случае считается, что эта сторона – СССР или США – **преобладает** в этой стране. За каждую страну проверяемой части света, в которой игрок преобладает, он получает 1 ПО, что отмечается на счётчике очков – игрок сдвигает маркер в своём направлении. Игрок, который преобладает в большем числе стран проверяемой части света, чем его противник, получает призовые ПО в размере, указанном на каждой карте страны этого региона (например, для Азии это +2).



Сыгран Вьетнам. У США превосходство в Пакистане, а в Японии и Вьетнаме – ничья. Игрок США получает 1 ПО.

3) Событие и/или влияние

Главная цель розыгрыша карт – увеличить своё влияние в странах, что в будущем приведёт к получению ПО. У каждой карты страны указаны три важных параметра – её принадлежность (СССР или США), количество влияния и событие. Если игрок выкладывает карту, принадлежащую противнику (то есть на ней изображён флаг противника), то противник сначала решает, будет ли он выполнять указанное на карте событие (независимо от решения противника, активный игрок не будет выполнять событие такой карты). Если игрок выкладывает карту, принадлежащую его стороне, то он выбирает: выполнить ли событие карты или увеличить своё влияние на величину, указанную на карте.

Игрок может выложить столько своих маркеров влияния, сколько указано на выложенной им карте (количество звёзд). Если маркеры у игрока закончились, он может взять их с других карт. Игрок может добавить влияние лишь в те страны, в которых уже имеются его маркеры влияния, или в соседние с ними страны. Учитываются лишь влияние, которое было в странах до того, как игрок начал добавлять маркеры. Нельзя добавить маркер в соседнюю



Карта страны: 1 – страна и часть света, 2 – маркеры влияния, 3 – призовые ПО за часть света, 4 – число карт в части света

страну, а затем добавить маркер в следующую соседнюю страну. Игрок может распределять добавляемые маркеры между разными странами.

Если в какой-то стране влияние игрока как минимум на 2 больше, чем у противника, считается, что он **контролирует** эту страну. В этом случае противник, чтобы добавить 1 влияние в эту страну, должен потратить 2 маркера влияния. Если после помещения маркера страна перестала быть контролируемой противником, то следующий маркер, даже в этот же ход, можно добавлять, как обычно.

Некоторые события позволяют игроку увеличивать своё влияние в обход этих правил. Если в тексте карты есть термин **внедрить**, то игрок может свободно помещать свои маркеры влияния туда, куда указывает текст карты. При внедрении также игнорируется правило контроля над страной.

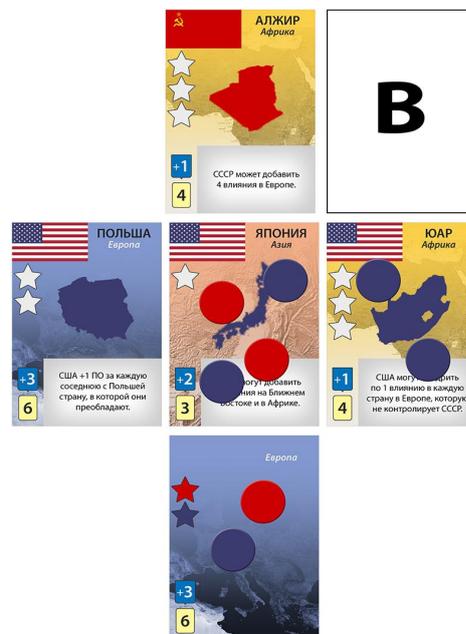
Окончание игры

Если в какой-то момент игры маркер ПО на счётчике очков достиг крайней позиции какой-либо стороны (СССР или США) на счётчике очков (то есть игрок набрал 8 ПО), игра немедленно заканчивается **победой** этого игрока.

В противном случае в конце второго раунда подводятся итоги партии. Но и здесь у игроков в любой момент возможна досрочная победа – при достижении маркером крайней позиции. Игроки открывают 2 карты, отложенные в первом раунде, и считают суммарное влияние СССР и США на этих картах. Тот игрок, у кого этот показатель выше, получает ПО в размере разности влияний между СССР и США на этих картах, но не более 3 ПО.

Затем проверяется расстановка сил СССР и США в разных частях света, в следующем порядке, указанном и на счётчике очков: Европа, Ближний Восток, Азия, Африка, Южная Америка, Центральная Америка. Подсчёт производится для всех частей света, даже если у некоторых из них выложены не все страны. Таким образом, у некоторых частей света расстановка сил между СССР и США будет проверена дважды за игру, а у некоторых – только один раз.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, считается **победителем**. В случае ничьей побеждают США.



СССР может добавлять маркеры влияния на все карты, кроме С, США – на все карты, включая С. Также США контролирует ЮАР.