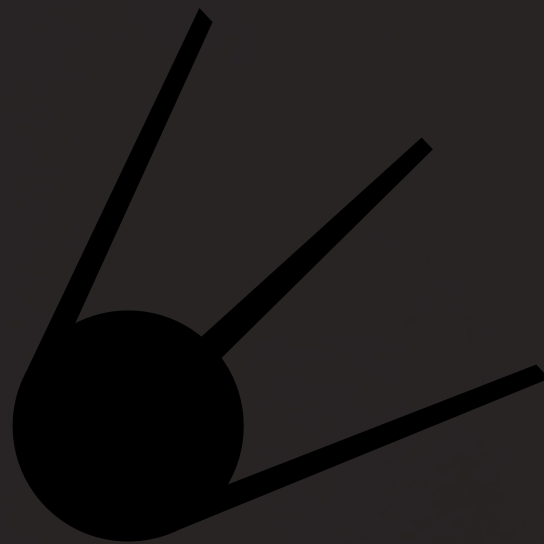




СУМЕРΕΣЧНАЯ

БОРЬБА

НУЛЕВОЙ ХОД



ПРАВИЛА



«Нулевой ход» — дополнение для игры «Сумеречная борьба». Оно приносит в игру новые способы повлиять на предпосылки и течение холодной войны.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: поскольку дополнение добавляет множество новых возможностей в начальную расстановку игроков, соблюдение игрового баланса не гарантируется.

По умолчанию дополнение «Нулевой ход» предполагает, что вы НЕ используете сценарий игры «Гражданская война в Китае» и дополнительные карты из делюкс-издания. Если вы хотите использовать этот сценарий, перед началом партии уберите карту кризиса «Гражданская война в Китае» в коробку (см. пункт 3 ниже). После этого каждый игрок должен сбросить случайную карту сверхдержавы перед розыгрышем карт кризисов. Игроки сбрасывают карты взакрытую.

КОМПОНЕНТЫ

- 6 карт кризисов.
- 2 альтернативные карты событий (измененная карта «Подсчет очков в Европе» и «Национальное правительство Китая»).
- 10 карт сверхдержав.
- 7 особых жетонов для карт кризисов.
- Планшет с альтернативной шкалой космической гонки.
- 8 промокарт.
- Правила.

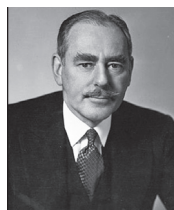
ПОДГОТОВКА ДОПОЛНЕНИЯ (ДО ОСНОВНОЙ ПОДГОТОВКИ)

1. Определите, за какую сверхдержаву вы будете играть. При игре с дополнением не рекомендуется использовать для этого ставки. Однако, если вы все же решили использовать ставки, следуйте пункту 11.4 основных правил игры.



2. Каждый игрок берет 5 карт сверхдержавы (карты с красными звездами берет игрок за СССР, карты с белыми звездами — игрок за США).

3. Возьмите все 6 карт кризисов и разделите их на две стопки из трех карт, положив лицевой стороной вниз. В первой стопке должны быть следующие карты: «Победа в Европе», «Ялта и Потсдам», «Выборы 1945 года в Великобритании». Во второй стопке — «Создание Израиля», «Победа над Японией» и «Гражданская война в Китае». Если вы используете сценарий «Гражданская война в Китае» из правил делюкс-издания, уберите из игры одноименную карту кризиса. Перемешайте карты в обеих стопках.



4. Откройте верхнюю карту в первой стопке.

5. Каждый игрок выбирает карту сверхдержавы из своей руки и выкладывает ее перед собой лицевой стороной вниз.

6. Игроки открывают выбранные карты сверхдержав.

7. Бросьте кубик и примените модификаторы на выложенных картах сверхдержав. Если итоговый результат больше 6 или меньше 1, считайте его равным 6 или 1 соответственно. Затем примените эффект на открытой карте кризиса, соответствующий итоговому результату (некоторые результаты не приносят эффектов). Если вы получили дополнительное влияние, для удобства лучше сразу выложите его на поле рядом с теми регионами, в которые оно будет добавлено. Чтобы отмечать другие эффекты, пользуйтесь особыми жетонами.

особыми жетонами.

Обратите внимание, что карты сверхдержав, влияющие на результат броска кубика, сбрасываются после розыгрыша. Карта блефа возвращается в руку и может быть разыграна снова.

8. Повторите пункты 4–7 для остальных карт в первой стопке, затем — для карт во второй стопке.

8.1. Когда все карты кризисов разыграны, уберите карты сверхдержав в коробку. Они больше не понадобятся в игре.

8.2. Внесите изменения в колоды событий, обозначенные на картах кризисов (например, при результате «6» на карте «Выборы 1945 года в Великобритании»). Если на карте кризиса указано, что определенное событие не имеет эффекта, не убирайте карту этого события. Такую карту можно разыграть по обычным правилам, но событие на ней не происходит.

9. Если при розыгрыше карты кризиса «Ялта и Потсдам» выпал результат «1» или «4–5», игрок за СССР или игрок за США, соответственно, может взять в руку определенную карту до первой раздачи карт.

10. Раздайте карты для первого раунда. Считается, что карта, полученная в результате эффекта карты кризиса «Ялта и Потсдам», занимает место в руке.

11. Проведите подготовку по правилам базовой игры (пункт 3.0 основных правил), учитывая изменения, произошедшие в результате розыгрыша карт кризисов. Если влияние нужно увеличить, добавьте очки влияния к стандартным. Если влияние нужно уменьшить, отнимите очки влияния от стандартных.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ШКАЛА КОСМИЧЕСКОЙ ГОНКИ

К альтернативному варианту космической гонки применяются те же правила, что и к основному. Дополнительные способности получает только тот игрок, который первым достиг соответствующего деления на шкале. Как только второй игрок попадает на то же деление, способность больше не действует.

• Деление 2 («Искусственный спутник Земли»): перед штрафом за невыполнение военных операций вы получаете 2 дополнительных очка военных операций.

• Деление 4 («Высадка на Луну»): один раз в ход вы можете разместить в стране, контролируемой противником, 1 очко влияния за 1 очко операций (по обычным правилам такое размещение стоит 2 очка операций). Применив эту способность, положите на это деление любой жетон. Вы сможете использовать ее снова только в своем следующем ходу.

• Деление 6 («Противоракетная оборона»): один раз в раунд в свой ход вы можете перебросить кубик при попытке переворота (при этом вы должны принять второй результат). Применив эту способность, положите на это деление любой жетон. Вы сможете использовать ее снова только в следующем раунде.

• Деление 7 («Нейтронная бомба»): ваш противник отнимает 1 от результата броска при попытках переворота.

Как и в базовой игре, эти способности начинают действовать, как только вы достигли соответствующего деления. Разные способности могут быть активны одновременно. Например, если вы на четвертом делении, а противник все еще на первом, вам одновременно доступны способности делений 2 и 4.



ИСТОРИЧЕСКИЕ КОММЕНТАРИИ К КАРТАМ



независимость и непричастность на деле оказалось труднее, чем на словах.



За долгие годы на посту президента Заира (бывшая Демократическая Республика Конго) Мобуту Сесе Секо построил тоталитарный режим в одной из самых крупных стран Африки. Несмотря на богатые ресурсами недра и огромный потенциал развития, Заир превратился в страну, страдающую от бедности и внутренних конфликтов. Американская газета «Нью-Йорк Таймс» окрестила Мобуту «разрушителем», но именно покровительство США позволило ему удержаться у власти — равно как и обращение к памяти о жестокости и лишениях, которые претерпевал народ под колониальным владычеством Бельгии.

БЕРЛИНСКАЯ СЕНА

Берлинская стена, возведенная в 1961 году, — пожалуй, самый узнаваемый символ эпохи холодной войны: не только фигуральный, но и буквальный разделительный вал между Востоком и Западом, капитализмом и коммунизмом. Почти тридцать лет стена выполняла свою главную задачу: преграждала путь политическим беженцам и ученым из Восточного Берлина.



и развязать глобальную ядерную войну. Не зря в документальном фильме 2014 года Петров назван «человеком, который спас мир».

КТО УПУСТИЛ КИТАЙ?

В 1949 году войска под началом Мао Цзэдуна вынудили Чан Кай-ши и его Национальное правительство бежать из Китая в Тайвань. У США на тот момент было патерналистское отношение к Китаю: с девятнадцатого века там велась активная миссионерская

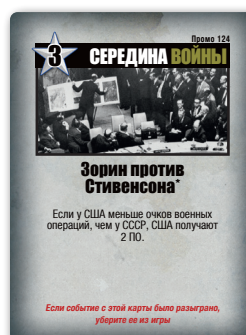
ДВИЖЕНИЕ НЕПРИСОЕДИНЕНИЯ

Движение неприсоединения — международная организация, созданная в 1961 году по инициативе лидеров Индонезии, Египта, Индии, Ганы, Югославии и Бирмы. Нельзя сказать, что они откострили от СССР и США, но они принципиально не вступали в военные блоки и настаивали, чтобы интересы всех развивающихся стран были учтены в системе международных отношений. Разумеется, сохранять истинную

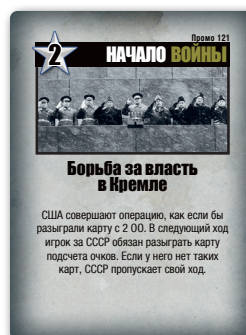
МОБУТУ СЕСЕ СЕКО

Американская газета «Нью-Йорк Таймс» окрестила Мобуту «разрушителем», но именно покровительство США позволило ему удержаться у власти — равно как и обращение к памяти о жестокости и лишениях, которые претерпевал народ под колониальным владычеством Бельгии.

и коммерческая деятельность. Но с пришествием Народной Республики давний союзник внезапно превратился в заклятого врага. Несмотря на предупреждения генерала Джозефа Стилвелла и других, в Вашингтоне разгорелся спор о том, кто упустил Китай и отдал его «красным». Общественный гнев пал на администрацию Трумана и надуманную «пятую колонну» — членов правительства США, якобы тайно симпатизировавших коммунистам.



Зорин против Стивенсона. Совет Безопасности ООН был зеркалом, в котором отражались реалии холодной войны. Именно он был международной ареной, на которой развивалось идеологическое противостояние между двумя сверхдержавами. У делегаций и представителей СССР и США всегда была одна цель: выставить противника в дурном свете, объявить его агрессором. Один из самых эффектных эпизодов этой борьбы — речь Адлая Стивенсона в Совете Безопасности ООН в период Карибского кризиса. Демонстрируя фотографии и данные разведки, он в настойчивой форме требовал у советского посла Валериана Зорина подтвердить или опровергнуть наличие советских баллистических ракет на Кубе.



о нем говорили: подхватил «кремлевский грипп».

БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ В КРЕМЛЕ

Внутренние конфликты в Политбюро ЦК КПСС оставались тайной на протяжении всей холодной войны. Американские и европейские аналитики могли судить о перестановках в государственном аппарате один раз в год, во время Парада Победы. Новых высших чиновников и руководителей представляли общественности постепенно и с особым пафосом. Если же кто-то из прежних лиц не присутствовал, от нем говорили: подхватил «кремлевский грипп».



АТОМНЫЙ ПРОЕКТ СССР

В начале холодной войны только у США было ядерное оружие массового поражения, но конец ядерной монополии пришел быстрее, чем рассчитывал Госдепартамент. Совместные усилия советских шпионов и ученых привели к тому, что уже в 1949 году на территории Казахстана была испытана первая советская атомная бомба (РСД-1). До этого момента США могли использовать для сдерживания свой ядерный потенциал, представлявший серьезную угрозу для вооруженных сил СССР. Но баланс был восстановлен, и с тех пор обе сверхдержавы могли использовать в своих маневрах как обычное, так и стратегическое вооружение.

Авторы игры: Ананда Гупта, Джейсон Мэтьюз.
Развитие игры: Джейсон Мэтьюз.
Ассистенты: Джордж Янг, Уильям Ф. Рамси-младший.
Художественный директор: Роджер Б. Макгован.
Оформление коробки: Роджер Б. Макгован.
Оформление игрового поля: Марк Симонич, Гийом Ри.
Верстка жетонов и правил: Марк Симонич.

Русскоязычное издание подготовлено
GAGA GAMES

Переводчик: Даниил Яковенко.
Редакторы: Артем Ясинский и Антон Сковородин.
Корректор: ООО «Корректор».
Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова.
Руководитель проекта: Артем Ясинский.
Общее руководство: Антон Сковородин.
Особая благодарность Андрею Черепанову
и Ксении Рословой.

