

СУМЕРЕЧНАЯ БОРЬБА

КРАСНОЕ МОРЕ: КОНФЛИКТ НА АФРИКАНСКОМ РОГЕ



Автор игры:
Джейсон Мэтьюз

ПРАВИЛА

СОДЕРЖАНИЕ

Если вы уже играли в «Сумеречную борьбу»	2	6.3 Попытки переворота	9
1.0 Введение	3	6.4 Космическая гонка	10
2.0 Компоненты	3	7.0 События	10
3.0 Подготовка к игре	5	8.0 Уровень DEFCON и военные операции	11
4.0 Ход игры	5	9.0 Румынская автономия	12
5.0 Правила розыгрыша карт	6	10.0 Подсчет очков и условия победы	12
6.0 Операции	7	11.0 Турнирные правила	14
6.1 Размещение влияния	7	12.0 Объединение с «Сумеречной борьбой»	15
6.2 Попытки снижения влияния	8		





ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ИГРАЛИ В «СУМЕРЕЧНУЮ БОРЬБУ»

Правила этой игры практически полностью повторяют правила «Сумеречной борьбы». В этом разделе перечислены основные отличия.

В этой игре только два региона: часть Африки и часть Ближнего Востока. В отличие от «Сумеречной борьбы», Египет относится к обоим регионам, а Кения считается ключевой страной.

Игра состоит всего из двух раундов. Первый приходится на период «Середина войны», а второй — на «Окончание войны». В конце первого раунда в колоду замешиваются карты периода «Окончание войны». В конце второго раунда происходит финальный подсчет очков.

При подготовке к игре положите жетон DEFCON на отметку 4 шкалы DEFCON (а не 5, как в «Сумеречной борьбе»). При уровне DEFCON 3 или меньше игроки не могут совершать попытки переворотов и снижения влияния в странах Ближнего Востока. Египет, который относится одновременно к двум регионам, попадает под это ограничение (см. 2.1.2). СССР размещает 2 влияния: 1 в Сомали и 1 в Южном Йемене. Затем США размещают 2 влияния: 1 в Эфиопии и 1 в Саудовской Аравии. В начале игры каждый игрок берет по 9 карт (а не по 8) и в начале второго раунда вновь добирает до 9.

Горячие точки. За историческую основу игры «Сумеречная борьба: Красное море» взята война за провинцию Огаден между Сомали и Эфиопией, поэтому эти страны являются горячими точками (см. 2.1.5). На поле они отмечены символом красной молнии. Горячие точки не считаются ключевыми странами, подчиняются особому правилу при попытках переворота (см. 6.3.6) и вводят еще одно условие автоматической победы (см. 10.4.1).

Когда игрок совершает попытку переворота в горячей точке, раскройте верхнюю карту колоды:

- Если это карта с 3 или 4 очками операций, уровень DEFCON остается прежним. Положите эту карту под низ колоды.
- Если это карта с 1 или 2 очками, уровень DEFCON понижается на 1 (это может привести к ядерной войне), затем эта карта уходит в сброс.
- Если это карта подсчета очков, уровень DEFCON понижается на 1, затем происходит подсчет очков по этой карте и она уходит в сброс.

Затем совершите попытку переворота по обычным правилам.

Карты подсчета очков разыгрываются так же, как в «Сумеречной борьбе», но с одним исключением. Если при розыгрыше карты подсчета очков в Африке игрок контролирует Эфиопию и Сомали (то есть обе горячие точки), а также контролирует больше стран Африки, чем противник, он сразу побеждает (см. 10.4.1).

Автоматическая победа достигается, когда игрок продвигается на деление 10 на шкале ПО (а не 20, как в «Сумеречной борьбе»).

Карта «Румынская автономия» — аналог «Китайской карты», которая передается противнику при розыгрыше. Она дает 2 очка операций (3, если у противника больше ПО). «Румынская автономия» приносит 1 ПО игроку, обладающему этой картой при финальном подсчете очков (см. 10.4.2).

1.0. ВВЕДЕНИЕ

«Соглашение ОСВ-2 (которое еще предстояло подписать) было погребено в песках Огадена».

— Збигнев Бжезинский, Советник президента США по национальной безопасности, об окончании периода разрядки и об ограничении стратегических вооружений

После окончания Второй мировой войны ключевым союзником США в Восточной Африке стал император Эфиопии Хайле Селассие I. Однако со временем его режим становился все более коррумпированным и деспотическим, а социалистические идеи набирали все большую популярность в стране. В результате в 1974 году произошла революция, изменившая баланс сил на полуострове Сомали, или, как его еще называют, на Африканском Роге. Развивающиеся страны Африки и Ближнего Востока включились в геополитические игры. Вчерашние друзья становились врагами, а вчерашние противники заключали неожиданные союзы...

«Сумеречная борьба: Красное море» — игра для двух игроков, моделирующая период резкого роста напряженности на Африканском Роге, который стал новым фронтом холодной войны между США и СССР.

«Сумеречная борьба: Красное море» наследует многие механики от оригинальной «Сумеречной борьбы», но является самостоятельной игрой со своими правилами и набором компонентов. За счет более коротких партий она станет идеальной «отправной точкой» для новичков, которые только начинают знакомство с «Сумеречной борьбой».

Новые карты проливают свет на события холодной войны, не упомянутые в «Сумеречной борьбе»: создание Центрального командования Вооруженных сил США, войны за Огаден и независимость Эритреи и т. д. Дополнительные механики основаны на стратегическом значении морских путей в Красном море, космической гонке и опасности ядерной войны.

Правила оформлены в виде разделов и подразделов (например, 2.0 и 2.1), чтобы вам было удобно ориентироваться и уточнять отдельные моменты в ходе игры.

2.0. КОМПОНЕНТЫ

В коробке с игрой вы найдете:

- Игровое поле
- Правила
- Правила одиночной игры и исторические комментарии к картам
- 51 карту
- 88 жетонов
- 4 памятки
- 2 шестигранных кубика

2.1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

«Когда я был президентом во время „холодной войны“, каждое государство в мире — от малых, как Буркина-Фасо, Либерия, Мали до более крупных, включая Эфиопию, — становилось для нас ареной борьбы между демократией в нашем понимании и коммунистическими режимами, насаждаемыми Советским Союзом».

— Джимми Картер, президент США

2.1.1. Игровое поле разделено на два региона: Африку и Ближний Восток.

Регион — это группа стран, близких по своему географическому и стратегическому положению. Каждый регион имеет свой цвет.

Африка	
Присутствие	1
Превосходство	3
Контроль	4
+1 за каждую ключевую страну региона под контролем	
Автоматическая победа, если игрок контролирует Эфиопию, Сомали и больше стран Африки, чем противник	

Ближний Восток	
Присутствие	3
Превосходство	5
Контроль	7
+1 за каждую ключевую страну региона под контролем	

ПРИМЕЧАНИЕ: Египет и по сей день играет ключевую роль в политике на Ближнем Востоке. Однако нельзя недооценивать и его влияние на баланс

сил на Африканском Роге: Египет контролировал Суэцкий канал, Асуанский гидроузел и вел давнюю борьбу с Эфиопией.

2.1.2. Египет относится к обоим регионам. Если событие, правило, операция или карта указывают на Ближний Восток или Африку, то Египет считается частью этого региона.

ПРИМЕР: эффект «уберите 2 влияния США из стран Ближнего Востока» позволит вам убрать влияние США из Египта.

2.1.3. Каждая область поля представляет собой страну. У каждой страны есть показатель стабильности, обозначающий ее устойчивость, независимость и силу армии.

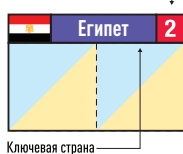
2.1.4. Ключевые страны. Названия некоторых стран напечатаны на фиолетовом фоне — это ключевые страны. Взаимодействие с ними происходит по обычным правилам во всех игровых моментах, кроме подсчета очков (см. 10.1) и попыток переворота (см. 6.3).

2.1.5. Горячие точки. Эфиопия и Сомали — страны, которые в этой игре называются горячими точками. На поле они отмечены символом молнии. Они не считаются ключевыми странами и подчиняются особым правилам при подсчете очков (см. 10.4.1) и при попытках переворота (см. 6.3.6), которые могут привести к понижению уровня DEFCON (см. 8.0).

2.1.6. Страны на поле соединены коричневыми и красными линиями. Коричневые линии соединяют страны одного региона. Красные — страны разных регионов. Страны, соединенные линиями, называются соседними.

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые страны, считающиеся в игре соседними, не имеют общих границ на настоящей карте мира. Это не ошибка, а авторское решение, которое отражает политическую ситуацию в моделируемый период истории.

2.1.7. Стратегические морские пути. Эта область не является страной и не считается соседней ни с одной страной. На нее действуют особые правила при размещении влияния (см. 6.1.4) и подсчете очков (см. 10.1). В этой области нельзя совершить попытку переворота (см. 6.3) или снижения влияния (см. 6.2).



2.1.8. Контроль. Любая страна на карте либо контролируется одним из игроков, либо не контролируется никем. Игрок имеет контроль над страной, если выполняются два условия:

- влияние игрока в этой стране больше или равно показателю стабильности этой страны;
- влияние игрока в этой стране превышает влияние противника на значение, которое больше или равно показателю стабильности этой страны.

ПРИМЕР: чтобы контролировать Саудовскую Аравию (стабильность 3), у игрока в этой стране должно быть не менее 3 влияния и как минимум на 3 влияния больше, чем у противника.

2.1.9. У некоторых стран (например, Южный Йемен или Эфиопия, см. слева) помимо показателя стабильности есть символ США или СССР. При подготовке к игре разместите в таких странах по 1 влиянию соответствующего игрока.

2.2. КАРТЫ

2.2.1. Все карты, кроме карт подсчета очков, описывают какое-либо событие и дают определенное количество очков операций. Карты подсчета очков имеют заголовок «ПОДСЧЕТ ОЧКОВ» и должны быть разыграны в тот же раунд, в котором игрок их взял.

2.2.2. Каждое событие относится к какой-либо сверхдержаве:

- карты с красной звездой — события СССР;
- карты с белой звездой — события США;
- карты с красно-белой звездой считаются общими событиями.

Пункт 5.2 описывает, что происходит, когда вы разыгрываете карту с событием противника.

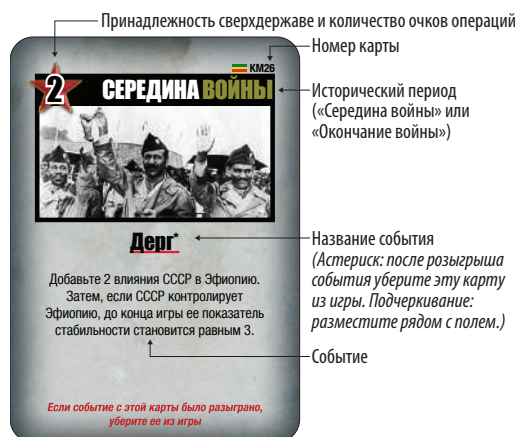
2.2.3. Вы можете либо разыграть событие, либо использовать очки операций карты.

2.2.4. Некоторые названия событий помечены астериском (*). Если разыгрывается такое событие, карта убирается из игры до конца партии.

2.2.5. Некоторые названия событий подчеркнуты красной линией. Если разыгрывается такое событие, карта размещается возле игрового поля. Ее эффект действует, пока не будет отменен (или пока не закончится игра).

ПРИМЕЧАНИЕ: в коробке есть жетоны с номерами некоторых подобных карт. Можете использовать их вместо того, чтобы размещать карты у поля.

Пример карты



2.2.6. Не путайте понятия «убрать карту из игры» и «сбросить карту». Сброшенные карты формируют колоду сброса рядом с основной колодой.

2.3. ЖЕТОНЫ

В игре используются следующие жетоны:



3.0. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

3.1. Перемешайте карты периода «Середина войны» и раздайте каждому игроку по **9 карт**. Разместите «Румынскую автономию» лицом вверх рядом с игроком за США.

3.2. СССР размещает **2 влияния**: 1 в Сомали и 1 в Южном Йемене. Затем США размещают **2 влияния**: 1 в Эфиопии и 1 в Саудовской Аравии.

3.3. Положите:

- Жетоны космической гонки СССР и США на деление «Начало» шкалы космической гонки.
- Жетоны военных операций СССР и США на нулевое деление шкалы военных операций.
- Жетон раунда на первое деление шкалы раундов.
- Жетон DEFCON на отметку 4 шкалы DEFCON.
- Жетон победных очков на нулевое деление шкалы победных очков.
- Жетон хода стороной СССР вверх на шкалу ходов.

4.0. ХОД ИГРЫ

4.1. Партия длится до двух раундов, каждый из которых представляет около четырех лет истории холодной войны. Как правило, в течение раунда игроки по очереди делают по 7 ходов, разыгрывая по одной карте из руки. В начале партии игроки берут по 9 карт периода «Середина войны». В начале второго раунда в колоду замешиваются карты периода «Окончание войны», и игроки снова собирают карты до 9.

4.2. Игрок, выполняющий свой ход, называется активным игроком.

4.3. Разыгранные события с астериском (*) убираются из игры до конца партии.

4.4. Формируя новую колоду в конце первого раунда, не замешивайте в нее сброс. Просто добавьте карты периода «Окончание войны» к оставшимся картам периода «Середина войны» и перемешайте их.

4.5. Раунд имеет следующую структуру:

- А. Повышение уровня DEFCON
- Б. Добор карт
- В. Начальное событие
- Г. Розыгрыш карт
- Д. Штраф за невыполнение военных операций
- Е. Раскрытие неразыгранных карт (турнирное правило)
- Ж. Обновление «Румынской автономии»
- З. Продвижение жетона раунда
- И. Финальный подсчет очков (только в конце последнего раунда)

А. Повышение уровня DEFCON

Если уровень DEFCON ниже 5, он повышается на 1 (пропустите этот шаг в первом раунде).

Б. Добор карт

Игроки собирают карты в руку **до 9**. «Румынская автономия» при этом не учитывается.

В. Начальное событие

Каждый игрок втайне выбирает одну карту из своей руки. Сделав выбор, игроки одновременно открывают свои карты. Обе карты разыгрываются как события (не забудьте убрать карту из игры, если ее название отмечено астериском). Карта с большим количеством очков операций разыгрывается первой. В случае ничьей первым разыгрывается событие с карты игрока за США.

- В этой фазе могут быть разыграны карты подсчета очков. Они не имеют очков операций, а потому всегда разыгрываются вторыми. Если оба игрока выбрали карты подсчета очков, первым разыгрывается подсчет с карты игрока за США.
- Игроки обязаны разыграть начальные события, даже если это события противника.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы разыгрываете начальное событие противника, эффект карты применяется так, как если бы ее разыграл противник. Однако тот, кто разыгрывает карту начального события, считается активным игроком при проверке уровня DEFCON (см. 8.1.4).

- «Румынская автономия» не может быть разыграна как начальное событие.
- Ни один игрок не получает очки операций от начальных событий, кроме случаев, когда их дает эффект самого события.

Г. Розыгрыш карт

На этом этапе игроки ходят по очереди, разыгрывая карты. В обоих раундах игроки делают по 7 ходов. СССР всегда ходит первым. Эффект карты всегда разыгрывается целиком, прежде чем ход перейдет к другому игроку.

- Как правило, после розыгрыша карт у игрока остается одна неразыгранная карта. Ее можно будет разыграть в следующем раунде. Эта карта не может быть картой подсчета очков.
- Если у одного игрока до конца раунда заканчиваются карты, он должен ждать, пока другой игрок разыграет оставшиеся у него карты.

Д. Штраф за невыполнение военных операций

Игроки проверяют, теряют ли они победные очки из-за недостаточного количества очков военных операций в этом раунде (см. 8.2). Затем жетоны военных операций возвращаются на деление «0».

Е. Раскрытие неразыгранных карт

По турнирным правилам оба игрока должны показать нижние части неразыгранных карт, чтобы доказать, что никто из них не удержал карту подсчета очков. В дружеской партии это правило необязательно.

Ж. Обновление «Румынской автономии»

Если «Румынская автономия» на конец раунда лежит лицом вниз, переверните ее.

З. Продвижение жетона раунда

Передвиньте жетон раунда на следующее деление шкалы раундов. Если завершился первый раунд, замешайте в колоду карты периода «Окончание войны».

И. Финальный подсчет очков

По окончании последнего раунда проведите финальный подсчет очков (см. 10.4.2).

5.0. ПРАВИЛА РОЗЫГРЫША КАРТ

5.1. Вы можете либо разыграть событие, либо использовать очки операций карты. Вы не можете пропустить свой ход, если у вас есть карты в руке. Также вы не можете в свой ход просто сбросить карту из руки.

5.2. События противника. Если вы используете очки операций, указанные на карте с событием

противника, это событие разыгрывается (затем, если название события помечено астериском, карта убирается из игры).

ПРИМЕЧАНИЕ: когда вы используете очки операций на карте с событием противника, противник разыгрывает это событие так, будто он сам разыграл эту карту.

- Активный игрок решает, что происходит раньше: использование очков операций или событие.
- Если событие противника по какой-либо причине не может быть разыграно (необходимая для розыгрыша события карта еще не была разыграна, условия события не выполнены или розыгрыш карты запрещен эффектом другого события), то оно не имеет эффекта. В этом случае, как только очки операций будут использованы, карта уходит в сброс, даже если название события помечено астериском.
- Если событие противника разыгрывается, но не приносит никаких результатов, оно все равно убирается из игры, если помечено астериском.

ПРИМЕР 1: СССР разыгрывает карту «Война за Огаден» и использует 2 очка операций. При этом на своем предыдущем ходу он разыграл событие «Поставка истребителей F-5E», которое предотвращает розыгрыш события «Война за Огаден». Таким образом, СССР использует 2 очка операций, но событие не разыгрывается, а карта уходит в сброс.

ПРИМЕР 2: СССР разыгрывает карту «Народный фронт освобождения Эритреи», но при этом он не контролирует Эфиопию. СССР использует 1 очко операций, но событие не разыгрывается, а карта уходит в сброс.

ПРИМЕР 3: СССР разыгрывает карту «Триумфатор», но при этом он не контролирует ни одну страну на поле. Событие не приносит результата, но все равно считается разыгранным. Поскольку оно помечено астериском, карта убирается из игры.

5.3. Когда событие требует разыграть или сбросить карту с определенным количеством очков операций, игрок всегда может выбрать карту с большим количеством очков.

5.4. Если по условиям события игрок сбрасывает карту, событие этой карты не разыгрывается. Это также касается карт подсчета очков.

5.5. Текст на картах всегда главенствует над правилами игры, кроме случаев, описанных в пункте 10.1.5.

6.0. ОПЕРАЦИИ

С помощью очков операций можно размещать влияние, предпринимать попытки переворота и снижения влияния, а также продвигаться по шкале космической гонки. Разыгрывая очки операций, игрок должен потратить все указанное на карте количество на одну из этих операций. Для удобства на картах очки операций могут обозначаться аббревиатурой ОО.

6.1. РАЗМЕЩЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

«Мы должны получить контроль над двумя сокровищницами, от которых зависит Запад: энергетической сокровищницей Персидского залива и сокровищницей полезных ископаемых в Центральной и Южной Африке».

— цитата, приписываемая
Леониду Брежневу

6.1.1. Влияние размещается (то есть просто добавляется) по 1 за раз. Его можно размещать только в тех странах, где на начало хода активного игрока уже есть его влияние, или в соседних с ними странах.



ИСКЛЮЧЕНИЕ: на жетоны влияния, которые вы размещаете по условиям событий, не действуют эти ограничения (если текст не утверждает обратное).

Если вы получаете контроль над страной, размещайте последующие жетоны темной стороной вверх.

6.1.2. Размещение 1 влияния в стране, которую контролируете вы или не контролирует никто, стоит 1 очко операций. Размещение 1 влияния в стране, которую контролирует противник, стоит 2 очка операций. Если противник теряет контроль над страной после размещения влияния, то каждое последующее размещение стоит 1 очко операций.

ПРИМЕР 1: у США 2 влияния в Египте, а у СССР — 0. Таким образом, США контролируют Египет. СССР разыгрывает карту с 4 очками операций и решает разместить влияние в этой стране. Он может это сделать, так как имеет влияние в соседнем



Судане. Размещение первого влияния стоит СССР 2 очка операций, но как только оно размещено, США теряют контроль над Египтом, поскольку американское влияние больше не превышает советское на показатель стабильности Египта (2). Поэтому размещение каждого последующего влияния в Египте будет стоить СССР только 1 очко операций. Если бы у США было только 1 влияние в Египте, то они не контролировали бы его. Тогда СССР сразу мог бы размещать в этой стране свое влияние за 1 очко операций.

ПРИМЕР 2: США контролируют Сомали и Кению. СССР контролирует Мадагаскар и Эфиопию. Джибути никто не контролирует.

6.1.3. При размещении влияния может быть распределено между странами одного или разных регионов и Стратегическими морскими путями.

6.1.4. Стратегические морские пути. Эта область не является соседней ни с одной другой областью. Любой игрок всегда может разместить в ней свое влияние по обычным правилам размещения в странах.

ПРИМЕР: США контролируют Южный Йемен и Кению и имеют влияние в Джибути. США разыгрывают карту с 3 очками операций, чтобы разместить жетоны влияния. Они могут разместить влияние в Мадагаскаре, Сомали, Эфиопии, Саудовской Аравии и на Стратегических морских путях, но не могут — в Йемене, Судане и Египте. Также США могут добавить влияние в Южном Йемене, Джибути и Кении.

6.1.5. Жетоны влияния — своеобразная валюта игры. Любой игрок может обменять жетон с большим номиналом на несколько жетонов с меньшим. Более того, количество жетонов в игре неограничено. Если жетоны закончатся, вы можете использовать любые предметы (монеты, жетоны из другой игры и т. д.) в качестве замены.

6.1.6. Если в стране более 1 жетона влияния, жетон более крупного номинала должен лежать сверху. Игроки в любой момент могут просматривать все жетоны.

6.2. ПОПЫТКИ СНИЖЕНИЯ ВЛИЯНИЯ

6.2.1. Попытки снижения влияния нужны, чтобы уменьшать влияние противника в стране. Чтобы предпринять попытку, вам не нужно иметь свои жетоны влияния ни в выбранной стране, ни в соседних странах, но если они у вас есть, то ваши шансы на успех будут выше. При этом в выбранной стране должно быть влияние противника. Вы можете предпринять несколько попыток в ход, используя очки операций на карте, и не обязаны заранее выбирать все страны, в которых собираетесь совершить попытки снижения влияния. Одна страна может быть целью нескольких попыток в течение одного хода.

6.2.2. Попытка снижения влияния стоит 1 очко операций. Каждый игрок бросает кубик, затем меньшее значение на кубике вычитается из большего. Игрок с большим результатом убирает влияние противника, равное полученной разнице. При ничьей ни один игрок не теряет влияние. Выпавшие на кубиках значения подвергаются следующим изменениям:

- оба игрока получают +1 за каждую страну под своим контролем, соседнюю с выбранной страной;
- игрок с большим влиянием в выбранной стране получает +1.

ПРИМЕР: США предпринимают попытку снижения влияния в Эфиопии. У СССР 3 влияния, а у США — ни одного. СССР получает +2 к значению на кубике (+1 за большее влияние в Эфиопии и +1 за контроль соседнего Судана), а США получают только +1 за Кению. СССР выбрасывает на кубике 2 и получает итоговое значение 4. США выбрасывают 4, итоговое значение — 5. В итоге США убирают 1 влияние СССР в Эфиопии.

6.2.3. Если разница значений на кубиках больше, чем влияние противника в выбранной стране, уберите столько влияния, сколько возможно. Влияние **не** может быть добавлено в страну с помощью попыток снижения влияния.



6.2.4. Нельзя пытаться снизить влияние в области Стратегические морские пути.

6.2.5. Попытки снижения влияния в горячих точках проходят по обычным правилам.

6.2.6. Если событие позволяет игроку предпринять попытку снижения влияния в определенном регионе, на эту попытку не действуют региональные ограничения уровня DEFCON (см. 8.1.7).

6.3. ПОПЫТКИ ПЕРЕВОРОТА

6.3.1. Переворот — военная операция по смене власти в стране. Чтобы предпринять попытку переворота, вам не нужно иметь свои жетоны влияния ни в выбранной стране, ни в соседних странах. При этом в выбранной стране должно быть влияние противника.

6.3.2. Чтобы предпринять попытку переворота, бросьте кубик и добавьте к выпавшему значению количество очков операций на разыгрываемой карте. Если итоговое значение больше, чем удвоенный показатель стабильности выбранной страны, переворот считается успешным, в ином случае — проваленным. Если переворот удался, уберите столько влияния противника, на сколько полученный результат больше удвоенного показателя стабильности страны. Если в стране меньше влияния противника, чем необходимо убрать, уберите сколько возможно, а затем добавьте столько своего влияния, чтобы покрыть разницу.

6.3.3. Получите количество очков военных операций, равное количеству потраченных очков операций.

6.3.4. Если предпринимается попытка переворота в ключевой стране, DEFCON понижается на 1.

ПРИМЕР: США используют 3 очка операций, чтобы предпринять попытку переворота в Кении. У США нет влияния в Кении, у СССР — 2 влияния. В первую очередь США получают 3 очка военных операций, то есть продвигают свой жетон на 3 деления по шкале военных операций (см. 8.2). Затем США выбрасывают 4 на кубике и добавляют 3 очка операций, получая 7. Из этого значения США вычитают удвоенный показатель стабильности Кении ($2 \times 2 = 4$), получая 3. США сначала убирают 2 влияния СССР, а затем добавляют 1 влияние США.

ПРИМЕЧАНИЕ: поскольку в этой игре Кения является ключевой страной, после этой попытки переворота DEFCON понижается на 1.



6.3.5. Если событие позволяет игроку предпринять попытку переворота в определенном регионе, на эту попытку не действуют региональные ограничения уровня DEFCON (см. 8.1.7), но, если выбранная страна является ключевой, DEFCON все равно понижается (см. 6.3.4).

6.3.6. Горячие точки. Эфиопия и Сомали — страны, которые в этой игре называются горячими точками. Они отмечены символом молнии. Они подчиняются особым правилам при попытках переворота.

6.3.6.1. Когда игрок совершает попытку переворота в горячей точке, раскройте верхнюю карту колоды:

- Если это карта с 3 или 4 очками операций, уровень DEFCON остается прежним. Положите эту карту под низ колоды.
- Если это карта с 1 или 2 очками, уровень DEFCON понижается на 1 (это может привести к ядерной войне), затем эта карта уходит в сброс.
- Если это карта подсчета очков, уровень DEFCON понижается на 1 (это может привести к ядерной войне), затем происходит подсчет очков по этой карте и она уходит в сброс.

Затем совершите попытку переворота по обычным правилам.

ПРИМЕР: СССР использует 2 очка операций, чтобы предпринять попытку переворота в Сомали. Перед этим нужно раскрыть верхнюю карту колоды. Это карта с 1 очком операции, поэтому DEFCON понижается с 3 до 2 (если бы уровень DEFCON уже был 2, СССР спровоцировал бы ядерную войну и проиграл). Раскрытая карта сбрасывается. Если бы эта карта была с 3 или 4 очками операций, игрок положил бы ее под низ колоды.



6.4. КОСМИЧЕСКАЯ ГОНКА

«У нас получилось. Все прошло отлично. „Союз“ и „Аполлон“ пожимают руки».

— Томас Стаффорд, участник полета «Союз — Аполлон»

6.4.1. На шкале космической гонки располагаются жетоны обеих сверхдержав. Вы можете использовать очки операций, чтобы попытаться продвинуть свой жетон на следующее деление шкалы. Для этого нужно сбросить карту с количеством очков операций (с учетом всех модификаторов к значению), равным или превышающим указанное под следующим делением, и затем бросить кубик. Если выпавшее значение попадает в диапазон, указанный под тем делением, передвиньте туда свой жетон.

6.4.2. Игрок может сбросить только одну карту в раунд, чтобы попытаться продвинуться по шкале космической гонки.

6.4.3. Продвижение по шкале космической гонки приносит игрокам ПО и дает дополнительные способности. Одно деление шкалы помечено цифрами, разделенными косой чертой (2/1). Левая цифра обозначает, сколько победных очков получит игрок, первым разместивший свой жетон на этом делении, правая цифра — сколько получит второй. Эти ПО начисляются сразу же.

6.4.4. Дополнительная способность доступна только тому игроку, который первым достиг соответствующего деления. Как только второй игрок попадает на то же деление, способность перестает действовать. Дополнительные способности:

- Деление 1 («Запуск зонда для исследования дальних планет»): уберите 1 влияние из любой страны после фазы начального события.
- Деление 3 («Первый шаттл»): возьмите 1 карту и получите 3 ПО (одноразовая способность только для первого игрока).

ПРИМЕР: СССР первым достигает деления 1 на шкале космической гонки. Теперь после каждой фазы начального события он будет убирать 1 влияние США из любой страны. Когда США достигнут первого деления, этот эффект перестанет действовать. Если СССР первым достигнет деления 3, он возьмет в руку 1 карту из колоды и получит 3 ПО. Когда США достигнут этого деления, они не получат ни карту, ни ПО.

6.4.5. Если карта сбрасывается для продвижения по шкале космической гонки, ее событие не разыгрывается.

ПРИМЕЧАНИЕ: космическая гонка — надежный способ избавиться от карт с событиями противника, по крайней мере на время. Но не забывайте, что для попытки продвижения на карте должно быть достаточное количество очков операций.

6.4.6. Когда игрок достигает последнего деления шкалы космической гонки, он больше не может сбрасывать карты для выполнения этой операции.

7.0. СОБЫТИЯ

«При Ленине Советский Союз был теократией, при Сталине — тюрьмой, при Хрущеве — цирком, а при Брежневе напоминал почтовое отделение США».

— Збигнев Бжезинский

7.1. Вместо использования очков операций игрок может разыграть указанное на карте событие. Если оно относится к его сверхдержаве или к обеим сверхдержавам, оно разыгрывается по указаниям в тексте карты.

7.2. Постоянные события. Названия некоторых событий на картах подчеркнуты (например, «Дерг»). Это означает, что эффекты этих событий действуют до конца игры (или пока не будут отменены). Когда разыгрывается такое событие, положите карту возле поля или разместите соответствующий жетон на шкале раундов или в другом месте на поле, чтобы не забывать о его действии.

7.3. Некоторые события увеличивают или уменьшают количество используемых очков операций. Эти модификаторы суммируются и могут также влиять на «Румынскую автономию».

ПРИМЕР: США разыгрывают событие «По примеру Албании» в фазе начального события. До конца раунда СССР при использовании очков операций для размещения влияния в Африке получает на 1 очко меньше. Однако СССР в ту же фазу разыгрывает событие «Поставка Т-62 и АК», которое дает бонус в 1 очко при использовании очков операций (не более 3). В свой первый ход СССР разыгрывает «Румынскую автономию» для размещения влияния в Африке. У СССР меньше ПО, чем у США, поэтому эта карта дает ему 3 очка операций. Штраф с карты «По примеру Албании» и бонус «Поставки Т-62 и АК» в сумме дают 0.

7.3.1. Бонусы и штрафы к очкам операций распространяются на все операции и требования.

ПРИМЕР 1: если СССР разыграет «Поставку Т-62 и АК» и позже совершит попытку переворота, разыграв карту с 2 очками операций, он получит 1 дополнительное очко операции, прибавит 3 к своему броску и получит 3 очка военных операций.

ПРИМЕР 2: если США разыграют «По примеру Албании», а позже СССР разыграет карту с 3 очками операций и попытается разместить влияние в Джибути, он сможет использовать только 2 очка операций.

ПРИМЕР 3: если СССР разыграет «Поставку Т-62 и АК», он затем сможет разыграть «Стагфляцию» и получить 3 очка операций.

7.3.2. Если в тексте события указано, что игрок может совершить операцию «как если бы» он разыграл карту с определенным количеством очков операций или «используя ОО этой карты», то для эффектов, влияющих на количество очков операций, считается, что он разыгрывает такую карту как операцию. Такие операции игрока подчиняются разделу правил 6.0, а также на них распространяются бонусы и ограничения от эффектов событий.

7.4. Если событие отменяется или предотвращается другим событием, вы все равно можете использовать очки операций этой карты.

7.5. Войны. В колоде есть только одна карта войны: «Война за Огаден». Чтобы разыграть такое событие, игроку не нужно иметь влияние ни в Эфиопии, ни в Сомали. Независимо от изменения влияния, игрок получает очки военных операций и, в случае победы, ПО (см. 8.2.4).

8.0. УРОВЕНЬ DEFCON И ВОЕННЫЕ ОПЕРАЦИИ

«Мы думали, что пролетариат, в конце концов, будет править миром. Но это стали делать американцы... Как же они изменились».

— Менгисту Хайле Мариам,
президент Эфиопии

8.1. ШКАЛА DEFCON

8.1.1. DEFCON — шкала, отражающая близость к ядерному конфликту в игре. В начале игры уровень DEFCON — 4. DEFCON повышается и понижается в результате разыгрываемых событий и операций.

8.1.2. Повышение и понижение уровня DEFCON. Формулировки «DEFCON повышается» и «DEFCON понижается» означают, что жетон на шкале DEFCON перемещается в сторону уровня 5 или уровня 1 соответственно.

8.1.3. Уровень DEFCON не может подняться выше 5.

8.1.4. Если DEFCON понижается до 1, игра заканчивается, и активный игрок объявляется проигравшим (он несет ответственность за начало ядерной войны).

ПРИМЕР: у США осталась только одна карта в руке — «Мистер Нет». Уровень DEFCON равен 2. США вынуждены разыграть эту карту, и СССР применяет ее эффект. DEFCON понижается на 1, и начинается ядерная война. США проигрывают, поскольку это произошло в их ход.

8.1.5. Попытка переворота в ключевой стране понижает DEFCON на 1.

8.1.6. Попытка переворота в горячей точке может понизить DEFCON на 1 (см. 6.3.6.1).

8.1.7. Последствия от значения уровня DEFCON:

УРОВЕНЬ		ПОСЛЕДСТВИЯ
↑ ПОВЫШЕНИЕ --- ↓ ПОНИЖЕНИЕ	DEFCON 5	Никаких последствий.
	DEFCON 4	Никаких последствий.
	DEFCON 3	Запрет на попытки переворота и снижения влияния на Ближнем Востоке.
	DEFCON 2	Запрет на попытки переворота и снижения влияния на Ближнем Востоке.
	DEFCON 1	Конец игры. Активный игрок объявляется проигравшим.

ПРИМЕЧАНИЕ: в коробке есть жетон ограничения DEFCON, который можно положить на Ближний Восток для напоминания о запрете на попытки переворота и снижения влияния в этом регионе.

8.1.8. Повышение уровня DEFCON в начале раунда. Если в начале раунда DEFCON ниже 5, он повышается на 1.

8.2. ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ВОЕННЫЕ ОПЕРАЦИИ

«Каждый вечер шепчите своему мужу на ухо слово „мир“».

— Андрей Громыко, министр иностранных дел СССР — жене президента США Нэнси Рейган

8.2.1. Каждый раунд игроки должны получить количество очков военных операций, равное текущему уровню DEFCON. Игрок, не набравший достаточное количество, теряет 1 победное очко за каждое недостающее очко военных операций. Если очки должны потерять оба игрока, сначала подсчитайте разницу между результатами и только потом передвигайте жетон победных очков.

ПРИМЕР: на конец раунда DEFCON на уровне 4. СССР набрал 5 очков военных операций, а США — только 2. СССР, выполнивший требование, получает 2 победных очка.

8.2.2. Попытки переворота и войны приносят очки военных операций. Попытки снижения влияния не приносят очки военных операций.

8.2.3. Когда вы разыгрываете очки операций карты для совершения переворота, вы получаете столько же очков военных операций. Когда «Война за Огаден» разыгрывается как событие, США получают 2 очка военных операций.

8.2.4. Когда СССР разыгрывает «Войну за Огаден», чтобы получить очки операций, очки военных операций по событию все равно получают США.

9.0. РУМЫНСКАЯ АВТОНОМИЯ

9.1. К концу холодной войны Румыния при Николае Чаушеску вошла в Организацию Варшавского договора и стала одним из самых агрессивных противников Запада. Но и для СССР этот националистический, тоталитарный режим не был надежным союзником. Чаушеску стремился проводить собственную политику — и даже в войне за Огаден поддержал не Эфиопию, а Сомали. Карта «Румынская автономия» отражает этот зигзагообразный внешнеполитический курс. Эта карта разыгрывается по обычным правилам, не занимает место в руке и переходит от игрока к игроку.

9.2. Розыгрыш «Румынской автономии» считается обычным ходом во время розыгрыша карт. Таким образом, у игрока может остаться больше одной неразыгранной карты в конце раунда.

9.3. Разыграв «Румынскую автономию», сразу же передайте ее противнику лицом вниз. Пока она лежит лицом вниз, противник не может ее разыграть. В начале следующего раунда «Румынская автономия» переворачивается (то есть снова может быть разыграна).

9.4. «Румынская автономия» может перейти к другому игроку:

- по эффектам некоторых событий. В таком случае передавайте ее противнику так, как указано в тексте события;
- если сброшена для попытки продвижения по шкале космической гонки.

9.5. «Румынская автономия» не может быть:

- разыграна в фазе начального события;
- разыграна, если она препятствует розыгрышу карты подсчета очков;
- сброшена, чтобы выполнить условие или эффект события.

9.6. Чтобы получить бонус +1 к очкам операций, обозначенный на «Румынской автономии», у игрока на начало хода должно быть меньше ПО, чем у противника.

9.7. Бонусы и штрафы к очкам операций распространяются на «Румынскую автономию».

9.8. Игрок может не разыгрывать «Румынскую автономию», даже если у него нет карт в руке или событие требует разыграть карту.



10.0. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Цель игры — набрать как можно большее количество победных очков (ПО). Игрок получает победные очки за контроль над странами и при розыгрыше определенных событий. Карты подсчета очков дают ПО в зависимости от того, сколько влияния есть у игрока в определенном регионе на момент их розыгрыша.

ПРИМЕЧАНИЕ: прямой путь к победе — разыгрывать карты подсчета очков тех регионов, в которых у вас наибольшее влияние.

10.1. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

10.1.1. На картах подсчета очков присутствуют следующие термины:

Присутствие. Игрок присутствует в регионе, если контролирует хотя бы 1 страну этого региона.

Превосходство. Игрок имеет превосходство в регионе, если контролирует больше стран этого региона, чем противник, при этом контролируя больше ключевых стран этого региона, чем противник, и хотя бы по одной ключевой и неключевой стране.

Контроль. Игрок контролирует регион, если контролирует больше стран этого региона, чем противник, при этом контролируя все ключевые страны этого региона.

10.1.2. Игроки могут получить дополнительные ПО во время подсчета очков в регионах, при следующих условиях:

- контроль Стратегических морских путей (см. 10.2);
- +1 ПО за каждую ключевую страну региона под контролем.

Вычитите из большего полученного количества ПО меньшее и передвиньте жетон ПО соответствующим образом (см. 10.3).

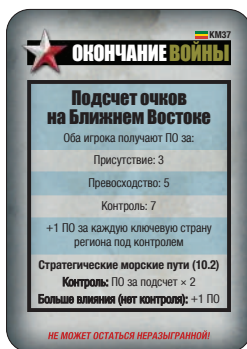
10.1.3. Некоторые события приносят игрокам дополнительные ПО.

10.1.4. Вы можете получить ПО, если ваш противник не набрал достаточное количество очков военных операций в раунде (см. 8.2).

10.1.5. Игрок не может оставить карту подсчета очков неразыгранной даже из-за эффекта события.

10.2. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ МОРСКИЕ ПУТИ

10.2.1. При подсчете очков за оба региона вы можете получить ПО за Стратегические морские пути, если контролируете эту область или имеете в ней больше влияния, чем противник.



10.2.2. Контроль над Стратегическими морскими путями определяется по обычным правилам. Игрок контролирует Стратегические морские пути, если его влияние больше или равно 4 и превышает влияние противника на 4 или более.

10.2.3. Игрок, контролирующий Стратегические морские пути, удваивает ПО, которые получает по карте подсчета очков в регионе. Однако он все равно обязан сначала подсчитать разницу между результатами и только потом передвинуть жетон победных очков.

ПРИМЕР: США разыгрывают карту «Подсчет очков на Ближнем Востоке». США контролируют Саудовскую Аравию, Оман, Йемен и Стратегические морские пути, а СССР контролирует только Южный Йемен. Таким образом, США получают 5 ПО за превосходство в регионе и 1 дополнительное ПО за контроль ключевой страны, то есть 6 ПО. Так как США контролируют Стратегические морские пути, они удваивают это количество и получают 12 ПО. СССР получает только 3 ПО за присутствие на Ближнем Востоке. Разница между результатами — 9. Жетон победных очков передвигается на 9 делений в пользу США.

10.2.4. Если при розыгрыше карты подсчета у игрока больше влияния в области Стратегические морские пути, чем у противника, но нет контроля, то он получает 1 дополнительное ПО.

ПРИМЕР: СССР разыгрывает карту «Подсчет очков в Африке». СССР контролирует Эфиопию, Мадагаскар и Джибути. США контролируют Египет, имеют 1 влияние в Кении и еще 1 на Стратегических морских путях. Таким образом, СССР получает 1 ПО за присутствие в регионе, так как он контролирует 3 страны. США получают 1 ПО за присутствие, 1 дополнительное ПО за контроль ключевой страны — Египта (он относится и к Африке, и к Ближнему Востоку). Также США получают еще 1 дополнительное ПО за то, что у них больше влияния на Стратегические морские пути, чем у СССР. Ни один игрок не получает ПО за превосходство. В итоге у США 3 ПО, а у СССР 1 ПО. Разница между результатами — 2. Жетон победных очков передвигается на 2 деления в пользу США.

10.2.5. При финальном подсчете (см. 10.4.2) игроки не получают ПО за Стратегические морские пути при подсчете очков в регионе. Вместо этого после подсчета в регионах игрок получает 1 ПО, если у него больше влияния в этой области, чем у противника, но нет контроля, или 2 ПО, если он контролирует эту область.

10.3. ШКАЛА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

10.3.1. Шкала победных очков состоит из делений от 0 до 10. В начале игры маркер победных очков располагается на делении 0 и обозначает равновесие между силами сверхдержав. Когда один из игроков получит первые ПО в игре, переверните маркер на его сторону и отметьте полученное количество ПО. Далее, если очки получает его противник, то считается, что игрок потерял такое же количество очков.

ПРИМЕР: жетон победных очков лежит на стороне США на делении 9. СССР получает 2 ПО, то есть США теряют 2 ПО и жетон перемещается на деление 7.

10.3.2. Если игрок теряет больше ПО, чем у него есть, то передвиньте его жетон на деление «0», переверните на сторону противника и начислите противнику оставшееся количество ПО.

ПРИМЕР: жетон победных очков лежит на стороне СССР на делении 1. США получают 2 ПО. Сначала они перемещают жетон на деление 0, переворачивают на сторону США и снова перемещают на деление 1.

10.3.3. Если оба игрока получают ПО, жетон перемещается на количество делений, равное разнице между полученными ПО.

10.4. ПОБЕДА

10.4.1. Автоматическая победа. До конца игры можно победить следующими способами:

- Достижение 10 ПО. Побеждает игрок, чьей стороной вверх лежит жетон победных очков.

ПРИМЕЧАНИЕ: не забудьте подсчитать ПО обоих игроков за событие или карту подсчета очков перед проверкой автоматической победы.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если игрок достигает 10 ПО в фазе штрафа за невыполнение военных операций, он должен показать неразыгранные карты. Если среди них есть карта подсчета очков, игрок объявляется проигравшим.

- Если при розыгрыше карты подсчета очков в Африке игрок контролирует обе горячие точки, а также контролирует больше стран Африки, чем противник, он сразу побеждает (см. 2.1.5).
- **Ядерная война.** Если DEFCON понижается до 1, активный игрок проигрывает, а его противник сразу побеждает.

10.4.2. Финальный подсчет очков. Если на конец последнего раунда победитель не определен, происходит подсчет очков в Африке и на Ближнем

Востоке, но без учета Стратегических морских путей. Контроль над Египтом дает очки при подсчете обоих регионов. Затем подсчитайте ПО за Стратегические морские пути — игрок получает 1 ПО, если у него больше влияния в этой области, чем у противника, но нет контроля, или 2 ПО, если он контролирует эту область. Игрок, у которого на конец игры была «Румынская автономия», получает 1 ПО. Во время финального подсчета достижение 10 ПО не приносит автоматическую победу. После подсчета ПО объявите победителя. Если жетон останавливается на нуле, объявляется ничья.

11.0. ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

Обращайтесь к этим правилам, если вы проводите турниры по «Сумеречной борьбе». Их не обязательно соблюдать, если вы просто играете с друзьями.

11.1. После проверки штрафа за невыполнение военных операций оба игрока должны показать нижнюю часть оставшихся у них в руках карт, чтобы они могли убедиться, что ни один не оставил в руке карту подсчета очков (случайно или намеренно).

11.2. Если обнаружилось, что игрок оставил неразыгранной карту подсчета очков, он сразу проигрывает.

11.3. Карты раздаются игрокам по одной, первую карту всегда получает СССР. Игрок может получить несколько карт подряд, если ему необходимо добрать больше карт, чем противнику.

11.4. Игроки могут сделать ставки, чтобы определиться со сторонами. Каждый игрок тайно пишет на листе бумаги название сверхдержавы и любое целое число. Затем ставки раскрываются. Если на листах разные сверхдержавы, то каждый будет играть за ту сверхдержаву, которую написал. Если одинаковые, то эта сверхдержава достается игроку, написавшему большее число. Его противник получает дополнительное влияние, равное этому числу; это влияние размещается после того, как размещено начальное влияние при подготовке к игре. Если игроки написали одинаковые числа, стороны определяются случайным образом. Игрок, которому досталась не упомянутая сверхдержава, получает дополнительное влияние, равное написанному числу.

11.4.1. Игрок может разместить дополнительное влияние только в тех странах, где уже есть его влияние после размещения начального влияния. В одной стране нельзя размещать больше влияния, чем необходимо для контроля, плюс 2.

ПРИМЕР: начальное влияние размещено, и США распределяют дополнительное влияние, полученное после розыгрыша ставок. США имеют влияние в Саудовской Аравии. Поскольку ее показатель стабильности — 3, на начало первого раунда в ней может находиться не более 5 влияния (3+2).

12.0. ОБЪЕДИНЕНИЕ С «СУМЕРЕЧНОЙ БОРЬБой»

В этом разделе изложены правила, которые позволяют добавлять карты из «Сумеречной борьбы» в игру «Сумеречная борьба: Красное море» и наоборот. В случае если вы добавляете карты из «Сумеречной борьбы», партия становится на 1 раунд дольше.

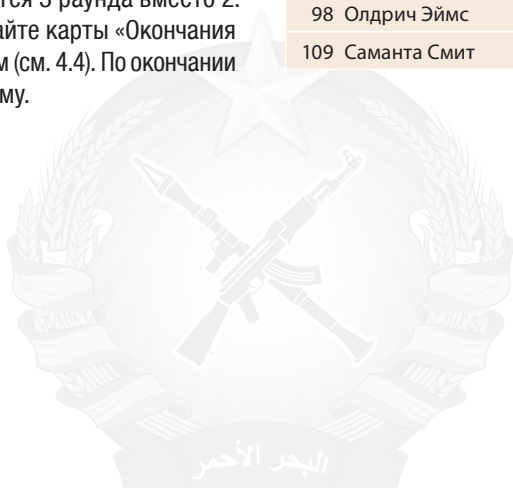
12.1. ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ ИЗ «СУМЕРЕЧНОЙ БОРЬБЫ» В «СУМЕРЕЧНУЮ БОРЬБУ: КРАСНОЕ МОРЕ»

12.1.1. После подготовки к игре США первыми выбирают карты для объединенной колоды. Они могут выбрать сколько угодно карт, но общее количество их очков операций не должно превышать 9. Затем они показывают эти карты СССР. Неиспользованные очки операций сгорают. После этого СССР выбирает карты по тем же правилам и показывает их США. Замешайте карты, выбранные обоими игроками, в колоды соответствующих периодов.

12.1.2. Если вы замешали карты из «Сумеречной борьбы», то партия продлится 3 раунда вместо 2. В конце 1-го раунда замешайте карты «Окончания войны» по обычным правилам (см. 4.4). По окончании 2-го раунда переходите к 3-му.

12.2. Доступные карты. Игроки могут выбирать карты для объединенной колоды из списка ниже:

Середина войны (общие)	ОО (США)	ОО (СССР)
36 Опосредованная война	3	3
39 Гонка вооружений	3	3
43 Ограничение стратегических вооружений	3	3
45 Саммит	1	1
49 Ракетная зависть	2	2
Середина войны	ОО (США)	ОО (СССР)
44 Вторжение в Афганистан	3	—
63 Борьба за удержание колоний	2	—
66 Марионеточные режимы	2	—
72 Изгнание СССР из Египта	1	—
74 «Голос Америки»	2	—
108 Свой человек в Тегеране	2	—
51 Доктрина Брежнева	—	3
56 Исламская революция	—	4
61 ОПЕК	—	3
62 Убийство Джона Кеннеди	—	1
Окончание войны (общие)	ОО (США)	ОО (СССР)
92 Терроризм	2	2
100 Балансирование на грани	4	4
Окончание войны	ОО (США)	ОО (СССР)
86 Добыча нефти в Северном море	3	—
110 Поставка самолетов-разведчиков в Саудовскую Аравию	3	—
98 Олдрич Эймс	—	3
109 Саманта Смит	—	2



12.3. ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ

ИЗ «СУМЕРЕЧНОЙ БОРЬБЫ:

КРАСНОЕ МОРЕ»

В «СУМЕРЕЧНУЮ БОРЬБУ»

12.3.1. После подготовки к игре США первыми выбирают карты для объединенной колоды. Они могут выбрать сколько угодно карт, но общее количество их очков операций не должно превышать 9. Затем они показывают эти карты СССР. Неиспользованные очки операций сгорают. После этого СССР выбирает карты по тем же правилам и показывает их США. Замешайте карты, выбранные обоими игроками, в колоды соответствующих периодов.

12.3.2. Доступные карты. Игроки могут выбирать карты для объединенной колоды из списка ниже:

Середина войны (общие)	ОО (США)	ОО (СССР)
КМ42 Сепаратисты	2	2
КМ44 «Союз — Аполлон»	2	2
КМ51 Войны за воду	2	2
Середина войны	ОО (США)	ОО (СССР)
КМ1 Корпус мира	2	—
КМ3 Война за Огаден	2	—
КМ4 Агентство США по международному развитию	2	—
КМ6 Триумфатор	3	—
КМ7 Народный фронт освобождения Эритреи	1	—
КМ14 Анвар Садат	3	—
КМ15 Периферийная политика Израиля	2	—

КМ16 Джафар Мухаммед Нимейри	1	—
КМ19 Кубинцы в Африке	—	3
КМ21 Лев слабеет	—	2
КМ23 Насеризм	—	1
КМ28 Президентские выборы в США	—	1
КМ32 Сайрус Вэнс	—	2
Окончание войны	ОО (США)	ОО (СССР)
КМ2 Збигнев Бжезинский	3	—
КМ5 По примеру Албании	1	—
КМ8 ЦК ВС США	3	—
КМ9 Доктрина Картера	4	—
КМ10 Милитаризм в Кении	1	—
КМ11 «Голос Америки» звучит в Эфиопии	2	—
КМ17 Ввод войск в Афганистан	4	—
КМ18 Дэниэл арап Мои	2	—
КМ46 «Мы — это мир»	1	—
КМ24 Поставка Т-62 и АК	—	3
КМ25 Советники из Госплана	—	2
КМ27 Менгисту Хайле Мариам	—	3
КМ30 Авангардные партии	—	2
КМ31 Президентская директива № 30	—	2
КМ33 Стагфляция	—	2
КМ34 Распад Организации центрального договора	—	1
КМ35 Антисионистский комитет	—	2
КМ36 «Мистер Нет»	—	4

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО

GAGA GAMES

Переводчик: Даниил Яковенко
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Евгения Орлова
Дизайнер-верстальщик: Анна Докалина
Руководитель проекта: Максим Книшевицкий
Руководитель редакции: Валерия Горбачева
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© 000 «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

