

НЕУСТРАШИМЫЕ: СЕВЕРНАЯ АФРИКА

Ошибки в сценариях

1. **В 5 сценарии опечатка:** В автомобиле разведки Италии вместо Наводчика должен сидеть Пулеметчик.

2. **В 7 сценарии ошибка,** должно быть следующее пояснение: «Разведчик отряда LRDG представляет собой арабского агента. Чтобы выиграть сценарий, разведчик должен покинуть поле из назначенного места на транспортном средстве LRDG».

FAQ

1. Картой Уорент-офицера нельзя выполнить действие «Воодушевить» в отношении карты Лейтенанта. Воодушевить можно только карты солдат, карты командования воодушевлять нельзя. Карты командования помечены звездами в области действия.

2. Нельзя атаковать противотанковой атакой солдат. Противотанковые атаки работают только по технике.

3. Обычной атакой (не противотанковой) нельзя атаковать танк. Танк может быть атакован только действиями: «Подбить танк» или «Взорвать».

4. Значение защиты жетона объекта не добавляется к значению защиты солдата/машины, когда он стоит на нем. К значению защиты солдата добавляется только бонус укрытия базового тайла и бонус дистанции (как при обычной атаке).

5. Жетон солдата не удаляется, если была удалена последняя карта этого солдата. Если на этого солдата снова выполнили успешную атаку и у вас в колоде не осталось его карт, то только тогда жетон удаляется из игры.

6. Можно смотреть только свои удаленные карты, удаленные карты противника смотреть нельзя.

7. Если в квадрате находится фишка противника и данный квадрат им **не контролируется**, то в отношении этого квадрата **можно** выполнить действие «Захватить» (получить контроль над квадратом).

8. Если в квадрате находится фишка противника и данный квадрат им **контролируется**, то в отношении этого квадрата **нельзя** выполнить действие «Захватить» (получить контроль над квадратом). В этом случае захватить контроль можно, только уничтожив фишку противника в этом квадрате или если фишка противника переместиться на другой квадрат. Пустая техника не мешает захвату контроля над квадратом.

9. Если в квадрате нет фишки противника и данный квадрат им **контролируется**, то в отношении этого квадрата **можно** выполнить действие «Захватить» (получить контроль над квадратом). При этом захват контроля выполняется в одно действие: необходимо перевернуть свой жетон на сторону контроля, а жетон противника на сторону разведано.

10. При атаке/подавлении техники атакующий решает, какой солдат получит потери/подавление внутри техники.

11. В танке может находиться любой солдат, но только солдат имеющий определенную специализацию может выполнять действие танка, такие как «Управлять», «Подбить танк» и т.д. При этом свои действия любой солдат может совершать по обычным правилам.

12. Если Жетон с объектом уничтожен, то Контроль над этим тайлом не принесет победные очки. Если объект подорвали, то очки перешли к LRDG и назад к итальянцам они не возвращаются.

13. Карта, использованная для определения инициативы, сразу же отправляется в стопку сброса и не может быть использована ни для каких действий, в том числе её нельзя «Воодушевить».

14. Солдат находясь в технике может использовать действие техники или действие своей карты, не выходя из машины, как будто он находится в том же тайле что и машина (кроме действия «Переместиться»).

15. Солдат может либо сесть в технику, либо покинуть технику, либо сменить место на любое свободное только один раз за сыгранную карту. Таким образом, вы не можете выйти из одной машины и сесть в другую за одну сыгранную карту.

16. Если в машине Солдат А подавлен, а Солдат Б не подавлен, то если вы разыграете карту Солдата Б, он может поменяться местами с Солдатом А. Но если вы разыграете карту Солдата А, то он будет использовать свой ход, чтобы снять подавление, он не может поменяться местами в тот же ход.

17. Использовать действие «Навигация» для разведки квадратов с непроходимой для техники местностью можно без каких-либо штрафов, перемещаться по данным тайлам могут только солдаты.

18. Если игрок с более высокой инициативой ранит солдата 2-го игрока, то 2-ой игрок убирает карты из руки. Но если 2-й игрок ранит 1-го игрока, у которого в руке нет карт, то 1-й игрок удаляет карты сначала из сброса, если в сбросе нет карты этого солдата, то из колоды. В следующем раунде оба игрока снова берут по 4 карты.

19. Смена места на свободное в машине — это бесплатное действие при розыгрыше карты данного солдата, но поменяться местами с другим солдатом в машине — это полное действие, и вы не можете выполнять другие действия в этот ход.

20. Вы не можете поменяться местами с кем-либо в транспортном средстве, если вы находитесь вне транспортного средства.

21. Действие «Воодушевление» дает вам полный дополнительный ход. Таким образом, даже если ваш солдат уже использовал свободное действие (например, вход в транспортное средство), теперь он также может выйти из него, используя свободный ход от действия «Воодушевление».

Взято с BGG: <https://boardgamegeek.com/thread/2636146/faq-undaunted-north-africa>.