



Правила игры 1989 «Рассвет Свободы» (версия перевода 1.2)

1.0 Введение.	1
2.0 Компоненты	2
3.0 Раскладка.	6
4.0 Последовательность игры	7
5.0 Розыгрыш карт	8
6.0 Операции.	9
7.0 События.	13
8.0 Борьба за власть.	15
9.0 Подсчет очков в странах	18
10.0 Условия победы	19
11.0 Пояснения к картам.	20
12.0 Трек стабильности СССР	20

1.0 ВВЕДЕНИЕ

В начале 1989 года Холодная война между Соединенными Штатами и Советским Союзом подходит к концу. В течение сорока лет континент Европы был разделен железным занавесом, отделяющим Восток и Запад. Теперь новый советский лидер Михаил Горбачев запустил программы реформ – гласность и перестройка в попытке возродить социализм. Он также объявил об односторонних сокращениях вооружений, которые стали очень популярны на Западе. Долгая сумеречная борьба между этими двумя сверхдержавами наконец-то приходит к концу. Однако эти изменения нравятся не всем. Сила Советского оружия всегда защищала Коммунистов Восточной Европы от восстаний их собственного народа. Теперь Восточноевропейские коммунисты предоставлены сами себе. В начале 1989 года политическая ситуация в Восточной Европе нормальная. Как это было на протяжении десятилетий, небольшая властная элита (действующая через массивную бюрократию) сохраняет неоспоримую власть в каждой Стране. Однако под поверхностью есть признаки разложения. Неэффективность плановой экономики, прекращение советских субсидий, накопление долга за счет крупных заимствований у западных банков привели экономику

Восточной Европы к различным стадиям кризиса. В этой ситуации коммунисты начали сомневаться в собственной легитимности правления. В «1989: Рассвет свободы» игрокам предстоит воссоздать бархатные революции 1989 года. Один из игроков – коммунист. Ему нужно будет использовать мудрое сочетание репрессий, уступок и реформ чтобы попытаться удержать власть. Другой игрок – Демократ. Он попытается использовать интеллектуальных лидеров и уличные протесты студентов для создания критической массы оппозиции режиму, чтобы начать революцию. Оба игрока будут стараться перетягивать рабочих на свою сторону. В начале игры коммунист удерживает власть в каждой стране. Демократ попытается отстранить коммуниста от власти путем карты подсчета очков. Чем дольше коммунист удерживает власть в стране, тем больше очков он наберет. Игрок, наиболее преуспевший в продвижении своей идеологии, выигрывает игру.

2.0 КОМПОНЕНТЫ

Игра содержит:

Жетоны

Буклет правил

Игровое поле

2 памятки игроку

110 стратегических карт

52 Карты Борьбы за власть

2 шестигранных кубика

2.1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

2.1.1 Карта разделена на шесть стран, которые находятся в игре: Восточная Германия, Польша, Чехословакия, Венгрия, Румыния и Болгария.

Показаны граничащие страны, такие как Югославия, но они не участвуют в игре. Области, принадлежащие одной стране, окрашены в один цвет.

2.1.2 Восточная Европа и Балканы: Восточная Германия, Польша, Чехословакия и Венгрия находятся в Восточной Европе.

Румыния и Болгария находятся на Балканах.

Определенные карты событий влияют на тот или иной регион.

2.1.3 Социально-экономические значки: области в стране представляют географические местоположения, но они также абстрактно представляют различные социально-экономические сегменты общества. Значок в правом верхнем углу каждого области позволяет игрокам узнать, к какому типу области оно относится:



Область элит (лимузин) – На вершине коммунистического общества находится властная элита. Это Центральный комитет членов партии, министры в правительстве и региональные партийные боссы. Эти лица пользуются особыми привилегиями.



Область бюрократов (звезда) – Ниже властной элиты находится большое количество бюрократов, отвечающих за повседневную деятельность социалистического государства. Элиты полагаются на бюрократов для поддержания контроля над страной.



Область фермеров (серп) – эти области представляют сельские области.



Область рабочих (молот) – эти области представляют самую большую часть населения. Они составляют большую часть областей для борьбы. По всему региону рабочие склоны к социализму в принципе. Тем не менее, они сыты по горло неудачами коммунистических партий. Под поверхностью есть признаки того, что общественный договор между рабочими и Партией слабеет.



Область интеллектуалов (пишущая машинка) – Они представляют диссидентов, которые пытаются создать гражданское общество за пределами досягаемости коммунистической системы. Они могут обеспечить лидерство и голос демократических движений.

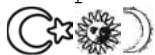


Область студентов (знак победы) – авангард протеста против режима. Их легко агитировать демократу, но они сталкиваются с жестким подавлением со стороны Коммуниста.



Области церкви (церковь) – эти области представляют религиозные учреждения.

Католическая церковь в Польше и Евангелическая Лютеранская церковь в Восточной Германии является наиболее важными учреждениями в своих странах, находящиеся вне контроля Коммунистической партии. Напротив, православные церкви пошли на компромисс с режимом.



Область меньшинств (Мусульманский Полумесяц и Солнце и Луна) – Эти области представляют важные группы меньшинств, такие как турки в Болгарии и венгры в Румынии. В Восточной Европе, и особенно в Советском Союзе коммунисты сталкиваются с "проблемами национальностей" народов, стремящихся к автономии или даже независимости.

2.1.4 Номер стабильности: каждая область имеет номер стабильности в её верхнем правом углу. Это число определяет, какая Поддержка необходима для контроля области, а также представляет устойчивость области к проверкам поддержки.

2.1.5 Ключевые области имеют разноцветную окраску.



Все остальные области являются обычными. Ключевые области такие же, как и обычные области, но для них существуют специальные правила для подсчета очков в странах (см. 9.0)

2.1.6 Линии: Области соединены друг с другом с помощью линий на игровом поле. Область считается смежным со всеми другими областями, с которыми она связана линиями.

2.1.7 Контроль области: каждая область на карте считается контролируемой или неконтролируемой одним из игроков. Область считается контролируемой игроком, если количество очков поддержки игрока в этой области превышает количество очков поддержки противника на число стабильности этой области.

ПРИМЕР: Дрезден имеет число стабильности 4. Если у демократа в Дрездене нет очков поддержки (далее ОП), коммунисту нужно как минимум 4 ОП там, чтобы контролировать область. Если у коммуниста там есть 2 ОП, демократу нужно как минимум 6 ОП, чтобы иметь там контроль.

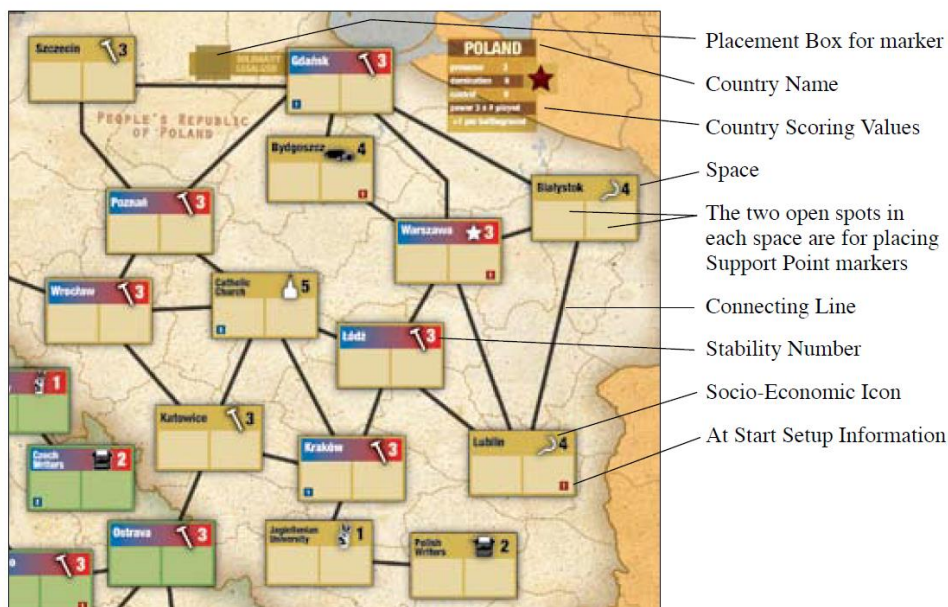
2.1.8 Некоторые области содержат небольшие цифры на синем или красном фоне в нижней левой или нижней правой части области. Эти цифры указывают ОП, размещаемые на этой области в начале игры.

2.1.9 Раздел для подсчета очков: у каждой страны есть раздел для подсчета очков на игровом поле. Раздел Подсчета очков показывает количество победных очков (далее ПО), получаемых за присутствие, доминирование и контроль во время подсчета. Он также показывает, у кого есть Власть в стране и сколько раз коммунист получал Власть в стране за игру (см. 8.4.4–8.4.6).

2.1.10 Трек победных очков: трек победных очков отражает диапазон победных возможностей от -20 коммуниста (автоматическая победа коммуниста) до +20 демократа (автоматическая победа демократа).

В начале игры поместите жетон победных очков в центр таблицы, на место с пометкой «0». Всякий раз, когда игрок выигрывает или проигрывает победные очки, маркер ПО перемещается, чтобы отслеживать эти изменения.

ПРИМЕР: Маркер ПО находится на +10 (победа демократов), а коммунист набирает 2 ПО. Маркер VP перемещается на 2 поля в сторону коммуниста на место +8 трека ПО.



Support Point Markers

Communist

Front



Back



Democrat

Front



Back



The Front or darker side is used if the player controls the space (2.1.4).

2.2 СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КОЛОДА

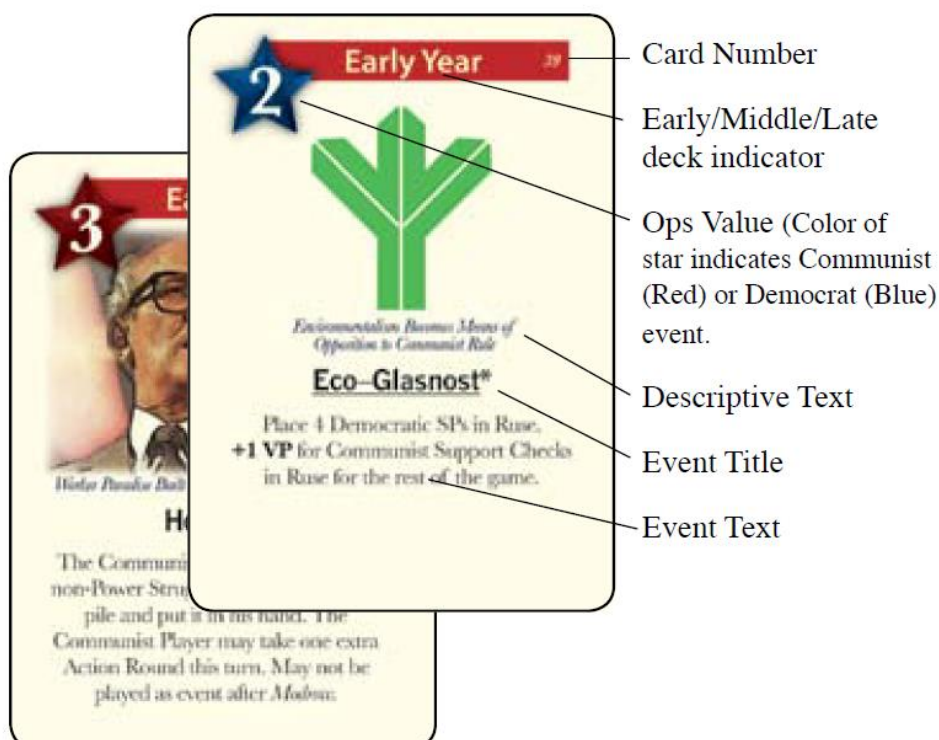
2.2.1 В игре используется 110 стратегических карт. За исключением Карт подсчета очков, все карты стратегии содержат значение очков операций (далее ОО), заголовок события и описание события. Карточки подсчета очков помечены «НАЗВАНИЕ СТРАНЫ - Подсчет очков» и должны быть разыграны во время хода.

2.2.2 Все карты, кроме карт подсчета очков, имеют символ, указывающий, с какой стороной связано это Событие:

Карты с красной звездой ассоциируются с коммунистом.

Карты с синей звездой ассоциируются с Демократом.

Карты с серебряной звездой ассоциируются с обеими сторонами.



2.2.3 Все карты, кроме карт подсчета очков, могут быть разыграны одним из двух способов, как события или для Операций. Карты подсчета очков всегда разыгрываются как События.

2.2.4 Карты со звездочкой в названии события, которые разыгрываются для

События удаляются из игры навсегда. Карты, не удаленные навсегда из игры, помещаются в стопку лицевой стороной вверх рядом с колодой для розыгрыша. Это называется стопкой сброса. Игроки могут изучить стопку сброшенных карт.

2.2.5 Карточки с подчеркнутым названием события – это длительные события, которые имеют постоянные эффекты, когда они разыгрываются как События (см.7.2).

2.2.6 Карточки с названиями событий, написанные красным цветом, указывают на карту, которая является обязательным условием для другого события. Исключение: Хельсинкский заключительный акт красного цвета, но не является обязательным условием для другого События (см. 11.3).

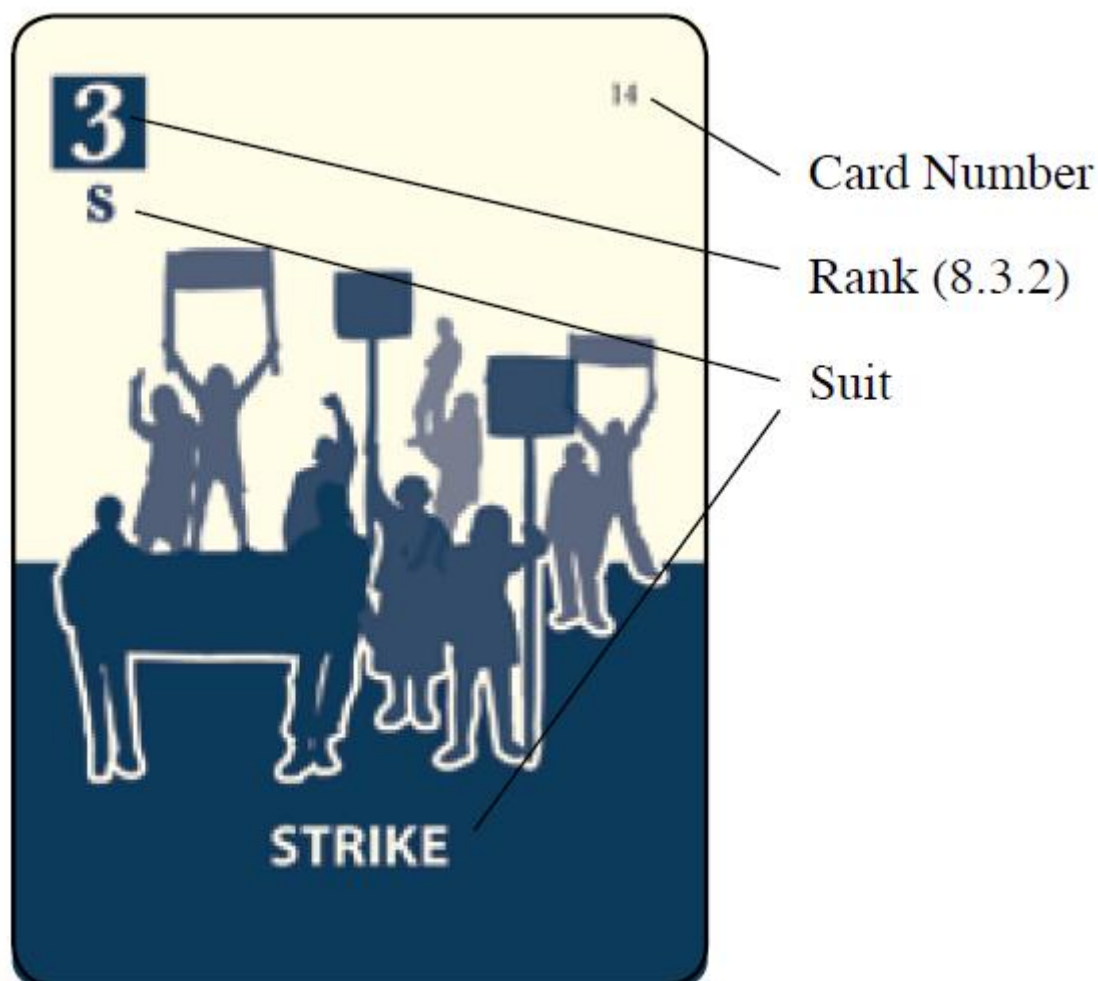
2.2 КОЛОДА БОРЬБЫ ЗА ВЛАСТЬ

2.2.1 В игре используется 52 карты борьбы за власть. Они используются, когда Борьба за власть (8.0) инициируется картой подсчета очков.

2.2.2 Существует три типа карт борьбы за власть:

- Одномастные: основные карты, используемые в борьбе за власть. Они сгруппированы в следующие масти: Митинг на Площади, Забастовка, Марш и петиция.

- Лидеры: Все лидеры соответствуют определенному типу области (например Элита, Рабочие или Студенты). Лидеры могут быть использованы в качестве одномастной карты в качестве любой масти по желанию игрока, но только в том случае, если игрок контролирует область соответствующего типа в стране, где происходит Борьба за власть. Если игрок не контролирует такую область, карта бесполезна и может быть только сброшена.



ПРИМЕР: Коммунисты контролируют *Bydgoszcz* (область польской элиты) и *Lodz* (одно из многих польских рабочих областей). Они могут использовать карту лидера Элиты или карту лидера Рабочих. Они не могут использовать карточку Церковного лидера, потому что он не контролирует польскую Церковную область.

- Джокеры: Специальные карты, которые описывают определенные игровые эффекты на них.

2.2.3 Одномастные карты и карты Лидеров имеют ранг, напечатанный на них. Это значение влияет на определение инициативы в борьбе за власть.

2.3 МАРКЕРЫ

2.3.1 Маркеры поддержки: борьба за власть по всем направлениям отслеживается маркерами поддержки. Номер на вспомогательном маркере обозначает количество очков поддержки (ОП), которые он представляет. Маркеры поддержки рассматриваются как наличные деньги, в том смысле, что игроки могут разменять крупный номинал на более мелкие номиналы в любое время. Кроме того, количество маркеров поддержки в игре не является абсолютным пределом. Мелкие покерные фишки, монеты или деревянные блоки могут быть использованы для замены в случае нехватки маркеров. Если игрок контролирует область, его маркеры поддержки должны быть расставлены более темной стороной, обращенной вверх, чтобы обозначить это. Если нет, поместите более светлую сторону лицом вверх. Если у игрока есть два или более маркера в области, поместите больший номинал сверху. Маркеры влияния доступны для проверки в любое время.

2.3.2 Игра включает в себя различные другие маркеры, помогающие играть: Маркер счетчика раундов используется для отслеживания количества действий, которые каждый игрок предпринял в текущем ходу.



Маркер хода используется для отслеживания текущего хода.

Маркер ПО используется для отслеживания текущего общего количества ПО.



Маркеры «площади Тяньаньмэнь» используются для отслеживания прогресса каждого игрока на площади Тяньаньмэнь.



Маркер «стены» находится недалеко от Берлина в качестве напоминания, пока действует событие «Wall».



Маркер «Solidarnosc» расположен недалеко от Гданьска, как напоминание о том, что действует событие «Солидарность».



Маркер «систематизации» (бульдозер) помещается в области Румынии, чтобы напомнить игрокам, что область была уничтожена коммунистом.



Маркер «стабильности СССР» (порванный флаг СССР) помещается на трек стабильности СССР, чтобы следить за прогрессом движений за независимость Прибалтики.



Маркер «Тиран ушел» (вертолет) устанавливается на области, выбранной демократом, где Чаушеску бежал во время Румынской революции.

2.3.3 Дополнительные маркеры напоминания: также есть еще 14 маркеров напоминаний, игроки могут использовать их по своему усмотрению.

3.0 НАСТРОЙКА ИГРЫ

3.1 Перетасуйте карты с событиями начала года и раздайте каждому игроку по 8 карт.

Игрокам разрешается изучить свои карты перед тем, как разместить свои очки поддержки.

3.2 Коммунист размещает очки влияния в следующих местах: 1 в Bydgoszcz, 1 в Warszawa, 1 в Lublin, 2 в Dresden, 2 в Берлине, 2 в Plzen, 2 в Праге, 1 в Brno, 1 в Szombathely, 2 в Cluj-Napoca, 2 в Bucuresti, 2 в Софии и 1 в Stara Zagora.

3.3 Демократ размещает Точки поддержки в следующих местах:

5 в Польской католической церкви, 1 в Гданьске, 1 в Кракове, 1 в Восточной Немецкой лютеранской церкви, 2 в чешских писателях, 1 в чешском католической Церкви, 1 в Будапеште, 1 в Szeged, 1 в Венгерской католической церкви и 1 в Szekesfehervar.

3.4 Затем каждый игрок помещает дополнительные 7 очков поддержки в следующий порядок:

1. Коммунист размещает 2 ОП
2. Демократ размещает 3 ОП
3. Коммунист размещает 3 ОП
4. Демократ размещает 4 ОП
5. Коммунист размещает 2 ОП

ПРИМЕЧАНИЕ: Эти очки поддержки могут быть размещены в любой области или областях, которые не имеют ОП противника на момент размещения.

3.5 Установите маркеры демократов и коммунистов на площади Тяньаньмэнь слева от дорожки на площади Тяньаньмэнь. Установите маркер хода на первую область трека. Поместите маркер раунда на первом месте трека, стороной коммуниста вверх. Наконец, поместите маркер ПО на нулевое место трека.

4.0 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

4.1 Общее правило

В игре десять ходов. Каждый ход представляет собой неопределенную длину времени, от двух месяцев в начале года до 2–3 недель в конце года. Каждый игрок проходит семь раундов действий за ход, за исключением коммуниста, который может принять участие в восьми раундах действий, если событие «Хонеккер» вступило в силу. В начале каждого хода игрокам раздается достаточное количество карт из колоды, чтобы увеличить размер их руки до восьми карт. В начале 4-го хода карты «Середина года» добавляются в колоду для розыгрыша. В начале 8-го хода карты «конец года» добавляются в колоду для розыгрыша.

4.2 Фазы игры

Действующий игрок – это игрок, чей раунд действий в данный момент играет.

4.3 Перетасовки

Когда в розыгрыше Стратегической колоды не осталось карт, перетасуйте все сброшенные карты, чтобы сформировать новую колоду для розыгрыша. Обратите внимание, что карты, разыгрываемые как События со звездочкой (*), удаляются из игры, когда они разыгрываются как Событие и они не перемешиваются в новую колоду для розыгрыша.

4.4 При добавлении в колоду карт середины или конца года, не добавляйте сброшенные карты, вместо этого добавьте карты середины или конца года (в зависимости от обстоятельств) к существующей колоде и перетасуйте. Сброшенные карты остаются пока в стопке сброса, но они будут добавлены в колоду только когда колода для розыгрыша опустеет.

4.5 Последовательность ходов

Ход имеет следующую последовательность:

1. Раздача стратегических карт
2. Игра экшн-раундов
3. Выполните дополнительную проверку поддержки (если применимо).
4. Проверьте удерживаемые карты
5. Отпразднуйте встречу Нового года (если применимо)
6. Маркер хода движется вперед
7. Подсчитайте итоговый счет (после 10 хода).

4.5.1 Раздача карт стратегии: Игроки получают достаточное количество карт стратегии, чтобы довести их общий размер до восьми. Первая карта сдается коммунисту, а затем сдача должна чередоваться между игроками до тех пор, пока они не получат свой полный размер руки. Если из-за прогресса на треке площади Тяньаньмэнь один из игроков имеет право сбросить и взять одну карту (6.3.5), он может это сделать после того, как все карты будут сданы.

4.5.2 Раунды действий: это основная фаза хода. Каждый игрок играет семь раундов действия. Игроки чередуют раунды действия, разыгрывая по одной стратегической карте в каждом раунде. Коммунист всегда первым начинает свой Раунд действий, за ним следует Демократ.

Все действия, требуемые каждой картой, должны быть разрешены до того, как следующей игрок начинает свой раунд действий, разыгрывая карту. Игрок, принимающий Раунд действий называется активный игрок. Обычно у игрока остается карта после завершения всех Раундов действия. Эта карта считается

"удерживаемой" и может играть в последующих раундах. Карты подсчета очков никогда не могут быть удержаны.

Если по какой-либо причине у игрока в руке нет карт для игры на начало раунда действий, он должен отказаться от этого раунда действий и не предпринимать никаких действий.

4.5.3 Дополнительная проверка поддержки: если в связи с прогрессом на площади Тяньаньмэнь, один из игроков имеет право совершить бесплатную проверку поддержки в конце хода (6.3.5), игрок может сделать это сразу. Примечание: События, действующие для этого хода (Доктрина Синатры, Посольства ФРГ, Перестройка и т.д.) остаются в силе для целей Бесплатной проверки поддержки на площади Тяньаньмэнь.

4.5.4 Проверка удержанных карт: Карты подсчета очков никогда не могут быть удержаны до следующего хода. Если у игрока после завершения хода остается карта подсчета, этот игрок проигрывает игру. Скоринговые карты помечены в левом нижнем углу с красным прямоугольником, чтобы их можно было идентифицировать, приоткрыв только нижний левый край карты.

4.5.5 Вечеринка в канун Нового года: если произошло событие, посвященное празднованию Нового года, то игра окончена и определяется победитель См. раздел 10.3.

4.5.6 Маркер хода вперед: переместите маркер хода на следующее деление. Если это конец 3-го хода, затащите карты середины года в колоду для розыгрыша. Если это конец 7-го хода, перетасуйте карты конца года в колоду для розыгрыша.

4.5.7 Итоговый счет: если это конец 10 хода, и игра заканчивается, а победитель еще не определен, выполните окончательный подсчет очков следующим образом: описано в правилах подсчета очков (10.4).

5.0 РОЗЫГРЫШ КАРТ

Примечание: Розыгрыш скоринговых карт описан в разделе 8.0

5.1 События или Операции

Карты могут разыгрываться одним из двух способов: в качестве событий или для операций. Обычно игроки держат в своих руках по одной карте в конце хода. Все остальные карты будут использоваться для разыгрывания событий или Операций. Игроки не могут отказаться от своего хода, отказавшись от розыгрыша карты или путем сбрасывания карты с их руки.

5.2 События, связанные с вашим оппонентом

Если игрок разыгрывает карту для Операций, а Событие карты связано с противником, то Событие все равно происходит (и карточка, если она имеет звездочку после названия события, удаляется).

Примечание: при разыгрывании карты для операций, которые вызывают действия противника, оппонент реализует текст События так, как если бы он сам разыграл эту карту. Активный игрок всегда решает, будет ли Событие происходить до или после проведения Операции. Если карта запускает событие противника, но это Событие не может происходить из-за того, что не была разыграна необходимая карта или условие для События не было выполнено, то Событие не выполняется. В данном случае карты со звездочкой (Событие отмечено *) возвращаются в стопку сброса, но не удаляются из игры.

ПРИМЕР 1: (Обычное событие) Коммунист играет «Неделю Яна Палаха» для выполнения 1 операции. Он решает сперва позволить демократу использовать Событие. Демократ помещает 6 ОП в область Карлова университета, а затем коммунист проводит свои Операции, используя очки операций карты.

ПРИМЕР 2: (Обязательное событие не действует) Коммунист разыгрывает карту «Валеса» до того, как сыграно событие «Легализована солидарность». Коммунист получит три очка операции, но Демократ не сможет использовать событие «Валеса». Однако, несмотря на наличие звездочки, карта «Валеса» не удаляется из игры. Она будет помещена в стопку сброса, чтобы позднее быть перетасованной и, возможно, потом сыгранной.

ПРИМЕР 3: (Карта больше не воспроизводится для события) Демократ играет «Хонекер» для 3 операций. Однако во время предыдущего действия коммунист разыграл «Модроу», который запрещает игру событию «Хонекер». Демократ проводит 3 Операции, но коммунист не получил бы выгоды от этого События, и карта будет помещена в стопку сброса.

ПРИМЕР 4: (Событие не имеет никакой выгоды) Демократ играет «нормализацию», однако демократ не имеет никакого влияния в любом из требуемых областей. Тем не менее, Событие разыгрывается, и карта будет удалена из игры после Раунда действий демократа.

ПРИМЕР 5: (Событие не имеет никакого эффекта) Демократ играет «Елену» за 1 Операцию, однако во время предыдущего раунда действия вступило в силу событие «Тиран ушел», что делает событие «Елена» не имеющим никакого эффекта. Тем не менее событие считается сыгранным, и карта будет удалена из игры после раунда действий Демократа. (См. 7.6 для дальнейшего разъяснения события «Тиран ушел»)

5.3 Сброшенные карты

Когда Событие вынуждает игрока сбросить карту, Событие на сброшенной карте не происходит, если только Событие специально не утверждает обратное. Это правило также применимо к скоринговым картам.

ПРИМЕР 1: Демократ удерживает «Вызов на допрос» и карточку «Польша – подсчет очков». Демократ играет «Вызов на допрос» как 3 очка операций, затем позволяет разыграть коммунистическое событие. Карта скоринга сбрасывается, поскольку она не является Коммунистическим событием, и в соответствии с условиями события «Вызван на допрос», Борьба за власть не происходит.

ПРИМЕР 2: Коммунист удерживает «Поцелуй смерти» и «Польша – подсчет очков». Коммунист играет «Поцелуй смерти» как очка 3 операций, затем позволяет разыграть событие Демократа. Скоринговая карта сбрасывается потому, что она является нейтральным событием (событие с серебряной звездой), в соответствии с условиями карты события «Поцелуй смерти», Борьба за власть действительно имеет место.

5.4 Противоречия

Текст Карточки, противоречащий написанным правилам, заменяет Правила.

6.0 ОПЕРАЦИИ

Когда карта, разыгрывается для Операций, игрок должен выбрать использование всех очков операций на одно из следующие действия: Размещение очков поддержки, Проверка поддержки или попытка на площади Тяньаньмэнь.

6.1 РАЗМЕЩЕНИЕ ОЧКОВ ПОДДЕРЖКИ

6.1.1 Правила, изложенные в этом разделе, применяются только к очкам поддержки (ОП), которые размещаются при помощи очков операций.

6.1.2 Маркеры ОП размещаются по одному за раз. Маркеры ОП должны размещаться рядом с другими дружественными маркерами ОП, которые были размещены до того, как в область был помещен первый маркер ОП.

6.1.3 Размещение ОП в области, которые являются дружественными – контролируемые или неконтролируемые. Размещение ОП в области, контролируемом противником стоит два операционных очка. Если область перестает быть контролируемой противником при размещении ОП, то дополнительные очки, размещаются во время этого раунда действий по более низкой цене.

ПРИМЕР: У демократа есть 3 ОП в Будапеште, а у коммуниста ни одного. Таким образом, демократ контролирует Будапешт. Коммунист использует карту с 4 ОО для размещения ОП. При размещении маркеров в Будапеште первый маркер стоит 2 операции. Однако, после размещения первого маркера поддержки коммунистов, Демократ больше не превосходит коммунистическое влияние в Будапеште на число стабильности 3, таким образом, второй или третий коммунистический ОП будет стоить всего 1 ОО за 1 ОП.



ПРИМЕР: Демократ контролирует Будапешт и Ун.Эотвоша Лоранда. Коммунист контролирует Мишкольц. Ни один из игроков не контролирует Татабанью или Сегед.



6.1.4 ОП могут быть размещены в нескольких странах и в нескольких областях до количества очков операций на разыгранной карте.

ПРИМЕР: у демократа есть существующие маркеры в области чешской Католической церкви и в Гданьске. Демократ использует карт у с 4 ОО для размещения дополнительной поддержки. Демократ может поместить ОП в Братиславу, Оставу и Прешов. Однако он не может разместить ОП в Кошице после размещения в Прешове, потому что в Прешове не было никаких демократических ОП, когда он начал размещать влияние.

Поскольку в Гданьске уже присутствовали ОП, демократ мог использовать все оставшиеся операционные точки для укрепления Гданьска или его смежных областей.

6.2 ПРОВЕРКА ПОДДЕРЖКИ

6.2.1 Проверки поддержки используются для уменьшения поддержки оппонента в стране и, возможно, для добавления своей поддержки, если проверка поддержки окажется достаточно успешной.

6.2.2 Каждая стратегическая карта, разыгранная для проверки поддержки, дает две проверки Поддержки для активного игрока, независимо от типа карты и Значения операций.

6.2.3 Для попытки проверки поддержки, область должна иметь ОП противника. Игрок должен закончить первую проверку поддержки, прежде чем объявить следующую цель. Области могут быть выбраны для проверки поддержки более одного раза за раунд действий, но они должны иметь ОП противника в них в начале каждой попытки.

6.2.4 Чтобы разрешить проверку поддержки, умножьте число стабильности в целевой области на два ($\times 2$). Затем бросьте кубик и добавьте значение операции из разыгранной карты. Далее измените примените модификаторы:

+1 для каждой соседней дружественной контролируемой области.

-1 для каждой соседней области, контролируемой противником.

ОП в самой целевой области никаким образом не влияют на результат.

6.2.5 Если модифицированный результат броска превышает удвоенное число стабильности области, то проверка поддержки завершается успешно, и активный игрок удаляет ОП противника в количестве равном разнице результата броска с модификатором и удвоенной стабильности области.

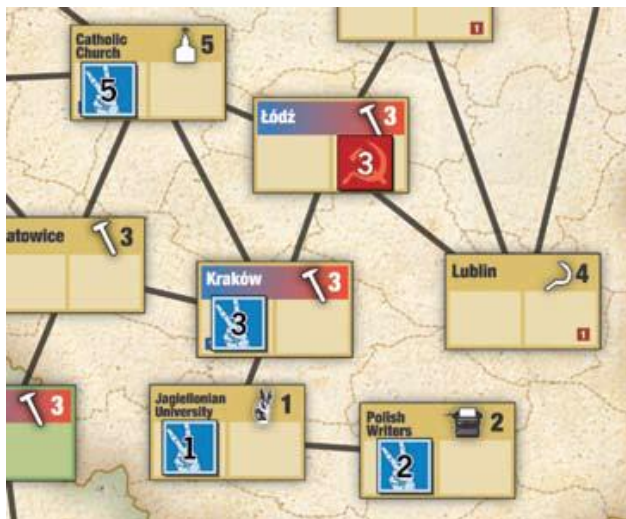
Если ОП противника недостаточно для удаления, он добавляет свои ОП, чтобы компенсировать разницу.

Если модифицированный результат броска меньше или равен удвоенному числу стабильности, то эффекта нет.

ПРИМЕР: Коммунист разыгрывает карту 3 ОО для проверки поддержки. На юге Польши, Польская католическая церковь (5 ОП), Краков (3 ОП), Ягеллонский университет (1 ОП) и польские писатели (2 ОП) все они контролируются демократом. Лодзь (3 ОП) контролируется коммунистом. Коммунисты получают два проверки на поддержку:

1. Коммунист выбирает Ягеллонский университет в качестве цели его первой проверки поддержки. Низкое значение стабильности делает его привлекательной целью, несмотря на окружающие демократические области. Коммунист бросает 5 и добавляет значение очков Операций, равное 3 (итого 8). Затем он вычитает два (-2) из этой суммы из-за двух соседних Контролируемых демократами областей (Краков и польские писатели), и получает окончательный модифицированный бросок кубика равный 6. Этот результат больше, чем удвоенное число стабильности Ягеллонского Университета ($1 \times 2 = 2$), разница равна 4. Это количество ОП, которые будут удалены/добавлены в Ягеллонский университет. Во-первых, коммунист убирает ОП демократа, затем он размещает 3 коммунистических ОП.

2. Поскольку Ягеллонский университет находится под контролем коммунистов, коммунист теперь нацелен на Краков. Краков имеет более высокий показатель стабильности, но коммунист надеется, что соседних модификаторов (за счет Лодзи и недавно захваченной Студенческой области) будет достаточно, чтобы достичь успеха. Польская католическая церковь по-прежнему оказывает поддержку противнику в Кракове. К несчастью для коммуниста, он выкидывает 1. Он добавляет значение очков операций, равное 3, и на этот раз результат будет 4. Затем он добавляет 2 (модификаторы за Лодзь и Ягеллонский университет) и вычитает 1 (Польская католическая церковь), окончательный модифицированный результат равен 5. Этот результат меньше, чем удвоенная стабильность Кракова ($3 \times 2 = 6$), так что никакого эффекта нет.



6.3 Попытка продвижения на площади Тяньаньмэнь

6.3.1 Трек на площади Тяньаньмэнь содержит маркер для каждого игрока. Очки операций могут быть потрачены на попытку чтобы продвинуть маркер игрока к следующему делению на треке. Для этого бросьте кубик и добавьте значение Операции с карты к общей сумме. Примените модификаторы:

+1, если сыгранная карта является собственным событием игрока.

+1, если это вторая или последующая попытка продвинуться по треку.

+1, если Событие «Li Peng» находится в игре, и попытку совершает коммунист.

6.3.2 Если общее количество очков соответствует или превышает число, необходимое для продвижения вперед к следующему делению (напечатанному на поле цветом соответствующего игрока), то игрок перемещает свой маркер вперед, к новому делению.

ПРИМЕЧАНИЕ ПО ДИЗАЙНУ: Требуемое количество очков отличается для каждой стороны. Это так и есть, демократу легче продвигаться вперед в начале трека и легче для коммуниста в конце трека.

6.3.3 Игрок может сделать только одну Попытку на площади Тяньаньмэнь за ход.

6.3.4 Одно из событий «Танковая колонна/Танкист» позволяет игроку продвигать его маркер вперед по дорожке на площади Тяньаньмэнь. Эта карта может быть разыграна как Событие в дополнение к любой попытке продвижения по треку площади Тяньаньмэнь на данном ходу.

6.3.5 Продвижение по треку площади Тяньаньмэнь и достижение игроком деления впереди соперника приводит либо к немедленной награде или длительной награде. Долгосрочные награды действуют до тех пор, пока противник не достигает этого деления, после этого они больше не применяются. Далее перечислены деления и их эффекты:

– Реформатор Увековечен / Реформатор дискредитирован: первый игрок, добравшийся до этого деления, получает +1 к своим попыткам перемещения по треку на площади Тяньаньмэнь до тех пор, пока противник не достигнет этого деления.

– Студенческий митинг / Студенты разошлись: первый игрок, достигший этого бокса получает возможность разыгрывать карты с 1 ОО так, как если бы это были карты 2 ОО, пока его противник не достигнет этого бокса. Этот бонус распространяется только на карты с фактическим значением операций, равным 1.

– Зарубежные новости / Газета «People's Daily»: первый игрок, добравшийся до этого деления, сразу же берет 3 карты. Он берет 1 из них себе в руку и помещает остальные 2 в стопку сброса. Он может сбрасывать карты подсчета очков.

– Голодовка / Студенты арестованы: первый игрок, достигший этого деления, немедленно удаляет 2 ОП противника из любого места на Карте.

– Богиня демократии / Структура удалена: первый игрок, добравшийся до этого деления, может сбросить карту (кроме карты подсчета) и взять замену в начале каждого хода, пока его противник не достигнет этого деления.

– Местная поддержка НОАК (Народно-освободительной армии Китая) / Вызов Сельских подразделений: первый игрок, достигший этого поля, получает

бесплатную проверку поддержки с 2 00 на Конец каждого хода до тех пор, пока его противник не достигнет этого деления.

- Площадь забаррикадирована / Протестующие уничтожены: первый игрок, который достигнув этого поля, может разыграть карту для операций без срабатывания События противника один раз за ход. Это распространяется на Попытку продвижения на площади Тяньаньмэнь или использование события «Общий Европейский дом». Эта способность может быть использована один раз за ход до тех пор, пока противник не достигнет этого деления.

- Политический плюрализм / Статус наиболее успешной нации в торговле: первый игрок, добравшийся до этого ящика, может разыграть карту за ее удвоенное Значение очков операций и применить ее событие один раз за ход, пока противник не достигнет этого деления. Игрок может выбрать порядок, в котором использует карточку "Сначала операции" или "Сначала событие".

6.3.6 Независимо от текста на карточке, при попытке захвата площади Тяньаньмэнь, событие разыгрываемой карты не осуществляется. Карта помещается в стопку сброса.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Трек на площади Тяньаньмэнь – это спасение для игрока, если у него есть карта с событием оппонента, и он не хочет, чтобы Событие произошло, он может использовать его для Попытки продвижения на площади Тяньаньмэнь.

6.3.7 Если игрок достигает последнего деления на площади Тяньаньмэнь, то он больше не будет предпринимать Попыток продвижения на площади Тяньаньмэнь.

7.0 СОБЫТИЯ

7.1 Общее правило

Если на карте есть событие, связанное с активным Игроком или обоими игроками, оно может быть сыграно как Событие, а не как Операции. Если это происходит, то событие карты вступает в силу в соответствии с указаниями карты.

7.2 Продолжительные события

Некоторые события остаются в силе до тех пор, пока не будут отменены более поздним Событием. Некоторые события длятся в течение всей игры. Когда такие карты разыгрываются как события, поместите их рядом с игровым полем или поместите их маркеры на поле, как напоминание об их действии. Название продолжительных событий подчеркнуто.

7.3 События, изменяющие значения операций

7.3.1 Некоторые карты событий изменяют значение очков операций карт. Эти модификаторы должны применяться в совокупности.

ПРИМЕР: Игрок-коммунист начинает ход, разыгрывая «Благоразумие» как Событие. Обычно у всех карт демократа вычитаются единица от их значения очков операций (минимум до единицы). Тем не менее, Демократ далее играет «Австро-венгерская граница вновь открыта», что дает демократу бонус в размере одного очка на все операции, которые проводятся в Восточной Германии в данном раунде действия. Кроме того, Демократ достиг второго деления на треке площади Тяньаньмэнь. Это позволяет ему разыгрывать карты с 1 00 так, как если бы они были с 2 00 (6.3.5):

1. В своем следующем раунде действий Демократ играет «Михник» (1 00) для операций по размещению маркеров поддержки. Если Демократ размещает поддержку только в Германии, скорректированные очки операций номинала карты равны 1 (напечатанное значение карты) +1 (площадь Тяньаньмэнь) +1 (Граница АВ вновь открыта) -1 (Благоразумие) = 2 Операционных очка.

Демократ добавляет 2 ОП в Лейпциге, и его очередь заканчивается.

2. На более позднем ходу в этом раунде действия Демократ играет «Круглый стол Переговоров» (3 00) для операций по проверке поддержки за пределами Германии. В этом случае единственным действующим модификатором является «Благоразумие», который вычитает 1 из 00 карты и окончательное число 00 становится 2. Демократ делает две проверки поддержки, каждую с модифицированным значением 00 карты «Переговоры за круглым столом» равным +2.

7.3.2 Независимо от модификаторов, карта (за исключением карты подсчета очков), всегда имеет минимальное значение операций равное 1.

7.3.3 События, изменяющие операционное значение карты, применяются только к одному игроку и применяются для всех целей.

ПРИМЕР: Игрок – коммунист сыграл «Перестройку» как Событие и, следовательно, получает модификатор значения операций +1 для всех его карт. Коммунист также сыграл «Благоразумие», поэтому Демократ получает модификатор -1 для всех своих карт. Коммунист играет Событие демократа «Потребительство» (3 ОО) и делает свое действие до того, как начнется событие Демократов. С бонусом за «Перестройку» Коммунист может разместить ОП на 4 ОО.

Теперь происходит событие «Потребительство». Демократ удаляет ОП коммуниста, а затем проводит проверку поддержки с помощью ОО карты. Из-за События «Благоразумие», 1 вычитается из напечатанного операционного значения карты и проверка Поддержки получает бонус только в размере 2 от ОО карты.

7.4 События, которые разыгрываются как карты с ОО.

Если Событие указывает, что игрок может проводить Операции, разместить Поддержку или сделать Проверку поддержки, как если бы он разыгрывал карту определенного значения очков операций, эти дополнительные операции играют так, как если бы карта была разыграна на значение ее очков операций.

Следовательно, на эти Операции распространяются все ограничения правил 6.1 и другие События, ограничивающие их ценность или использование.

7.5 Неиграбельные события

Если Событие становится неиграбельным из-за его отмены или ограничения другой картой событий, неиграбельная карта событий все еще может быть использована для разыгрывания за очки Операции.

7.6 Особые правила, касающиеся мероприятий в Румынии

7.6.1 У Демократа есть два события в Румынии, которые требуют особого внимания.

Эти события: «Толпа восстает против Чаушеску» и «Тиран ушел». Эти события знаменуют собой начало Румынской революции и попытку Николая и Елены Чаушеску бежать с крыши здания ЦК КПСС на вертолете.

7.6.2 Когда событие «Толпа восстает против Чаушеску» разыгрывается, оно будет находиться перед Демократом до тех пор, пока карта подсчета в Румынии не будет разыграна. Оно даст эффект после того, как карты Борьбы за власть будут розданы, но до того, как Борьба за власть будет завершена.

7.6.3 Если «Тиран ушел» разыгрывается как Событие перед тем, как событие «Толпа восстает против Чаушеску» вступило в силу, оно также находится перед Демократом до тех пор, пока не будет разыграна карта подсчета очков в Румынии. После того, как борьба за власть разрешена, «Тиран ушел» происходит немедленно, перед следующим раундом действий. Если «Тиран ушел» разыгрывается как событие после того, как событие «Толпа восстает против Чаушеску» уже произошло, т. е. карточка подсчета очков в Румынии была сыграна и применены эффекты карты «Толпа восстает против Чаушеску», тогда событие «Тиран ушел» вступает в силу немедленно, как и любое другое Событие.

7.6.4 Пока «Тиран ушел» лежит перед Демократом, пять событий, связанных с Чаушеску («Культ личности», «Систематизация», «Чаушеску», «Елена» и «Резня в Тимишоаре») все еще могут произойти.

ПРИМЕР: «Толпа восстает против Чаушеску» и «Тиран ушел» находятся перед Демократом. Карточка подсчета очков в Румынии не была разыграна. Коммунист играет «Систематизацию» как Событие и устраняет область румынских писателей с карты.

7.6.5 Когда событие «Тиран ушел» происходит, демократ выбирает область в Румынии без демократических сил, для бегства Чаушеску. Поместите маркер «Тиран ушел» в область по выбору Демократа. Если Демократ впоследствии возьмет под свой контроль эту область, то Чаушеску был схвачен, а демократ убирает его маркер и получает немедленно +2 ПО. Если игра дойдет до финального подсчета и Чаушеску не был схвачен, то коммунист получает бонус в размере -2 ПО. Если нет областей, в которых Чаушеску может убежать, Демократ сразу получает +2 ПО.

8.0 БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

Всякий раз, когда разыгрывается карта подсчета очков в стране, борьба за власть в этой стране проводится немедленно.

Важно: Карты подсчета очков должны быть разыграны на том ходу, в котором они

Были розданы. Если игрок остается с картой подсчета в руке в конце хода, то он проигрывает игру.

Борьба за власть происходит следующим образом:

1. Раздача карт: Игрокам раздаются карты борьбы за власть.

Игроки берут количество карт из колоды борьбы за власть в зависимости от количества областей, которые они контролируют в стране.

2. Увеличьте ставки: игроки могут увеличить награду и штраф при Борьбе за власть, сбросив 3 свои карты борьбы за власть.

3. Розыгрыш карт: Игроки разыгрывают карты борьбы за власть по одной за раз, до тех пор, пока не будет определен победитель в борьбе за власть.

4. Последствия: применяются штрафы и награды, на основании результата Борьбы за власть.

5. Подсчет очков: наконец, происходит подсчет очков в стране в соответствии с разделом 9.1 правил, затем перемещается маркер ПО.

Примечание: все этапы Борьбы за власть должны быть завершены до проверки количества ПО для автоматической победы.

8.1 РАЗДАЧА КАРТ

8.1.1 Перетасуйте все карты в колоде борьбы за власть. Игроки берут карты из колоды борьбы за власть в зависимости от количества областей, которые они контролируют в стране, а именно:

6 карт за первую область, которую они контролируют.

2 карты за каждую дополнительную область, которую они контролируют.

Если игрок не контролирует области в стране, то на этом этапе он не получает никаких карточек.

8.1.2 Различные события (например, «круглый стол» (Round table), «крестьянские партии восстанут» (Peasant Parties Revolt) и «Национальный фронт спасения» (National Salvation Front) влияют на количество карт, которые игрок получает в Борьбе за власть. Если что-то из этого применимо, скорректируйте карты, находящиеся на руках у каждого игрока, перед тем как игроки изучили свои карты.

ПРИМЕР: Демократ разыграл карту подсчета Польши. Демократ контролирует области католической церкви, Польских писателей, Вроцлав и Краков. Коммунисты контролируют Быдгощ и Варшаву. Событие «круглый стол» (Round table) находится перед демократом.

Демократу сдается 12 карт, а коммунисту – 8.

Затем демократ берет 2 карты у коммуниста перед тем, как игроки увидят свои карты.

8.1.3 В колоде борьбы за власть есть три типа карт:

Карты мастей, карты лидеров и джокеры. В игре есть четыре масти: Петиция, Марш, Забастовка и Митинг на площади. Есть карточки лидеров, соответствующие различным типам областей на карте (элиты, интеллектуалы, рабочие и т.д.). Есть также джокеры, позволяющие игроку взять дополнительные карты, заставляющие противника сбрасывать карты, блокирующие разыгрывание масти или удаляющие ОП соперника с карты.

8.2 ПОВЫШЕНИЕ СТАВОК

8.2.1 Каждый игрок, начиная с игрока, сыгравшего карту подсчета очков, решает, хотел бы он поднять ставки в Борьбе за власть.

8.2.2 Для того, чтобы повысить ставки, игрок должен сбросить 3 карты борьбы за власть с руки. Если он это сделает, то появится модификатор +1 к Победным очкам и потере поддержки при броске кубика для победителя Борьбы за власть, независимо от того, кто победит. Этот модификатор является кумулятивным, если оба игрока повышают ставки, броски кубика получают модификатор +2.

ПРИМЕР: у демократа на руках 14 карт, а у коммуниста только 6. Демократ решает поднять ставки и сбрасывает 3 карты борьбы за власть. Коммунист не поднимает ставки.

8.3 РОЗЫГРЫШ КАРТ

8.3.1 Игрок, разыгравший карту подсчета, начинает борьбу за власть с инициативой. Инициатива может меняться туда и обратно несколько раз, прежде чем Борьба за власть будет завершена. Игрок, который в данный момент владеет инициативой, считается нападающим, а его противник считается защищающимся.

ПРИМЕР: Демократ разыграл карту подсчета Польши, демократ начинает Борьбу за власть с инициативой и выберет первую карту для игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: если нападающий не получил карт, потому что он не контролирует ни одну область, то защитник немедленно выигрывает борьбу за власть.

Переходите к последствиям битвы (8.4).

8.3.2 Боевые раунды: Фаза карточной игры в борьбе за власть делится на раунды. Игроки проводят Борьбу за власть по одному раунду до тех пор, пока не будет выявлен победитель в борьбе за власть. В каждом раунде следуйте следующей процедуре:

ШАГ 1. Атакующий разыгрывает карту Борьбы за власть:

Карта любой масти (Митинг на площади, Забастовка, Марш или Петиция) может быть разыграна. Карта лидера может быть разыграна, но только в том случае, если атакующий контролирует область лидеров в стране. Если разыгрывается карта лидера, то атакующий должен выбрать масть. Действуйте так, как если бы была сыграна карта этой выбранной масти.

Может быть разыграна любая джокер-карта (ИСКЛЮЧЕНИЕ: карта «Tactic Fails»).

Если разыгрывается джокер-карта, следуйте ее инструкциям, пропустите шаги 2 и 3 и начните новый раунд боя с защитником в качестве нового атакующего.

Ответная карта от защитника не требуется.

ПРИМЕЧАНИЕ: если у атакующего нет карт для розыгрыша, Борьба за власть заканчивается и защитник становится победителем. Немедленно приступайте к Последствиям битвы (8.4).

ПРИМЕР: у демократа нет никаких джокеров. Его самая многочисленная масть – Марш, которых у него четыре карты, поэтому он решает начать с Марша. Он выбирает свою самую сильную карту марша, которая представляет собой Марш-6.

ШАГ 2. Защитник может ответить на карту нападающего:

Может быть использована любая карта той же масти, что была сыграна.

Карта лидера может быть использована для ответа, но только в том случае, если защитник контролирует область лидеров стране.

В это время можно сыграть «Tactic Fails». Если это происходит, то ни один игрок не может разыграть карту этой масти (или обозначить эту масть при использовании карты лидера) при дальнейшей Борьбе за власть. Защитник не может контратаковать в том раунде, в котором он играет эту карту: пропустите шаг 3 и начните новый раунд борьбы за власть, при этом нападающий сохраняет инициативу.

ПРИМЕЧАНИЕ: если защищающийся не может или не хочет отвечать атакующему, то борьба за власть окончена и нападающий становится победителем. Считается, что нападающий выиграл Борьбу за власть, используя масть, которую он использовал для атаки на шаге 1. Немедленно переходите к Последствиям борьбы за власть (8.4).

ПРИМЕР: у коммуниста есть карта Марша и карта лидера элиты, которую он мог бы разыграть. Он не может играть карту своего интеллектуального лидера потому, что он не контролирует область польских писателей. Он решает сохранить карту лидера элиты и разыгрывает карту марша, для ответа на карту демократа.

ШАГ 3. Защитник бросает кубик, чтобы перехватить инициативу:

- Чтобы перехватить инициативу, защитник должен сделать бросок, равный или выше, чем ранг карты Борьбы за власть, которую использовал атакующий для атаки.

- Все карты «митинг на площади» имеют ранг 1. Если карта с этим значением используется для атаки, контратака происходит автоматически, если нет, то необходим бросок куба.

- Если защитник получает инициативу, он берет на себя роль нападающего в следующем раунде борьбы за власть. Если нет, то атакующий игрок сохраняет инициативу и снова нападает.

ПРИМЕР: Демократ начал с марша 6, поэтому коммунисту необходимо бросить 6, чтобы перехватить инициативу. Он бросает 2, и поэтому Демократ сохраняет инициативу и может повести еще одну карту.

8.3.3 Игрок не может уступить в Силовой борьбе, если у него есть инициатива. Если у него есть игральная карта, он должен разыграть эту карту.

8.3.4 Игрок должен сделать бросок на контратаку, если ему разрешено это сделать.

ПРИМЕР: Демократ сохранил инициативу. Он играет еще один марш. Как нападающий, он должен разыграть карту, потому что он у него в руке есть карта, которую можно разыграть. Коммунист решает уступить в Борьбе за власть. Поскольку у него нет инициативы, от него не требуется разыгрывать имеющуюся у него карту Элитного Лидера против карты марша демократа, хотя он может это сделать. Коммунист увидел надпись на стене и предпочел проиграть Маршу, чем разыграть свою единственную карту лидера, а затем оказаться уязвимым перед митингом на площади. Демократ побеждает в борьбе за власть в Польше!

8.4 ПОСЛЕДСТВИЯ

8.4.1 После определения победителя в борьбе за власть, выполняются два броска кубика. Первый определяет, какую поддержку проигравший должен удалить из страны, а второй определяет, количество победных очков (ПО), которые получает победитель (если победителем является демократ, независимо от того, будет ли коммунист свергнут с власти или нет).

- Существует модификатор -2 для обоих бросков, если карта Петиции была использована для победы в борьбе за власть.

- Существует модификатор +2 к обоим броскам, если карта Митинг на Площади была использована для победы в борьбе за власть.

- Если кто-либо из игроков повысил ставки в борьбе за власть, добавьте модификатор +1 к обоим броскам для каждого игрока, который это сделал. Даже если игрок, поднявший ставки, проигрывает, модификатор +1 остается в силе.

- Если событие «Яковлев советует Горбачеву» вступило в силу, и Демократ выиграл Борьбу за власть, он получает дополнительный +1 модификатор для обоих бросков.

8.4.2 Бросок кубика на определение потери поддержки: Проигравший бросает кубик, корректирует его с помощью модификаторов, описанных выше, и проверяет столбец потери поддержки по таблице результатов борьбы за власть, чтобы определить сколько ОП он должен убрать из страны. Проигравший выбирает, какие ОП удалить. Если проигравший должен потерять больше ОП, чем у него есть в стране, излишки игнорируются.

ПРИМЕР: Коммунист проиграл Борьбу за власть. Он бросает куб на потерю поддержки и результат равен 1. Но Демократ поднял ставки, а значит имеется модификатор +1, так что измененный результат равен 2.

Проверяя Таблицу результатов борьбы за власть, коммунист должен убрать 1 ОП. Поскольку Варшава – это ключевая область, он удаляет 1 ОП из Быдгоща.

8.4.3 Бросок кубика на очки победы: победитель бросает кубик, применяет модификаторы, описанные выше, проверяет столбец победных очков в таблице результатов борьбы за власть и определяет сколько ПО он получит в качестве награды.

ПРИМЕР: Демократ выиграл борьбу за власть. Он бросает кубик на победные очки, и результат равен 3. Поскольку он поднял Ставки, имеется модификатор +1, так что измененный результат равен 4. После проверки по таблице результатов борьбы за власть демократ зарабатывает 2 ПО.

8.4.4 Демократ приходит к власти: если демократ побеждает в борьбе за власть, и он получил 4 или более победных очков, то коммунист теряет власть в стране. Положите маркер ОП демократа рядом с ячейкой для подсчета очков в стране и навсегда удалите карту Борьбы за власть из стратегической колоды. Если коммунист победит в борьбе за власть или если демократ выигрывает борьбу за власть, но бросает 3 или меньше после применения всех модификаторов, тогда коммунист сохраняет Власть.

ПРИМЕР: Модифицированный результат демократа, равный 4, означает, что коммунист отстранен от власти. Польша стала демократической! Демократ поднимает свой бокал и говорит тост: «Сто Лет!» и «За здоровье»

8.4.5 Коммунист добровольно отказывается от власти: если коммунист не отстранен от власти, он может добровольно отказаться от власти. Он не получает очки за власть (см. далее 8.4.6). Разместите жетон ОП демократа на ячейке, рядом с полем для подсчета очков в стране и удалите Карту борьбы за власть навсегда из Стратегической колоды.

8.4.6 Очки за власть: если коммунист сохранит власть, то карта борьбы за власть остается в игре и помещается в сброс. Коммунист набирает количество

Победных очков, равное значению власти (power) этой страны, умноженное на количество раз, сколько Карта борьбы за власть этой страны была разыграна. – Значение власти страны можно найти в области подсчета очков на игровом поле. Когда коммунист первый раз подсчитывает очки за власть в стране, положите маркер ОП коммуниста со значением 1 рядом с областью подсчета очков страны. В следующий раз, когда будет разыграна карта подсчета, если коммунист снова сохраняет власть, замените 1 ОП значением 2 ОП коммуниста, и так далее, пока демократ не придет к власти. Это будет напоминанием о том, сколько бонусных ПО коммунист заработает за сохранение власти в следующей борьбе за власть. ПРИМЕР: Значение власти в Польше равно 3 (power 3x). Первый раз, когда коммунист получает

баллы за власть в Польше он зарабатывает 3 ПО, второй раз он заработал бы 6 ПО, а третий раз 9 ПО.

8.4.6 Демократ у власти: Демократ никогда не получает очки за власть. Если демократ приходит к власти, эта карточка подсчета удаляется из игры.

8.5 Подсчет очков

Заключительным действием каждой борьбы за власть является получение ПО, в зависимости от того, сколько поддержки осталось у каждого игрока в стране после борьбы за власть. Подробнее о том, как это сделать, см. в разделе 9.0.

9.0 ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В СТРАНАХ

9.1 Общее правило

Подсчет очков по странам – это процесс определения того, насколько хороши дела игроков в стране и соответственно начисления победных очков. Подсчет очков в стране проводится в следующих случаях:

1. На последнем этапе Борьбы за власть в стране
2. Во время финального подсчета очков (10.4)

9.2 Условия оценки стран

При подсчете баллов по странам используются следующие термины:

Присутствие: Игрок имеет присутствие в стране, если он контролирует по крайней мере одну область в этой стране.

Доминирование: Игрок достигает доминирования в стране, если он контролирует больше областей в этой стране, чем его противник, и он контролирует больше ключевых областей в этой стране, чем его противник. Игрок должен контролировать по крайней мере одну ключевую область и одну обычную область в стране для достижения доминирования в этой стране.

Контроль: Игрок получает контроль над страной, если он контролирует больше области в этой стране, чем его противник, и он контролирует все ключевые области в этой стране.

9.3 Процедура оценки стран

9.3.1 Если игрок достиг Присутствия, Доминирования или Контроля, то он набирает ПО, равные числу, указанному в таблице страны, за самый высокий из трех уровней, которых он достиг.

ПРИМЕР: В Румынии доминирует коммунист. Он получает 4 ПО за Доминирование. Он не получает дополнительного 2 ПО за присутствие, даже если технически он присутствует в стране.

9.3.2 Каждый игрок получает 1 дополнительное ПО за каждую ключевую область, которую он контролирует в стране.

9.3.3 Каждый игрок суммирует свои ПО и чистую разницу между ними отмечает на треке победных очков.

ПРИМЕР: Коммунист разыгрывает карту подсчета Польши.

Когда приходит время подсчета очков Польши, в конце Борьбы за власть, Коммунист контролирует Варшаву. Демократ контролирует Польскую католическую церковь, польских писателей, Вроцлав и Краков. Из этих областей только Варшава, Вроцлав и Краков являются ключевыми. Следовательно, демократ получит очки за доминирование над Польшей (6 ПО) + 2 ПО за контроль над двумя ключевыми областями (Вроцлав и Краков). Поскольку Демократ имеет только 1 ОП в Гданьске, он его не контролирует. Коммунист получит 3 ПО за присутствие в Польше + 1 ПО за контроль ключевой области (Варшава). Поскольку демократ контролирует больше ключевых областей на поле боя, больше областей в целом и контролирует по крайней мере, одну не ключевую область, он получает очки за

Доминирование. После подсчета победных очков (8 баллов для демократа, 4 ПО для коммуниста), разница между ними равна 4.

Маркер ПО перемещается на четыре деления на треке ПО, в сторону Победы демократа.

10.0 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Есть четыре способа, которыми игрок может выиграть:

10.1 Автоматическая победа:

В тот момент, когда один игрок набирает 20 очков ПО, игра заканчивается и этот игрок объявляется победителем.

– Не проверяйте автоматическую победу в борьбе за власть, пока весь процесс не завершен, и все корректировки ПО не были выполнены (включая оценку по странам).

– Автоматическая победа не применяется при окончательном подсчете очков.

10.2 Незаконно Удерживаемая Карта

Если у игрока в руке есть карта подсчета в момент проверки удерживаемой карты (4.5.4), этот игрок проигрывает, а его противник объявляется победителем. Если у обоих игроков есть скоринговые карты, то игра заканчивается ничьей.

10.3 Вечеринка в канун Нового года

Если вечеринка в канун Нового года была сыграна во время хода и коммунист решил активировать Событие, игра заканчивается на конец этого хода без перехода к Окончательному подсчету очков.

– Перед окончанием игры у Демократа есть возможность провести борьбу за власть в любой отдельно взятой стране, где коммунист все еще обладает Властью. Если он это сделает, Борьба за власть выполняется так же, как если бы была разыграна карта подсчета страны, включая подсчет очков в стране.

– Демократ начинает Борьбу за власть с инициативы.

Примечание: если демократ выберет Румынию для окончательной борьбы за власть, то «восстание толпы против Чаушеску» может произойти, в том случае если карта была разыграна как Событие, но эффект еще не наступил. «Тиран ушел» произойти не может, поскольку игра заканчивается сразу же после того, как Борьба за власть будет завершена.

– После финальной борьбы за власть (если таковая имеется), лидирующий игрок объявляется победителем, как в конце финального подсчета очков (10.4.3).

10.4 Итоговый счет

10.4.1 Если ни одна из сторон не добилась какой-либо победы к концу 10-го хода, то каждая страна получает очки в соответствии с правилами для подсчета очков по странам (9.0). Никакой борьбы за власть не ведется, и Коммунист не претендует на Власть. Однако коммунист получает итоговый бонус за количество стран, где он сохраняет Власть:

Бонус ПО за страны:

1: -4

2: -8

3: -12

4: -16

5: -20

6: -24

10.4.2 Достижение 20 ПО или -20 ПО не приводит к автоматической Победе во время финального подсчета очков.

10.4.3 После того, как все страны были оценены, и коммунист получил свои бонусные очки, победа достается игроку, которому было начислено больше всего ПО. Если маркер ПО находится на положительном числе, то побеждает демократ, а если маркер ПО находится на отрицательном числе, то побеждает коммунист. Если маркер ПО находится на нуле, игра заканчивается ничьей.

11.0 ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

11.1 Австро-венгерская граница вновь открыта: если демократ выполняет проверку поддержки в Восточной Германии, пока действует эффект этой карты, то бонус к стоимости операций может быть использован только в том случае, если обе проверки поддержки проводятся в Восточной Германии. Если первая проверка поддержки выполняется в Восточной Германии, демократ должен заявить, намерен

ли он использовать бонус (тем самым совершая вторую проверку поддержки в Восточной Германии) или нет. Если демократ не заявляет прямо перед броском кубика, что он использует бонус, значит он его не использует.

11.2 Всеобщая забастовка: Игрок-коммунист начинает сбрасывать карты и совершать броски начиная с раунда, следующем за тем в котором было разыграно событие. Он сбрасывает только 1 карту за раунд действий. Это событие может оставаться в силе более 1 хода.

11.3 Хельсинкский заключительный акт: на этой карточке красным выделено название события, хотя это не является предпосылкой для очередного Демократического Мероприятия. Красный титул позволяет демократу взять карту у коммуниста и сыграть ее как событие, используя событие «Goodbye Lenin!».

12.0 ТРЕК СТАБИЛЬНОСТИ СССР.

12.1 СССР стабилен в начале игры, но через разыгрывание событий народы Прибалтийских Республик (Литва, Латвия и Эстония) начнут процесс провозглашения своей независимости от СССР.

12.2 Когда произойдет событие «Саджудис», измените стабильность СССР и отметьте это место маркером.

12.3 Когда произойдет событие «Валтийский путь», продвиньте маркер стабильности СССР на это деление.

12.4 Когда происходит событие «Отколовшиеся Прибалтийские республики», продвиньте маркер стабильности СССР на это деление.

Примечание: после того как происходит «Отколовшиеся Прибалтийские республики», событие «Горбачев очаровывает Запад» больше не может разыгрываться как Событие.

12.5 Когда происходит «Кремлевский переворот!», продвиньте жетон стабильности СССР на это место.

12.6 ПО, связанные с этими Событиями, указаны рядом с областью на треке и на картах.