

# МРАЧНАЯ БОРЬБА

Холодная война, 1945-1989 г.г.

Второе издание

Дизайнеры Джейсон Мэттьюз и Ананда Гупта

## КНИГА ПРАВИЛ

### Содержании

1.0 Вступление .....	1	7.0 События .....	6
2.0 Составляющие .....	1	8.0 Состояние DFCON и Военные операции .....	6
3.0 Расстановка игры .....	2	9.0 Китай .....	7
4.0 Последовательность хода .....	2	10.0 Подсчет очков и победа .....	7
5.0 Розыгрыш карточек .....	3	11.0 Турнирная игра .....	8
6.0 Операции .....	4	Необязательные правила дизайнера .....	8

### 1.0 ВСТУПЛЕНИЕ

*«Ныне труба вновь зовет нас. Она не требует братья за оружие, хотя оружие нам необходимо, не требует идти в бой, хотя мы строимся в боевые порядки, а призывает нас год за годом нести тяготы долгой мрачной борьбы, радуясь надежде, терпя горести», борьбы против общих врагов человека: тирании, бедности, болезней и войны.» - Джон Ф. Кеннеди, инаугурационная речь, январь 1961 г.*  
В 1945 году, члены «невозможного» союза опрокинули военную машину Гитлера, в то время как, наиболее опустошительное оружие в истории человечества принудило Японскую империю встать на колени перед лицом огненного смерча. Там, где когда-то было несколько великих держав, теперь осталось только две – Соединенные Штаты и Советский Союз. У мира было всего несколько месяцев, чтобы вместе облегченно вздохнуть перед тем, как оказаться перед угрозой нового конфликта. В отличие от титанических схваток предыдущих десятилетий, этот конфликт будет вестись в первую очередь не солдатами и танками, а шпионами и политиками, учеными и интеллектуалами, художниками и предателями. «Мрачная борьба» это игра для двух человек, которая моделирует сорокапятилетнюю пляску интриги, престижа и временных всплеск военных действий между СССР и США. Весь мир – это арена, на которой сражаются два титана. Эта игра начинается посреди руин Европы, когда две новые Сверхдержавы выбираются из обломков прежнего мира, оставленных Второй Мировой войной, и заканчивается в 1989 году, когда на ногах остались только Соединенные Штаты.

«Мрачная борьба» *Twilight Struggle* унаследовала фундаментальные основы классических игр основанных на розыгрыше карточек «Мы – народ» *We the People* и «Ганнибал: Рим против Карфагена» *Hannibal: Rome vs. Carthage*. Она также, в этом же ключе, быстра в розыгрыше и несложна. Карточки случайных событий отражают множество исторических событий, от арабо-израильских конфликтов 1948 и 1967 годов, до Вьетнама и движение за мир в США, Кубинского ракетного кризиса и многих других подобных инцидентов, которые не раз приводили мир на порог ядерной катастрофы. Параллельно включенные в игру «подсистемы» охватывают как «космическую гонку», так и ядерную напряженность, наряду с возможностью окончания игры из-за ядерной войны.

Эти правила разбиты на пронумерованные разделы, а некоторые разделы, в свою очередь, разбиты на подразделы (например, 2.1 и 2.2). В некоторых местах в этих правилах Вы увидите ссылки сделанные на разделы и подразделы правил, которые посвящены том, что Вы в данный момент читаете.

Вдобавок, термины, которые имеют особое значение в рамках этих правил, такие как «Влияние» или «Ключевая страна», последовательно отображены с заглавной буквы, чтоб указать на их специализированное значение в этих правилах.

### 2.0 СОСТАВЛЯЮЩИЕ

Полный комплект игры «Мрачная борьба» включает следующее:

- Одна карта 22x34”
- Одна плата маркеров
- Один буклет правил
- Две вспомогательные карточки
- 104 карточки
- Два шестигранных кубика

### 2.1 ИГРОВАЯ КАРТА

*“Протянувшись через весь континент от Штеттина на Балтийском море до Триеста на Адриатическом море, на Европу опустился железный занавес.” – Уинстон Черчилль*

2.1.1 Карта поделена на шесть Регионов: Европа, Азия, Центральная Америка, Южная Америка, Африка и Ближний Восток. Регион это группа геополитически связанных стран, обычно находящихся географически по соседству. Европа поделена на два Субрегиона, Восточную Европу и Западную Европу. Две исторически нейтральные страны (Австрия и Финляндия) считаются относящимися к обоим Регионам. Азия также содержит Субрегион, Юго-восточную Азия. Области стран, которые составляют Регион, имеют общий цвет. Субрегионы имеют общие оттенки того же цвета.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** *Хотя это и не совсем верно географически, но Ближний Восток в политических целях включает Ливию и Египет, в то время как Канада и Турция включены в состав Региона «Европа».*

2.1.2 Любое событие, правило, акция или карточка, которая отправляет к «Европе» или «Азии» включает в это понятие и входящие в них Субрегионы.

2.1.3 Каждая область на карте представляет страну или блок стран (с этого момента и далее называемых «страна»).

Каждая страна имеет число Стабильности, представляющее общую стабильность страны, степень ее независимости и мощь.

2.1.4 **Ключевые страны.** В то время как названия большинства стран приведены на светлом фоне, названия Ключевых страны выделены фиолетовым для легкости узнавания. Эти страны действуют также как и обычные области, но имеют специальные правил для подсчета очков (см. 10.1) и попыток Переворотов (6.3).

2.1.5 Существует две области на карте представляющих географическое местоположение Соединенных Штатов и Советского Союза. Для маркеров влияния они находятся

вне игры, но считаются «прилегающими контролируемыми странами» в целях событий и Уравнивания влияния (6.2.2)  
 2.1.6 Страны соединяются друг с другом на карте черными, красными или коричневыми линиями. Коричневые линии представляют соединения внутри Региона, красные пунктирные линии представляют соединения между странами разных Регионов. Черные линии обозначают соединения между странами и Сверхдержавами. Страна считается соседствующей со всеми странами, с которыми она соединена.

**ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА:** *Состояние соседства это не только отражение географии. Некоторые страны, которые физически обладают общими границами, не имеют соединений в этой игре. Это не ошибка карты, а часть механизма игры и политической ситуации тех времен.*

**2.1.7 Контролируемые страны:** Каждая страна на карте считается либо Контролируемой одним из игроков, либо неконтролируемой. Страна считается Контролируемой игроком, если:

- игрок имеет число очков Влияния в стране большее или равное числу Стабильности этой страны, и
- Влияние игрока в этой стране превосходит Влияние его/ее противника в стране хотя бы на число Стабильности этой страны.

**ПРИМЕР:** Чтобы контролировать Израиль (число Стабильности «4») игрок должен иметь хотя бы 4 очка Влияния в Израиле и должен иметь хотя бы на 4 очка Влияния в Израиле больше, чем его/ее противник.

## 2.2 КАРТОЧКИ

2.2.1 В этой игре используется 103 карточки (карточка № 104 это справочная карточка). Каждая карточка содержит номинал Операционных Очков, название события и описание события. Некоторые карточки помечены «Подсчет очков» *SCORING* в названии, они должны быть сыграны когда-нибудь во время хода, когда были вытянуты.

2.2.2 Каждая карточка имеет символ, который указывает, какая из Сверхдержав связана с ее событием, см. ниже:

- Карточки с красной звездой связаны только с СССР.
- Карточки с белой звездой связаны только с США.
- Карточки с раздельной красно/белой звездой не связаны ни с одной из сторон.

(См. 5.2, где описаны эффекты розыгрыша карточек, чьи события связаны со Сверхдержавой Вашего противника.)

2.2.3 Карточки могут быть сыграны одним из двух способов, как события или операции.

2.2.4 У многих карточек есть звездочка сразу за их названием события. Когда эти карточки разыгрываются как события, они навсегда удаляются из игры.

2.2.5 Карточки, название события которых подчеркнуто, помещаются лицом вверх рядом с игровой картой и остаются там для всеобщего обозрения до тех пор, пока их действие не прекратится (или пока не кончится игра).

**ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ:** *Игроки также могут отмечать розыгрыши «подчеркнутых» событий пронумерованными маркерами-памятками карточек. Они могут помещаться на карту в Поле действующих событий Events in Effect Box.*

2.2.6 Сброшенные карточки (не те, которые навсегда удалены из игры) помещаются в колоду лицом вверх рядом с основной колодой.

[Прим. перев. – См. оригинальный буклет правил, где приведен пример карточки.]

**Event** Событие

*Early, Mid or Late War indicator* Индикатор раннего, среднего и позднего периода войны

*Card I.D. Number* Опознавательный номер карточки

*Operations Point value* Номинал Операционных Очков

*Asterisk = Remove From Play if event is used* Звездочка =

Удалите из игры, если использовано событие

## 2.3 МАРКЕРЫ

Эта игра включает всевозможные маркеры для содействия игровому процессу:

[Прим. перев. – См. оригинальный буклет правил, где приведены примеры маркеров.]

*US Control* Контроль США

*US Influence* Влияние США

*USSR Control* Контроль СССР

*USSR Influence* Влияние СССР

*Card Reminder* Маркер-памятка карточки

*US Military OP marker* Маркер военных операций США

*USSR Military OP marker* Маркер военных операций СССР

*DEFCON Restrictions Reminder* Маркер-памятка

ограничений *DEFCON*

*Action Round Track* Маркер дорожки раунда акций

*Space Race* Космическая гонка

## 3.0 РАССТАНОВКА

3.1 Перемещайте карточки раннего периода войны *EARLY WAR* и раздайте каждому игроку **8 карточек**. Вдобавок, поместите «Карточку Китая» *China Card* лицом вверх перед игроком СССР. Игрокам разрешается ознакомиться со своими карточками до расстановки изначальных маркеров влияния.

3.2 *Игрок СССР расставляется первым. СССР помещает в сумме 15 маркеров влияние в следующие места: 1 в Сирию, 1 в Ирак, 3 в Северную Корею, 3 в Восточную Германию, 1 в Финляндию и 6 в любое место в Восточной Европе.*

3.3 Игрок США расставляется вторым, помещая в сумме 23 маркера влияния в следующие места: 1 в Иран, 1 в Израиль, 1 в Японию, 4 в Австралию, 1 на Филиппины, 1 в Южную Корею, 1 в Панаму, 1 в Южную Африку, 5 в Соединенное Королевство и 7 в любое место в Западной Европе.

3.4 Поместите маркеры космической гонки США и СССР слева от Дорожки космической гонки *Space Race Track*. Каждый игрок помещает свой маркер военных операций в ячейку «ноль» своей соответствующей Дорожки обязательных военных операций *US/USSR Required Military Operations*. Поместите маркер хода в первую ячейку Дорожки записи хода *Turn Record Track*. Поместите маркер *DEFCON* в ячейку «5» Дорожки состояния *DEFCON DEFCON Status*. Наконец, поместите маркер Победных Очков (ПО) *VP* на Дорожку Победных Очков в ячейку «ноль».

## 4.0 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

4.1 В «Мрачной борьбе» десять ходов. Каждый ход представляет приблизительно от трех до пяти лет в включает в себя шесть или семь обычных розыгрышей карточек каждого игрока. В начале игры каждый игрок получает восемь карточек из колоды раннего периода войны. В начале 4 хода колода среднего периода войны замешивается в основную колоду, а набор карточек игрок увеличивается до девяти. В начале 8 хода колода позднего периода войны замешивается в основную колоду.

4.2 Активный игрок это тот игрок, чей раунд акций разыгрывается в текущий момент.

4.3 Когда в основной колоде не осталось карточек, перемешайте все сброшенные карточки, чтобы составить новую основную колоду. Заметьте, что карточки со звездочкой («\*») сыгранные как события удаляются из игры, когда разыгрываются, и не замешиваются в новую основную колоду.

4.3.1 *Сдайте все карточки оставшиеся в основной колоде, прежде чем перемешивать ее, за исключением 4 и 8 ходов (см. 4.4).*

4.4 Когда переходите из раннего периода войны в средний или из среднего в поздний, не добавляйте сброшенные карточки в колоду – вместо этого добавьте карточки среднего или позднего периода войны (соответственно) к существующей колоде и перемешайте ее. Пропущенные

оставшиеся сброшенные карточки пока остаются в колоде сброшенных, но будут замешаны в колоду во время следующего перемешивания.

4.5 Ход в «Мрачной борьбе» имеет следующую структуру:

A. Улучшение состояния *DEFCON*

B. Раздача карточек

C. Направляющая фаза

D. Раунды акций

E. Проверка статуса военных операций

F. Открытие придержанной карточки (только на турнирах)

G. Поворот «Карточки Китая»

H. Продвижение маркера хода

I. Окончательный подсчет очков (только после 10 хода)

**A. Улучшение состояния *DEFCON*:** Если уровень *DEFCON* меньше чем «5», прибавьте один к состоянию *DEFCON* (в сторону ячейки «Мир» *PEACE*).

**B. Раздача карточек:** Каждый игрок получает достаточное число карточек, чтобы довести их сумму в своем наборе до 8 в ходы с 1 по 3. В ходы с 4 по 10 игроки будут получать достаточное число карточек, чтобы довести их сумму в наборе до 9. «Карточка Китая» никогда не включается в эту сумму.

**C. Направляющая фаза:** Каждый игрок тайно выбирает карточку из своего набора. Как только оба игрока сделали свой выбор, они одновременно показывают друг другу выбранные карточки. Эти карточки называются «Направляющими карточками» и их события происходят в эту фазу (а если название событие со звездочкой, то и удаляются из игры обычным образом). Чтобы определить, какое событие происходит первым, взгляните на номинал операций каждой карточки, это Направляющий номинал. Карточка с большим Направляющим номиналом действует первой. В случае ничьи Направляющее событие сыгранное игроком США действует первым.

- Карточки подсчета очков могут быть сыграны в Направляющую фазу. Хотя, они считаются имеющими Направляющий номинал «ноль» («0») и всегда действуют вторыми. Если оба игрока тайно выбрали карточку подсчета очков в качестве своей Направляющей карточки, то карточка подсчета очков игрока США действует первой.

- Игроки должны сыграть Направляющее событие, вне зависимости от того, помогает ли это событие им или их противнику.

*ПРИМЕЧАНИЕ: Если Вы разыгрываете событие противника во время Направляющей фазы, Ваш противник следует инструкциям текста события, как если бы он сам сыграл карточку. Хотя, игрок, играющий Направляющую карточку, считается активным игроком в целях состояния *DEFCON* (см. 8.1.3).*

- «Карточка Китая» не может быть сыграна во время Направляющей фазы.

- Если только Направляющее событие не указывает особо на доступность Операционных Очков, ни один из игроков не получает Операционных Очков от карточек сыгранных во время Направляющей фазы.

**D. Раунды акций:** Существует шесть раундов акций в ходы с 1 по 3 и семь раундов акций в ходы с 4 по 10. Игроки по очереди разыгрывают карточки, по одной в каждый раунд акций, шесть карточек в сумме во время ходов с 1 по 3 и семь карточек во время ходов с 4 по 10. Игрок СССР всегда начинает свой раунд акций первым, игрок США следует за ним. Результаты всех акции требующихся каждой карточкой должны быть определены до того, как следующий игрок начнет свой раунд акций, сыграв карточку. Игрок предпринимающий свой раунд акций называется «Активным игроком».

- Обычно у игрока по завершении всех раундов акций будет оставаться карточка. Эта карточка считается «придержанной» и может быть сыграна в последующие

раунды. Карточки подсчета очков никогда не могут быть придержаны.

- Если у игрока недостаточно карточек, чтобы предпринять требующееся в ход число акций, то этот игрок должен пропустить оставшиеся Раунды акций, пока его противник заканчивает ход.

**E. Фаза проверки военных операций:** Каждый игрок определяет, подвергается ли он штрафу в Победных Очках за невыполнение достаточного числа военных операций во время этого хода (см. 8.2). Затем каждый игрок помещает своей Маркер военных операций обратно в ячейку «ноль».

**F. Открытие придержанной карточки:** Только во время турниров или зачетной игры оба игрока должны открыть своим противникам удерживаемые ими карточки, чтобы удостовериться, что все карточки подсчета очков были сыграны во время раундов. Так как это является отступлением от некоторых элементов секретности в игре, обязательно использовать это правило в незачетных событиях.

**G. Поворот «Карточки Китая»:** Если «Карточка Китая» была передана лицом вниз во время этого хода, поверните ее лицом вверх.

**H. Продвижение маркера хода:** Продвиньте маркер хода в следующую ячейку. Если это конец 3 хода, замешайте карточки среднего периода войны в основную колоду. Если это конец 7 хода, замешайте карточки позднего периода войны в основную колоду.

**I. Окончательный подсчет очков:** В конце 10 хода предпримите окончательный подсчет очков, как это описано в правилах подсчета очков.

## 5.0 РОЗЫГРЫШ КАРТОЧЕК

5.1 Карточки могут быть разыграны одним из двух способов: как события или операции. Обычно игроки удерживают одну карточку в своем наборе в конце хода. Все остальные карточки используются для событий или операций. Игрок не может пропустить свою очередь, отказываясь сыграть карточку, или сбрасывая ее из своего набора.

5.2 **События связанные с Вашим противником:** Если игрок разыгрывает карточку как операции, а событие карточки связано только с его противником, **то событие все равно происходит** (а карточка, если у нее есть звездочка после названия события, удаляется).

*ПРИМЕЧАНИЕ: Когда разыгрываете карточку как операции, и она запускает событие Вашего противника, то противник следует инструкциям текста события, как если бы он сам сыграл эту карточку.*

- Активный игрок всегда решает происходит ли событие до или после проведения операций.

- Если розыгрыш карточки запускает событие противника, но это событие не может произойти из-за того, что карточка предварительного условия не сыграна, или условие описанное в событии не соблюдено, то это событие не происходит. В этом случае карточки с событием со звездочкой («\*») возвращаются в колоду сброшенных карточек, не удаляются из игры.

- Если розыгрыш карточки запускает событие противника, но розыгрыш этого события запрещен превалирующей карточкой события, то это событие не происходит, а карточка остается в игре, но только для операционных очков.

- Если розыгрыш карточки запускает событие противника, но событие в результате ни к чему не приводит, то это событие все равно считается сыгранным и по-прежнему удаляется из игры, если у него есть звездочка.

**ПРИМЕР № 1:** Игрок СССР играет карточку «НАТО» *NATO* до того, как карточки «План Маршалла» *Marshall Plan* или «Создание Варшавского договора» *Warsaw Pact Formed* были сыграны. Игрок СССР получает все преимущества 4

операционных очков, но США не получают событие «НАТО». Хотя, несмотря на то, что она со звездочкой, карточка «НАТО» не удаляется из игры. Она помещается в колоду сброшенных карточек, которая будет перемешиваться и возможно будет сыграна позднее.

**ПРИМЕР № 2:** *Игрок США разыгрывает «Арабо-израильскую войну» Arab-Israeli War для получения 2 операций. Хотя, во время предыдущего раунда акций он сыграл «Кэмп-Дэвидские соглашения» Camp Davis Accords, которые запрещают розыгрыш «Арабо-израильской войны» как события. Игрок США по-прежнему проводит 2 операции, но игрок СССР не получает преимущества события, а карточка не удаляется из игры.*

**ПРИМЕР № 3:** *Игрок СССР разыгрывает «Союз во имя прогресса» Alliance for Progress, хотя, игрок США не контролирует Ключевую страну ни в Южной, ни в Центральной Америке. Тем не менее, это событие считается сыгранным, а карточка удаляется из игры после раунда игрока СССР.*

**ПРИМЕР № 4:** *Игрок СССР разыгрывает «Звездные войны» Star Wars, но игрок США находится впереди на Дорожке космической гонки. Розыгрыш не имеет влияния, а карточка «Звездные войны» возвращается в колоду сыгранных карточек.*

5.3 Когда карточка сыгранная как событие требует розыгрыш или сброс другой карточки определенного номинала, карточка с более высоким номиналом всегда удовлетворяет этому требованию.

**ПРИМЕР:** *Карточка «Затруднительное положение» Quagmire требует того, чтобы игрок США сбросил карточку с 2 операциями. Если игрок США сыграет карточку с 3 операциями, то условие по-прежнему выполнено.*

5.4 Когда событие заставляет игрока сбросить карточку, то событие на сброшенной карточке не вступает в силу. Это правило также относится к карточкам подсчета очков

5.5 За исключением отмеченного в правиле 10.1.5, текст карточки, который противоречит написанным правилам, превалирует над написанными правилами.

## 6.0 ОПЕРАЦИИ

Операции могут быть использованы следующими способами: чтобы поместить маркеры Влияния, чтобы предпринять броски Уравнивания влияния, чтобы попытаться осуществить военные перевороты или попытаться обеспечить продвижение в космической гонке. Когда карточка разыгрывается, как карточка операций, игрок **выбирает использовать или ему все операционные очки для одного из следующих вариантов: помещение маркеров, броски на Уравнивание влияния, попытки переворотов или попытка продвижения в космической гонке.**

### 6.1 ПОМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ ВЛИЯНИЯ

*«Каждый навязывает свою собственную систему там, куда может добраться его армия» – Иосиф Сталин*

6.1.1 Маркеры влияния помещаются по одному за раз. Хотя, все маркеры должны быть помещены вместе или по соседству со своими маркерами, которые уже были на месте в начале раунда акций активного игрока. **Исключение:** *Маркеры помещаемые, когда это требуется по событию, не являются объектом этого ограничения, если только обратное особо не оговорено на карточке.* Если число влияния недостаточно для получения контроля над страной, поместите маркер его полной стороной вверх.

6.1.2 Одно (1) Операционное очко стоит поместить маркер влияния в страну, которая контролируется своими или не контролируется. Два (2) очка стоит поместить маркер Влияния в Контролируемую врагом страну. Если состояние контроля изменяется пока помещаются маркеры Влияния, дополнительные маркеры помещаемые во время этого Раунда акций помещаются за меньшую стоимость.

**ПРИМЕР:** *Игрок США имеет 2 маркера Влияния в Турции, а игрок СССР не имеет ни одного. Следовательно, США контролируют Турцию. Игрок СССР использует карточку с 4 Операционными очками, чтобы поместить маркеры Влияния. Когда маркеры помещаются в Турцию, то первый маркер стоит 2 Операционных очка. Хотя, после помещения первого маркера Влияния СССР США больше не превышают Влияние СССР в Турции на Число стабильности «2», таким образом, второй или третий советский маркер влияния будет стоить всего 1 Операционное очко за маркер. Если бы игрок США начинал только с 1 маркером Влияния в Турции, то игрок США не контролировал бы ее. Следовательно, любое советское помещение влияния стоило бы только 1 Операционное очко за маркер.*

6.1.3 Маркеры влияния могут быть помещены в несколько Регионов и в несколько стран в пределах числа Операционных очков на сыгранной карточке.

**ПРИМЕР:** *Игрок США имеет маркеры в Панаме и Южной Корее. Игрок США использует карточку с 3 Операционными очками, чтобы поместить больше маркеров Влияния. Игрок США может поместить маркеры Влияния и в Коста-Рику, и в Колумбию. Хотя, он не может поместить маркеры влияния в Коста-Рику, а затем в Никарагуа. С другой стороны, так как маркеры Влияния уже наличествуют, он может использовать любые оставшиеся Операционные очки, чтобы усилить позиции в Южной Корее или в любых соседствующих с ней странах.*

6.1.4 Маркеры Влияния всегда могут быть помещены в любую страну, которая прилегает к (соединена с) области Сверхдержавы активного игрока.

6.1.5 Маркеры Влияния рассматриваются как наличные. Игроки могут «разменивать» более крупные номиналы на более мелкие в любой момент. Вдобавок, число маркеров влияния включенное в игру не является абсолютным лимитом. Маленькие покерные жетоны, монетки или деревянные блоки могут быть применены в качестве замены при нехватке маркеров.

6.1.6 Если игрок имеет два или более маркера в стране, помешайте больший номинал сверху. Число маркеров влияния всегда можно проверить.

## 6.2 БРОСКИ НА УРАВНИВАНИЕ ВЛИЯНИЯ

*6.2.1 Броски на Уравнивание влияния используются, чтобы уменьшить вражеское влияние в стране. Чтобы попытаться бросить на Уравнивание влияния, Активному игроку не требуется иметь какое-либо Влияние в стране-цели или в прилегающей стране – хотя, это в значительной степени улучшает шансы. Когда карточка используется для бросков на Уравнивание влияния, игрок должен определять результаты каждого броска до того, как объявит следующую цель. Страны могут быть целью Уравнивания влияния более одного раза каждый Раунд акций.*

6.2.2 Одно Операционное очко стоит предпринять бросок на Уравнивание влияния. Каждый игрок бросает кубик, и выбросивший больше может удалить разницу между бросками из Влияния своего противника в стране-цели. Равные броски считаются ничьей, и никакие маркеры не удаляются. Каждый игрок модифицирует свой бросок:

- «+1» за каждую прилегающую Контролируемую страну,
- «+1», если они имеют больше Влияния в стране-цели, чем их противник,
- «+1», если Ваша Сверхдержава прилегает к стране-цели.

**ПРИМЕР:** *Игрок США нацеливается на Северную Корею для Уравнивания влияния. В Северной Корее есть 3 очка Влияния СССР, в то время как у игрока США нет ни одного. Игрок США не имеет модификаторов – он не контролирует ни одной прилегающей страны – и имеет меньше Влияния в Северной Корее, чем Советы. Игрок СССР имеет модификатор «+1», потому что Северная*

Корея прилегает к СССР и «+1» за то, что имеет больше Влияния в Северной Корее, чем США. Игрок США оказывает удачу и выбрасывает «5», в то время как игрок СССР выбрасывает «2», которая модифицируется до «4». В результате игрок СССР должен удалить одно очко Влияния из Северной Кореи.

6.2.3 Никакого Влияния никогда не добавляется в страну в результате броска на Уравнивание влияния.

### 6.3 ПОПЫТКИ ПЕРЕВОРОТОВ

6.3.1 Переворот представляет не дотягивающие до полномасштабной войны операции по смене состава правительства страны-цели. Игроку, осуществляющему попытку Переворота, не требуется иметь какое-либо Влияние в стране-цели, чтобы попытаться осуществить Переворот. Хотя, Ваш противник должен иметь маркеры Влияния в стране-цели для того, чтобы попытка Переворота состоялась.

6.3.2 Чтобы определить результаты попытки Переворота, умножьте Число стабильности страны-цели на два (x2). Затем бросьте кубик и прибавьте к нему Операционные очки карточки. Если модифицированный бросок больше, чем удвоенное Число Стабильности, то Переворот успешен, в противном случае он проваливается. Если Переворот успешен, удалите число маркеров Влияния противника из страны-цели равное разнице. Если маркеров Влияния противника недостаточно для удаления, добавьте свои маркеры Влияния, чтобы компенсировать разницу.

6.3.3 Двиньте маркер на Дорожке военных операций на число ячеек равное номиналу операций сыгранной карточки.

*ПРИМЕР: Игрок США разыгрывает карточку с 3 операциями, чтобы провести попытку Переворота в Мексике. Игрок США не имеет никакого Влияния в Мексике, игрок СССР имеет 2 очка Влияния. Во-первых, игрок США сдвигает свой маркер на Дорожке военных операций, чтобы показать, что он потратил 3 очка на Военные операции в этот ход (см. 8.2). Затем он выбрасывает на кубике «4» и прибавляет свой номинал Операций («3»), получает «7». Теперь он вычитает Число стабильности Мексики ( $2 \times 2 = 4$ ) из результата, получает окончательную сумму «3». Это число маркеров Влияния, которое он может удалить из/добавить в Мексике. Во-первых, США удаляют 2 советских маркера Влияния, затем помещают 1 маркер Влияния США.*

6.3.4 Любая попытка Переворота в Ключевой стране ухудшает состояние DEFCON на один уровень (по направлению к ячейке «Ядерная война» Nuclear War).

6.3.5 Карточки, в которых утверждается, что игрок может предпринять «бесплатный бросок на Переворот» в определенном Регионе, позволяют игнорировать географические ограничения текущего уровня DEFCON (см. 8.1.5). Хотя, «бесплатный бросок на Переворот» использованный против Ключевой страны по-прежнему понижает DEFCON, согласно 6.3.4.

### 6.4 КОСМИЧЕСКАЯ ГОНКА

*«Мы отправляемся в космос, потому что в том, что человечество должно предпринять, свободные люди должны участвовать в полном объеме... Я верю, что нация до истечения десяти лет должна принять участие в достижении цели – посадки человека на Луне и безопасного его возвращения на землю.» – Джон Ф. Кеннеди*

6.4.1 Дорожка космической гонки содержит маркер каждой Сверхдержавы. Операционные очки могут быть потрачены Сверхдержавой, чтобы попытаться продвинуть свой маркер в следующую ячейку на этой дорожке. Чтобы проделать это, сыграйте карточку с номиналом Операций равным или превышающем число в ячейке, в которую Вы пытаетесь продвинуться. Бросьте один кубик: если число попадает в диапазон указанный в ячейке-цели Дорожки космической гонки, продвиньте свой маркер в эту новую ячейку.

6.4.2 Игрок может сыграть только 1 карточку каждый ход в попытке продвинуться в Космической гонке. *Исключения: Специальные способности Дорожки космической гонки и определенные события могут изменить это ограничение в одну карточку, или продвинуть маркер Сверхдержавы по Дорожке космической гонки.*

6.4.3 Продвижение по Дорожке космической гонки дает в результате начисление Победных Очков, специальную способность или и то, и другое. Пять ячеек на Дорожке космической гонки помечены двумя числами, разделенными дробью, напр., ячейка «Лунная орбита» Lunar Orbit имеет числа «4/2». Число слева это число Победных Очков начисляемых первому игроку, который достигает этой ячейки, число справа это число Победных Очков начисляемых второму игроку, который достигает этой ячейки. Доставшиеся Победные Очки вступают в силу немедленно. Все Победные очки за Космическую гонку суммируются.

6.4.4 Специальные способности достаются только первому игроку, который достигает ячейки. Специальный эффект немедленно перестает действовать, как только второй игрок достигает этой ячейки.

- По достижении ячейки «2» («Животное в космосе» Animal in Space) игроку разрешается играть две карточки Космической гонки каждый ход (вместо обычной одной).
- По достижении ячейки «4» («Человек в космосе» Man in Space) противник должен выбрать и открыть свое Направляющее событие до того, как игрок с «Человеком в космосе» сделает свой выбор Направляющего события.
- По достижении ячейки «6» («Выход в открытый космос» Space Walk) игрок может сбрасывать свою придержанную карточку в конце хода.
- По достижении ячейки «8» («Орел/Медведь приземлился» Eagle/Bear has Landed) игрок может играть восемь (8) Раундов акций каждый ход.

Эффекты этих специальных способностей вступают в силу немедленно и суммируются.

*ПРИМЕР: Игрок СССР успешно достигает ячейки «2». Он может сыграть вторую карточку Космической гонки во время своего следующего Раунда акций. Если игрок СССР достигает ячейки «4» до того, как игрок США достиг ячейки «2», игрок СССР может играть две карточки Космической гонки каждый ход и требовать от игрока США показывать ему его событие Направляющей фазы до того, как выбирает свое.*

6.4.5 Вне зависимости от текста на карточке, событие сброшенное, чтобы произвести бросок на продвижение по Дорожке космической гонки, не применяется. Эта карточка помещается в колоду сброшенных карточек.

*ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Космическая гонка это Ваш «предохранительный клапан». Если Вы держите карточку, чье событие очень полезно для Вашего противника, и Вы не хотите, чтобы это событие произошло, Вы можете избавиться от нее, потратив на Космическую гонку (при условии, что у нее достаточно Операционных очков, чтобы подходить для попытки продвижения вперед).*

6.4.6 Если игрок достигает последней ячейки в Космической гонке, то этим игроком не может быть больше потрачено карточек в Космической гонке до конца игры.

### 7.0 СОБЫТИЯ

*«Посол Зорин, Вы отрицаете то, что СССР размещало и продолжает размещать ракеты малой и средней дальности и пусковые установки на Кубе? Да, или нет? Не ждите перевода! Да, или нет?» – Адлай Стивенсон, посол США при ООН*

7.1 Игрок может сыграть карточку как событие вместо операций. Если событие связано с его или ее

Сверхдержавой, или связано с обеими Сверхдержавами, то оно действует как указано в тексте карточки.

7.2 Карточка «Подсчет очков в Юго-восточной Азии» *Southeast Asia Scoring* имеет звездочку за названием события, и является единственной карточкой подсчета очков, которая удаляется после розыгрыша.

7.3 **Постоянные события:** Названия некоторых карточек событий подчеркнуты, напр., «*Власть цветов*» *Flower Power*. Это указывает на то, что эффекты этих событий продолжают на протяжении всей игры. Когда такие карточки разыгрываются как события, помещайте их рядом с картой, или помещайте их маркеры на Дорожку хода, как напоминание об их действующих эффектах.

7.4 Некоторые карточки событий модифицируют номинал операций карточек, которые следуют за ними. Эти модификаторы должны применяться в совокупности и могут модифицировать «Карточку Китая».

**ПРИМЕР:** Игрок США разыгрывает событие «Боязнь красных/Чистка» *Red Scare/Purge во время Направляющей фазы*. В обычном случае все карточки СССР вычитали бы один из их номиналов операций. Однако, в качестве своей Направляющей карточки СССР разыгрывает «Вьетнам восстает» *Vietnam Revolts*. Это событие дает советскому игроку «+1» ко всем его операциям сыгранным в Юго-восточной Азии. Для своего первого розыгрыша СССР выбирает «Карточку Китая». Он играет все очки в Юго-восточной Азии как 5 Операционных очков. Это модифицируется карточкой «Вьетнам восстает», что дает игроку СССР 6 Операционных очков. Однако карточка США «Боязнь красных/Чистки» доводит эту сумму до 5 Операционных очков.

7.4.1 События модифицирующие номинал Операций карточки применяются только к одному игроку. Модификатор не передается противнику в силу ситуации, когда карточка берется из набора противника.

**ПРИМЕР:** Игрок СССР сыграл «Доктрину Брежнева» *Brezhnev Doctrine* как событие, и, следовательно, получает модификатор номинала Операций «+1» для всех своих карточек. Если игрок США крадет одну из его карточек из-за розыгрыша, например, «Продаж зерна Советам» *Grain Sales to the Soviets*, игрок США не получает преимуществ модификатора номинала Операций «+1» этой карточки.

7.4.2 События модифицирующие номинал Операций сыгранных впоследствии карточек делают это во всех отношениях.

**ПРИМЕР № 1:** Если советский игрок играет «Боязнь красных/Чистки» на игрока США, а игрок США играет карточку с 2 Операциями как Переворот, то игрок США будет прибавлять только 1 за номинал карточки к своему броску на Переворот, и будет получать 1 очко на Дорожке обязательных военных операций *Required Military Operations*.

**ПРИМЕР № 2:** Если советский игрок играет «Доктрину Брежнева» ранее в течение хода, то он может сыграть карточку с 1 Операцией, чтобы предпринять необходимый из-за «Ловушки для медведя» *Bear Trap* бросок кубика.

**ПРИМЕР № 3:** Если игрок США сыграл «Сдерживание» *Containment* ранее в течение хода, то он может сыграть «Создание ЦРУ» *CIA Created* впоследствии и использовать 2 Операции.

7.5 Если событие становится невозможно сыграть из-за его отмены или ограничения наложенного другой карточкой событий, то карточка события, которое невозможно сыграть, по-прежнему может использоваться из-за его номинала Операций.

7.6 **Военные события:** В колоде существует 5 «Военных» событий: «Корейская война» *Korean War*, «Арабо-израильская война» *Arab-Israeli War*, «Индо-пакистанская война» *Indo-Pakistani War*, «Мелкая война» *Brush War* и «Ирано-иракская война» *Iran-Iraq War*. Эти события могут

быть сыграны вне зависимости от отсутствия очков Влияния какого-либо из игроков в атакующей, либо обороняющейся стране. Если на кону в этой войне нет Влияния, то игрок разыгрывающий событие по-прежнему получает Победные Очки в случае успеха, а Обязательные военные операции независимы от успеха (см. 8.2.4).

## 8.0 СОСТОЯНИЕ DEFCON И ВОЕННЫЕ ОПЕРАЦИИ

«Странная игра. Единственный выигрышный ход это не играть.» – «Джошуа», компьютер НОРАД из «Военных игр»

### 8.1 Дорожка DEFCON

8.1.1 Состояние DEFCON является мерилем ядерной напряженности в этой игре. Уровень DEFCON начинается игру в самом «мирном» состоянии в ячейке «5». Он может падать и двигаться в обратном направлении из-за событий и акций игроков, но если в какой-либо момент он падает до «1», то игра немедленно заканчивается.

8.1.2 Состояние DEFCON никогда не может быть улучшено выше «5». Любое событие, которое улучшает состояние DEFCON выше «5» не оказывает влияния на DEFCON.

8.1.3 Если достигнуто состояние DEFCON «1», разражается ядерная война, а игра немедленно заканчивается. Активный игрок ответственен за то, что маркер состояния DEFCON двинулся в ячейку «1» и проигрывает игру.

**ПРИМЕР:** Игрок США разыгрывает «Олимпийские игры» *Olympic Games*, а состояние DEFCON «2». Игрок СССР бойкотировал игры. Состояние DEFCON падает до «1», и начинается ядерная война. Игрок США, как Активный игрок, проигрывает.

8.1.4 Любая попытка Переворота в Ключевой стране ухудшает состояние DEFCON на один уровень.

8.1.5 Последствия уровней состояния DEFCON находятся на Дорожке DEFCON и воспроизведены здесь:

- **DEFCON 1:** Никакого влияния
- **DEFCON 2:** Не разрешено никаких попыток Переворотов или бросков на Уравнение влияния в Европе
- **DEFCON 3:** Не разрешено никаких попыток Переворотов или бросков на Уравнение влияния в Европе или Азии
- **DEFCON 4:** Не разрешено никаких попыток Переворотов или бросков на Уравнение влияния в Европе, Азии или на Ближнем Востоке
- **DEFCON 5:** Игра закончена. Игрок ответственный за то, что состояние дошло до «1» (Активный игрок), проигрывает игру

**ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ:** Игроки могут помещать маркеры ограничения DEFCON в Регион в качестве напоминания о том, что не разрешены Перевороты и Уравнение влияния.

8.1.6 **Фаза улучшения состояния DEFCON:** В начале каждого хода, в который состояние DEFCON меньше «5», улучшите состояние DEFCON на 1.

8.1.7 **Улучшение и ухудшение:** Во всех случаях, когда правила или карточка указывает «улучшить» состояние DEFCON, это означает двинуть маркера DEFCON в сторону большего числа DEFCON, в то время как «ухудшить» означает двинуть маркер с сторону меньшего числа DEFCON.

### 8.2 Обязательные военные операции

«Сдерживание? Почему вы так обеспокоены спасением их жизнью? Вся идея в том, чтобы убивать ублюдков. Если в конце войны в живых останется два американца и один русский, то мы выиграли.» – Генерал Томас Пауэр, командование стратегических ВВС США

8.2.1 В конце каждого хода каждый игрок должен иметь определенное число сыгранных военных операций.

Неспособность сделать это дает Победные Очки Вашему противнику. Требуемое число обязательных военных операций каждый ход равняется текущему числу состояния

**DEFCON.** Если выполнено меньше военных операций, то противник получает 1 ПО за каждое очко несыгранных военных операций.

*ПРИМЕР:* В конце хода игрок США потратил два очка на Военные операции. Если уровень DEFCON в данный момент «4», то игрок СССР получает 2 Победных Очка.

8.2.2 Попытки Переворотов и военные события это и есть военные операции. Броски на Уравнение влияния не считаются военными операциями.

8.2.3 Когда Операционные очки разыгрываются в попытке Переворота, или когда разыгрывается карточка военного события (напр., «Арабо-израильская война», «Корейская война» и т.д.), Активный игрок двигает свой маркер на Дорожке военных операций на число ячеек равное номиналу Операций карточки.

8.2.4 Если игрок использует карточку для получения Операционных очков, и, таким образом запускает Военное событие связанное с его противником, то военный маркер его противника двигается по Дорожке военных операций, как это указано в тексте карточки.

*ПРИМЕР:* Игрок США использует карточку «Арабо-израильская война» для получения Операционных очков, таким образом, также запускает Военное событие (так как оно связано с игроком Советского Союза). Вдобавок к том, что происходит событие, как это указано на карточке, игрок СССР двигает свой маркер Военных операций на две ячейки по Дорожке военных операций.

8.2.5 События, которые позволяют осуществить бесплатный бросок на Переворот не считаются для обязательных Военных операций.

## 9.0 КИТАЙ

9.1 Роль Китая в холодной войне абстрагирована через «Карточку Китая». Каждый игрок может сыграть «Карточку Китая», как если бы она была частью его обычного набора. «Карточка Китая» не считается в лимите набора.

9.2. Каждый розыгрыш «Карточки Китая» считается как одна Акция (6 или 7), которая разрешена игроку во время хода. В результате этого игроки могут иметь больше карточек оставшихся на руках, чем обычно, если разыгрывается «Карточка Китая».

9.3 Когда разыгрывается «Карточка Китая», она немедленно передается противнику лицом вниз. Она не может быть сыграна снова Вашим противником в этот ход. В конце хода она переворачивается лицом вверх, становясь готовой для розыгрыша Вашим противником.

9.4. Если «Карточка Китая» переходит из рук в руки в результате события, то она передается лицом вверх и может быть сыграна новым обладателем во время того же хода.

9.5 «Карточка Китая» не может быть сыграна:

- во время Направляющей фазы,
- если она препятствует розыгрышу карточки подсчета очков, или
- как сброс требующийся по событию.

9.6. Чтобы получить бонус +1 Операционное очко, указанный на «Карточке Китая», все Операционные очки карточки должны быть потрачены в Азии (включая Юго-восточную Азию).

9.7 Номинал Операционных очков «Карточки Китая» может быть модифицирован другими карточками событий.

9.8 Розыгрыш «Карточки Китая» никогда не может быть вынужденным из-за событий или недостатка карточек во время Раундов акций.

## 10.0 ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И ПОБЕДА

Целью игры является набор Победных Очков (ПО). Региональные Победные Очки набираются за счет географического Влияния в шести Регионах. ПО также могут быть получены за счет розыгрыша определенных событий. Каждый Регион имеет свою «карточку подсчета очков». Розыгрыш карточки подсчета очков заставляет

подсчитать Победные Очки, основываясь на том, сколько Влияния каждая Сверхдержава имеет в данном Регионе в тот момент, когда разыгрывается карточка.

*ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ:* Попытка сыграть карточки подсчета очков так, чтобы момент розыгрыша совпал с пиком Влияния Вашей Сверхдержавы в Регионе, часто является критическим фактором для выигрыша игры.

## 10.1 ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

10.1.1 Следующие термины используются во время регионального подсчета очков:

**Присутствие:** Сверхдержава имеет Присутствие в Регионе, если она Контролирует хотя бы одну страну в этом Регионе.

**Доминирование:** Сверхдержава достигает Доминирования в Регионе, если она Контролирует больше стран в этом Регионе, чем ее противник, и контролирует больше Ключевых стран в этом Регионе, чем ее противник.

Сверхдержава должна Контролировать хотя бы одну неключевую страну и одну Ключевую страну в Регионе, чтобы получить Доминирование в нем.

**Контроль:** Сверхдержава имеет Контроль над Регионом, если она контролирует больше стран в этом Регионе, чем ее противник, и Контролирует все Ключевые страны в этом Регионе.

10.1.2 Игроки набирают дополнительные очки во время регионального подсчета очков, следующим образом:

- +1 ПО за каждую Контролируемую страну в Регионе подсчета очков, которая прилегает к вражеской Сверхдержаве.
- +1 ПО за каждую Контролируемую Ключевую страну в Регионе подсчета очков.
- Затем Победные Очки складываются для обоих игроков, а конечная разница между двумя суммами очков отмечается на Дорожке Победных Очков *Victory Point Track*.

*ПРИМЕР:* Игрок СССР разыгрывает карточку «Подсчет очков в Центральной Америке». Игрок СССР контролирует Кубу, Гаити и Доминиканскую республику. Соединенные Штаты контролируют Гватемалу и имеют 1 очко Влияния в Панаме. Игрок СССР, следовательно, получает очки за Доминирование в Центральной Америке (3 ПО) +1 за контроль над Ключевой страной (Куба), +1 за то, что Куба соседствует со Сверхдержавой противника, что в сумме дает 5 ПО. Соединенные Штаты получают 1 ПО за Присутствие в Центральной Америке, поскольку контролируют Гватемалу. Так как Соединенные штаты имеют всего 1 Очко Влияния в Панаме, они не контролируют ее, и, таким образом, не контролируют ни одной Ключевой страны. Вот почему игрок СССР засчитывает себе очки за Доминирование. Он контролирует больше Ключевых стран (Куба) и больше стран в целом. Он также соблюдает условие «хотя бы одну неключевую страну», контролируя либо Гаити, либо Доминиканскую Республику. Подсчитав и сравнив Победные Очки, 5 ПО у СССР и 1 ПО у США, Вы вычитаете ПО США из советских ПО и двигаете маркер ПО на четыре области в сторону ячейки советской победы, ячейка «Победа СССР» USSR Victory.

10.1.3 Розыгрыш определенных карточек событий может приводить к тому, что засчитываются Победные Очки.

10.1.4 Победные Очки могут быть засчитаны за то, что Ваш противник во время хода не смог осуществить определенное число Обязательных военных операций (8.2).

10.1.5 Игрок не может быть вынужден придержать карточку подсчета очков с помощью события/событий.

## 10.2 Дорожка Победных Очков

10.2.1 Дорожка Победных Очков отображает диапазон возможного набора очков от «20» очков США (автоматическая победа США) до «20» очков СССР (автоматическая победа СССР). В начале игры поместите маркер ПО в центр таблицы, в ячейку помеченную



«Начало» *Start*. Эта ячейка представляет ноль очков, или общее равновесие обеих сторон. Эта ячейка должна считаться ячейкой, когда счет очков игроков изменится. *ПРИМЕР: Если маркер подсчета очков находится в ячейке «1» СССР, а игрок США засчитывает себе 2 ПО, то маркер двигается на две ячейки в ячейку «1» США.*

10.2.2 Каждый раз, когда карточка утверждает, что игрок «получает» Победное Очко, это означает, что маркер ПО двигается на столько ячеек в пользу этого игрока, т.е., если маркер ПО находится в ячейке «10» (выигрывают США), а игрок СССР получает 2 ПО, то маркер двигается в ячейку «8» Дорожки ПО.

10.2.3 Если оба игрока получают Победные Очки из-за одного и того же розыгрыша события, примените только разницу в начисляемых ПО.

### 10.3 ПОБЕДА

10.3.1 **Автоматическая победа.** Существует несколько путей достижения автоматической победы в «Мрачной борьбе»:

- Как только один из игроков достигает счета в «20» ПО, игра заканчивается, а этот игрок является победителем. *ПРИМЕЧАНИЕ: Все начисления ПО (для обоих игроков), которые подсчитываются во время розыгрыша события или карточки подсчета очков должны быть учтены до определения автоматической победы.*
- Если какая-либо из сторон Контролирует Европу, то эта сторона выигрывает, когда разыгрывается карточка «Подсчет очков в Европе».
- **Ядерная война:** Игрок также может выиграть, как только его противник заставляет уровень *DEFCON* достичь «1».

10.3.2 **Победа в конце игры.** Если ни одна из сторон не достигла какой-либо победы к концу 10 хода, то подсчитываются очки за каждый Регион, как если бы только что была сыграна региональная карточка подсчета очков (эти новые ПО добавляются к текущему счету). За Юго-восточную Азию очки не подсчитывают отдельно, она включена в вычисления за Азию. Должны быть вычислены очки за каждый Регион, прежде чем определится окончательная победа. Достижение 20 ПО не приводит к автоматической победе во время подсчета очков в конце 10 хода, хотя Контроль над Европой обеспечивает автоматическую победу контролирующему ее игроку, вне зависимости от подсчета очков где бы то ни было еще. Как только очки за все Регионы подсчитаны, победа достается игроку, у которого оказалось больше ПО. Если маркер ПО находится в ячейке с положительным числом, выигрывают США, если маркер победных очков находится в ячейке с отрицательным числом, выигрывает СССР. Если маркер ПО находится в ячейке «ноль», то игра заканчивается ничьей.

### 11.0 ТУРНИРНАЯ ИГРА

*Эти правила необязательны и не требуются в «товарищеской» встрече. Они просто предлагают основные направления по розыгрышу «Мрачной борьбы» в качестве зачетной турнирной игры.*

11.1.1 Во время турнирной игры все карточки придеранные в конце раунда должны быть открыты Вашему противнику. Это правило предотвращает случайному или намеренному придерыванию карточек подсчета очков.

11.1.2 Любой игрок, который уличен в придерывании карточки подсчета очков во время Фазы открытия придеранной карточки, считается случайно начавшим ядерную войну и немедленно проигрывает.

11.1.3 Чтобы удостовериться в сбалансированности игры во время турнира, случайным образом определите первого игрока. Этот игрок делает ставку в Победных Очках, чтобы сыграть за Сверхдержаву по своему выбору. Затем его противник может сделать встречную ставку в Победных

Очках. Как только оба игрока пасовали при дальнейшем торге, немедленно внесите отметьте изменения на Дорожке Победных Очков, чтобы отобразить выигравшую ставку. Только выигравшая ставка вычитается из Победных Очков, более ранние ставки не учитываются.

11.1.4 Во время турнирной игры советский игрок получает первую карточку при каждой раздаче. Карточки должны сдаваться по одной каждому игроку до тех пор, пока оба не получат свой полный набор. Игрок во время сдачи может получать карточки подряд, если ему требуется больше карточек, чем его противнику.

### НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДИЗАЙНЕРА

*Эти правила также тестировались разработчиками во время «доводки» «Мрачной борьбы», но были по различным причинам отброшены по дороге к публикации игры. Игроки, которым хочется некоторого разнообразия в процессе игры, могут счесть эти правила интересными и дельными. Посредники турнира поощряются к тому, чтобы включить некоторые или все эти правила в свои турниры, при условии, что игроки будут предупреждены.*

#### Броски на Уравнивание влияния

*Мы опробовали множество вариантов правил на Уравнивание влияния. Одной из самых сложных дизайнерских задач при создании «Мрачной борьбы» было создание простой системы, которая бы моделировала направляемые Сверхдержавами политические изменения, которые не были достаточно жесткими для того, чтобы считаться попыткой Переворота. Мы довольны теми правилами, которые получились, но если игрокам хочется познакомиться с теми путями, которые мы опробовали, то вот они. С ними можно играть как в совокупности, так и по отдельности.*

Броски на Уравнивание влияния не являются объектом географических ограничений *DEFCON*. Таким образом, страны и Регионы могут служить целями бросков на Уравнивание влияния вне зависимости от текущего уровня *DEFCON*.

Активный игрок не может потерять Влияние в стране выбранной целью для Уравнивания влияния.

Операционные очки могут быть использованы и для приобретения маркеров Влияния, и для бросков на Уравнивания влияния по обычной цене. Но маркеры Влияния не могут быть помещены в страну, которая уже служила целью броска на Уравнивание влияния во время текущего раунда, а броски на Уравнивание влияния не могут быть направлены на страну, в которую во время текущего Раунда акций помещались маркеры Влияния.

#### Космическая гонка

Игрок, который «сгрузил» карточку на Космическую гонку может по своему желанию предпочесть не бросать кубик (отказываясь, таким образом, от возможности продвижения по дорожке).



## БРОСКИ КУБИКА

### НА УРАВНИВАНИЕ ВЛИЯНИЯ

**ЦЕЛЬ:** Уменьшить Влияние врага в стране.

**УСЛОВИЯ:** Противник должен иметь маркеры Влияния в стране являющейся целью.

**СТОИМОСТЬ:** 1 Очко Операций.

**ПРОЦЕДУРА:** Каждый игрок бросает кубик, и каждый же игрок прибавляет модификаторы, приведенные ниже, к броску кубика. Игрок с более высоким броском удаляет разницу между бросками кубков из Влияния противника в стране являющейся целью. Равные броски считаются ничьими, никакие маркеры не удаляются.

### МОДИФИКАТОРЫ:

«+1» за каждую Контролируемую прилегающую страну

«+1», если страна прилегает к сверхдержаве игрока «+1», если игрок, бросающий кубик, имеет больше Влияния, чем противник в стране являющейся целью

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если какие-либо очки были потрачены на Уравнивание влияния, то все Операционные Очки этой карточки должны быть потрачены на броски кубик на Уравнивание влияния.

### ПОМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ ВЛИЯНИЯ

**ЦЕЛЬ:** Увеличить Влияние в стране.

**ОГРАНИЧЕНИЯ:** Все маркеры должны быть помещены прилегая к/или в те же области, в которых находятся свои маркеры Влияния, которые находились на карте, когда карточка операций была сыграна.

**СТОИМОСТЬ:** 1 Очко Операций, чтобы поместить маркер Влияния в страну, которая Контролируется своими или является неконтролируемой. Два (2) Очка Операций стоит поместить маркер Влияния в Контролируемую врагом страну. Если состояние Контроля страны изменяется во время помещения маркеров Влияния, дополнительные маркеры, помещаемые во время этой акции, помещаются по более низкой цене.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если какие-либо очки были потрачены на помещение маркеров Влияния, то все Операционные Очки этой карточки должны быть потрачены на броски кубик на помещение маркеров Влияния.

## РАССТАНОВКА

- 8 карточек раннего периода войны *Early War* каждому игроку
- «Карточку Китая» *The China Card* игроку СССР.
- 15 маркеров Влияния СССР: 1 в Сирии, 1 в Ираке, 3 в Северной Корее, 3 в Восточной Германии, 1 в Финляндии и еще 6 где-либо в Восточной Европе.
- 23 маркера Влияния США: 1 в Иране, 1 в Израиле, 1 в Японии, 4 в Австралии, 1 на Филиппинах, 1 в Южной Корее, 1 в Панаме, 1 в Южной Африке, 5 в Соединенном Королевстве и еще 7 где-либо в Западной Европе.

## ВОЕННЫЕ ПЕРЕВОРОТЫ

**ЦЕЛЬ:** Уменьшить вражеское Влияние в стране и, возможно, добавить Влияния своей сверхдержавы.

**УСЛОВИЯ:** Противник должен иметь маркеры Влияния в стране являющейся целью.

**СТОИМОСТЬ:** 1 карточка.

**ПРОЦЕДУРА:** Умножьте число стабильности страны являющейся целью на два (x2). Затем бросьте кубик и прибавьте к нему Очки Операций карточки. Если модифицированный бросок кубика выше удвоенного числа стабильности, то Переворот удачен, в противном же случае – нет.

**МОДИФИКАТОРЫ:** Нет.

### ЭФФЕКТЫ:

#### МАРКЕРЫ ВЛИЯНИЯ:

- **УДАЧНЫЙ ПЕРЕВОРОТ:** Удалите число маркеров Влияния Вашего противника из страны являющейся целью, равное разнице получившейся в результате определения результатов Переворота. Если нет достаточного числа маркеров Влияния противника для того, чтобы убрать их, добавьте свои маркеры Влияния, чтобы восполнить разницу.
- **НЕУДАЧНЫЙ ПЕРЕВОРОТ:** Никаких маркеров Влияния не удаляется.

**ВОЕННЫЕ ОПЕРАЦИИ:** Двиньте марке на Дорожке требующихся военных операций на число ячеек равное уровню операций карточки.

**ДОРОЖКА DEFCON:** Любая попытка Переворота в Ключевой стране ухудшает состояние DEFCON на один уровень по направлению к ячейке «DEFCON 1» (ядерная война).

## КОНТРОЛИРУЕМЫЕ СТРАНЫ

Страна считается Контролируемой игроком, если:

- Игрок имеет в этой стране число очков Влияния больше чем или равное значению стабильности этой страны, и
- Влияние игрока в этой стране превосходит Влияние его/ее противника как минимум на значение стабильности этой страны.

### Авторы и участники

**Разработка игры:** Джэйсон Мэттьюз и Ананда Гупта

**«Доводка»:** Джэйсон Мэттьюз

**Содействие «доводке»:** Ивано Роса, Джордж Янг и Уильям Ф. Рэмси, мл.

**Арт-директор:** Роджер Б. МакГован

**Дизайн коробки:** Роджер Б. МакГован

**Карт, фишки и верстка правил:** Марк Симонич

**Тестирование игры:** Грег Шлоссер, Билл Эдвардс, Марвин Бирнбаум, Брэд и Брайан Сток, Питер Риз, Джо Росси, мл., Грег Княз, Пиджей Гловацки, Стив Вилтофт, Дуг Остин, Шоун Меткалф, Стив Козаковски, Кет Гутермут

**Корректоры:** Кевин Дьюк, Том Уайлд

**Редактор карты:** Ивано Роса

**Координация производства:** Тони Кёртис

**Продюсеры:** Тони Кёртис, Роджер Б. МакГован, Энди Льюис, Джин Биллингсли и Марк Симонич