



*Кубинская
революция
1957–1958*

Серия COIN, том II

ПРАВИЛА ИГРЫ

Джефф Гроссман и Волько Рунке

СОДЕРЖАНИЕ

1. Вступление	2	7. Победа	13
2. Ход игры	5	8. Боты	14
3. Операции	6	Игровые термины	21
4. Специальные действия	9	Подготовка к игре	24
5. События	11	Доступные фишки	24
6. Раунд пропаганды	12		

1.0. ВСТУПЛЕНИЕ

Cuba Libre — настольная игра для 1–4 игроков, моделирующая один из самых боевых периодов Кубинской революции: 1957–1958 годы. Игрокам предстоит возглавить фракции, которые стремятся удержать или получить власть на Кубе. **Правительство** противостоит трём враждующим фракциям повстанцев: левому **Движению 26 июля** (также 26 июля или Д26), либеральному **Революционному директорату** (также Директорат или РД) и организации кубинской мафии — **Синдикату**. С помощью различных военных, политических и экономических операций, специальных действий, а также событий, игроки размещают фишки на карте острова и передвигают их, чтобы получить ресурсы, завоевать симпатии населения и достичь целей своих фракций. Порядок хода фракций, события и юридические проверки условий победы зависят от разыгранных карт. При игре в одиночку, вдвоём или втроём некоторые фракции могут управляться ботами.

Cuba Libre — вторая игра в серии COIN, но первая, выпущенная на русском языке. Если вы играли в другие игры серии, то правила покажутся вам знакомыми. Основные правила продублированы на нескольких памятках. Подготовка к игре кратко описана на обороте этих правил, а более подробно — в справочнике.

1.1. Об игре

В отличие от большинства варгеймов, в которых используются карты, в Cuba Libre игроки не берут их в руку. Вместо этого они разыгрывают 1 карту и раскрывают следующую. На каждой карте события указан порядок, в котором фракции получают право выбора между выполнением события, операцией и пасом. Если фракция выполняет событие или операцию, то, как правило, она не получает право выбора при розыгрыше следующей карты. Помимо карт событий, в колоде есть также карты пропаганды. При розыгрыше такой карты игроки проверяют выполнение условий победы, а также получают ресурсы, влияют на лояльность населения или размещают свои фишки.

1.2. Компоненты

- Игровое поле
- Правила
- Справочник
- 52 карты
- 86 деревянных фишек разных цветов: синие, голубые, красные, зелёные и жёлтые, на некоторых нанесены символы (см. полный список в разделе «Доступные фишки» на обороте правил)
- 8 деревянных маркеров фракций
- 6 белых и 6 чёрных деревянных маркеров областей
- Лист с жетонами
- 2 памятки последовательности игры
- 4 складные памятки фракций
- 2 складные памятки ботов
- 3 шестигранных кубика: красный, жёлтый и зелёный

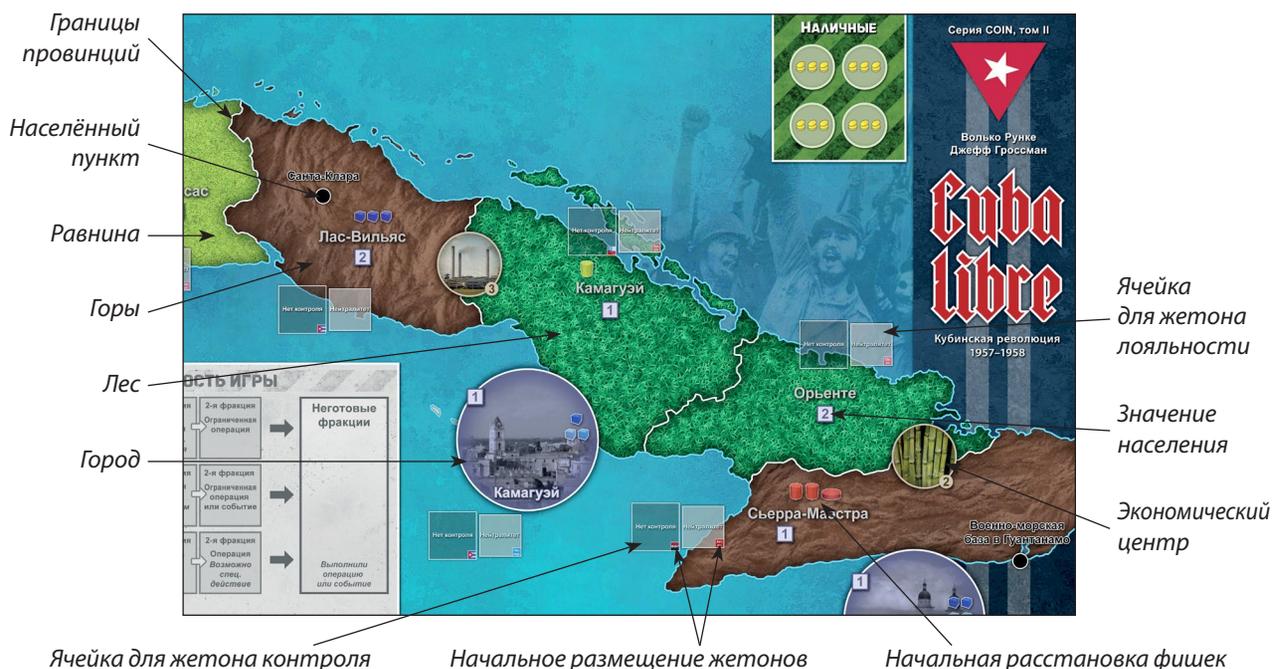
1.3. Игровое поле

На поле изображена игровая зона — карта Кубы, разделённая на области.

1.3.1. Области. Области на карте подразделяются на 3 типа: провинции, города и экономические центры (ЭЦ). В каждой области могут находиться фишки любой фракции. Населённые пункты Санта-Клара и Гуантанамо не являются областями и нанесены на карту исключительно для наглядности.

1.3.2. Провинции. Для каждой провинции указано значение населения (НАС): 1 или 2. Оно учитывается при определении общего уровня поддержки или оппозиции (1.6). Провинции делятся на типы по преобладающей местности: леса, горы или равнины. Тип местности влияет на некоторые операции (3.2) и события (5.0).

1.3.3. Города. Для каждого города указано значение населения: 1 или 6.



1.3.4. ЭЦ. Для каждого экономического центра (ЭЦ) указана значимость: 2 или 3. Этот показатель учитывается при получении ресурсов Правительством и Синдикатом (1.8, 6.2).

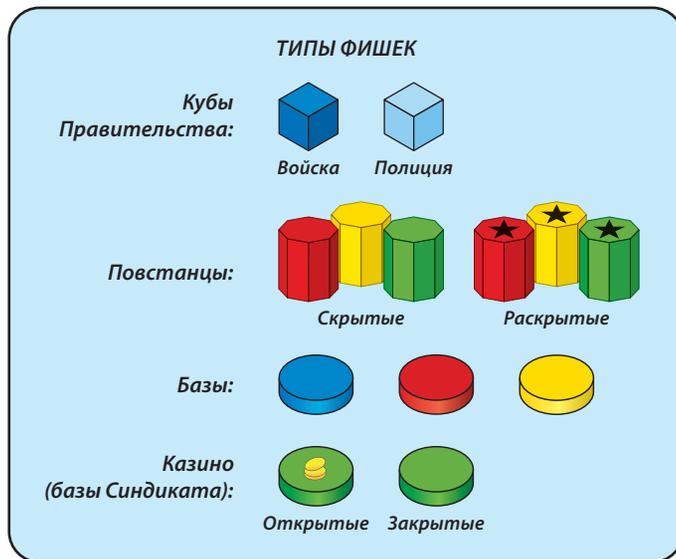
ОТ АВТОРА: ЭЦ представляют собой предприятия, важные для Правительства: фабрики, плантации сахарного тростника и табака. Большая часть ЭЦ принадлежала американским корпорациям.

1.4. Фишки

Большинство деревянных компонентов игры представляют собой вооружённые формирования фракций — их фишки. Так, фишки Правительства представляют войска (синие кубы), полицию (голубые кубы) и базы (синие диски), а фишки трёх других фракций — повстанцев (8-угольные призмы) и базы (диски) разных цветов. Базы Синдиката считаются особым типом и называются казино (1.4.4–5, 3.3.5).

ПРИМЕЧАНИЕ: жетоны наличных (4.5.2) не считаются фишками. На карте они могут находиться только под фишкой повстанца или кубом.

ОТ АВТОРА: базы представляют собой не только палаточные и тренировочные лагеря. У 26 июля и Директората они также могут символизировать местную администрацию, а базы Синдиката — это казино.



1.4.1. Доступность и удаление. В игре не может быть больше фишек, чем указано в таблице «Доступные фишки» на обороте этих правил. Фишки, не размещённые на карте или удалённые с неё, должны находиться в зоне доступных фишек своей фракции. В этой зоне помещайте базы в соответствующие круглые ячейки, начиная с наибольшего номера. Таким образом вам будет легче определить, сколько баз размещено на карте, и проще отслеживать выполнение условий победы (7.0).

- Если вы должны разместить или заменить фишки, всегда берите их из зоны доступных фишек на поле. Если в зоне нет доступных фишек нужного типа, то вы не можете выполнить размещение, а вместо замены должны удалить указанную фишку.
- **Важно:** при выполнении операции, специального действия или события вы можете добровольно удалять фишки своей фракции в зону доступных фишек.

ПРИМЕР: Директорат выполняет операцию сбора (3.3.1) в Гаване и должен разместить в ней 1 повстанца, но у него нет доступных фишек этого типа. Он может удалить 1 скрытого или раскрытого повстанца из Камагуэя, чтобы затем разместить его в Гаване (скрытым, 1.4.3).

- Если вы должны удалить или раскрыть фишки фракций противников, необходимо применить этот эффект в полной мере, насколько возможно.

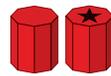
ПРИМЕР: выполняя атаку 3 кубами войск (3.2.4), Правительство должно раскрыть 3 фишки повстанцев в области. Если в области находятся 3 раскрытых повстанца целевых фракций или больше, Правительство обязано удалить ровно 3 такие фишки. Если в области меньше 3 раскрытых повстанцев, Правительство удаляет столько, сколько может.

1.4.2. Предел группирования. В одной провинции или городе может быть не больше 2 баз (кроме казино) и 2 казино. Базы и казино не могут находиться в ЭЦ.

ПРИМЕР: если в Гаване находятся 1 база Правительства, 1 база Директората и 2 казино, то больше размещать базы в этом городе нельзя.

Игнорируйте указания (например, операций или событий), которые требуют разместить, передвинуть или заменить фишки, если при этом будет нарушен предел группирования.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: событие «Синатра».



1.4.3. Скрытые/раскрытые повстанцы. Каждая фишка повстанца может находиться в одном из двух состояний: скрытом (символом вниз) или раскрытом (символом вверх). Как правило, фишки переворачиваются в результате операций, специальных действий или событий. При подготовке и во время игры новые фишки повстанцев



размещаются на карте скрытыми (даже если вы заменяете одну фишку другой). Если текст события или операции не требует раскрыть скрытых повстанцев для совершения действия, вы можете выполнить его уже раскрытыми повстанцами.

ПРИМЕР: в области, где есть только раскрытые повстанцы Директората, он может выполнить операцию нападения, но не террора (см. текст на складной памятке фракции).

1.4.4. Открытые/закрытые казино. Казино на карте могут быть либо открытыми (символом вверх), либо закрытыми (символом вниз). Казино всегда размещаются на карте открытыми, в том числе при подготовке к игре.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: операция строительства (3.3.5).

1.4.5. Казино нельзя удалить. Если вы должны удалить или заменить базу Синдиката, вместо этого закройте открытое казино. Эти эффекты не действуют на уже закрытое казино (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2, 4.4.3, 5.1.1).

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Синдикат может по своему желанию удалять или закрывать казино, если выполняет операцию, специальное действие или событие (1.4.1).

ОТ АВТОРА: хотя действия повстанцев и мешали обычной работе казино, революционеры не нападали на игорные дома, отели или другую собственность Синдиката. Атака или авианалёт, приводящие к закрытию казино, представляют собой либо попытки властей закрыть объект для оказания давления на Синдикат, либо падение доходов вследствие военных действий поблизости.

1.5. Игроки и фракции

В игре может принимать участие до четырёх игроков, каждый из которых представляет одну или несколько фракций: 26 июля (или Д26, красные), Правительство (синие), Директорат (РД, жёлтые) или Синдикат (зелёные). В одиночной игре игрок выступает либо одновременно за Правительство и Синдикат, либо одновременно за 26 июля и Директорат, либо он может возглавить 1 любую фракцию (8.9). При игре вдвоём или троём либо все фракции делятся между игроками, как описано ниже, либо некоторые фракции находятся под контролем ботов. При игре четвером каждый игрок контролирует 1 фракцию. При любых условиях каждая фракция является враждебной всем остальным.

Вариант игры без ботов: если вы играете вдвоём или троём и решаете не использовать ботов (8.0), то разделите фракции между игроками следующим образом:

- При игре троём либо игрок за 26 июля также контролирует Директорат, либо игрок за Правительство — Синдикат.
- При игре вдвоём игрок за 26 июля также контролирует Директорат, а игрок за Правительство — Синдикат.

Если игрок контролирует несколько фракций, при проверке победы в раунде пропаганды (6.1) все его фракции должны выполнить свои условия победы (7.2).

При подсчёте показателей близости к победе используйте наименьший показатель среди фракций под контролем игрока (7.3). Игрок не может добровольно совершать обмен (1.5.1) между своими подконтрольными фракциями (включая наличные, 4.5.2).

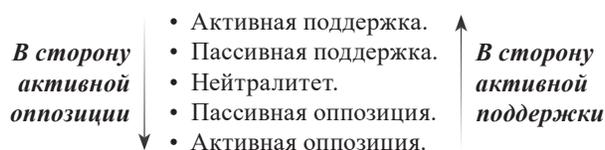
ПРИМЕЧАНИЕ: игрок за Правительство и Синдикат может использовать кубы Правительства с жетоном наличных для выполнения специального действия прибыли (4.5.1), но обязан давать взятку (6.2.3).

1.5.1. Переговоры. Игроки могут заключать любые устные договорённости, не нарушающие правила игры, однако могут обмениваться только ресурсами (1.8) или наличными (4.5.2). Ресурсы передаются только в момент, когда отдающая или принимающая сторона выполняет операцию, специальное действие или событие. Все переговоры ведутся в открытую. Правила не обязывают игроков соблюдать договорённости.

1.6. Лояльность

Лояльность населения является условием некоторых действий и победы двух фракций.

1.6.1. Каждый город и провинция имеют один из пяти уровней лояльности. Этот уровень может изменяться по ходу игры:



1.6.2. Активная и пассивная лояльность (то есть поддержка или оппозиция) отмечается соответствующими жетонами в специальных ячейках рядом с каждым городом или провинцией. Отсутствие жетона означает нейтралитет.



ПРИМЕЧАНИЕ: в ЭЦ (1.3.4) нет значения населения, поэтому нет и уровня лояльности.

ПРИМЕР: вы должны изменить уровень лояльности на 1 в сторону оппозиции в Гаване. Если в Гаване была активная поддержка, то она станет пассивной. Если была пассивная поддержка — установится нейтралитет. Если же был нейтралитет — установится пассивная оппозиция, а если была пассивная оппозиция, то она станет активной. Отметьте изменение лояльности, выложив в ячейку соответствующий жетон.



1.6.3. Жетоны победы. Эти жетоны отмечают показатели, которые могут привести фракцию к победе (7.0). Используйте их на шкале учёта на краю поля, чтобы

отмечать все изменения в показателях:

- Победа Правительства зависит от показателя общей поддержки населения — обозначается жетоном «Общая поддержка».
- Победа 26 июля зависит от показателя общей оппозиции плюс количество его баз на карте — «Общая оппозиция + базы».
- Победа Директората зависит от общего количества населения в контролируемых им областях (1.7) плюс количество баз Директората на карте — «РД НАС + базы».
- Победа Синдиката зависит в том числе от количества открытых казино на карте (1.4.4) — «Открытые казино».

Общая поддержка равна:

(население с активной поддержкой × 2) + (население с пассивной поддержкой × 1).

Общая оппозиция равна:

(население в активной оппозиции × 2) + (население в пассивной оппозиции × 1).

Общая оппозиция + базы равны:

общая оппозиция + количество баз 26 июля на карте.

РД НАС + базы равны:

население всех областей под контролем Директората + количество баз Директората на карте.

1.7. Контроль

Фракция контролирует провинцию или город, если число её фишек превышает сумму фишек всех других фракций в этой провинции или городе. **Закрытые казино не учитываются** для контроля (1.4.4). При равном количестве фишек или их полном отсутствии область считается неконтролируемой. В любой момент, когда контроль над областью меняется, отразите это изменение на карте при помощи жетонов контроля. Наличие контроля является условием для проведения некоторых операций и специальных действий фракций, а также для победы.

1.8. Ресурсы и поставки



В ходе игры у каждой фракции может быть от 0 до 49 ресурсов, которые используются для оплаты стоимости операций (3.0). Во время раундов пропаганды (6.2.1) и по некоторым событиям к ресурсам Правительства добавляется уровень поставок (также от 0 до 49). Отмечайте ресурсы и поставки на шкале учёта, используя для ресурсов маркеры фракций (1.5), а для поставок — соответствующий жетон. Передача ресурсов по договорённости между игроками (1.5.1) может происходить, только если один из них выполняет операцию, специальное действие или событие (3.0, 4.0, 2.3).

2.0. ХОД ИГРЫ

2.1. Подготовка к игре

Следуйте инструкциям на обороте этих правил, чтобы распределить фракции между игроками, подготовить колоду и разместить на поле начальные фишки и жетоны.

Вариант короткой партии. Уберите в коробку 8 случайных карт событий, не просматривая их, а затем подготовьте колоду по обычным правилам.

2.2. Начало игры

В начале игры раскройте верхнюю карту колоды и поместите её рядом. Эта карта будет первой в стопке разыгранных карт и именно её вы разыграете первой. Затем раскройте следующую карту и положите её на верх колоды — эта карта будет разыграна следующей.

ПРИМЕЧАНИЕ: игроки всегда видят, какая карта будет разыграна следующей (2.3.8). Они в любой момент могут просматривать все разыгранные карты и пересчитывать, сколько карт осталось в колоде (но не просматривать их).

2.3. Карты событий

Когда разыгрывается карта события:

- Фракции, чей маркер находится в ячейке «Готовые», получают право выбрать один из вариантов действий или спасовать и получить ресурсы. Порядок, в котором фракции делают этот выбор, указан в верхней части каждой карты.
- Фракции, чей маркер находится в ячейке «Неготовые», ничего не делают.

2.3.1. Готовность. Фракции, которые не выполняли операцию или событие во время розыгрыша предыдущей карты, считаются готовыми, и их маркеры находятся в ячейке «Готовые» (2.3.7). Фракции, которые выполняли операцию или событие во время розыгрыша предыдущей карты, считаются неготовыми. В начале игры все фракции готовы. См. также «Бесплатные операции» (3.1.2).

2.3.2. Порядок действия фракций. Готовая фракция, чей символ указан первым в ряду на верху карты (при проверке ряда пропускайте символы неготовых фракций), считается 1-й готовой фракцией. Готовая фракция, чей символ в ряду указан следующим (пропускайте символы неготовых фракций), считается 2-й готовой фракцией.



Порядок действия фракций

ПРИМЕЧАНИЕ: контур вокруг символа фракции означает наличие особых указаний, если за эту фракцию играет бот (8.4.1).

2.3.3. Пас. Если 1-я или 2-я готовая фракция решает спасовать, она получает 1 ресурс (или 3 ресурса, если это Правительство) и остаётся готовой для следующей карты. После этого 1-й или 2-й готовой фракцией соответственно становится готовая фракция, чей символ находится следующим в ряду. Она также получает возможность действовать или спасовать. Если последняя готовая фракция пасует, измените готовность (2.3.7) и разыграйте новую карту.

2.3.4. Варианты действий для готовых фракций.

1-Я ГОТОВАЯ ФРАКЦИЯ может выбрать один из вариантов:

- Выполнить **операцию** (3.0).
- Выполнить **операцию со специальным действием** (4.0).
- Выполнить **событие** на карте (5.0).
- **Спасовать** (2.3.3).

2-Я ГОТОВАЯ ФРАКЦИЯ выполняет одно из действий, в зависимости от того, что выбрала 1-я готовая фракция:

- Если 1-я готовая фракция выполнила операцию, 2-я готовая фракция может выполнить **ограниченную операцию** (2.3.5).
- Если 1-я готовая фракция выполнила операцию со специальным действием, 2-я готовая фракция может выполнить **ограниченную операцию** или **событие**.
- Если 1-я готовая фракция выполнила событие, 2-я готовая фракция может выполнить **операцию** и, по желанию, **специальное действие**.
- Также она может **спасовать**.

ПРИМЕЧАНИЕ: для удобства все варианты отображены на памятке и на игровом поле.

ОТМЕЧАЙТЕ ДЕЙСТВИЯ: закончив выполнение выбранного варианта действия, поместите свой маркер фракции в соответствующую ячейку зоны «Последовательность игры» на поле. Во время раундов пропаганды (6.0) отмечайте фазы, продвигая жетон «Пропаганда».

2.3.5. Ограниченная операция. Ограниченная операция — это операция, которая проводится только в 1 области и не сопровождается специальным действием. Для ограниченной охраны (3.2.2), зачистки (3.2.3) или марша (3.3.2) можно передвинуть фишки из нескольких областей, но целевой должна быть только 1 область. Ограниченная операция считается операцией для всех эффектов и правил. См. также «Последняя карта события» (2.3.9) и «Общие правила» для ботов (8.1).

2.3.6. Отмывание наличных. Если 1-я или 2-я готовая фракция оплачивает стоимость операции (включая ограниченную, 2.3.5), но при этом не выполняет специальное действие, она может удалить 1 свой жетон наличных (4.5.2), чтобы тут же выполнить дополнительную бесплатную ограниченную операцию любого типа, кроме строительства (3.3.5). Либо другая фракция также может удалить 1 свой жетон наличных, чтобы позволить 1-й или 2-й готовой фракции выполнить такую ограниченную операцию. Фракция может получить только 1 бесплатную ограниченную операцию в обмен на наличные 1 раз за свой ход.

ПРИМЕР: Синдикат выполняет операцию сбора, после чего удаляет свой жетон наличных и за это выполняет бесплатный ограниченный марш (в 1 область), не тратя ресурсы.

ОТ АВТОРА: удаление жетона наличных символизирует разовую трату большого количества средств на проведение ограниченной операции.

2.3.7. Изменение готовности. После того как 1-я и 2-я готовые фракции завершили выполнение операций, специальных действий, события или спасовали, измените положение маркеров в зоне «Последовательность игры» следующим образом:

- Маркеры всех фракций, которые не выполняли операцию или событие во время розыгрыша данной карты (и не стали неготовыми в результате события), перемещаются в ячейку «Готовые».
- Маркеры всех фракций, которые выполнили операцию (включая ограниченную) или событие, перемещаются в ячейку «Неготовые», если иначе не указано в тексте события или если они не выполняли бесплатную операцию (3.1.2).

2.3.8. Следующая карта. После изменения готовности переместите раскрытую карту с верха колоды на стопку разыгранных карт. Затем раскройте новую карту и положите на верх колоды. После этого разыграйте верхнюю карту на стопке разыгранных карт.

Вариант игры с внезапной пропагандой. В этом варианте игра станет менее просчитываемой. Если раскрыта карта пропаганды, не кладите её на верх колоды, а поменяйте её местами с картой на стопке разыгранных карт и перейдите к раунду пропаганды (6.0). Игнорируйте правило 2.3.9, относящееся к последней карте события.



Отмечайте готовность фракций и выбранные ими варианты действий с помощью маркеров фракций в зоне «Последовательность игры»

2.3.9. Последняя карта события. Во время розыгрыша последней карты события перед последним раундом пропаганды (2.4.1) 1-я готовая фракция может выполнить ограниченную операцию (маркер в ячейке «Только операция») или событие, а 2-я готовая фракция — только ограниченную операцию. Обе фракции также могут спасовать.

2.4. Карта пропаганды

Когда разыгрывается карта пропаганды, начинается раунд пропаганды. Он подробно описан в разделе 6.0.

2.4.1. Последняя пропаганда. Если в фазе проверки победы (6.1) по четвёртой карте пропаганды ни одна фракция не выполнила условия победы, пройдите фазы ресурсов и поддержки, а затем завершите игру (6.3.5) и определите победителя согласно 7.3.

ПРИМЕЧАНИЕ: откладывайте разыгранные карты пропаганды так, чтобы всем было видно их количество. Таким образом все будут знать, как скоро завершится игра. Каждая группа карт событий, лежащих в колоде перед картой пропаганды, называется «кампанией».

3.0. ОПЕРАЦИИ

3.1. Общие правила операций

Фракция, выполняющая операцию, выбирает 1 из 4 доступных операций, указанных на её памятке, а затем выбирает области, где она будет выполнена, — они называются целевыми. Обычно фракция оплачивает операцию ресурсами (поставками оплачивать нельзя, 1.8) в зависимости от количества целевых областей. Каждая область может быть выбрана для 1 операции только 1 раз. Если фракция не может оплатить стоимость операции хотя бы в 1 целевой области, она обязана выполнить событие или спасовать. Фракция, выполняющая операцию, сама определяет: 1) порядок областей, в которых будет выполняться операция; 2) фишки фракций противников, которые будут являться целями операции; 3) свои фишки, которые будут размещены или заменены в результате операции. Целью операции могут быть как несколько фракций противников, так и только одна (при этом вы можете игнорировать фишки других фракций в области). Если фракция была выбрана в качестве цели операции, то эффект операции должен применяться к ней максимально возможным образом (1.4.1).

ПРИМЕР: в целевой области находятся 2 раскрытых повстанца 26 июля и 1 раскрытый повстанец Директората. В результате операции атаки Правительство должно удалить 3 фишки. Оно может выбрать целью атаки только 26 июля и удалить только 2 его повстанцев, игнорируя Директорат, или наоборот, удалить только 1 повстанца Директората, а может удалить всех 3 повстанцев обеих фракций. Однако оно не может удалить только 1 повстанца 26 июля, так как эффект должен быть применён к целевой фракции настолько полно, насколько возможно.

3.1.1. Маркеры областей. Игроки могут отмечать целевые области для операций (3.0) или специальных действий (4.0) с помощью белых или чёрных маркеров областей. Они используются для удобства, а их количество не ограничивает число областей, которые могут быть выбраны.

3.1.2. Бесплатные операции. Некоторые события (5.5) или отмыwanie наличных (2.3.6) позволяют выполнить бесплатную операцию или специальное действие — они не стоят ресурсов. Фракция, выполняющая бесплатную операцию или бесплатное специальное действие по эффекту события, выполненного другой фракцией, остаётся готовой. Прочие правила должны соблюдаться, если только текст события не указывает иное (5.1.1, 5.5). Операции строительства не могут быть бесплатными (3.3.5).

ПРИМЕР: Директорат выполняет верхний эффект карты «Эулохио Кантильо» и выбирает спасовавиую фракцию 26 июля для выполнения бесплатного марша. В этом случае Директорат становится неготовым, а 26 июля сохраняет готовность на следующий ход.



3.2. Операции COIN

Операции COIN (от англ. *counterinsurgency*) — это меры по борьбе с повстанцами. Правительство может выполнять следующие операции: подготовка, охрана, зачистка и атака.

3.2.1. Подготовка. Подготовка позволяет разместить на карте фишки Правительства и, возможно, заручиться поддержкой населения (1.6). Выберите провинции и/или города и за каждую целевую область заплатите по 2, 3 или 4 ресурса в зависимости от уровня помощи США (6.3.1).

ПРОЦЕДУРА: сначала разместите до 4 доступных кубов любых цветов в каждой целевой провинции с базой Правительства и в каждом целевом городе. Затем по желанию в одной из целевых областей вы можете выполнить одно:

- Заменить любые 2 куба на 1 свою базу, соблюдая предел группирования (1.4.2).
- Выполнить наведение порядка (6.3.2), чтобы увеличить поддержку. Для этого Правительство должно иметь войска, полицию и контроль (1.7) в этой области и должно заплатить дополнительные ресурсы согласно 6.3.2 (даже если операция подготовки была бесплатной).

3.2.2. Охрана. Охрана используется для передвижения войск и/или полиции в города и ЭЦ, а также для поиска и уничтожения повстанцев. Для операции охраны целевыми считаются области, в которые передвигаются кубы. Заплатите 2, 3 или 4 ресурса (всего, а не за каждую целевую область) в зависимости от уровня помощи США (6.3.1).

ПРОЦЕДУРА: передвиньте любое количество кубов из любых областей в любые ЭЦ и/или города. Затем в каждом из 3 ЭЦ (вне зависимости от того, передвигались ли в него кубы) раскройте по 1 повстанцу за каждый находящийся в нём куб. Далее можете выполнить бесплатную атаку (3.2.4) в 1 любом ЭЦ.

Если охрана выполняется в качестве ограниченной операции (2.3.5), все кубы должны передвинуться в 1 область, и, если это ЭЦ, только в нём может быть выполнена эта бесплатная атака. Однако вы по-прежнему раскрываете повстанцев во всех ЭЦ.

3.2.3. Зачистка. С помощью зачистки можно передвинуть войска (обычно в области с фишками противников), а также обнаружить повстанцев. Выберите любые города и/или провинции и за каждую целевую область заплатите по 2, 3 или 4 ресурса в зависимости от уровня помощи США (6.3.1).

ПРОЦЕДУРА: сначала передвиньте любое количество войск из соседних областей в целевые области, затем раскройте необходимое количество повстанцев за находящиеся в целевой области кубы (войска + полиция, независимо от того, передвигались ли они в ходе операции или уже были в этой области):

- Во всех целевых областях, кроме лесных, раскрывайте по 1 повстанцу (1.4.3) за каждый куб.
- В лесных целевых областях раскрывайте по 1 повстанцу за каждые 2 куба, округляя в меньшую сторону.

3.2.4. Атака. Атака уничтожает фишки фракций повстанцев. Выберите любые области и заплатите за каждую по 2, 3 или 4 ресурса в зависимости от уровня помощи США (6.3.1).

ПРОЦЕДУРА: удаляйте фишки противников — раскрытых повстанцев или базы — в зависимости от типа области, как указано ниже. Базу можно удалить (или закрыть, 1.4.5), только если в целевой области нет повстанцев той же фракции — в памятке об этом напоминает фраза «базы последними».

- В целевых городах и/или ЭЦ удалите по 1 фишке противника за каждый куб.
- В горных целевых областях удалите по 1 фишке противника за каждые 2 куба войск, округляя в меньшую сторону.
- В остальных целевых областях удалите по 1 фишке за каждый куб войск в той же области.

КОНФИСКАЦИЯ: если с фишкой был удалён жетон наличных (4.5.2), поместите его под любой куб в той же области.

ПРИМЕЧАНИЕ: на памятках фракций под разными операциями указано «базы последними». Это напоминание о том, что нельзя удалить базу противника, пока в той же области присутствуют повстанцы (скрытые и/или раскрытые), войска или полиция той же фракции, что и база.

ОТ АВТОРА: отряды повстанцев слабее, чем войска или полиция, однако они пользуются преимуществом скрытности. Правительство вынуждено сначала произвести зачистку, чтобы обнаружить повстанцев, и лишь затем идти в атаку.



3.3. Операции повстанцев

Всем фракциям повстанцев доступны следующие операции: сбор, марш и террор. Кроме того, 26 июля и Директорат также могут выполнить нападение, а Синдикат — строительство.

ПРИМЕЧАНИЕ: термины «повстанец» и «база» на памятке фракции повстанцев относятся к соответствующим фишкам этой фракции, если не указано иное.

3.3.1. Сбор. Сбор позволяет разместить на карте фишки фракции. Выберите города и/или провинции согласно условиям фракции и заплатите по 1 ресурсу за каждую целевую область:

- 26 июля — области без поддержки, т. е. города и/или провинции с нейтралитетом или оппозицией (1.6).
- Директорат — нейтральные или пассивные области, т. е. города и/или провинции без активной поддержки/оппозиции.
- Синдикат — любые города и/или провинции.

ПРОЦЕДУРА:

- **26 июля и Директорат.** В каждой целевой области выберите одно:
 - Разместить 1 из своих доступных повстанцев.
 - Заменить 2 своих повстанцев на 1 базу, соблюдая предел группирования (1.4.2).

Если в целевой области до начала операции уже была ваша база, вы можете вместо вариантов выше выбрать одно:

- Разместить повстанцев. **26 июля:** столько, сколько его баз в этой области × 2 плюс значение населения этой области × 2 (1.3.2–3), или меньше. **Директорат:** столько, сколько его баз в этой области плюс значение населения этой области, или меньше.
- Скрыть всех своих повстанцев в этой области.
- **Синдикат.** В каждой целевой области разместите 1 из своих доступных повстанцев. Если в целевой области есть открытое казино, вы вместо этого можете скрыть всех своих повстанцев в этой области.

3.3.2. Марш. Марш позволяет фракции передвигать своих повстанцев. Для операций марша целевыми считаются только области, в которые передвигаются повстанцы. Заплатите по 1 ресурсу за каждый целевой город и/или провинцию и 0 ресурсов за целевой ЭЦ. При ограниченной операции (2.3.5) все передвигаемые повстанцы должны передвинуться в 1 область.

ПРИМЕЧАНИЕ: если событие действует в случае марша или марши выполняется по событию (например «Бронемашины», «Че Гевара» или «Двенадцать»), то повстанцы должны передвинуться в новую область, так как эти эффекты отображают преимущества быстрых, лёгких отрядов.

ПРОЦЕДУРА: передвиньте любое количество своих повстанцев в соседние целевые области. Ни один повстанец не может передвинуться больше 1 раза. Повстанцы, которые передвигаются из 1 области в 1 целевую область, считаются группой. Раскройте (1.4.3) всех повстанцев в группе, если выполняются оба условия:

- Целевая область — город или провинция с поддержкой (1.6) либо ЭЦ.
- Количество повстанцев в группе плюс количество кубов в целевой области больше 3.

ПРИМЕР: 26 июля выполняет марши в Орьенте из двух соседних областей: провинций Камагуэй и Сьерра-Маэстра. Сначала игрок передвигает 1 скрытого повстанца из Камагуэйя. В целевой области пассивная поддержка, однако суммарное число кубов (2) и повстанцев в группе (1) не больше 3, поэтому повстанец остаётся скрытым. Затем передвигается группа из 2 скрытых повстанцев из Сьерра-Маэстры. На этот раз суммарное



число кубов и повстанцев в группе равно 4, поэтому 2 повстанца из Сьерра-Маэстры раскрываются. Повстанец из Камагуэйя остаётся скрытым. Марш стоит всего 1 ресурс, так как обе группы повстанцев передвинулись в 1 целевую область.

ПРИМЕЧАНИЕ: марш часто приводит к раскрытию повстанцев, в отличие от передвижений по большинству эффектов событий (5.0).

3.3.3. Нападение. Эту операцию могут совершать только 26 июля и Директорат. При нападении можно уничтожить фишки противников, а в некоторых случаях даже разместить новые фишки повстанцев (это отражает усиление отрядов за счёт пополнения рядов или захвата вооружения и снаряжения). Выберите любые области, где находится хотя бы 1 ваш повстанец и хотя бы 1 фишка противника, и заплатите по 1 ресурсу за каждую целевую область.

ПРОЦЕДУРА: в каждой целевой области раскройте (1.4.3) всех ваших повстанцев, а затем бросьте кубик. Если результат броска меньше количества ваших повстанцев в области или равен ему, удалите или закройте (1.4.5) до 2 фишек противников по вашему выбору (можно удалять скрытых повстанцев). Эти 2 фишки могут принадлежать разным фракциям.

- Нельзя удалить базу противника, пока в области ещё есть кубы или повстанцы той же фракции.
- Нельзя закрыть казино, пока в области есть повстанцы Синдиката, войска или полиция.

ПРИМЕЧАНИЕ: правительственные силы защищают казино Синдиката от нападений повстанцев.

ВОЕННЫЕ ТРОФЕИ: если с фишкой противника был удалён жетон наличных (4.5.2), поместите его под повстанца вашей фракции в той же области. Если при нападении на кубике выпало 1, разместите в этой области 1 своего доступного повстанца (1.4.1).



3.3.4. Террор. Террор Директората и Синдиката изменяет лояльность в провинциях и городах в сторону нейтралитета, а 26 июля — в сторону оппозиции (1.6).

Также он затрудняет наведение порядка и агитацию в области. Террор в ЭЦ приводит к размещению жетона саботажа, который лишает Правительство доходов (6.2.1). Выберите любые области, в которых находится хотя бы 1 ваш скрытый повстанец, и заплатите по 1 ресурсу за каждый целевой город и/или провинцию и 0 за каждый целевой ЭЦ.

ПРОЦЕДУРА: раскройте по 1 своему повстанцу в каждой целевой области.

- В каждой целевой провинции или городе поместите жетон террора и измените лояльность. **Директорат** и **Синдикат** изменяют уровень на 1 в сторону нейтралитета. Для этого удалите жетон пассивной поддержки/оппозиции или понизьте активную поддержку/оппозицию до пассивной, после чего пересчитайте общую поддержку/оппозицию на шкале учёта (1.6). **26 июля** изменяет уровень на 1 в сторону активной оппозиции.
- В каждом целевом ЭЦ без жетона саботажа разместите такой жетон.

Количество жетонов террора и саботажа ограничено (всего 20). Если все жетоны уже находятся на карте, вы не можете разместить новые.

ПРИМЕЧАНИЕ: в провинции или городе может быть несколько жетонов террора, но в каждом ЭЦ может быть только 1 жетон саботажа.

3.3.5. Строительство. Строительство — уникальная операция Синдиката, с помощью которой он сооружает новые казино или открывает закрытые. Выберите любые города и/или провинции под контролем Правительства либо Синдиката (1.7) и заплатите по 5 ресурсов за каждую целевую область (строительство не может быть бесплатным, 2.3.6, 3.1.2).

ПРОЦЕДУРА: в каждой целевой области либо разместите закрытое казино, соблюдая предел группирования (1.4.2), либо откройте закрытое казино (1.4.4).

4.0. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

4.1. Общие правила специальных действий

Если при розыгрыше карты события (2.3) фракция выполняет операцию (не ограниченную, 2.3.5) хотя бы в 1 области (3.0), она также может выполнить 1 специальное действие. Некоторые события также позволяют выполнить специальное действие бесплатно (3.1.2). Как и в случае с операциями, фракция сама определяет, какие области, фракции или фишки будут целями этого специального действия. Фракция может выполнить своё специальное действие до, во время или после выполнения своей операции, но обязана совершить его сразу полностью.

ПРИМЕР: у фракции 26 июля 0 ресурсов. Она совершает специальное действие похищения, чтобы получить ресурсы, которые она тут же потратит на операцию террора.

ПРИМЕЧАНИЕ: если 1-я готовая фракция выполнила операцию и специальное действие, она помещает свой маркер в ячейку «Операция со специальным действием» в зоне «Последовательность игры». При этом 2-я готовая фракция получает возможность выполнить событие. Однако, если 1-я готовая фракция не выполняла специальное действие, она обязана поместить свой маркер в ячейку «Только операция».

4.1.1. Совместно с операцией. Некоторые специальные действия могут быть выполнены только совместно с определёнными операциями (3.0), как указано на памятках фракций. Кроме того, некоторые специальные действия могут быть выполнены только в областях, где выполняется соответствующая операция. Если не указано иное, специальные действия можно выполнять совместно с любыми операциями и в любых подходящих областях.



4.2. Специальные действия Правительства

Правительству доступны следующие специальные действия: переброска, авиаудар и репрессии.

4.2.1. Переброска. С помощью переброски Правительство собирает войска в 1 области, обычно для участия в операции.

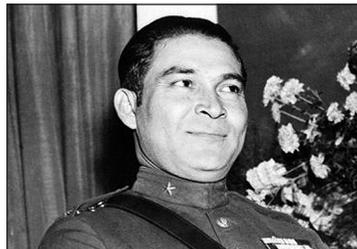
ПРОЦЕДУРА: передвиньте до 3 кубов войск из 1 провинции с вашей базой или 1 города в 1 любую другую область.

4.2.2. Авиаудар. Авиаудар уничтожает 1 раскрытого повстанца или базу. Это специальное действие может выполняться только совместно с охраной, зачисткой или атакой (3.2.2–4) и только в провинции или ЭЦ. Авиаудар нельзя выполнить, если помощь США прекращена (6.3.1).

ПРОЦЕДУРА: удалите 1 раскрытого повстанца или, если у целевой фракции нет повстанцев в данной области, удалите или закройте 1 её базу.

4.2.3. Репрессии. Репрессии подавляют оппозицию и вынуждают повстанцев отступить. Это специальное действие может выполняться только совместно с охраной, зачисткой или атакой (3.2.3–4) в 1 области под контролем Правительства (1.7).

ПРОЦЕДУРА: поместите жетон террора в целевую область. Если в области оппозиция, измените уровень лояльности на 1 в сторону нейтралитета. Передвиньте 1 повстанца из целевой области в соседнюю.



Всё под контролем — у нас есть грузовики, самолёты и тайная полиция!



4.3. Специальные действия 26 июля

26 июля доступны следующие специальные действия: внедрение, засада и похищение.

4.3.1. Внедрение. Внедрение удаляет 1 куб Правительства или заменяет его на повстанца 26 июля. Это специальное действие может выполняться только совместно со сбором или маршем (3.3.1–2). Оно может выполняться в 1 области (включая ЭЦ), где нет поддержки, в которой или по соседству с которой есть скрытый повстанец 26 июля.

ПРОЦЕДУРА: в целевой области удалите 1 куб полиции или замените его 1 вашим доступным повстанцем. Если в области нет полиции, удалите или замените 1 куб войск.

ИЗЪЯТИЕ: если с фишкой был удалён жетон наличных (4.5.2), поместите его под повстанца 26 июля в той же области.

4.3.2. Засада. Засада гарантирует успех нападения (3.3.3) в 1 области. Это специальное действие должно выполняться в области, целевой для нападения, в которой ещё не совершалась эта операция и в которой находится хотя бы 1 ваш скрытый повстанец (1.4.3).

ПРОЦЕДУРА: вместо выполнения процедуры нападения (3.3.3) раскройте только 1 скрытого повстанца и, не бросая кубик, удалите до 2 фишек противников по обычным правилам нападения. Затем разместите в этой области 1 вашего доступного повстанца (скрытым, 1.4.3), как если бы на кубике выпало 1.

4.3.3. Похищение. Похищение позволяет забрать у Правительства или Синдиката либо некоторое количество ресурсов (1.8), либо жетон наличных (4.5.2). Это специальное действие может быть выполнено только совместно с операцией террора, в 1 области, которая удовлетворяет трём условиям:

- Это целевая область для операции террора (3.3.4).
- Область является городом, ЭЦ или имеет открытое казино.
- В области больше повстанцев 26 июля, чем кубов полиции.

ПРОЦЕДУРА: выберите 1 целевую фракцию:

- Синдикат в областях, где есть открытые казино.
- Правительство в городах или ЭЦ.
- Любую из этих фракций в городах с открытыми казино.

Бросьте кубик. Целевая фракция теряет, а вы получаете количество ресурсов, равное результату броска. Если таким образом вы наберёте больше 49 ресурсов, все «лишние» ресурсы сгорают. Если у целевой фракции недостаточно ресурсов для передачи, она передаёт столько, сколько может. Затем закройте 1 открытое казино в целевой области вне зависимости от целевой фракции.

ОТКУП: если у целевой фракции есть жетон наличных (4.5.2) в целевой области, вместо передачи ресурсов поместите этот жетон под своего повстанца в этой области.



4.4. Специальные действия Директората

Директорату доступны следующие специальные действия: подрыв, засада или убийство.

4.4.1. Подрыв. Подрывная деятельность приносит ресурсы и/или устанавливает в провинции нейтралитет, отражая постоянную агитацию Директората против Правительства или более радикального 26 июля. Подрыв может выполняться только совместно со сбором или маршем (3.3.1–2) в 1 провинции под контролем Директората.

ПРОЦЕДУРА: получите количество ресурсов, равное значению населения провинции, и установите в ней нейтралитет (уберите жетон лояльности).

4.4.2. Засада. Директорат устраивает засаду таким же образом, как и 26 июля (4.3.2), используя своих повстанцев.

4.4.3. Убийство. Убийство позволяет уничтожить фишки противников, в том числе и базу в области с повстанцами той же фракции. Это специальное действие можно выполнить только совместно с операцией террора (3.3.4) в 1 любой области, целевой для этой операции, в которой повстанцев Директората больше, чем кубов полиции.

ПРОЦЕДУРА: удалите 1 любую фишку противника (или закройте 1 казино, 1.4.5) в этой области.

ИЗЪЯТИЕ: если с фишкой был удалён жетон наличных (4.5.2), поместите его под повстанца Директората в той же области.



4.5. Специальные действия Синдиката

Синдикату доступны следующие специальные действия: прибыль, защита или подкуп.

4.5.1. Прибыль. Это специальное действие позволяет получать наличные или закрывать казино в обмен на ресурсы. Оно может выполняться совместно со сбором, маршем или строительством (3.3.1–2, –5) в любой области, где у Синдиката есть жетон наличных (4.5.2) или открытое казино.

ПРОЦЕДУРА: поместите по 1 доступному жетону наличных (4.5.2) под 1 повстанца любой фракции или куб в 1 либо 2 областях (не более 1 жетона в область), где есть открытое казино, либо вместо этого в любых областях на карте закройте сколько угодно казино и/или удалите сколько угодно принадлежащих вам жетонов наличных, чтобы получить 3 ресурса за каждое закрытое таким образом казино и каждый удалённый жетон наличных (вы не можете набрать больше 49 ресурсов).

ОТ АВТОРА: удаление наличных с помощью данного действия отражает стремительное отмывание денег или быстрое избавление от активов, менее выгодное, чем в фазу получения ресурсов.



4.5.2. Жетоны наличных. Эти жетоны представляют собой крупные суммы, в основном в долларах США, которые будут отмыты и переведены в американские банки. Количество жетонов наличных в игре ограничено 4, пятый — запасной. На карте жетоны всегда находятся под повстанцем или кубом и передвигаются вместе с ним.

Считается, что наличные принадлежат той фракции, под чьей фишкой лежит жетон. Под 1 фишкой может быть несколько жетонов наличных. Владелец жетона в любое время может передавать его другим повстанцам или кубам (своей или другой фракции) в той же области, даже в момент, когда повстанец или куб с жетоном удаляется либо заменяется. Жетон наличных удаляется в область наличных только при следующих условиях:

- Если фишка с жетоном должна быть удалена/заменена и владелец жетона не может или не хочет передать его другой фишке любой фракции в этой же области.
- После выполнения операции без специального действия фракция может удалить принадлежащий ей жетон наличных, чтобы выполнить бесплатную ограниченную операцию (2.3.6).
- В фазу получения ресурсов все жетоны наличных удаляются. За каждый удалённый таким образом жетон его владелец получает либо базу (Синдикат — открытое казино), либо 6 ресурсов (6.2.4).

ПРИМЕЧАНИЕ: см. также похищение и откуп (4.3.3).

4.5.3. Защита. Это действие позволяет передвинуть полицию или войска для защиты казино или ЭЦ. Защита может выполняться только совместно со сбором, маршем или строительством (3.3.1–2, –5). Целевой должна быть 1 область, в которой есть открытое казино (1.4.4), или 1 ЭЦ.

ПРОЦЕДУРА: если целевая область — город, то передвиньте в неё 1 или 2 куба полиции из любых других областей. Если целевая область — провинция или ЭЦ, передвиньте 1 или 2 куба войск.

ПРИМЕЧАНИЕ: полиция защищает казино от нападений, похищений и убийств (3.3.3, 4.3.3, 4.4.3). Войска защищают казино от нападений (3.3.3), а ЭЦ — от саботажа (6.2.1).

4.5.4. Подкуп. Подкуп уничтожает фишки других фракций или раскрывает либо скрывает повстанцев, но стоит 3 ресурса (1.8). Это специальное действие можно выполнить в 1 любой области.

ПРИМЕЧАНИЕ: подкуп — единственное специальное действие, которое стоит ресурсов.

ПРОЦЕДУРА: потратьте 3 ресурса, чтобы выбрать одно:

- Удалить до 2 кубов из целевой области.
- Удалить или скрыть/раскрыть до 2 любых повстанцев в целевой области. При этом вы можете удалить 1 повстанца и раскрыть/скрыть другого.
- Удалить базу противника в целевой области, вне зависимости от наличия повстанцев этой фракции.

КОНТРАБАНДА: Синдикат может передать жетон наличных (4.5.2), удалённый во время действия подкупа, любому повстанцу или кубу, находящемуся в той же области.

5.0. СОБЫТИЯ

На каждой карте события есть название, выделенный курсивом художественный текст и эффект. Художественный текст не имеет игрового значения.

5.1. Выполнение события

Когда вы выполняете событие, в точности следуйте тексту на карте. Если вам необходимо сделать выбор (например, между несколькими фишками или фракциями), то вы делаете его самостоятельно, если не указано иное. Однако если по событию другая фракция должна выполнить бесплатную операцию или действие, то она самостоятельно принимает решения в рамках проведения этой операции или действия.

ПРИМЕР: Правительство выполняет событие — верхний эффект карты «Эулохио Кантильо». Оно выбирает фракцию, которая должна совершить бесплатный марш своими повстанцами, и область, которую они должны покинуть, согласно тексту события. Фракция, выполняющая марш, выбирает целевую область для этой операции.

5.1.1. Если текст эффекта противоречит правилам, он имеет приоритет.

ПРИМЕР: если по событию 26 июля должно совершить сбор в области с поддержкой, оно может это сделать, хотя по правилам операции сбор в таких областях невозможен.

Тем не менее:

- По событию нельзя разместить фишки, если они недоступны (1.4.1). Если требуется заменить фишку, а доступных нет, вместо этого удалите её.
- По событию нельзя удалить казино, вместо этого закройте его (1.4.5).
- Если не указано иное (например, нижний эффект карты «Синатра»), предел группирования (1.4.2) должен соблюдаться.
- По событию нельзя получить ни ресурсы, ни поставки сверх 49 (1.8).
- Если не указано иное (например, нижний эффект карты «Жирный мясник»), событие не позволяет выполнять операции или специальные действия, недоступные вашей фракции (3.0, 4.0).

5.1.2. Если эффекты двух событий противоречат друг другу, примените эффект события, которое было разыграно последним.

5.1.3. Если эффект события не может быть применён полностью, выполните ту его часть, которую возможно.

5.2. Два эффекта

На большинстве карт событий указано два эффекта: верхний и нижний. Выполняя событие, вы можете выбрать 1 любой эффект. Как правило, верхний эффект полезен 26 июля или Директорату, а нижний — Правительству или Синдикату.

ПРИМЕЧАНИЕ: на картах с двумя эффектами представлены исторические «развилки», разные следствия одних и тех же событий или явления, которые могут быть двояко интерпретированы.



5.3. Способность повстанцев

Выполнив эффект с пометкой «Способность повстанцев», поместите соответствующий жетон в ячейку на поле. Эффект такого события действует до конца игры и либо помогает, либо вредит одной или нескольким фракциям повстанцев.

5.4. Возможность Правительства

Выполнив эффект с пометкой «Возможность Правительства», отложите карту на видное место около части поля, относящейся к этой фракции. Эффект такого события действует до фазы подготовки в раунде пропаганды (6.5), затем карта сбрасывается.

ПРИМЕЧАНИЕ: одновременно в игре может быть любое количество карт с пометкой «Возможность Правительства».

5.5. Бесплатные операции

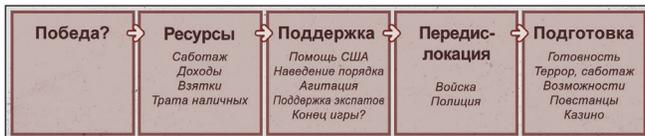
Некоторые события позволяют вам (а иногда и другим фракциям) выполнять операции или специальные действия в нарушение обычного порядка хода. Бесплатные операции не требуют траты ресурсов и не влияют на готовность фракций (3.1.2, 2.3.1). Тем не менее, другие требования должны быть соблюдены, если в тексте события не указано иное (5.1.1).

ПРИМЕР: выполняя бесплатную засаду, игрок обязан раскрыть скрытого повстанца согласно 4.3.2, если в тексте события не указано иное.

6.0. РАУНД ПРОПАГАНДЫ



Если разыгрывается карта пропаганды, проведите раунд пропаганды, как описано ниже. Порядок фаз раунда также указан на памятке порядка хода, на поле и на карте пропаганды. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** никогда не разыгрывайте 2 раунда пропаганды подряд (между ними должна быть разыграна хотя бы 1 карта события). Если раскрыты 2 карты пропаганды подряд, при розыгрыше второй карты не проводите раунд пропаганды. Если вторая карта пропаганды была последней (2.4.1), завершите игру и определите победителя (7.3).



Отмечайте фазы раунда пропаганды с помощью жетона «Пропаганда» на шкале фаз пропаганды.

6.1. Фаза проверки победы

Если все фракции одного игрока (или бот, 8.0) выполняют свои условия победы, игра завершается (7.1–2). В ином случае продолжайте раунд пропаганды. После завершения раунда пропаганды по последней карте пропаганды (2.4.1) определите победителя согласно 7.3.

6.2. Фаза получения ресурсов

Фракции получают ресурсы в порядке, описанном ниже, и отмечают их маркерами фракций на шкале учёта. У фракции не может быть более 49 ресурсов (1.8).

6.2.1. Доходы Правительства. Сначала поместите по 1 жетону саботажа во все ЭЦ, где общее количество повстанцев 26 июля и Директората больше количества кубов Правительства. Затем Правительство получает количество ресурсов, равное значению поставок плюс сумма показателей значимости (1.3.4) всех ЭЦ без жетонов саботажа (8 минус значимость всех саботированных ЭЦ).

6.2.2. Доходы повстанцев.

- 26 июля получает количество ресурсов, равное количеству своих баз на карте.
- Директорат получает количество ресурсов, равное количеству областей, в которых есть его фишки.
- Синдикат получает количество ресурсов, равное сумме:
 - Количество открытых казино × 2.
 - Значение населения каждого города, в котором повстанцев Синдиката больше, чем кубов полиции.
 - Значимость каждого несаботированного ЭЦ, в котором повстанцев Синдиката больше, чем кубов полиции.

ОТ АВТОРА: Директорат, в отличие от 26 июля, пользовался большой поддержкой в среде кубинских экспатриантов, а Синдикат получал прибыль от инвестиций в нетуристические секторы экономики острова.

6.2.3. Взятки. За каждую область с открытым казино под контролем любой другой фракции Синдикат передаёт ей 2 ресурса.

Если действует способность повстанцев «Санто Триффиканте — младший» (5.3), скрытые повстанцы Синдиката отменяют взятки в своих областях.

6.2.4. Трата наличных. В порядке очереди 26 июля, Директорат, Правительство и Синдикат удаляют принадлежащие им жетоны наличных (4.5.2). За каждый удалённый таким образом жетон фракция может либо разместить в область, где был жетон, 1 свою доступную базу (Синдикат может разместить открытое или открыть закрытое казино) либо получить 6 ресурсов. При размещении баз соблюдайте предел группирования (1.4.2).

ПРИМЕЧАНИЕ: базы и казино, размещённые и открытые в эту фазу, могут повлиять на контроль или победу в конце игры (1.7, 6.3.5, 7.3).

6.3. Фаза поддержки

Правительство определяет уровень помощи США и при необходимости изменяет показатель поставок, отмечая его жетоном помощи на шкале учёта. Затем Правительство и 26 июля могут потратить ресурсы, чтобы повлиять на лояльность (1.6), а Директорат может выполнить бесплатный сбор.



6.3.1. Помощь США.

У шкалы помощи США 3 деления:

- **Активная.** Операции COIN (3.2) стоят 2 ресурса за целевую область (охрана — всего 2). США поставляют вооружение и обучают кубинскую армию.
- **Ограниченная.** Операции COIN стоят 3 ресурса за целевую область (охрана — всего 3). США существенно уменьшают поставки вооружения и сворачивают программы обучения кубинской армии. Администрация Батисты подвергается критике со стороны Конгресса и американских СМИ.
- **Прекращена.** Операции COIN стоят 4 ресурса за целевую область (охрана — всего 4). Правительство не может выполнять операцию авиаудара (4.2.2). США прекращают снабжать Батисту оружием и препятствуют поставкам из других стран.

Если в фазу поддержки раунда пропаганды общая поддержка (1.6.3) меньше или равна 18, понизьте уровень помощи США на 1, если возможно, и уменьшите поставки на 10 (даже если помощь уже «Прекращена», продолжайте уменьшать поставки каждый раунд пропаганды).

ПРИМЕЧАНИЕ: изменение уровня помощи США в результате события не приводит к изменению значения поставок, если в тексте события не указано иное.

6.3.2. Наведение порядка. Правительство может потратить любое количество ресурсов, чтобы увеличить поддержку в городах и провинциях под своим контролем (1.7), если в них есть и войска, и полиция. За каждые 4 потраченных ресурса удалите 1 жетон террора или, если в области нет (или уже нет) жетонов террора, измените уровень лояльности на 1 в сторону активной поддержки и пересчитайте значение «Общей поддержки» (1.6.3). Правительство также может выполнить наведение порядка в ходе операции подготовки (3.2.1).

6.3.3. Агитация. 26 июля таким же образом может потратить ресурсы, чтобы разжечь оппозиционные настроения в городах или провинциях под своим контролем (1.7). За каждый потра-

ченный ресурс удалите по 1 жетону террора или, если в области нет (или уже нет) жетонов террора, измените уровень лояльности на 1 в сторону активной оппозиции и пересчитайте значение «Общая оппозиция + базы» (1.6.3).

6.3.4. Поддержка экспатриантов. Теперь Директорат может выполнить бесплатный сбор (3.3.1) в 1 области, которая находится под его контролем или никем не контролируется и в которой нет ни активной поддержки, ни активной оппозиции (после этого при необходимости измените контроль).

6.3.5. Конец игры? Если этот раунд пропаганды был последним (2.4.1), игра завершается (7.3). Если нет, продолжайте игру, перейдя к фазам передислокации и подготовки.

ПРИМЕЧАНИЕ: в последнем раунде передислокация и подготовка (6.4–6.5) не выполняются. Закрытые казино (1.4.4) остаются закрытыми, войска остаются в провинциях.

6.4. Фаза передислокации

Правительство передвигает свои фишки следующим образом.

6.4.1. Правительство может передвинуть сколько угодно кубов полиции в любые ЭЦ и/или в любые области под своим контролем (1.7).

6.4.2. Правительство обязано передвинуть все войска из ЭЦ и/или из провинций, в которых нет его баз:

- в города под контролем Правительства;
 - в провинции под контролем Правительства, где есть его базы.
- Если подходящих областей нет, тогда войска передвигаются в Гавану.

6.4.3. Правительство также может передвинуть сколько угодно войск из любых областей в области под его контролем, указанные в 6.4.2.

ПРИМЕЧАНИЕ: Правительство может выполнять описанные шаги в любом порядке. В конце фазы передислокации при необходимости измените контроль.

6.5. Фаза подготовки

Наконец, подготовьтесь к розыгрышу следующей карты события таким образом:

- Переместите маркеры всех фракций в ячейку «Готовые» (2.3.1).
- Удалите с поля все жетоны террора и саботажа (3.3.4).
- Поместите все отложенные карты с пометкой «Возможность Правительства» (5.4) в стопку разыгранных карт. Эффекты их событий больше не действуют.
- Скройте всех повстанцев (1.4.3) и откройте все казино (1.4.4, если нужно, пересчитайте значение «Открытые казино»).
- Разыграйте следующую карту с верха колоды и раскройте новую верхнюю карту (2.3.8).

7.0. ПОБЕДА

У каждой фракции свои условия достижения победы, описанные ниже и на памятках фракций.

7.1. Результаты игры и разрешение ничьей

Игра заканчивается в двух случаях:

- В фазе проверки победы (6.1) все фракции любого игрока (или бот, 8.0) выполняют свои условия победы.

- Настала фаза конца игры в последнем раунде пропаганды.

В обоих случаях все игроки считают показатели близости к победе (7.3). Ничья разрешается в пользу бота (8.0), затем Синдиката, затем Директората, затем 26 июля.

7.2. Условия победы

Проверка условий победы проходит в начале каждого раунда пропаганды (6.1). Условия победы:

- **Правительство** — активная поддержка во всех городах и общая поддержка больше 18.
- **26 июля** — общая оппозиция плюс количество баз 26 июля больше 15.
- **Директорат** — общее значение населения в областях под контролем Директората плюс количество его баз больше 9.
- **Синдикат** — больше 7 открытых казино и больше 30 ресурсов.

ОТ АВТОРА: Движение 26 июля победило в революции, так как смогло убедить большинство кубинцев в том, что их программа — лучшая альтернатива диктатуре Батисты. Если бы Директорат контролировал большие территории, он мог бы предложить другие варианты политического развития Кубы.

7.3. Показатели близости к победе

После конца игры (во время фазы проверки победы или в конце фазы поддержки) победу одерживает игрок (или бот, 8.0) с наибольшим показателем близости к победе. Если игрок контролирует 2 фракции, учитывается наименьший из их показателей.

Показатель близости к победе:

- **Правительство** — общая поддержка минус 18.
- **26 июля** — общая оппозиция плюс базы 26 июля минус 15.
- **Директорат** — население под контролем Директората плюс его базы минус 9.
- **Синдикат** — наименьший из двух показателей: открытые казино минус 7, либо ресурсы Синдиката минус 30.

ПРИМЕЧАНИЕ: показатель близости к победе является положительным, если фракция достигла своей цели, и отрицательным или нулевым, если нет. Например, если общая поддержка равна 16, показатель Правительства равен -2.

Вариант игры с уловкой: при игре втроём и вчетвером, чтобы ограничить информацию о том, насколько фракции близки к победе, каждый игрок в начале партии берёт 2 случайных жетона уловки. Оставшиеся жетоны уберите в коробку, не просматривая. Игроки могут раскрывать свои жетоны уловки, только когда они их используют:

- **Пустая угроза** — нет эффекта (раскрывается в конце игры).
- **Тайный план** — добавьте 1 к своему показателю близости к победе (7.3).
- **Скрытые активы** — когда вы как 2-я готовая фракция выполняете ограниченную операцию, можете 1 раз за игру вместо этого провести операцию со специальным действием.

СТОП!

Вы прочитали все правила, необходимые для игры без ботов. Не рекомендуем играть с ботами в первых партиях.

8.0. БОТЫ

Этот раздел содержит изменения в правила, которые вступают в силу только при игре с ботами. В справочнике содержится пример одиночной партии с 3 ботами.

Если вы играете вдвоём, втроём или четвером и не хотите использовать ботов (1.5), просто игнорируйте этот раздел!

ПРИМЕЧАНИЕ: боты не всегда действуют только в своих интересах. Как и игроки, они иногда помогают, а иногда вредят другим фракциям.

8.1. Общие правила

Данные правила также отражены серым шрифтом на памятке последовательности игры.

- **Событие или операция?** Если бот должен выбрать между событием и операцией (2.3.4), он выполнит событие. Исключения:
 - **2-я готовая фракция.** Бот выбирает операцию со специальным действием вместо события, если он играет за определённую фракцию и является 2-й готовой фракцией (2.3.2). Так поступает бот-Синдикат, если игрок — Правительство; бот-Правительство, если игрок — Синдикат; бот-Директорат, если игрок — 26 июля; бот-26 июля, если игрок — Директорат.
 - **Возможности Правительства.** Если действует хотя бы 1 эффект события с пометкой «Возможность Правительства» (5.4, включая нижний эффект события «Рауль Кастро»), бот-Правительство выбирает операцию со специальным действием.
 - **Эффект без результата.** Бот выполнит событие, только если его эффект будет иметь какой-либо результат (т. е. что-то изменится на поле или вступит в силу эффект способностей повстанцев, 5.3). Бот разыграет событие с пометкой «Возможность Правительства», только если раскрытая карта на верху колоды — не карта пропаганды.
 - **Особые указания событий** (8.4.1).
- **Нет ограниченных операций.** Если как 2-я готовая фракция бот должен выполнить ограниченную операцию (2.3.5), вместо этого он выполняет обычную операцию по возможности со специальным действием, даже в случае последней карты события (2.3.9).
- **Недостаточно ресурсов.** Если бот должен выполнить операцию, но у него не хватает ресурсов для оплаты стоимости операции хотя бы в 1 области, не являющейся ЭЦ, бот пасует и получает ресурсы (2.3.3). Если боту не хватает ресурсов на выполнение операции во всех областях, где это возможно, он выполняет её в максимально возможном количестве областей, а затем может выполнить специальное действие.
- **Запрет на отмывание.** Боты никогда не удаляют жетоны наличных для проведения бесплатных операций (2.3.6).

ПРИМЕР ЭФФЕКТА БЕЗ РЕЗУЛЬТАТА: бот-26 июля — 1-я готовая фракция для карты «Движение сопротивления». Ни в одном городе нет фишек Директората, поэтому данное событие не приведёт ни к каким изменениям на поле. Вместо него бот выполняет операцию со специальным действием.

8.1.1. Операции, специальные действия и события. Чтобы выполнить операцию или специальное действие, следуйте блок-схеме на памятке бота и правилам ниже. При выполнении события следуйте особым указаниям на памятке бота, если

они есть. Выполняйте все действия настолько полно, насколько возможно (например, задействуйте максимально возможное количество фишек с учётом их доступности и наличия ресурсов). Бот соблюдает все правила оплаты и выполнения операций, если не указано иное.

ПРИМЕР: если бот выполняет операцию террора, он платит по 1 ресурсу за каждую целевую область (город или провинцию) и раскрывает в них по 1 скрытому повстанцу (3.3.4).

8.1.2. Размещение, удаление и передвижение фишек. Если не указано иное, то при выполнении операций, специальных действий и событий бот руководствуется следующими правилами:

- Бот размещает свои базы всегда, когда это возможно, в том числе за жетон наличных (6.2.4).
ИСКЛЮЧЕНИЕ: бот-Правительство не может разместить обе базы в 1 провинции и не размещает базы в городах. В последнем раунде пропаганды бот-Синдикат должен использовать все жетоны наличных, чтобы открыть закрытые казино, где это возможно.
- Бот-Правительство размещает равное число кубов полиции и войск. Если равное число невозможно, бот размещает больше полиции.
ПРИМЕР: если бот должен разместить 4 куба в области, он размещает по 2 куба войск и полиции. Если же он должен разместить 3 куба, он размещает 2 куба полиции и 1 куб войск.
- Бот помещает жетон наличных под своего скрытого повстанца, и только если это невозможно — под раскрытого (4.5.2).
- При выборе между несколькими фракциями или целями противников, бот выбирает сначала игроков, затем других ботов. При удалении бот удаляет сначала базы (закрывает казино), а затем другие фишки: в случае кубов сначала полицию, затем войска (по возможности поровну), в случае повстанцев сначала скрытых, затем раскрытых. Если после выполнения этих указаний всё равно остаётся несколько возможных целей, бот выбирает цель случайным образом. При замене бот удаляет фишки, если для замены нет доступных фишек (1.4.1).
- При замене или удалении своих фишек бот выбирает сначала своих раскрытых повстанцев, затем скрытых или сначала свои войска, а затем полицию. Если возможно, бот передаёт наличные от своей удалённой фишки (4.5.2) другой своей фишке. Если невозможно, то фишке другого бота: сначала Правительству, потом Синдикату, затем Директорату и в последнюю очередь 26 июля. Больше добровольно ничего не передаёт.
- Бот выполняет марш так, чтобы в целевой области было максимально возможное количество скрытых повстанцев (3.3.2). Если после марша раскрытия не избежать, он передвигает сначала раскрытых повстанцев.
- При любом передвижении повстанцы или кубы с наличными перемещаются в первую очередь, если целевая область — город или провинция, и в последнюю очередь — если ЭЦ.

ПРИМЕР МАРША: группа из 2 раскрытых и 1 скрытого повстанца бота выполняет марш в город с 3 кубами и поддержкой Правительства. У 1 скрытого и 1 раскрытого повстанца есть наличные. Так как раскрытия не избежать, сначала передвигается раскрытый повстанец с наличными, затем раскрытый повстанец без наличных, и последним — скрытый повстанец (после перемещения он раскрывается).

ПРИМЕЧАНИЕ: игроки могут передавать ботам ресурсы и наличные (1.5.1) по обычным правилам.

8.1.3. Чтение блок-схем. При выполнении операций и специальных действий боты следуют алгоритмам на блок-схемах в памятках своих фракций. Разные уровни алгоритма отмечены цифрами (например, ①, ②, ①, ②) и буквами (например, ③, ⑥):

- Числами (например, ①, ①) обозначается последовательность выполнения алгоритма. Выполняйте инструкции каждого пункта настолько полно, насколько возможно, перед тем как перейти к следующему. Некоторые пункты высшего уровня, обозначенные числом в чёрном круге (например, ①, ②), имеют подпункты (например, ①, ②), которые содержат последовательность выполнения пунктов высшего уровня.
- Буквами (например, ③, ⑥) обозначаются приоритеты. Они являются способом разрешения ничьей при выборе действия, фишки или области в рамках пункта алгоритма, к которым относятся. Каждый приоритет сужает диапазон возможных областей и целей. Если приоритет исключает все возможные области или цели, пропустите его. Для удобства текст приоритетов имеет цветной фон.

ПРИМЕР: бот-Правительство выполняет операцию атаки без специального действия в 1 области. Согласно пункту ① алгоритма, бот сначала выполнит специальное действие, однако это невозможно. Переходим к пункту ② и определяем области для атаки согласно подпунктам ① — ④ и приоритетам ③, ⑥. Условие подпункта ① не выполняется, так как игрок-Синдикат не выполнил свои условия победы. Подпункт ② гласит, что атака должна удалить как можно больше баз 26 июля или Директората, однако на карте нет областей, где Правительство могло бы это сделать. Согласно подпункту ③ следует атаковать таким образом, чтобы получить наличные. Это возможно, так как в Ла-Гаване находятся 2 куба войск, по 1 повстанцу с наличными от фракций Директората и Синдиката и 1 повстанец 26 июля без наличных. Определяем целевые фракции согласно приоритетам, обозначенным буквами. Приоритет ③ пропускаем, так как в Ла-Гаване нет повстанцев 26 июля с наличными. По приоритету ⑥ удаляем повстанца Директората и получаем первый жетон наличных. В области осталась только 1 фишка, у которой можно забрать наличные — повстанец Синдиката. Удаляем его и получаем второй жетон наличных.

8.2. Случайные города и провинции

Если несколько областей имеют равный приоритет для бота, выберите город или провинцию при помощи таблицы случайных областей на обороте памятки последовательности игры:

- Бросьте зелёный и жёлтый кубики и сверьтесь с таблицей: число на зелёном кубике определит столбец, а на жёлтом — ряд. Это и будет выбранная область.
- Если выбранная область не подходит, следуйте по стрелкам, пока не найдёте подходящую область (стрелки ведут сверху вниз по столбцам и с конца таблицы в её начало).
- Выполните действие в указанной области настолько полно, насколько возможно, а затем при необходимости снова бросьте кубики, чтобы выбрать следующую область.

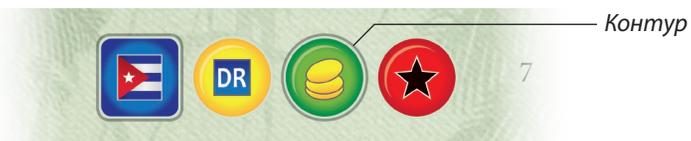
ПРИМЕЧАНИЕ: вместо таблицы игроки могут использовать кубик. Например, чтобы выбрать между двумя областями, они договариваются, что результат броска от 1 до 3 будет соответствовать одной области, а результат от 4 до 6 — другой.

8.3. Случайные ЭЦ

Если необходимо выбрать ЭЦ, бросьте кубик и выберите ЭЦ согласно таблице выбора ЭЦ. Вы можете разместить жетон саботажа только в те ЭЦ, где ещё нет такого жетона.

8.4. События

ПРИМЕЧАНИЕ: событие может быть не выгодно боту, который его выполняет.



8.4.1. Особые указания к событиям. Если бот выполняет событие и символ его фракции на карте такого события обведён серым контуром, сначала просмотрите особые указания на памятке его фракции.

8.4.2. Два эффекта. Если бот играет за 26 июля или Директорат, он выполняет верхний эффект (5.2). Если бот играет за Правительство или Синдикат, он выполняет нижний эффект. Особые указания к событиям (8.4.1) имеют приоритет над этим правилом.

8.4.3. Фишки. По событию бот размещает, удаляет, заменяет или передвигает (8.1.2) столько фишек, сколько возможно, соблюдая доступность (1.4.1) и предел группирования (1.4.2).

8.4.4. Фракции и области. Если не указано иное, то:

- Когда боту необходимо выбрать, кто получит выгоду от события (например, разместит фишки или получит бесплатную операцию), он выбирает себя, если это невозможно — случайную фракцию другого бота.
- Для выполнения бесплатных операций или специальных действий используйте алгоритм фракции, выполняющей такую операцию или действие (8.5–8.8).
- Выбирайте области таким образом, чтобы разместить, удалить или заменить (в зависимости от эффекта события) максимальное количество баз, затем других фишек или чтобы добиться наибольшего изменения общей поддержки или оппозиции.
- В противном случае выбирайте области случайным образом (8.2–.3).

Необязательно запоминать все правила, описанные ниже, поскольку они приведены на памятках ботов.



8.5. Бот-Синдикат

8.5.1. Сбор. Если в результате сбора Синдикат разместит хотя бы 1 повстанца в области с казино (открытым или закрытым), где нет его повстанцев, то:

- Сначала разместите по 1 повстанцу в каждой области с любым казино, где нет повстанцев Синдиката.
 - Затем скройте всех повстанцев Синдиката в областях, где все повстанцы Синдиката раскрыты, есть открытое казино и хотя бы 1 куб.
- После чего выполните специальное действие согласно 8.5.5.

8.5.2. Марш. Если условия сбора (8.5.1) не выполнены, а в результате марша Синдикат передвинет повстанца с наличными или передвинет повстанца в пустой ЭЦ, выполните марш:

- Сначала передвиньте по 1 повстанцу Синдиката в каждый соседний ЭЦ, в котором нет фишек. Выбирайте область, из которой передвигаются повстанцы, следуя приоритетам:
 - Ⓐ области, в которых больше всего повстанцев Синдиката;
 - Ⓑ области, где нет открытых казино, иначе — любые подходящие области.
- Затем, если следующая карта пропаганды будет последней (2.4.1), передвиньте повстанцев с жетонами наличных из областей, где нет закрытых казино, в области с закрытыми казино, если возможно.

После чего выполните специальное действие согласно 8.5.5.

8.5.3. Строительство. Если условия сбора (8.5.1) и марша (8.5.2) не выполнены, а количество доступных и закрытых казино превышает количество жетонов наличных на карте, либо если операция террора не может быть совершена, выполните строительство в областях под контролем Правительства или Синдиката:

- Если у Синдиката больше 35 ресурсов, выполните строительство в 2 областях, иначе в 1.
- Если следующая карта пропаганды будет последней (2.4.1), откройте закрытые казино в областях, где у Синдиката нет фишки с жетоном наличных.
- Затем или если следующая карта пропаганды не последняя, разместите новые закрытые казино, в первую очередь в областях, где уже есть казино.

После чего выполните специальное действие согласно 8.5.5.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если нет подходящих областей или у Синдиката меньше 5 ресурсов, вместо строительства выполните террор (8.5.4). Если и это невозможно, спасуйте.

8.5.4. Террор. Если условия других операций (8.5.1–3) не выполнены, совершите террор с помощью скрытых повстанцев в 1 или 2 областях:

- Сначала, если 26 июля — игрок и выполнило условия победы (7.2), в 1 области с оппозицией.
- Затем, если Правительство — игрок и выполнило условия победы, в 1 области с поддержкой.
- Если условия предыдущих пунктов не выполнены, то в 1 городе или провинции с оппозицией или с поддержкой (не в нейтральных и не в ЭЦ).

После чего выполните подкуп согласно 8.5.5.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если на карте нет скрытых повстанцев Синдиката в областях, где возможен террор, вместо этого выполните строительство (8.5.3). Если и это невозможно, спасуйте.

8.5.5. Специальные действия. Если бот-Синдикат совершает сбор, марш или строительство, после этого выполните специальное действие прибыли. Если это невозможно, выполните защиту, а если и это невозможно, то подкуп. Если был выполнен террор, совершите подкуп. Если подкуп невозможен, не выполняйте специальное действие.

ПРИБЫЛЬ: поместите по 1 жетону наличных под повстанцев Синдиката в 1 или 2 областях с открытыми казино, но не более 1 жетона в область (4.5.1). Выбирайте области, следуя



приоритетам: Ⓐ области, где у Синдиката нет наличных; Ⓑ области, где нет фишек других фракций, иначе — любые подходящие области. Если у Синдиката нет жетонов наличных или повстанцев в области с открытым казино, вместо прибыли выполните защиту.

ЗАЩИТА: передвиньте 2 куба в область с открытым казино под контролем 26 июля или, если это невозможно, под контролем Директората (в провинцию войска, в город полицию, 4.5.3). Передвиньте кубы из той области, в которой их больше всего. Если нет подходящей области с открытым казино, вместо защиты выполните подкуп.

ПОДКУП: заплатите 3 ресурса. Если возможно удалить фишки противников так, чтобы получить жетон наличных, сделайте это (при необходимости выберите область и фишки противников случайным образом). Если получить наличные невозможно, удалите фишки (сначала базы, 8.1.2) 26 июля, затем Директората из области с открытым казино. Если и это невозможно, тогда удалите фишки (сначала базы, 8.1.2) 26 июля, затем Директората из области с фишками Синдиката (в последнюю очередь из ЭЦ, 8.2–3). Если действует способность повстанцев «Помощь мафии» (5.3), вместо подкупа выполните убийство в области, где выполнялся террор (8.1.2), используя алгоритм подкупа, если возможно. Если всё вышеперечисленное невозможно или у Синдиката меньше 3 ресурсов, не выполняйте специальное действие.



8.6. Бот-Директорат

8.6.1. Террор. Если возможен террор Директората в области с активной лояльностью или убийство приведёт к удалению базы Правительства, выполните террор, раскрывая скрытых повстанцев Директората:

- Сначала в областях с активной поддержкой.
- Затем в областях с активной оппозицией.
- Затем в 1 другой области, где можно выполнить убийство, следуя приоритетам: Ⓐ область с базой Правительства; Ⓑ область с базой любого другого игрока, иначе с любой фишкой.

УБИЙСТВО: выполните убийство в 1 области, где был совершён террор и где повстанцев Директората больше, чем полиции (4.4.3). Если возможно, выберите область, где с помощью убийства можно удалить базу или закрыть казино, иначе область, где можно забрать наличные, иначе область, где можно удалить любую другую фишку. Удаляйте фишки, следуя приоритетам: Ⓐ фишки Правительства (сначала полицию, затем войска, 8.1.2); Ⓑ фишки любого игрока, иначе любого бота.

Если нет подходящей области или подходящих фишек, не выполняйте специальное действие.

8.6.2. Сбор. Если условия террора (8.6.1) не выполнены, а у Директората есть хотя бы 6 доступных повстанцев или, совершив сбор, он разместит базу, выполните сбор в провинциях/городах с нейтралитетом или пассивной лояльностью (3.3.1):

- Сначала скройте всех повстанцев Директората в областях, где все повстанцы Директората раскрыты, есть его база и хотя бы 1 куб.
- Затем в областях с хотя бы 3 повстанцами Директората, где можно разместить базу (1.4.2), замените 2 повстанцев на 1 базу.
- Затем разместите повстанцев в любых других областях: сначала с базой Директората, затем с повстанцами Директората и, наконец, в 1 другой случайной области.

ПОДРЫВ: затем выполните подрыв в провинции под контролем Директората (4.4.1).

- Если 26 июля выполнено условия победы (7.2), подрыв следует совершить так, чтобы максимально уменьшить общую оппозицию.
- Если нет, чтобы максимально уменьшить общую поддержку.
- Если ни то, ни другое невозможно, в провинции с наибольшим населением, если возможно, в нейтральной.

Если Директорат не контролирует ни одну провинцию, не выполняйте специальное действие.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если сбор невозможен, так как все области с активной поддержкой/оппозицией, выполните марш.

ПОДДЕРЖКА ЭКСПАТРИАНТОВ: в раунде пропаганды выполните бесплатный сбор (6.3.4). Разместите повстанцев так, чтобы получить контроль над областью по возможности с наибольшим населением. Если получить контроль невозможно, замените повстанцев на базу. Если и это невозможно, разместите повстанцев в случайной области.

8.6.3. Марш. Если условия террора и сбора (8.6.1–2) не выполнены, а нападение не приведёт к удалению 1–2 фишек противников и получению контроля Директората, либо если операции сбора и нападения не могут быть совершены, выполните марш так, чтобы Директорат не потерял контроль ни над 1 областью и чтобы в каждой области остался хотя бы 1 его повстанец (8.1.2):

- Сначала передвиньте ровно столько повстанцев, сколько требуется для получения контроля, в область с наибольшим населением. При прочих равных передвигайте повстанцев сначала из областей, где больше всего повстанцев Директората.
- Затем из 1 области, где больше всего повстанцев Директората, которые ещё не передвигались, передвиньте повстанцев на 1 область в сторону Гаваны или в Гавану.
- Если действует способность повстанцев «Уильям Морган» (5.3), можно выполнять марш на 2 области.

После чего выполните подрыв согласно 8.6.2.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если марш невозможен, выполните нападение.

8.6.4. Нападение. Если условия террора и сбора (8.6.1–2) не выполнены, а нападение приведёт к удалению 1–2 фишек противников и получению контроля над областью, либо если операция марша не может быть совершена, выполните нападение в 1–3 областях, где есть фишки противников.

ПРИМЕЧАНИЕ: Директорат не может напасть на 26 июля, если действует способность повстанцев «Каракасский пакт».

- Выполните засаду в 1 области, где есть хотя бы 1 скрытый повстанец Директората и фишки противника, согласно приоритетам ниже, если возможно.
- Затем выполните нападение в других областях, где есть хотя бы 4 повстанца Директората.
- Выбирайте фишки противников для нападения/засады, следуя приоритетам: Ⓐ чтобы получить наличные (выбирайте ботов, только если они не могут передать наличные другому боту, 8.1.2); Ⓑ фишки игрока, который выполнил условия победы (7.2); Ⓒ фишки Правительства; Ⓓ фишки Синдиката, иначе фишки 26 июля (8.1.2).

ЗАСАДА: выполните засаду (4.4.2) с помощью скрытого повстанца Директората в первой области, целевой для нападения, против цели нападения.

Если засада невозможна, Директорат не выполняет специальное действие.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если нет целей для нападения, вместо этого выполните марш (8.6.3) или, если и это невозможно, спасуйте.

8.6.5. Каракасский пакт. Если действует способность повстанцев «Каракасский пакт» (5.3), 26 июля — игрок и выполнено условия победы (7.2), а у Директората есть хотя бы 2 базы, то при выполнении операции или события удалите 2 базы Директората из случайных областей (или из 1 области), чтобы отменить эффект этого события.



8.7. Бот-26 июля

8.7.1. Террор. Если террор 26 июля приведёт к похищению, саботажу или изменению лояльности, выполните террор с помощью скрытых повстанцев 26 июля (3.3.4):

- Сначала в 1 области, где возможно совершить похищение у фракции, у которой есть наличные или хотя бы 1 ресурс (повстанцев 26 июля должно быть больше, чем полиции, 4.3.3), следуя приоритетам: Ⓐ в ЭЦ; Ⓑ в городе; Ⓒ в области с открытым казино.
- Затем во всех остальных ЭЦ, где нет жетонов саботажа.
- Затем в каждом городе и провинции с поддержкой или нейтралитетом.
- Затем, если «Каракасский пакт» не действует (5.3), в каждом другом городе и провинции с пассивной оппозицией.

ПОХИЩЕНИЕ: затем выполните похищение (4.3.3) в 1 области, где был совершён террор и где повстанцев 26 июля больше, чем кубов полиции:

- Чтобы получить наличные.
 - Иначе, чтобы получить ресурсы от фракции, у которой есть хотя бы 1 ресурс: в первую очередь у Правительства, потом у Синдиката.
 - Если действует способность повстанцев «Рауль Кастро» (5.3) и при похищении на кубике выпало 1 или 2, перебросьте кубик.
- Если в области террора нельзя выполнить похищение, 26 июля не выполняет специальное действие.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если террор невозможен, вместо этого выполните сбор.

8.7.2. Сбор. Если условия террора (8.7.1) не выполнены, а у 26 июля есть хотя бы 6 доступных повстанцев или, совершив сбор, 26 июля разместит базу, либо если террор не может быть совершён, выполните сбор в провинциях и городах без поддержки (3.3.1):

- Сначала скройте всех повстанцев 26 июля в областях, где все повстанцы 26 июля раскрыты, есть его база и хотя бы 1 куб.
- Затем в областях с хотя бы 3 повстанцами 26 июля, где можно разместить базу (1.4.2), замените 2 повстанцев на 1 базу.
- Затем разместите повстанцев в любых других областях: сначала с базой 26 июля, затем с повстанцами 26 июля и, наконец, в 1 другой случайной области.

- Если действует способность повстанцев «Партизанская жизнь» (5.3), можете и скрывать, и размещать повстанцев во всех целевых областях.

ВНЕДРЕНИЕ: затем выполните внедрение в области, где есть куб, нет поддержки, и если в ней или в соседней области есть скрытый повстанец 26 июля (4.3.1).

Выбирайте области, следуя приоритетам: Ⓐ ЭЦ; Ⓑ чтобы получить наличные; Ⓒ чтобы удалить последний куб полиции, иначе в случайной подходящей области.

Если нет подходящей области для совершения внедрения, 26 июля не выполняет специальное действие.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если сбор невозможен, так как все области с поддержкой, вместо этого выполните марш.

8.7.3. Марш. Если условия террора и сбора (8.7.1–2) не выполнены, а на карте нет области с хотя бы 4 повстанцами 26 июля и хотя бы 1 фишкой Правительства, либо если операция сбора не может быть совершена, выполните марш так, чтобы в каждой области остался хотя бы 1 повстанец 26 июля:

- Сначала передвиньте по 1 скрытому повстанцу в каждый ЭЦ, где ещё нет скрытых повстанцев 26 июля.
- Затем передвиньте повстанцев из всех соседних ЭЦ и областей с оппозицией в 1 область под контролем Правительства, в первую очередь с поддержкой.
- Если действует способность повстанцев «Че Гевара» (5.3), выполните сначала инструкции из второго пункта, затем из первого.
- Затем из 1 области, где больше всего повстанцев 26 июля, которые ещё не передвигались, передвиньте повстанцев на 1 область в сторону Гаваны или в Гавану.

После чего выполните внедрение согласно 8.7.2.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если марш невозможен, выполните нападение.

8.7.4. Нападение. Если условия террора и сбора (8.7.1–2) не выполнены и на карте есть область, в которой находятся хотя бы 4 повстанца 26 июля и хотя бы 1 фишка Правительства, либо если операция сбора не может быть совершена, выполните нападение в областях, где есть фишки противников (3.3.3):

- Выполните засаду в 1 области, где есть хотя бы 1 скрытый повстанец 26 июля и фишки противника, согласно приоритетам ниже, если возможно.
- Затем нападайте в остальных областях, где есть хотя бы 4 повстанца 26 июля.
- Выбирайте фишки противников для нападения/засады, следуя приоритетам: Ⓐ чтобы забрать у них наличные (выбирайте ботов, только если они не могут передать наличные другому боту, 8.1.2); Ⓑ фишки Правительства; Ⓒ фишки игрока (не бота), удаление которых приведёт к потере им контроля, иначе выберите фишки случайной фракции.
- Если действует способность повстанцев «Рауль Кастро» (5.3), перебросьте кубик только в том случае, если нападение не привело к удалению фишек.

ЗАСАДА: выполните засаду (4.3.2) с помощью скрытого повстанца 26 июля в первой области, целевой для нападения. Если у 26 июля нет скрытых повстанцев, не выполняйте специальное действие.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если нападение невозможно, спасуйте.

8.7.5. Агитация. Бот-26 июля выполняет агитацию (6.3.3) так, чтобы максимально изменить лояльность. Если у него недостаточно ресурсов, чтобы провести агитацию во всех областях, он выполняет это действие в областях: Ⓐ с наибольшим населением; Ⓑ с наибольшей поддержкой; Ⓒ с наименьшим количеством жетонов террора, иначе в случайных областях. Удаляйте жетон террора только в том случае, если после этого можно будет изменить лояльность.

8.7.6. Каракасский пакт. Если действует способность повстанцев «Каракасский пакт» (5.3), Direktorat — игрок и выполнил условия победы (7.2), а у 26 июля есть хотя бы 2 базы, то при выполнении операции или события, удалите 2 базы 26 июля из случайных областей (или 1 области), чтобы отменить эффект этого события.



8.8. Бот-Правительство

8.8.1. Возможности Правительства. Если действует любая из перечисленных возможностей Правительства (5.4), бот следует следующим приоритетам:

- **Броневые автомобили.** Выполните атаку, если при этом возможно удалить базу 26 июля или хотя бы 4 любых повстанцев. Передвигайте войска, следуя алгоритму операции зачистки, но из любых областей.
- **Санчес Москера.** Выполните атаку, если при этом возможно удалить базу 26 июля или хотя бы 4 любых повстанцев в горах.
- **Роландо Масферрер.** Если по памятке вы выбрали любую операцию, кроме атаки, вместо неё выполните зачистку и бесплатную атаку, если при этом возможно удалить базу 26 июля или раскрыть хотя бы 4 любых повстанцев.
- **Служба военной разведки.** При зачистке (8.8.4), вместо того чтобы выполнить её в областях с кубами, выполняйте её сначала там, где кубов нет. При передвижении перемещайте в область по возможности равное количество кубов полиции (округляя в её сторону) и войск.
- **База в Гуантанаме.** Если совместно с выполняемой операцией возможно совершить авиаудар, чтобы удалить 2 фишки, сделайте это.

8.8.2. Подготовка. Если в любой провинции с базой Правительства или в любом городе отсутствует контроль Правительства, войска или полиция, выполните подготовку, тратя не более 9 ресурсов на размещение фишек:

- Размещайте по 4 куба (8.1.2) в каждой провинции с базой Правительства и/или в каждом городе, пока доступны хотя бы 4 куба. В первую очередь размещайте кубы в областях не под контролем Правительства, затем в областях без полиции, затем без войск.
- Затем в 1 провинции, где есть хотя бы 2 куба и нет базы Правительства, но её можно разместить, замените 2 куба (в первую очередь войск, затем полиции) на 1 базу.
- Затем, если база не была размещена, наведите порядок в 1 области, где была выполнена подготовка и где это действие приведёт к максимальному изменению общей поддержки (6.3.2). Измените лояльность на столько уровней, насколько это возможно, но так, чтобы у Правительства осталось хотя бы 9 ресурсов.

ПРИМЕЧАНИЕ: бот-Правительство будет выполнять подготовку, зачистку или атаку максимум в 4 областях за раз, если помощь США активная (6.3.1), в 3 областях, если ограниченная, и только в 2 областях, если прекращена.

ПЕРЕБРОСКА: затем перебросьте до 3 кубов войск из 1 города под контролем Правительства, в первую очередь оттуда, где больше всего войск, не нужных для сохранения контроля. Перебросьте их в провинцию, в которой нет войск, но есть полиция. Если такой нет, то в область, где раскрытых повстанцев больше, чем войск. Если и такой нет, то в город или провинцию под контролем другой фракции, если после переброски она лишится контроля. Если и такой нет, то перебросьте войска в неконтролируемую область, чтобы получить контроль. Если переброска невозможна, не выполняйте специальное действие.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если подготовка невозможна, выполните охрану.

8.8.3. Охрана. Если в 1 ЭЦ среди повстанцев 26 июля и Директората есть скрытые или их общее количество превышает количество кубов, либо если операция подготовки не может быть совершена, выполните охрану. Передвиньте полицию, затем войска во все ЭЦ так, чтобы количество кубов в каждом ЭЦ было равно количеству повстанцев. Далее передвиньте полицию, затем войска так, чтобы получить контроль в городах, где его нет, и чтобы в каждом городе было хотя бы по 1 кубу войск и полиции. Передвигайте по 1 кубу за раз из области с наибольшим числом кубов этого типа, куда ещё не перемещался ни 1 куб. Не забирайте последний куб полиции из любой области. Затем выполните атаку так, чтобы удалить как можно больше повстанцев 26 июля.

АВИАУДАР: затем, если возможно, выполните авиаудар так, чтобы удалить базу или закрыть казино, иначе чтобы удалить раскрытого повстанца из области, где есть хотя бы 1 куб, иначе чтобы удалить последнего раскрытого повстанца фракции противника из области. Выбирайте сначала фишки игрока, который выполнил условия победы, затем 26 июля, затем Директората, а также сначала провинции, затем ЭЦ. Если помощь США прекращена (6.3.1) или нет подходящих областей для авиаудара, вместо этого выполните репрессии, как описано ниже.

РЕПРЕССИИ: выполните репрессии в области под своим контролем, где есть база противника и только 1 повстанец той же фракции. Передвиньте этого повстанца в любую область, кроме той, где есть только его база и больше нет повстанцев его фракции. Передвигайте повстанца сначала игрока, который выполнил условия победы (7.2), затем 26 июля, затем Директората. Если это невозможно, выполните репрессии в области под своим контролем, где произойдёт максимальное уменьшение общей оппозиции, и передвиньте оттуда повстанца (4.2.3). В любом случае при передвижении следуйте приоритетам: Ⓐ скрытый повстанец; Ⓑ в область с нейтралитетом или оппозицией. Если нет подходящей области для репрессий, вместо этого выполните переброску (8.8.2).

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если охрана невозможна, выполните зачистку.

8.8.4. Зачистка. Если условия охраны (8.8.3) не выполнены и в ходе операции атаки (без специального действия) не будет получен контроль или не будут удалены ни база 26 июля или Директората, ни хотя бы 3 повстанца либо если операция охраны не может быть совершена, выполните зачистку, тратя не более 9 ресурсов:

- Выберите области со скрытыми повстанцами 26 июля или Директората, следуя приоритетам: Ⓐ области с поддержкой; Ⓑ Гавана; Ⓒ области с кубами, иначе любые подходящие области.
- Затем передвиньте в выбранные области столько кубов войск, сколько не хватает в области, чтобы сначала раскрыть как можно больше повстанцев, затем получить над ней контроль (если его не было), однако таким образом, чтобы не потерять контроль над областями, откуда перемещаются кубы.
- Раскройте столько повстанцев, сколько возможно, во всех областях, где проводится зачистка, следуя приоритетам: Ⓐ игрока, который выполнил условия победы (7.2); Ⓑ 26 июля; Ⓒ Директората, иначе — Синдиката.

После этого выполните специальное действие: авиаудар, репрессии или переброску (8.8.2–3).

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если зачистка невозможна, выполните атаку.

8.8.5. Атака. Если условия подготовки и охраны (8.8.2–3) не выполнены, операция атаки без специального действия удалит базу 26 июля или Директората или хотя бы 3 повстанцев или позволит получить контроль, либо если операция зачистки не может быть совершена, выполните атаку, тратя не более 9 ресурсов:

- Сначала выполните специальное действие: авиаудар, репрессии или переброску (8.8.2–3).
- Затем, только если Синдикат — игрок и выполнил условия победы (7.2), выполните атаку, чтобы закрыть как можно больше казино.
- Затем выполните атаку так, чтобы удалить как можно больше баз 26 июля или Директората, затем так, чтобы получить наличные, затем так, чтобы удалить как можно больше повстанцев. В первую очередь выбирайте фишки 26 июля, затем Директората, затем Синдиката.

ЕСЛИ НЕВОЗМОЖНО: если ни атака, ни специальное действие невозможны, спасуйте. Если Правительство выполняет специальное действие, но не может выполнить атаку по алгоритму, описанному выше, оплатите стоимость атаки в 1 области.

8.8.6. Наведение порядка в раунде пропаганды. В фазе поддержки выполните наведение порядка (6.3.2) так, чтобы максимально изменить лояльность, при этом у Правительства должно остаться не менее 9 ресурсов.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: в последнем раунде пропаганды (2.4.1) игнорируйте ограничение в 9 ресурсов.

8.8.7. Передислокация. Выполняйте передислокацию (6.4) следующим образом:

- Сначала передвиньте столько кубов полиции в каждый ЭЦ, сколько там повстанцев 26 июля. Затем передвиньте кубы полиции в провинции, из которых будут передислоцированы войска, таким образом, чтобы после этого не потерять контроль (учитывайте, что в фазу подготовки закрытые казино вновь откроются). Затем передвиньте по 1 кубу полиции в каждую провинцию с базой Правительства и в каждый город, в которых нет полиции. Передвигайте кубы из области с наибольшим количеством кубов полиции, но так, чтобы не потерять контроль и не перемещать последний куб полиции из области.

- Затем передвиньте войска так, чтобы не потерять контроль ни над 1 областью и распределить их максимально равномерно между следующими областями под вашим контролем: города и провинции с базами.

8.9. Победа в одиночной игре

В одиночной партии игрок не может одержать победу во время раундов пропаганды (7.2). Чтобы выиграть, он должен не допустить победы ботов и в конце партии иметь наивысший показатель близости к победе (7.3). Бот может выиграть как в раунде пропаганды, так и в конце партии, если у него наивысший показатель близости к победе. Ничья разрешается в пользу бота, затем Синдиката, затем Директората, затем 26 июля. Победитель получает безраздельную власть над Кубой!

- **Победа бота-Синдиката** — вива Лански! Пламя революции угасло, а вместе с ним и надежда на кубинскую независимость. Власть попадает в руки мафии, американских корпораций, хозяйничающих на острове, и их марионеток — кубинских диктаторов. США заинтересованы в сохранении «гангстерского рая», хотя и держат его под пристальным наблюдением.
- **Победа бота-Директората** — студенческая революция! Бойцы, разочарованные в правительстве Батисты и Движении 26 июля, встают под знамёна Директората. Сторонники старого режима бегут с острова, а братья Кастро объявляются советскими шпионами. США признают легитимность нового революционного правительства.
- **Победа бота-26 июля** — триумф Кастро! Объединив разрозненные антиправительственные силы, Фиделю удастся покончить со старым режимом. Бывшим союзникам, несогласным с его политикой, остаётся лишь наблюдать, как диктатура Батисты сменяется диктатурой пролетариата.

- **Победа бота-Правительства** — хвала диктатору! Революция терпит сокрушительное поражение. Население теряет веру в повстанцев и встаёт на сторону армии и полиции. Мафии позволено остаться на Кубе и довольствоваться ролью верного помощника правительства. Кастро возвращается в тюрьму — на этот раз амнистии не будет.

После последней пропаганды: если бот достиг наивысшего показателя близости к победе, то он побеждает. Если же это сделал игрок, то посчитайте разницу между его показателем и наивысшим показателем среди ботов. В случае равенства разрешите ничью, как указано выше.

- **От 1 до 4 — борьба продолжается!** Битва за остров ещё не окончена. Затянувшаяся гражданская война подталкивает США к военной интервенции на Кубу.
- **5+ у игрока за Правительство** — образец борьбы с повстанцами! Кубинский диктатор расправляется с революционерами и противостоит иностранному давлению, показывая пример прочим латиноамериканским странам.
- **5+ у игрока за 26 июля** — успех революции! Повстанческая стратегия Кастро-Гевары продемонстрировала свою эффективность. Левые ожидают, что другие латиноамериканские страны последуют примеру Кубы.
- **5+ у игрока за Синдикат** — гангстерский рай! Мафия скрытно прибирает к рукам всю власть на Кубе, и официальным властям остаётся только плясать под её дудочку.
- **5+ у игрока за Директорат** — свобода и справедливость! Благодаря храбрости и готовности к самопожертвованию, кубинское студенчество встаёт во главе революции. Батиста изгнан с острова, а Кастро вынужден со стороны наблюдать, как новое правительство проводит выборы и устанавливает демократические порядки.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры:

Джефф Гроссман, Волько Рунке

Разработка:

Эрьян Ариандер, Стив Калер

Разработка ботов:

Эрьян Ариандер, Волько Рунке

Арт-директор, дизайнер коробки:

Роджер Б. Макгован

Поле, карты и жетоны:

Чечу Ньюто, Шавьер Карраскоса

Правила и памятки:

Марк Симонич, Чарли Киблер

Модуль для Vassal:

Джозел Топпен и Джефф Гроссман

Тестировщики:

Пол Асето, Джо Агуайо, Фил Брэдли, Стив Кэри, Кит Кумиски, Аллен Доум, Крис Фаррелл, Мэтт Филла, Гэри Грей, Джефф Гринджер, Джон Горьковски,

Дэйв Нойл, Джон Леггат, Марк Митчелл, Стивен Пердью, Тодд Куинн, Стефан Ренар, Даниэль Ранке, Карл Шмит, Ахмад Сиддики, Колин Симмонс, Дуг Сан, Роджер Тейлор, Кен Ти, Джон Васиلاكос, Джон Вебер, Джон Вутресс, Мэтт Циглер, Майк Циглер

Особая благодарность:

VPJ Arponen за помощь с ботами

Координатор производства:

Тони Кёртис

Продюсеры:

Тони Кёртис, Роджер Б. Макгован, Энди Льюис, Джин Биллингсли, Марк Симонич

Изображения:

«Эскапада» — Дирк ван дер Мейд; «Ларрасабаль» — Pyswo; «Уильям Морган» — Fecha de Fundación 30 de Julio 2003 El Veraz.

Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games

Переводчик: Антон Сковородин

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Евгения Орлова

Помощь с исторической справкой:
М. Т.

Дизайнер-верстальщик:
Александр Шевченко

Руководитель проекта:
Максим Книшевицкий

Руководитель редакции:
Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

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

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

26 июля — фракция повстанцев: Движение 26 июля во главе с Фиделем Кастро (1.0, 1.5).

Авиаудар — специальное действие Правительства, которое удаляет раскрытых повстанцев или их базы (4.2.2).

Агитация — действие в раунде пропаганды, с помощью которого 26 июля увеличивает оппозицию (6.3.3).

Активная лояльность — город или провинция с жетоном активной поддержки или активной оппозиции (1.6.1).

Активная помощь — наивысший уровень помощи США (6.3.1).

Альтернативное размещение — вариант подготовки, при котором игроки сами размещают свои фишки на карте (2.1).

Атака — операция Правительства, которая удаляет фишки повстанцев в зависимости от количества кубов (3.2.4).

База — фишка в виде диска, которую нельзя передвинуть за операцию или действие. Оказывает влияние на операции сбора и подготовки, получение ресурсов и выполнение условий победы некоторых фракций (1.4).

Базы последними — возможность удаления базы фракции только в том случае, если в этой области нет её кубов или повстанцев (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2).

Бесплатно — выполнить операцию или специальное действие, без траты ресурсов и изменения готовности (2.3.6, 5.5).

Бот — фракция не под контролем игрока (1.5, 8.0).

Верхний эффект — первый эффект карт событий с двумя эффектами, как правило, выгодный для 26 июля или Директората (5.2).

Взятки — передача 2 ресурсов Синдиката каждой фракции, контролирующей область с открытым казино, в раунде пропаганды (6.2.3).

Внедрение — специальное действие 26 июля, которое заменяет 1 куб на повстанца (4.3.1).

Военные трофеи — получение наличных и/или размещение повстанца в ходе операции нападения (3.3.3).

Возможность Правительства — длительный нижний эффект события, который действует до следующего раунда пропаганды (5.4).

Войска — синие кубы Правительства, обозначающие отряды, специализирующиеся на зачистке и атаке (1.4).

Выполнить — применить эффект события или провести операцию/специальное действие (2.3).

Город — тип области, крупное поселение (1.3.1, 1.3.3).

Горы — тип местности в провинции, который затрудняет операцию атаки (1.3.2, 3.2.4).

Готовая — фракция, имеющая право выполнить операцию или событие. Бывает 1-я и 2-я готовая фракция (2.3.1–2).

Д26 — см. 26 июля.

Два эффекта — событие с двумя эффектами: верхним и нижним (5.2)

Директорат — фракция повстанцев: студенческая организация Революционный директорат 13 марта (1.0, 1.5).

Доступные фишки — фишки, которые находятся в зоне доступных фишек своей фракции и могут быть размещены на карте (1.4.1).

Закрыть — перевернуть казино (базу Синдиката) на карте символом вниз (1.4.4).

Заменить — заменить фишку на карте на фишку из зоны доступных фишек (1.4.1). Если нужно заменить открытое казино, вместо этого оно закрывается и в эту же область размещается заменяющая фишка (1.4.5).

Засада — специальное действие 26 июля и Директората, которое гарантирует успех нападения в 1 области (4.3.2, 4.4.2).

Зачистка — операция Правительства, которая передвигает войска в соседнюю область и раскрывает повстанцев (3.2.3).

Защита — специальное действие Синдиката, которое перемещает кубы (4.5.3).

Значимость ЭЦ — количество ресурсов, которое приносит Правительству не саботированный ЭЦ в раунде пропаганды (1.3.4, 6.2.1).

Измените — поменяйте уровень лояльности в области на указанное количество уровней (1.6.1).

Изъятие — получение наличных в ходе специального действия внедрения или убийства (4.3.1, 4.4.3).

Казино — база Синдиката с особыми правилами (1.4.4–5).

Кампания — все карты событий до следующей карты пропаганды (2.4.1).

Контрабанда — передача наличных в ходе специального действия подкупа (4.5.4).

Контроль — обладание большим числом фишек в городе или провинции, чем все другие фракции вместе взятые (1.7). Закрытые казино не учитываются.

Контур — выделение символа фракции на карте события, указывающее на наличие особых указаний к событиям для бота (8.4.1).

Конфискация — получение наличных во время операции атаки (3.2.4).

Куб — фишка Правительства; синего цвета — войска, голубого — полиция (1.4).

Лес — тип местности в провинции, который затрудняет операцию зачистки (1.3.2, 3.2.3).

Маркер фракции — фишка в форме цилиндра, которая отмечает готовность фракции на шкале последовательности игры (2.2) или ресурсы фракции на шкале учёта (1.8).

Марш — операция повстанцев, которая перемещает повстанцев (3.3.2).

Наведение порядка — действие Правительства в раунде пропаганды или в ходе операции подготовки, которое увеличивает поддержку (3.2.1, 6.3.2).

Наличные — жетон, обозначающий крупные суммы в долларах США. Наличные можно отмыть или же потратить (2.3.6, 4.5.2, 6.2.4).

Нападение — операция повстанцев, которая удаляет до 2 фишек противников (3.3.3).

Население (НАС) — значение, отражающее количество населения в провинции или городе (1.3.2–3).

Населённый пункт — небольшое поселение, которое не является областью и не имеет игрового значения (1.3.1): Санта-Клара и военно-морская база в Гуантанамо.

Неготовая — фракция, чей символ пропускается при определении 1-й и 2-й готовых фракций (2.3.1–2).

Нейтральная (область) — область без жетона лояльности, в которой нет ни поддержки, ни оппозиции (1.6.1–2).

Неконтролируемая (область) — город или провинция, в которой ни одна из фракций не имеет больше фишек, чем все другие фракции вместе взятые (1.7).

Нижний эффект — второй эффект событий с двумя эффектами, как правило, выгодный для Правительства или Синдиката (5.2).

Область — зона на карте, в которой могут находиться фишки: провинция, город или ЭЦ (1.3.1).

Обмен — процесс передачи ресурсов или наличных от одной фракции к другой (1.5.1).

Общая оппозиция — общее количество населения в областях с жетоном пассивной оппозиции плюс удвоенное количество населения в областях с жетоном активной оппозиции (1.6.3).

Общая оппозиция + базы — показатель, равный общей оппозиции плюс количество баз 26 июля на карте (1.6.3, 7.2–3).

Общая поддержка — общее количество населения в областях с жетоном пассивной поддержки плюс удвоенное количество населения в областях с жетоном активной поддержки (1.6.3, 7.2–3).

Обычное размещение — стандартный вариант размещения фишек при подготовке (2.1).

Ограниченная операция — операция только в 1 области, которая не может выполняться совместно со специальным действием (2.3.5).

Ограниченная помощь — средний уровень помощи США (6.3.1).

Операции COIN (*counterinsurgency*; *противоповстанческий*) — все операции Правительства (3.2).

Операция — основное действие, совершаемое фракцией с помощью её фишек (3.0).

Оппозиция — уровень лояльности; области с жетоном оппозиции (1.6).

Открытые казино — показатель, равный общему количеству открытых казино на карте (1.4.4, 1.6.3, 6.2.4, 7.2–3).

Открыть — перевернуть казино (базу Синдиката) на карте символом вверх (1.4.4).

Откуп — получение наличных в ходе операции похищения (4.3.3).

Отмывание — трата жетона наличных для совершения дополнительной бесплатной ограниченной операции (2.3.6).

Охрана — операция Правительства, которая передвигает войска в ЭЦ или города, раскрывает и удаляет повстанцев (3.2.2).

Пас — отказ от выполнения операции или события готовой фракцией (2.3.3).

Пассивная лояльность — город или провинция с жетоном пассивной поддержки или пассивной оппозиции (1.6.1).

Переброска — специальное действие Правительства, которое перемещает войска (4.2.1).

Перевернуть — раскрыть скрытого или скрыть раскрытого повстанца либо открыть закрытое или закрыть открытое казино (1.4.3, 1.4.4).

Передислокация — передвижение кубов Правительства во время раунда пропаганды (6.4).

Повстанец — фишка, обозначающая отряды повстанцев (1.4).

Подготовка (операция) — операция Правительства, которая позволяет разместить и заменить фишки на карте, а также навести порядок (3.2.1).

Подготовка (фаза) — последняя фаза раунда пропаганды, необходимая для приготовления к розыгрышу следующей карты (6.5).

Поддержка — уровень лояльности; области с жетоном поддержки (1.6).

Поддержка экспатриантов — действие Директората в раунде пропаганды, которое позволяет выполнить бесплатный сбор в 1 области (6.3.4).

Подкуп — специальное действие Синдиката, которое удаляет фишки или переворачивает повстанцев (4.5.4).

Подрыв — специальное действие Директората, которое устанавливает в провинции нейтралитет и позволяет получить ресурсы (4.4.1).

Показатель близости к победе — значение, определяющее близость к выполнению условий победы каждой фракции (7.3).

Полиция — голубые кубы Правительства, обозначающие отряды, занятые охраной порядка и пресечением преступлений (1.4).

Поместить — поместить жетон наличных из ячейки в зоне Синдиката на карту под повстанца или куб (4.5.2).

Помощь США — шкала, отражающая текущий уровень поддержки Правительства со стороны США (6.3.1).

Порядок фракций — ряд символов на карте события, который позволяет определить порядок действия фракций (2.3.2).

Последняя пропаганда — четвёртый раунд пропаганды, завершающий игру (2.4.1, 6.3.5, 7.3).

Поставки — значение иностранной поддержки, которое прибавляется к ресурсам Правительства в раунде пропаганды или по эффекту событий (1.8, 6.2.1).

Похищение — специальное действие 26 июля, которое позволяет получать ресурсы (4.3.3).

Правительство — единственная не повстанческая фракция; официальные власти Кубы во главе с Батистой (1.0, 1.5).

Предел группирования — ограничение на количество фишек в одной области (1.4.2).

Прекращена (помощь) — самый нижний уровень помощи США (6.3.1).

Прибыль — специальное действие Синдиката, которое позволяет получить наличные или закрыть казино в обмен на ресурсы (4.5.1).

Приоритеты — часть алгоритма, который определяет действия бота (8.1.3).

Провинция — тип области, преимущественно сельская местность (1.3.2).

Пропаганда — карта, с розыгрышем которой начинается раунд пропаганды. В ходе раунда происходит проверка условий победы, получение ресурсов и другие действия (2.4, 6.0).

Противник — любая другая фракция (1.5), кроме действующей.

Равнина — тип местности в провинции, который не затрудняет проведение операций (1.3.2).

Раскрыть — раскрыть скрытого повстанца или оставить раскрытого таковым (1.4.3).

Раскрытый — повстанец, размещённый на карте символом вверх. Может стать целью атаки или авиаудара (1.4.3).

РД — см. Директорат.

РД НАС + базы — показатель, равный общему количеству населения в областях под контролем Директората плюс количество его баз на карте (1.6.3, 1.7, 7.2–3).

Репрессии — специальное действие Правительства, которое помещает жетон террора, изменяет лояльность в сторону нейтралитета и перемещает 1 повстанца в соседнюю область (4.2.3).

Ресурсы — средства, которые фракции тратят на выполнение операций и других действий (1.8).

Саботаж — помещение жетона саботажа в ЭЦ без такого жетона. Предотвращает получение ресурсов Правительством в раунде пропаганды (3.3.4, 6.2).

Сбор — операция повстанцев, которая позволяет разместить, заменить или скрыть фишки (3.3.1).

Своя (о фишке) — фишка фракции, выполняющей операцию, специальное действие или эффект события.

Синдикат — фракция повстанцев: кубинская мафия (1.0, 1.5).

Скрытый — повстанец, размещённый на карте символом вниз. Не может стать целью атаки или авиаудара. Раскрываясь, способен совершать террор и засаду (1.4.3).

Событие — карта с эффектом и порядком фракций (2.3, 5.0).

Совместно — некоторые специальные действия могут быть выполнены только совместно с определёнными операциями (4.1.1).

Специальное действие — действие, которое может выполняться совместно с операцией. Большинство бесплатны и уникальны для каждой фракции (4.0).

Способность повстанцев — длительный верхний эффект события, который действует до конца игры (5.3).

Стоимость — количество ресурсов, которое необходимо потратить для выполнения операции (3.1).

Строительство — операция Синдиката, которая размещает закрытое казино или открывает его (3.3.5).

Террор — операция повстанцев, которая помещает жетон террора в город или провинцию и жетон саботажа в ЭЦ (3.3.4).

Убийство — специальное действие Директората, которое удаляет 1 любую фишку противника (4.4.3)

Удалить — убрать фишку с поля в зону доступных фишек фракции-владельца (1.4.1). Если нужно удалить открытое казино, вместо этого оно закрывается (1.4.5).

Уловка — жетон, используемый в варианте игры (7.3).

Уровень — уровень лояльности или помощи США (1.6.1, 6.3.1).

Установить — изменить уровень лояльности на указанный (1.6.1).

Фаза — этап раунда пропаганды (6.0).

Фишки — все кубы, повстанцы и базы (включая казино) (1.4).

Фракция — одна из четырёх сторон конфликта, которую может возглавить игрок или бот: Правительство, 26 июля, Директорат, Синдикат (1.5).

Фракция повстанцев — фракции 26 июля, Директорат и Синдикат (1.0).

Целевой — фракция противника, его фишка или область, выбранная для выполнения операции, специального действия или эффекта события (3.1, 4.1).

ЭЦ — экономический центр, тип области (1.3.4).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (2.1)

Основные правила

Выберите обычное или альтернативное начальное размещение (см. ниже). Определите, будут ли участвовать боты (1.5) и использоваться варианты игры: короткая партия (2.1), внезапная пропаганда (2.3.8) и уловка (7.3). Затем игроки выбирают фракции и берут складные памятки (1.5). Если играете без ботов (8.0):

4 игрока: каждый игрок контролирует одну из фракций.

3 игрока: 26 июля контролирует Директорат, либо Правительство контролирует Синдикат.

2 игрока: 26 июля контролирует Директорат, а Правительство контролирует Синдикат.

Подготовка колоды

Отложите 4 карты пропаганды и перемешайте оставшиеся 48 карт событий. Если вы играете короткую партию, удалите из колоды 8 случайных карт событий, не просматривая их, и уберите в коробку: они не будут использоваться в этой игре. Разделите получившуюся колоду на 4 равные стопки (на глаз или чётко поровну) и замешайте в каждую стопку по 1 карте пропаганды. Затем поместите все получившиеся стопки друг на друга, сформировав таким образом колоду карт. Положите её лицом вниз так, чтобы она была в зоне видимости всех игроков.

Обычное размещение

Жетоны:

- **Помощь США:** активная.
- **Поставки:** 15.
- **Ресурсы:** Правительство — 15, Синдикат — 15, 26 июля — 10, Директорат — 5.
- **Готовые фракции:** все.
- **Общая поддержка:** 16.
- **Общая оппозиция + базы:** 7.
- **РД НАС + базы:** 1.
- **Открытые казино:** 3.
- **Активная поддержка:** Пинар-дель-Рио, Гавана.
- **Пассивная поддержка:** Ла-Гавана, Камагуэй (город).
- **Пассивная оппозиция:** Матансас, Камагуэй (провинция), Орьенте.
- **Активная оппозиция:** Сьерра-Маэстра.
(Лас-Вильяс и Сантьяго-де-Куба нейтральны.)

Контроль:

- **Правительство** — Гавана, Камагуэй (город), Сантьяго-де-Куба, Лас-Вильяс.
- **26 июля** — Сьерра-Маэстра.
- **Директорат** — Камагуэй (провинция).
- **Синдикат** — Пинар-дель-Рио.

Фишки Правительства:

- Гавана — 6 войск, 4 полиции.
- Камагуэй (город) — 1 войско, 2 полиции.
- Сантьяго-де-Куба — 2 войска, 2 полиции.
- Лас-Вильяс — 3 войска.

Фишки 26 июля:

- Ла-Гавана — 1 повстанец.
- Сьерра-Маэстра — 2 повстанца, 1 база.
- Сантьяго-де-Куба — 1 повстанец.

Фишки Директората:

- Гавана — 2 повстанца.
- Камагуэй (провинция) — 1 повстанец.

Фишки Синдиката:

- Гавана — 1 казино.
- Ла-Гавана — 1 казино.
- Пинар-дель-Рио — 1 казино.

Альтернативное размещение

Сначала разместите все фишки ботов и все жетоны их фракций, кроме контроля, как указано выше. Затем разместите фишки игроков в следующем порядке:

- **Синдикат** — 3 казино, по 1 в любой области.

- **Директорат** — 3 повстанца в любых областях.

- **26 июля** — 4 повстанца и 1 база в областях, где нет фишек Директората. Не более 1 повстанца на город.

- **Правительство** — 9 кубов войск и 8 кубов полиции в любых городах, 3 куба войск в одной любой провинции.

После чего отметьте контроль.

ДОСТУПНЫЕ ФИШКИ

(всего, до подготовки к игре)

	Правительство	26 июля	Директорат	Синдикат
Войска	15 × 	—	—	—
Полиция	15 × 	—	—	—
Повстанцы	—	15 × 	15 × 	6 × 
Базы	2 × 	4 × 	4 × 	10 × 