

A GAME BY DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

НЕУСТРАШИМЫЕ

СЕВЕРНАЯ АФРИКА

ИГРА ДЭВИДА ТОМПСОНА И ТРЕВОРА БЕНДЖАМИНА

ИЛЛЮСТРАЦИИ РОЛАНДА МАКДОНАЛЬДА

ПРАВИЛА

Лето 1940 года. Началась Североафриканская кампания. В это же время формируется Группа дальней разведки пустыни (Long Range Desert Group, сокращённо LRDG) – первое специальное подразделение британской армии, задачами которого стали разведка и спецоперации. Целью LRDG было проведение спецопераций за линией фронта для сбора разведданных и саботажа. Вам предстоит командовать этими храбрыми солдатами во время проведения ряда дерзких операций или побороться с ними, возглавив Королевскую итальянскую армию. Преодолейте хаос войны в пустыне, перехитрите врага во время сражений в песках и среди скал и оставайтесь неустрашимы!

В игре «Неустрашимые: Северная Африка» вы командуете либо особой группой для ведения боевых действий в пустыне, либо подразделениями регулярной итальянской армии. Принимая участие в различных заданиях, вы будете захватывать, удерживать и уничтожать ключевые цели. Каждый сценарий разворачивается на уникальной карте, собранной из квадратов поля. Для победы требуется тщательно изучить её, чтобы занять выгодную позицию и выполнить поставленную задачу. Вы будете управлять своим отрядом, разыгрывая карты из колоды, но из-за боевых потерь вы будете терять эти карты. Вам предстоит пополнять колоду, чтобы вдохнуть новые силы в ваших изнурённых солдат.

ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ИГРАЛИ В «НЕУСТРАШИМЫЕ: НОРМАНДИЯ»

«Неустрашимые: Северная Африка» – вторая игра в серии «Неустрашимые». Если вы уже играли в «Нормандию», то базовые правила будут вам знакомы. Но имеющиеся отличия довольно существенны, так что вам лучше прочитать эти правила целиком. Ниже для ознакомления приведены ключевые различия.

Масштаб: в «Северной Африке» каждая фишка войск представляет одного бойца, а не целый отряд.

Потери: в «Северной Африке», если фишка убирается с поля, то все соответствующие ей карты убираются из игры. Убранные фишки нельзя снова вывести на поле, как это было в «Нормандии».

Асимметрия: в большинстве миссий цели и составы отрядов противников будут в большей степени отличаться друг от друга, чем это было в «Нормандии».

Контроль: в «Северной Африке» вы можете взять под контроль квадрат, содержащий фишку войск противника, если этот квадрат ещё не находится под его контролем.

Новые механики: в «Северной Африке» появляются новые действия, типы солдат, а также техника, объекты и многое другое!

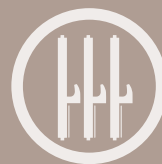
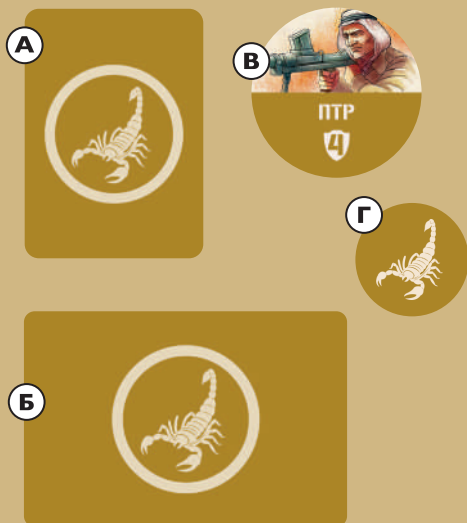
КОМПОНЕНТЫ

Этот раздел содержит справочную информацию.

Если вы сразу хотите начать играть, откройте стр. 8 и сверяйтесь с этим разделом при необходимости.



- А. 42 карты LRDG
- Б. 3 карты техники LRDG
- В. 11 фишек войск LRDG
- Г. 16 жетонов контроля LRDG



- Д. 40 итальянских карт
- Е. 3 итальянские карты техники
- Ж. 10 итальянских фишек войск
- З. 16 итальянских жетонов контроля



- И. 3 жетона ключевых точек
- К. 24 жетона повреждений
- Л. 4 жетона точек эвакуации
- М. 22 квадрата поля
- Н. 6 жетонов объектов
- О. 1 жетон инициативы
- П. 4 десятигранных кубика



КАРТЫ

Карты в вашей колоде — это солдаты, офицеры, командующие ими, техника или туман войны (воплощение хаоса и дезориентации на поле боя). Вы начинаете игру с несколькими картами в колоде и дополнительным личным запасом, как указано в подготовке к сценарию. Разыгрывая карты, вы можете перехватить инициативу, переместить ваших солдат и технику, уничтожить объект, взять под контроль ключевую точку или атаковать врага. Карты командования, например «Командир взвода» или «Лейтенант», позволяют усилить войска, добавляя в колоду карты из запаса. Получая ранения в бою, вы всегда теряете карты из своей колоды.



Карты LRDG



Итальянские карты



Карты солдат

Солдаты вашего взвода. Каждый солдат связан с фишкой на поле.

1. **Название:** роль солдата в отряде.
2. **Инициатива:** значение карты при определении инициативы.
3. **Принадлежность к отделению:** показывает, к какому отделению принадлежит солдат. Многие карты не имеют принадлежности к отделению.
4. **Действия:** возможные эффекты розыгрыша карты.
5. **Имя:** имя солдата. Не влияет на игру.
6. **Специализация:** навыки в обращении с определёнными видами техники. Только итальянские танкисты — водитель, механик и наводчик — обладают специализацией.

Карты командования

Офицерский состав вашего взвода либо вспомогательные силы, не представленные на поле, такие как итальянский самолёт-разведчик. Эти карты не связаны с фишками войск.

1. **Название:** звание командира или тип вспомогательных сил.
2. **Инициатива:** значение карты при определении инициативы.
3. **Принадлежность к отделению:** показывает, к какому отделению принадлежит солдат. Многие карты не имеют принадлежности к отделению.
4. **Действия:** возможные эффекты розыгрыша карты.
5. **Имя:** имя офицера или наименование вспомогательных сил. Не влияет на игру.
6. **Звёзды:** ими отмечены все карты командования.





Карты тумана войны

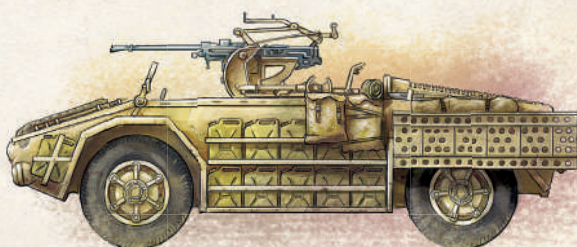
Карты тумана войны отражают проблемы с коммуникацией, вызванные хаосом боя, обманными манёврами противника и рассредоточением взвода по большой площади. Эти карты можно использовать только для определения инициативы. Чтобы убрать их из колоды, нужны разведчики, штаб-сержант или самолёт-разведчик.

1. **Название.**
2. **Инициатива:** значение карты при определении инициативы.

Карты техники

Используются для того, чтобы обозначать размещение солдат внутри техники, вводить в игру дополнительные действия, которые доступны этим солдатам, и учитывать полученные этой техникой повреждения. В отличие от остальных карт, карты техники не помещаются в колоду или личный запас. Вместо этого они выкладываются перед игроками на этапе подготовки к игре.

1. **Название:** тип техники.
2. **Модель техники:** название модели техники. Не влияет на игру.
3. **Места:** ячейки, которые могут занимать фишки солдат.
4. **Действия техники:** действия, которые могут выполнять солдаты в определённых ячейках карты техники вместо действий, указанных на их картах. Например, солдат в центральной ячейке среднего танка может выполнить действие «Подбить танк».
5. **Запас прочности:** количество повреждений, нужное для уничтожения техники.
6. **Порог критических повреждений:** количество повреждений, нужное для того, чтобы вывести технику из строя.
7. **Требования к экипажу:** ограничения для ячеек, действия которых могут выполнять только фишки солдат с определённой специализацией. Требования к экипажу есть только у итальянского среднего танка.





Разведано LRDG



Под контролем LRDG



Разведано Италией



Под контролем Италии



ЖЕТОНЫ

Жетоны контроля

Жетоны контроля отмечают квадраты, которые вы разведали или которые находятся под вашим контролем.

1. **Разведано:** ваши отряды могут перемещаться в этот квадрат. Диверсант и снайпер LRDG могут перемещаться в неразведанные квадраты.
2. **Под контролем:** ваши отряды могут перемещаться в этот квадрат, и вы получаете очки за контроль ключевой точки в этом квадрате.

Жетоны ключевых точек

Жетоны ключевых точек определяют стратегическую важность квадрата. Вы контролируете ключевую точку, если контролируете квадрат, в котором она расположена.

Жетоны точек эвакуации

Жетоны точек эвакуации обозначают квадраты, из которых вы можете покинуть поле боя. В условиях сценария указано, какие фишки войск могут воспользоваться точками эвакуации.

Жетон инициативы

Жетон инициативы показывает, какому игроку принадлежит инициатива в текущем раунде и кто ходит первым.

Жетоны повреждений

Жетоны повреждений используются для подсчёта количества повреждений, полученных техникой.

Жетоны объектов

Жетоны объектов обозначают здания, вспомогательные средства или элементы инфраструктуры, имеющие важное тактическое значение. В условиях каждого сценария указано, какие жетоны объектов используются и в какие квадраты их нужно поместить.

1. **Защита объекта:** чтобы уничтожить объект с помощью действия «Взорвать», нужно выбросить на кубике число, равное защите объекта или превосходящее её.
2. **Очки:** стратегическая важность объекта. Италия получает указанное количество очков за контроль над квадратом, в котором находится объект. LRDG получает указанное количество очков за подрыв этого объекта.

Фишки войск

Обозначают солдат и технику на поле. Вы отдаёте им приказы при помощи карт солдат.

1. **Название:** роль солдата в отряде или тип техники.
2. **Принадлежность к отделению:** отделение солдата. Многие фишки не имеют принадлежности к отделению.
3. **Обычная защита:** чтобы успешно атаковать фишку с помощью действий «Атаковать», «Штурмовка» или «Подавить», противник должен выбросить на кубике число, равное обычной защите или превосходящее её. У среднего танка нет обычной защиты, и он не может быть повреждён обычными атаками.
4. **Броня:** чтобы успешно атаковать фишку с помощью действий «Взорвать» или «Подбить танк», противник должен выбросить на кубике число, равное значению брони или превосходящее его. У фишек солдат значение брони отсутствует, поэтому они не могут быть выведены из строя этими действиями.
5. **Готов/подавлен:** статус солдата. Если фишка лежит лицом вниз, солдат считается подавленным и не может предпринимать никаких действий, пока фишка не перевернется.
6. **Готова / выведена из строя:** статус техники. Если фишка лежит лицом вниз, техника считается выведенной из строя и не может выполнять никаких действий, пока не будет отремонтирована.



КВАДРАТЫ ПОЛЯ



Квадраты поля – это дюны, равнины и поселения, где предстоит сражаться вашим солдатам. В каждом сценарии используются указанные в разделе подготовки квадраты, собранные в единое поле определённым образом.

1. **Обозначение квадрата:** уникальное обозначение, состоящее из числа и буквы. У каждого квадрата есть сторона «А» и сторона «Б», но числа на обеих сторонах совпадают. Это обозначение используется только во время подготовки к игре.
2. **Бонус укрытия:** бонус к защите солдата, которого атакуют в этом квадрате.
3. **Труднопроходимая местность:** техника не может перемещаться в квадраты, отмеченные этим символом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Выберите сценарий из книги сценариев.** Мы рекомендуем вам играть по порядку, начиная с первого сценария — «Аэродром № 7», но это необязательно.
2. **Соберите поле.** Найдите квадраты, перечисленные в сценарии, и разместите их в указанном порядке. У каждого квадрата есть сторона «А» и сторона «Б», но числа на них совпадают. Квадрат «14Б» — это обратная сторона квадрата «14А». Неиспользованные квадраты верните в коробку.
3. **Разместите жетоны ключевых точек, как указано в сценарии.** Все неиспользованные жетоны верните в коробку.
4. **Разместите жетоны объектов, как указано в сценарии.** Неиспользованные жетоны верните в коробку.
5. **Разместите жетоны точек эвакуации, как указано в сценарии.** Неиспользованные жетоны верните в коробку.
6. **Выберите сторону.** Оба игрока должны выбрать, за какую сторону будут играть, и взять все её компоненты: карты, фишки войск и жетоны контроля, как указано в сценарии.
7. **Разместите фишки войск и жетоны контроля, как указано в сценарии.** Некоторые фишки солдат размещаются сразу на картах техники. Убедитесь, что все жетоны лежат нужной стороной вверх и на правильных местах. Поместите жетоны повреждений в общий запас, доступный обоим игрокам.
8. **Определите инициативу.** Передайте жетон инициативы стороне, указанной в сценарии.
9. **Сформируйте колоды.** Найдите в книге сценариев раздел «Начальные карты». Возьмите все карты из таблицы своей стороны, помеченные буквой **К**, перемешайте и положите лицом вниз.
10. **Сформируйте запас.** Найдите все карты вашей стороны, помеченные буквой **З**, и положите их рядом с собой лицом вверх. Будет удобнее, если вы отсортируете их по названию. **Карты в вашем запасе — открытая для противника информация.**
11. **Разместите карты техники.** Найдите все карты техники вашей стороны, помеченные буквой **С**, и положите их рядом с собой лицом вверх.
12. **Уберите оставшиеся карты.** Все неиспользованные карты верните в коробку.



Начальная колода



Сценарий № 1: Аэродром № 7

Поле, а также колода и запас LRDG, собранные по книге сценариев



Запас

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, в ходе которых игроки разыгрывают карты для перемещения солдат, нападения на противника и захвата ключевых точек. Каждый раунд делится на три этапа:

1. **Получение карт.**
2. **Определение инициативы.**
3. **Ходы игроков.**

С окончанием третьего этапа раунд заканчивается и начинается следующий. Игра продолжается до победы одного из игроков.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

Оба игрока берут в руку по четыре карты из колоды.

Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду. Никогда не замешивайте в колоду карты, разыгранные на текущем ходу.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Оба игрока взакрытую выбирают по одной карте из руки и одновременно их открывают. Жетон инициативы получает тот, кто выбрал карту с более высоким значением инициативы. Этот игрок ходит первым в этом раунде. В случае ничьей инициатива сохраняется за тем игроком, который обладал ей в начале раунда. Оба игрока сбрасывают выбранные карты.

ХОДЫ ИГРОКОВ

Игрок с жетоном инициативы разыгрывает карты из руки, по одной выкладывая их перед собой. Ход заканчивается, когда игрок больше не может или не хочет разыгрывать карты. После этого все разыгранные и оставшиеся в руке карты уходят в сброс. Затем ходит второй игрок.

Нельзя сохранять карты в руке до следующего раунда.

Разыгранную карту можно использовать следующими способами:

- **Действовать:** выберите одно из указанных на карте действий и выполните его.
- **Использовать технику:** если солдат, чью карту вы разыграли, находится в технике, то выберите одно из действий техники, связанных с его местом, и выполните его.
- **Поменяться местами:** поменяйте местами двух солдат, находящихся в одной единице техники.
- **Затаиться:** верните карту в запас.

Действия солдат в технике

Если солдат находится в технике, он может выполнять боевые или вспомогательные действия по обычным правилам. В этом случае считайте, что он находится в том же квадрате, что и эта техника.

Размещение солдат в технике

При розыгрыше карты солдата он может сесть в технику, покинуть её или сменить место. Это можно сделать до или после выполнения действия карты.

Сесть в технику: переместите фишку своего солдата с квадрата карты на незанятое место на карте техники, находящейся в том же квадрате.

Солдат не может сесть в технику, в которой находятся солдаты противника. Если карта техники находится перед вашим оппонентом, разместив в ней солдата, положите карту техники перед собой.

Покинуть технику: переместите фишку своего солдата с ячейки места техники на квадрат, в котором она находится.

Сменить место: переместите своего солдата, находящегося в технике, с занимаемого им места на любое свободное место внутри той же единицы техники.

Туман войны

Карту тумана войны **нельзя** разыграть во время хода.

Её можно выбрать только при определении инициативы.

Единственный способ убрать эту карту из колоды — выполнить действие «Наблюдать» (см. раздел «Вспомогательные действия»). Обычно карта тумана войны остаётся в руке до конца хода, а потом сбрасывается.

Подавленные солдаты

Когда фишка солдата лежит лицом вниз, это означает, что солдат подавлен огнём и не может выполнять действия.

Разыграв карту подавленного солдата, вы не выполняете действие, а просто переворачиваете его фишку на сторону готовности. Как обычно выложите разыгранную карту перед собой.

Подавленные солдаты могут затаиться, но при этом фишка не переворачивается.

Выведенная из строя техника

Когда жетон техники лежит лицом вниз, это означает, что техника выведена из строя и солдаты в ней не могут выполнять действия техники. Единственный способ сделать её снова готовой — выполнить действие «Отремонтировать» (см. раздел «Вспомогательные действия»).

Затаиться

Затаившись, верните разыгранную карту в запас. Она будет удалена из колоды, но вы сможете вернуть её, выполнив действие «Пополнить».


Обратите внимание: если вы решаете затаиться командиром с действием «Пополнить», вы можете потерять возможность брать карты из запаса.

Для карт тумана войны вариант «Затаиться» недоступен.

ДЕЙСТВИЯ


ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместиться

Переместите фишку солдата не более чем на  квадратов.


Каждый квадрат, в который или через который вы перемещаетесь, должен быть разведан вами или находиться под вашим контролем.

Прокрасться

Переместите фишку солдата не более чем на  квадратов.

С помощью этого действия вы можете перемещаться в квадраты, которые не разведаны вами и не находятся под вашим контролем.


Разведать


Переместите фишку солдата не более чем на  квадратов.

Если в квадрате, в который или через который вы перемещаетесь, нет вашего жетона контроля, то разместите его там стороной «Разведано» вверх. За каждый размещённый жетон контроля возьмите из запаса карту тумана войны и добавьте её в ваш сброс.

Если в запасе не хватает карт тумана войны, добавьте столько, сколько сможете.


Управлять

Переместите жетон техники не более чем на  квадратов.

Каждый квадрат, в который или через который вы перемещаетесь, должен быть разведан вами или находиться под вашим контролем. Если квадрат отмечен значком , вы не можете перемещаться в него или проезжать через него.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Воодушевить

Выберите не более  разыгранных в этом ходу карт и верните их к себе в руку. Эти карты можно снова разыграть по обычным правилам.

Если рядом с действием «Воодушевить» указано конкретное отделение, вернуть в руку можно только карты этого отделения.

Замаскироваться

Возьмите карту тумана войны из запаса противника и добавьте в его сброс. Если карты тумана войны закончились, это действие не приносит никакого результата.

Захватить

Получите контроль над квадратом, в котором находится фишка солдата. Переверните жетон контроля соответствующей стороной вверх.

Если этот квадрат контролирует ваш противник, переверните его жетон контроля на сторону «Разведано».

Если этот квадрат контролирует ваш противник и в нём находится его солдат, то вы не можете получить контроль над этим квадратом. Пустая техника не мешает брать квадрат под контроль.

Изучить **X**

Выберите не более **X** квадратов. Они не обязаны граничить друг с другом.

Положите свои жетоны контроля стороной «Разведано» вверх во все выбранные квадраты, в которых их не было. За каждый размещённый жетон возьмите карту тумана войны из запаса и добавьте в ваш сброс.

Если в запасе не хватает карт тумана войны, возьмите столько, сколько сможете.

Наблюдать

Уберите из игры одну карту тумана войны, которая находится в вашей руке. Затем возьмите одну карту из колоды. Её можно разыграть в этот ход.

Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Не замешивайте в неё разыгранные на этом ходу карты.

Если у вас в руке нет карт тумана войны, это действие выполнить нельзя.

Отремонтировать

Удалите жетон повреждения с техники, находящейся в том же квадрате, что и солдат, выполняющий действие. Если этот солдат находится внутри единицы техники, он может отремонтировать только её.

Если техника была выведена из строя, но теперь количество жетонов повреждений меньше, чем порог критических повреждений, переверните жетон техники на активную сторону.

Вы не можете отремонтировать уничтоженную технику.

Пополнить **X A**

Возьмите не более **X** карт из запаса и добавьте их в сброс.

Если рядом с действием «Пополнить» указано конкретное отделение, то из запаса можно брать только карты этого отделения.

Приказать **X**

Возьмите не более **X** карт из колоды в руку. Их можно разыграть в этот ход.

Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Не замешивайте в неё разыгранные на этом ходу карты.






Проложить маршрут **X**

Выберите не более **X** квадратов. Каждый квадрат должен граничить с любым другим выбранным квадратом, и хотя бы один из них должен граничить с квадратом, в котором находится выполняющий это действие солдат.

Положите свои жетоны контроля стороной «Разведано» вверх во все выбранные квадраты, в которых их не было. За каждый размещённый жетон возьмите карту тумана войны из запаса и добавьте в ваш сброс.

Если в запасе не хватает карт тумана войны, возьмите столько, сколько сможете.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Атаковать  / Штурмовка  / Взорвать  / Подбить танк  / Подавить 

Любое боевое действие состоит из четырёх шагов:

1. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ

Если вы собираетесь **атаковать**, совершать **штурмовку** или **подавлять** противника, выберите любую его фишку войск на поле с обычной защитой. Единственная фишка без показателя обычной защиты — это средний танк.

Если вы собираетесь **подбить танк**, выберите любую фишку техники на поле.

Для **подрыва** выберите жетон техники или объекта в том же квадрате, где находится солдат, выполняющий действие.

Вы не можете выбрать в качестве цели фишку солдата, которая находится на карте техники. Вместо этого вы должны выбрать целью единицу техники, в которой находится этот солдат.

Атаковать  →  Обычная защита

Подбить танк  →  Броня

Взорвать   →  Защита объекта /  Броня

2. ОПРЕДЕЛИТЕ ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Значение защиты складывается из базовой защиты, бонуса укрытия и бонуса дистанции.

Базовая защита указана на фишке.

Большинство единиц техники обладают и бронёй, и обычной защитой. При атаке, штурмовке или подавлении значение базовой защиты — это обычная защита. Для действий «Подбить танк» и «Взорвать» значение базовой защиты — это показатель брони.

Бонус укрытия указан на квадрате, в котором находится фишка.

Для действия «Взорвать» бонус укрытия не действует.

Бонус дистанции равен расстоянию между атакующей и обороняющейся фишками. При подсчёте не учитывайте квадрат атакующего, но учитывайте квадрат цели. Если атакующий и цель в одном квадрате, то этого бонуса нет.

Если вы совершаете штурмовку, бонус дистанции не учитывается.

3. БРОСЬТЕ КУБИКИ АТАКИ

Бросьте количество кубиков, равное значению боевого действия, указанному на карте.

Если результат броска хотя бы одного кубика будет больше значения защиты или равен ему, атака считается успешной.

Количество таких кубиков не имеет значения.

Если вы выбросите 0, атака будет успешной в любом случае, независимо от значения защиты.

4. ОПРЕДЕЛИТЕ ПОТЕРИ

Результат вашей атаки зависит от типа выбранной цели:

СОЛДАТ — если атака успешна, вы нанесли ранение.

Противник должен найти карту атакованного солдата и убрать её из игры.

1. В первую очередь нужно убрать карту **из руки**.
2. Если карты нужного солдата в руке нет, её нужно убрать **из сброса**.
3. Если карты нет в сбросе, её нужно убрать **из колоды**. Перемешайте колоду после этого.
4. Если карты солдата нет и в колоде, уберите его фишку с поля, а также все его карты из запаса.

Если вы подавили солдата противника, он не получает ранение. Вместо этого вы переводите атакованную фишку подавленной стороной вверх. Если солдат уже подавлен, атака не возымеет эффекта.

ТЕХНИКА — если атака успешна, вы нанесли повреждение.

Сначала выберите одного солдата в технике — он получает ранение по правилам, описанным выше в разделе «Солдат». Затем положите один жетон повреждения на карту техники.

Если количество жетонов повреждений становится равным порогу критических повреждений техники или превышает его, она выходит из строя. Переверните фишку техники на сторону «Выведена из строя».

Если количество жетонов повреждений становится равным запасу прочности техники или превышает его, она уничтожена. Переместите все фишки солдат с карты уничтоженной техники в квадрат, где эта техника находилась. Затем уберите фишку техники и её карту из игры.

Если вы подавили технику противника, она не получает повреждений и экипажу не наносятся ранения. Вместо этого выберите одного солдата в технике и переверните его фишку подавленной стороной вверх. Если все солдаты в технике уже подавлены, атака не возымеет эффекта.

ОБЪЕКТ — если атака успешна, вы уничтожили объект.

Уберите жетон объекта с поля и поместите его перед собой. Вы получаете указанные на нём очки (если они есть).

Вы всегда наносите не более одного ранения и/или повреждения, независимо от количества успешных бросков кубиков. Вы в любой момент можете посмотреть карты, которые убрали из игры. Смотреть убранные противником карты нельзя.



Возвышенности

На некоторых квадратах бонус укрытия выглядит как «3/1». Это возвышенность, бонус укрытия которой может меняться.

Бонус укрытия равен 1, если фишка войск в этом квадрате атакована другой фишкой, находящейся на возвышенности (той же или другой), или атака производится с помощью действия «Штурмовка». Во всех остальных случаях он равен 3.

ПРИМЕР РАУНДА

Рассмотрим сценарий № 6: «Уязвимый лагерь». Женя и Ксюша берут по 4 карты в начале раунда. Они обе выбирают по одной карте для определения инициативы и разыгрывают их одновременно.



Показатель инициативы выше на карте Ксюши, так что она получает жетон инициативы и будет ходить первой. Разыгранные карты сбрасываются, они больше не нужны. Эти карты остались у Ксюши в руке:



Ксюша хочет переместить свой средний танк в квадрат 12А, который находится рядом с ключевой точкой в квадрате 6Б. Но она не может перемещать танк в квадраты, которые не содержат её жетонов контроля. Так что вместо этого Ксюша разыгрывает карту разведчика. Перед тем как разыграть действие этой карты, разведчик Ксюши покидает автомобиль разведки

и помещает его в квадрат 19А. Дальше Ксюша может выполнить действие карты, и она выбирает «Разведать», чтобы переместить фишку разведчика. Разведчик может переместиться на два квадрата, но Ксюша решает продвинуться только на один, в квадрат 12А. Так как в квадрате 12А нет итальянского жетона контроля, она помещает туда свой жетон стороной «Разведано» вверх. За размещение одного жетона она добавляет себе в сброс одну карту тумана войны из своего запаса.

Теперь нужный квадрат разведан. Ксюша разыгрывает карту водителя и использует действие техники, связанное с местом, которое занимает его фишка, чтобы переместить танк в квадрат 12А.



Ксюша хочет переместить свой автомобиль разведки, используя карту пулемётчика. Она может поменяться местами со стрелком, но ничего больше с помощью этой карты уже нельзя будет сделать. Так что Ксюша решает переместить своего пулемётчика на пустое место, которое покинул разведчик, и использовать после этого действие «Проложить маршрут». Оно позволяет Ксюше выбрать два квадрата, первый из которых должен граничить с квадратом, в котором находится техника, а второй должен граничить с первым. Ксюша выбирает квадраты 17А и 16Б. Так как в квадрате 16Б нет её жетона контроля, Ксюша помещает его туда и получает ещё одну карту тумана войны.

У Ксюши больше нет карт в руке, и она заканчивает свой ход, сбрасывая все разыгранные в этом ходу карты.

Карты в руке у Жени:



Женя хочет уничтожить средний танк Ксюши, прежде чем он устроит ей неприятности. Просто атаковать танк диверсантом не получится: он бронирован и неуязвим для обычных атак. Вместо этого нужно использовать действие «Взорвать». Но это нельзя сделать из соседнего квадрата. Женя решает сначала прокрасться диверсантом в квадрат 12А.



После этого она использует уорент-офицера, чтобы воодушевить диверсанта. Это позволит вернуть его карту в руку и разыграть её повторно, чтобы взорвать танк!

Выбрав цель, Женя определяет итоговое значение защиты танка. Для этого его показатель брони (5) нужно сложить с бонусами укрытия и дистанции. Но при подрыве бонус укрытия не учитывается, а дистанция равна 0, так как диверсант находится в том же квадрате, что и танк. Итоговый показатель защиты равен 5. Так как значение действия «Взорвать» – 2, Женя бросает два кубика, и получает результаты «5» и «8». Подрыв прошёл успешно!



Теперь танк Ксюши должен получить повреждения. Сначала Женя выбирает одного из солдат в танке: он поражён взрывом и получает ранение. Женя выбирает водителя. У Ксюши в руке нет карт, так что она проверяет сброс и удаляет из игры находящуюся в сбросе карту водителя. После этого она кладёт жетон повреждения на карту танка – если он получит ещё 2 повреждения, то будет выведен из строя.

Женя ничего не может сделать с «Туманом войны» – последней картой у себя на руке. Она заканчивает свой ход, отправляя туман войны и все разыгранные карты в сброс. Теперь, когда оба игрока походили, начинается следующий раунд.



КОНЕЦ ИГРЫ

В каждом из сценариев указаны условия победы для обеих сторон. Когда одно из условий выполняется, игра тут же заканчивается, ещё до конца раунда. Как правило, для победы нужно захватить определённое количество ключевых точек, эвакуироваться или нейтрализовать противника.

Захват ключевых точек

В сценарии указано количество очков, которое необходимо получить для победы. Для этого сумма очков на квадратах, которые вы контролируете, и на жетонах объектов, которые вы уничтожили, должна быть не меньше требуемого количества.

LRDG получают очки за объекты, только уничтожая их.

Итальянцы получают очки за объекты, только контролируя квадраты, в которых эти объекты находятся.

Эвакуация

В сценарии указано, какие ваши фишки войск должны быть эвакуированы для победы. Вам потребуется эвакуироваться либо конкретными фишками, либо определённым количеством любых фишек.

Чтобы эвакуировать фишку войск, вы должны выполнить ей перемещение из квадрата, в котором находится жетон эвакуации. Только те фишки, которым разрешено эвакуироваться по условиям сценария, могут выполнить это действие.

Эвакуировав одну или несколько фишек, найдите все соответствующие им карты солдат или техники и уберите их из игры. Вы убираете все разыгранные в текущем ходу карты, карты в вашей руке, колоде, стопке сброса и запаса. После этого положите эти фишки перед собой, обозначив, что они успешно эвакуированы.

Если фишка убирается с поля из-за понесённых потерь, она не считается эвакуированной.

Нейтрализация противника

В сценарии указано, какие фишки противника должны быть нейтрализованы для победы. Вам потребуется нейтрализовать либо конкретные фишки, либо определённое количество любых фишек.

Чтобы нейтрализовать фишку, вам нужно убрать её с поля по обычным правилам: нанеся ранения или повреждения.

Нейтрализовав фишку, поместите её перед собой, обозначив, что она успешно нейтрализована вами.

Если фишка удаляется с поля в результате успешной эвакуации, она не считается нейтрализованной.

Безнадёжное положение

Иногда случается, что вы теряете возможность выполнить ваше условие победы.

Если целью вашего оппонента была нейтрализация противника, он немедленно побеждает.

Если его цель — захват ключевых точек, подсчитайте, сколько очков у противника есть в данный момент. Если больше, чем у вас, то он немедленно побеждает. Если нет, продолжайте игру, пока у противника не станет больше очков, чем у вас (и он победит), либо пока у противника не останется возможности получить нужное количество очков. В последнем случае игрок, набравший больше очков, побеждает. В случае ничьей побеждает игрок, обладающий жетоном инициативы.

Историческая справка

Игра «Неустршимые: Северная Африка» основана преимущественно на истории Группы дальней разведки пустыни (Long Range Desert Group, сокращённо LRDG) во время Второй мировой войны. Это повлияло на состав колод, сценарии, иллюстрации и механику игры.

Обратите внимание: игра не является симулятором. Механика построения колоды — очевидная абстракция, выражающая индивидуальные способности солдат. Составы взводов изменены для балансировки игрового процесса. Солдаты на иллюстрациях могут не выглядеть в точности как настоящие солдаты LRDG или Итальянской армии. Хотя во время работы над игрой историческая точность была одним из важных критериев, главной целью всегда было создание игры, которая позволит ощутить процесс командования взводом, а не будет детально его симулировать.

Броситься вперёд и захватить цель или сначала подавить огнём её защитников? Провести разведку территории и подготовить плацдарм для нападения или попытаться обмануть врага? Пойти в атаку или избежать боя? Все эти решения вам придётся принимать в игре.

Имена солдат

Мы добавили имена на карты солдат, чтобы создать у вас ощущение, что вы командуете живыми людьми, а не просто фишками. Имена в колодах Итальянской армии и LRDG выбраны случайно на основе распространённых имён того исторического периода и не имеют отношения к реально живущим или когда-либо жившим людям.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Артём Ясинский

Редактор: Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик: Надежда Варганян

Руководитель проекта: Андрей Сесюнин

Общее руководство: Антон Сковородин

First published in Great Britain in 2020 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2020. This edition © 2020 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information email info@ospreygames.co.uk

ПАМЯТКА

Структура раунда

1. Возьмите четыре карты.
2. Определите инициативу.
Выберите взакрытую по одной карте. Жетон инициативы получает тот, кто выбрал карту с более высоким значением инициативы.
3. Ходы игроков.

Разыгрывайте карты из руки по очереди, начиная с обладающего инициативой игрока. С помощью каждой карты можно:

действовать
использовать технику
поменяться местами
или
затаиться

Перед розыгрышем карты или после него:
сесть в технику, покинуть технику или
сменить место.

ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместиться **X**: переместить солдата на **X** или менее разведанных квадратов.

Прокрасться **X**: переместить солдата на **X** или менее квадратов (в том числе неразведанных).

Разведать **X**: переместить солдата на **X** или менее квадратов, разведав все квадраты без ваших жетонов контроля. Добавить в сброс карту тумана войны за каждый разведанный квадрат.

Управлять **X**: переместить технику на **X** или менее разведанных квадратов.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Воодушевить **X****A**: вернуть **X** разыгранных в этом ходу карт указанного отделения в руку.

Замаскироваться: противник должен взять карту тумана войны, если это возможно, и добавить в свой сброс.

Захватить: получить контроль над текущим квадратом (невозможно, если он занят противником и контролируется им).

Изучить **X**: разведать любые **X** квадратов. Добавить в сброс карту тумана войны за каждый разведанный квадрат.

Наблюдать: убрать из игры карту тумана войны, которая находится в вашей руке, и взять карту из колоды.

Отремонтировать: убрать жетон повреждения с техники в текущем квадрате. Переверните жетон техники активной стороной вверх, если количество повреждений стало меньше порога критических повреждений.

Пополнить **X****A**: взять **X** карт указанного отделения из запаса и добавить в сброс.

Приказать **X**: взять **X** карт из колоды.

Проложить маршрут **X**: разведать **X** или менее соседних друг с другом квадратов без ваших жетонов контроля, начиная с соседнего квадрата. Добавить в сброс карту тумана войны за каждый разведанный квадрат.

БОЙ

Атаковать **X** / Штурмовка **X** / Взорвать **X** / Подбить танк **X** / Подавить **X**

1. Выберите цель

Выберите фишку противника.

2. Определите значение защиты

Базовая защита (обычная/броня/объект) + бонус укрытия квадрата (не для действия «Взорвать») + число квадратов до цели (не для действия «Штурмовка»).

3. Бросьте кубики атаки

Бросьте **X** кубиков. Если результат одного или нескольких из них больше значения защиты или равен ему, атака успешна. Результат «0» всегда означает успех.

4. Определите потери

Солдат (ранение)

Уберите из игры соответствующую карту. В первую очередь карту нужно попытаться убрать из руки, потом из сброса, затем из колоды. Если в игре больше не осталось карт этого солдата, уберите его фишку с поля, а также все его карты из запаса.

Если боевым действием было «Подавить», вместо всего этого переверните его фишку.

Техника (повреждение)

Нанесите ранение одному солдату в этой единице техники (см. выше).

Поместите жетон повреждения на карту техники. Если число повреждений превышает порог критических повреждений или становится равным ему, переверните фишку техники на сторону «Выведена из строя». Если число повреждений достигает запаса прочности – уничтожьте эту единицу техники.

Если боевым действием было «Подавить», вместо всего этого переверните фишку солдата в этой технике.

Объект (уничтожение)

Поместите жетон уничтоженного объекта перед собой (вы получаете указанное на нём количество очков).





© David Thompson and Trevor Benjamin, 2020. All rights reserved.

This translated edition of *Undaunted: North Africa* is published by Gaga Trade Co. Ltd. by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

Это издание игры «Неустршимые: Северная Африка» выпущено ООО «ГаГа Трейд» по соглашению с Osprey Games, частью Bloomsbury Publishing Plc. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.