

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА

КГБ против ЦРУ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

«Нет ничего плохого в переменах, если они идут в нужном направлении».

Уинстон Черчилль

Завершение Второй мировой войны не принесло миру спокойствия. Две сверхдержавы — США и СССР — вступили в борьбу за превосходство.

В настольной игре «Холодная война: КГБ против ЦРУ» два соперника встанут во главе разведслужб двух послевоенных империй. Их агенты готовы на всё, чтобы убедить правительства стран мира принять «единственно верную» идеологию. В ход пойдут грязные приёмы, коварные заговоры, шантаж, вербовка и прямое устранение конкурентов — любые средства, чтобы обеспечить своей державе победу.

Добро пожаловать в тайный мир шпионажа, манипуляций и заказных убийств.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В каждом туре игры (соответствует одному году конфликта) целью тайной идеологической войны между США и СССР становится одна страна или событие мирового масштаба (карта цели). Каждый игрок отправляет на задание тайного агента (карта агента), который будет срывать планы соперника и манипулировать влиятельными местными группировками (карты групп). За победу игрок получает карту цели, которая приносит победные очки. Побеждает тот, кто первым наберёт 100 очков.

СОСТАВ ИГРЫ

**12 карт агентов
(6 за ЦРУ, 6 за КГБ)**

Эти карты обозначают агентов, которых сверхдержавы посылают на задания.



21 карта целей (15 стран, 6 событий)

Эти карты обозначают арены конфликтов (страны и события), где сверхдержавы борются за превосходство.



24 карты групп (6 военных, 6 экономических, 6 общественных и 6 политических)

Это местные силы, которые державы привлекают в своих целях.



2 жетона превосходства (1 для ЦРУ, 1 для КГБ)

Жетоны показывают, какая сверхдержава оказала решающее влияние на поставленную цель.



1 жетон баланса

Владелец этого жетона определяет, какая сверхдержава делает первый шаг к выполнению цели.

2 карты и 2 жетона подсчёта очков (ЦРУ и КГБ)

Эти карты и жетоны нужны, чтобы отслеживать успехи сверхдержав в противостоянии.



Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите колоду целей: перетасуйте карты целей и положите в центре стола лицевой стороной вниз.

2. Соберите колоду групп: перетасуйте карты групп и положите в центре стола лицевой стороной вниз.

3. Выберите сторону: каждый игрок берёт себе шесть карт агентов либо ЦРУ, либо КГБ. Положите их перед собой лицевой стороной вниз: это **штаб-квартира**. Силы обеих сторон равны: вы можете договориться, кто за какую сторону играет, или бросить жребий.

4. Распределите компоненты: каждый игрок берёт компоненты своей стороны (синие для ЦРУ, красные для КГБ): жетон превосходства, карту и жетон подсчёта очков. Жетон баланса положите рядом с колодой целей.

5. Начинайте игру.

Начальный расклад



А. Колода целей
Б. Колода групп

В. Штаб-квартиры
Г. Жетоны превосходства

Д. Жетон баланса
Е. Карты и жетоны подсчёта очков

ТУР ИГРЫ

Каждый тур разделён на шесть фаз:

1. Брифинг
2. Планирование
3. Борьба за влияние
4. Перемирие
5. Отчёт
6. Разрядка международной обстановки

Прежде чем начнётся следующая фаза, оба соперника должны завершить предыдущую. Ниже мы опишем каждую фазу подробно.

После фазы разрядки международной обстановки тур игры завершается, и с фазы брифинга начинается новый. Игроки проходят череду туров, пока один не наберёт 100 или больше победных очков (см. «Победа в игре», стр. 14).

Фаза 1. Брифинг

В фазе брифинга каждого тура определяются исходные условия борьбы в наступающем году. Фаза брифинга состоит из трёх шагов:

1. Определение цели
2. Установление исходного баланса сил
3. Перетасовка колоды групп

Определение цели

Раскройте верхнюю карту колоды целей и положите её на колоду лицевой стороной вверх. Это арена конфликта в текущем туре игры. Каждая цель даёт от 5 до 20 победных очков, в зависимости от значения на карте.

Большинство целей — страны, за контроль над которыми борются сверхдержавы, но есть и события, на которые США и СССР стремятся оказать влияние.

Выигранная карта события даёт игроку возможность в одном из следующих туров применить особое свойство (см. «Особые свойства целей-событий», стр. 14).

Установление исходного баланса сил

Игрок, отстающий по количеству победных очков, берёт жетон баланса. При равенстве очков жетон уходит тому, кто проиграл в фазе перемирия последнего тура. Если оба игрока в последнем туре довели ситуацию до гражданских беспорядков (см. стр. 10), жетон баланса остаётся у того, кто им владел.

В первом туре игры жетон баланса выдаётся по жребию.

Игрок с жетоном баланса выбирает, кто будет ходить первым в фазе борьбы за влияние.

Карты целей

Карта страны

Карта события



1. Название 3. Знаки групп 5. Особое свойство
2. Знаки приоритета 4. Параметр стабильности 6. Победные очки

Перетасовка колоды групп

Один игрок замешивает сброшенные карты групп в колоду. В первом туре этот шаг пропускается, так как никакие группы ещё не сбрасывались.

Важно: если кто-то из игроков в предыдущем туре успешно применил свойство своего агента-аналитика, на этом шаге он может посмотреть 3 верхние карты перемешанной колоды групп и вернуть их обратно в любом удобном ему порядке (см. стр. 12).

Пример: Борис и Джордж раскрывают первую цель. Карта «Куба» ложится поверх колоды целей лицевой стороной вверх. Затем жребием жетон баланса достаётся ЦРУ (Джордж). Тасовать колоду групп в первом туре не нужно.

Фаза 2. Планирование

В фазе планирования каждый игрок втайне от соперника выбирает одного из своих агентов для се-

кретной работы. Этот агент становится агентом X и будет оставаться им до конца тура. Каждый игрок выкладывает агента X лицевой стороной вниз на стол перед собой, сбоку от своей штаб-квартиры.

Игрок может назначить агентом X любого агента из своей штаб-квартиры. Агент, работавший в поле в предыдущем туре, уходит в отпуск и находится вне штаб-квартиры (см. стр. 13). Если агент устранён в ходе гражданских беспорядков или действий вражеского киллера, он выбывает из игры и в дальнейшем не может быть выбран агентом X (см. стр. 12).

Важно: если игрок успешно применил свойство двойного агента в предыдущем туре, на этом шаге он может узнать личность агента X соперника до выбора своего агента X (см. стр. 12).

Когда оба агента X на текущий тур выбраны, агенты, бывшие в отпуске, возвращаются в штаб-квартиры, готовые к работе в следующих турах игры.

Пример: Джордж выбирает агрессивные методы борьбы и отправляет на задание киллера, выкладывая эту карту перед собой лицевой стороной вниз. Борис идёт более изошёренным путём и назначает своим агентом X шпиона. Он выкладывает карту шпиона перед собой лицевой стороной вниз.

Карта агента

1. Имя
2. Инициатива
3. Свойство



Фаза 3. Борьба за влияние

В этой фазе игроки по очереди тянут по одной карте из колоды групп, увеличивая своё влияние. Каждый игрок старается довести своё влияние до параметра стабильности цели, но не превысить его (см. строе- ние карты цели, стр. 4).

Также игрок старается предвидеть действия соперника, так как личность агента X может изменить исход борьбы в самый последний момент.

Почему соперник не спешит бороться за перевес? Может быть, он уверен, что его шпион всё равно одержит верх? Или просто старается убедить в этом вас?

Игрок с жетоном баланса решает, кто ходит первым. Каждый раз, когда игрок получает право хода, он должен выбрать **одно из трёх** возможных действий:

- **завербовать группу:** игрок берёт верхнюю карту из колоды групп и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх;
- **использовать группу:** игрок применяет свойство одной из групп, уже лежащих перед ним;
- **выжидать:** игрок ничего не делает.

Если перед игроком нет групп, он обязан завербовать группу. Выжидать в этом случае нельзя, а использовать нечего.

Вербовка

Чтобы завербовать группу, игрок тянет верхнюю карту из колоды групп и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх.

Группа может быть **активной** или **неактивной**. Сразу после вербовки группа считается активной. Различные игровые действия позволяют сделать активную группу неактивной или неактивную активной. Когда группа становится неактивной, карта поворачивается набок. Когда неактивная группа снова становится активной, карта возвращается в исходное положение.

И активные, и неактивные группы идут в счёт при определении победителя в борьбе за влияние.

Карта группы



Активная группа



Неактивная группа



1. Название
2. Влияние

3. Сфера влияния
4. Свойство

Игрок не имеет права завербовать группу, если из-за этого превысит предел групп (количество знаков групп), указанный на карте цели (см. строение карты цели, стр. 4). Это верно даже для случаев нестандартной вербовки при помощи особого свойства карты события (например, см. свойство события «Акция протеста»).

Использование группы

Это действие позволяет игроку применить свойство завербованной группы. Если группа по той или иной причине стала неактивной, её использовать нельзя — предварительно её необходимо сделать активной (см. «Экономические карты», стр. 8).

Решив использовать активную группу, игрок поворачивает карту набок, тем самым делая её неактивной. Затем игрок выполняет инструкции на карте (свойство группы). У всех групп, принадлежащих к одной фракции: военной, политической, экономической или общественной, — одно и то же свойство.



Военные группы могут уничтожать другие группы в игре. Военная группа может уничтожить любую группу, находящуюся в игре, на любой стороне, но только не саму себя. Уничтоженные группы отправляются в сброс групп лицевой стороной вверх (стопку сброса). Игроки не могут изучать этот сброс.



Политические группы способны влиять на другие находящиеся в игре группы, переманивая их из лагеря в лагерь. Свойство политической группы нельзя применить, если это приведёт к тому, что у игрока, к которому переметнулась группа, общее количество групп превысит предел групп, указанный на карте цели. Игрок также не может использовать свойство политической группы, если из-за этого влияние соперника превзойдёт значение стабильности цели (или если влияние соперника и без того выше параметра стабильности). Однако игрок может переманить группу соперника на свою сторону, даже если при этом он превысит значение стабильности цели своим влиянием. Такой ход рискован, но не запрещён. Переметнувшись на другую сторону, группа сохраняет своё состояние (активное или неактивное).



Экономическая группа может изменить состояние любой другой (**не экономической**) находящейся в игре группы с активного

на неактивное (свойство группы при этом не сбавляется) или с неактивного на активное.



Общественная группа позволяет игроку подсмотреть верхнюю карту в колоде групп и решить: сбросить эту группу, положить её перед собой (как при вербовке) или вернуть наверх колоды групп (лицевой стороной вниз).

Выжидание

Игрок, который не хочет вербовать или использовать группы, может выждать. Обычно игроки выжидают, если считают, что могут победить, не прикладывая дополнительных усилий.

Игрок может выбрать выжидание, а потом возобновить активность, если между двумя его ходами фаза борьбы не закончится. Иными словами, если игрок выбрал выжидание один раз, он не обязан продолжать выжидать до конца этой фазы борьбы за влияние.

Если оба игрока выбирают выжидание один за другим, фаза борьбы за влияние завершается.

Фаза борьбы за влияние не завершается, пока оба игрока не выберут выжидание, даже если влияние одного или обоих превышает значение стабильности цели. При превышенном влиянии игрок может по-прежнему вербовать группы и использовать их, так как их свойства могут снизить его влияние до приемлемого уровня (например, если он уничтожит одну из своих групп при помощи военной группы). Гражданские беспорядки не начнутся раньше фазы перемирия.

Пример: Джордж с жетоном баланса решает действовать первым. Он начинает без групп перед собой, первым ходом вербует оппозицию (политическая группа с влиянием 5) и кладёт карту этой группы перед собой в активном состоянии.

Борис, в свою очередь, вербует промышленников (экономическая группа с влиянием 4).

Джордж использует свойство оппозиции, чтобы переманить на свою сторону промышленных боссов, поддерживающих Бориса. Активная оппозиция становится неактивной, а промышленники переходят на сторону ЦРУ, сохраняя активное состояние.

Влияние Джорджа вырастает до 9.

Наступает ход Бориса, и он вынужден вербовать новую группу, так как перед ним на столе нет групп. Теперь это газеты, общественная группа с влиянием 4.

Следующим ходом Джордж использует промышленников, чтобы газеты Бориса стали неактивными.

Борис вербует мафию (экономическая группа с влиянием 2).

Джордж думает, что набранных 9 единиц влияния для победы хватит, так что выбирает выжидание.

Борис применяет мафию, чтобы сделать газеты активными.

Джордж снова выжидает.

Борис применяет газеты и изучает верхнюю карту колоды групп. Это пицевики (экономика, влияние 3). Борис выкладывает карту перед собой в активном состоянии. Теперь влияние обеих сторон равно 9.

Джордж выжидает, и Борис делает то же самое. Оба игрока отказались от активных действий, и фаза борьбы за влияние завершена.

Пример: конец борьбы за влияние



1. Колода целей
2. Колода групп
3. Агенты X
4. Штаб-квартиры
5. Жетоны превосходства
6. Жетон баланса
7. Карты и жетоны подсчёта очков
8. Раскрытые группы

Фаза 4: Перемирие

В этой фазе определяются результаты борьбы за влияние.

Игрок с наибольшим набранным влиянием, **не превышающим значение стабильности цели**, кладёт на карту цели свой жетон превосходства. Помните, что при подсчёте влияния учитываются значения и активных, и неактивных групп. Игрок, влияние которого равно значению стабильности цели, не считается превысившим параметр стабильности.

В случае равенства показателей влияния у соперников (если они оба не превысили значение стабильности), спор разрешается согласно знакам приоритета на карте цели (см. стр. 4). Это знаки всех четырёх сфер влияния, выстроенные на каждой карте цели в порядке убывания размера. Они отражают относительную значимость сфер для страны или события.

Сначала обратитесь к самой важной (самый крупный значок) сфере. Игрок, у которого есть группа из этой сферы с влиянием больше, чем у группы соперника из этой же сферы (если есть), побеждает в споре (в счёт идёт только одна группа с наибольшим влиянием, а не сумма влияния нескольких групп). Если у игроков нет групп из этой сферы, спор переходит в следующую по важности (по величине значка) сферу влияния. Так продолжается до разрешения спора. Игрок, в пользу которого разрешён спор, кладёт свой жетон превосходства на карту цели.

Пример: у Джорджа и Бориса влияния равны 9. На Кубе знаки приоритета стоят в следующем порядке: экономика, война, политика, общество. Джордж и Борис сравнивают свои достижения в экономике. На стороне Бориса пицчевики с влиянием 3, на стороне Джорджа — промышленники с влиянием 4. Джордж выигрывает спор: уже незачем сравнивать силы в военной, политической или общественной сферах. Джордж устанавливает превосходство над Кубой.

Наконец, игрок, влияние которого превысило параметр стабильности цели, вызывает гражданские беспорядки. Если это происходит, правительство решает откреститься от проколовшегося агента X, бросая его на произвол судьбы. Личность агента X немедленно раскрывается, и он устранён — выходит из игры. Исключение — заместитель директора. Он не погибает, а тут же возвращается в штаб-квартиру. После гражданских беспорядков соперник игрока, вызвавшего гражданские беспорядки,

рядки, тут же забирает карту цели, **независимо от личности агента X соперника.**

Но если гражданские беспорядки вызваны **обоими** игроками, личности обоих агентов X раскрываются, и они оба гибнут (опять же, за исключением заместителей директоров). В таком случае карта цели помещается под колоду целей лицевой стороной вниз и не приносит победных очков ни одному игроку.

Фаза 5. Отчёт

В фазе отчёта выжившие агенты X выходят из тени, применяют свои свойства, завершают операции и рапортуют начальству.

Сначала каждый игрок раскрывает личность своего агента X. Если один из игроков вызвал гражданские беспорядки и потерял агента, его соперник всё равно применяет свойство своего агента, если это возможно.

Затем в порядке возрастания инициативы (от меньшего значения к большему, см. строение карты агента на стр. 5) применяются свойства агентов. Свойства некоторых агентов зависят от того, какая сторона добилась превосходства. В таких ситуациях при превосходстве КГБ применяется свойство из красного текстового блока, при превосходстве ЦРУ — из синего. У других агентов свойство одно при любом исходе борьбы. Помните, что **свойства агентов, погибших из-за гражданских беспорядков, не применяются.**

Шпион (инициатива 1), мастер путать следы и строить козни. Он поддерживает в сопернике чувство уверенности в победе до последнего момента, а потом мигом изменяет ситуацию в свою пользу. Он передаёт цель из рук игрока, который разместил жетон превосходства на карте цели, в руки его соперника. Свойство не срабатывает, если игрок захватил цель по итогам гражданских беспорядков.

Замдиректора (инициатива 2). Безымянный бюрократ без особых талантов, зато с тягой к неоправданному риску. Перехватить чужую цель он не может, зато выживает в любых условиях — и при гражданских беспорядках, и при встрече с вражеским киллером, — а ещё не уходит в отпуск после полевой работы, сразу возвращаясь в штаб-квартиру.

Двойной агент (инициатива 3) проник во вражескую иерархию и ждёт приказа на решительные действия. Он может либо отправить вражеского агента из штаб-квартиры в отпуск (любого, кроме

замдиректора), либо позволить игроку в фазе планирования следующего тура выяснить личность агента X до назначения своего агента. Последнее возможно даже при уничтожении двойного агента вражеским киллером в текущей фазе отчёта. Если два двойных агента встречаются на одной арене, применяется свойство двойного агента того игрока, чей жетон превосходства **лежит** на карте цели.

Аналитик (инициатива 4) ищет признаки будущих кризисов в сводках оперативников. Он позволяет игроку изучить 3 верхние карты колоды групп в фазе брифинга следующего тура и переложить их в любом удобном порядке. Если два аналитика встречаются на одной арене, применяется свойство аналитика того игрока, чей жетон превосходства **не лежит** на карте цели.

Киллер (инициатива 5) ждёт, когда вражеский агент X раскроет себя. Всё остальное ему не важно: главное — навсегда устранить конкурента. Если его спецслужба поместила на карту цели жетон превосходства, киллер устраняет вражеского агента X, а цель отправляется под колоду целей лицевой стороной вниз. Если спецслужба захватила цель из-за гражданских беспорядков, свойство её киллера не сработает и отправлять карту под колоду целей не нужно.

Директор (инициатива 6) — гениальный ум, который видит всю картину целиком. Когда он лично участвует в борьбе за влияние, то раскрывает только небольшую частицу глобального замысла. Если его сторона добивается превосходства, он захватывает добавочную цель (берёт нижнюю карту колоды целей).

Если после применения свойств агентов X цель не захвачена, её захватывает игрок, чей жетон превосходства лежит на карте. Захваченную цель игрок помещает в свои трофеи, сдвигая жетон по карте подсчёта очков согласно полученным победным очкам.

Наконец, жетон превосходства с захваченной цели возвращается владельцу.

Пример: Джордж и Борис раскрывают агентов X. Борис отправил на задание шпиона (инициатива 1), Джордж — киллера (инициатива 5).

Шпион применяет свойство первым. Сейчас на цели лежит синий жетон превосходства (ЦРУ), так что шпион Бориса позволяет КГБ захватить цель. Куба переходит в трофеи СССР.

Но тут вступает в дело киллер Джорджа. Поскольку на карте цели был синий жетон превосходства (и не важно, что Куба захвачена красными),

шпион Бориса погибает при загадочных обстоятельствах и выходит из игры. Но раз уж Куба перехвачена противником, вторая часть свойства киллера («...уберите цель под колоду целей») не применяется.

Затем Джордж забирает свой жетон превосходства.

Пример: раскрытие агентов X



Фаза 6: Разрядка международной обстановки

Это фаза перегруппировки сил. Сначала агенты X уходят в отпуск, если выжили. Замдиректора возвращается в штаб-квартиру — он в отпуск никогда не уходит. Агент в отпуске лежит рядом со штаб-квартирой лицевой стороной вверх и не может быть назначен агентом X на следующий тур.

Затем каждый игрок перекладывает свои карты групп в сброс групп.

После этого игроки изменяют счёт согласно захваченным целям и полученным в туре победным очкам.

Наконец, если никто из игроков не набрал 100 очков и не выиграл, начинается брифинг следующего тура.

Пример: шпион Бориса ликвидирован — какой уж тут отпуск. А вот киллер Джорджа свой отпуск честно заслужил: его карта выкладывается лицевой стороной вверх рядом со штаб-квартирой ЦРУ.

Борис захватил Кубу, так что он сдвигает жетон подсчёта очков по карте подсчёта КГБ на деление «10». Жетон Джорджа остаётся на делении «0».

Противостояние только началось, до 100 очков ещё далеко, так что начинается новый тур игры.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Цель игры — набрать 100 победных очков. Тот, кто первым достигнет в фазе разрядки этого порога или преодолет его, побеждает. Если оба игрока достигают цели в одном туре, игрок с наибольшим количеством победных очков выигрывает партию. При равных показателях игроки проводят добавочные туры, пока не определится лидер.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ЦЕЛЕЙ-СОБЫТИЙ

У каждого события есть свойство, позволяющее игроку, захватившему цель, совершить особое действие.

Свойства карт событий применяются в разных фазах тура — фазы указаны на картах событий. Для применения свойства события владелец карты объявляет о его применении в указанной фазе и выполняет инструкции карты.

Если применение свойства приводит к множественным сбросам карт («Ядерная эскалация», например), игрок, применивший свойство, может выложить их в сброс в любом порядке.

После применения свойства события победные очки карты сгорают. Игрок, применивший свойство, отправляет карту в сброс целей и отодвигает свой жетон подсчёта на количество утраченных очков.

ПРИМЕЧАНИЕ

РОССИЙСКОЙ РЕДАКЦИИ

Мы отдаём себе отчёт, что в КГБ не было и быть не могло таких понятий, как «директор», «замдиректора» или «киллер». Эти термины используются применительно к агентам КГБ исключительно в целях создания единой терминологии и удобства игроков.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчики: Давид Ракото и Себастьян Гигодо

Графический дизайн: Давид Ракото

Вёрстка и дополнительный дизайн:

Edge Studio (www.edgeent.com)

Перевод на английский язык:

Давид Ракото и Себастьян Гигодо



WWW.EDGEENT.COM

ИЗДАНИЕ FANTASY FLIGHT GAMES

Продюсер: Марк О'Коннор

Редактура и вычитка: Марк О'Коннор,

Джефф Тидбол и Джеймс Торр

Консультация по русскому языку: Стивен Коллайер

Графический дизайн: Питер Уокен

Ведущий арт-директор: Эндрю Наваро

Оформление обложки: Скотт Шомбург

Производственный менеджер: Эрик Найт

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев,

Арсений Крымов, Валентин Матюша

Вёрстка: Иван Сухойей, Дарья Смирнова

Корректур: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

СТРУКТУРА ТУРА ИГРЫ

1. Брифинг

1. Определение цели
2. Установление исходного баланса сил
3. Перетасовка колоды групп

2. Планирование

1. Выбор агента X

3. Борьба за влияние

- Вербовка группы
- Использование группы
- Выжидание

СОВЕРШЕННО
СЕКРЕТНО

4. Перемирие

1. Определение превосходства (с разрешением споров)
2. Гражданские беспорядки (если есть)

5. Отчёт

1. Применение свойств агентов X (в порядке роста инициативы)

6. Разрядка международной обстановки

1. Уход агентов в отпуск
2. Сброс карт групп
3. Подсчёт очков
4. Проверка наличия победителя

