

The Fog of War. Краткие правила

www.BoardGamer.ru

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ось: набрать 70 очков

Союзники: захватить Берлин и Рур

Либо: для победы к концу 1944 г. Ось должна захватить 2 территории, указанные на картах тайных целей, иначе побеждают Союзники.

СНАБЖЕНИЕ

Точки снабжения Оси: Берлин, Рур, Италия

Точки снабж. Союзников: Британия, Париж, Египет
По мере вступления в войну для Союзников точками снабжения становятся также Урал и Северная Америка.

Снабжаемая провинция – провинция рядом с точкой снабжения или другой снабжаемой провинцией. Снабжение не работает через провинции с упорными боями.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

Вы получаете карты из колоды. Их можно разыгрывать на колесо операций (для атак) и на поле (для обороны провинций). Карты могут возвращаться в сброс (Discard), стопку побед (OP WIN) и стопку потерь (OPP LOSS/QUAG).

1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1.1. Поместите жетон года на 1940, жетоны победных очков Оси на 0, жетон производства Оси на 8, Союзников – на 6.

1.2. Перемешайте 15 нейтральных карт, из них 1 случайную не глядя уберите. Остальные 14 разложите по полю на отмеченные области.

1.3. Поместите жетоны нейтралитета на 6 регионов оранжевого цвета.

1.4. Игрок Оси замешивает 6 карт тайных целей и сдаёт себе 3, из них нужно выбрать 2 и поместить под планшет Оси, а оставшуюся уберите в коробку, не показывая игроку Союзников.

Оставшиеся 3 карты тайных целей положите на поле рядом с Марокко.

1.6. Игрок Оси выкладывает на стол лицом вверх карты стартовых локаций: Берлин, Рур, Польша, Италия, Ливия, Западное Средиземноморье. Поместите на эти территории жетоны Оси. Колоду с остальными вашими картами провинций положите на угол игрового поля.

1.7. Игрок Союзников выкладывает на стол лицом

вверх карты стартовых локаций: Британия, Париж, Виши, Марокко, Египет, Ливан, Северное море, Северная Атлантика, Восточное Средиземноморье. Поместите на эти территории жетоны Оси. Колоду с остальными вашими картами провинций положите на угол игрового поля.

1.8. Игрок Оси получает 5 жетонов разведки, игрок Союзников – 7.

1.9. Игрок Союзников выбирает до 3 карт из колоды и размещает по 1 в разных провинциях.

1.10. Оба игрока: перемешайте свои колоды и наберите по 3 карты.

1.11. Оба игрока: выставьте колесо операций на NEW OP – Foxtrot.

1.12. Игрок Оси получает жетон превосходства (+1).

1.13. Игрок Союзников в любое время может смотреть нейтральные карты в Прибалтике, Киеве и в Одессе.

2. ХОД ИГРОКА

2.1. Первый ход в начале 1940 г. делает игрок Оси. В следующих годах первым ходит тот, у кого больше карт в колоде (поровну – Ось).

2.2. Проверните колесо операций на 1 деление по часовой стрелке (в самом первом ходу оно должно повернуться на NEW OP – Alpha).

2.3. Выполните действия (одно действие можно выполнять неоднократно).

2.4. В любой момент своего хода вы можете использовать разведку, чтобы посмотреть карты на поле или на колесе операций противника (кроме самой новой операции с символом No Intel).

Игрок Союзников может смотреть карты невыбранных тайных целей Оси.

2.4.1. Объявите, где именно вы хотите посмотреть карты. Если это нейтральная провинция, где есть и нейтральные карты и карты противника, уточните, чьи именно карты будете смотреть.

2.4.2. Разведка в конце хода стоит 1 жетон (если после вы уже ничего не будете делать). До конца хода – 2 жетона.

Противник может отменить вашу разведку за 2 жетона. Затем вы можете доплачивать по 1 жетону, а противник также может отменять вашу разведку, оплачивая по 1 жетону.

2.4.3. Оба игрока переворачивают оплачен-

ные жетоны.

2.4.4. Если вам удалось провести разведку, противник перемешивает выбранную вами стопку карт и передаёт её вам.

2.4.5. Выберите половину карт из этой стопки (округляя к меньшему, мин. 1). Посмотрите карты, не показывая их сопернику.

2.4.6. Верните карты в стопку, перемешайте её и отдайте противнику.

2.4.7. Вы можете проводить разведку сколько угодно раз за ход, в т.ч. разведывать одну и ту же стопку карт.

2.5. Союзники выигрывают, если захватят Берлин и Рур.

2.6. Если Ось атакует любую провинцию СССР, все нейтральные провинции СССР переходят под контроль Союзников. Замешайте карты с локации «Урал» в колоду игрока Союзников.

2.7. Когда Ось впервые захватывает Париж, под контроль Оси переходят Виши, Марокко и Ливан (сбросьте оттуда карты Союзников).

2.8. Когда Ось впервые захватывает Британию, под контроль Оси переходит и Египет (сбросьте оттуда карты Союзников).

2.9. Если есть карты на руках, вы обязаны сыграть хотя бы 1 за ход.

2.10. В конце хода доберите карты из колоды, чтобы в руке их было 3.

2.10.1. Если ваша колода закончилась, а у противника ещё нет, переверните жетон года на сторону зимы.

Если у вас кончилась колода, вы проворачиваете колесо операций каждый ход и можете проводить разведку и выполнять операции.

2.10.2. Когда заканчиваются обе колоды, это конец года.

2.11. Если у противника ещё есть карты в колоде, наступает его ход.

3. КОНЕЦ ГОДА

3.1. Ось: Получите очки за захваченные территории (указаны на картах территорий, лежащих перед вами). Набрали 70 очков – победа.

3.2. Оба игрока: перемешайте свои стопки побед и разделите их между сбросом и потерями (по

одной карте, начиная со сброса)

3.3. Оба игрока: переверните использованные жетоны разведки.

3.4. Игрок без жетона превосходства (+1) первым тратит очки производства (меньшее: ресурсы с территорий или уровень производства).

3.5. За 1 очко производство (ОП) можно:

3.5.1. переместить 1 любую карту из потерь в сброс;

3.5.2. передвинуть жетон производства на 1 клетку вперёд;

3.5.3. купить 2 новых жетона разведки;

3.5.4. Ось может покупать победные очки (по 1 ПО за 2 ОП).

3.5.5. В конце 1944 г. очки производства Союзников не учитываются.

3.6. Игрок без жетона превосходства (+1) первым может вернуть карты с поля или с колеса операций в сброс, а также отменить любые свои операции. Карты из провинций с упорными боями отзываться нельзя.

3.7. Если Ось атаковала Балканы в 1940 г., они присоединяются к Союзникам. Если нет, в конце 1940 г. Балканы присоединяются к Оси. Поместите на Балканы жетон контроля Оси. Стартовая нейтральная карта Балкан остаётся на своём месте на поле.

3.8. В конце 1941 г. замешайте в колоду Союзников карты США.

3.9. В конце 1942 г. замешайте в колоду Союзников карты СССР (если Ось ещё не атаковала СССР). Все нейтральные провинции СССР переходят под контроль Союзников (поместите туда жетоны контроля).

3.10. Оба игрока: После этого перемешайте стопку сброса. Теперь это ваша новая колода. Наберите из неё 3 карты.

3.11. Передвиньте жетон года на следующий год.

3.11.1. Если закончился 1944 г., игра окончена.

3.11.2. Ось побеждает, если контролирует 2 территории, указанные на картах тайных целей (лежат под планшетом Оси). В противном случае побеждают Союзники.

3.12. Оба игрока: положите подкрепления текущего года в стопку потерь.

ДЕЙСТВИЯ

№	Действие	Эффект
1.	Оборона провинции	Поместите 1 карту (или более) лицом вниз на клетку вашей или нейтральной провинции по периметру поля. В клетке провинции может быть сколько угодно карт. В конце года вы можете отозвать карты из провинций.
2.	Новая операция	Выполняется для захвата нейтральной или вражеской провинции. Сбросьте все карты с поля NEW OP на колесе операций. Поместите на поле NEW OP на колесе операций карту выбранной провинции и хотя бы 1 карту с руки.
3.	Отмена операции	Верните карту провинции в колоду, а все боевые карты поместите в сброс. Если операция не была запущена за полный оборот колеса, вы обязаны её отменить.
4.	Усиление операции	Добавьте в любую операцию на колесе операций любое количество карт с руки.
5.	Запуск операции	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выберите любую операцию на колесе операций, кроме тех, что ещё не готовы (с «перечёркнутой стрелкой»). 2. Покажите сопернику карту территории из этой операции. 3. Проверьте линию снабжения до этой территории. 4. Укажите, откуда вы атакуете. Это должна быть провинция под вашим контролем рядом с атакуемой. Рур нельзя атаковать из Северного моря (Северное море из Рура – можно). 5. Если вы атакуете нейтральную провинцию и там есть ваши карты, помещённые в оборону, сбросьте их. 6. Вскройте все карты операции. Противник вскрывает свои карты обороны. 7. Оба игрока сбрасывают «нули» и неподходящие боевые карты (корабли в сражении на суше и танки в сражении на море). Нападающий игрок также сбрасывает форты. 8. Если у игрока нет ни одной подходящей карты – разгром. 9. Подсчитайте боевую силу (см. далее). 10. Определите исход сражения (см. далее). 11. Если вы использовали жетон превосходства (+1), передайте его сопернику.
12.	Подкрепление (в провинцию с упорными боями)	Вы можете добавить карты с руки в любую провинцию с упорными боями. Если упорные бои начались в результате вашей операции, вы должны определить исход сражения в текущем ходу.

ПОДСЧЁТ БОЕВОЙ СИЛЫ:

- Сложите значения всех подходящих боевых карт (для обороняющегося учитываются форты).
- Обороняющийся игрок прибавляет значения нейтральных карт.
- При наступлении на сушу с моря обороняющийся игрок получает бонус к обороне +4 (не учитывается в упорных боях).
- Зимой обороняющийся игрок получает бонус: «солнце» – нет, «снежинка» – +2, прочие – +1.
- Примените модификаторы с колеса операций: A+1 (+1 к нападению) или D+1 (+1 к обороне).
- Игрок с жетоном превосходства (+1) может использовать его и увеличить силу на 1.

ИСХОД СРАЖЕНИЯ

ПОБЕДА Атака => 2 x Оборона	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обороняющийся игрок кладёт свои карты в свою стопку потерь. Нейтральные карты удалите из игры. 2. Обороняющийся игрок возвращает карту потерянной провинции со стола перед собой в свою колоду провинций. 3. Атакующий игрок помещает в стопку побед карты со значением, равным (или больше) боевой силе обороняющегося (сумма его карт + бонусы). 4. Остальные карты атакующего игрока остаются в провинции. 5. Атакующий игрок кладёт карту завоёванной провинции на стол перед собой. 6. Атакующий игрок кладёт в завоёванную провинцию свой жетон контроля. 7. Если в результате потери провинции у обороняющегося игрока нарушена линия снабжения, он помещает в свои провинции без снабжения жетоны «Нет снабжения».
УПОРНЫЕ БОИ Атака => Оборона	<ol style="list-style-type: none"> 1. Каждый игрок перемешивает свои участвующие в сражении карты, случайно выбирает половину (округляя к меньшему, мин. 1) и кладёт их в свои потери. 2. Обороняющийся учитывает также нейтральные карты. В потери сначала уходят карты игрока, если они закончились, тогда нейтральные. 3. Оба игрока помещают оставшиеся боевые карты в клетку провинции. 4. Нападающий игрок выкладывает свою карту провинции на поле и помещает на неё жетон упорных боёв (Quagmire).
ПОРАЖЕНИЕ Оборона > Атака	<ol style="list-style-type: none"> 1. Атакующий игрок кладёт свои карты в свою стопку потерь. 2. Карты обороняющегося игрока остаются в провинции. 3. Атакующий игрок возвращает карту провинции в свою колоду провинций.
РАЗГРОМ Оборона => 2 x Атака	<ol style="list-style-type: none"> 1. Атакующий игрок кладёт свои карты в свою стопку потерь. 2. Обороняющийся игрок помещает в стопку побед карты со значением, равным (или больше) боевой силе атакующего (сумма его карт + бонусы). 3. Остальные карты обороняющегося игрока остаются в провинции. 4. Атакующий игрок возвращает карту провинции в свою колоду провинций.