

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

Об игре	2	Розыгрыш стратегических карт	6
Компоненты	2	Шкалы кризиса и запасы кубов	7
Карты	3	Особые шкалы игроков	8
Фишки: кубы и диски	3	Дополнительные действия ключевой области и подсчёт ПО за аспекты кризиса	8
Игровое поле	3	Подсчёт ПО за карты цели	9
Присутствие и контроль	5	Решительный бой	9
Подготовка к игре	5	Победа в игре	9
Иллюстрация подготовки к игре	5	Вариант игры «Цензор»	10
Краткий обзор игры	6	Правила одиночной игры	10
Последовательность игры	6	Игровые термины	13
Определение инициативы	6		



Баррикада, возведённая войсками Национальной гвардии 18 марта 1871 года.

Об игре

«Красное знамя над Парижем» — это дуэльная стратегическая игра о противостоянии французского правительства в Версале и Парижской Коммуны. В течение 3 раундов стороны совершают политические и военные манёвры, после чего наступает решительный бой, символизирующий «Кровавую неделю» — период ожесточённых боёв за Париж с 21 по 28 мая 1871 года.

Версаль. Один из игроков выступает в роли французского правительства в Версале, которое пытается окончить Франко-прусскую войну и подавить революцию в Париже. Его игровые компоненты синего цвета.

Коммуна. Другой игрок выступает в роли жителей Парижа, восставших против буржуазии и правительства капитулянтов в Версале. Его игровые компоненты красного цвета.

Игроки разыгрывают карты для размещения кубов, отражающих политическое влияние или военное присутствие, чтобы захватить контроль над областями на поле. За это в конце каждого раунда и решительного боя они получают политические и военные победные очки (ПО). У каждого игрока своя цель: Версаль стремится подчинить Париж, а Коммуна — получить политическую поддержку всей Франции. Победу одержит тот, кто выполнит своё победное условие. Если же ни одной стороне не удастся достичь цели, победит игрок, который выполнит больше дополнительных условий.

Данный буклет содержит правила для игры вдвоём и в одиночку. Перед тем как изучать правила одиночной игры, необходимо ознакомиться с правилами для двоих игроков.

Компоненты

-  18 синих кубов влияния
-  2 синих диска укреплений
-  Синий маркер вмешательства Пруссии
-  18 красных кубов влияния
-  2 красных диска баррикад
-  Красный маркер революционности
-  Оранжевый маркер политических ПО
-  Фиолетовый маркер военных ПО
-  Чёрный маркер раунда
- Игровое поле
- Шестигранный кубик
- Правила игры (этот буклет)
- Справочник
- 54 карты (39 стратегических карт, 12 карт целей, 2 карты решительного боя и 1 карта инициативы)
- 2 двухсторонние памятки

Фотография на обложке: баррикада на углу бульваров Вольтер и Ришар-Ленуар во время Парижской Коммуны в 1871 году.

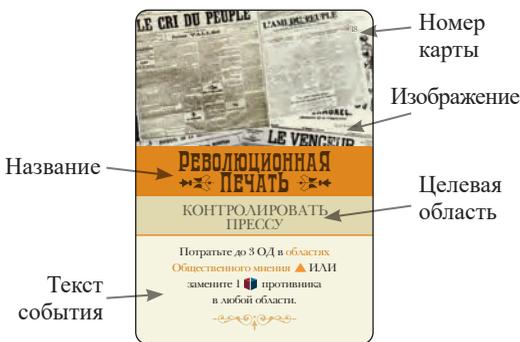
Иллюстрация на коробке: Жорж Жюль Виктор Клерен. «Пожар в Тююльери». Май 1871 года. Холст, масло. 48 x 79 см.

Музей Орсе, Париж, Франция. RF1981-31. Фотография Эрве Левандовски. © RMN-Grand Palais / Art Resource, Нью-Йорк.

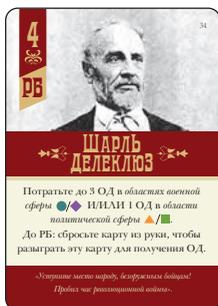
Карты



Стратегические карты бывают 3 цветов: красного (Коммуна), синего (Версаль) и серого (нейтральная карта). Игрок может разыграть стратегическую карту как событие, только если она принадлежит его стороне или нейтральна. Любую карту можно разыграть для получения очков действий; для копирования события сброшенной карты; для увеличения значения особой шкалы; для розыгрыша карты решительного боя.



Карты целей раскрываются в конце каждого раунда. Если игрок контролирует целевую область со своей карты или с карты противника, он получает ПО. Если он контролирует целевую область со *своей* карты, он также разыгрывает её событие. Для каждой области на поле есть соответствующая карта цели.



Карта решительного боя есть у каждого игрока. При подготовке игроки размещают их перед собой лицом вверх. Эти карты можно разыграть для получения очков действий в течение обычных раундов или как событие во время решительного боя.



Карта инициативы напоминает о том, какой игрок в этом раунде владеет инициативой (Коммуна/Версаль).

Фишки: кубы и диски

Кубы влияния используются для обозначения политического или военного влияния в области. В начале игры большинство кубов находится на шкалах кризиса. Когда игрок забирает куб со шкалы, он размещает его в области на поле, а после удаления с поля — в запасе кубов. Возвращать кубы на шкалу кризиса нельзя. В одной области не может быть более 4 кубов влияния одного игрока.

Диски укреплений и баррикад символизируют оборонительные сооружения, возводимые в областях военной сферы благодаря розыгрышу определённых событий. Они не входят в лимит кубов в области, но учитываются при подсчёте количества фишек для определения контроля и присутствия. В области может быть только 1 укрепление или 1 баррикада (только 1 диск любого цвета). Если событие позволяет разместить укрепление или баррикаду, когда все диски игрока уже находятся на поле, он может переместить один из них.

Игровое поле

Области на поле принадлежат одной из двух **сфер кризиса**: политической или военной. В каждой из этих двух сфер есть два **аспекта кризиса** из трёх областей, обозначенных цветом и символом.

● Политическая сфера:

- Зелёный/квадрат — Правительство
- Оранжевый/треугольник — Общественное мнение

● Военная сфера:

- Фиолетовый/ромб — Париж
- Бирюзовый/круг — Форты

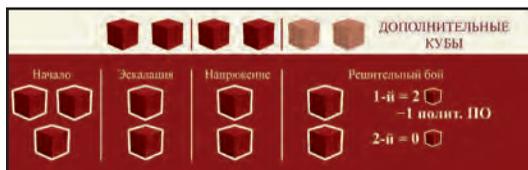
В конце каждого обычного раунда и решительного боя игрок, который контролирует все три области одного аспекта кризиса, получает 1 военное или 1 политическое ПО в зависимости от сферы, к которой принадлежит аспект (например, за контроль над тремя зелёными областями аспекта Правительства, игрок получит 1 политическое ПО).

Соседние области соединены линиями или стрелками. Все соединённые области считаются соседними друг с другом, за одним исключением: Национальное собрание является соседним с Роялистами и Республиканцами, но не наоборот. Эти области соединены одиночными стрелками, которые указывают на соседнюю область — Национальное собрание.

Примечание: кубы и диски не могут быть размещены в Версале и на Территории, оккупированной Пруссией. Также эти две области не учитываются при определении контроля над аспектом кризиса Форты/Париж. Они считаются областями под контролем игрока за Версаль при определении наличия соседних контролируемых областей.



Ключевые области — это области в форме звезды с 3 контурными линиями в каждом аспекте кризиса: Национальное собрание, Пресса, Монмартр и Мон-Валерьян. Контроль над ключевой областью аспекта позволяет игроку в конце каждого раунда совершить в его областях 1 дополнительное действие, перед тем как определить контроль над этим аспектом.



Шкалы кризиса находятся в верхней части игрового поля. У каждого игрока своя шкала, и в начале игры на ней находится большая часть его кубов влияния. Обе шкалы кризиса состоят из 4 делений: «Начало», «Эскалация», «Напряжённость» и «Решительный бой». Когда игрок (разыгрывая карту, совершая дополнительное действие ключевой области и т. п.) забирает первый куб из деления, оно становится *активным*. После завершения розыгрыша карты, дополнительного действия и т. п. этот игрок должен пе-

реместить дополнительные кубы, расположенные над активным делением, в свой запас кубов. Например, активировав «Эскалацию», игрок за Коммуну переместит 2 дополнительных куба в свой запас. Кубы не из зоны дополнительных кубов деления «Эскалации» остаются на шкале.



Шкала победных очков служит для отслеживания ПО. Политические ПО отмечаются оранжевым маркером, военные — фиолетовым маркером. Оба игрока получают как политические, так и военные ПО, поэтому только у одного игрока может быть положительное значение ПО определённого типа (т. е. если игрок за Версаль получает 1 военное ПО, то игрок за Коммуну теряет 1 военное ПО). *Значение ПО каждого типа не может превышать 5.*



Особые шкалы игроков находятся под шкалой ПО:

- **Вмешательство Пруссии** — особая шкала игрока за Версаль, которая показывает уровень поддержки со стороны прусских оккупантов.
- **Революционность** — особая шкала игрока за Коммуну, которая показывает уровень радикализации жителей Парижа.

Запасы кубов предназначены для кубов влияния, которые не находятся в областях на поле или на шкале кризиса (и не под особой шкалой у игрока за Версаль). Запас кубов игрока за Версаль расположен над шкалой вмешательства Пруссии, он всегда доступен и неограничен. Запас кубов игрока за Коммуну находится под шкалой революционности и, напротив, не доступен в начале игры и ограничен. Только увеличивая значение на своей особой шкале, этот игрок получает доступ к ячейкам запаса под текущим значением и всеми предыдущими. Если он должен поместить куб в запас, а доступной ячейки нет, вместо этого он удаляет куб из игры.



Шкала раундов служит для отслеживания текущего раунда с помощью маркера раунда.

Присутствие и контроль

Игрок **присутствует в области**, если в ней находится хотя бы 1 его фишка. Фишками являются кубы влияния и диски укреплений/баррикад.

Исключения:



Игрок за **Коммуну** всегда присутствует в Пер-Лашезе и Рабочем движении, даже если там нет его фишек.



Игрок за **Версаль** всегда присутствует в Роялистах, даже если там нет его кубов.

Игрок **контролирует область**, если в ней находится больше его фишек, чем противника. Игрок за Версаль всегда контролирует Версаль, а когда значение вмешательства Пруссии равно 3, то и Территорию, оккупированную Пруссией.

Игрок **контролирует аспект кризиса**, если контролирует все 3 его области.

Важно! Присутствие в областях и контроль над ними определяются *один раз* перед выполнением всех действий по **удалению** и *один раз* перед выполнением всех действий по **размещению**.

Подготовка к игре

Поместите чёрный маркер раунда на деление «1» шкалы раундов. Оба маркера ПО (оранжевый и фиолетовый) поместите на деление «0» шкалы победных очков. Синий и красный маркеры поместите на деление «0» особых шкал.

Поместите 10 синих кубов на шкалу кризиса Версаля: 6 кубов на деления и 4 куба в зону дополнительных кубов над ними. Поместите 15 красных кубов на шкалу кризиса Коммуны: 9 кубов на деления и 6 кубов в зону дополнительных кубов над ними. Поместите 6 синих кубов в ячейки под шкалой вмешательства Пруссии. Поместите 1 синий куб в Роялистов, 1 синий и 1 красный куб в Прессу, 1 красный куб в Рабочее движение и 1 красный куб в Пер-Лашез.

Диски укреплений/баррикад положите рядом с игровым полем. Возьмите свою карту решительного боя и положите её перед собой лицом вверх. Отдельно перемешайте стратегическую колоду и колоду целей и разместите их рядом с полем. Карту инициативы положите над полем стороной Коммуны вверх.

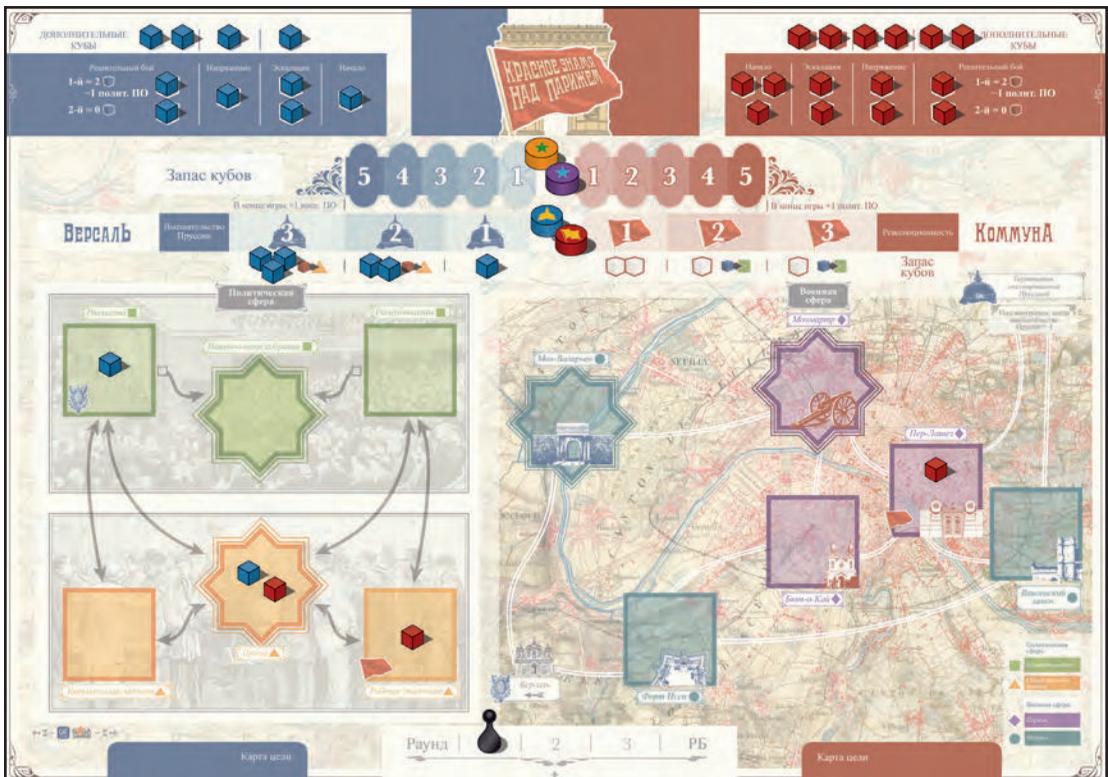


Иллюстрация подготовки к игре.

Предварительная версия правил.

Краткий обзор игры

В начале каждого раунда игроки берут по 4 стратегических карты и по 2 карты целей. Каждый игрок втайне выбирает 1 карту цели из 2 и оставляет её в руке, а другую удаляет из игры лицом вниз. Затем выбирается игрок, владеющий инициативой.

Игроки по очереди, начиная с владеющего инициативой, разыгрывают по 3 стратегических карты из руки. Оставшуюся в руке стратегическую карту они откладывают в сторону лицом вниз для решительного боя.

Затем игроки выполняют дополнительные действия ключевых областей и подсчитывают ПО за контроль над аспектами кризиса. В обоих случаях очередность определяет игрок, владеющий инициативой. Далее они одновременно раскрывают свои карты целей, подсчитывают ПО и разыгрывают события. После этого, если условия для наступления решительного боя не были выполнены, начинается новый обычный раунд.

Последовательность игры

1. Раздайте каждому игроку по 4 стратегических карты и по 2 карты целей.
2. Втайне выберите 1 карту цели из 2 и оставьте её в руке, а другую удалите из игры лицом вниз.
3. Выберите игрока, владеющего инициативой.
4. Начиная с игрока, владеющего инициативой, по очереди разыгрывайте по 1 стратегической карте, пока не разыграете по 3 карты.
5. Отложите в сторону оставшуюся стратегическую карту лицом вниз. Вы возьмёте её в руку, когда наступит решительный бой.
6. Выполните дополнительные действия ключевых областей.
7. Подсчитайте ПО за контроль над аспектами кризиса.
8. Раскройте карты целей, подсчитайте ПО и разыграйте события.
9. Проверьте, наступает ли решительный бой и, если нет, начните новый обычный раунд.

Определение инициативы

Определение инициативы проходит перед розыгрышем стратегических карт в каждом из 3 обычных раундов и решительном бою. Оно состоит из 2 этапов:

1. **Подсчитайте значение инициативы каждого игрока.** Оно равно количеству его политических ПО минус значение его особой шкалы.

Примечание: значение инициативы игрока часто бывает отрицательным, поскольку 1 политическое ПО для одного игрока является -1 политическим ПО для другого.

2. **Выберите первого игрока.** Игрок с наибольшим значением инициативы (при ничьей — игрок за Коммуну) выбирает, кто будет первым разыгрывать карты в предстоящем раунде или решительном бою. Переверните карту инициативы стороной выбранного игрока вверх; этот игрок будет владеть инициативой.

Игрок, владеющий инициативой — это игрок, чьей стороной вверх лежит карта инициативы. Он первым разыгрывает стратегические карты в обычном раунде или в решительном бою. Кроме того, он определяет очередность ключевых областей в которых выполняются дополнительные действия, подсчётов ПО и розыгрыша карт целей.

Розыгрыш стратегических карт

Во время обычного раунда стратегическая карта может быть разыграна 5 способами:

1. как событие;
2. для получения очков действий;
3. для копирования события сброшенной карты;
4. для увеличения значения особой шкалы;
5. для розыгрыша карты решительного боя.

Все способы подробно рассмотрены ниже. После розыгрыша 3 стратегических карт, оставшуюся карту отложите в сторону лицом вниз для решительного боя. Во время решительного боя стратегические карты разыгрываются только как события.

1. Событие — игрок может разыграть стратегическую карту как событие, если она принадлежит его стороне или нейтральна. Если карта разыгрывается как событие, примените его эффекты в том порядке, как указано. Некоторые события можно разыгрывать только при выполнении определённых условий (например, «если вы контролируете» или «вы должны уменьшить значение»). Если событие даёт очки действий, потратьте их, как описано ниже в разделе «Очки действий». После розыгрыша карты как события сбросьте её (положите лицом вверх в стопку сброса).

Примечание: если в тексте события используется «до», то в этом случае диапазон составляет от 0 до указанного значения включительно. Например, «до 2 кубов» означает 0, 1 или 2 куба.

2. Очки действий (ОД) — игроки могут тратить очки действий, указанные в верхнем левом углу разыгранной карты, для удаления фишек противника и/или размещения своих кубов. После розыгрыша стратегической карты для получения очков действий сбросьте её (положите лицом вверх в стопку сброса). Игрок не обязан тратить все очки действий.

- Игрок может выполнить действие за ОД только в области, в которой присутствует, или в области, соседней с областью под его контролем.
- При выполнении обоих типов действий сначала всегда выполняются все действия удаления и только потом — размещения.
- Игрок может потратить очки действий только в областях одной сферы — либо политической, либо военной. **Исключение:** карта РБ Коммуны (см. стр. 12 справочника).

Важно! Присутствие в областях и контроль над ними определяются *один* раз перед выполнением всех действий по **удалению** и *один* раз перед выполнением всех действий по **размещению**. (Нельзя выстраивать «цепочки».)

Удаление: попытайтесь удалить фишку противника. Укрепления/баррикады можно удалить, только если в этой области у противника не осталось ни одного куба.

- **Политическая сфера** — все попытки удаления успешны. За каждое потраченное очко действия удалите 1 куб противника.
- **Военная сфера** — за каждое потраченное очко действия проведите 1 попытку удаления фишки (за 2 очка, если в области находится укрепление/баррикада противника).
 - Подсчитайте военную силу в области, где совершается действие (начиная с 0):
 - +1 за присутствие в этой области;
 - +1 за контроль этой области;
 - +1 за каждую соседнюю контролируемую область;
 - +1 (максимум) за трату дополнительного очка действия с карты.

Присутствие в областях и контроль над ними для подсчёта военной силы заново определяются *каждой* попыткой удаления.

- Если военная сила ≥ 3 , попытка успешна.
- В противном случае раскройте 1 стратегическую карту с верха колоды. Если ваша

военная сила \geq количеству очков действий на этой карте, попытка успешна. Удалите раскрытую карту из игры.

- Если попытка была успешна, удалите фишку противника с поля.

От автора: отсутствие рвения у войск версальцев и низкий уровень организованности сил Коммуны препятствовали эффективному ведению боевых действий, поэтому удаление фишек не происходит автоматически.

Размещение: потратьте по 1 очку действия из оставшихся, чтобы разместить по 1 кубу (по 2 очка, если в области размещения находится укрепление/баррикада противника). Размещать кубы противника нельзя.

3. Копирование события сброшенной карты — игрок может скопировать событие с верхней карты стопки сброса, если она *принадлежит его стороне* и была сброшена противником ранее в этом раунде. Для этого необходимо сбросить любую карту с количеством ОД \geq ОД на карте с копируемым событием. Событие разыгрывается немедленно, а сброшенная карта помещается лицом вверх в стопку сброса.

4. Увеличение значения особой шкалы — игрок может разыграть любую карту, чтобы увеличить на 1 значение своей особой шкалы. Разыгранная карта удаляется из игры лицом вниз. Если значение шкалы равно 3, карту нельзя разыграть таким образом.

5. Розыгрыш карты решительного боя — в течение обычного раунда игрок может сбросить любую карту из руки, чтобы разыграть свою карту решительного боя (РБ) для получения очков действий. Затем карта решительного боя удаляется из игры (игрок не сможет разыграть её во время решительного боя).

Шкалы кризиса и запасы кубов

Когда игроку нужно разместить куб на поле, он обязан взять его из своего запаса кубов. Если его запас пуст, игрок может брать кубы со своей шкалы кризиса, начиная с деления «Начало», а затем, когда в нём закончатся кубы, из деления «Эскалация» и т. д.

Примечание: при размещении кубов нельзя перемещать кубы между областями на поле, даже если ни одного куба нет ни в запасе, ни на шкале кризиса.

Когда игрок берёт первый куб из деления («Начало», «Эскалация», «Напряжённость» или «Решительный бой»), он должен сбросить карту с верха колоды.

тельный бой») на шкале кризиса, деление активируется. После того как игрок завершит розыгрыш карты, дополнительное действие и т. п., которые позволили ему активировать новое деление, он берёт дополнительные кубы из этого деления и помещает их в свой запас кубов. Если при этом игроку за Коммуну не хватает ячеек в запасе, то он должен удалить «лишние» кубы из игры. Игрок, который первым активирует деление «Решительный бой», теряет 1 политическое ПО, но берёт 2 дополнительных куба и помещает их в свой запас. Второй игрок не потеряет ПО за активацию деления «Решительный бой» в свой ход, но и не получит 2 дополнительных куба, поскольку должен немедленно удалить их из игры.

Примечание: эффекты активации деления «Решительный бой» применяются, даже если оно было активировано во время раунда решительного боя.

После удаления с поля любым игроком кубы помещаются в запас владельца. Запас кубов игрока за Версаль всегда доступен и неограничен. Запас кубов игрока за Коммуну, напротив, не доступен в начале игры и ограничен. Только продвигая маркер по своей особой шкале, он может получить доступ к ячейкам запаса. Если игрок за Коммуну должен разместить куб в запас, а доступной ячейки нет, вместо этого он удаляет куб из игры.

Особые шкалы игроков

Игрок продвигается по своей особой шкале, либо разыгрывая для этого стратегическую карту (после этого она удаляется из игры), либо по эффекту некоторых событий. Особые шкалы предоставляют игрокам разные преимущества:

- **Вмешательство Пруссии** — при увеличении значения этой шкалы игрок за Версаль получает дополнительные кубы, размещённые под соответствующими делениями, и добавляет их в свой запас. Если затем значение шкалы уменьшается, кубы остаются в запасе. Когда значение шкалы равно 3, игрок за Версаль контролирует Территорию, оккупированную Пруссией.
- **Революционность** — при увеличении значения этой шкалы игрок за Коммуну временно получает ячейки запаса кубов, размещённые под новым делением и всеми предыдущими. Например, увеличивая значение шкалы до 2, он получает доступ к 3 ячейкам запаса. При уменьшении значения все ячейки запаса под делениями с прежним значением станут недоступными, а все кубы из этих ячеек удалятся из игры.

Каждый раз, когда любой из игроков увеличивает значение своей особой шкалы до 2 или 3, его противник может немедленно разместить 1 свой куб в любую область аспекта кризиса, указанного под делением: Общественное мнение для Коммуны или Правительство для Версаля.

От автора: бонус, получаемый противником, отражает либо протест французского населения против сговора с прусскими захватчиками, либо обеспокоенность консервативных политических сил революционными мероприятиями Коммуны.

Игрок получает 1 дополнительное политическое или военное ПО (указано над делением «3»), если в конце игры значение его особой шкалы равно 3.

Важно! Стратегические карты и карты целей иногда удаляются из игры, а не размещаются на верх стопки сброса. Если указано «удалите карту из игры», уберите её в коробку. Кубы игрока за Коммуну тоже могут быть удалены из игры, если его запас полон. В этом случае отложите их в сторону, поскольку их можно будет вернуть в игру благодаря 1 карте — «Кантиньеркам» (№ 23).

Дополнительные действия ключевой области и подсчёт ПО за аспекты кризиса

Игрок, который контролирует ключевую область, может выполнить в её аспекте 1 дополнительное действие. Игрок, владеющий инициативой, определяет порядок всех ключевых областей, в которых будут выполняться действия:

- **Дезэскалация** — удалить до 2 своих кубов или удалить 1 свой куб и 1 куб противника из любых областей этого аспекта кризиса.
- **Распространение влияния** — переместить до 2 своих кубов между любыми областями этого аспекта кризиса.
- **Предательство** — удалить 1 куб противника из любой области этого аспекта и разместить в ней 1 свой куб.

После выполнения дополнительных действий всех ключевых областей каждый игрок получает по 1 политическому ПО за контроль каждого аспекта кризиса политической сферы и по 1 военному ПО за контроль каждого аспекта кризиса военной сферы. Игрок, владеющий инициативой, определяет очерёдность получения ПО.

Подсчёт ПО за карты цели

После подсчёта ПО за контроль аспектов кризиса игроки раскрывают свои карты целей. В очерёдности, выбираемой игроком, владеющим инициативой, каждый игрок получает 1 политическое или 1 военное ПО (в зависимости от сферы кризиса) за контроль над каждой целевой областью, указанной на *любой* из двух раскрытых карт.

Далее в очерёдности, выбираемой игроком, владеющим инициативой, каждый игрок может разыграть событие со *своей* карты цели, если при подсчёте ПО за неё он контролировал её целевую область. После розыгрыша события он кладёт карту в свою стопку выполненных целей. Если игрок не контролировал свою целевую область при подсчёте ПО за карту цели, то он удаляет её из игры (даже если противник контролировал эту область цели и получил за неё ПО).

Решительный бой

Если в конце любого обычного раунда на обеих шкалах кризиса были активированы деления «Решительный бой» или уже были сыграны 3 обычных раунда, то наступает раунд решительного боя. Сперва игроки берут карты, которые откладывали для решительного боя во время обычных раундов, и свою карту решительного боя, если она не была ранее удалена из игры. Затем они сбрасывают карты из руки так, чтобы у них осталось столько карт, сколько прошло раундов (например, если прошло 3 раунда, значит, в руке должно остаться 3 карты).

Они выбирают игрока, владеющего инициативой, как обычно, а затем по очереди разыгрывают карты из руки только как события. Если игрок разыгрывает карту с событием противника, то противник решает, будет ли он применять его эффект и как. Если игрок разыгрывает карту с событием, чьи условия не выполняются, то карта просто сбрасывается. Игроки обязаны разыграть все карты из руки.

Затем игроки выполняют дополнительные действия ключевых областей и подсчитывают ПО за контроль аспектов кризиса. В обоих случаях очерёдность определяет игрок, владеющий инициативой.

Игрок, который занимает деление «3» на своей особой шкале, получает 1 ПО указанного типа (военное ПО для игрока за Версаль, политическое ПО для игрока за Коммуну).

Победа в игре

Победитель определяется в конце решительного боя. Чтобы выиграть, игрок должен выполнить своё основное условие победы:

- У игрока за Версаль должно быть больше военных ПО (но не меньше 0), чем политических ПО у игрока за Коммуну.
- У игрока за Коммуну должно быть больше политических ПО (но не меньше 0), чем военных ПО у игрока за Версаль.

Если ни одно из основных условий победы не выполняется, необходимо перейти к разрешению ничьей.

Разрешение ничьей: если ни один игрок не выполнил своё основное условие победы, то победителем становится тот, кто выполнил больше дополнительных условий:

- наибольшее итоговое количество ПО (политические ПО + военные ПО);
- наибольшее количество карт в стопке выполненных целей;
- наибольшее количество контролируемых ключевых областей в конце игры;
- владение инициативой на конец решительного боя.

Если ни один игрок не выполнил больше дополнительных условий, чем противник, то победителем становится игрок за Коммуну.



Батарея орудий на холме Монмартр, с которого открывается вид на Париж. 1871 г.

Вариант игры «Цензор»

«Цензор» значительно снижает вероятность получить только «плохие» карты по 1 ОД и добавляет преимущество игроку, владеющему инициативой.

Изменения в правилах:

- В начале каждого обычного раунда оба игрока получают по 1 дополнительной стратегической карте. После определения инициативы, начиная с игрока, владеющего инициативой, они по очереди сбрасывают по 1 стратегической карте. Таким образом игрок, владеющий инициативой, получает возможность в свой первый ход скопировать событие с карты, сброшенной противником, если она принадлежит его стороне. Для этого ему необходимо сбросить любую карту с количеством ОД \geq ОД на карте с копируемым событием.
- Карты, разыгранные для увеличения значения особых шкал или раскрытые при попытках удаления фишек, не удаляются из игры. Вместо этого поместите их под низ стопки сброса.
- Если стратегическая колода закончилась, перемешайте сброшенные стратегические карты, формируя новую колоду.

Правила одиночной игры

В одиночной игре вашим противником является бот, который может играть за любую из сторон. Бот действует в рамках последовательности одиночной игры и имеет собственную памятку. Если в этом разделе не сказано иного, бот следует всем правилам обычной игры для двоих. Рекомендуется провести несколько партий по обычным правилам, прежде чем приступать к одиночной игре.

Краткий обзор одиночной игры

Игрок и бот ходят по очереди, как в обычной игре. Бот никогда не набирает карты в руку и не откладывает их для решительного боя. Вместо этого во время хода бота раскройте стратегическую карту из колоды и согласно последовательности одиночной игры определите, будет ли бот её разыгрывать как событие, для получения очков действий или для копирования события сброшенной карты. Все решения бот принимает, исходя из последовательности одиночной игры и памятки. Если некоторые этапы последовательности противоречат правилам для двоих игроков, правила этих этапов имеют приоритет.

Термины одиночной игры

Доступные кубы — это кубы в запасе бота и на его шкале кризиса (но не над шкалой в зоне дополнительных кубов и не на делении «Решительный бой»). В раунде 3 или решительном бою, как только игроком или ботом будет активировано деление «Решительного боя», кубы в этом делении также станут доступными.

Подходящая карта — стратегическая карта, принадлежащая стороне, за которую играет бот (нейтральные карты не считаются подходящими).

Изолированные фишки — фишки в области, которая не является соседней ни с одной другой областью, контролируемой этой стороной. Фишки игрока за Версаль никогда не могут быть изолированы в Роялистах, Мон-Валерьяне и Форте Исси, а фишки игрока за Коммуну — в Пер-Лашезе и Рабочем движении.

Подходящая область — область, в которую можно помещать кубы бота, пока в ней не окажется на 1 куб бота больше, чем кубов игрока (на 2 куба больше, если это ключевая область). Область с 4 кубами бота никогда не будет считаться подходящей.

Подготовка к одиночной игре

Подготовка происходит так же, как и в партии для двоих, но с одним исключением: удалите из игры стратегические карты «Жюль Дюкадель» (№ 1), «Отто фон Бисмарк» (№ 12), «Генерал Эрнест де Сиссэ» (№ 13), «Расстрел генералов» (№ 22), «Рауль Риго» (№ 29) и «Карл Маркс» (№ 30), они не используются в одиночной игре. Возьмите памятку бота, соответствующую стороне, за которую он играет, и положите её рядом с полем.

Последовательность одиночной игры

Необходимо точно соблюдать последовательность одиночной игры. Некоторые этапы этой последовательности отличаются от этапов обычной партии для двоих игроков.

1. **Возьмите 4 стратегические карты.** Бот не получает карты.
2. **Возьмите 2 карты целей.** Если целевые области на обеих картах находятся в одном аспекте кризиса, замешайте их обратно в колоду целей и возьмите 2 новые карты цели. При необходимости повторяйте, пока целевые области не будут принадлежать разным аспектам кризиса.

Выберите 1 карту и оставьте её себе, а другую передайте боту.

3. **Выберите игрока, владеющего инициативой.** Посчитайте значение инициативы. Если значения инициативы равны, выбирает тот, кто играет за Коммуну. Если выбирает бот, он *всегда* решает ходить вторым. Если выбираете вы, можете выбрать себя или бота.
4. Начиная с владеющего инициативой, **по очереди разыгрывайте по 1 стратегической карте, пока не разыграете по 3 карты.** Во время хода бота выполните следующие шаги в указанном порядке.

А. Проверьте особую шкалу бота:

- Если бот играет за Версаль и у него меньше 3 доступных кубов, продвиньте его маркер по шкале вмешательства Пруссии.
- Если бот играет за Коммуну и в его запасе кубов меньше 2 пустых ячеек, продвиньте его маркер по шкале революционности.

Б. Раскройте верхнюю карту стратегической колоды:

- Если эта карта окажется подходящей и событие на ней будет иметь эффект, кроме такого, который приведёт только к увеличению значения особой шкалы игрока (не бота), разыграйте её как событие.
- В ином случае разыграйте её для копирования события *сброшенной* карты, если предыдущая сброшенная карта является подходящей, будет иметь эффект, кроме такого, который приведёт только к увеличению значения особой шкалы игрока (не бота), и количество её очков действий не больше, чем у раскрытой карты. Карта с копируемым событием должна быть сброшена игроком ранее в текущем раунде.

В. Выполните действия бота:

- Если было разыграно событие с раскрытой или сброшенной карты, бот получает 1 дополнительное ОД. Он может выполнить любое действие в любой сфере, независимо от того, где и какие совершались действия в результате события. Таким образом, за это ОД бот может удалить куб из политической сферы, даже если по событию он размещал куб в военной.
- В ином случае бот разыгрывает раскрытую карту за очки действий.

Затем сбросьте раскрытую стратегическую карту.

5. **Отложите свою оставшуюся стратегическую карту** для решительного боя. Бот этого не делает.
6. **Выполните дополнительные действия ключевых областей** (см. «Дополнительные действия ключевых областей» на стр. 12).
7. **Подсчитайте ПО за контроль над аспектами кризиса.** Если бот владеет инициативой, подсчитывайте сначала ПО игрока.
8. **Подсчитайте ПО за карты целей и разыграйте события.** Бот получает ПО за контроль целевых областей с обеих карт целей, а игрок — *только со своей карты цели*. Если бот и/или игрок при подсчёте ПО за карты целей контролировали целевую область со своей карты, то они разыгрывают её событие. Если бот владеет инициативой, он всегда подсчитывает ПО и разыгрывает событие после игрока. Если игрок владеет инициативой, он сам определяет очерёдность.
9. **Проверьте, наступает ли решительный бой.** Если нет, начните новый обычный раунд.

Размещение и удаление фишек

При трате очков действий на размещение или удаление кубов бот следует обычным правилам: он обязан потратить все очки в одной сфере, выполняет действия в областях, где он присутствует, или соседних с областями под его контролем, а также сначала выполняет все удаления, а потом — размещения.

Чтобы определить, какое именно действие будет выполнять бот, проверьте выполнение условий в разделе памятки «Определите: разместить или удалить» строго в указанном порядке. Если условие не выполняется, переходите к следующему условию.

- Если условие выполняется, в нём сказано «удалите» и на поле есть фишки игрока, подходящие для удаления, бот будет выполнять это действие. В областях военной сферы бот делает попытку удаления фишек по обычным правилам, и, если его военная сила равна 1, он всегда тратит 1 дополнительное очко действия с карты. После удаления фишки бот снова проверит список условий на памятке с начала.
- Если в памятке сказано «разместите» или все подходящие фишки игрока уже были удалены, бот потратит оставшиеся очки действий на размещение кубов по обычным правилам.
- Если было активировано любое деление на шкале кризиса, *немедленно* переместите дополнительные кубы в запас кубов бота, а затем продолжите розыгрыш эффектов карты.

Выбор областей

Примечание: выбор областей подробно рассмотрен в примере одиночной игры на стр. 17 справочника.

При удалении, размещении или замене каждой фишки (при выполнении действий, дополнительных действий ключевой области, трате 1 дополнительного ОД или при увеличении значения особой шкалы противника) бот должен всегда выбирать области, в которых он будет совершать данные действия, по одной, согласно условиям в разделе «Выбор области» на его памятке.

Сначала определите все области, где возможно совершить нужное действие по обычным правилам. Далее, сверяясь со списком на памятке «Выберите, где разместить или заменить фишки» или «Выберите, где удалить фишки» строго в указанном порядке, исключайте области, которые не удовлетворяют указанным условиям, пока не останется 1 область. Если условие исключает все области, где возможно совершить действие, пропустите это условие. Если после проверки всех условий осталось больше 1 области, случайным образом выберите 1 из них (например, броском кубика). Если нужно совершить ещё действия, пройдите всю процедуру заново, начиная с проверки списка на памятке.

Важно! Вы сами должны определить области, где возможно совершить действие, согласно правилам игры. Например, бот всё равно должен тратить все очки действий только в областях одной сферы — либо политической, либо военной. Также присутствие бота в областях и контроль над ними определяются *один раз* перед выполнением всех действий по **удалению** и *один раз* перед выполнением всех действий по **размещению**.

События

Бот всегда будет стараться полностью использовать событие с карты, соблюдая следующие правила:

- Если текст события говорит разместить или заменить фишки, но не указывает конкретную область, выберите её согласно разделу «Выберите, где разместить или заменить фишки», а если необходимо удалить фишки — согласно разделу «Выберите, где удалить фишки».
- Если событие не будет иметь эффекта или приведёт *только* к увеличению значения особой шкалы игрока (не бота), не используйте его.

- По событию бот может размещать только доступные кубы.
- По событию бот может размещать кубы только в подходящие области.
- Если на карте указано несколько вариантов использования события, выполните первый, который будет иметь эффект с учётом вышеперечисленных правил.
- Если текст события говорит разместить баррикаду/укрепление, но не указывает конкретную область, размещайте диски согласно разделу «Выберите, где разместить или заменить фишки». Баррикады/укрепления можно размещать в неподходящих областях, поэтому не проверяйте выполнение условия «Подходящие области», но приоритет при выборе сохраняется за подходящими областями.

Дополнительные действия ключевых областей

Если бот владеет инициативой, то будет выполнять дополнительные действия после игрока. Иначе очередность выбирает игрок. Бот выполняет первое возможное действие из списка ниже в каждом аспекте кризиса, ключевую ячейку которого он контролирует. Выбирайте области для распространения влияния и предательства, согласно разделу «Выберите, где разместить или заменить фишки», а для деэскалации — «Выберите, где удалить фишки». Если бот контролирует несколько ключевых областей, он выполняет их действия в любом порядке.

1. **Распространите влияние** так, чтобы добавить боту контроль ещё над 2 областями, но без потери контроля над любой уже контролируемой областью.
2. Выполните **предательство** так, чтобы добавить боту контроль над ещё 1 областью, если у него есть доступные кубы.
3. **Распространите влияние** так, чтобы добавить боту контроль ещё над 1 областью, но без потери контроля над любой уже контролируемой областью.
4. Выполните **деэскалацию**:
 - А. Удалите 1 куб бота из области, в которой хотя бы на 2 куба бота больше, чем у игрока (на 3 куба бота больше, если это ключевая область). Если таких областей несколько, выберите одну из них случайным образом (например, броском кубика).
 - Б. Затем, если был удалён 1 куб бота, удалите 1 куб игрока так, чтобы добавить боту контроль ещё над 1 областью. Если это невозможно, удалите 1 куб игрока из области,

в которой у игрока на 1 куб больше, чем у бота, или из области с наименьшим количеством кубов игрока. Если таких кубов игрока нет, пропустите этот шаг.

5. Выполните **предательство** (если есть доступные кубы) так, чтобы удалить контроль игрока из 1 области.
6. Не выполняйте дополнительное действие.

Решительный бой

Решительный бой проходит по обычным правилам, за исключением розыгрыша карт ботом. Когда бот должен разыграть карту, раскрывайте верхние карты из стратегической колоды, пока не раскроете подходящую карту. Если событие на ней не будет иметь эффекта или приведёт *только* к увеличению значения особой шкалы игрока (не бота), сбросьте карту и раскройте следующую; иначе разыграйте её как событие. В редком случае, если стратегическая колода закончилась, перемешайте сброшенные и удалённые стратегические карты, формируя новую стратегическую колоду, и продолжайте раскрывать карты. Бот *не получает* дополнительное очко действия после розыгрыша события в решительном бою.

Последней разыгрываемой картой бота в решительном бою должна быть карта решительного боя. Затем игрок может разыграть свою последнюю карту, если он ходит вторым. После чего, согласно последовательности одиночной игры, выполните дополнительные действия ключевых областей, подсчитайте ПО за аспекты кризиса и значения особых шкал.

Конец игры

Проверьте выполнение основных условий победы. Если ни игрок, ни бот не выполнили своё основное условие, то побеждает бот.



Отряд из 30 женщин под командованием Луизы Мишель и Елизаветы Дмитриевой защищает баррикаду на площади Блани.

Игровые термины

Игроки

Коммуна — этот игрок выступает в роли жителей Парижа, восставших против буржуазии и правительства капитулянтов в Версале. Его игровые компоненты красного цвета.

Версаль — этот игрок выступает в роли французского правительства в Версале, которое пытается окончить Франко-прусскую войну и подавить революцию в Париже. Его игровые компоненты синего цвета.

Игрок, владеющий инициативой — это игрок, чьей стороной вверх лежит карта инициативы. Он первым разыгрывает стратегические карты в обычном раунде или в решительном бою. Кроме того, он определяет очерёдность ключевых областей, в которых выполняются дополнительные действия, подсчётов ПО и розыгрыша карт целей. См. «Определение инициативы». **Определение инициативы** проходит перед розыгрышем стратегических карт в каждом из 3 обычных раундов и решительном бою. Оно состоит из 2 этапов:

1. **Подсчитайте значение инициативы каждого игрока.** Оно равно количеству его политических ПО минус значение его особой шкалы. *Примечание:* значение инициативы игрока часто бывает отрицательным, поскольку 1 политическое ПО для одного игрока является -1 политическим ПО для другого.
2. **Выберите первого игрока.** Игрок с наибольшим значением инициативы (при ничьей — игрок за Коммуну) выбирает, кто будет первым разыгрывать карты в предстоящем раунде или решительном бою. Переверните карту инициативы стороной выбранного игрока вверх; этот игрок будет владеть инициативой.

Фишки

Кубы влияния используются для обозначения политического или военного влияния в области. В начале игры большинство кубов находится на шкалах кризиса. Когда игрок забирает куб со шкалы, он размещает его в области на поле, а после удаления с поля — в запасе кубов. Возвращать кубы на шкалу кризиса нельзя. В одной области не может быть более 4 кубов влияния одного игрока. **Укрепления и баррикады** символизируют оборонительные сооружения, возводимые в областях военной сферы благодаря розыгрышу определённых событий. Они не входят в лимит

кубов в области, но учитываются при подсчёте количества фишек для определения контроля и присутствия. В области может быть только 1 укрепление или 1 баррикада (только 1 диск любого цвета). Если событие позволяет разместить укрепление или баррикаду, когда все диски игрока уже находятся на поле, он может переместить один из них.

Области, аспекты, сферы

Аспект кризиса — три области одного цвета и с одинаковым символом. В конце каждого обычного раунда и решительного боя игрок, который контролирует все три области одного аспекта кризиса, получает 1 военное или 1 политическое ПО в зависимости от сферы, к которой принадлежит аспект.

Ключевые области — это области в форме звезды с 3 контурными линиями в каждом аспекте кризиса: Национальное собрание, Пресса, Монмартр и Мон-Валерьян. Контроль над ключевой областью аспекта кризиса позволяет игроку в конце каждого раунда совершить в его областях 1 дополнительное действие, перед тем как определить контроль над этим аспектом.

Соседние области соединены линиями или стрелками. Все соединённые области считаются соседними друг с другом, за одним исключением: Национальное собрание является соседним с Роялистами и Республиканцами, но не наоборот. Эти области соединены одиночными стрелками, которые указывают на соседнюю область — Национальное собрание.

Области на поле принадлежат одной из двух сфер кризиса: политической или военной. В каждой из этих двух сфер есть два аспекта кризиса из трёх областей, обозначенных цветом и символом.

- **Политическая сфера:** Правительство ,
Общественное мнение .
- **Военная сфера:** Париж , Форты .

Примечание: фишки не могут быть размещены в Версале и на Территории, оккупированной Пруссией. Также эти две области не учитываются при определении контроля над аспектом кризиса Форты/Париж. Они считаются областями под контролем игрока за Версаль при определении наличия соседних контролируемых областей.

Присутствие и контроль

Контроль над областями определяется *один раз* перед выполнением всех действий по удалению и *один раз* перед выполнением всех действий по размещению.

- **Область** — игрок контролирует область, если в ней находится больше его фишек, чем противника.
- **Аспект кризиса** — игрок контролирует аспект кризиса, если контролирует все 3 его области.

Примечание: игрок за Версаль всегда контролирует Версаль, а когда значение вмешательства Пруссии равно 3, то и Территорию, оккупированную Пруссией.

Присутствие — игрок присутствует в области, если в ней находится хотя бы 1 его фишка. Фишками являются кубы влияния и диски укрепления/баррикад. Присутствие в областях определяется *один раз* перед выполнением всех действий по удалению и *один раз* перед выполнением всех действий по размещению.

Примечание: игрок за Коммуну всегда присутствует в Пер-Лашезе и Рабочем движении, даже если там нет его фишек, а игрок за Версаль всегда присутствует в Роялистах, даже если там нет его кубов.

Шкалы и запас кубов

Активация деления на шкале кризиса происходит, когда игрок (разыгрывая карту, совершая дополнительное действие ключевой области и т. п.), забирает первый куб из нового деления. После завершения действия этот игрок должен переместить дополнительные кубы, расположенные над активным делением, в свой запас кубов. **Запасы кубов** предназначены для кубов влияния, которые не находятся в областях на поле или на шкале кризиса (и не под особой шкалой у игрока за Версаль). Запас кубов игрока за Версаль расположен над шкалой вмешательства Пруссии, он всегда доступен и неограничен. Запас кубов игрока за Коммуну находится под шкалой революционности и, напротив, не доступен в начале игры и ограничен. Только увеличивая значение своей особой шкалы, этот игрок получает доступ к ячейкам запаса под текущим значением и всеми предыдущими. Если он должен поместить куб в запас, а доступной ячейки нет, вместо этого он удаляет куб из игры.

Особая шкала — у каждого игрока есть своя особая шкала, на которой отмечается сила его стороны. Они находятся под шкалой ПО. Каждый раз, когда любой из игроков увеличивает значение своей особой шкалы до 2 или 3, его противник может немедленно разместить 1 свой куб в *любую* область аспекта кризиса, указанного под делением: Общественное мнение для Коммуны или Правительство для Версаля. Игрок получает 1 дополнительное политическое или военное ПО (указано под делением «3»), если в *конце игры* значение его особой шкалы равно 3.

- **Вмешательство Пруссии** — при увеличении значения этой шкалы игрок за Версаль получает дополнительные кубы, размещённые под соответствующими делениями, и добавляет их в свой запас. Когда значение шкалы равно 3, игрок за Версаль контролирует Территорию, оккупированную Пруссией.
- **Революционность** — при увеличении значения этой шкалы игрок за Коммуну временно получает ячейки запаса кубов, размещённые под новым делением и всеми предыдущими. При уменьшении значения все ячейки запаса под делениями с прежним значением станут недоступными, а все кубы из этих ячеек удалятся из игры.

Шкала победных очков служит для отслеживания ПО. Политические ПО отмечаются оранжевым маркером, военные — фиолетовым маркером. Оба игрока получают как политические, так и военные ПО, поэтому только у одного игрока может быть положительное значение ПО (т. е. если игрок за Версаль получает 1 военное ПО, то игрок за Коммуну теряет 1 военное ПО). *Значение ПО каждого типа не может превышать 5.*

Шкалы кризиса находятся в верхней части игрового поля, по 1 для каждого игрока. В начале игры большая часть кубов влияния игрока (как доступных, так и дополнительных) находится на его шкале кризиса. Обе шкалы кризиса состоят из 4 делений: «Начало», «Эскалация», «Напряжённость» и «Решительный бой».

Карты

Карты целей раскрываются в конце каждого раунда. Если игрок контролирует целевую область со своей карты или с карты противника, он получает за неё ПО. Если он контролирует целевую область со *своей* карты, он также разыгрывает её событие. Для каждой области на поле есть соответствующая карта цели.

Стратегические карты бывают 3 цветов: красного (Коммуна), синего (Версаль) и серого (нейтральная карта). Игрок может разыграть стратегическую карту как событие, только если она принадлежит его стороне или нейтральна. Любую карту можно разыграть для получения очков действий; для копирования события сброшенной карты; для увеличения значения особой шкалы; для розыгрыша карты решительного боя.

Очки действий (ОД) указаны в левом верхнем углу стратегической карты и карты решительного боя. Игроки могут тратить очки действий с разыгранной карты для удаления фишек противника и/или размещения своих кубов, а также их количество важно для копирования события сброшенной карты и для сравнения значения военной силы, если она меньше 3. Необязательно тратить все ОД.

Термины и эффекты на картах

 — куб красного или синего цвета. Если текст события указывает вам разместить или переместить такой куб, размещайте/перемещайте куб вашего цвета. Если удалить куб, то удалите куб противника. Если заменить, то замените куб противника на куб вашего цвета.

Вы должны — вы обязаны совершить указанное действие, чтобы разыграть остальные эффекты события. Если вы не можете совершить указанное действие, вы не можете разыграть такую карту как событие.

Вы можете — вы можете совершить указанное действие, если хотите.

До — если в тексте события используется «до», то в этом случае диапазон составляет от 0 до указанного значения включительно. Например, «до 2 кубов» означает 0, 1 или 2 куба.

Переместите — вы можете перемещать кубы между областями на поле только по эффектам событий и за дополнительное действие ключевой области. Можно перемещать только свои кубы.

Событие — игрок может разыграть стратегическую карту как событие, если она принадлежит его стороне или нейтральна. Если карта разыгрывается как событие, примените его эффекты в том порядке, как указано.

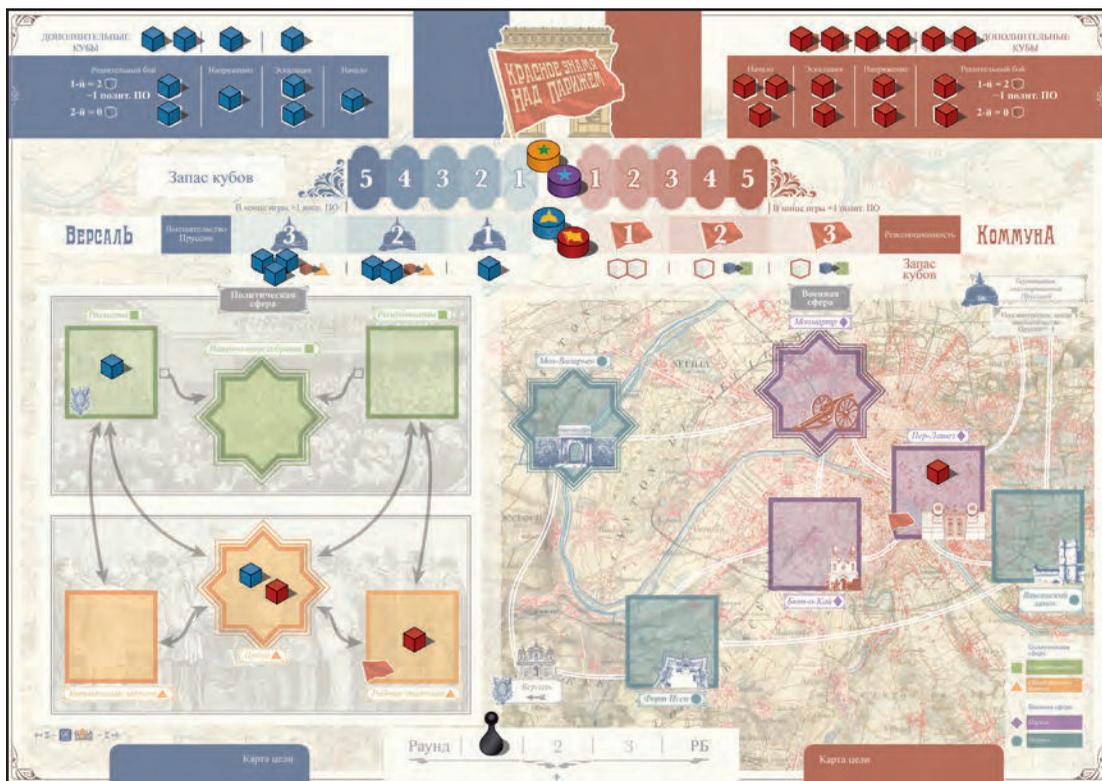


Иллюстрация подготовки к игре.

Над игрой работали

Автор: Фред Сервал

Разработка: Марк Герман

Разработка одиночной игры: команда GMT One

Развитие: Люк Биллингсли, Джейсон Карр и Джо Дьюхёрст

Художественный директор: Роджер Б. Макгован

Иллюстрации на поле и картах: Донал Хёгарт

Дизайн и вёрстка: Чарли Киблер

Памятка для игры вдвоём создана на основе французской фанатской памятки от L'Arbre, выложенной на BGG.

Я хотел бы поблагодарить Донала Хёгарт, Джо Дьюхёрста и замечательных тестировщиков с канала в Discord за помощь в создании варианта игры. Я посвящаю его Дону Лонго — покойся с миром, товарищ.

— Фред Сервал

© 2021 GMT Games, LLC
а/я 1308, Хэнфорд, Калифорния 93232
www.GMTGames.com

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Максим Книшевицкий

Корректор:

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнер-верстальщик: Ольга Тамкович

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», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

