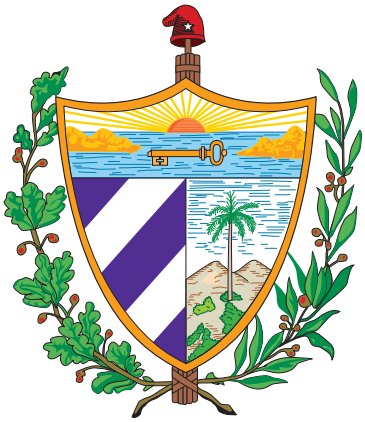
Cuba libre

Кубинская революция, 1957–1958

Серия COIN, том II



СПРАВОЧНИК

Джефф Гроссман и Волько Рунке

СОДЕРЖАНИЕ

Обучение и пример партии без ботов 2
Краткое описание фракций 14
Руководство по операциям COIN 16
Пример одиночной игры 17
Легенда об «очаге» 28
Заметки авторов 29
Список литературы 33
Эффекты карт и исторические комментарии 34
Создатели игры 39
Список карт 40
Перечень областей 40

© 2022 GMT Games, LLC • а/я 1308, Хэнфорд, Калифорния 93232-1308 • www.GMTGames.com

Обучение и пример партии без ботов

Основано на обучении Andean Abyss от Джоэла Топпена.

Если вы ещё не знакомы с серией COIN — начинайте отсюда.

Поздравляем вас с приобретением игры серии COIN — Cuba Libre! В этом разделе вы найдёте подробное описание подготовки к игре и начала партии с участием 4 игроков. Иногда вы встретите указание остановиться и прочесть некоторые разделы правил, относящиеся к происходящему на поле, но по мере продвижения вы будете тратить всё меньше времени на правила и больше — на комментарии опытных игроков.

Для начала разложите игровое поле, оставив вокруг место для игровых компонентов и карт (около 10 сантиметров будет достаточно). Выдавите из картонного листа все жетоны и рассортируйте их по типам. 12 жетонов уловки верните в коробку: они используются только в одном из вариантов игры, который мы не рассматриваем в этом примере. Оставшиеся жетоны поместите так, чтобы до них было легко дотянуться. Рассортируйте все деревянные компоненты по цвету и форме и поместите рядом с игровым полем. Наконец, возьмите карты. Они делятся на два типа: карты пропаганды (всего 4) и карты событий (все остальные). Положите их в две отдельные стопки.

> ***СТОП.*** *Перед тем как продолжить, прочтите раздел 1.3 правил, чтобы узнать больше об игровом поле.*

Прочли? Отлично! Теперь приступим к подготовке к игре. Порядок подготовки кратко описан на обороте правил игры, но здесь мы разберём его подробнее:

- Поместите жетон поставок на деление 15 на шкале учёта, которая располагается на краю поля.
- Поместите маркеры фракций Правительства и Синдиката (цилиндры синего и зелёного цветов) на деление 15, маркер 26 июля (красный) — на деление 10, а маркер Директората (жёлтый) — на деление 5 на шкале учёта. Они отмечают ресурсы.
- Поместите жетон «Общая поддержка» на деление 16, а жетон «Общая оппозиция + базы» на деление 7. Жетон «Открытые казино» поместите на деление 3, а жетон «РД НАС + базы» на деление 1.
- Поместите жетон «Помощь США» на деление «Активная» на шкале «Помощь США» в левом верхнем углу поля.
- Поместите 4 круглых зелёных жетона наличных в круглые ячейки в области «Наличные» (5-й жетон является запасным, уберите его в коробку).
- Поместите оставшиеся 4 маркера фракций в ячейку «Готовые» в зоне «Последовательность игры».
- Найдите на карте острова ячейки «Нейтралитет» с синим символом в правом нижнем углу. Поместите в них жетоны с надписью «Активная поддержка». В ячейки с голубым символом поместите «Пассивную поддержку», с розовым — «Пассивную оппозицию», с красным — «Активную оппозицию».

Все жетоны на своих местах, осталось выставить на поле фишки четырёх фракций.

> ***СТОП.*** *Перед тем как продолжить, прочтите раздел 1.4 правил.*



Зона доступных фишек Синдиката и область наличных на игровом поле.

Теперь, когда вы знаете о типах фишек в игре, мы можем продолжить подготовку. Сперва пересчитайте деревянные компоненты, которые вы рассортировали ранее. У вас должно быть ровно столько фишек, сколько указано в таблице «Доступные фишки» на обороте правил.

- Поместите 15 синих и 15 голубых кубов (войска и полицию) в зону доступных фишек Правительства на игровом поле.
- Поместите 2 синих диска (базы Правительства) в пронумерованные круглые ячейки в той же зоне.
- Поместите 15 жёлтых восьмиугольных призм (повстанцев) в зону доступных фишек Директората, а 4 жёлтых диска — в пронумерованные круглые ячейки там же.
- Повторите то же самое с красными фишками в зоне доступных фишек 26 июля.
- Наконец, повторите то же самое с зелёными фишками в зоне доступных фишек Синдиката, разместив 6 призм (хотя в игре они считаются повстанцами, они символизируют группы вооружённых гангстеров) и 10 зелёных дисков (казино).

Настало время разместить на острове фишки фракций! Начальное размещение фишек кратко описано на обороте правил, а также указано на поле:

- Возьмите 6 синих и 4 голубых куба из зоны доступных фишек Правительства и разместите их в Гаване, как указано на поле. Это начальные силы Правительства в столице.
- Затем, следуя списку на обороте правил, разместите фишки Правительства во всех остальных областях. Сверьтесь с подсказками на поле в каждой области, чтобы убедиться, что вы всё сделали правильно.
- Затем разместите фишки остальных фракций: 26 июля (красные), Директората (жёлтые) и Синдиката (зелёные). Обратите внимание, что все повстанцы размещаются скрытыми (символом вниз), а казино (зелёные диски) — открытыми (символом вверх). Всегда берите доступные диски, начиная с ячейки с наименьшим номером, чтобы он соответствовал количеству баз на поле.

Теперь отметим контроль областей. Если в городе или провинции количество фишек одной фракции больше, чем сумма фишек всех других, то считается, что она контролирует область. Отмечайте контроль с помощью соответствующих жетонов,

помещая их в ячейки «Нет контроля» нужной области. Сейчас вам нужно отметить контроль Правительства над всеми 3 городами и провинцией Лас-Вильяс, контроль Синдиката над Пинар-дель-Рио, контроль Директората над провинцией Камагуэй и контроль 26 июля над Сьерра-Маэстрой.



Ячейки для жетонов контроля и лояльности в провинции Ла-Гавана.

Важно: *правила составления колоды для обычных партий описаны в правилах (2.1). В целях обучения мы составим особую колоду.*



Так держать! Поле уже готово к игре, теперь нужно составить колоду.

Положите в ряд 3 карты пропаганды лицом вниз, а 4-ю отложите в сторону.

Отложите следующие карты событий: «Эулохио Кантильо» (№ 3), «Роландо Масферрер» (№ 5), «Всеобщая забастовка» (№ 8), «Че Гевара» (№ 13), «Двенадцать» (№ 20), «Вильма Эспин» (№ 24), «Хосе Эчеверриа» (№ 27), «Фауре Чомон» (№ 29), «Туризм» (№ 39), «Посол Смит» (№ 40), «Повстанческие ВВС» (№ 44) и «Синатра» (№ 46). Оставшиеся 36 карт перемешайте.

Положите по 12 карт событий на каждую из 3 отложенных ранее карт пропаганды так, чтобы образовалось 3 стопки по 13 карт. Перемешайте каждую стопку отдельно, затем поместите одну на другую, формируя единую колоду.

Теперь поместите карты, которые мы отложили ранее, лицом вниз на верх колоды в точности в таком порядке (снизу вверх): «Повстанческие ВВС» (№ 44), «Вильма Эспин» (№ 24), «Всеобщая забастовка» (№ 8), «Эулохио Кантильо» (№ 3), «Посол Смит» (№ 40), «Туризм» (№ 39), «Двенадцать» (№ 20), «Фауре Чомон» (№ 29), карта пропаганды, «Роландо Масферрер» (№ 5), «Синатра» (№ 46), «Хосе Эчеверриа» (№ 27), «Че Гевара» (№ 13, верхняя карта колоды).

СТОП. *Перед тем как продолжить, прочтите разделы 1.5–1.8 правил. Из них вы узнаете о четырёх игровых фракциях, а также некоторых жетонах, которые мы уже поместили на поле. После этого мы начнём партию!*

Совет: *в вашей первой партии мы рекомендуем раскрывать только одну карту (ту, которая разыгрывается). Поначалу необходимость просчитывать следующие ходы может значительно замедлить игру.*

Одна из ключевых особенностей серии COIN — это роль, которую играют карты. Они будут разыгрываться сразу из колоды, которую мы только что составили. У игрока нет «руки» карт, как во многих других играх. Обычно вам видны сразу две карты: та, которая сейчас разыгрывается, и та, которая будет разыграна следующей. Другими словами, игроки всегда видят следующую карту.

Теперь раскройте верхнюю карту колоды — это «Че Гевара» (№ 13). Поместите её лицом вверх рядом с колодой. Она будет первой в стопке разыгранных карт. Затем раскройте следующую карту и оставьте её на верху колоды лицом вверх — это «Хосе Эчеверриа» (№ 27).



Разыгрываемая карта (1-я в стопке разыгранных карт)



Следующая карта (на верху колоды)

В верхней части каждой карты событий находятся четыре символа, каждый из которых соответствует одной из фракций. Порядок, в котором размещены символы, указывает на то, какая фракция обладает большей инициативой для данной карты.

Чтобы иметь право выполнить операцию или событие с карты, фракция должна быть готова, то есть её маркер должен находиться в ячейке «Готовые» в зоне «Последовательность игры». Если готовая фракция не хочет выполнять операцию или событие, она также может спасовать и получить ресурсы. В начале игры все четыре фракции готовы.

Чтобы определить, кто из них будет действовать первым, посмотрите на порядок символов фракций на карте. Фракция, чей символ находится левее всех, первой выбирает, как действовать, и является 1-й готовой фракцией. В случае с картой «Че Гевара», 1-й готовой фракцией является 26 июля.

Во время чтения следующих абзацев сверяйтесь с последовательностью игры, указанной на поле.

1-я готовая фракция (в нашем случае 26 июля) может выбрать 1 из 4 вариантов: (1) выполнить операцию без специального действия; (2) выполнить операцию со специальным действием; (3) выполнить событие с карты; (4) спасовать.

Если 1-я готовая фракция выбирает что-либо, кроме паса, она становится неготовой для следующей карты. Это означает, что обычно фракция может действовать при розыгрыше каждой второй карты.

Если же 1-я готовая фракция спасует, она сохранит готовность для следующей карты, а фракция, чей символ следующий в ряду, станет 1-й готовой фракцией. В нашем случае, если 26 июля спасует, 1-й готовой фракцией станет Правительство. Однако 26 июля решает действовать.
А теперь давайте послушаем Антона, игрока за 26 июля...

Антон (26 июля): *карта «Че Гевара» отлично демонстрирует, какой сложный выбор порой приходится делать игрокам! Сейчас мне нужно определиться, что выгоднее: событие, которое даст мне преимущество до конца партии, или выполнение операции. Скрепя сердце я выбираю провести операцию, ведь нужно ковать железо, пока горячо. У меня есть возможность прибегнуть к террору и посеять страх в Сантьяго-де-Куба и Ла-Гаване. Если бы я выбрал событие, Правительство в свой ход смогло бы провести зачистку и раскрыть моих повстанцев в этих областях. Это лишило бы меня возможности совершать террор и поставило бы мои фишки под угрозу удаления.*



Итак, 26 июля как 1-я готовая фракция собирается выполнить операцию террора со специальным действием похищения.
Когда фракция решает выполнить операцию, она выбирает один из доступных ей типов, указанный на складной памятке. Найдите памятку 26 июля. На ней перечислены все доступные повстанческие операции и специальные действия, а также условия победы для данной фракции.

> ***СТОП.*** *Перед тем как продолжить, прочтите раздел 3.1 правил, посвящённый общим правилам операций, а затем раздел 3.3, в котором описываются повстанческие операции.*

Итак, в нашей партии 26 июля решило начать с операции террора со специальным действием. Операции могут выполняться в нескольких областях, если вы оплатите ресурсами стоимость операции в каждой выбранной (целевой) области.
В данном случае 26 июля совершает террор в провинции Ла-Гавана и городе Сантьяго-де-Куба. Как указано в разделе «Террор» на памятке фракции, за каждый целевой город или провинцию нужно заплатить 1 ресурс. Сдвиньте маркер 26 июля на шкале учёта с 10 до 8, чтобы заплатить за 2 области.
Затем в каждой целевой области 26 июля должно раскрыть 1 своего скрытого повстанца. Для этого переверните по 1 красной призме повстанцев в этих двух областях символом вверх.



26 июля начинает революцию с волны террора и похищений!

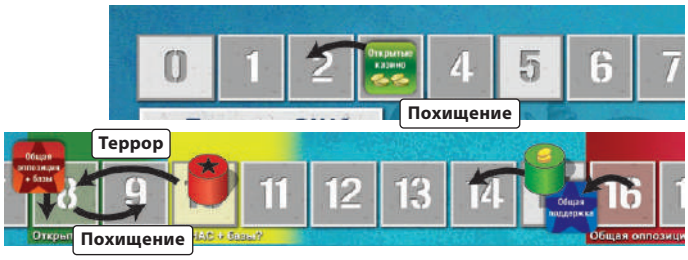
Затем памятка предписывает поместить в каждую целевую область по 1 жетону террора и изменить лояльность на 1 в сторону активной оппозиции. Найдите 2 чёрных жетона террора и поместите по 1 из них в Ла-Гавану и Сантьяго-де-Куба.
Как вы уже знаете из правил, города и провинции имеют показатель лояльности, который может варьироваться от активной поддержки до активной оппозиции. Симпатии населения являются важнейшим фактором для победы Правительства и 26 июля, а также условием для проведения некоторых операций. При терроре 26 июля лояльность целевых областей меняется на 1 уровень в сторону активной оппозиции. В нашем случае это значит, что в Ла-Гаване вместо пассивной поддержки будет нейтралитет, а в Сантьяго-де-Куба нейтралитет превратится в пассивную оппозицию. Чтобы отметить эти изменения, удалите голубой жетон пассивной поддержки из Ла-Гаваны, а в ячейку в Сантьяго-де-Куба поместите розовый жетон пассивной оппозиции.
Так как эти изменения лояльности населения влияют на выполнение условий победы некоторых фракций, мы должны отразить их с помощью жетонов на шкале учёта.
Синий жетон поддержки отмечает количество населения, которое верно Правительству. Только что Правительство потеряло поддержку в Ла-Гаване. Значение населения этой провинции равно 1, поэтому сдвиньте жетон «Общая поддержка» на 1 деление назад до 15. Аналогично сдвиньте жетон «Общая оппозиция + базы» на 1 деление вперёд до 8, так как в Сантьяго-де-Куба теперь укоренилась пассивная оппозиция.
Как вы могли заметить, на шкале есть подсказки о значениях, достигнув которых та или иная фракция может победить. Так, 26 июля нужно, чтобы жетон «Общая оппозиция + базы» находился на значении выше 15.
Условия победы каждой фракции также указаны на памятках фракций, чтобы вы могли отслеживать, насколько близки к победе другие игроки. Итак, вернёмся же к ходу игрока за 26 июля.

Антон (26 июля): *террор в Ла-Гаване и Сантьяго-де-Куба стоил 2 ресурса. Эта операция отдалила победу Правительства, так как оно потеряло поддержку в Ла-Гаване, и в то же время приблизило мою, так как я разжёг оппозиционные настроения в Сантьяго-де-Куба. Пожалуй, теперь я добавлю к этой операции специальное действие похищения в Ла-Гаване. По моему опыту, 26 июля часто не хватает ресурсов, так что*

мне нужно воспользоваться возможностью похитить их у Синдиката. Результат броска кубика — 1. Как всегда, не везёт! Я получаю от Синдиката только 1 ресурс (теперь у него 14, а у меня 9). Мой ход завершён, теперь очередь 2-й готовой фракции — Правительства. Так как я выполнил операцию со специальным действием, у него остаётся возможность выполнить ограниченную операцию или невыгодное ему событие либо спасовать.

Если вы взглянете в раздел «Похищение» в памятке фракции, то увидите, что имел в виду игрок за 26 июля. В разделе «Террор» в верхнем правом углу есть напоминание о том, что совместно с этой операцией может быть выполнено специальное действие похищения. (Конечно, только в случае, если 26 июля выбирает операцию со специальным действием.)
26 июля решает совершить похищение в Ла-Гаване, чтобы завладеть ресурсами, которые Синдикат получает от казино в данной области. Он может это сделать, так как эта область была целевой для террора и в ней нет полиции.
Согласно памятке фракции, после передачи ресурсов игрок должен закрыть в Ла-Гаване 1 казино. Для этого он переворачивает зелёный диск символом вниз и сдвигает жетон открытых казино на шкале учёта на деление 2, зелёный маркер — на 14, а красный — на 9. Так как закрытые казино не учитываются для контроля, 26 июля выкладывает свой жетон контроля в соответствующую ячейку в Ла-Гаване.
Ход 26 июля завершён, и игрок перемещает красный маркер этой фракции в ячейку «Операция со специальным действием».

Изменения на шкале учёта:



Теперь взглянем ещё раз на порядок хода, указанный на разыгранной карте, чтобы определить, какая фракция будет ходить дальше. Следующий в ряду символ — Правительство. Его маркер фракции находится в ячейке готовых фракций, так что оно становится 2-й готовой фракцией.
Согласно последовательности игры, если 1-я готовая фракция выполняет операцию со специальным действием, как и сделало 26 июля, то 2-я готовая фракция выбирает между событием и ограниченной операцией либо пасует. Ограниченная операция проводится по всем правилам операций, но выполняется только в 1 области и не сопровождается специальным действием. Эффект события также может быть очень полезен. На большинстве карт указано два эффекта, выгодных для разных сторон конфликта: верхний и нижний.

> ***Подсказка:*** *верхний эффект обычно идёт на пользу 26 июля и Директорату, а нижний — Правительству и Синдикату.*

Однако на карте «Че Гевара» указан только один эффект. Команданте предан Движению 26 июля, и другие фракции не могут извлечь пользу из его талантов. Давайте послушаем, что думает по этому поводу игрок за Правительство — Валерия.

Валерия (Правительство): *поскольку эффект события не принесёт мне никакой выгоды, остаётся либо выполнить ограниченную операцию, либо спасовать. Если я спасую, то останусь готовой для розыгрыша следующей карты. Мне нравится эффект её события, но я уверена, что Директорат не даст мне его выполнить. В таком случае, я предпочту ограниченную операцию на этом ходу. Я могла бы провести зачистку в Гаване и раскрыть повстанцев Директората, но я лучше размещу базу в Лас-Вильясе, чтобы укрепить свои позиции в этой области.*

> ***СТОП.*** *Перед тем как продолжить, прочтите раздел 3.2.1 и просмотрите раздел «Операции COIN» на памятке Правительства, чтобы лучше понять решение Валерии.*

Итак, Правительство выполняет ограниченную операцию подготовки в 1 области — в провинции Лас-Вильяс. Подготовка — основной способ увеличить количество фишек, размещённых на карте острова, и увеличить поддержку при помощи наведения порядка. В нашем случае Правительство использует подготовку, чтобы заменить 2 своих куба войск новой базой. Подробнее о том, почему базы Правительства так важны, читайте в «Руководстве по операциям COIN» на стр. 16 данного справочника.
В отличие от повстанческих операций, которые обычно стоят по 1 ресурсу за область, операции COIN (*counterinsurgent* — противоповстанческие) обходятся дороже. Их стоимость зависит от уровня помощи США. Сейчас жетон помощи находится на делении «Активная», значит, стоимость каждой операции Правительства составляет 2 ресурса. Правительство выполняет операцию только в 1 области и сдвигает свой маркер на шкале учёта с 15 до 13, чтобы оплатить постройку новой базы. Затем оно берёт 2 синих куба из Лас-Вильяса, возвращает их в свою зону доступных фишек, берёт крайний левый синий диск и размещает его в Лас-Вильясе. В освободившейся ячейке видно число 1, которое напоминает о том, что у Правительства сейчас 1 база на поле.



Правительство планирует удерживать Лас-Вильяс.

Затем Правительство отмечает маркером фракции совершённый ход: помещает его в ячейку «2-я фракция. Ограниченная операция или событие». Чтобы закончить розыгрыш карты «Че Гевара», игроки должны переместить маркеры фракций, которые действовали при розыгрыше этой карты (синий и красный), в ячейку «Неготовые». При розыгрыше следующей карты эти фракции не получают права действия.
Отлично! Совершенно случайно оказалось, что за игрой наблюдает один из авторов. Послушаем, что он скажет о первых ходах наших игроков.

Джефф (автор): *оба игрока сделали правильные первые ходы. Антон (26 июля) продумал не только свой ход, но и те варианты, которые остались у его противников. Валерия (Правительство) приняла решение построить базу в Лас-Вильясе, прежде чем повстанцы смогут попытаться захватить эту область. Ей была доступна только ограниченная операция, и потому она могла действовать только в 1 области. На этом ходу она не могла совершить наведение порядка в Лас-Вильясе, чтобы увеличить поддержку, так как в этой области нет полиции. Однако постройка базы позволит ей в будущем разместить полицию в этой области с помощью той же операции подготовки и завоевать лояльность граждан этой провинции.*

Итак, давайте перейдём к следующей карте и дадим другим игрокам шанс проявить себя. Поместите карту «Хосе Эчеверриа» поверх карты «Че Гевара» и раскройте верхнюю карту колоды. Это «Синатра». Сейчас мы разыграем «Эчеверриа», а «Синатру» кладём обратно на верх колоды. Первый символ в ряду — Директорат, и его маркер в ячейке «Готовые», значит, он становится 1-й готовой фракцией. Посмотрим, что он собирается сделать...



Разыгрываемая карта



Следующая карта

Елена (Директорат): *эффект события настолько выгоден, что я даже не рассматриваю другие варианты действий. По событию я размещу 2 повстанцев и останусь готовой для следующей карты. Надеюсь, затем в свой ход Синдикат спасует, чтобы иметь возможность разыграть выгодное для него событие «Синатры». Тогда на следующем ходу я смогу выполнить операцию со специальным действием. К 3-му или 4-му ходу я рассчитываю заменить 2 повстанцев на базу. Кроме того, событие «Хосе Эчеверриа» вредит Правительству, так что у меня будет возможность укрепить свои позиции на востоке, пока Правительство будет занято поправкой своего положения в Гаване и борьбой с 26 июля.*

Итак, Директорат размещает 2 скрытых повстанцев из зоны своих доступных фишек в провинции Орьенте и получает над ней контроль — выкладывает свой жетон контроля в соответствующую ячейку. Контроль является победным условием фракции Директората, так что Елена продвигает жетон «РД НАС + базы» на 2 деления (значение населения Орьенте равно 2) до цифры 3.
Далее, согласно эффекту, Гавана становится нейтральной, а значит, Правительство теряет сразу 12 поддержки (значение населения равно 6 и умножено на 2 за активную поддержку, которая была у Правительства). «Общая поддержка» сдвигается с 15 до 3. Настроение жителей столицы имеет решающее значение!



Директорат завоевал сердца и умы гаванцев!

Обратите внимание, что эффект события, который выполнил Директорат, нарушает обычные правила, по которым фракция после выполнения события теряет готовность. Директорат завершает ход, передвинув свой маркер фракции в ячейку «Событие», и настаёт очередь 2-й готовой фракции — Синдиката.

Алексей (Синдикат): *очень сложный выбор. Я мог бы спасовать, чтобы иметь возможность разыграть событие с карты «Синатра» и разместить отрытое казино. Однако событие даёт небольшое преимущество Правительству — жетон наличных, который оно может использовать, чтобы провести в Гаване зачистку и атаку на одном ходу. Я не хочу предоставлять Правительству такую возможность, так что вместо паса выберу операцию со специальным действием. Думаю, я ещё успею построить казино позднее.*

Синдикат будет выполнять операцию сбора в следующих целевых областях: Гаване, Ла-Гаване и Пинар-дель-Рио. За каждую область он тратит по 1 ресурсу, сдвигая свой маркер на шкале учёта на деление 11, а затем размещает в каждой целевой области по 1 своему доступному повстанцу. При этом 26 июля лишается контроля над Ла-Гаваной, так как теперь в этой области равное количество фишек обоих фракций (закрытое казино не учитывается).
Операция сбора может проводиться совместно с любым специальным действием. Синдикат выбирает прибыль и помещает жетоны наличных под своих повстанцев в областях с открытыми казино — в Пинар-дель-Рио и Гаване. В конце он отмечает совершённый ход, помещая свой маркер фракции в соответствующую ячейку.

СТОП. *Перед тем как продолжить, прочтите разделы 4.5.1 и 4.5.2, чтобы узнать, откуда у Синдиката столько наличных.*



«Пришлите оружие, людей и денег!»

> ***Важно:*** *операции повстанческих фракций могут отличаться друг от друга, например Синдикат совершает сбор не так, как другие повстанцы. Пользуйтесь только своей памяткой фракции.*

Пинар-дель-Рио сейчас просто рай для гангстеров, потому что ни 26 июля, ни Директорат не могут совершить там сбор из-за активной поддержки Правительства. Зато для Синдиката это не помеха!

Давайте изменим готовность фракций: Правительство и 26 июля вновь становятся готовыми, так что поместите их маркеры обратно в ячейку «Готовые». По эффекту события маркер Директората также перемещается в эту ячейку. Таким образом, только маркер Синдиката перемещается в ячейку «Неготовые». Поместите карту «Синатра» на верх стопки разыгранных карт и раскройте следующую карту в колоде — это «Роландо Масферрер». Первый символ на «Синатре» — Синдикат, однако эта фракция не готова. Перейдём к следующему — это снова Директорат. И он готов!



Разыгрываемая карта



Следующая карта

Елена (Директорат): *так как Синдикат не готов, он не сможет выполнить крайне выгодный для себя эффект с этой карты, а значит, я могу выполнить операцию со специальным действием. Я планирую потратить следующие несколько ходов на сбор, чтобы иметь возможность разместить базу. К сожалению, у меня не так много ресурсов, как у других игроков, поэтому по возможности мне также нужно выполнить специальное действие подрыва.*

> ***СТОП.*** *Перед тем как продолжить, прочтите раздел 4.4.1 правил, чтобы лучше понять планы Директората.*

Итак, Директорат тратит 3 ресурса на сбор в провинциях Лас-Вильяс, Камагуэй и Орьенте (согласно условиям на памятке, ни в одной нет активной поддержки или активной оппозиции) и размещает в каждой целевой области по 1 скрытому повстанцу из зоны доступных фишек. Затем он совершает подрыв. Его можно выполнить только в провинциях под контролем Директората — Орьенте или Камагуэй, однако значение населения в Орьенте выше. Директорат совершает подрыв в этой области, получает 2 ресурса и убирает оттуда жетон пассивной оппозиции. Теперь эта провинция нейтральна, а значит, необходимо сдвинуть жетон «Общая оппозиция + базы» на 2 деления с 8 до 6.

Директорат сдвигает свой маркер фракции и передаёт ход Правительству как 2-й готовой фракции. Правительство пасует и сдвигает свой маркер в ячейку «Пас». За это оно получает 3 ресурса и сдвигает маркер на шкале учёта с деления 13 на 16. Так как Правительство спасовало, 2-й готовой фракцией становится 26 июля. И оно тоже пасует! Повстанцы получают за это только 1 ресурс, и маркер 26 июля сдвигается на деление 10. Но почему оба игрока решили спасовать, хотя могли бы выполнить ограниченную операцию или событие?..

Джефф (автор): *Правительство спасовало, явно рассчитывая выполнить событие карты «Роландо Масферрер», которое даст длительный эффект до следующего раунда пропаганды. Догадываясь об этом, 26 июля также пасует, чтобы следом выполнить операцию со специальным действием. Увы, судьба распорядилась иначе, и следующей из колоды появляется карта «Пропаганда!». Таким образом, Правительство не успеет воспользоваться длительным эффектом, которое может получить по карте «Роландо Масферрер».*

> ***СТОП.*** *Перед тем как продолжить, прочтите разделы 5.3 и 5.4 правил, касающиеся длительных эффектов.*

Продолжим. Изменим готовность фракций: спасовавшие Правительство и 26 июля остаются в ячейке «Готовые», Синдикат тоже становится готовым, а маркер Директората помещается в ячейку «Неготовые».

1-я готовая фракция — Правительство.

Валерия (Правительство): *карта пропаганды всегда попадается среди первых 13. Шансы на такое скорое появление были невелики, но так уж мне «повезло». Эффекты «Возможность Правительства» длятся только до раунда пропаганды, так что теперь нет смысла выполнять событие. Кроме того, после раунда пропаганды все фракции становятся готовыми, так что пасовать тоже бессмысленно — надо действовать. Чтобы разместить больше своих фишек на поле, я выполню*



Игрок за Директорат собирает силы в регионах, где исторически он имел наибольшее влияние.

операцию со специальным действием. Я могла бы выполнить зачистку, чтобы раскрыть повстанцев, однако после раунда пропаганды они снова скроются. В данной ситуации оптимальный выбор — подготовка и переброска. Так я смогу переместить войска в Пинар-дель-Рио, чтобы получить контроль над этой областью и заодно получить взятку от Синдиката.



Разыгрываемая карта



Следующая карта

СТОП. *Поскольку Правительство заранее просчитывает, что произойдёт в раунде пропаганды, прочтите раздел 6.0 правил, чтобы ознакомиться с последовательностью этого раунда.*

Итак, Правительство приступает к операции подготовки. Всего оно выбирает 3 целевые области и платит за каждую по 2 ресурса, согласно уровню помощи США. Так у Правительства остаётся 10 ресурсов. Затем оно размещает 4 куба полиции в Гаване, 4 куба войск в Лас-Вильясе, 3 куба полиции и 1 куб войск в Сантьяго.

Затем Правительство перебрасывает 3 куба войск из Гаваны в Пинар-дель-Рио и получает контроль над этой областью.



Борьба с повстанцами или вымогательство?

Директорат не готов, поэтому 2-й готовой фракцией становится 26 июля.

Антон (26 июля): *Правительство выполнило специальное действие, чтобы в раунде пропаганды получить взятку от Синдиката, и благодаря этому у меня есть возможность выполнить событие. Наплыв войск в Пинар-дель-Рио привёл к усилению оппозиции как в этой провинции, так и в соседней — Ла-Гаване.*

26 июля выполняет верхний эффект события, и в Пинар-дель-Рио и Ла-Гавану помещаются жетоны пассивной оппозиции. На шкале учёта жетон «Общая оппозиция + базы» передвигается на деление 8, а общая поддержка падает с 3 до критического значения — 1. В конце хода 26 июля помещает свой маркер фракции в соответствующую ячейку.

Джефф (автор): *с помощью операции подготовки Правительство могло бы разместить в Лас-Вильясе полицию вместо войск. Тогда в раунде пропаганды оно получило бы возможность выполнить там наведение порядка и увеличить поддержку. Однако Правительство решило, что у него есть другие, более приоритетные задачи. С таким количеством войск в Лас-Вильясе повстанцам будет сложнее захватить контроль над этой провинцией.*

Далее, как обычно, переместите карту с верха колоды на стопку разыгранных и раскройте новую карту.



Разыгрываемая карта



Следующая карта

Теперь возьмите памятку последовательности игры и просмотрите раздел, посвящённый раунду пропаганды. Чтобы отмечать каждый этап раунда, передвигайте жетон «Пропаганда» в соответствующую ячейку шкалы раунда пропаганды.

Победа? Вы уже знакомы с условиями победы фракций (они указаны на памятках фракций и в разделе 7.2 правил). Близость к победе легко определить по расположению жетонов на шкале учёта — чем ближе жетон к делению того же цвета, тем ближе фракция к победе. Сейчас самое начало партии, и никто из игроков условий не выполнил. Переходим к следующему этапу.

Ресурсы. Сначала следовало бы поместить жетоны саботажа во все ЭЦ, где повстанцев 26 июля + Директората больше, чем кубов, но таких ЭЦ нет. Затем Правительство получает 8 ресурсов за несаботированные ЭЦ и ещё 15 за значение поставок, итого 23 ресурса. Оно прибавляет их к уже имеющимся 10 и сдвигает свой маркер на деление 33. 26 июля получает 1 ресурс за свою базу и сдвигает маркер на деление 11. Директорат получает 4 ресурса, так как его фишки находятся в 4 областях, итого 8 ресурсов. Синдикат получает 4 ресурса за 2 открытых казино, однако тут же отдаёт их Правительству в качестве взятки, так как Правительство контролирует обе области с открытыми казино. Весь доход мафиози попадает в руки Батисты, и маркер Правительства сдвигается на деление 37. Также Синдикат мог бы получить ресурсы от городов и несаботированных ЭЦ, где его повстанцев больше, чем кубов, но таких нет. К счастью, у Синдиката есть наличные. Он может потратить эти жетоны, чтобы за каждый открыть закрытое казино, разместить открытое казино либо получить по 6 ресурсов. Синдикат выбирает второй вариант, убирает 2 жетона с карты в область «Наличные» и получает 12 ресурсов. После получения доходов маркеры на шкале располагаются так: Правительство на делении 37, 26 июля — на 11, Директорат — на 8, и Синдикат — на 23.

Поддержка. Теперь нужно проверить, меняется ли уровень помощи США. Так как общая поддержка Правительства меньше 18, помощь США становится ограниченной. Правительство теряет 10 поставок (жетон поставок на деление 5). Стоимость каждой операции COIN теперь равна 3.

Валерия (Правительство): *теперь я могу увеличить поддержку в городах или провинциях под моим контролем, где у меня есть и войска, и полиция. При наведении порядка я трачу 4 ресурса на удаление каждого жетона террора и ещё 4 на повышение на каждый уровень лояльности. При этом важно оставить ресурсы и на следующий ход, ведь операции Правительства стоят дорого. Поэтому я увеличу поддержку только в 2 городах.*

Правительство решает изменить лояльность на 2 уровня в Гаване и на 1 в городе Камагуэй. Жетонов террора в этих областях нет, так что изменение лояльности на 3 уровня обойдётся Правительству в 12 ресурсов — маркер сдвигается на деление 25. Валерия выкладывает жетоны активной поддержки в Гавану и Камагуэй и отмечает изменение общей поддержки — теперь она равна 14 (12 от Гаваны и 2 от Камагуэйя).
26 июля также могло бы потратить ресурсы на агитацию, однако на поле нет областей под его контролем, где можно увеличить оппозицию.
Переходим к поддержке экспатриантов: Директорат получает возможность совершить 1 бесплатный сбор.

Елена (Директорат): *я давно планировала совершить сбор, чтобы разместить базу в Орьенте, так что сделаю это прямо сейчас. Правда, мне бы хотелось иметь больше 1 повстанца в этой области, чтобы защитить базу, но с этим придётся подождать до следующего хода. С другой стороны, событие «Фауре Чомона» слишком выгодно, и его нельзя упускать, так что размещение повстанцев придётся отложить до 2-го хода… Что ж, это рискованно, но надеюсь, что всё обойдётся.*

Директорат заменяет 2 своих повстанцев в Орьенте на 1 базу. Повстанцы возвращаются в его зону доступных фишек, а жетон «РД НАС + базы» сдвигается на деление 4.

Валерия (Правительство): *теперь мне необходимо передислоцировать войска, которые находятся не в областях с моими базами и не в городах — то есть мои войска должны покинуть Пинар-дель-Рио. Также я могу переместить часть полиции в Лас-Вильяс, чтобы в будущем я могла навести там порядок.*

Передислокация. 3 куба войск из Пинар-дель-Рио отправляются обратно в Гавану, а 2 куба полиции — 1 из Сантьяго-де-Куба и 1 из Гаваны — передвигаются в Лас-Вильяс. Кроме того, Правительство решает передислоцировать 1 куб войск из Сантьяго-де-Куба в город Камагуэй.

Подготовка. Это завершающий этап раунда пропаганды. Сдвиньте все маркеры фракций обратно в ячейку «Готовые». Удалите все жетоны террора. Если бы на поле были жетоны саботажа, они тоже были бы удалены в эту фазу. Кроме того, Правительство обязано сбросить все карты с пометкой «Возможность Правительства», однако в нашей партии их ещё не было. Затем необходимо скрыть всех повстанцев (перевернуть символом вниз), открыть все закрытые казино и отметить изменения на шкале учёта. В нашем случае жетон открытых казино пере-

мещается на деление 3, так как открывается казино в Ла-Гаване (Синдикат получает контроль). А теперь вернёмся к событиям!

> ***Подсказка:*** *когда закончится раунд пропаганды, отложите карту пропаганды в сторону, чтобы все игроки видели, сколько раундов пропаганды ещё предстоит разыграть.*



Разыгрываемая карта



Следующая карта

1-я готовая фракция — Директорат.

Елена (Директорат): *я собираюсь выполнить событие, хотя в этом случае я могу стать потенциальной жертвой для события следующей карты — «Двенадцати». Однако я могу попробовать договориться с Синдикатом, чтобы он не дал Правительству возможность выполнить событие. Так как до следующего раунда пропаганды ещё далеко, я собираюсь укрепить свои позиции в провинциях Лас-Вильяс, Камагуэй и Орьенте. Общее население трёх провинций равно 5, то есть половина значения, которое нужно мне для победы. Кажется, за это стоит побороться.*

Директорат помещает свой маркер фракции в ячейку «Событие» и, как гласит верхний эффект карты «Фауре Чомон», размещает 2 своих доступных повстанцев и 1 базу в Лас-Вильясе. Жетон «РД НАС + базы» на делении 5.



Студенты открывают второй революционный фронт в горах Эскамбрай!

2-я готовая фракция — 26 июля.

Антон (26 июля): *и вновь я использую возможность провести террор в Ла-Гаване и Сантьяго-де-Куба и похищение у Синдиката в Ла-Гаване, пока это возможно.*



Террор 26 июля заставляет умолкнуть сторонников Батисты. Оппозиция набирает силу.

Жетон «Общая оппозиция + базы» перемещается на деление 10. Результат броска на похищение в этот раз равен 5, так что Синдикат передаёт 26 июля 5 ресурсов. В конце хода у 26 июля 14 ресурсов (было 11, 2 потрачено на террор и 5 получено за похищение), а у Синдиката — 18. Кроме того, сдвигаем жетон открытых казино на деление 2, так как казино в Ла-Гаване снова закрыто.



Разыгрываемая карта



Следующая карта

Итак, поскольку 26 июля и Директорат не готовы, 1-й готовой фракцией становится Синдикат.

Алексей (Синдикат): *Директорату не удалось убедить меня помешать Правительству выполнить событие, зато Правительство предложило мне избавиться от революционеров в областях с моими казино. Бизнес есть бизнес! При переговорах с Директоратом и Правительством я надеялся убедить их на следующем ходу разыграть нижний эффект «Туризма», который принёс бы мне 3 ресурса, но раз не получилось, то вместо этого я расширю свою криминальную империю, построив 2 новых казино, и получу прибыль.*

Синдикат будет выполнять уникальный тип операции, доступный только ему — строительство. Эту операцию он может выполнять в областях под своим контролем или контролем Правительства, лояльность не имеет значения. Для строительства он выбирает Гавану и Пинар-дель-Рио и платит за них 10 ресурсов, перемещая маркер с деления 18 на 8. Затем Синдикат размещает в целевых областях по 1 диску символом вниз, так как казино размещаются закрытыми. Далее в качестве специального действия прибыли он помещает по 1 жетону наличных под 2 своих повстанцев в этих же областях, так как в них были и открытые казино.



Хайман Рот одобряет.

2-я готовая фракция — Правительство.

Валерия (Правительство): *заглядывая вперёд, вижу, что нижний эффект карты «Туризм» выгоден для меня, однако ещё более выгоден для Синдиката, а у него и так дела идут в гору. Верхний эффект вредит не только мне, но и 26 июля, так что я не думаю, что он будет выполнен. Значит, пасовать нет смысла, надо действовать. В ходе операций избавляться от повстанцев в горных областях затруднительно, так как при атаке в горах я удаляю 1 повстанца за каждые 2 куба. Поэтому я разыграю событие, чтобы удалить повстанцев Директората из Лас-Вильяса.*

Правительство разыгрывает нижний эффект события и удаляет 2 повстанцев Директората из Лас-Вильяса. Они возвращаются в зону доступных фишек Директората. Обе готовые фракции сделали свой ход, так что настало время изменить готовность: Синдикат и Правительство помещают свои маркеры в ячейку «Неготовые», а 26 июля и Директорат — «Готовые».

Джефф (автор): *приятно, когда по событию можно сделать то, что трудно совершить за операцию. В данном случае Валерия нанесла серьёзный урон Директорату, не потратив ни 1 ресурса, и вынудила его на следующем ходу снова совершить сбор.*



Разыгрываемая карта



Следующая карта

1-я готовая фракция — Директорат.

Елена (Директорат): *думаю, мне следует разместить на поле больше повстанцев. Правительству удалось убрать двух, но рано или поздно у него закончатся ресурсы, и я смогу перейти к нападению. К тому же, повстанцы могут дать мне контроль, который необходим для победы. А чем больше фишек будет размещено, тем сложнее будет другим игрокам лишить меня баз и контроля.*



Силы Директората растут.

Директорат выполняет операцию со специальным действием: он совершает сбор в провинциях Матансас, Лас-Вильяс, Камагуэй и Орьенте (во всех нет ни активной поддержки, ни активной оппозиции). В Матансасе и Камагуэйе он размещает по 1 скрытому повстанцу, а в Лас-Вильясе и Орьенте — по 3, так как в этих областях есть базы (значение населения + количество баз в области равно 3). Значение «РД НАС + базы» повышается на 1 за получение контроля над провинцией Матансас.
Специальное действие подрыва в Орьенте позволяет получить 2 ресурса обратно. Так как Орьенте уже нейтральна, значения «Общей поддержки» и «Общей оппозиции + баз» не меняются. В конце хода у Директората остаётся 6 ресурсов (было 8, 4 потрачено на сбор в 4 областях, затем за подрыв получено 2).

Антон (26 июля): *как верно заметила Валерия, эффекты карты «Туризм» мне не выгодны, так что остаётся только совершить ограниченную операцию. Это будет сбор в Пинар-дель-Рио.*

В Пинар-дель-Рио нет поддержки Правительства, поэтому 26 июля может выполнить сбор в этой области. Антон тратит 1 ресурс (маркер перемещается с деления 14 на 13) и размещает 1 своего скрытого повстанца в целевую область.
Маркеры Синдиката и Правительства помещаются в ячейку «Готовые», а 26 июля и Директората — «Неготовые».



Разыгрываемая карта



Следующая карта

1-я готовая фракция — Синдикат.

Алексей (Синдикат): *в данной ситуации выбрать между событием и операцией очень просто. Если бы Правительство было близко к победе, мне следовало бы лишить его возможности выполнить событие с карты «Посол Смит», однако Валерия едва ли сумеет к следующему раунду пропаганды поднять общую поддержку выше 18 и добиться активной поддержки во всех 3 городах. Значит, я могу разыграть операцию со специальным действием. Но какие выбрать?*
Я мог бы построить казино в городе Камагуэй или в Лас-Вильясе, но из-за похищений 26 июля и строительства на моём прошлом ходу, у меня осталось мало ресурсов, так что, возможно, мне лучше выбрать что-то другое.
Меня беспокоит появление повстанца 26 июля в Пинар-дель-Рио. Я мог бы использовать специальное действие защиты, чтобы подтянуть в эту область войска для охраны казино, но это не остановит 26 июля от террора и похищения или засады и захвата моих наличных. Лучший способ избавиться от этого повстанца — это подкуп, который позволит мне удалить его из Пинар-дель-Рио.
В качестве операции я выберу марш и передвину своего повстанца с наличными из Гаваны в относительно безопасную Ла-Гавану. Я также мог бы совершить марш повстанцем с наличными из Пинар-дель-Рио в Ла-Гавану (за ту же стоимость, так как я оплачиваю только целевую область), но я думаю, что не стоит концентрировать наличные в одном месте.

Ресурсы Синдиката снижаются с 8 до 4: 1 за марш в 1 область и 3 ресурса за подкуп — единственное специальное действие, которое стоит ресурсов. После марша повстанец Синдиката не раскрывается, так как в Ла-Гаване нет поддержки Правительства.



Гангстерский рай в Пинар-дель-Рио должен остаться неприкосновенным!

Валерия (Правительство): *моя основная цель — зачистка и атака всех повстанцев во всех областях, где я присутствую, но сейчас я могу провести только ограниченную операцию... Эффект события выгоден для меня, так как снижает стоимость операций, хотя он также прибавляет ресурсов Синдикату. Пожалуй, всё же лучше выполнить событие, так как в долгосрочной перспективе оно принесёт мне больше пользы.*



Правительство на прямой линии с Вашингтоном.

Правительство выполняет нижний эффект события «Посол Смит» и сдвигает жетон помощи США на уровень вверх, с «Ограниченной» на «Активную». Затем он сдвигает жетон поставок с 5 до 14. Синдикат получает 7 ресурсов, так как половина значения поставок меньше 9.
Маркеры 26 июля и Директората помещаются обратно в ячейку «Готовые», а Синдиката и Правительства в «Неготовые».



Разыгрываемая карта



Следующая карта



Разыгрываемая карта



Следующая карта

Антон (26 июля): *перехожу к решительным действиям!*

26 июля выполняет сбор и размещает 4 повстанцев в Сьерра-Маэстре (так как в этой области есть база, 26 июля размещает число повстанцев, равное населению × 2 плюс базам × 2), 1 повстанца в Орьенте, 1 в провинции Камагуэй, 1 в Лас-Вильясе, 1 в Матансасе, лишая Директорат контроля над областью, 1 в Ла-Гавану, лишая Синдикат контроля, и 1 в Пинар-дель-Рио. Сбор в 7 областях по 1 ресурсу за каждую, так что ресурсы 26 июля снижаются с 13 до 6.
Затем специальным действием 26 июля внедряется в отряд полиции в Лас-Вильясе! Игрок удаляет 1 куб полиции из этой области в зону доступных сил Правительства и вместо него размещает 1 своего повстанца.



26 июля вступает в борьбу за Лас-Вильяс.

Елена (Директорат): *с ограниченной операцией я едва ли могу сделать что-то стоящее. Думаю, Правительство обязательно выполнит событие со следующей карты, чтобы установить активную поддержку в последнем городе, так что если я спасую сейчас, то смогу рассчитывать на операцию со специальным действием на следующем ходу.*

Директорат, 2-я готовая фракция, пасует и получает 1 ресурс. Сдвиньте его маркер фракции в ячейку «Пас», а маркер на шкале учёта на деление 7. Так как 2-я готовая фракция спасовала, а все остальные не готовы, розыгрыш карты окончен. Измените готовность фракций: Директорат, Правительство и Синдикат готовы, а 26 июля — нет.

Валерия (Правительство): *если я выполню нижний эффект «Всеобщей забастовки», то, скорее всего, 26 июля сведёт на нет все мои усилия на следующем же ходу по верхнему эффекту «Вильмы Эспин». Однако, похоже, лучшего варианта у меня нет.*

Правительство выполняет нижний эффект события: всеобщая забастовка срывается, и в Сантьяго-де-Куба устанавливается активная поддержка. Все повстанцы в городе уже раскрыты. Затем Правительство договаривается с Синдикатом, что откроет казино в Пинар-дель-Рио, а не в Гаване или Ла-Гаване. В результате общая поддержка теперь равна 16, общая оппозиция + базы равны 8, а количество открытых казино составляет 3.
Директорат остался готовым после того, как спасовал на прошлом ходу, так что сейчас он является 2-й готовой фракцией. Так как Правительство выбрало событие, он получает возможность провести операцию со специальным действием.

Елена (Директорат): *мне кажется, для 26 июля всё складывается слишком уж удачно. На этом ходу я постараюсь убрать фишки 26 июля, пока оно не устроило террор и не изменило лояльность в сторону оппозиции. Вместо этого я могла бы снизить оппозицию с помощью специальных действий или операции террора, но лояльность не является условием моей победы. Я думаю, что на этом ходу лучше напасть на провинции Камагуэй, Орьенте и Лас-Вильяс и использовать засаду в Матансасе.*

Директорат платит по 1 ресурсу за каждую целевую область, и его ресурсы снижаются с 7 до 3. Он начинает с засады в Матансасе: раскрывает 1 своего повстанца в этой области. Нападение автоматически успешно, так что затем он удаляет 1 повстанца 26 июля и размещает 1 своего скрытого повстанца. В результате Директорат возвращает контроль над этой областью: «РД НАС + базы» передвигается на деление 6.
За оставшиеся нападения Директорат активирует всех повстанцев в целевых областях и бросает кубик. В Лас-Вильясе ему нужен результат 4 или меньше (так как в этой области 4 повстанца Директората), но выпадает 6. В провинции Камагуэй нужно 3 или меньше, но выпадает снова 6. В Орьенте нужно 4 или меньше, и на этот раз выпадает 4 — Директорат удаляет 1 повстанца 26 июля.



Фракции повстанцев борются за контроль!

Джефф (автор): *любопытно, что Елена решила противостоять 26 июля на этом этапе игры. Опасность заключается в том, что, поскольку большинство её повстанцев сейчас раскрыто, Правительство может вмешаться и попробовать убрать её фишки из Лас-Вильяса.*



Разыгрываемая карта



Следующая карта

Антон (26 июля): *«Вильма Эспин» ставит передо мной сложный выбор. Установление активной оппозиции в Орьенте даст мне на 2 очка оппозиции больше, чем в Сантьяго-де-Куба, и временно помешает Директорату построить там ещё 1 базу. С другой стороны, я не могу оставить активную поддержку в Сантьяго-де-Куба, так как Правительству не хватает всего 3 очков для победы, и оно может добиться её, если получит контроль над Лас-Вильясом и наведёт там порядок. Если бы нападение Директората в этой области оказалось успешным, Правительство получило бы контроль уже на прошлом ходу. Теперь же ему придётся со мной побороться: если я установлю активную оппозицию в Сантьяго-де-Куба, то с жетоном террора в этой области возвращение активной поддержки обойдётся Правительству очень дорого.*

Итак, 26 июля выполняет событие, и Сантьяго-де-Куба теперь в активной оппозиции. «Общая поддержка» — 14. «Общая оппозиция + базы» — 10.
2-я готовая фракция — Синдикат. Ему доступна операция со специальным действием.

Алексей (Синдикат): *как уже упоминалось, Правительство было достаточно близко к выполнению своих условий победы, но 26 июля позаботилось об этом. Теперь две другие фракции повстанцев представляют для меня бóльшую опасность. Антон может добавить ещё 4 оппозиции с помощью террора, так что я хотел бы помешать ему и лишить доступа к моим наличным. С другой стороны, я мог бы договориться с 26 июля, чтобы оно оставило открытым моё казино в обмен на жетон наличных. Какой же вариант лучше? Что, если мне не удастся договориться с Кастро? Смогу ли я обезопасить свои жетоны наличных? И что насчёт «Повстанческих ВВС»?..*

Дальше дело за вами!
Поблагодарим Антона, Валерию, Елену и Алексея за подробные разъяснения их игровых стратегий. Надеемся, что этот пример партии поможет вам быстрее разобраться в тонкостях игры Cuba Libre. Продолжайте игру с этого момента или начните новую, чтобы узнать, кто же придёт к власти на Острове Свободы!



Западная Куба, конец 1957 года…

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ФРАКЦИЙ

Правительство

Положение. Во время президентства Фульхенсио Батисты национальное богатство Кубы возрастает, однако все доходы от промышленности и сельского хозяйства принадлежат кубинской аристократии и приближённым диктатора. Батиста тесно связан с организованной преступностью: Синдикат американской мафии снабжает диктатора крупными суммами денег и фактически финансирует деятельность кубинской тайной полиции. США, продолжая оказывать всестороннюю поддержку режиму Батисты, тем не менее начинают сомневаться в целесообразности этих инвестиций и всё настойчивее убеждают диктатора подать в отставку.

Цель. Воспользуйтесь сильной начальной позицией, чтобы расправиться с повстанцами до того, как они окрепнут. Сохраняйте контроль над городами и постарайтесь получить поддержку в нескольких провинциях.

Тактика. Ваши войска — самые сильные фишки, но по ходу игры ваши возможности будут становится ограниченными. Тщательно подбирайте момент для применения длительных эффектов карт, чтобы получить от них максимальную выгоду. Наведение порядка стоит дорого, поэтому хорошенько подумайте, прежде чем тратить на это ресурсы. Используйте любую возможность, чтобы сохранить высокий уровень помощи США.

Переговоры. Синдикат может предоставить вам один из самых ценных инструментов — наличные. С их помощью вы сможете на одном ходу провести зачистку и атаку в одной области.

Совет. Временный альянс с 26 июля или Директоратом может оказаться полезным на поздних этапах игры, даже если ваши шансы на победу весьма призрачны.

26 июля

Положение. 2 декабря 1956 года небольшой отряд повстанцев из Движения 26 июля с боем высадился в восточной части Кубы. Хотя партизаны понесли потери, им удалось пробиться в горы Сьерра-Маэстра и разбить там лагерь. Их поддержали повстанческие отряды из предместий Гаваны и Сантьяго-де-Куба, однако значительных успехов добиться не удалось. Теперь перед бойцами Кастро стоит задача собрать и перегруппировать свои силы, чтобы создать армию, способную наносить поражения правительственным войскам. Чтобы достичь этой цели, Движению 26 июля необходимо действовать заодно с разрозненными боевыми ячейками Революционного директората.

Цель. Разжигайте оппозиционные настроения против режима Батисты во всех областях, где это возможно, и не упускайте шанс ухудшить положение других повстанческих фракций.

Тактика. У вас есть два больших преимущества. Во-первых, при сборе вы можете разместить больше повстанцев, чем другие повстанческие фракции. Во-вторых, ваши операции и специальные действия, такие как террор, внедрение и похищение, не только позволяют выполнить ваши условия победы, но и отдаляют победу противников.

Переговоры. На начальном этапе игры постарайтесь договориться с Директоратом, чтобы совместными усилиями максимально отдалить победу Правительства. Затем на этапе «каждый сам за себя» попробуйте заключать сделки с Синдикатом и получать от него наличные в обмен на неприкосновенность казино.

Совет. Хотя длительные эффекты могут быть очень полезны в игре, не стоит пытаться применить их все, так как в этом случае вы теряете возможность выполнять операции.

Директорат

Положение. Революционный директорат, был создан Хосе Антонио Эчеверриа на основе оппозиционных правительству студенческих организаций. Как и Движение 26 июля, Директорат борется с диктатурой Батисты, но, в отличие от повстанцев Кастро, использует другую тактику и ставит перед собой иные задачи. Директорат крайне уязвим в начале игры, и его повстанцы в Гаване часто становятся первыми жертвами Правительства. В некоторых партиях вы сможете воспользоваться эффектами событий, чтобы стремительно укрепить свои позиции, однако, как правило, размещение баз будет стоить вам больших усилий.

Цель. Захватите контроль над большей частью Кубы и создайте сильную армию.

Тактика. Поскольку вы можете совершать сбор при нейтралитете или любой пассивной лояльности, включайтесь в борьбу за территории, которые оспаривают друг у друга ваши противники. Если вы захватите контроль над областью, то сможете получать ресурсы с помощью специального действия подрыва.

Переговоры. В начале игры лучше действовать совместно с 26 июля, но позже будьте готовы рассмотреть сотрудничество с любой другой фракцией. Если Кастро станет слишком силён, возможно вам придётся пойти на «сделку с дьяволом» — Батистой.

Совет. Экономьте ресурсы и совершайте нападения, только когда появляется хорошая возможность. Используйте подрыв в провинциях под вашим контролем, чтобы отдалять победу 26 июля и Правительства.

Синдикат

Положение. Долгое время американская мафия искала себе убежище от правоохранительных органов США, и наконец нашла его на Кубе. Кубинский президент стал ей другом, готовым закрывать глаза на существование организованной преступности — разумеется, за щедрое вознаграждение. Начавшаяся революция предоставляет Синдикату ещё больше возможностей для извлечения прибыли: одной рукой можно продавать оружие повстанцам, а другой — держать Батисту на коротком поводке, угрожая лишить доли доходов от игорного бизнеса.

Цель. Стройте новые казино, чтобы расширить свою криминальную империю, и накопите как можно больше ресурсов.

Тактика. Наличные, получаемые в качестве прибыли от казино, — наиболее важный инструмент для достижения победы. С помощью наличных вы сможете строить новые казино, получать ресурсы в фазе пропаганды или выполнять дополнительные ограниченные операции. Кроме того, передача наличных другим фракциям может помочь вам заключать выгодные сделки.

Переговоры. На ранних этапах игры помогайте Правительству, однако следите, чтобы оно не достигло быстрой победы. Предложите ему наличные в обмен на удаление других повстанцев из областей с казино. На более поздних этапах вы можете обеспечить неприкосновенность казино при помощи сделок с Директоратом или 26 июля.

Совет. Проявляйте дипломатическую активность. Громко отмечайте каждое «доброе дело», которое вы делаете для других фракций и делитесь с ними наличными, чтобы заключать соглашения. Постарайтесь не вырываться в лидеры раньше времени, иначе другие фракции сведут на нет ваши усилия при помощи похищений и убийств.

РУКОВОДСТВО ПО ОПЕРАЦИЯМ COIN

Советы игроку за Правительство

Автор: Джоэл Топпен, на основе руководства к Andean Abyss

В этом разделе представлено описание фишек и операций, доступных фракции Правительства.

Войска



Войска — это «рабочие лошадки», которые выполняют всю тяжёлую работу. Их основная задача состоит в том, чтобы передвинуться в область, найти повстанцев (зачистка) и уничтожить их и их базы (атака). Войска выводятся на карту с помощью операции подготовки.

Передвигать войска можно несколькими способами:

- **Зачистка** (операция) — в соседний город или провинцию, чтобы раскрыть повстанцев.
- **Охрана** (операция) — в города и в ЭЦ, чтобы раскрыть повстанцев и, возможно, уничтожить их в 1 ЭЦ.
- **Переброска** (специальное действие) — любые 3 куба войск из провинции с базой Правительства или из города в 1 любую область. Не стоит недооценивать важность этого специального действия. Кубинская армия может достаточно быстро сконцентрировать свои силы в любой области острова. К сожалению, как только войска увязнут в боях в отдалённых районах, вывести их оттуда будет затруднительно.
- **Защита** (специальное действие) — любые 2 куба войск из любой области в 1 провинцию с открытым казино или 1 ЭЦ. Увы, это специальное действие фракции Синдиката, так что это он будет распоряжаться вашими кубами!

Чтобы уничтожить повстанцев за операцию атаки, их нужно сначала раскрыть в ходе операции зачистки. Также повстанцы могут раскрыться в результате совершённых маршей или по эффектам событий.
Передвижение войск может позволить вам получить контроль над областью, однако одного их присутствия недостаточно для изменения уровня лояльности — для этого войскам потребуется помощь полиции. Получение контроля над областями лишает Директорат возможности выполнять в них специальное действие подрыва и предотвращает агитацию и увеличение оппозиции со стороны 26 июля. Войска в областях с поддержкой и в ЭЦ могут обнаруживать (раскрывать) группы повстанцев, которые передвигаются при помощи операции марша.
В фазу передислокации, войска, находящиеся в ЭЦ или провинциях без баз Правительства (независимо от наличия контроля), должны вернуться в города или провинции с базами. Таким образом, их способность удерживать позиции весьма ограничена.

Полиция



Полиция — крайне важный инструмент Правительства несмотря на то, что её мобильность значительно ниже, чем у войск.

Вот перечень основных функций полиции:

- Кубы полиции учитываются при раскрытии повстанцев в ходе зачистки, однако помните, что в ходе этой операции она не может передвигаться вместе с войсками, если не действует возможность Правительства «Служба военной разведки».
- При численном преимуществе полиция предотвращает выполнение противниками специальных действий похищения и убийства, а при контроле — также специального действия подрыва.
- Как и войска, полиция в областях с поддержкой или в ЭЦ может раскрывать группы повстанцев, передвигающихся в ходе марша, что важно для защиты городов.
- Полицию можно передвинуть в города и ЭЦ при помощи операции охраны, чтобы раскрыть повстанцев в целевых областях и, возможно, уничтожить повстанцев в ЭЦ.
- В городах и ЭЦ кубы полиции учитываются при выполнении операции атаки.
- Как и войска, полиция защищает базу Правительства от удаления в ходе нападения повстанческих фракций, так как сначала удаляются кубы.

Есть и ещё одна крайне важная функция, благодаря которой полиция является незаменимой. Без присутствия полиции в области Правительство не сможет навести в ней порядок во время раунда пропаганды или операции подготовки.
Наведение порядка — это способ уменьшить оппозицию и/или увеличить поддержку, которая необходима для выполнения условия победы фракции Правительства.
Полиция не может передвигаться в ходе переброски и, как правило, зачистки. Есть два способа передвинуть её кубы в города — это операция охраны или специальное действие защиты у фракции Синдиката. Передвинуть полицию в ЭЦ можно только за операцию охраны. Но ведь полиция нужна и в провинции, как же доставить её туда?

Существует два способа: подготовка и передислокация.
Подготовка. Вы можете разместить полицию в области, где она больше всего нужна, просто выполнив данную операцию. В случае с городами всё просто, так как вы всегда можете выполнять подготовку в городах. Зато подготовка в провинции требует более тщательного планирования.
Чтобы в ходе этой операции разместить кубы полиции в провинции, необходимо иметь в ней базу. А чтобы разместить там базу, необходимо иметь в этой области хотя бы 2 куба — их можно передвинуть в ходе зачистки или переброски. Затем следует совершить операцию подготовки и заменить 2 куба на 1 базу. Как только у вас будет база, в последующие ходы вы сможете выполнять подготовку, чтобы размещать в этой провинции кубы полиции. При этом, если в области у вас есть и контроль, и войска, и полиция, вы также можете выполнить наведение порядка, чтобы увеличить поддержку (даже если у вас нет базы).
Передислокация. В фазу передислокации в раунде пропаганды Правительство может передвинуть любые кубы полиции в области под своим контролем или в ЭЦ. Это очень полезная возможность, с помощью которой можно переместить сразу много кубов на карте, однако следует тщательно планировать свои действия, чтобы не оставить кубы в тех областях, где они вам не понадобятся.

Подведём итоги. Правительство размещает полицию на карте в ходе операции подготовки или по эффекту события. Передвигать её можно только в фазу передислокации или в ходе охраны. Полиция необходима для наведения порядка, которое увеличивает общую поддержку и тем самым приближает выполнение условий победы. В отличие от войск, полиция может остаться в провинции после раунда пропаганды и удерживать позиции, высвобождая силы для развёртывания в других областях.

Базы



Базы имеют решающее значение для успеха Правительства, ведь только с их помощью оно может удерживать позиции в провинциях. Поскольку в его распоряжении всего 2 базы, их размещение требует серьёзно обдумать.

Где нужны базы? В провинциях. Размещение в городе будет ошибкой. Почему? Потому что города де-факто являются областями с базами. Основная функция баз — подготовка войск и/или полиции в области, где они находятся, однако вы и так всегда можете выполнить подготовку в городе, и нет никакой необходимости размещать там ещё и базу. Единственный положительный эффект, который вы от этого получите, — повстанцы лишатся возможности разместить в таком городе 2 свои базы. Стоит ли ради этого размещать 1 из 2 баз в городе? Вам решать.
Зачем нужны базы? Чтобы выполнять подготовку в провинциях: размещать кубы полиции и/или войск и в случае присутствия обоих типов кубов и наличия контроля наводить порядок. Базы также имеют большое значение для удержания позиций в фазу передислокации, так как Правительство вынуждено передвинуть все войска из провинций без баз и ЭЦ в провинции с базами и/или города под своим контролем.
Главный вывод: базы — это важный винтик в механизме работы Правительства.

ПРИМЕР ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Автор: Эрьян Ариандер

После того как вы освоитесь с базовыми правилами игры и прочтёте правила ботов, изучите этот пошаговый пример одиночной игры — он поможет вам разобраться, как действуют боты. Вы можете подготовиться к игре и повторять шаги, описанные в примере, либо воспользоваться приведёнными иллюстрациями. Что касается карт, можете либо находить в колоде используемые карты, либо заранее подготовить колоду, расположив карты в указанном порядке. В тексте примера розыгрыш каждой карты обозначен цифрой. Курсивный текст на синем фоне содержит дополнительные комментарии.

Подготовка колоды для примера игры

Если вы хотите заранее подготовить колоду, поместите указанные карты лицом вниз в следующем порядке (сверху вниз):

1. «Эскапада»
2. Элой Гутьеррес Менойо
3. Анастазия
4. Посол Смит
5. Декларация Сьерра-Маэстры
6. Ларрасабаль
7. ***Пропаганда!***
8. Каракасский пакт
9. Санчес Москера
10. Программа военной помощи
11. Операция «Рыбак»
12. Побег Батисты
13. Санто Траффиканте – младший
14. Переворот
15. Че Гевара
16. Вильма Эспин
17. ***Пропаганда!***

Разделите оставшиеся карты событий на 3 примерно равные стопки и замешайте по 1 карте пропаганды в 2 из них. Поместите эти 3 стопки карт лицом вниз под вышеуказанными картами так, чтобы карты пропаганды были в двух нижних стопках.

В одиночной игре можно контролировать одновременно две фракции (Правительство и Синдикат либо 26 июля и Директорат) или же одну любую фракцию. Все фракции не под контролем игрока управляются ботами (8.0). В данном примере игрок контролирует фракцию 26 июля и не использует ни альтернативное размещение, ни жетоны уловки, ни внезапную пропаганду.

1) Игрок раскрывает первую карту колоды, а затем следующую карту. Это «Эскапада» и «Элой Гутьеррес Менойо». 1-я готовая фракция для розыгрыша «Эскапады» — это Директорат. Согласно 8.1, в качестве 1-й готовой фракции бот будет выполнять событие, если оно имеет результат и если особые указания (8.4.1) не говорят иное. Если у события два эффекта (5.2), Директорат выполнит верхний (8.4.2), если в особых указаниях не сказано иначе. (Бот-Правительство и бот-Синдикат используют нижний эффект). Символ Директората на карте «Эскапада» не обведён серым контуром, значит, особых указаний нет и бот выполнит верхний эффект.
Согласно эффекту, Директорат размещает 1 повстанца и 1 базу либо в провинции Камагуэй, либо в Орьенте. При выполнении события бот выбирает области таким образом, чтобы разместить как можно больше баз (3-й пункт 8.4.4), а затем — других фишек. В данном случае он может разместить базу в любой из этих областей, не нарушая предел группирования, так что область выбирается случайным образом. Бот бросает кубик: если выпадет 1–3 — Камагуэй, если 4–6 — Орьенте. Вместо кубика можно было воспользоваться таблицей случайных областей, но это заняло бы чуть больше времени. Выпало 5, так что бот-Директорат размещает 1 повстанца и 1 базу в Орьенте и получает контроль над этой провинцией. Жетон «РД НАС + базы» сдвигается на деление 4 (количество населения в областях под его контролем равно 3 + 1 база).
2-я готовая фракция — бот-Правительство. Так как 1-я готовая фракция выполнила событие, 2-я готовая может выполнить только операцию и, возможно, специальное действие. Бот выбирает операцию по блок-схеме на своей памятке (8.8). Первый вопрос на блок-схеме: есть ли провинция с базой Правительства или город, в которых нет либо контроля, либо войск, либо полиции? Смотрим на карту. Провинций с базами Правительства нет, все города под контролем и в них есть и войска, и полиция, так что ответ — нет. Второй вопрос: находятся ли скрытые повстанцы 26 июля или Директората в ЭЦ или превышает ли количество повстанцев в хотя бы 1 ЭЦ количество кубов (в этом случае возможен саботаж или похищение)? Ни в одном ЭЦ нет повстанцев, так что вновь ответ — нет. Третий вопрос: приведёт ли атака без специального действия к получению контроля Правительства или удалению либо базы, либо хотя бы 3 повстанцев? При атаке можно удалять только базу, не защищённую повстанцами той же фракции, или раскрытых повстанцев. На карте нет раскрытых повстанцев, а единственная незащищённая база в области с кубами Правительства — это казино в Гаване. Проверим алгоритм атаки: бот-Правительство выполняет атаку против фишек Синдиката только в том случае, если эта фракция под контролем игрока, который выполнил свои условия победы (7.2). Так как в данной партии Синдикат — бот, атака не приведёт к удалению базы, так что ответ на третий вопрос — нет. Следуем по стрелке «Нет» от последнего вопроса. Она указывает на операцию зачистки, которую и будет выполнять бот.
Бот-Правительство тратит на операцию не более 9 ресурсов (8.8.2, 8.8.4, 8.8.5), а стоимость операции зависит от уровня помощи США (6.3.1). В начале игры уровень помощи на деле-

нии «Активная», и стоимость составляет 2 ресурса за область. Таким образом, бот-Правительство может потратить 8 ресурсов и провести зачистку до 4 областей.

Согласно алгоритму зачистки (8.8.4) на памятке бота-Правительства, он выбирает области для этой операции так, чтобы раскрыть скрытых повстанцев 26 июля или Директората. Для начала нужно определить все области, где возможно выполнить зачистку, то есть области со скрытыми повстанцами указанных фракций, куда можно передвинуть войска или где они уже есть. Это Гавана, Ла-Гавана, провинция Камагуэй, Сьерра-Маэстра и Сантьяго-де-Куба. Из них бот будет выбирать, следуя буквенным приоритетам в алгоритме.

В первую очередь бот выполнит зачистку в областях, где есть поддержка. Таких области две — Гавана и Ла-Гавана. Второй приоритет указывает на Гавану, так что бот помещает туда маркер области (пешка, 3.1.1). Передвигать войска не нужно, поэтому бот сразу раскрывает 2 повстанцев Директората в этом городе.

Теперь бот выбирает вторую область. Под приоритеты подходит Ла-Гавана. Чтобы раскрыть повстанца достаточно передвинуть в неё 1 куб, а чтобы получить контроль — 3 куба. Таким образом, чтобы выполнить в этой области зачистку, боту необходимо передвинуть в Ла-Гавану хотя бы 1 куб. В соседней Гаване 6 кубов войск (они не участвовали в зачистке в столице), и 3 из них можно передвинуть без потери контроля, согласно 2-му пункту последовательности. Значит, бот помещает в Ла-Гавану маркер области, передвигает 3 куба войск из Гаваны, получает контроль и раскрывает 1 повстанца 26 июля.

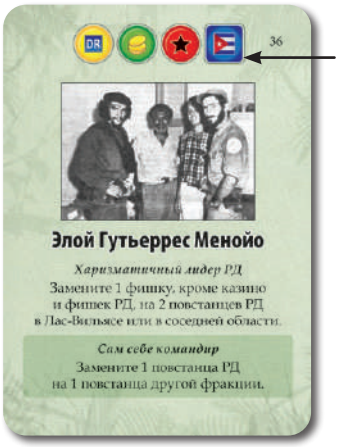
Затем он переходит к третьему приоритету — области, где уже есть кубы. Это Сантьяго-де-Куба — и ещё 1 повстанец 26 июля раскрыт. Приоритетов больше нет, так что бот выбирает между двумя оставшимися областями — провинциями Камагуэй и Сьерра-Маэстра. В обоих областях операция возможна, так как в провинцию Камагуэй можно передвинуть до 2 кубов войск из соседних областей, не потеряв над ними контроль, а в Сьерра-Маэстру — 2 куба из Сантьяго-де-Куба (они не участвовали в зачистке в этом городе). Значит, бот выбирает случайным образом. Бот бросает кубик, и последняя пешка помещается в провинцию Камагуэй. Теперь нужно выбрать области, откуда передвинутся войска: либо 2 куба из Лас-Вильяса, либо по 1 кубу из Лас-Вильяса и города Камагуэй. Приоритетов нет, так что выбор вновь совершается при помощи кубика. Бот передвигает 2 куба войск из Лас-Вильяса — этого достаточно для получения контроля и раскрытия 1 повстанца Директората (в лесной провинции 1 повстанец раскрывается за 2 куба, 3.2.3). Ресурсы Правительства снижаются с 15 до 7, а «РД НАС + базы» — с 4 до 3.

После завершения операции бот переходит по стрелке «затем» на блок-схеме к специальному действию — авиаудару. Первый пункт требует удалить базу повстанцев либо, если Синдикат — игрок и выполнил условия победы, закрыть казино. Но так как в данном примере Синдикат — бот, его казино в безопасности. Обе базы повстанцев на карте защищены, так что бот переходит к следующему пункту. Он требует удалить повстанцев из областей с кубами. Такие области есть на карте — это провинции Ла-Гавана и Камагуэй (в городах совершать авиаудар нельзя). Выбираем между ними согласно приоритетам: в первую очередь бот удалит фишку игрока, который выполнил условия победы, но такого игрока нет. Затем бот удалит фишку 26 июля, а значит, выполнит авиаудар в Ла-Гаване. Повстанец, удалённый из этой области, возвращается в зону доступных фишек своей фракции.



Правительство выполняет зачистку в 4 областях и авиаудар в Ла-Гаване.

Правительство сразу приступает к обнаружению и уничтожению скрытых партизанских ячеек.



Серый контур указывает на наличие особых указаний (8.4.1) на памятке бота для выполнения события.

2) Разыгрывается карта «Элой Гутьеррес Менойо», следующая карта — «Анастазия». 1-я готовая фракция — Синдикат. На карте его символ обведён серым контуром, который указывает на наличие особых указаний на памятке бота (8.4.1). Согласно этим указаниям, бот-Синдикат выполнит это событие, только если у него есть доступные повстанцы. Условие выполнено, а значит, бот выполнит нижний эффект события и заменит 1 повстанца Директората на своего (1-й пункт 8.4.4). Выберем область по таблице случайных областей (8.2). На зелёном кубике выпало 3, а на жёлтом — 4. Сочетание этих результатов в таблице соответствует Матансасу, однако в этой области нет повстанцев Директората, поэтому бот следует дальше по стрелке. В Лас-Вильясе тоже нет нужных фишек, зато они есть в следующей области — провинции Камагуэй, где раскрытый повстанец Директората заменяется на скрытого повстанца Синдиката. 2-я готовая фракция — 26 июля, и игрок может выполнить операцию со специальным действием. Он решает выполнить сбор в 4 областях и размещает по 1 повстанцу в Лас-Вильясе, Сантьяго-де-Куба и Матансасе и 4 повстанцев в Сьерра-Маэстре. Это стоит всего 4 ресурса (по 1 за каждую область), так что ресурсы 26 июля уменьшаются с 10 до 6. Единственное специальное действие, которое можно выполнить совместно со сбором — это внедрение. Игрок заменяет 1 из кубов полиции в Сантьяго-де-Куба на своего повстанца. Затем он отмечает изменение контроля: удаляет жетоны контроля Правительства из Лас-Вильяса и Сантьяго-де-Куба и помещает жетон своего контроля в Матансас.



Синдикат переманил на свою сторону отряд Директората в провинции Камагуэй, а 26 июля внедрилось в полицейские силы в Сантьяго-де-Куба.

3) Разыгрывается карта «Анастазия», а следующая — «Посол Смит». 1-я готовая фракция — Директорат, и он должен был бы выполнить событие, но особые указания обязывают совершить операцию со специальным действием. Первый вопрос на блок-схеме бота-Директората: возможен ли террор в области с активной поддержкой/оппозицией или удаление базы Правительства в ходе убийства? Ничего из этого невозможно, так как в единственной области с активной лояльностью и повстанцами Директората (в Гаване) они уже раскрыты, а баз Правительства нет на карте. Террор совершить не получится.

Следующий вопрос: есть ли у Директората хотя бы 6 доступных повстанцев? Ответ да, значит, бот будет выполнять операцию сбора согласно своему алгоритму:

- Сначала он должен скрыть всех своих повстанцев в областях, где все они раскрыты, есть кубы и база Директората. Таких областей нет: раскрытые повстанцы находятся только в Гаване, где нет базы Директората.
- Затем, бот размещает базы там, где есть хотя бы 3 повстанца Директората и где можно разместить базу, не нарушая предел группирования. Таких областей тоже нет.
- Наконец, бот размещает своих повстанцев. В первую очередь он выбирает области со своими базами — это Орьенте. Бот размещает там 3 своих повстанцев (2 населения плюс 1 база). Затем в области, где уже есть повстанцы Директората, — это Гавана, но сбор там невозможен из-за активной поддержки. Затем бот размещает повстанцев в 1 случайной области, которую выберет по таблице случайных областей. Результаты кубиков 2 и 5 указывают на Лас-Вильяс, куда и помещается 1 повстанец Директората. Его ресурсы снижаются с 5 до 3.

Специальное действие Директората, которое он может выполнить совместно со сбором — это подрыв. Игрок за 26 июля не выполнил условия победы, и на карте нет областей под контролем Директората, где можно было бы уменьшить поддержку, значит, бот совершит подрыв в провинции с наибольшим населением. Единственная область под контролем Директората — это Орьенте. Бот выполняет в ней подрыв, получает 2 ресурса (их количество увеличивается до 5) и удаляет жетон оппозиции. Население Орьенте равно 2, так что жетон «Общая оппозиция + базы» сдвигается с 7 до 5.

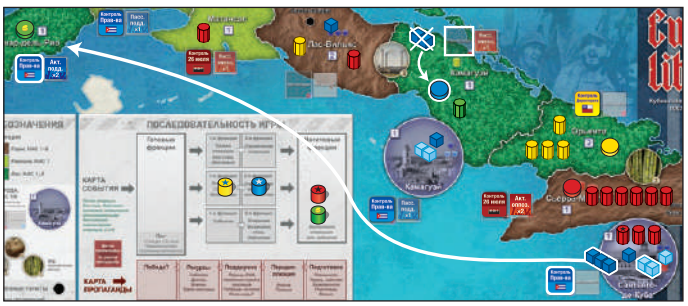
2-я готовая фракция — Правительство, и у неё также есть особые указания, по которым она должна выполнить операцию вместо события «Анастазия». Если бы Правительство было под контролем игрока, то он мог бы выбрать между событием и ограниченной операцией, однако боты выполняют вместо ограниченной операции обычную и (чаще всего) специальное действие (2-й пункт 8.1). В Сантьяго-де-Куба нет контроля Правительства, так что бот будет выполнять операцию подготовки. Он может потратить не более 9 ресурсов, однако у него есть всего 7, так что ему придётся ограничиться 3 областями.

- Сначала, пока доступны хотя бы 4 куба, бот размещает по 4 куба в провинциях с базами Правительства или в городах, в первую очередь там, где нет контроля, затем полиции, потом войск. В Сантьяго-де-Куба нет контроля Правительства, так что бот размещает там 4 куба (2 полиции и 2 войска, согласно 2-му пункту 8.1.2). Два других города находятся под контролем бота, имеют полицию и войска. Провинций с базами Правительства на карте нет, поэтому бот не продолжит размещать кубы, хотя у него больше 4 доступных кубов.
- Затем бот должен разместить базу в провинции, где есть хотя бы 2 куба и ещё нет его базы, соблюдая предел группирования. Подходящих провинций 2: Ла-Гавана и Камагуэй. Броском кубика бот выбирает Камагуэй, так что 2 куба войск в этой области заменяются на базу бота. Жетон контроля Правительства удаляется, потому что теперь в этой области у него не больше фишек, чем у Синдиката (1 база против 1 повстанца).
- Поскольку была размещена база, бот не может выполнить наведение порядка, хотя и обладает ресурсами.

Стоимость операции составляет 4 ресурса (по 2 за каждую область), так что ресурсы Правительства снижаются с 7 до 3.

> *Правительство вкладывает средства в наращивание военного присутствия в городах и сельской местности.*

Согласно алгоритму, бот передвигает кубы из города, где больше всего кубов, сверх необходимых для контроля. В Гаване и Сантьяго-де-Куба по 3 таких куба. Броском кубика бот выбирает Сантьяго-де-Куба. Теперь нужно определить целевую область для передвижения. Первый пункт — провинция с полицией, где нет войск, но таких провинций нет. Далее следует область, в которой раскрытых повстанцев больше, чем войск, но таких тоже нет. Затем любая область, где вследствие переброски противник потеряет контроль — либо Пинар-дель-Рио, либо Матансас. Броском кубика выбираем первую из них и 3 куба войск из Сантьяго-де-Куба передвигаются через весь остров в Пинар-дель-Рио. Синдикат теряет контроль над этой областью, а Правительство получает его.



Правительство перебрасывает свежеобученные войска с одного конца острова на другой.

4) Разыгрывается карта «Посол Смит», а следующая — «Декларация Сьерра-Маэстры». 1-я готовая фракция — Синдикат, и он выполняет событие. Особые указания есть, но их условие не выполняется. Помощь США и так активная и не может стать выше, однако значения поставок и ресурсов Синдиката увеличиваются на 9: жетон поставок и маркер фракции на шкале учёта сдвигаются с деления 15 на 24.
2-я готовая фракция — 26 июля. Игрок снова выбирает операцию подготовки: в Сьерра-Маэстре и Сантьяго-де-Куба он заменяет 2 своих повстанцев на базу, а также размещает ещё 1 повстанца в Лас-Вильясе. Затем он выполняет внедрение и заменяет последний куб войск в Лас-Вильясе на своего повстанца и получает контроль над областью. Жетон «Общая оппозиция + базы» сдвигается с деления 5 на 7. 26 июля потратило на эту операцию 3 ресурса из 6.

5) Разыгрывается карта «Декларация Сьерра-Маэстры», следующая — «Ларрасабаль». Директорат выполняет событие (и остаётся готовым). В порядке фракций, указанном на карте, каждая из них размещает 2 любые фишки, кроме казино, в 1 область, где у них уже есть хотя бы 1 фишка.
Первым действует 26 июля. У игрока осталась только 1 доступная база, и он размещает её и 1 своего повстанца в Лас-Вильясе. Это немного рискованно, так как Директорат может удалить базу с помощью убийства, если будет выполнять операцию террора. Однако до тех пор у 26 июля будет база в самом центре острова. Жетон «Общая оппозиция + базы» перемещается на деление 8.
Следующая фракция — Директорат. 3-й пункт 8.4.4 гласит, что бот выбирает область для выполнения события так, чтобы разместить как можно больше баз. У Директората есть 3 доступные базы, и он должен попытаться разместить 2 из них, если это возможно. Фишки Директората присутствуют в 3 областях: Гаване, Лас-Вильясе и Орьенте. В двух последних областях уже есть базы (не казино), поэтому разместить там 2 свои базы бот не может. Остаётся Гавана. Жетон «РД НАС + базы» передвигается на деление 5. Теперь очередь Синдиката. Все его базы — казино, так что он может размещать только повстанцев. По таблице случайных областей бот выбирает город Камагуэй, но там нет фишек Синдиката, поэтому бот следует по стрелкам, пока не находит подходящую область — это Гавана. Итак, Синдикат размещает 2 своих повстанцев в столице. Теперь в Гаване 7 кубов Правительства (3 войска, 4 полиции), 4 фишки Директората (2 базы, 2 повстанца) и 3 фишки Синдиката (1 казино, 2 повстанца): Правительство теряет контроль над столицей. Последним действует Правительство. Оно располагает доступной базой и попытается разместить её, согласно 8.4.4, однако, согласно 1-му пункту 8.1.2, бот-Правительство может размещать базы только в провинциях и не более 1 на область (города де-факто являются областями с базами для этой фракции, см. стр. 17). Поэтому бот будет выбирать среди провинций, где есть кубы, но ещё нет его базы, то есть между Пинар-дель-Рио и Ла-Гаваной. Бросок кубика указывает на Ла-Гавану, и Правительство размещает там базу. Вторая фишка размещается в ту же область, и это будет куб полиции, согласно 2-му пункту 8.1.2.
Ход Директората завершён, и теперь Правительство выполняет операцию со специальным действием. Ни Гавана, ни провинция Камагуэй, где есть база, не находятся под контролем Правительства, поэтому бот вновь будет заниматься подготовкой. 3 оставшихся ресурсов хватит на операцию в 1 области. Так как обе подходящие области имеют равный приоритет (в обеих нет контроля), с помощью броска кубика бот определяет, что выполнит подготовку в провинции Камагуэй. 2 куба полиции и 2 куба войск размещаются в этой провинции, бот получает контроль, и у него остаётся только 1 ресурс.
Специальное действие — вновь переброска. В Гаване есть 3 куба войск, но она не под контролем. В городах Камагуэй и Сантьяго-де-Куба находятся по 1 кубу войск, и в случае их передвижения останется достаточно кубов полиции для сохранения контроля. При помощи броска кубика бот выбирает передвинуть войска из города Камагуэй. Теперь бот переходит к выбору целевой области. На карте нет областей, где есть полиция, но нет войск. Также нет провинций, где количество раскрытых повстанцев превышало бы количество кубов войск. Однако бот может лишить 26 июля контроля над Матансасом, передвинув туда 1 куб в ходе переброски, значит, так он и поступит.

6) Разыгрывается карта «Ларрасабаль», а следующая — первая карта пропаганды! Игрок за 26 июля, 1-я готовая фракция, решает не выполнять событие, так как он не может разместить свою базу по верхнему эффекту (все базы уже размещены), а нижний эффект ему невыгоден. Кроме того, игрок не хочет предоставлять Синдикату возможность воспользоваться событием, и потому решает выполнить операцию без специального действия. 26 июля проводит сбор и размещает 4 повстанцев в Сантьяго-де-Куба и 1 повстанца в Мантансасе. Игрок получает контроль над обеими областями, и у него остаётся только 1 ресурс.
Синдикат — 2-я готовая фракция, и наконец-то он сможет совершить свою первую операцию со специальным действием (так как боты в качестве 2-й готовой фракции не совершают ограниченных операций). У него есть доступные повстанцы, а также казино в областях без повстанцев, так что Синдикат проводит сбор. По первому пункту алгоритма он размещает по 1 повстанцу в Пинар-дель-Рио и Ла-Гавану, тратя на это 2 ресурса (ресурсы Синдиката снижаются с 24 до 22). Второй пункт алгоритма не выполняется, так как у Синдиката нет раскрытых повстанцев. Далее, следуя блок-схеме, Синдикат выполняет специальное действие получения прибыли. Во всех 3 областях с открытыми казино есть повстанцы Синдиката без наличных и фишки противников, так что все они имеют равный приоритет. Для экономии времени броском кубика можно определить область, в которую не будет выложен жетон наличных. Выпал результат, соответствующий Пинар-дель-Рио, так что 1 жетон наличных помещается под повстанца Синдиката в Ла-Гаване, а другой — в Гаване.

7) Пропаганда! Следующая карта — «Каракасский пакт». Раунд пропаганды проходит следующим образом:
Победа? Ни одна фракция не выполнила свои условия победы. Однако, даже если бы игрок за 26 июля сделал это, игра бы всё равно продолжилась, так как игрок может победить в одиночной партии только во время последнего раунда пропаганды (8.9).
Ресурсы. В ЭЦ нет повстанцев, поэтому они не саботируются. Ресурсы Правительства повышаются до 37, 26 июля до 5, Директората до 8 и Синдиката до 24. Почти все доходы мафии ушли на взятки! Согласно 1-му пункту 8.1.2, Синдикат затем использует все свои жетоны наличных, чтобы разместить новые (открытые) казино в Ла-Гаване и Гаване.
Поддержка. Сначала изменяем уровень помощи США. Жетон «Общая поддержка» на делении 16, то есть «18 или меньше», поэтому помощь США становится ограниченной, а поставки

сокращаются с 24 до 14. Затем бот-Правительство наводит порядок (8.8.6). Бот может сделать это 7 раз, так как у него должно остаться хотя бы 9 ресурсов, однако на карте есть только 2 области, где он может навести порядок (области под его контролем, где есть полиция и войска): Ла-Гавана (пассивная поддержка) и провинция Камагуэй (пассивная оппозиция). Таким образом, Правительству нужно совершить наведение порядка 4 раза, чтобы изменить уровень лояльности в этих областях на активную поддержку. Бот тратит на это 16 ресурсов, и у него остаётся 21 ресурс. «Общая поддержка» сдвигается на деление 19, «Общая оппозиция + базы» — на 7.

26 июля может провести агитацию в Матансасе, Лас-Вильясе и Сантьяго-де-Куба, однако установление активной оппозиции в этих областях будет стоить всех ресурсов 26 июля, поэтому игрок тратит только 3 ресурса, чтобы получить активную оппозицию в Матансасе и Лас-Вильясе. Он решает оставить Сантьяго-де-Куба нейтральным, так как планирует выполнить в этом городе террор и изменить лояльность в ходе этой операции. Ресурсы 26 июля падают с 5 до 2, а жетон «Общая оппозиция + базы» сдвигается на деление 12. Может показаться, что игрок зря изменил лояльность в Лас-Вильясе до активной оппозиции, так как теперь Директорат будет вынужден совершить террор и убийство, чтобы удалить базу 26 июля, однако игрок рассчитывает использовать событие следующей карты — «Каракасского пакта», чтобы предотвратить подобные действия со стороны Директората.

Единственная область, где Директорат может получить поддержку экспатриантов (6.3.4, 8.6.2), — это Орьенте. Все остальные области либо в активной поддержке/оппозиции, либо контролируются другой фракцией. С помощью бесплатного сбора бот заменяет 2 повстанцев в Орьенте на базу. «РД НАС + базы» передвигается с деления 5 на 6.

Передислокация. Согласно 6.4 и 8.8.7, бот-Правительство должен передислоцировать свои войска из всех провинций, где нет баз Правительства. Одна из таких провинций — Пинар-дель-Рио, где находятся 3 куба войск. Чтобы сохранить контроль над этой провинцией после фазы подготовки, необходимо передвинуть в неё 3 куба полиции, которые смогут заменить 3 куба войск. Согласно 8.8.7, бот берёт по 1 кубу полиции из областей, где их больше всего, при этом так, чтобы не потерять контроль и не передвинуть последний куб полиции из любой области. В Гаване находятся 4 куба полиции, в Сантьяго-де-Куба — 3, в городе и провинции Камагуэй — по 2. Так что 2 из 3 кубов передвинутся в Пинар-дель-Рио из Гаваны, а третий из Сантьяго-де-Куба. Второй областью, откуда бот должен передислоцировать войска, будет Матансас, однако эта провинция не под контролем бота и передвигать туда полицию бот не станет. После завершения передислокации полиции, ситуация будет следующей: 3 куба полиции в Пинар-дель-Рио, по 2 в городах Гавана, Сантьяго-де-Куба и Камагуэй, 2 в провинции Камагуэй и 1 в Ла-Гаване. Далее нужно передислоцировать по 1 кубу полиции в каждый город и провинцию с базой бота, где ещё нет полиции. Но таких областей нет. Затем все войска на карте передислоцируются равномерно, насколько это возможно без потери контроля, между провинциями с базами и городами под контролем бота. Необходимо передислоцировать 3 куба войск из Пинар-дель-Рио и 1 из Матансаса. Их следует равномерно распределить между Ла-Гаваной (сейчас 3 куба войск), провинцией Камагуэй (сейчас 2 куба войск) и городом Камагуэй (нет войск). Куб войск из Матансаса передвигается в провинцию Камагуэй, а 3 куба войск из Пинар-дель-Рио в город Камагуэй. Таким образом во всех 3 областях под контролем бота, кроме Пинар-дель-Рио, находятся по 3 куба войск. Помните, что согласно 6.4 нельзя передислоцировать войска в области, где нет контроля Правительства!

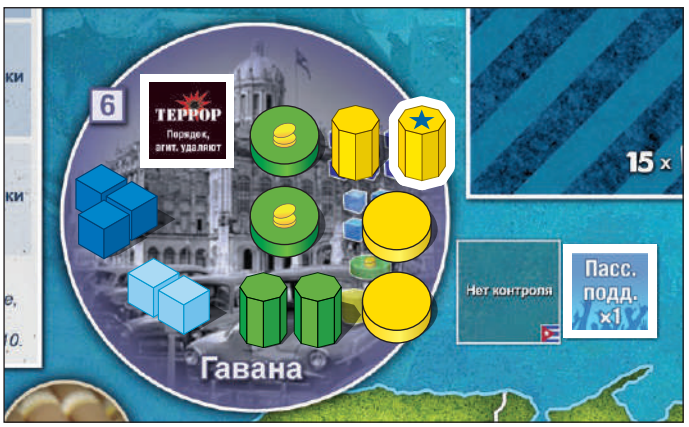


Правительственные силы передислоцируются так, чтобы сохранить максимальный контроль над островом.

Подготовка. Все фракции вновь становятся готовыми, а все раскрытые повстанцы становятся скрытыми.

Правительство и 26 июля за короткое время добились значительного прогресса. Базы Директората в Гаване обладают большим потенциалом, но находятся под угрозой со стороны Правительства. Синдикат отстаёт, но у него есть ресурсы и доступные казино.

8) Разыгрывается «Каракасский пакт», а следующая карта — «Санчес Москера». Игрок за 26 июля выполняет событие: «Каракасский пакт» запрещает 26 июля и Директорату совершать операции и специальные действия, которые приведут к удалению фишек друг друга или к влиянию на размещённые жетоны оппозиции, однако не влияет на подобные действия, совершаемые по эффекту других событий. Эффект может быть отменён, и бот-Директорат сделает это, если 26 июля выполнит условия победы (8.6.5). В качестве напоминания о длительном эффекте игрок кладёт соответствующий жетон в ячейку «Способности повстанцев» на поле. Также, согласно событию, он сохраняет готовность.
2-я готовая фракция — Директорат, и он будет выполнять операцию со специальным действием. У Директората есть скрытые повстанцы для террора в 2 областях с активной поддержкой или оппозицией: 2 повстанца в Гаване (активная поддержка) и 1 в Лас-Вильясе (активная оппозиция). Из-за «Каракасского пакта» Директорат не может совершить террор в Лас-Вильясе, так как это приведёт к удалению размещённого жетона оппозиции. Таким образом, согласно 1-му пункту алгоритма террора, первая целевая область — это Гавана, так как в ней активная поддержка. 2-й пункт (области с активной оппозицией) пропускаем, так как террор в Лас-Вильясе невозможен. Для 3-го пункта проверяем алгоритм убийства: сначала область с базой Правительства (в таких областях нет повстанцев Директората), затем с базой любого игрока (невозможно из-за «Каракасского пакта», иначе база 26 июля в Лас-Вильясе стала бы целью убийства); и, наконец, с базой или казино любого бота. В Гаване есть открытые казино, но в ней равное число повстанцев и кубов полиции. Больше областей, где можно совершить убийство, на карте нет, значит, Директорат выполнит террор в Гаване без специального действия. 1 повстанец Директората раскрывается, в город помещается жетон террора, а жетон поддержки переворачивается на пассивную сторону. Жетон «Общая поддержка» сдвигается с 19 до 13, и Директорат тратит 1 ресурс (у него остаётся 7).



Террор в столице!



9) Разыгрывается карта «Санчес Москера», следующая — «Программа военной помощи». Правительство выполняет событие. Это длительный эффект «Возможность Правительства», а значит, бот больше не будет выполнять события до следующего раунда пропаганды (8.1, 8.8.1). В качестве напоминания о длительном эффекте карта откладывается в левый верхний угол поля.
Теперь 26 июля может выполнить операцию со специальным действием. Поскольку у игрока очень мало ресурсов, он решает совершить террор и похищение только в Сантьяго-де-Куба, где он ранее успешно внедрился в полицию, чтобы она не препятствовала его операциям. Игрок раскрывает 1 повстанца, помещает в город жетон террора и изменяет лояльность на пассивную оппозицию. Жетон «Общая оппозиция + базы» сдвигается на 13. На операцию игрок тратит 1 ресурс, и ещё 1 ресурс у него остаётся. При похищении на кубике выпадает 5, и Правительство передаёт 26 июля 5 ресурсов. Теперь у Правительства их 16, а у 26 июля — 6.

10) Разыгрывается «Программа военной помощи», а следующая карта — «Операция „Рыбак“». Как 1-я готовая фракция бот-Синдикат должен был бы выполнить событие, однако, согласно особым указаниям, он выполняет операцию со специальным действием. Выполняя сбор, Синдикат не сможет разместить повстанцев в области с казино, где нет его повстанцев, так что переходим ко второму вопросу и проверяем алгоритм марша. Марш в пустые ЭЦ возможен, значит, бот будет выполнять эту операцию. В ЭЦ с фабрикой он может передвинуть повстанца только из провинции Камагуэй (что и делает), а в ЭЦ с сигарами — либо из Ла-Гаваны, либо из Пинар-дель-Рио. Приоритеты не позволяют сделать выбор, поэтому бот прибегает к помощи кубика, и повстанец из Пинар-дель-Рио передвигается в соседний ЭЦ. Условие второго пункта алгоритма не выполняется, поэтому бот его пропускает. Марш в ЭЦ ничего не стоит, так что у Синдиката по-прежнему остаётся 24 ресурса. Специальное действие — получение прибыли. В Пинар-дель-Рио не осталось повстанцев, поэтому эта область не может быть целевой. Значит, бот помещает по 1 жетону наличных в две оставшиеся подходящие области: Гавану и Ла-Гавану.
2-я готовая фракция — Директорат. Согласно 1-му пункту 8.1, этот бот всегда выбирает операцию со специальным действием вместо события, если является 2-й готовой фракцией, а 26 июля под контролем игрока. Директорату доступно 6 и более повстанцев, так что он будет проводить сбор. 1-й пункт алгоритма сбора не может быть выполнен (в Гаване только 1 из 2 повстанцев Директората раскрыт). 2-й также не выполняется, так как все базы уже размещены на карте. Значит, бот будет размещать повстанцев.
В первую очередь бот размещает повстанцев в областях (нейтральных или пассивных) со своими базами: это Гавана или Орьенте. Броском кубика бот выбирает Орьенте и размещает там 4 повстанцев. Оставшиеся 6 размещаются в Гаване, и бот получает над ней контроль. «РД НАС + базы» сдвигается на деление 12, а значит, если Директорату удастся сохранить такое значение до следующего раунда пропаганды, он выпол-

нит условия победы. Больше доступных фишек у Директората нет. Сбор стоит 2 ресурса, но в качестве специального действия Директорат совершает подрыв в Орьенте и получает 2 ресурса обратно. Итого у него остаётся 7 ресурсов.



Мафия захватывает табачную промышленность и получает огромные прибыли от казино, а отряды Директората наводняют Гавану.

11) Разыгрывается «Операция „Рыбак“», а следующая карта — «Побег Батисты». 1-я готовая фракция — 26 июля, и игрок решает выполнить событие, чтобы проникнуть в западные провинции, где Правительство пользуется поддержкой населения. У 26 июля нет доступных фишек, но игрок, выполняющий операцию или событие, всегда может удалить сколько угодно своих фишек с карты и поместить их в зону доступных фишек (2-й пункт 1.4.1; заметьте, что боты так не делают). Игрок удаляет базу и 1 повстанца из Лас-Вильяса в зону доступных фишек 26 июля, а затем выполняет событие, чтобы разместить их в Пинар-дель-Рио и лишить Правительство контроля над этой областью.

Теперь очередь Правительства. В Гаване и Сантьяго-де-Куба нет его контроля, так что бот будет выполнять подготовку. Кубов хватит только на 1 область, так что ему придётся выбирать. На кубике выпал результат, соответствующий Сантьяго-де-Куба, и бот размещает в этом городе 4 куба (2 войска и 2 полиции). Этого достаточно, чтобы Правительство вернуло себе контроль. Подготовка в одной области стоит 3 ресурса (таким образом, у Правительства остаётся 13 ресурсов). У бота ещё есть ресурсы на 1 наведение порядка в Сантьяго-де-Куба, но при этом он может только удалить жетон террора, а уровень оппозиции останется прежним. В этом случае бот не выполняет наведение порядка (8.8.2) и переходит к специальному действию — переброске.

В городе Камагуэй больше всего войск, сверх необходимых для контроля, а в Пинар-дель-Рио есть полиция, но нет войск, так что 3 куба войск из города Камагуэй перебрасываются в Пинар-дель-Рио, и Правительство получает контроль над этой провинцией.

12) Разыгрывается карта «Побег Батисты», следующая — «Санто Траффиканте – младший». 1-я готовая — Синдикат, и его особые указания предписывают выполнить вместо события операцию со специальным действием. В Пинар-дель-Рио есть казино, но нет повстанцев Синдиката, поэтому бот выполняет сбор и размещает последнего доступного повстанца в этой области (ресурсы Синдиката снижаются до 23). Затем он выполняет специальное действие получение прибыли и помещает жетон наличных в Пинар-дель-Рио, где ещё нет такого жетона, и затем случайным образом выбирает среди оставшихся областей провинцию Ла-Гавана, чтобы поместить в неё второй жетон наличных. Теперь у 1 повстанца Синдиката в Ла-Гаване 2 жетона наличных.



Особые указания Синдиката: согласно им, бот выполняет операцию и специальное действие (8.4.1)

Директорат — 2-я готовая фракция, и 26 июля — игрок: бот выполняет операцию и специальное действие (8.1)

Директорат — 2-я готовая фракция, и так как фракция 26 июля под контролем игрока, он также вместо события выполняет операцию со специальным действием.

> *Несмотря на угрозу, нависшую над Гаваной, Батиста не совершает побег!*

Обратимся к блок-схеме. Директорат не может выполнить ни террор в области с активной лояльностью, ни уничтожить базу Правительства в ходе убийства. Также у Директората нет доступных фишек, и он не может получить контроль над какой-либо областью, напав на Правительство или Синдикат. Следовательно, Директорат выполнит марш.

Согласно первому пункту алгоритма, Директорат совершает марш в область с наибольшим населением, где можно получить контроль (не потеряв контроля над другими областями). В данном случае это невозможно: во всех областях, куда можно



Отряды Директората продвигаются к столице.

совершить марш, слишком много фишек других фракций. Согласно второму пункту бот должен передвинуть повстанцев из области, где их больше всего, на 1 область в сторону Гаваны. Наибольшая группа повстанцев Директората, которая ещё не передвигалась, уже находится в Гаване и не может переместиться ближе. Так что Директорат выбирает следующую по численности группу: 5 повстанцев из Орьенте выдвигаются в провинцию Камагуэй, при этом в Орьенте остаётся 1 повстанец, согласно указаниям на памятке.

В провинции Камагуэй есть поддержка и больше 3 кубов, так что все повстанцы в группе раскрываются. Если бы в области было меньше 3 кубов, то Директорат мог бы передвинуть только такое количество повстанцев, которое не привело бы к раскрытию (8.1.2).

Марш в 1 область, которая не является ЭЦ, стоит 1 ресурс. Затем Директорат вновь выполняет подрыв в Орьенте и получает 2 ресурса. Итого на конец хода у него остаётся 8 ресурсов.

13) Разыгрывается карта «Санто Траффиканте – младший», следующая — «Переворот». Игрок решает выполнить операцию нападения со специальным действием засады, чтобы удалить 2 куба полиции из Пинар-дель-Рио и вновь лишить Правительство контроля. Засада позволяет фракции разместить повстанцев в области, однако у 26 июля нет доступных повстанцев. Игрок вновь убирает 1 такую фишку из Лас-Вильяса, чтобы разместить её в Пинар-дель-Рио. Это обходится игроку в 1 ресурс (он совершил только специальное действие, но всё равно обязан оплатить стоимость операции в 1 области). Ресурсы 26 июля снижаются до 5.

Правительство — 2-я готовая фракция. Бот мог бы выполнить событие, но тоже выберет операцию со специальным действием: во-первых, из-за действия длительного эффекта возможности Правительства, а во-вторых, так гласят особые указания (лишиться взяток — совсем не в интересах Правительства!). Длительный эффект карты «Санчес Москера» указывает (8.8.1), что бот всегда выполняет атаку, если при этом может удалить базу 26 июля или хотя бы 4 повстанцев в горах. Заметьте, что раздел 8.8.1 правил изложен на памятке бота-Правительства в сокращённом виде. В случае сомнений обратитесь к полному тексту указаний, изложенному в указанном разделе.

Так как такая атака невозможна, бот выбирает операцию и специальное действие по своей памятке. В Гаване нет его контроля, а в городе Камагуэй — войск, так что бот должен совершить операцию подготовки, однако доступно всего 3 куба и ни 1 базы, то есть бот не может выполнить ни 1 пункт последовательности. Следуем по стрелке «Если нет» на блок-схеме: она указывает на операцию охраны.

При выполнении охраны (8.8.3) бот передвигает кубы из областей, где больше всего кубов этого типа (сначала полиция, затем войска), которые ещё не передвигались. Удалять последний куб полиции из области нельзя, но допускается потеря контроля (к тому же в городах контроль может быть восстановлен позднее по алгоритму операции). Согласно первому и второму пунктам алгоритма бот сначала передвигает полицию так, чтобы количество кубов в каждом ЭЦ было равно количеству повстанцев: в данном случае в сигарном и фабричном ЭЦ находятся по 1 повстанцу. В начале операции в Сантьяго-де-Куба находятся 4 куба полиции, а во всех



Правительство усиливает охрану городов и экономических центров.

других областях — 2 или меньше, поэтому по 1 кубу перемещаются в ЭЦ из этого города, и 26 июля получает над ним временный контроль. Оба повстанца в ЭЦ раскрываются.
Теперь, когда ЭЦ под защитой, Правительство должно восстановить контроль во всех городах и убедиться, что в каждом есть хотя бы по 1 кубу полиции и 1 войск. Город Камагуэй находится под его контролем, однако в нём нет войск. В Сантьяго-де-Куба не хватает 2 кубов для получения контроля, так как полиция выдвинулась на защиту ЭЦ. В Гаване для получения контроля не хватает целых 10 кубов. В провинциях находятся 9 кубов войск и 1 куб полиции, которые можно передвинуть, кроме того, полиция может прийти из города Камагуэй.
Итак, боту не хватает кубов, чтобы выполнить необходимые действия во всех 3 городах, так что он бросает кубик, чтобы исключить 1 город — это Сантьяго-де-Куба. По 1 кубу полиции из города Камагуэй и провинции Камагуэй передвигаются в Гавану (по 1 кубу полиции остаётся в каждой области, откуда они передвигались). Затем по 2 куба войск из Пинар-дель-Рио, Ла-Гаваны и провинции Камагуэй также следуют в столицу (в каждой области, откуда они передвинулись, остаётся по 1 кубу войск). Наконец, по результатам броска кубика бот определяет, что последние необходимые кубы войск отправляются в Гавану из Пинар-дель-Рио и Ла-Гаваны, а 1 куб войск из провинции Камагуэй в город Камагуэй. Контроль над Ла-Гаваной переходит к Синдикату, а контроль над провинцией Камагуэй — к Директорату.
Все эти передвижения войск и полиции стоят Правительству всего 3 ресурса (остаётся 10). Показатель «РД НАС + базы» падает с 12 до 7 (Директорат потерял Гавану, но получил контроль над провинцией Камагуэй). Далее бот совершает авиаудар. Так как Синдикат — бот и не выполнил условия победы, а все базы повстанцев защищены, Правительство удаляет раскрытого повстанца 26 июля из Пинар-дель-Рио.

Правительство лишает Синдикат доходов от ЭЦ и отзывает войска из провинций в столицу, чтобы защитить её от влияния Директората.



14) Разыгрывается карта «Переворот», а следующая — «Че Гевара». Синдикат выполнит нижний эффект события и раскроет все фишки Директората в городах, то есть всех повстанцев в Гаване. Теперь Правительство может бесплатно атаковать их. Благодаря передвижению кубов за счёт охраны в Гаване достаточно кубов, чтобы удалить все 10 фишек Директората: 8 повстанцев и 2 базы. Помощь США снижается до значения «Прекращена», а «РД НАС + базы» сдвигается на деление 5.

Правительство получает от мафии предупреждение о готовящемся перевороте и жестоко расправляется с повстанцами. Угроза ликвидирована, но лишь ценой потери помощи США.

2-я готовая фракция — Директорат. Он не может выполнить террор, так как все повстанцы в провинции Камагуэй (где есть активная поддержка и незащищённая база Правительства для убийства) раскрыты. Скрытый повстанец в Лас-Вильясе не может выполнить террор из-за «Каракасского пакта». Однако после катастрофы в Гаване у Директората появилось много доступных фишек, поэтому бот совершает сбор.
Директорат не может скрыть всех повстанцев в Камагуэйе, так как там нет его базы. Заменить их на базу он также не может, так как в этой провинции активная поддержка и сбор невозможен. Поэтому Директорат размещает 4 повстанцев в область со своей базой, то есть в Орьенте. Другие области с повстанцами находятся в активной поддержке или оппозиции, поэтому сбор в них невозможен. Значит, следуя последнему пункту алгоритма сбора, бот из всех возможных областей случайным образом выбирает Гавану и размещает в столице 1 повстанца. Сбор в 2 областях обходится боту в 2 ресурса (остаётся 6). Затем Директорат использует специальное действие подрыва в провинции Камагуэй, получает 1 ресурс и снижает общую поддержку до 11.



Директорат вновь собирает силы после неудавшегося переворота.

15) 26 июля и Правительство — готовые фракции. Игрок очень хотел бы выполнить событие «Че Гевары», но следующая карта — «Вильма Эспин». Проклятье! «Че Гевара» предоставляет одну из самых выгодных способностей повстанцев, но если игрок выполнит событие этой карты, то Синдикат затем сможет воспользоваться нижним эффектом «Вильмы Эспин» и удалить все фишки 26 июля из Сантьяго-де-Куба. Это будет катастрофа подобная той, что настигла Директорат в Гаване, к тому же в этом случае Правительство получит контроль над всеми



Разыгрываемая карта



Следующая карта

городами, приблизится к выполнению условий победы и сможет вновь совершить зачистку в провинции. Ну уж нет, *gracias*! С другой стороны, Правительство не будет выполнять событие «Че Гевары», так как в игре есть «Возможность Правительства» и особые указания к этому событию запрещают его выполнение. Поэтому 26 июля решает спасовать: его ресурсы увеличиваются до 6, а Правительство становится 1-й действующей фракцией.

В Сантьяго-де-Куба нет контроля, но у Правительства всё ещё недостаточно кубов, чтобы совершить подготовку, поэтому бот вновь выполнит охрану. Все ЭЦ уже под защитой, но в Сантьяго-де-Куба не хватает 2 кубов для контроля. Бот передвигает 2 куба полиции из Гаваны в Сантьяго-де-Куба. Это стоит 4 ресурса (остаётся 6). Правительство возвращает контроль над городом!

Стрелка на блок-схеме указывает на авиаудар, однако он недоступен, так как помощь США прекращена. Следуем по стрелке «Если нет», она указывает на репрессии. Первый пункт не выполняется, переходим ко второму. Единственная область с оппозицией под контролем Правительства — Сантьяго-де-Куба. Пассивная оппозиция сменяется нейтралитетом, и 1 скрытый повстанец 26 июля передвигается в Сьерра-Маэстру. Бот помещает второй жетон террора в Сантьяго-де-Куба, а жетон «Общая оппозиция + базы» сдвигается на деление 12.



Правительственные репрессии в Сантьяго-де-Куба.

16) Разыгрывается «Вильма Эспин». Следующая карта — «Пропаганда!». События «Вильмы» следует опасаться любому игроку в одиночной партии, за какую бы фракцию он ни играл. Игрок хотел бы выполнить событие, но использовать его в Сантьяго-де-Куба бессмысленно, так как Правительство, скорее всего, удалит оттуда жетон оппозиции с помощью новых репрессий. Использовать его, чтобы изменить лояльность в Орьенте до активной оппозиции было бы самоубийством, так как при этом 26 июля выполнит свои условия победы (общая оппозиция + базы > 15), что заставит бота-Директората отменить «Каракасский пакт», удалив 2 свои базы, согласно 8.6.5. Тогда жетоны оппозиции и базы 26 июля останутся беззащитными перед террором и подрывом, а удаление 2 баз надолго обессилит Директорат, оставляя 26 июля одного в борьбе против Правительства и Синдиката.

Нижний эффект также крайне невыгоден игроку, поэтому он решает предотвратить его применение, совершив операцию без специального действия. После пропаганды он решает выполнить террор, а для этого ему на этом ходу нужно совершить марш. Игрок передвигает 1 повстанца из Матансаса в Ла-Гавану (он остаётся скрытым, так как в Ла-Гаване недостаточно кубов для раскрытия, но Синдикат лишается контроля), 2 — из Сьерра-Маэстры в Орьенте, и ещё 1 — из Сьерра-Маэстры в ЭЦ с сахарным тростником. Это стоит 2 ресурса (остаётся 4). Теперь Синдикат может совершить только операцию со специальным действием. Во всех областях с казино уже есть повстанцы, марш в пустые ЭЦ или фишкой с наличными невозможен, зато выполняется условие строительства. Поскольку у Синдиката меньше 35 ресурсов, он будет строить только в 1 области. Первый пункт алгоритма не выполняется, так как грядёт только 2-й раунд пропаганды. По второму пункту Синдикат будет размещать новые (закрытые) казино. Согласно приоритетам, он должен построить казино в Пинар-дель-Рио, но эта провинция не под контролем ни Синдиката, ни Правительства. Значит, бот выбирает между городами Камагуэй и Сантьяго-де-Куба при помощи броска кубика и размещает казино в Сантьяго.

Далее следует специальное действие: все жетоны наличных уже находятся на карте, и ни 1 казино не располагается в области под контролем 26 июля или Директората, так что Синдикат выполнит подкуп. Он тратит на это ещё 3 ресурса (остаётся 15). Второй пункт последовательности предписывает вернуть жетон наличных, если возможно, но он не выполняется. Значит, бот будет удалять фишки 26 июля из области с открытым казино. Согласно 4-му пункту 8.1.2, Синдикат удаляет базу 26 июля из Пинар-дель-Рио (жетон «Общая оппозиция + базы» сдвигается на деление 11).



Мафия продолжает расширять сеть казино и подкупает революционеров.

17) Наступает второй раунд пропаганды:

Победа? Ни одна из фракций не выполнила условия победы.

Ресурсы. Повстанцы 26 июля саботируют ЭЦ с сахарным тростником, так как там нет кубов, которые могли бы предотвратить диверсию. Затем фракции получают ресурсы: Правительство увеличивает свои ресурсы до 28, 26 июля — до 7, Директорат — до 11 и Синдикат — до 41. На этот раз Синдикат использовал свой жетон наличных в Пинар-дель-Рио, чтобы построить новое открытое казино (1-й пункт 8.1.2), таким образом увеличив число открытых казино до 6 и получив контроль над этой провинцией. Остальные жетоны он обменял на ресурсы.

Поддержка. Общая поддержка меньше 18. Помощь США прекращена и не может опуститься ниже, но значение поставок снижается с 14 до 4. У Правительства 28 ресурсов, и оно

может совершить наведение порядка 4 раза (так как должно остаться хотя бы 9 ресурсов). Наибольшее изменение лояльности (согласно 8.8.6) возможно сделать в Гаване за 2 наведения порядка. Сначала бот убирает жетон террора, затем меняет лояльность на активную поддержку. Затем Правительство совершает наведение порядка в городе Камагуэй и устанавливает в нём активную поддержку. Четвёртый раз можно навести порядок только в Сантьяго-де-Куба, однако это приведёт только к удалению жетона террора, поэтому бот его не выполняет. Жетон «Общая поддержка» сдвигается на деление 18, а ресурсы Правительства снижаются до 16.

26 июля не может сделать агитацию: во всех областях под контролем игрока уже активная оппозиция.

Поскольку провинция Камагуэй теперь нейтральна, Директорат может воспользоваться поддержкой экспатриантов, чтобы заменить 2 повстанцев на базу. Жетон «РД НАС + базы» сдвигается на деление 6.

Передислокация. 1 куб полиции должен передвинуться в ЭЦ с сахарным тростником. В Сантьяго-де-Куба больше всего кубов полиции, но они все нужны для сохранения контроля, когда там откроется новое казино. Гавана на втором месте по численности, так что 1 куб отправляется в ЭЦ из столицы. Все войска в городах, но распределены неравномерно: 11 в Гаване, 1 в Камагуэйе и 3 в Сантьяго-де-Куба. Таким образом, согласно 2-му пункту 8.8.7, Правительство передвигает 2 куба войск из Гаваны в Сантьяго-де-Куба и 4 куба войск из Гаваны в город Камагуэй. Похоже, Правительство стягивает войска для спасения своей осаждённой базы в провинции Камагуэй!

Подготовка. Все фракции становятся готовыми, жетоны террора и саботажа удаляются с карты, а карта «Санчес Москера» с возможностью Правительства сбрасывается. Все раскрытые повстанцы скрываются, закрытые казино открываются (количество открытых казино увеличивается до 7).

Если бы это был последний раунд пропаганды, у фракций были бы следующие показатели близости к победе:

- Правительство: 0.
- Синдикат: 0.
- Директорат: −3.
- 26 июля: −4.

У 26 июля самый низкий показатель, и бот-Правительство превышает его на 4: революция терпит поражение, но и позиция Батисты с каждый днём становится всё более шаткой (8.9). К счастью для игрока, это не последний раунд, однако пример партии подошёл к концу. Мы стремились продемонстрировать и прокомментировать большинство механик и правил, которые используются в одиночной игре. Можете раскрыть следующую карту колоды и продолжить партию с этого момента или же начать новую игру. Удачи!

Правительство смогло пережить серьёзный кризис, сохранив силы и поддержку населения. Директорат был оттеснён на восток, а отряды 26 июля сильно разбросаны по всему острову. Однако у Правительства истощилась казна, а его главный союзник — США — оставил его на произвол судьбы. 26 июля и Директорат по-прежнему готовы вместе распространять своё пагубное влияние и терроризировать население — их пакт ещё действует. Что касается Синдиката, то он становится самостоятельной силой и готовится использовать высокие доходы на расширение сети казино.



Куба, начало 1958 года. Карта перед фазой подготовки во 2-м раунде пропаганды.

ЛЕГЕНДА ОБ «ОЧАГЕ»

Автор: Джефф Гроссман

Легенды и мифы — ровесники человечества. Они помогают нам выявить особенности нашей культуры, определить своё место в мире и объяснить явления, которые трудно постичь. О Кубинской революции сложено немало легенд, и многие из них созданы самими революционерами. К сожалению, во многих отношениях эти мифы затрудняют понимание истинного хода событий. В разное время Фидель Кастро сделал несколько заявлений относительно количества партизан под своим командованием. По его словам, число повстанцев колебалось от 2 до 8 тысяч человек. Однако после окончания революции численность партизан сократилось до 300 человек. И большинство историков приняли за факт именно это число, оставив без внимания другие источники, опровергающие эти данные. Фидель создал свою собственную легенду, в которой нашлось место только его ближайшим соратникам либо соперникам (например, Франку Паису и Хосе Антонио Эчеверриа). Расчёт делался на то, чтобы исключить из борьбы за власть всех «чужаков».

Занижение числа повстанцев оказалось выгодным и противной стороне — кубинским эмигрантам, большая часть которых нашла приют в Майами, на территории США. У них появились основания утверждать, что Движение 26 июля было всего лишь частью общего революционного движения, которое свергло Батисту, а затем Фидель лишь воспользовался плодами общей победы. Этот миф и по сей день живёт в эмигрантской среде, подпитывая ненависть к режиму Кастро. Однако, если бы абсолютное большинство кубинцев не поддерживало Движение 26 июля, американские интервенты не потерпели бы поражение в заливе Свиней.

Легенда о трёхстах повстанцах повлияла на мышление ближайшего соратника Фиделя — аргентинца Эрнесто «Че» Гевары. Его взгляд на революцию был взглядом «из окопа», поэтому он считал революционерами только самих партизан.

В статье для журнала «Стратегия и тактика» (№ 166, февраль 1994) Брайан Трэйн доказал, что Гевара был буквально поглощён этим мифом. Он искал возможности распространить опыт Кубинской революции на всю Латинскую Америку. Избирательно анализируя события, происходившие на Кубе, Гевара и его единомышленник французский философ Режи Дебре, преподававший в Гаванском университете, разработали теорию революционной борьбы, основанную на трёх главных положениях:

- Армия вооружённых повстанцев может победить регулярные правительственные войска в партизанской войне.
- Основным театром военных действий в таком случае должна быть сельская местность.
- Для успеха революции совсем не обязательно наличие объективных условий. Хорошо подготовленная группа профессиональных революционеров может создать эти условия сама.

В своей книге «Революция в революции?» (*Revolution in the Revolution?*, 1967) Дебре высказал предположение, что, нанося удары из партизанского лагеря, расположенного в горах, небольшая группа бойцов в состоянии успешно избегать прямого столкновения с регулярной армией и этим вдохновлять народ



Я поведаю вам историю…

на революционное выступление. Созданные таким образом вооружённые силы затем захватят власть и передадут её в руки народа. Таким образом, революция, скорее, будет распространяться «сверху вниз», чем расти «снизу вверх».

Небольшие партизанские лагеря — «очаги» (исп. *focos*, давшие название всей теории фокизма), состоящие из обученных бойцов и размещающиеся в труднодоступной сельской местности, являются «семенами» будущей революции. Партизанские отряды сами выбирают цели для нападения, навязывают противнику свои условия, оставаясь при этом достаточно мобильными, чтобы уклоняться от контрударов. Чем громче и дальше пойдёт молва о действиях партизан, тем больше крестьян будет вставать под их знамёна и тем шире будет становиться театр военных действий, постепенно распространяясь и на города.

Дебре настаивал на том, что борьба имеет смысл только за пределами крупных поселений. У него было романтическое представление о партизанской жизни в горах, он считал, что горы «пролетаризируют буржуа и крестьян, в то время как города могут только обуржуазить пролетариев».

После Кубы Гевара попытался воплотить эту теорию на практике, что привело его к гибели в Боливии в 1967 году — всего через год после прибытия в эту страну. Однако фокизм не умер вместе с ним, а продолжил оказывать влияние на умы латиноамериканских революционеров на протяжении конца 1960-х – начала 1970-х гг.

Итак, почему же победила Кубинская революция?

- Система снабжения партизанских отрядов была хорошо организована, и повстанцы не оказывались в безвыходном положении в случае потери или перехвата грузов.
- На Кубе созрели все необходимые социальные условия для победы революции, а от Батисты отвернулись даже богатейшие слои кубинского общества.
- Партизаны в горах и «на равнине» (то есть в городах) тесно сотрудничали.
- Авторитет Фиделя Кастро был непререкаем, а руководство — твёрдым. Он отвечал за все военные и политические решения и почти никогда не совершал ошибок.

- Режим Батисты всецело зависел от помощи США. Чем меньше диктатор мог полагаться на американцев, тем меньше он был заинтересован в продолжении борьбы. После первой же крупной победы повстанцев под Санта-Кларой Батиста собрал чемоданы и сбежал из страны, оставив своих приближённых в растерянности перед лицом полного поражения.

И всё же самый живучий миф о Кубинской революции был создан не кубинцами, а политиками США, которые продолжали верить, что у «кубинской проблемы» есть имя — Фидель Кастро, сумасшедший диктатор, который отвергал преимущества дружбы с могущественным соседом. Однако правда заключалась в том, что Фидель понимал своих оппонентов куда лучше, чем они его, и умело пользовался этим, лавируя и уклоняясь от ударов противников, словно на боксёрском ринге. Чем громче в американском Конгрессе звучала антикубинская истерика, тем сильнее и увереннее становился Кастро, выступая защитником интересов внеблоковых стран. В свете данных фактов, США, пожалуй, должны быть благодарны Кубе за то, что она занимала, в основном, оборонительную позицию и вряд ли имела намерение причинить какой-либо вред американцам.

ЗАМЕТКИ АВТОРОВ

Джефф Гроссман:

Примечание: механики игры и исторические комментарии были созданы до резкого улучшения кубинско-американских отношений, случившегося в декабре 2014 года. Надеюсь, эта «оттепель» поспособствует появлению новых научных работ, которые подтвердят или опровергнут точку зрения, отражённую в этой игре.

История

Куба и США. Существует распространённое заблуждение о том, что Кубинская революция началась с высадки небольшого отряда повстанцев в Сьерра-Маэстре. На самом деле революционное движение на Кубе, то угасая, то вспыхивая с новой силой, не прекращалось со времён испано-американской войны 1898 года.

Почти сразу после обретения независимости Куба фактически находилась под контролем американской администрации. С приходом американских корпораций на острове стала появляться современная инфраструктура, однако финансовое положение большинства населения оставалось плачевным. Так называемая «поправка Платта», навязанная правительству Кубы, явно демонстрировала, чьи интересы намереваются соблюдать США и какие методы они готовы при этом использовать:

«Статья 3. Правительство Кубы согласно с тем, что Соединённые Штаты имеют право на вмешательство во внутренние дела республики с целью защиты кубинской независимости, поддержки правительства, способного обеспечить право на жизнь, собственность и неприкосновенность личности, и с целью выполнения обязательств в отношении Кубы, возложенных на Соединённые Штаты по Парижскому договору, которые сейчас передаются и принимаются на себя правительством Кубы».

С самого начала молодая республика «прославилась» финансовыми махинациями, неэффективностью чиновничьего аппарата, несправедливым налогообложением и безразличием к правам населения, особенно чернокожего. К 1958 году 75 % сельскохозяйственных земель принадлежало иностранным компаниям, а все доходы от процветающей отрасли туризма сосредоточились в руках мафии. Всё это привело к росту недоверия как к США, так и к кубинским политикам, чьи обещания никогда не претворялись в жизнь.

Для простого кубинца армия оставалась единственным «социальным лифтом». Им и воспользовался Фульхенсио Батиста. На военную службу он поступил простым стенографом, а уже через 12 лет возглавил «сержантский мятеж», в результате которого он де-юре стал начальником штаба кубинских вооружённых сил, а де-факто — правителем страны. В 1940 году он занял должность президента, однако проиграл следующие выборы. В 1952 году в результате «бескровного» переворота он снова пришёл к власти. Его диктатура характеризовалась жесточайшей цензурой, произволом тайной полиции и служила единственной цели — личному обогащению Батисты. Поддержку режиму оказывали исключительно богатейшие кубинцы и армейская верхушка. Как только революция начала набирать силу, а США стали подыскивать другого кандидата на пост президента, Батиста спешно покинул страну, прихватив с собой часть кубинского золотовалютного фонда.

Повстанцы на Кубе. В течение долгих лет остров сотрясали военные мятежи, забастовки рабочих, крестьянские восстания. Высадка отряда повстанцев из 82 человек, среди которых были братья Фидель и Рауль Кастро, Камило Сьенфуэгос и аргентинец Эрнесто Че Гевара, могла стать лишь ещё одним незначительным эпизодом в череде этих событий. Почему же именно они смогли добиться победы там, где другие потерпели поражение?

Монкада. Всё началось 26 июля 1953, когда отряд повстанцев во главе с Фиделем Кастро напал на казармы Монкада в Сантьяго-де-Куба. Правительству стоило бы обратить внимание на то, что эта атака была вовсе не актом отчаяния: план был тщательно продуман, бойцы обучены и дисциплинированы, а неудача объяснялась скорее стечением обстоятельств и бдительностью часовых. На суде Кастро произнёс пламенную речь, в которой настаивал на невиновности повстанцев и обвинял диктатора в бедственном положении страны. Речь заканчивалась словами «История меня оправдает!».

Мексика. Кастро был приговорён к 15 годам заключения, однако через 2 года освободился по амнистии и эмигрировал в Мексику, где сразу же приступил к созданию организации, которая смогла бы совершить успешный переворот на Кубе. Так же в Мексике он познакомился с Эрнесто Геварой, который оказался талантливым командиром, и с Альберто Байо, ветераном Гражданской войны в Испании, который согласился обучать повстанцев.

Движение 26 июля. Движение 26 июля включало в себя не только повстанческий отряд в Сьерра-Маэстре. Организация имела ячейки как в разных районах Кубы, так и в Мексике и США. Движение занималось привлечением новых членов, сбором средств, пропагандой, поставками оружия повстанцам.

Без этой налаженной «тыловой» работы повстанцы Кастро разделили бы участь сотен других отрядов, которые в конечном счёте оказывались в изоляции, без провизии и боеприпасов.

Городское движение. Движение 26 июля активно действовало в городах. В Сантьяго-де Куба ими руководили Франк Паис и Вильма Эспин, и их главной задачей было организовать снабжение отрядов в Сьерра-Маэстре. Ячейка в Гаване действовала более открыто и дерзко, чтобы оттянуть на себя войска из провинций Лас-Вильяс и Орьенте. Репрессии, которые правительство обрушивало на членов Движения, приводили лишь к обратному эффекту: всё больше и больше людей разочаровывались в режиме Батисты.

Директорат. Студенческий Революционный директорат был основан в 1956 году Хосе Антонио Эчеверриа. Хосе был не менее харизматичен, чем Фидель, и, возможно, мог бы стать достойным соперником в борьбе за власть, однако он погиб во время провального восстания в Гаване, в ходе которого совершил неудачное покушение на Батисту.

Во главе различных групп, на которые после гибели Эчеверриа распался Директорат, стояли принципиальный и жёсткий Фауре Чомон, талантливый, но не признающий дисциплины Элой Гутьеррес Менойо и непоследовательный во взглядах Уильям Александр Морган.

Директорат делал ставку на бывшего президента Кубы — Карлоса Прио Сокарраса. Сложись обстоятельства иначе, Прио мог бы вновь занять президентское кресло, однако он счёл, что принесёт больше пользы повстанцам, находясь в Майами, и всё его участие в революции свелось к финансовой поддержке повстанцев. Другим известным политиком был Карлос Маркес Стерлинг-и-Гираль, профессор Гаванского университета и участник президентских выборов 1958 года. Если бы на выборах Директорат оказал поддержку Стерлингу, а не присоединился к бойкоту выборов, объявленному Фиделем Кастро, история могла бы сложиться иначе.

Так и не найдя достойного преемника для Эчеверриа, Директорат был вынужден пойти за Движением 26 июля. Его руководители ошибочно полагали, что после свержения Батисты они смогут протолкнуть либеральные реформы по своим проектам, однако после победы революции членам Директората пришлось либо смириться с программой Кастро, либо эмигрировать из страны.

Мафия на Кубе. С введением сухого закона в США, на Кубу пришла американская организованная преступность, наживавшаяся на контрабанде алкоголя и наркотиков. В 1946 году на Кубу прибыл Сальваторе Луканиа, он же Чарльз «Лаки» (Счастливчик) Лучано — один из лидеров преступного мира в США. Лучано был выслан из штатов в Италию, однако возвращение на родину в его планы не входило. Вместо этого он продолжил управлять своей криминальной империей с Кубы и принимал участие в деятельности мафии на острове. К его огорчению, сведения об этом дошли до США, и они потребовали от Кубы выслать Лучано в Италию.

Одним из самых значимых боссов мафии был Меер Лански. Он сразу понял, что Куба может стать одним из самых перспективных направлений для игорного бизнеса, однако для этого требовалось молчаливое согласие правительства Кубы — согласие, которого не мог дать президент Карлос Прио Сокаррас. Был ли переворот 1952 года проспонсирован мафией или ей «повезло», но Батиста был готов изменить законы так, чтобы обеспечить преступному синдикату свободу рук и защиту от преследований США — разумеется, за вознаграждение. Таким образом, мафия оказалась заинтересована в сохранении режима Батисты. Лански создал хитроумную систему отмывания доходов от казино, которые быстро переводились через фиктивные компании на счета в швейцарских банках. Успех игорного бизнеса был колоссальным. Доподлинно неизвестно, занималась ли мафия наркотрафиком, «крышеванием» и сутенёрством: одни исследователи полагают, что да, в то время как другие считают, что Лански требовал ограничиться только легальными сферами деятельности.

Союз с США. Кубинская революция вызвала жаркие дебаты в правительстве США, особенно в Государственном Департаменте. Так посол Эрл Смит был ярым сторонником Батисты, Уильям Уиланд из МИД настаивал на том, что США следует отказаться от поддержки диктатора и провести на Кубе свободные выборы, а некоторые политики даже выражали симпатии повстанцам. Фидель Кастро воспользовался этим. В беседах с американскими журналистами он всячески опровергал слухи о социалистическом характере Движения 26 июля и обвинял Батисту в уничтожении демократических институтов. Таким образом он играл на антиамериканских настроениях кубинцев и антибатистовских настроениях американцев.

Победа в Кубинской революции

Каковы же были настоящие цели каждой фракции и как они соотносятся с победными условиями в игре?

Движению 26 июля было необходимо не только убедить кубинцев, что оно способно провести долгожданные реформы, но и улучшить экономическое положение страны, завоевав расположение всех слоёв населения, а в особенности крестьян.

Директорату следовало взять под контроль как можно больше территорий и создать вооружённые силы, опираясь на которые он был бы способен провести либерально-демократические реформы и перетянуть на свою сторону большинство населения. В действительности же достижения либералов были так скромны, что после революции о них быстро забыли.

Синдикат стремился расширить сеть казино и гостиниц на Кубе. Он делал ставку на долгосрочные инвестиции, поэтому игрок за Синдикат редко побеждает в коротких партиях. Чтобы победить, Синдикату было необходимо так тесно связать экономику Кубы с туристической отраслью, чтобы любое новое правительство было бы вынуждено пойти на сделку с мафией.

Правительство достаточно сильно в начале игры, однако ему нужно быть готовым к резкому увеличению числа повстанцев и уменьшению количества ресурсов. Как и Батиста, игрок за Правительство должен сделать ставку на быструю победу или на раскол в рядах повстанцев. Однако он может положиться и на своих традиционных союзников: мафию и США.

Интерпретация победы каждой фракции

Правительство. Революционные выступления подавлены, и при помощи Эйзенхауэра и Кеннеди на Кубе восстанавливаются прежние порядки. Население по-прежнему делится на бедных и богатых, огромная роль принадлежит армии и время от времени случаются военные перевороты.

Директорат. После свержения Батисты в результате свободных выборов к власти приходит Директорат. Реформы пользуются лишь ограниченным успехом ввиду экономических трудностей и непоследовательной аграрной политики. Многие кубинцы эмигрируют из страны в поисках лучшей доли. Состав правительства часто меняется, то и дело происходят военные перевороты. Братья Кастро остаются видными политическими деятелями и главными кандидатами на пост президента.

Синдикат. Синдикат прибирает к рукам всю власть на острове и управляет им через марионеточное правительство, которое не пользуется популярностью ни у кубинцев, ни у американцев. Огромные прибыли от «Карибского Монте-Карло» оседают в карманах гангстеров, в то время как большинство населения прозябает в нищете.

Движения 26 июля (историческая победа). Сразу после прихода к власти Движение проводит ряд довольно успешных реформ. Под влиянием Рауля Кастро и Че Гевары, Фидель решает взять курс на социализм и сближается с СССР. Население Кубы получает доступ к бесплатному образованию и медицинскому обслуживанию, но не все оказываются довольны новым политическим курсом. Синдикат ещё какое-то время продолжает получать доходы от игорного бизнеса, однако затем Кастро решает, что все казино подлежат закрытию. Отношения Кубы и США стремительно ухудшаются.

Куба и я

Я впервые лично столкнулся с последствиями Кубинской революции, когда оказался вместе с отцом своего друга в Чикаго. Мы ехали по какому-то узкому переулку, затем припарковали машину и поднялись по пожарной лестнице на два этажа. Стук в дверь, короткий разговор на испанском, и нас быстро пригласили внутрь. Я оказался, должно быть, на крупнейшем складе кубинских сигар в городе. Мне велели хранить всё это в секрете и объяснили, что поставщик сигар покинул свою страну, хотя и уверен, что скоро сможет вернуться. Я так и не узнал ничего больше о том человеке и сильно сомневаюсь, что он смог вернуться, но с тех пор я постоянно узнавал новые истории о Кубе и революции.

Я занимаюсь разработкой игр уже более 40 лет (чаще для ограниченной аудитории из нескольких близких друзей). Я много экспериментировал с играми о Кубе, но в конечном счёте забрасывал эту идею. Мне казалось, что шансы когда-либо выпустить игру на эту тему крайне малы. Однако несколько лет назад я тестировал новую игру Волько Рунке — Andean Abyss, и спустя несколько месяцев работы у меня возникла идея соединить эту игровую систему с моими наработками. С тех пор игра практически создавалась сама собой, а я лишь задавал ей исторический контекст.

«Сколько повстанцев представлено одной фишкой?» Следует понимать, что в серии COIN даже приблизительный подсчёт состава отряда практически лишён смысла, так как значение имеет лишь боеспособность формирования, а не его численность. По разным данным, общее количество повстанцев едва ли превышало 8 тысяч, а в армии числилось более 50 тысяч, однако войска часто терпели поражение от партизан. Кроме того, зачастую в игре удаление фишки не означает физическое уничтожение отряда. Например, удаление 2 фишек в результате засады может означать гибель лишь нескольких человек, которая, однако, заставила командира отряда отказаться от дальнейших действий. Аналогично, удаление 5 повстанцев в результате атаки может означать захват ценного груза боеприпасов, без которых партизаны вынуждены временно прекратить боевые действия.

Помощь США. Обычно историки (вне зависимости от их политической позиции) считают, что союз Батисты и США был прочен, однако даже при беглом просмотре официальных отчётов и докладов можно найти свидетельства об обратном. Постепенно недовольство Батистой росло, и при Эйзенхауэре уже почти все, за исключением посла Смита, считали, что диктатору пора отказать в поддержке. Однако успехи кубинской армии полностью зависели от своевременных военных поставок из США.

Директорат. В начале 1980-х у меня был коллега, с которым мы долго не могли сработаться. Мы были молоды, высокомерны и уверены в собственной непогрешимости. Однако позже, когда мы начали делиться семейными историями, мы стали друзьями. Я рассказал ему о своих ирландских родственниках, которые участвовали в войне за независимость Ирландии, но вскоре после победы были вынуждены покинуть страну. Коллега рассказал, что его отец состоял в Революционном директорате и лично встречался со многими видными революционерами, включая Че Гевару, который вызывал у него отвращение. Наши родственники помогли выиграть в войне за свою страну, однако вскоре после победы были вынуждены покинуть родину. В Cuba Libre Директорат представляет все те группировки, которые сражаются с Батистой, но не примыкают к Кастро. Их история редко находит отражение в трудах историков и геймдизайнеров, и я надеюсь, что мне удалось в общих чертах обрисовать причины их поражения.

Похищение. В отличие от колумбийского ФАРК из Andean Abyss, для Движения 26 июля похищения были не единственным источником ресурсов, однако эта механика отражает усилия, направленные на получение поставок из Сантьяго-де-Куба и Гаваны. Повстанцы редко проводили операции в городах, рассматривая их в основном как источники снабжения.

Экономические центры. По сравнению с линиями коммуникаций из Andean Abyss, ЭЦ имеют гораздо меньшую значимость и приносят меньше ресурсов. Это связано с тем, что кубинское правительство получало от них очень скромный доход, которого едва хватало на ту ограниченную систему социального обеспечения, которая существовала на острове. Армия финансировалась на деньги США, а тайную полицию спонсировала мафия. Таким образом, ЭЦ представляют собой лишь небольшую часть государственного дохода, однако в критической ситуации контроль над ними может оказаться решающим.

Наведение порядка. Для игрока за Правительство завоевание симпатий кубинского населения будет значительно сложнее и дороже, чем в Andean Abyss. Даже одерживая военную победу над повстанцами и избавляясь от оппозиции, Батиста не находил себе новых сторонников. Вполне вероятно, что игроку в Cuba Libre будет легче сделать это, чем настоящему Батисте. В заключение я хочу сказать, что старался не привносить свои взгляды и предубеждения в игру. Во время работы над ней я общался со многими кубинцами, которые давали разные оценки современному положению Кубы. Больше всего мне хотелось, чтобы все эти люди смогли найти душевный покой, которого они, безусловно, заслуживают.

Волько Рунке:

Как вы уже могли убедиться, Джефф Гроссман тщательно изучил события и биографии людей, связанные с Кубинской революцией. Раньше нам уже приходилось работать вместе: Джефф тестировал Labyrinth: The War on Terror и Andean Abyss. Задолго до выхода Andean Abyss он поделился со мной идеей адаптировать игровую систему COIN для моделирования событий на Кубе. Несмотря на огромное влияние, которое оказала Кубинская революция на теорию и практику левых движений XX века, мне не приходило в голову создать на этой основе игру. В то время я подумывал о поиске подходящей темы в истории африканских, а не латиноамериканских стран, однако идея Джеффа была настолько хороша, что я не смог ему отказать.

Перед нами стояла очень сложная задача. Если бы Cuba Libre слишком отличалась от Andean Abyss, то потерялся бы смысл объединять эти игры в серию. В конце концов, игроки, освоившие все нюансы механик Andean Abyss, были вправе ожидать, что бóльшая часть правил новой игры не будет представлять для них сложности. Однако если бы Cuba Libre была слишком похожа на свою предшественницу (этакий «Andean Abyss на острове»), то не было бы смысла создавать отдельную игру. К счастью, Джефф нашёл идеальный баланс между старым и новым. Четыре фракции в Cuba Libre очень похожи на фракции из Andean Abyss, однако они преследуют другие цели, могут выполнять другие операции и находятся совсем в других отношениях друг с другом. Оставалось лишь доработать мелкие детали… во всяком случае так казалось мне поначалу. Джефф добавил в игру новые основные механики: помощь США, которая влияет на стоимость операций Правительства, открытые и закрытые казино, экономические центры и сократил количество карт в колоде, сохранив 4 карты пропаганды, чтобы сделать партии более динамичными. Вдобавок, поле в Cuba Libre оказалось меньше, чем в Andean Abyss. Как же найти баланс? Разработчикам и тестировщикам предстояло много работы. Мы с Джеффом очень благодарны замечательной команде волонтёров, которая помогла тестировать игру и добиться такого замечательного результата. Я думаю, вы удивитесь, насколько динамичные и напряжённые бои могут развернуться на таком маленьком поле!

А затем встал вопрос о возможности одиночной игры. Поначалу я хотел сократить время разработки и вообще не создавать ботов, однако сам Джефф и Джин Биллингсли из GMT считали, что следует не только создать ботов-повстанцев, как в Andean Abyss, но и разработать бота для игры за Правительство. Я не был уверен, что мы сможем создать достаточно «умный» и эффективный алгоритм для операций подготовки, охраны, зачистки и атаки, но при этом я понимал, что раз уж можно сделать ботов-повстанцев, как это было в предыдущей игре серии COIN, то нет никаких причин, почему нельзя сделать ботов для всех четырёх игровых фракций. Кроме того, боты могут использоваться не только в одиночной игре, но и в случаях, когда один из игроков не может продолжать партию, — его фракцию можно передать боту и продолжить игру.

Отлично. Заставить ботов играть в стиле своей фракции (и делать это по-умному), если игрок может контролировать только фракцию Правительства, как в Andean Abyss, это одно; но сделать то же самое так, чтобы не имело значения, какой фракцией управляет игрок, — это задача куда более сложная. В общем, мы столкнулись с препятствием, которое казалось непреодолимым. И тут судьба послала нам Эрьяна Ариандера, который был тестировщиком одиночного режима игры в Andean Abyss и продемонстрировал отличное понимание принципов работы ботов. Эрьян взялся сделать ботов для Cuba Libre. Как оказалось, у него есть удивительный дар не просто видеть слабые места алгоритма, но и предлагать решения, проверять их на практике и постоянно дорабатывать. Я не всегда был согласен с его идеями, но всякий раз ему удавалось убедить меня в том, что он прав. Большая часть того, что вам может понравиться в одиночной игре, — это заслуга Эрьяна.

Что ж, теперь я приглашаю вас присоединиться ко мне, Джеффу, Эрьяну и всей команде разработчиков в нашем путешествии в Сьерра-Маэстру, Эскамбрай и Гавану, какими они были в 1957 году. Мне очень понравилось работать над этим проектом, к тому же, благодаря ему, я открыл для себя новый музыкальный жанр — кубинский сон. Надеюсь, вам понравится в этом маленьком, но кипящем страстями райском уголке, который мы назвали Cuba Libre.
Hasta siempre!

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

На английском языке:

- Ameringer, Charles D. *The auténtico Party and the Political Opposition in Cuba*, 1952–57. Hispanic American Historical Review. 65(2), 1985.
- Bonachea, Ramón L, and Martín M. San. *The Cuban Insurrection*, 1952–1959. New Brunswick, N.J: Transaction Books, 1974.
- Castro, Fidel. *The Ninth Anniversary of the 26th of July.* Havana: Ministry of Foreign Relations, 1962.
- Castro, Fidel, and Deborah Shnookal. Fidel: *My Early Years*. Melbourne, Vic.: Ocean , 2005.
- "Cuba." *Encyclopædia Britannica. Encyclopædia Britannica Online Academic Edition*. Encyclopædia Britannica Inc., 2013. Web.
- Davis, Michael C.. *Confidential U.S. State Department Central Files: Internal Affairs, Decimal Numbers 737, 837, And 937, And Foreign Affairs, Decimal Numbers 637 And 611.37.* Frederick, MD: University Publication of America, 1986.
- Deitch, Scott. *The Silent Don: The Criminal Underworld of Santo Trafficante Jr.*. Barricade Books, 2009.
- English, T. J. *Havana Nocturne: How the Mob Owned Cuba and Then Lost It to the Revolution.* William Morrow, 2009.
- Farber, Samuel. *The Origins of the Cuban Revolution Reconsidered.* Chapel Hill: University of North Carolina Press, 2006.
- "Fidel Castro Ruz, President of Cuba, 1967; Prime Minister of Cuba, 1959–1967." *The Cold War, 1945–1991.* Gale, 1992.
- García, Oliveras J. A. *José Antonio.* Havana: Editora Abril, 1988.
- García Luis, Julio. *Cuban Revolution Reader: a Documentary History of Fidel Castro's Revolution.* Melbourne: Ocean Press, 2008.
- Grann, D. *"The Yankee Comandante William Alexander Morgan's Cuban Exploits."* The New Yorker. (May 28, 2012): 46–71.
- Guevara, Che. *The African dream: the diaries of the revolutionary war in the Congo.* London: Harvill, 2000.
- Guevara, Che. *Che Guevara speaks; selected speeches and writings.* New York: Merit Publishers, 1967.
- Guevara, Che, Brian Loveman, and Thomas M. Davies. *Guerrilla warfare.* University of Nebraska Press, 1985.
- Harnecker, Marta. *José Antonio Echeverría: El Movimiento Estudiantil En La Revolución Cubana.* Buenos Aires: Dialéctica, 1988.
- Hoover, J. Edgar. *Masters of Deceit: the Story of Communism In America And How to Fight It.* New York: Holt, 1958.
- Human Rights In Castro's Cuba. [Washington, D.C.]: Bureau of Human Rights and Humanitarian Affairs, U.S. Department of State, 1986.
- Hurtado, Tandrón A. *A. Directorio Revolucionario 13 De Marzo: Las Villas.* La Habana: Editora Política, 2005.
- Lacey, Robert. *Little Man: Meyer Lansky and the Gangster Life.* 1st ed. Little Brown & Co, 1991.
- Macaulay, Neill. *"Notes and Comments: The Cuban Rebel Army: A Numerical Survey."* Hispanic American Historical Review. 53(2), 1978. 284–295.
- Martin, Douglas. *"Eloy Gutiérrez-Menoyo, Cuban Dissident, Dies at 77."* New York Times. October 26, 2012.
- Pérez, Cabrera R. *De Palacio Hasta Las Villas: En La Senda Del Triunfo.* Buenos Aires: Nuestra América, 2007.
- Smith, Earl T. *The Fourth Floor: an Account of the Castro Communist Revolution.* New York: Random House, 1962.
- *The Soviet-Cuban Connection In Central America And the Caribbean.* Washington, D.C.: Dept. of State , 1985.
- Turkus, Burton. *Murder, Inc.: The Story of the Syndicate.* Da Capo Press, 1992.
- Sweig, Julia. *Inside the Cuban Revolution: Fidel Castro and the Urban Underground.* Harvard University Press, 2004.
- U.S. Department of State. *Foreign Relations of the United States, 1958–1960, Cuba, Volume VI.* Washington: USGPO, 1991.
- U.S. Department of State. Foreign Relations of the United States, 1961–1963, Volume X, Cuba, January 1961–September 1962. Washington: USGPO, 1997.

На русском языке:

- Андерсон, Дж. Л. Че Гевара — Санкт-Петербург : Амфора, 2012. — 380 с.
- Гавриков, Ю. П. Куба: страницы истории — Москва : Наука, 1979. — 167 с.
- Гевара, Э. Эпизоды революционной войны на Кубе ; Боливийский дневник ; Партизанская война. — Москва : АСТ, 2010. — 669 с.
- Героическая эпопея: от Монкады до Плайя-Хирон [Сборник / Сост. О. Т. Дарусенков]. — Москва : Политиздат, 1978. — 415 с.
- Кастро Ф., Рамоне И. Моя жизнь: биография на два голоса — Москва : РИПОЛ классик, 2009. — 782 с.
- Ларин, Е. А. Повстанческая армия в Кубинской революции (дек. 1956 — янв. 1959 г.) — Москва : Наука, 1977. — 280 с.
- Леонов, Н. С. Рауль Кастро — Москва : Молодая гвардия, 2015. — 252 с.
- Леонов, Н. С. Фидель Кастро и вооружённое восстание на Кубе : — Москва : Родина, 2024. — 350 с.
- Листов, В., Жуков, В. Тайная война против революционной Кубы — Москва : Политиздат, 1966. — 294 с.
- Прендес, А. Военный летчик : Воспоминания — Москва : Воениздат, 1986. — 302 с.
- Слёзкин, Л. Ю. История Кубинской республики — Москва : Наука, 1966. — 468 с.

ЭФФЕКТЫ КАРТ И ИСТОРИЧЕСКИЕ КОММЕНТАРИИ

В этом разделе приводится полный текст каждой карты и короткий исторический комментарий к ней.

1. Бронеавтомобили П26ДС

Захвачены повстанцами. Д26 или РД выполняет бесплатный марш в 1 область и бесплатную засаду в ней (если нет скрытых, раскрытыми).

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА
Доставлены по адресу. До пропаганды: перед атакой можете передвинуть войска в целевые области из любых других областей.

> Для поддержания режима Батиста нуждался в оружии и технике, включая бронеавтомобили. Поставки шли напрямую из США или через диктаторов Трухильо из Доминиканской республики и Сомосу из Никарагуа. Случалось, что повстанцы перехватывали поставки и присваивали груз, предназначавшийся правительственной армии.

2. База в Гуантанамо П26ДС

СПОСОБНОСТЬ ПОВСТАНЦЕВ
База привлекает внимание повстанцев. Д26 может выполнять похищение в Сьерра-Маэстре, как если бы это был город.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА
Американский аэродром. До пропаганды: авиаудар удаляет 2 фишки и возможен, даже если помощь США прекращена.

> Американская военная база представляла стратегический интерес как для диктатуры, так и для повстанцев. Правительственная авиация регулярно использовала американский аэродром, в том числе для ведения воздушной разведки. Захват аэродрома повстанцами и взятие в заложники американских граждан означал бы не просто потерю важного в военном отношении объекта, но и возможность для восставших оказывать политическое давление на главного спонсора Батисты — США.

3. Эулохио Кантильо П26СД

Подписывает перемирие. Выберите область, где есть войска, и фракцию, которая выполнит бесплатный марш из этой области всеми своими повстанцами, а затем скроет их.

Идёт в наступление. Выберите провинцию или город, где есть войска. Они выполняют бесплатную зачистку, а затем бесплатную атаку в этой области.

> В 1957 генерал Кантильо возглавил операцию Verano против сил Движения 26 июля в Сьерра-Маэстре, где около 12 000 солдат противостояли 300 бойцам Кастро. В первом же сражении Кантильо потерпел поражение. Тогда он попытался заманить повстанцев в ловушку, но им удалось ускользнуть. В 1958 году, предвидя неизбежное поражение, Кантильо подписал капитуляцию.

4. Служба военной разведки П26СД

Слухи о пытках. Удалите жетон поддержки из 1 области, где нет полиции.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА
Ценные сведения. До пропаганды: при зачистке и атаке полиция считается войсками.

> Служба военной разведки (S.I.M.) — тайная полиция диктатуры, которая расправлялась со всеми, кто подозревался в симпатии к врагам Батисты. Зверские пытки и убийства считались в этой организации обычным делом.

5. Роландо Масферрер ПД26С

Жестокий командир. Установите пассивную оппозицию в провинции, где есть войска, и в 1 соседней с ней провинции.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА
«Тигры Масферрера». До пропаганды: при зачистке можете выполнять бесплатную атаку в 1 области вместо специального действия.

> В юности Масферрер состоял в коммунистической партии Кубы (исключён в 1945 г.), а во время гражданской войны в Испании сражался на стороне республиканцев. Однако, вернувшись на Кубу, он был избран в сенат и сделался сторонником Батисты. Его отряд наёмников «Тигры Масферрера» принимал участие в боях против сил повстанцев и прославился особой жестокостью. После революции Масферрер эмигрировал в США, где продолжил контрреволюционную деятельность против правительства Кубы. В 1975 году погиб в результате взрыва автомобиля, который мог быть с равной вероятностью организован кубинской контрразведкой, кубинскими экспатриантами или ЦРУ.

6. Санчес Москера ПД26С

Охотник стал добычей. Удалите все войска из 1 горной области.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА
Сети расставлены. До пропаганды: при атаке горы считаются городом.

> Полковник армии Батисты. Печально известен своими зверствами в отношении крестьян.

7. Выборы ПДС26

Отложены! Ряды повстанцев растут. Разместите по 1 любому повстанцу в каждом городе.

Состоятся! Батиста уступает давлению США. Установите в 1 городе нейтралитет. Поставки +10.

> Батиста долго откладывал проведение очередных выборов, хотя на этом настаивали США. Наконец в ноябре 1958 года выборы состоялись — с многочисленными нарушениями и фальсификациями. Победил кандидат, лично избранный Батистой, — Андрес Риверо Агуэро. Однако, по сути, выборы были простой формальностью, так как многие партии бойкотировали их, а Батиста всё равно не собирался расставаться с властью.

8. Всеобщая забастовка ПДС26

Охватывает всю страну. В каждом городе измените лояльность на 1 в сторону нейтралитета и разместите по 1 любому повстанцу.

Сорвана, предприятия работают. Установите в 1 городе активную поддержку и раскройте всех повстанцев в нём. Откройте 1 любое закрытое казино.

> Большой урон Движению 26 июля нанёс провал всеобщей забастовки в апреле 1958 года. Забастовка была плохо организована и легко подавлена полицией и войсками. Эта неудача способствовала росту недоверия между повстанцами и лидерами льяно (llano) — городского движения против диктатуры.

9. Переворот ПС26Д

Батиста свергнут! Во всех областях под контролем Правительства измените лояльность на 1 в сторону нейтралитета. Уровень помощи США повышается на 1.

Американский заговор раскрыт. Во всех городах с кубами Правительство раскрывает всех повстанцев РД и бесплатно атакует их. Уровень помощи США снижается на 1.

У правительства США была возможность организовать государственный переворот на Кубе, однако нет никаких свидетельств, что такие планы существовали. Данное событие является частью «альтернативной истории».

10. Программа военной помощи ПС26Д

Похищена партия оружия. Замените 1 куб на 2 любых повстанцев.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА
США проводят военные учения. До пропаганды: выполняя ограниченную операцию, Правительство может совершить 1 бесплатное совместное специальное действие.

Американская Программа военной помощи Кубе (MAP) предусматривала как поставки оружия и техники, так и обучение правительственных войск. Лучшие кадры кубинской армии проходили подготовку у американских инструкторов, однако по большей части они оставались в Гаване и почти не участвовали в борьбе с повстанцами.

11. Побег Батисты ПСД26

США вынуждают диктатора бежать. Ресурсы Правительства −10. Бросьте кубик и удалите столько кубов войск, сколько на нём выпало. Уровень помощи США повышается на 1. Поставки +10. Правительство выполняет передислокацию, как в раунде пропаганды.

30 декабря 1959 года отряды повстанцев двинулись к Гаване, а Батиста понял, что проиграл. Похитив значительную сумму денег из золотовалютного запаса страны, он с семьёй и ближайшим окружением вылетел в Доминиканскую республику. Без диктатора правительственная армия развалилась и почти сразу прекратила сопротивление.

12. BRAC ПСД26

Борьба с подрывной деятельностью. Удалите 2 любых повстанцев.

ЦРУ обучает тайную полицию. Разместите 1 куб полиции в любой области. Прибавьте к ресурсам Правительства меньшее: 6 или значение поставок.

Бюро по подавлению коммунистической деятельности (BRAC) было создано по личному приказу Батисты ещё в 1955 году в ответ на рост влияния Народно-социалистической партии. Однако Батисте так и не удалось убедить американских советников, что повстанцы Кастро были коммунистами.

13. Че Гевара 26ПДС

СПОСОБНОСТЬ ПОВСТАНЦЕВ
Вдохновляет революционеров. Каждый раз, когда Д26 выполняет марш, оно скрывает всех повстанцев в первой передвинувшейся группе.

Несмотря на неудачи Гевары во время более поздних операций в Конго и Боливии, его лидерские качества и военный талант, проявленные в ходе Кубинской революции, не подлежат сомнению. Он был бесстрашным солдатом, способным тактиком и выдающимся организатором, под руководством которого необученные новобранцы быстро превращались в закалённых партизан.

14. Операция «Рыбак» 26ПДС

Вторая высадка. Разместите 1 базу и 1 повстанца Д26 в Пинар-дель-Рио.

Местные жители негодуют. Измените лояльность в Пинар-дель-Рио на 2 уровня в сторону активной поддержки.

Операция «Рыбак» — план Движения 26 июля по высадке на западном конце острова в провинции Пинар-дель-Рио и открытию второго фронта. Некоторые историки полагают, что на самом деле это была дезинформация, пущенная в ход для удержания сил противника подальше от Сьерра-Маэстры, однако Движение располагало ресурсами для проведения подобной операции.

15. Приветствуем вас, товарищи! 26ПСД

Новобранцы-коммунисты. Разместите 3 повстанцев Д26 в любых областях.

Заподозрено советское влияние. Прибавьте к ресурсам Правительства меньшее: 10 или значение поставок. Затем поставки +5.

Хотя Фидель утверждал, что изначально Движение 26 июля не было коммунистическим, многие партизаны придерживались марксистских взглядов и были членами Народно-социалистической партии Кубы.

16. Ларрасабаль 26ПСД

Хунта Венесуэлы поставляет оружие. Разместите 1 базу Д26 в области, где есть хотя бы 1 фишка Д26.

Каракас прекращает помощь. Удалите 1 базу Д26. Ресурсы Д26 −3.

Вольфганг Ларрасабаль, временный глава правительства Венесуэлы в 1958 г., поставлял партизанам в Сьерра-Маэстре необходимое им оружие, в частности винтовки M-1 «Гаранд», автоматические винтовки Браунинга M1918 (BAR) и ручные гранаты.

17. Альберто Байо 26ДПС

Ветеран обучает повстанцев. Д26 или РД выполняет бесплатный сбор в каждой области со своей базой, как если бы в ней был нейтралитет.

Арестован мексиканской полицией. Раскройте всех повстанцев Д26. Д26 становится неготовым до окончания розыгрыша следующей карты.

Альберто Байо, кубинец по национальности, был опытным военным: он участвовал в Рифской войне в Марокко, а во время Гражданской войны в Испании командовал полком республиканской армии. Байо был изгнан из Кубы и поселился в Мексике, где познакомился с Фиделем Кастро. Байо согласился обучить отряд повстанцев, который впоследствии отбыл на Кубу на яхте «Гранма».

18. Каракасский пакт 26ДПС

СПОСОБНОСТЬ ПОВСТАНЦЕВ
Д26 и РД запрещено выполнять операции и спец. действия, чтобы удалять фишки друг друга или влиять на размещённые жетоны оппозиции. Д26 или РД может удалить 2 свои базы, чтобы отменить эту способность (1.4.1). Фракция, выполнившая это событие, остаётся готовой. (Если Д26 и РД под контролем 1 игрока, ему разрешён обмен между ними.)

В июле 1958 года в Каракасе состоялся съезд всех антибатистовских политических сил. И хотя участники имели сильно отличающиеся, подчас диаметрально противоположные взгляды на будущее Кубы, им удалось временно преодолеть разногласия и договориться об объединении усилий в борьбе против диктатуры.

19. Декларация Сьерра-Маэстры 26ДСП

Фидель призывает к гражданскому сопротивлению. В порядке фракций, указанном на этой карте, каждая из них может разместить по 2 своих фишки, кроме казино, в 1 области, где у неё уже есть фишки. Фракция, выполнившая это событие, остаётся готовой.

Опубликованный кубинскими эмигрантами в США «Пакт Майами» был составлен без ведома партизанских командиров Сьерра-Маэстры. Пакт провозглашал целью Кубинской революции замену Батисты на «более прогрессивную хунту» и умалчивал о необходимости отмены поправки Платта. В ответ на этот шаг эмигрантов фиделисты опубликовали «Декларацию Сьерра-Маэстры», в которой отвергали любые политические компромиссы с диктатурой и обязывали повстанцев продолжать борьбу до полной победы.

20. Двенадцать 26ДСП

История выживших вдохновляет бойцов. Выберите фракцию, которая выполнит бесплатный марш в 1 область, а затем в ней же бесплатный сбор.

Злоключения «Гранмы». Удалите половину (округляя в большую сторону) любых повстанцев из 1 области, где больше всего повстанцев.

Из Мексики на Кубу на яхте «Гранма» прибыло 82 революционера. Почти сразу после высадки отряд вступил в неравный бой с правительственными войсками, и лишь 12 партизанам удалось укрыться в горах Сьерра-Маэстра. Через полгода повстанческая армия состояла уже из двух полноценных колонн. Символизм числа 12, несомненно, оказал воздействие на религиозных кубинцев.

21. Фанхио 26СПД

Бойцы Кастро похищают гонщика. В 1 городе измените лояльность на 1 в сторону активной оппозиции. Ещё на 1, если там есть хотя бы 1 фишка Д26.

Известный гонщик прославляет Кубу. В 2 областях с казино либо откройте закрытое казино, либо поместите 1 жетон наличных под 1 любого повстанца или куб.

Хуан Мануэль Фанхио — один из величайших гонщиков «Формулы-1» в истории. В 1958 году он должен был участвовать в гонках на Кубе, однако был похищен повстанцами перед началом соревнований. С Фанхио хорошо обращались и вскоре отпустили. Более того, гонщик заявил, что похищение было совершено людьми с благородными устремлениями и он «оправдывает случившееся». Этот инцидент нанёс серьёзный урон репутации Батисты.

22. Рауль Кастро 26СПД

СПОСОБНОСТЬ ПОВСТАНЦЕВ
Младший Кастро не уступает старшему. Д26 может 1 раз перебрасывать кубик при каждом нападении или похищении.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА
Захват американских заложников. До пропаганды: прибавляйте к поставкам удвоенное количество ресурсов, потерянных от похищений.

Рауль Кастро возглавлял Второй восточный фронт в горах провинции Орьенте. В ответ на жестокие бомбардировки населённых пунктов, подконтрольных повстанцам, он приказал задержать несколько десятков американских граждан и устроил им «экскурсию» по разрушенным городам и деревням. Некоторые американцы впоследствии выступили с рассказами об увиденном. После этого бомбардировки прекратились. Как убеждённый коммунист Рауль Кастро оказал большое влияние как на стратегию Движения 26 июля, так и на политику своего старшего брата.

23. Radio Rebelde 26СДП

Радио набирает популярность. В 2 провинциях измените лояльность на 1 в сторону активной оппозиции.

Расположение радиопередатчика раскрыто. Удалите 1 базу Д26 из любой провинции.

Radio Rebelde (исп. «Радио повстанцев») начало работу в горах Сьерра-Маэстры в 1958 году. В условиях жесточайшей цензуры СМИ, это радио было единственным способом рассказать населению Кубы о целях и задачах Движения 26 июля. В апреле и декабре 1958 года именно Radio Rebelde передавало призывы к всеобщим забастовкам.

24. Вильма Эспин 26СДП

Связная на службе революции. Установите активную оппозицию в Сьерра-Маэстре или в 1 соседней области.

Невеста Рауля предаёт Движение. Удалите все фишки Д26 из 1 любого города, кроме Гаваны.

Вильма Эспин Гильос была талантливым организатором и агитатором. Во время революции она была связной между Фиделем Кастро и Франком Паисом — главой Движения 26 июля в Сантьяго, а позже присоединилась к повстанцам в Сьерра-Маэстре. После революции она занимала высокие посты в различных общественных организациях и в правительстве и стала супругой Рауля Кастро.

25. «Эскапада» ДП26С

На яхте прибывают подкрепления. Разместите 1 повстанца и 1 базу РД в провинции Камагуэй или Орьенте.

Яхта с припасами перехвачена. Удалите 1 базу РД.

Революционный директорат получал оружие от кубинских эмигрантов из Майами. В море эти поставки часто перехватывались американским и кубинским правительствами. Одна из самых крупных и удачных поставок была совершена яхтой «Эскапада».

26. Родригес Лохес ДП26С

Глава Директората. РД размещает 1 любого повстанца в любой области и бесплатно выполняет в ней либо марш, либо сбор, либо засаду.

Слабый организатор. Удалите 1 повстанца РД. Ресурсы РД −5.

Родригесу Лохесу, одному из лидеров Директората, не пришлась по вкусу партизанская жизнь в горах Эскамбрай, и он предпочёл быт городского повстанца.

27. Хосе Эчеверриа ДПС26

Почти удавшееся покушение на диктатора. Разместите 2 повстанцев РД в любых областях. Установите нейтралитет в Гаване. РД становится готовым.

Гибель известного революционера. Удалите 2 фишки РД из областей, ближайших к Гаване (включая Гавану). Ресурсы РД −3.

Хосе Антонио Эчеверриа был президентом Федерации студентов и одним из основателей Революционного директората. 13 марта 1957 он погиб в перестрелке с полицией во время нападения на президентский дворец и покушения на Батисту. Заговорщикам удалось добраться до второго этажа дворца, но Батисты там не оказалось, и они отступили, понеся тяжёлые потери. Со смертью Эчеверриа Директорат лишился талантливого и харизматичного руководителя, каким был Фидель Кастро для Движения 26 июля.

28. Уильям Морган ДПС26

СПОСОБНОСТЬ ПОВСТАНЦЕВ
Американский команданте. Выполняя марш, повстанцы РД могут передвигаться на 2 области.

Янки-авантюрист вызывает презрение. Установите активную поддержку в 1 области, где есть повстанцы РД.

Американец Уильям Александр Морган прибыл на Кубу в 1957 году с намерением примкнуть к Движению 26 июля. Однако ему не удалось пробраться в Сьерра-Маэстру, и он вступил в ряды партизанского крыла Революционного директората в горах Эскамбрай. Морган быстро завоевал авторитет среди кубинцев и получил самое высокое звание в революционной армии — команданте. После революции он некоторое время занимал пост военного советника, однако как убеждённый антикоммунист не мог принять политики Кастро и примкнул к контрреволюционному мятежу в горах Эскамбрай. Впоследствии был арестован и приговорён к расстрелу.

29. Фауре Чомон Д26ПС

Студенты присоединяются к борьбе. Д26 или РД размещает 1 любую базу и 2 любых повстанцев в Лас-Вильясе.

Настроения студентов меняются. Удалите 1 фишку РД или замените её на соответствующую фишку Д26.

Фауре Чомон был одним из основателей Революционого директората, а после смерти Эчеверриа — его официальным лидером. Чомон участвовал в подписании «Пакта Майами», и ему удалось сохранить активность организации, тем самым оттягивая на себя внимание войск Батисты. Чомон привёл в Эскамбрай много новобранцев, но его принципиальные расхождения с Гутьерресом Менойо привели к расколу в рядах Директората.

30. Партизанская жизнь Д26ПС

СПОСОБНОСТЬ ПОВСТАНЦЕВ
Трудности закаляют бойцов 26 июля. Выполняя сбор, Д26 скрывает своих повстанцев во всех целевых областях.

Трудности закаляют студентов-революционеров. Скройте всех повстанцев РД. Разместите 1 повстанца РД в любом городе.

Партизаны страдали от многих лишений: в горах — от голода и погоды, в городах — от полицейских облав. Однако трудности закаляли революционеров, и армия правительства не могла противостоять им, несмотря на численное преимущество в людях и технике.

31. Эскопетерос Д26СП

Крестьяне начинают собственную революцию. Разместите 1 любую базу, кроме казино, и 1 любого повстанца в 1 горной области.

Консервативные крестьяне осуждают восстание. В 1 горной области измените лояльность на 1 в сторону активной поддержки.

Многие крестьяне хотели присоединиться к повстанцам, но ни Директорат, ни Движение 26 июля не спешили принимать их в свои ряды. Невооружённые и недисциплинированные крестьяне становились скорее обузой, чем подмогой, а то и вовсе шпионами правительства. Однако даже те крестьяне, которые не вступали в партизанские отряды, всё равно приносили пользу: докладывали о перемещениях правительственной армии, снабжали провизией и предметами первой необходимости, помогали ориентироваться на местности и т. д.

32. Движение сопротивления Д26СП

Движение поддерживает Кастро. В 1 любом городе замените все фишки РД на соответствующие фишки Д26.

Движение порывает с Кастро. В 1 любом городе замените все фишки Д26 на соответствующие фишки РД.

Движение гражданского сопротивления (El Movimiento de Resistencia Cívica) выступало против Батисты и действовало в основном в Гаване. Оно оказывало некоторую поддержку войскам повстанцев в Сьерра-Маэстре, однако по своим политическим идеалам сближалось с Директоратом.

33. Карлос Прио ДСП26

Оказывает финансовую помощь. +5 ресурсов РД или Д26.

Возвращается из изгнания. Выберите область, где нет контроля Правительства. Разместите в ней 1 базу РД и установите нейтралитет.

Карлос Прио Сокаррас был президентом Кубы с 1948 по 1952 год. Был свергнут Батистой в результате военного переворота и после этого жил в эмиграции в США и оказывал помощь различным группировкам, боровшимся с Батистой, в том числе Движению 26 июля (именно на его деньги была куплена яхта «Гранма»). После революции Прио вернулся на Кубу, однако, будучи противником социалистического курса нового правительства, вскоре отбыл в США.

34. Выступления в США ДСП26

Вдохновляют экспатриантов. Выберите 1 повстанческую фракцию, которая бросит кубик и прибавит к своим ресурсам выпавшее значение. Другие 2 повстанческие фракции получают по 2 ресурса.

Оканчиваются полным провалом. Прибавьте к ресурсам Правительства меньшее: 8 или значение поставок. Затем поставки +8.

Кубинские изгнанники образовывали тесные общины в Майами и в Нью-Йорке. Они поддерживали связь с родиной и помогали повстанцам собирать средства на борьбу с Батистой. В надежде заручиться материальной поддержкой от эмигрантов, Фидель неоднократно выступал перед ними как непосредственно перед революцией, так и вскоре после неё.

35. Перебежчики ДС26П

Разочарованные бойцы. В области, где есть ваши фишки и фишки противника, замените 2 повстанцев или 2 куба противника на своих повстанцев или кубы.

Все стороны этого конфликта несли потери не только на поле боя, но и вследствие предательства. Даже наёмники Синдиката примыкали то к армии Правительства, то к отрядам повстанцев. Однако опаснее всего была не потеря бойцов, а утечка информации.

36. Элой Гутьеррес Менойо ДС26П

Харизматичный лидер РД. Замените 1 фишку, кроме казино и фишек РД, на 2 повстанцев РД в Лас-Вильясе или в соседней области.

Сам себе командир. Замените 1 повстанца РД на 1 повстанца другой фракции.

Элой Гутьеррес Менойо состоял в Революционном директорате и участвовал в покушении на Батисту, а впоследствии возглавлял Второй национальный фронт в горах Эскамбрай. После победы революции Менойо организовал неудачное контрреволюционное восстание в про-

винции Эскамбрай и был вынужден бежать в США. В 1964 году он предпринял попытку высадиться на Кубе во главе вооружённого отряда, но был схвачен и провёл 22 года в тюрьме. После освобождения Менойо перебрался в США, где был тепло принят кубинскими эмигрантами, однако в 2003 году он снова нелегально вернулся на Кубу, где и умер в 2012 году.

37. Герберт Мэтьюз СП26Д

Журналист опровергает слухи о смерти Фиделя! Ресурсы Д26 +5. Поставки −6.

Опровержение возмущает противников Кастро. Поставки +10. Ресурсы РД +3. Ресурсы Синдиката +5.

В начале 1957 года Батиста объявил о смерти Кастро и его «бандитов» в Сьерра-Маэстре. Тогда повстанцы пригласили в горы репортёра «Нью-Йорк Таймс» Герберта Мэтьюза, который взял у Фиделя интервью, сделал фотографии и лично познакомился с бытом партизан. Публикация способствовала росту симпатий к повстанцам, а правительству пришлось выступать с многочисленными опровержениями.

38. Меер Лански СП26Д

Крупный воротила. В 1 области можете передать жетоны наличных от одних повстанцев и/или кубов другим.

Глава подпольной империи. Синдикат перемещает сколько угодно казино в любые области, соблюдая предел группирования. Откройте все казино.

Меер Лански был одним из самых крупных американских мафиози и фактически возглавлял организованную преступность на Кубе, где он с большим размахом организовал строительство игорных домов и гостиниц. Лански был главным сторонником Батисты, поэтому большая часть выручки от казино попадала в руки правительства и шла на борьбу с повстанцами. Лански бежал с Кубы одновременно с Батистой. После революции все казино были национализированы.

39. Туризм СПД26

«Гадкий американец». В каждой области с казино и поддержкой измените лояльность на 1 в сторону нейтралитета.

Полиция «защищает туристов». Правительство и Синдикат получают по 3 ресурса за каждую область, где есть и открытое казино, и полиция.

Богатые американские туристы стекались на остров с целью «развлечься» в многочисленных барах, казино и борделях, чем подогревали и без того сильные антиамериканские настроения кубинцев.

40. Посол Смит СПД26

США игнорируют сторонника Батисты. Уровень помощи США снижается на 1 (значение поставок не меняется).

Слепая верность диктатору. Уровень помощи США повышается на 1. Поставки +9. Затем прибавьте к ресурсам Синдиката меньшее: 9 или половина значения поставок (округляя в меньшую сторону).

В 1957 Эрл Смит получил должность посла США на Кубе, хотя был бизнесменом, а не дипломатом, и даже не говорил по-испански. Смит настаивал на увеличении военной помощи Батисте и считал Движение 26 июля коммунистическим мятежом. Более того, он утверждал, что те сотрудники Госдепартамента, кто выступает против помощи Батисте, тоже являются сторонниками коммунизма.

41. Жирный мясник С26ПД

Гангстер Николас ди Констанцо осуждён в США. Закройте 1 казино или поставки −8.

Головорез. Синдикат выполняет бесплатную засаду, раскрывая 1 своего скрытого повстанца, и открывает 1 закрытое казино.

Гангстер Николас ди Костанцо, по прозвищу Жирный мясник, был подручным Лански и одним из руководителей операций Синдиката на Кубе. Он заправлял казино в отеле «Капри» и был известен жестоким нравом.

42. Льяно С26ПД

Жители трущоб вооружаются. В 1 любом городе разместите 1 базу Д26 и 1 любого повстанца.

Беднота не интересуется политикой. В 1 любом городе уберите жетон оппозиции и разместите открытое казино.

Льяно (букв. «равнина», в противовес «сьерре» — горам, где действовали партизанские колонны фиделистов) — это городское антибатистовское подполье. Городская беднота и мелкая буржуазия не только пополняли ряды партизан, но и оказывали материальную помощь повстанческим отрядам в сельской местности. Поддержка городского населения была большим подспорьем для партизан.

43. Помощь мафии С26ДП

Гангстеры на стороне революции. Д26 или РД выполняет бесплатную ограниченную операцию, считая 1 фишку Синдиката своей.

СПОСОБНОСТЬ ПОВСТАНЦЕВ
Наёмные убийцы. Синдикат может выполнять убийство, как РД, но вне зависимости от полиции.

Синдикат активно вербовал в свои ряды ветеранов Второй Мировой и Корейской войн, поэтому в его распоряжении были люди с боевым опытом. Однако Синдикат никогда не принимал открытого и активного участия в Кубинской революции. Есть лишь свидетельства об отдельных случаях конфронтации между наёмниками мафии и повстанцами.

44. Повстанческие ВВС С26ДП

Самолёты используются в боях. Д26 или РД выполняет бесплатную засаду против Правительства в любой области своим скрытым или раскрытым повстанцем. Сначала удаляйте базы.

Повстанцы не могут управлять самолётами. Выберите Д26 или РД, бросьте кубик и передайте от этой фракции Синдикату столько ресурсов, сколько выпало на кубике.

Движению 26 июля удалось захватить несколько самолётов, которые они использовали для поддержки наземных операций и для противодействия военно-воздушным силам Кубинской армии.

45. Анастазия СДП26

Соперник Лански прибывает на Кубу. Закройте все казино в Гаване. Ресурсы Синдиката −5.

Соперник Лански застрелен в Нью-Йорке. Ресурсы Синдиката +10.

Альберт Анастазия возглавлял группировку «Корпорация убийств» (Murder, Inc.) в Нью-Йорке. Он хотел получить долю в кубинском бизнесе мафии, однако члены синдиката не хотели иметь ничего общего с взбалмошным Анастазией и были вполне довольны сдержанным руководством Лански. В 1957 году Анастазия был застрелен в парикмахерской отеля Park Sheraton. Было ли его убийство делом рук синдиката, остаётся неизвестным, но войны мафиозных группировок на Кубе удалось избежать.

46. Синатра СДП26

Слишком дорогая звезда. Ресурсы Синдиката −6.

Шоу Фрэнки. Разместите открытое казино в Гаване, независимо от предела группирования. Поместите там же 1 жетон наличных под куб полиции.

> Синатра любил выпивку, женщин и гангстеров, и Гавана казалась ему раем на земле. Ему так нравилось на Кубе, что он подумывал перебраться туда на постоянное жительство и даже планировал вести прямую телепередачу из казино в Гаване.

47. Пакт Майами СД26П

Шок для диктатора и повстанцев. Удалите 2 любых повстанцев. Правительство становится неготовым до окончания розыгрыша следующей карты.

Соглашение вызывает споры. Д26 и РД теряют по 3 ресурса и становятся неготовыми до окончания розыгрыша следующей карты.

> Пакт Майами стал неприятным сюрпризом как для кубинского правительства, так и для повстанцев Фиделя Кастро (хотя несколько членов Движения 26 июля подписали его). Пакт формально признавал, что Кастро возглавляет борьбу с диктатурой Батисты, однако его политическая программа была ближе к программе партий «аутентиков» и «ортодоксов», чем к «Декларации Сьерра-Маэстры». В конце концов, пакт остался всего лишь бумагой, так как исход революции определился на полях сражений, а не за столом переговоров.

48. Санто Траффиканте – младший СД26П

Вражда с Лански. Ресурсы Синдиката −10. Раскройте всех повстанцев Синдиката.

СПОСОБНОСТЬ ПОВСТАНЦЕВ
Старые связи. Скрытые повстанцы Синдиката отменяют взятки (6.2.3).

> Траффиканте являлся фигурантом нескольких расследований ФБР, и о нём написано множество книг, однако до сих пор его биография доподлинно неизвестна. Семья Траффиканте сколотила состояние на организации лотереи среди кубинских эмигрантов, и сам он стал одной из ключевых фигур кубинской мафии. Он недолюбливал Батисту и конфликтовал с Лански. После революции он был изгнан с Кубы и участвовал в покушениях на Кастро. Также ходили слухи о причастности Траффиканте к убийству президента Кеннеди, однако сам он это отрицал.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры:
Джефф Гроссман, Волько Рунке

Разработка:
Эрьян Ариандер, Стив Калер

Разработка ботов:
Эрьян Ариандер, Волько Рунке

Арт-директор, дизайнер коробки:
Роджер Б. Макгован

Поле, карты и жетоны:
Чечу Ньето, Шавьер Карраскоса

Правила и памятки:
Марк Симонич, Чарли Киблер

Модуль для Vassal:
Джоэл Топпен и Джефф Гроссман

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

Тестировщики:
Пол Асето, Джо Агуайо, Фил Брэдли, Стив Кэри, Кит Кумиски, Аллен Доум, Крис Фаррелл, Мэтт Филла, Гэри Грей, Джефф Гринджер, Джон Горьковски, Дэйв Нойл, Джон Леггат, Марк Митчелл, Стивен Пердью, Тодд Куинн, Стефан Ренар, Даниэль Ранке, Карл Шмит, Ахмад Сиддики, Колин Симмонс, Дуг Сан, Роджер Тейлор, Кен Ти, Джон Василакос, Джон Вебер, Джон Вутресс, Мэтт Циглер, Майк Циглер

Особая благодарность:
VPJ Arponen за помощь с ботами

Координатор производства:
Тони Кёртис

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

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Антон Сковородин

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Евгения Орлова

Помощь с исторической справкой:
М. Т.

Дизайнер-верстальщик:
Александр Шевченко

Руководитель проекта:
Максим Книшевицкий

Руководитель редакции:
Валерия Горбачёва

Общее руководство:
Антон Сковородин

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

СПИСОК КАРТ

П26ДС
1. Бронеавтомобили
2. База в Гуантанамо

П26СД
3. Эулохио Кантильо
4. Служба военной разведки

ПД26С
5. Роландо Масферрер
6. Санчес Москера

ПДС26
7. Выборы
8. Всеобщая забастовка

ПС26Д
9. Переворот
10. Программа военной помощи

ПСД26
11. Побег Батисты
12. BRAC

26ПДС
13. Че Гевара
14. Операция «Рыбак»

26ПСД
15. Приветствуем вас, товарищи!
16. Ларрасабаль

26ДПС
17. Альберто Байо
18. Каракасский пакт

26ДСП
19. Декларация Сьерра-Маэстры
20. Двенадцать

26СПД
21. Фанхио
22. Рауль Кастро

26СДП
23. Radio Rebelde
24. Вильма Эспин

ДП26С
25. «Эскапада»
26. Родригес Лохес

ДПС26
27. Хосе Эчеверриа
28. Уильям Морган

Д26ПС
29. Фауре Чомон
30. Партизанская жизнь

Д26СП
31. Эскопетерос
32. Движение сопротивления

ДСП26
33. Карлос Прио
34. Выступления в США

ДС26П
35. Перебежчики
36. Элой Гутьеррес Менойо

СП26Д
37. Герберт Мэтьюз
38. Меер Лански

СПД26
39. Туризм
40. Посол Смит

С26ПД
41. Жирный мясник
42. Льяно

С26ДП
43. Помощь мафии
44. Повстанческие ВВС

СДП26
45. Анастазия
46. Синатра

СД26П
47. Пакт Майами
48. Санто Траффиканте – младший
49–52. Пропаганда!

ПЕРЕЧЕНЬ ОБЛАСТЕЙ

Города	**Население**
Гавана	6
Камагуэй	1
Сантьяго-де-Куба	1
Общее население:	***8***

Провинции	**Местность**	**Население**
Пинар-дель-Рио	Лес	1
Ла-Гавана	Равнина	1
Матансас	Равнина	1
Лас-Вильяс	Горы	2
Камагуэй	Лес	1
Орьенте	Лес	2
Сьерра-Маэстра	Горы	1
Общее население:		***9***

Экономические центры	**Значимость**
Пинар-дель-Рио — Ла-Гавана (сигары)	3
Лас-Вильяс — Камагуэй (фабрика)	3
Орьенте — Сьерра-Маэстра (сахарный тростник)	2
Общая значимость:	***8***