

A GAME BY DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

---

# НЕУСТРАШИМЫЕ

---

## СЕВЕРНАЯ АФРИКА

---

ИГРА ДЭВИДА ТОМПСОНА И ТРЕВОРА БЕНДЖАМИНА  
ИЛЛЮСТРАЦИИ РОЛАНДА МАКДОНАЛЬДА

**ПРАВИЛА**

Внимание! Это не финальная версия правил!

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

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

## ЧТО, ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ИГРАЛИ В «НЕУСТРАШИМЫЕ: НОРМАНДИЯ»? ---

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

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

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

**Асимметрия:** в большинстве миссий цели и состав отрядов LRDG и Итальянских вооружённых сил будут в большей степени отличаться друг от друга, чем это было в *«Нормандии»*.

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

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



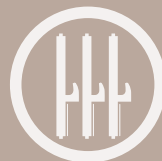
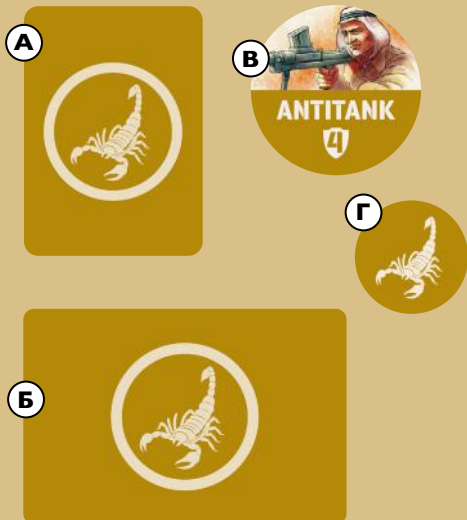
## КОМПОНЕНТЫ

Этот раздел содержит справочную информацию.

Если вы сразу хотите начать играть, откройте стр. 8. При необходимости вы сможете вернуться сюда.



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



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



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



## КАРТЫ

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



Карты LRDG



Итальянские карты



### Карты солдат

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

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

### Карты командования

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

- Название:** должность командира или тип вспомогательных сил.
- Инициатива:** значение карты при определении инициативы.
- Принадлежность к отделению:** показывает к какому отделению принадлежит солдат. Многие карты командования не имеют принадлежности к отделению.
- Действия:** возможные эффекты розыгрыша карты.
- Имя:** имя офицера или наименование вспомогательных сил. Не влияет на игру.
- Звезды:** ими отмечены все карты командования.







## Карты тумана войны

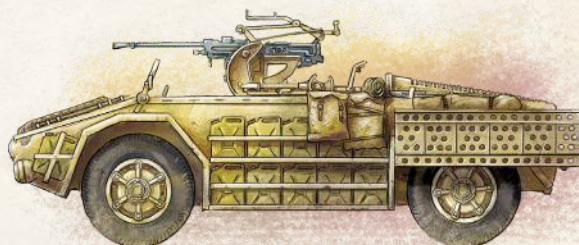
Карты тумана войны отражают проблемы с коммуникацией, вызванные хаосом боя, обманными маневрами противника и рассредоточением взвода по большой площади. Эти карты можно использовать только для определения инициативы. Чтобы убрать их из колоды нужны разведчики, штаб-сержанты или самолёт-разведчик.

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

## Карты техники

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

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







Разведано LRDG



Под контролем LRDG



Разведано Италией



Под контролем Италии



1

2

## ЖЕТОНЫ

### Жетоны контроля

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

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

### Жетоны ключевых точек

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

### Жетоны точек эвакуации

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

### Жетон инициативы

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

### Маркеры повреждений

Маркеры повреждений используются для подсчета количества повреждений, полученных техникой.

### Жетоны объектов

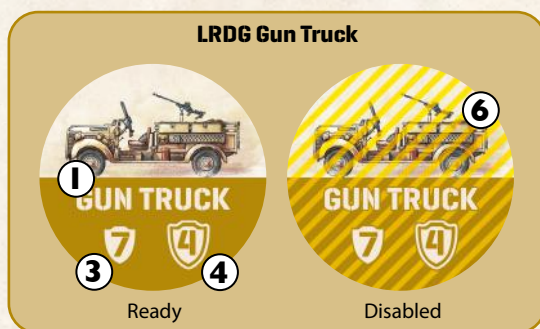
Жетоны объектов обозначают здания, вспомогательные средства или элементы инфраструктуры, имеющие важное тактическое значение. В условиях каждого сценария указано, какие жетоны объектов используются и в какие квадраты их нужно поместить.

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

## Фишки войск

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

1. **Название:** роль солдата в отряде или тип техники.
2. **Принадлежность к отделению:** отделение отряда. Многие фишки не имеют принадлежности к отделению.
3. **Базовая защита:** чтобы успешно атаковать фишку с помощью действий «Атаковать», «Штурмовка» или «Подавить», противник должен выбросить на кубике число, большее или равное показателю защиты. У среднего танка нет показателя базовой защиты, так как он не может быть повреждён обычными атаками.
4. **Броня:** чтобы успешно атаковать фишку с помощью действий «Подрыв» или «Подбить танк», противник должен выбросить на кубике число, большее или равное показателю брони. У фишек солдат значение брони отсутствует, поэтому они не могут быть выбраны целью этих действий.
5. **Готов/подавлен:** статус солдата. Если жетон лежит лицом вниз, солдат считается подавленным и не может предпринимать никаких действий, пока жетон не перевернётся.
6. **Активна/выведена из строя:** статус техники. Если жетон лежит лицом вниз, техника считается выведенной из строя и не может выполнять никаких действий, пока не будет отремонтирована.



## КВАДРАТЫ ПОЛЯ



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

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



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выберите сценарий.** Выберите сценарий из книги сценариев. Мы рекомендуем вам играть во все сценарии по порядку, начиная со сценария № 1 «Аэродром № 7», но это необязательно.
- Соберите поле.** Найдите квадраты, перечисленные в разделе подготовки, и разместите их в указанном порядке. У каждого квадрата есть сторона «А» и сторона «Б», но номера на них совпадают. Квадрат «14Б» — это обратная сторона квадрата «14А». Неиспользованные квадраты верните в коробку.
- Разместите жетоны ключевых точек, как указано в книге сценариев.** Неиспользованные жетоны верните в коробку.
- Разместите жетоны объектов, как указано в книге сценариев.** Неиспользованные жетоны верните в коробку.
- Разместите жетоны точек эвакуации, как указано в книге сценариев.** Неиспользованные жетоны верните в коробку.
- Выберите сторону.** Оба игрока должны выбрать, за какую сторону будут играть, и взять все её компоненты: карты, фишки войск и жетоны контроля, как указано в книге сценариев.
- Разместите фишки войск и жетоны контроля по условиям сценария.** Некоторые фишки войск размещаются сразу на картах техники. Убедитесь, что все жетоны лежат нужной стороной вверх и на правильных местах. Поместите жетоны повреждений в общий запас так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться.
- Определите инициативу.** Передайте жетон инициативы стороне, указанной в сценарии.
- Сформируйте колоды.** Найдите в книге сценариев таблицу «Начальные карты». Возьмите все карты из столбца своей стороны, помеченные буквой **К**, перемешайте и положите лицом вниз.
- Сформируйте колоды.** Найдите все карты вашей стороны, помеченные буквой **З**, и положите их рядом с собой лицом вверх. Будет удобнее, если вы отсортируете их по названию. Карты в вашем запасе — открытая для противника информация.
- Разместите карты техники.** Найдите все карты техники вашей стороны, помеченные буквой **Т**, и положите их рядом с собой лицом вверх.
- Уберите оставшиеся карты.** Все неиспользованные карты можно вернуть обратно в коробку.



Начальная колода





### Сценарий № 1: Аэродром № 7

Колода и запас LRDG, собранные по книге сценариев



Запас



## ХОД ИГРЫ

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

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

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

### ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

Оба игрока берут в руку по четыре карты из колоды.

Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду. Но помните, что вы не можете вернуть в колоду карты, разыгранные в текущем ходу.

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

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

### ХОДЫ ИГРОКОВ

Игрок с жетоном инициативы разыгрывает карты из руки, по одной выкладывая их перед собой. Ход заканчивается, когда игрок больше не может или не хочет разыгрывать карты. После этого все разыгранные и оставшиеся в руке карты уходят в сброс. Затем ходит второй игрок. Нельзя сохранять карты в руке до следующего раунда. Разыгранную карту можно использовать следующими способами:

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

### Действия солдат, управляющих техникой

Если солдат управляет техникой, он может выполнять боевые или вспомогательные действия по обычным правилам. В этом случае считайте, что солдат находится в том же квадрате, в котором находится жетон техники, которой он управляет.



## Взаимодействие с техникой

Разыграв карту солдата, вы можете сесть в технику, покинуть её или сменить место, на котором находится ваш солдат. Вы можете сделать это до или после выполнения действия карты.

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

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

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

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

## Туман войны

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

Ее можно выбрать только при определении инициативы.

Единственный способ убрать эту карту из колоды – провести наблюдение (см. раздел «Вспомогательные действия»). Обычно карта тумана войны остается в руке до конца хода, а потом сбрасывается.

## Подавление

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

Разыграв карту подавленного солдата, вы не выполняете действие, а просто переворачиваете его фишку на активную сторону. Как обычно выложите разыгранную карту перед собой. Во время следующей активации вы снова сможете действовать им.

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

## Выведенная из строя техника

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

## Затаившиеся отряды

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


Обратите внимание: если вы решаете затаиться командиром с действием «Пополнить», вы можете потерять возможность возвращать карты в колоду.

Для карт тумана войны вариант «Затаиться» недоступен.

## ДЕЙСТВИЯ

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

#### Управлять **X**

Переместите жетон техники не более чем на **X** квадратов. Квадрат, в который вы перемещаетесь, должен быть разведан вами или находится под вашим контролем. Если квадрат отмечен значком , вы не можете перемещаться в него или проезжать через него.

#### Переместиться **X**

Переместите фишку солдата не более чем на **X** квадратов. Квадрат, в который вы перемещаетесь, должен быть разведан вами или находится под вашим контролем.

#### Разведать **X**

Переместите фишку солдата не более чем на **X** квадратов. Если во время перемещения вы окажетесь в квадрате, в котором нет вашего жетона контроля, разместите его там стороной «Разведано» вверх. За каждый размещенный жетон контроля возьмите из запаса карту тумана войны и добавьте её в сброс. Если в запасе не хватает карт тумана войны, добавьте столько, сколько сможете.

#### Прокрасться **X**

Переместите фишку солдата не более чем на **X** квадратов. С помощью этого действия вы можете перемещаться в квадрат, который не разведан вашей стороной и не контролируется ею.

## ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

#### Пополнить **X A**

Возьмите максимум **X** карт из запаса и добавьте их в сброс. Если рядом с действием «Пополнить» указано конкретное отделение, из запаса можно брать только карты этого отделения.

#### Приказать **X**

Возьмите максимум **X** карт из колоды в руку. Их можно разыграть в этот ход. Если карты в колоде закончатся, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Не замешивайте в неё разыгранные в этом ходу карты.

#### Замаскироваться

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

#### Захватить

Получите контроль над квадратом, в котором находится фишка солдата. Переверните жетон контроля соответствующей стороной вверх. Если этот квадрат контролирует ваш противник, переверните его жетон контроля на сторону «Разведано».

**Нельзя захватить контроль над квадратом, который контролирует ваш противник и в котором находится фишка его солдата.** Пустая техника не мешает вам брать под контроль квадрат, в котором находится.



## Воодушевить **ХА**

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

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

## Проложить маршрут **Х**

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

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

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

## Наблюдать

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

Если карты в колоде закончились, перемешайте сброс и возьмите карту оттуда. Не замешивайте в колоду разыгранные в этом ходу карты.

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

## Отремонтировать

Удалите маркер повреждения с техники, находящейся в том же квадрате что и солдат, выполняющий действие. Если этот солдат находится внутри единицы техники, он может чинить только её. Если техника выведена из строя, а количество маркеров повреждений меньше, чем порог критических повреждений, переверните карту техники на активную сторону.

Вы не можете отремонтировать уничтоженную технику.






## Изучить **Х**

Выберите не более **Х** квадратов. Эти не обязаны граничить друг с другом.

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

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

## БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Атаковать  / Штурмовка  / Подрыв  / Подбить танк  / Подавить 

Любое боевое действие состоит из четырёх шагов:

### 1. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ

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

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

Для **подрыва** здания или техники противника, выберите цель в том же квадрате, в котором находится солдат, выполняющий действие.

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

Attack  →  Defence

Antitank Attack  →  Armoured Defence

Demolitions   →  Structure Defence /  Armoured Defence

### 2. ОПРЕДЕЛИТЕ ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

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

**Базовая защита** указана на фишке.

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

**Бонус укрытия** указан в квадрате, в котором находится фишка.

Для действия «Подрыв» бонус укрытия не действует.

**Бонус дистанции** равен расстоянию между атакующей и обороняющейся фишками. При подсчете не учитывайте квадрат атакующего, но учитывайте квадрат цели.

Если вы совершаете штурмовку, бонус дистанции не учитывается.

### 3. БРОСЬТЕ КУБИКИ АТАКИ

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

Если результат броска по крайней мере одного кубика будет больше или равен значению защиты, атака считается успешной.

Количество таких кубиков не имеет значения.

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



#### 4. ОПРЕДЕЛИТЕ ПОТЕРИ

Результат вашей атаки зависит от типа выбранной цели:

**СОЛДАТ** — Если атака успешна, вы нанесли потери.

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

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

**Если вы подавили солдата противника, он не несёт потерь.** Вместо этого вы переворачиваете атакованную фишку подавленной стороной вверх. Если солдат уже подавлен, атака не возымеет эффекта.

**ТЕХНИКА** — Если атака успешна, вы нанесли технике повреждения.

Для начала выберите одного солдата - он поражен попаданием, разыграйте для него потери по обычным правилам, изложенным выше. Затем разместите один маркер повреждений на карте техники.

Если количество маркеров повреждений становится равным или превышает порог критических повреждений, техника выходит из строя. Переверните фишку техники на сторону «выведена из строя».

Если количество маркеров повреждений становится равным или превышает запас прочности техники, она считается уничтоженной. Переместите все фишки солдат с карты уничтоженной техники в квадрат, в котором эта техника находилась. Затем уберите фишку техники и её карту из игры.

**Если вы подавили технику противника, она не получает повреждений, и экипаж не несёт потерь.** Вместо этого вы переворачиваете одну из фишек экипажа этой единицы техники подавленной стороной вверх. Если все фишки экипажа уже подавлены, атака не имеет эффекта.

**ОБЪЕКТ** — Если атака успешна, вы уничтожаете объект.

Уберите жетон объекта с поля и поместите его перед собой. Если на уничтоженном вами объекте указаны очки, вы получаете указанное количество очков.

После атаки уберите из игры только одну карту, независимо от числа успехов, выброшенных на кубиках. Вы в любой момент можете посмотреть карты, которые убрали из игры. Смотреть убранные противником карты нельзя.

#### ВОЗВЫШЕННОСТИ



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

Бонус укрытия равен 1 если отряд в этом квадрате атакован другим отрядом, находящимся на возвышенности (той же или другой) или атака производится с помощью действия «Штурмовка». Во всех остальных случаях он равен 3.

## ПРИМЕР РАУНДА

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

Женя



Ксюша

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



The map grid shows the following units and terrain:

- Row 1: Patrol Truck (7), Sergeant (5), Scout (6), Gunner (7), Saboteur (5), Terrain (1), Terrain (1), Terrain (3), Terrain (1), Terrain (1)
- Row 2: Terrain (2), Terrain (3), Terrain (1), Scout (5), Terrain (1), Terrain (1), Terrain (1), Terrain (1)
- Row 3: Terrain (0), Terrain (0), Terrain (0), Medium Tank (5), Scout Car (7), Terrain (0), Terrain (0)
- Row 4: Terrain (0), Terrain (0), Terrain (0), Terrain (0), Terrain (0), Terrain (0), Terrain (0), Terrain (0)

Below the map are two cards from the player's hand:

- MEDIUM TANK** (Ansaldo-Fiat M13/40): Driver (7), Gunner (7), Crew (7). Drive (1), Control (1), Anti-tank (2), Attack (2), Suppress (2). Initiative: 5.
- SCOUT CAR** (M3): Rifleman (4), Scout (5), Gunner (4). Drive (1), Navigate (1). Initiative: 5.



Ксюша хочет переместить свой средний танк в квадрат 12А, который находится рядом с ключевой точкой в квадрате 6В. Но она не может перемещать танк в квадраты, которые не содержат её жетонов контроля. Так что вместо этого, Ксюша разыгрывает карту разведчика. Перед тем как разыграть действие этой карты, Ксюша покидает разведчиком автомобиль разведки и перемещает его в квадрат 19А. Дальше Ксюша может выполнить действие карты, и она выбирает «Разведку», чтобы переместить фишку разведчика. Разведчик может переместиться на 2 квадрата, но Ксюша решает продвинуться только на один, в квадрат 12А. Так как в квадрате 12А нет жетона итальянского контроля, она помещает туда свой жетон стороной «Разведано» вверх. За размещение одного жетона она добавляет себе в сброс одну карту тумана войны из своего запаса.



Теперь нужный квадрат разведан. Ксюша разыгрывает карту водителя и использует действие места техники, которая занимает его фишка, чтобы переместить танк в квадрат 12А. Ксюша хочет переместить вперёд свой автомобиль разведки используя карту пулемётчика. Она может поменяться местами со стрелком, но ничего больше с помощью этой карты уже нельзя будет сделать. Так что Ксюша решает переместить своего пулемётчика на пустое место, которое покинул разведчик, и использовать после этого действие «Проложить маршрут». Оно позволяет Ксюше выбрать два квадрата, первый из которых должен граничить с квадратом, в котором находится техника, а второй должен граничить с первым. Ксюша выбирает квадраты 17А и 16В. Так как на квадрате 16В нет её жетона контроля, Ксюша помещает его туда и получает ещё одну карту тумана войны.

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



Карты в руке у Жени:



Женя хочет уничтожить средний танк Ксюши, прежде чем он устроит ей неприятности. Просто атаковать танк диверсантом не получится: он бронирован и неуязвим для обычных атак. Вместо них диверсант использует своё действие «Подорыв». Но он не может использовать его из соседнего квадрата. Женя решает сначала прокрасться диверсантом в квадрат 12А.





## Внимание! Это не финальная версия правил!

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

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



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

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





## КОНЕЦ ИГРЫ

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

### ЗАХВАТ КЛЮЧЕВЫХ ТОЧЕК

В сценарии указано количество очков, которые необходимо получить для победы. Сложите все очки за жетоны ключевых точек в квадратах, которые вы контролируете, и на жетонах объектов, которые вы уничтожили. Если итоговое число равно или больше требуемых для победы очков — вы выиграли.

LRDG получают очки за объекты только уничтожая их.

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

### ЭВАКУАЦИЯ

В сценарии указывается, какие фишки ваших солдат должны быть эвакуированы для победы. Вам потребуется эвакуироваться либо конкретными фишками, либо определенным количеством любых фишек.

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

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

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

### НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ПРОТИВНИКА

В разделе подготовки к сценарию указано, какие фишки противника вам нужно нейтрализовать, чтобы победить. Нейтрализовать нужно будет либо конкретные фишки, либо определенное их количество.

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

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

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

## Безнадежное положение

Иногда случается, что вы теряете возможность победить по данным в сценарии условиям победы.

Если целью вашего противника было нейтрализовать противника, он немедленно побеждает.

Если его цель — захват ключевых точек, подсчитайте, сколько очков за точки у противника есть в данный момент. Если больше, чем у вас, то он немедленно побеждает. Если нет, продолжайте игру, пока противника не возьмёт под контроль больше точек, чем вы, или пока он не окажется в ситуации, когда он больше не сможет взять под контроль необходимые точки. В последнем случае игрок, набравший больше очков, побеждает. В случае ничьей побеждает игрок, обладающий жетоном инициативы.



## ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Игра «Неустранимые: Северная Африка» основана преимущественно на истории Группы Дальней Разведки Пустыни (англ. Long Range Desert Group, сокращённо LRDG) во время Второй мировой войны. Эта информация повлияла на состав колод, сценарии, иллюстрации и механику игры.

Обратите внимание: игра не является симулятором. Механика построения колоды — очевидная абстракция, выражающая индивидуальную способность к действию. Состав взвода изменён для балансировки игрового процесса. Солдаты на иллюстрациях могут быть не похожи на настоящих солдат LRDG или Итальянской армии. Во время работы над игрой историческая точность была одним из важных критериев. Но главной целью всегда было создание игры, которая позволит ощутить процесс командования взводом, а не будет детально его симулировать.

Броситься вперёд и захватить цель или сначала подавить огнём её защитников? Провести разведку территории и подготовить плацдарм для атаки или попытаться обмануть врага? Броситься в атаку или избежать боя? Все эти решения вам придётся принимать в игре «Неустранимые: Северная Африка».

## Имена солдат

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

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games**

**Переводчик:** Артём Ясинский

**Редактор:** Даниил Молошников

**Дизайнер-верстальщик:** Надежда Вартамян

**Руководитель проекта:** Андрей Сесюнин

**Общее руководство:** Антон Сковородин

First published in Great Britain in 2020 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

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

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

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

All rights reserved.

[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)

For more information or replacement parts, email [info@ospreygames.co.uk](mailto:info@ospreygames.co.uk)

## ПАМЯТКА

### Структура раунда

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

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

**действовать**  
**использовать технику**  
**поменяться местами**  
или  
**затаиться**

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

## ДЕЙСТВИЯ

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

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

**Переместиться** **X**: переместить любой отряд на **X** или менее разведанных квадратов.

**Разведать** **X**: переместить отряд на **X** или менее квадратов, разведав все квадраты без ваших маркеров контроля. Взять карту тумана войны за каждый разведанных квадрат.

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

### ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

**Захватить**: захватить контроль над текущим квадратом (невозможно, если он занят врагом и контролируется им).

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

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

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

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

**Изучить** **X**: разведать любые **X** квадратов. Взять карту тумана войны за каждый разведанных квадрат.



## БОЙ

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

1. **Выберите цель**  
Выберите фишку противника.
2. **Определите значение защиты**  
Базовая защита (обычная / броня / объект) + бонус укрытия квадрата (не для действия «Подрыв») + число квадратов до цели (не для действия «Штурмовка»).
3. **Бросьте кубики атаки**  
Бросьте X кубиков. Если результат одного или нескольких из них больше значения защиты или равен ему, атака успешна. «0» всегда означает успех.
4. **Определите потери**

### Солдат (потери)

Уберите из игры соответствующую карту. В первую очередь карту нужно убрать из руки, потом из сброса, затем из колоды. Если в игре больше не осталось карт понесшего потери отряда, уберите его фишку с поля. Если солдата подавлен, вместо вышеперечисленного переверните его фишку.

### Техника (повреждение)

Разыграйте потери по обычным правилам для одного из солдат, находящегося внутри этой единицы техники (см. выше).

Поместите маркер повреждения на карту техники. Если число повреждений превышает порог критических повреждений или становится равным ему, переверните фишку техники на сторону «выведена из строя». Если число повреждений достигает запаса прочности, уничтожьте эту единицу техники. Если техника подавлена, вместо вышеперечисленного переверните её фишку.

### Объект (уничтожение)

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



Внимание! Это не финальная версия правил!



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

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