

## «Линкольн»

### Начало игры.

Игроки выбирают, за какую из сторон будут играть, за Союз или Конфедерацию. Расположите игровое поле так, чтобы игроки находились ближе к своей стороне, каждый из них берет набор карт и жетонов. Поместите черные маркеры на начальные позиции треков «Блокада» и «Европа», они отмечены буквой «S».

*Удалите карточки с номерами «I» или «II» и сложите их в отдельные колоды.*

Каждый игрок откладывает карты с номерами «I» и «II» от своей начальной колоды. Эти карты разделены на две колоды в стороне, они будут добавлены в основную колоду, при перетасовке сброса (будет объяснено позднее). Поместите их лицевой стороной вниз. **Юг** начинает с **5 картами** на руке из основной колоды, **Север с 6**.

Начальное размещение войск:

Союз: 1 армия численность «3» в Вашингтоне, 1 армия численностью «2» в Харперс Фери, Кентукки и Каире. **Союз ходит первым.**

Конфедерация: 1 армия численность «3» в Манассасе, 1 армия численность «2» в Фронт-Роял, Саванне, Новом Орлеан, 1 армия численность «1» в Нэшвилле, форте Генри и Донельсон и в форте Монро.

### ОПИСАНИЕ КАРТ.

Линкольн – карточная игра с игровым полем, которое помогает понять, как работают карты.

У каждого игрока есть своя колода. Когда вы израсходуете свою колоду, то перемешиваете сброс, чтобы создать новую, поэтому карты периодически повторяются. Каждый раз, когда вы тасуете колоду, то добавляете в нее новые карты. Колода *Севера* со временем становится сильнее, а *Юга* слабее.

*Область в верхней части карты может содержать армию («1», «2» или «3»), корабль, форт или политика. Эта карта показывает армию «3».*

Большинство карт можно использовать более чем одним способом. Большинство из них имеют особое место сверху, содержащее символ – численность армии («1», «2», «3»), корабль, форт или политика (представляет влияние в Европе). Рядом с этим символом указано количество карт, которые необходимо сбросить с руки, чтобы сформировать именно это подразделение, важно помнить, что когда используется карта для формирования подразделения (кроме «1»), **она удаляется из игры.**

*Армия численностью «1».*

Армии с численностью «1» используются по-разному – вы не удаляете карт из игры, когда их формируете войска, вместо этого **сбросьте карту** после использования (т.е. она не будет потеряна навсегда, поскольку будет перетасована).

Есть 3 символа, которые могут быть на левой стороне карты:

*Лидерство* (желтая звезда). Лидерство в бою добавляет боевую силу армии.

*Движение* (поезд). Движение используется для перемещения подразделений.

*Морское движение* (корабль). Морское движение позволяет плавать по морю (только для **северян**).

На некоторых карточках отмечены «Действие» (Action), «Свободное действие» (Free action) или «Преимущество» (Benefit). *Действие* стоит 1 из действий игрока. *Бесплатные действия* разыгрываются в дополнение к обязательным 2 действиям, бесплатные действия можете выполнять в свою очередь без ограничений. *Преимущество* изменяет действие, которое в этой игре обычно означает усиление боевой силы и не требует затрат обязательных действий.

*Карты «Действие», «Свободное действие» и «Преимущество» поясняются внизу карты. Этот пример является картой «Свободное действие».*

При игре карта может быть использована только для **одной цели**.

### **Игровой процесс.**

Игроки по очереди выполняют действия. Активный игрок выполняет 2 действия и любые бесплатные.

После выполнения обязательных действий пополняется рука до положенного размера:

- Размер руки *Конфедерации* зависит от состояния **блокады Союза**, о чем свидетельствует число рядом с местом, занимаемым черным маркером на треке блокады.

*На треке «Блокада», указан размер руки Конфедерации слева, а VP Союза справа.*

- Размер руки Союза всегда составляет **6 карт**.

Если игрок исчерпал свою колоду и ему нужно взять карты, он перетасовывает свою колоду сброса, чтобы создать новую и добавляет карты:

- При первой перетасовке добавьте карточки «I».
- При второй перетасовке добавьте карточки «II».

Одним из условий окончания игры является то, что *Союз* не может добавить больше карт (*Союз* не получает третьей перетасовки).

Игрок за *Конфедерацию* перетасовывает свою колоду сброса столько раз, сколько надо, но не добавляет больше карт после второй перетасовки.

Когда игрок *Союза* перетасовывает свои карты и проверяет свой счет в VP (победных очках):

- Если его VP меньше, чем «2» при его первой перетасовке, *Конфедерация* выигрывает.
- Если его VP меньше, чем «5» при его второй перетасовке, *Конфедерация* выигрывает.

VP обозначаются числами, показанными в шестиугольниках на поле. Только *Союз* ведет счет VP, они начисляются за полный контроль области и положения маркера на треке блокады.

*VP указанные за контроль позиции: Чаттануга - 1 VP, Атланта - 2 VP.*

ПРОВЕСТИ ДЕЙСТВИЯ.

Когда вы активный игрок, вам доступно 6 действий:

- Сыграть особенность верхней части карты.
- Переместить армию.

- Объявить атаку в оспариваемой области.
- Сбросить карты.
- Провести действие по карте.
- Спасовать.

Действия не зависят друг от друга. Вы должны выполнить одно действие перед выполнением второго. Нельзя двигать подразделения в битву с двух разных направлений отдельными действиями перед боем.

*Действие: Сыграть особенность верхней части карты.*

Многие карты имеют раздел в верхней части, указывающий на ее особую возможность:

*Армия* (от «1» до «3»).

*Форт* (только для Конфедерации).

*Судно.*

*Политик* (европейское влияние).

Чтобы активировать указанную особую возможность, нужно отдать со своей руки в сброс то количество карт, которое указано. Карты, которыми расплачиваются, попадают в сброс. Если активированная возможность армия с боевой силой «1», она тоже попадает в сброс (и будет перетасована).

**Важно.** Все карты (кроме армии «1»), у которых была активирована способность в верхней части, покидают игру навсегда.

*Чтобы сформировать эту армию, одна карта должна быть сброшена с руки, если на символе изображены 2 карты, нужно сбросить 2 карты с руки.*

Если разыграна карта армии/форта, поместите их жетон, если он есть, в контролируемое место по своему выбору. Нет ограничений по сумме подразделений в области, включая форты. Место, в котором вы это разместите, **должно быть соединено с источником снабжения ж/д** (линий между областями на карте). Разрешено соединяться через оспариваемую территорию, но если ж/д сообщение проходит через половину места, которое вы удерживаете. Для Союза единственным источником снабжения является Вашингтон, Конфедерация может получать снабжение из Ричмонда или Атланты.

*Ж/д пути соединяют позиции.*

Область автоматически под контролем, если она окрашена в цвет своей страны и там нет вражеских подразделений. Она также под контролем, если у вас в ней есть армии или маркер контроля и она не оспаривается. Можете выставить армию в порту, которым владеете, сбросив карту морского движения в дополнение к картам, которыми оплачиваете формирование.

Если разыгрываете **судно на карте**, то переместите маркер на один в свою пользу на треке блокады.

*Символ корабля на карте.*

Если вы разыгрываете **карту европейского влияния**, то переместите маркер на одну позицию в свою пользу на треке Европы. Не перемещайте маркер с конца трека, т.к. только он достигнет конца, он не сможет двигаться дальше в этом направлении.

*Символ европейского влияния.*

*Действие: Переместить армию.*

Чтобы переместить армии из одной области по карте, нужно сбросить 1 карту с символом «паровоз». Сыгранная карта, уходит в сброса, т.е. она вернется обратно, когда будет перетасована колода. Затем вы двигаете:

*Символ движения.*

- Несколько или все армии из одной области по ж/д линии в соседнюю область ИЛИ
- Одна армия из выбранной области на любое расстояние. Нужно иметь ж/д связь через области под своим контролем (могут быть и оспариваемые, но нужно контролировать их ж/д пути). Движение прекращается, если войска входят в контролируруемую противником область.

Если войска входят в область, контролируруемую противником, но в ней нет его войск, то захватывают ее (это означает либо удаление маркера контроля противника, либо размещение своего). Можете войти в область, захваченную противником, это приведет к сражению. Всегда, **как только войска входят в захваченную противником область, начинается сражение.**

Южане не имеют права войти в верхние три области Союза. Нельзя двигать форт. Движение по морю см. в разделе «Морское движение».

**Морское движение.**

Только Союз может двигаться по морю. Как одно действие он может разыграть одну или несколько карт с символом морского движения, чтобы переместить одну армию за каждую сыгранную такую карту. Армии могут переместиться из порта в любой другой порт. Если армия перемещается в область под контролем противника, происходит бой. Саванна и Новый Орлеан имеют модификатор защиты +1, а форт Монро +2. Карты с изображением корабля сбрасываются после использования, но не выбывают из игры, т.к. при окончании колоды будут перетасованы.

*Действие: Объявить атаку в оспариваемой провинции.*

Если в оспариваемой области есть своя армия (т. е. область имеет ваши и вражеские подразделения одновременно), а вы хотите атаковать противника, то не платите ж/д карту за перемещение, а просто заявите атаку.

*Действие: Сбросить карты.*

Сбросьте одну или несколько карт.

*Действие: Провести действие по карте.*

Выполните действие, указанное на карте. Подробнее в разделе «Пояснение карт». Карта, которую играете, уходит в сброс, т.е. в результате вернется обратно, когда будет перетасована.

*Действие: Спасовать.*

Если выбираете это действие, то ничего не делаете.

## Бой.

Бой происходит либо тогда, когда игрок нападает на вражескую область, либо когда объявляет атаку в оспариваемой области. Происходит так:

1. Если атакующий движется по ж/д, то его подразделения размещаются в той части области, в которую входят ж/д пути, а обороняющийся перемещает свои подразделения туда же. Форты остаются там, где они находятся, поэтому принимать участие в бою могут только тогда, когда их часть области атакована.

2. Атакующий должен разыграть одну карту лицом вниз. Некоторые карты имеют значение **лидерства**, обозначенное желтой звездой. Когда эта карта раскрывается, показатель лидерства добавляется к силе атакующих. После боя все карты, сыгранные игроками сбрасываются, но вернуться обратно, когда будет перетасована колода.

*«Желтая звезда с цифрой» – символ лидерства.*

3. У обороняющегося есть выбор – он может принять бой или отступить (см. «Отступление»), если решено принять бой, он может тоже выложить одну карту лицом вниз, но это не обязательно.

4. Каждая сторона открывает закрытые карты и суммирует свою силу. Общая боевая сила армии учитывается так – суммируются числа, обозначенные на армиях, плюс значения лидерства по карте.

*В этом примере общая боевая сила армии составляет 6 ( $1 + 2 + 3 = 6$ ).*

Форт в обороне имеет боевую силу «**3**». Если атакующий движется по ж/д, а в атакованной области есть модификатор защиты (например, Манассас дает +1 в обороне), он добавляется к общей боевой силе обороны. Армия не может получить модификатор защиты на позиции цвета противника, например Союз, не может использовать модификатор Манассаса. Если атака происходит в оспариваемой области, то модификаторы защиты не применяются.

*Некоторые позиции получают модификатор защиты к обороне, если атакующий наступает по ж/д, например Манассас дает +1.*

5. Тот, кто по совокупности имеет большую боевую силу – выигрывает, при равном значении побеждает обороняющийся.

6. *Подсчет потерь.* Победитель несет потери, **равные половине от количества маркеров войск**, которые он имеет на начало битвы, с округлением **в меньшую сторону** (т.е., если у него 3 маркера войск, то он потеряет 1), сам выбирая, какие подразделения гибнут. Проигравший несет потери, **равные половине от количества маркеров войск**, которые он имеет на начало битвы, с округлением **в большую сторону** (т.е., если у него было 3 маркера войск, то он потеряет 2), сам выбирая, какие подразделения гибнут. Форты могут тоже быть потерями. Обратите внимание, что потери основаны на количестве маркеров войск, а не на общей боевой силе, поэтому наличие малых подразделений в армии полезно при несении потерь.

**Важно.** *Победитель никогда не несет большие потери, чем проигравший, они всегда будут меньше или равны.*

7. *Отступление после поражения.* Если обороняющийся проигрывает, то отступает уцелевшими войсками назад в другую область, а не в другую половину той, в которой было сражение. Он может разделить свои силы и отступить в разные области, если они находятся под его контролем или на половину области к своим войскам. Если атакующий проигрывает, он отступает в область, с которой атаковал. Если атака была с

половины области, он должен отступить в соседнюю свою область. Разрешено разделять отступающие войска по желанию. Если армия не имеет пути отступления, она удаляется из игры.

8. Если в области теперь только противник, а она была вашей, то ее захватили. Противник выкладывает свой маркер контроля, чтобы отразить захват. Маркер может быть снят только в том случае, если вы захватите ее обратно.

*Конфедеративный и союзный маркеры контроля в виде их флагов.*

9. Маркер на треке «Европейского влияния» перемещается в пользу победителя на столько единиц, сколько потеряно проигравшей стороной маркеров армий.

**Важно.** Если юг захватывает и контролирует голубую область (на начало войны северную), он получает дополнительное очко на этом треке, которое теряет, если позиция потеряна.

**Примечание.** После боя активный игрок, восполнит из колоды потраченные карты в конце своего хода, а неактивный этого не сделает, поэтому битва приводит к тому, что он начинает следующий ход с уменьшенным количеством карт на руке.

**Отвод войск** (уклонение с целью избежать сражения).

Атакующая сторона может решить не принимать бой, решение принимается после того, как атакующий разыграл карту лицом вниз, но до того, как открыл ее. Если сторона первоначально контролировала всю область, то происходит отступление на вторую ее половину по направлению от атаки. Если обороняющийся уже находился в одной половине области (т.е. она уже оспаривается), то он должен отступить в другую, соединенную с этой область и она должна быть подконтрольна ему или в половину области, в которой есть свои войска. Нельзя отступать через половину позиции, в которой есть вражеские подразделения (поэтому, когда рельсы соединяют области важно). Разрешено разделить свои войска и отступить в разные области.

Если вы отступите и оставите один или несколько фортов позади, то между фортами и противником начнется сражение.

Союз может отступить или отойти из занимаемой области морем, сыграв карту морского движения. Войска возвращаются в Вашингтон. Если Союз не может разыграть нужную карту, подразделения не могут отступить – они уничтожены.

### **Конец игры.**

Игра заканчивается, когда выполнено одно из следующих условий:

- Союз не набрал 2VP, прежде чем перетасовать свои карты в первый раз – победа *Конфедерации*.
- Союз не набрал 5VP, прежде чем перетасовывать свои карты во второй раз – победа *Конфедерации*.
- Союз исчерпал свою колоду в третий раз (т.е. у него нет больше карт, чтобы добавить в колоду). В этом случае, Союз подсчитывает свои VP, если у него их 12 и более, то он выиграл, если меньше побеждает *Конфедерация*. VP обозначаются числами, показанными в гексах на поле. **Трек «Блокада»** присуждает VP в зависимости от того, где находится маркер Союза.

*VP обозначаются числами, показанными в гексах на поле.*

- *Конфедерация* сразу выигрывает, если маркер на треке «Европейского влияния» достигает конца в пользу *Конфедерации* – Европа вступает в войну (это не случилось исторически, но могло быть).

- *Конфедерация* сразу выигрывает, если контролирует Вашингтон в конце хода северян. *Союз* сразу выигрывает, если контролирует Виксбург и Ричмонд в конце хода южан.

### Пояснение карт.

**«Прорыватель блокады / Призыв»** – *бесплатное действие*, не учитывается ограничение двух действий. Возьмите 3 карты из своей колоды. Если в конце хода у вас больше карт, чем положен размер руки, но сохраняются все карты, ничего не нужно сбрасывать.

**«Кавалерийский рейд»** – *действие*. Другой игрок должен случайно сбросить 2 карты со своей руки. Эффект этой карты может быть отменен, если противник в ответ тоже разыгрывает карту рейда. Если он это делает, то сразу же берет карту из колоды на замену.

**«Возвышенность»** – *выгода*, играет обороняющимся до сражения. Добавьте +2 к боевой силе обороны. Выкладываете после того, как противник разыграл свою карту лицом вниз, но до того, как он ее раскрыл. Эта карта играет как дополнение к карте с лидерством.

**«Бумажные деньги / Хлопковые облигации»** – *действие*. Можете сформировать 2 армии, сыграв 2 карты формирования с руки. Вы не сбрасываете дополнительные карты, чтобы оплатить их формирование, но указанные 2 карты навсегда удаляются из игры также как и в стандартных правилах.

**«Ж/д движение»** – *действие*, можете переместить 1 или 2 маркера армий в области, с которыми есть ж/д соединение. Подразделения могут начинать и заканчивать движение в разных областях. Вы не можете переместить их в занятые вражескими войсками области, поэтому не можете начать бой, но можете двигаться в контролируемую противником область, в которой нет его войск. Если вы переместились в такую область своим первым маркером армии, то второй маркер может быть перемещен уже через эту контролируемую область дальше.

**«Подкрепление»** – *выгода*, играет обороняющимся (нельзя при атаке) до сражения. Выкладываете после того, как противник разыграл свою карту лицом вниз, но до того, как он ее раскрыл. Эта карта играет как дополнение к карте с лидерством. Можете при желании сыграть эту карту как **«Возвышенность»**.

Эта карта позволяет переместить 1 армию любой боевой силы из области, связанной с полем боя по ж/д. Если противник только что вошел в область, то можете использовать любой путь ж/д для переброски в нее. Если противник уже находится в области, то можете использовать ж/д сообщение только в том случае, если оно соединено с половиной области, которая сейчас занята вашими войсками.

### Корреспонденция с передовой.

*Следующие замечания и вопросы наших генералов с передовой предназначены для того, чтобы позволить новичкам изучить тонкости игры в «Линкольн».*

**Вопрос №1.** Карты удаляются навсегда, если они используются для действия вверху карты? Если карта используется для какой-либо другой функции («заплатить» за действие вверху карты, использовать один из значков внизу или если используется текст карты), эта карта просто сбрасывается?

**Ответ.** Да, навсегда удаляется карта только в том случае, если играется верхняя часть (например, если вы формируете подразделение). Карты, которыми вы «платите» или используете для каких-либо других целей, сбрасываются, но не удаляются навсегда.

**Вопрос №2.** Если есть стопка из армий и фортов, может ли противник посмотреть, что находится в ней?

**Ответ.** Да.

**Вопрос №3.** Могу ли я посмотреть удаленные навсегда и сброшенные карты противника?

**Ответ.** Нет.

**Вопрос №4.** Можно формировать подразделения только в той области, которая под своим контролем. Когда область «контролируется», а не «оспаривается»?

**Ответ.** Вы контролируете область, если она окрашена под цвет вашей армии (например, синий для союза), а вражеских подразделений там нет. Еще область под контролем, если в ней есть свои подразделения или маркер контроля и нет подразделений противника. Оспариваемая область имеет как вражеские подразделения, так и ваши (каждая сторона занимает одну половину области).

**Вопрос №5.** Разрешено перемещать армию через оспариваемую область?

**Ответ.** Пройти через область нельзя, но разрешено войти в нее. Вы должны прекратить движение, если входите в оккупированную или контролируемую противником область.

**Вопрос №6.** Когда формируете армию или строите форт, его можно разместить в любой половине области. Правила гласят, что форты не двигаются, поэтому могут участвовать в бою, только если их половина области атакована. Разрешено ли строить форт в каждой части области отдельно?

**Ответ.** Да.

**Вопрос №7.** Если противник перемещается в область, а в другой ее половине есть мои войска, могу ли я немедленно переместить их в атакованную половину?

**Ответ.** Да.

**Вопрос №8.** Если Союз контролирует верхнюю часть области «Ричмонд», а конфедераты отступили в ее нижнюю часть, то Ричмонд перестает быть пунктом снабжения. Исключение составляют войска Конфедерации в нижней половине «Ричмонд» (все ж/д соединения проходят через верхнюю часть области)?

**Ответ.** Да.

**Вопрос №9.** Подразделение не может отступить через половину области, в которой есть вражеские войска (поэтому важно, чтобы было ж/д соединение). Исходя из предыдущего вопроса, если южным подразделениям уже пришлось отступить в нижнюю половину «Ричмонд», то они заперты. После дополнительного нападения войск Союза из верхней половины «Ричмонд», войска южан не могут отступить вообще, т.к. ж/д линии в «Ричмонд» проходят только через верхнюю часть области, а она контролируется Союзом?

**Ответ.** Да, они не смогут отступить, поэтому гибнут.

**Вопрос №10.** Показано ли накопление победных очков на дорожке блокады?

**Ответ.** Нет, вы получаете только количество очков, показанных рядом с местом, занимаемым на треке.

#### **Примечания дизайнера.**

Многие настольные игры, особенно мои, появляются благодаря неожиданным событиям. «Линкольн» является одной из них. Первоначально я начал работать над игрой много лет назад по просьбе «Mayfair Games», для которой я работал над серией игр, основанных на событиях гражданской войны в США. По причинам, слишком сложным, чтобы вдаваться в подробности, она не была издана, а прототип томился среди кучи других проектов. Случайная встреча с Уиллом Тауншендом на «UK Games Expo» привела меня к представлению игры в PSC Games. Остальное, история.

Основной игровой механизм – «уничтожение колод». В течение игры вы должны решить, какие карты будут принесены в жертву из колоды, чтобы позволить вам создавать войска. Формирование слишком большого количества подразделений может привести к проблемам с передвижением и боеспособностью, что, по-моему, имитирует проблемы, которые возникли в южных штатах во время войны, особенно в том, как им пришлось «съесть» свою железнодорожную сеть, чтобы обеспечить промышленность железом.

«Линкольн» не является точной симуляцией войны между Союзом и Конфедерацией. На самом деле Север был в гораздо более сильном положении, чем отражает игра. Я предпочитаю думать, что эта игра воссоздает давление, под которым действовал президент Линкольн, не подозревая о реальной слабости противника. Игрок за Союз должен сыграть очень хорошо, чтобы выиграть, т.к. несколько ошибок обернутся поражением. Юг должен извлечь максимальную выгоду из своей исходной позиции, поскольку его ресурсы будут истощаться в течение войны.

Надеюсь, вам понравится мой взгляд на этот известный период истории. *Мартин Уоллес*