**FAQ по правилам игры RED NOVEMBER**

(на вопросы отвечает создатель игры - Бруно Файдутти)

перевод: Юрий Тапилин

<http://www.boardgamer.ru>

***Q :*** *Можно ли играть в Red November вдвоём?*

**A :** Можно, но если игроков двое, каждый берёт себе двух гномов. При игре на двоих также не применяется правило «Беглец».

***Q :*** *Должны ли игроки должны держать свои предметы в секрете друг от друга?*

**A :** Когда мы тестировали игру, вместо картонных жетонов в качестве предметов использовались карты, которые каждый игрок держал в руке, и поэтому они больше никому не были видны. И только один или два раза мы пробовали играть с картами «в открытую». Игра с закрытыми картами получается более атмосферной, но при этом требует постоянного обсуждения своих действий с другими игроками (вам приходится объяснять что вы можете сделать, а что – нет). Игра с открытыми картами несколько ускоряет игру и делает её по-настоящему командной. В общем, вы можете играть так, как нравится именно вам.

(прим **hk**. – если при игре взакрытую можно рассказывать всем игрокам какие у тебя карты, то какой смысл держать их в секрете? По, моему, скрывать свои предметы от других игроков можно и нужно только если вы играете со сражениями между игроками и/или планируете сбежать с подлодки).

***Q :*** *Считается ли действием использование предмета?*

**A :** Нет. Использование предмета – это не действие.

***Q :*** *Могу ли я использовать предмет во время хода другого игрока?*

**A :** Нет.

***Q :*** *Можно ли за один ход использовать несколько предметов?*

**A :** Да, можно, причём вы можете использовать даже несколько одинаковых предметов. При этом если вы выпьете две бутылки грога, ваш уровень опьянения поднимется до двух, но в конце хода нужно будет сделать только одну «проверку на трезвость».

***Q :*** *Если выпало событие «Неаt», то проверку на трезвость должны пройти все гномы?*

**A :** Этот вопрос не освещён в правилах, так как карта «Heat» была добавлена в игру буквально в последний момент и не тестировалась так тщательно, как остальные карточки. Я рекомендую при выпадении этого события не проводить проверку на трезвость вообще, потому что событие «Heat» само по себе достаточно неприятно.

***Q :*** *При каких условиях увеличивается значение счётчика на шкале кислорода (прим.* ***hk*** *- шкала кислорода - зелёная)?*

**A :** Передвигатьвперёд счётчик кислорода нужно когда:

- в одном из отсеков начинается пожар;

- огонь распространяется из одного отсека в соседний;

- огонь должен возникнуть в отсеке, который уже горит.

Во всех других случаях счётчик кислорода не двигается.

***Q :*** *Если гному не удалось потушить пожар в отсеке, то он погибает?*

**A :** Гном умирает, если в конце своего хода он находится в горящем или полностью затопленном отсеке и не может перейти в другой отсек. В данном случае из правила «перемещение, а затем – действие» предусмотрено исключение и у гнома, провалившего попытку тушения пожара, есть одна минута, чтобы перейти в другой отсек. Это означает, что гном, находящийся в горящем или полностью затопленном отсеке умирает только если он не может покинуть этот отсек из-за того, что все соседние отсеки также полностью затоплены или охвачены пламенем, либо шлюз между отсеками заклинило (заклинивший люк нельзя разблокировать из горящего или полностью затопленного отсека).

С другой стороны, гном, потерявший сознание, погибает сразу же как только отсек, где он находится, загорается или полностью затапливается (даже если это происходит во время хода другого игрока).

***Q :*** *Гном находится в полностью затопленном отсеке. В соседнем отсеке есть немного воды, но он не затоплен (прим.* ***hk*** *– low later). Шлюз между этими отсеками не заблокирован. Может ли гном спастись, открыв люк и перейдя в соседний отсек (в котором немного воды)?*

**A :** Да.

***Q :*** *Гном**находится в горящем отсеке. Может ли он спастись, открыв шлюз в соседний, полностью затопленный отсек, чтобы вода попала в горящий отсек и потушила огонь?*

**A :** Да.

***Q :*** *Предположим, выпало событие с таймером обратного отсчёта (timed destruction event), а отсек, в котором гномы могут предотвратить это событие, охвачен огнём. Может ли один гном в свой ход зайти в этот отсек и потушить пожар, если при этом фишка времени гнома пересекает жетон события, а затем другой гном в свой ход справится с нехорошим событием, но при этом его фишка времени не пересечёт жетон события?*

**A :** Это кажется несколько нелогичным, но, да, это возможно. Просто представьте себе, что гномы действуют одновременно и один из них чинит сломавшийся механизм, а второй тушит пожар.

***Q :*** *Если**игрокам удалось справиться с событием с таймером обратного отсчёта, уменьшается ли значение соответствующего счётчика?*

**A :** Да. Если вы отремонтировали двигатель, уберите событие «Двигатель остановился» и передвиньте назад до ближайшей звезды счётчик на школе давления.

***Q :*** *Можно ли вернуть счётчик в самое начало шкалы, если он уже прошёл «звезду» в середине счётчика?*

**A :** Это возможно, но вам понадобится немного везения. Сначала нужно отремонтировать механизм один раз, чтобы вернуть счётчик на звезду в середине шкалы, а потом – отремонтировать его ещё раз до того, как он успеет продвинуться вперёд.

***Q :*** *Когда**выпадает событие с таймером обратного отсчёта +10/+15 – откуда нужно отсчитывать эти минуты? От поля со звёздочной счётчика времени, на котором это событие выпало или от поля, на котором находится белая фишка (фишка затраченного игроком времени)?*

**A :** От поля со звёздочкой, на котором выпало это событие.

***Q :*** *Чтобы зайти в горящий отсек требуется грог или огнетушитель. А можно ли попытаться потушить огонь голыми руками (без грога и без огнетушителя), если пожар начался в комнате, где стоит ваш гном?*

**A :** Да.

***Q :*** *Можно ли**использовать грог или огнетушитель, чтобы зайти в горящий отсек и вместо тушения пожара совершить там другое действие (например, остановить запуск ракет или починить двигатель)?*

**A :** Да, это возможно. Но гном, который это сделает, геройски погибает в конце своего хода (независимо от того, успешным ли оказалось его действие). Эта ситуация не описана в правилах, но я полагаю, что подобное самопожертвование полностью укладывается в логику игры и должно быть разрешено.

***Q :*** *Можно ли**использовать грог или огнетушитель, чтобы пройти через горящий отсек, не останавливаясь в нём?*

**A :** Да.

***Q :*** *Можно ли в течение одного хода выпить сначала грог, а потом кофе, чтобы не проходить в конце хода проверку на трезвость?*

**A :** Да.

***Q :*** *Если**гном теряет сознание и его фишка времени перемещается вперёд, нужно ли тянуть карты сыобтий за пройденные «звёздочки» на счётчике времени?*

**A :** Да. И это может быть смертельно опасно.

***Q :*** *Переливается ли вода из полностью затопленного отсека в отсек, в котором немного воды? Переливается ли вода из отсека, в котором немного воды, в сухой отсек?*

**A :** Нет. Вода переливается только если открывается шлюз между полностью затопленным отсеком и отсеком, в котором вообще нет воды. В этом случае в обоих отсеках становится немного воды (flow water). Если открывается шлюз между отсеком, в котором немного воды, и полностью затопленным отсеком, ничего не происходит. Точно так же ничего не происходит если открыть шлюз между отсеком, в котором немного воды и полностью сухим отсеком.

***Q :*** *Может ли гном, находящийся в горящем или затопленном отсеке открыть незаблокированный шлюз?*

**A :** Да. Открытие шлюза происходит во время фазы перемещения и не считается за действие. С другой стороны – разблокирование заклинившего шлюза – это действие, так что заблокированный шлюз открыть из горящего или затопленного отсека нельзя (прим. hk: кажется это неверный пример, так как ранее Бруно говорит о том, что гном может забежать в горящий/затопленный отсек, что-то там сделать и геройски погибнуть. Поэтому зайти в горящий/затопленный отсек и открыть заблокированный люк можно, но только ценой собственной жизни).

***Q :*** *Может ли гном выпивать ещё, если его уровень опьянения уже равен 4?*

**A :** Да. Выпивать можно сколько угодно грога. Если ваш уровень опьянения равен 4, он больше не увеличивается, но вы должны проходить проверку на трезвость каждый раз, когда выпиваете.

***Q :*** *Если гном потерял сознание вне подводной лодки, он умирает?*

 **A :** Да.

***Q :*** *Кто считается победителем, если лодка спасена? Все гномы, или только те, кто выжил?*

**A :** Это вопрос морали, который совершенно не касается правил игры. Мне не всегда удаётся понять человеческую мораль, а в морали гномов разбираюсь ещё хуже.