

О Н О Д А

ПРАВИЛА
ИГРЫ



ИСТОРИЯ ХИРОО ОНОДЫ В ВИДЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

В огромной вселенной настольных игр мы всегда ищем истории, которые будоражат наше воображение и переносят нас в неизведанные миры. Именно такое желание побудило нас начать уникальный проект. Мы хотели создать игру, основанную на необычной истории Хироо Оноды — японского солдата, который на протяжении почти 30 лет после окончания Второй мировой войны продолжал борьбу на удалённом острове на Филиппинах.

История Оноды — свидетельство непоколебимой верности, способности выживать вопреки всем невзгодам и сложной природы реальности и восприятия. В 1945 году Онода был отправлен на остров Лубанг (Филиппины) с приказом проводить диверсии на вражеских военных объектах. Однако то, что начиналось как военная миссия, превратилось в тридцатилетнюю одиссею, когда он отказался поверить в окончание войны в 1945 году.

Что заставляет человека отвергать все свидетельства окончания мировой войны и так долго и упорно выполнять свою миссию? Этот вопрос заложен в основу игры. Решительность Оноды, его способность выживать в экстремальных условиях — всё это создаёт уникальный сюжет, который, как мы надеемся, покажется вам хотя бы любопытным.

Переводя эту историю в формат настольной игры, мы стремились погрузить игроков в этические и практические дилеммы, с которыми сталкивался Онода. Как выжить во враждебной среде с ограниченными ресурсами? Как интерпретировать информацию из внешнего мира, когда она противоречит вашим самым укоренившимся убеждениям? Когда долг преобладает над упрямством?

В эпоху дезинформации и альтернативных реальностей история Оноды обретает удивительную актуальность. Она напоминает нам о том, как наши убеждения могут формировать наше восприятие мира, порой вплоть до отрицания неопровержимых доказательств. Мы надеемся лишь на то, что вам понравится эта выдающаяся история. Если она также побудит вас говорить о природе истины, верности и долга в мире, который всё больше усложняется, пусть так и будет.

Как итог, история Хироо Оноды — это напоминание о том, насколько запутанной порой может быть жизнь. Но мы надеемся, что эта игра станет для вас возможностью хорошо провести время, узнать что-то новое, поразмышлять и, возможно, лучше понять себя и окружающий мир.

Salt & Pepper Games



ЗАМЕТКИ АВТОРА

Уверен, мы все хоть раз в жизни слышали истории о японских солдатах, которые выходили из джунглей через много лет после окончания Второй мировой войны и верили, что она ещё продолжается. Эти странные и порой жутковатые истории многим казались забавными байками. Но с Онодой всё не так. Впервые я познакомился с биографией Хироо Оноды в книге Вернера Херцога «Сумеречный мир». Это художественное изложение истории японского партизана на острове Лубанг захватило моё воображение. История мне понравилась и показалась интересной, но я чувствовал, что чего-то не хватает. Искра любопытства разгорелась в пламя, когда я прочёл автобиографию Оноды «Не сдаваться: моя тридцатилетняя война». В ней очень хорошо показаны его главные черты характера и события, которые он пережил на том острове.

Ключевое понятие здесь — японское слово «сёганай», которое означает что-то вроде «ну что тут поделаешь?» и отражает философию жизни, основанную на принятии проявлений судьбы как чего-то, что мы не можем контролировать. Однако это не означает пассивности, как раз наоборот. Вся наша суть определяется тем, как мы реагируем на подобные события и насколько мы стремимся их преодолеть.

Жизнь Оноды на острове подчинялась этому принципу, и именно это пытается сделать игра: поставить игрока на место Хироо и посмотреть, сможет ли он реагировать на препятствия, поставленные перед ним богиней Фортуной, столь же умно и хладнокровно, одновременно стараясь выполнить свой долг императорского солдата.

Одним из первых тестировщиков игры был мой друг Виктор. У него церебральный паралич, и то,

как он с ним борется — это живой пример философии, лежащей в основе игры.

Он всегда встречает жизненные проблемы с улыбкой и стремится извлечь максимум пользы из себя и других, чтобы преодолеть трудности. Ему не удалось выиграть первую партию, но он сразу же сказал: «Хочу сыграть ещё».

Это «сёганай». Это Виктор, и это Онода.

Пако Градаилье



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Двадцатитрёхлетний Хироо Онода окончил Первое армейское училище Куруме и поступил в отделение Футамата армейского училища Накано, готовившего офицеров разведки.

В декабре 1944 года его приписали к штабу 14-й армии в качестве командира спецотряда по проведению диверсионных операций в тылу противника. В январе 1945 года он был отправлен на остров Лубанг на Филиппинах. Это было его первое задание.

Пару месяцев спустя американцы вторглись на Лубанг, и Онода вместе с другими японскими солдатами отступил в джунгли. Так началось его приключение, продлившееся 30 лет. В то время к Оноде присоединились несколько сослуживцев. Их маленький отряд состоял из Оноды, Кодзуки, Симады и Акацу. В 1950 году Акацу сдался филиппинским силам, Симада погиб в 1954 году, а Кодзука — в 1972 году. Онода остался совершенно один.

У Оноды был чёткий приказ: «Самоубийство категорически запрещается! Держись 3–5 лет.

Мы обязательно придём за тобой. Продолжай борьбу, пока ещё жив хотя бы один солдат, даже если придётся питаться плодами пальм. Повторяю, самоубийство строго запрещено!» Так он и сделал.

Его неоднократно пытались убедить сдаться разные люди, включая его родственников, но Онода считал, что всё это лишь уловки, чтобы обмануть его. Он не смирился с окончанием войны, пока на остров в поисках легендарного японского партизана не прибыл студент по имени Норио Судзуки (позже он отправился на поиски других мифических существ: йети и большой панды). Норио удалось связаться с бывшим командиром Оноды, который уже вышел в отставку, и тот в конце концов 9 марта 1974 года приказал ему сдаться.

Так прошли 29 лет приключений, опасностей, комичных ситуаций и трагических моментов, жизни и смерти и, прежде всего, демонстрации стойкости человека в неблагоприятных условиях.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра воссоздаёт опыт солдата Хироо Оноды в течение его 29-летней партизанской борьбы на острове Лубанг. На протяжении 6 раундов разной продолжительности вам, играя за Оноду, потребуется **добывать достаточное количество еды**, чтобы завершить раунд без штрафов к здоровью.

Также в каждом раунде вы будете **выполнять миссию**, чтобы заработать очки чести. В своих приключениях вы столкнётесь с некоторыми событиями, которые настоящий Онода также пережил на Лубанге.

Если у вас получится провести Оноду через испытания, не дав ему сойти с ума от паранойи или погибнуть от ухудшающегося состояния здоровья, вы увидите, будут ли его чествовать как героя, или он утонет в забвении. В зависимости от количества очков чести, накопленных за выполнение миссий, сохранения жизни сослуживцев и поддержания отряда в форме, будет достигнут тот или иной исход игры.



КОМПОНЕНТЫ



12 КАРТ МИССИЙ

- А Регион, в котором находится цель миссии
- Б Условия для выполнения миссии
- В Награды за успех
- Г Штрафы за провал
- Д Название миссии и её описание
- Е Номер миссии



Оборот карты



52 КАРТЫ СОБЫТИЙ

- А Тип события (длительное, немедленное, подготовленное)
- Б Название события
- В Номер карты
- Г Эффект события
- Д Условие отмены (только для длительных событий)
- Е Историческое описание



Оборот карты

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- А Основная шкала
- Б Лагерь
- В Остров Лубанг (разделён на 7 регионов)
- Г Пиала для жетонов решимости
- Д Шкала раундов



КОМПОНЕНТЫ



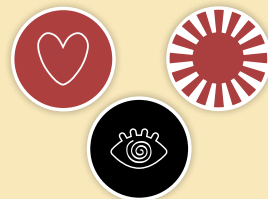
1 маркер Оноды
и 1 маркер миссии



6 маркеров предметов
(5 с предметами
и 1 пустой)



42 маркера
бдительности



1 маркер здоровья,
1 маркер паранойи,
1 маркер чести



Сторона
решимости

Сторона
еды

12 жетонов
решимости/еды



Активная
сторона

Истощённая
сторона

3 жетона сослуживцев



1 маркер раунда



Активная
сторона

Истощённая
сторона

6 жетонов предметов



1 мешочек



1 планшет рюкзака



1 памятка

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите **игровое поле** в центр стола.
- 2 Возьмите **колоду карт событий** и уберите из неё карты с номерами 5 и 43. Пока отложите их в сторону: они появятся в игре после определённых событий. Затем перемешайте колоду карт событий и положите её лицом вниз рядом с игровым полем.
- 3 Перемешайте **колоду карт миссий** и положите её лицом вниз рядом с игровым полем.
- 4 Возьмите все 12 **жетонов решимости/еды** и поместите их в мешочек.
- 5 Возьмите все **маркеры бдительности** и положите их рядом с игровым полем.
- 6 Поместите **жетоны Кодзуки и Симады** активной стороной вверх в лагерь. Отложите в сторону **жетон Акацу**, так как его появление в игре зависит от карты события.
- 7 Поместите **маркер раунда** на первое деление **шкалы раундов**.
- 8 Поместите **маркер чести** и **маркер паранойи** на деление «0» **основной шкалы**, а **маркер здоровья** — на деление «10».
- 9 Случайным образом выложите по 1 **маркеру предмета** лицом вниз в каждый регион острова на игровом поле, кроме Кямпю. Затем переверните их лицом вверх.
- 10 Поместите все **жетоны предметов** активной стороной вверх в соответствующие ячейки планшета рюкзака. Исключение — **жетон радио**, поместите его истощённой стороной вверх.
- 11 Поместите **маркер Оноды** в регион Кямпю.
- 12 Поместите **маркер миссии** в лагерь.



Кодзука



Симада



Акацу



ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ



ЗДОРОВЬЕ. Состояние здоровья Оноды (физическое здоровье). Начальный уровень здоровья – 10, и оно может опуститься до 0.



ПАРАНОЙА. Психическое состояние Оноды (ментальное здоровье). Начальный уровень паранойи – 0, и она может подняться до 10.

ИСТОЩИТЕ/ВОССТАНОВИТЕ. Жетоны предметов и сослуживцев могут лежать активной или истощённой стороной вверх. Чтобы **истощить** предмет или сослуживца, переверните жетон с активной стороны на истощённую. Чтобы **восстановить** предмет или сослуживца, переверните жетон с истощённой стороны на активную.

Их состояние может изменяться с одного на другое из-за эффектов некоторых событий, при их использовании для проверки или в ходе розыгрыша карты события или миссии.



Уровни здоровья и паранойи отслеживаются на одной и той же основной шкале на игровом поле

СОСЛУЖИВЕЦ



Активная сторона



Истощённая сторона

ПРЕДМЕТ



Активная сторона



Истощённая сторона

АКТИВНАЯ/ИСТОЩЁННАЯ СТОРОНА. Понятие «активного» или «истощённого» состояний предметов отражает моменты, когда Онода слишком усердно пользуется своим военным снаряжением. В таком случае оружие, одежда и другие предметы изнашиваются, и Оноде необходимо приложить усилия, чтобы их починить, иначе он не сможет ими пользоваться.

Аналогично, для сослуживцев это понятие отражает моменты, когда один из них слишком рисковал, отчего был ранен или заболел. В такой ситуации сослуживцы станут скорее обузой, чем помощниками, и в конце раунда на них потребуется потратить на 1 единицу еды больше.

ЖЕТОНЫ РЕШИМОСТИ/ЕДЫ. Это двухсторонние жетоны, у которых одна сторона используется для прохождения **проверок** (сторона с числом – далее будем называть жетоном решимости), а вторая – для отслеживания **еды** в запасе у Оноды и его отряда (сторона с мисками риса – далее будем называть жетоном еды).



Сторона
еды



Сторона
решимости



Проверка
бдительности



Проверка
паранойи

ПРОВЕРКА. Чтобы пройти проверку, вытяните из мешочка 1 жетон и сравните его значение решимости с текущим уровнем бдительности (⚠️) или паранойи (👁️) в зависимости от типа проверки. Если значение решимости на жетоне выше, чем показатель проверки, проверка считается успешной. Подробнее см. на стр. 14–15.

УРОВЕНЬ БДИТЕЛЬНОСТИ. Это степень напряжённости и тревоги, которую вызывает на острове деятельность Оноды. Чем больше Онода совершает действий в регионах, тем более настороженными становятся армия и спецслужбы. **Количество маркеров бдительности в регионе обозначает уровень бдительности в нём.** Когда он достигает 6 в одном регионе, уровень паранойи (👁️) повышается на 1.

Уровень 6 — максимальный уровень бдительности в любом регионе. Если вам необходимо поместить маркер бдительности в регион, где их уже 6, вместо этого уровень паранойи повышается ещё на 1.

РЕГИОН. Область, ограниченная белыми линиями на карте острова Лубанг. Соседними называются регионы, имеющие общую границу.



Маркер
бдительности

ХОД ИГРЫ

Партия длится 6 раундов. Если в какой-то момент Онода теряет всё физическое или ментальное здоровье, партия заканчивается раньше (см. раздел «Конец игры» на стр. 22).

В каждом раунде вы выполняете действия. Вы сами решаете, в какой момент закончить раунд и перейти к следующему.

Ваша главная цель — выполнить миссию текущего раунда и добыть еду. Вам не обязательно выполнять миссию каждый раунд для продолжения игры, но для лучшего результата стоит всё же пытаться это делать, так же как и добывать еду, чтобы прокормить Оноду и его отряд. Однако порой случаются события, которые нарушают даже самые тщательно выстроенные планы...

КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ЭТАПОВ:

1 ОТКРЫТИЕ КАРТЫ МИССИИ

2 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

2.1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

2.2 НАБЕГ, затем открытие карты события

2.3 ПОЧИНКА, затем открытие карты события

2.4 ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ, затем открытие карты события

3 КОНЕЦ РАУНДА

1

ОТКРЫТИЕ КАРТЫ МИССИИ

Миссии — основной источник победных очков (ПО) в игре. Если вы выполните максимальное количество миссий за партию (всего 6), то, вероятно, в результате ваших действий Оноду запомнят как сильную личность. Если вы не выполните ни одной, то он разделит судьбу многих других партизан, и его имя останется на задворках истории. Условия победы и правила подсчёта очков описаны на стр. 22–23.

В начале раунда откройте верхнюю карту из колоды миссий и поместите её поверх предыдущей миссии (если это первая открытая карта миссии, просто поместите её рядом с колодой). Затем поместите маркер миссии в регион, указанный на открытой карте. Это ваша цель на этот раунд.



ПРИМЕР. Вы открываете верхнюю карту из колоды миссий и помещаете её рядом с колодой. На открытой карте «Фермеры» указан регион Лубанг.



Поместите маркер миссии в регион Лубанг.

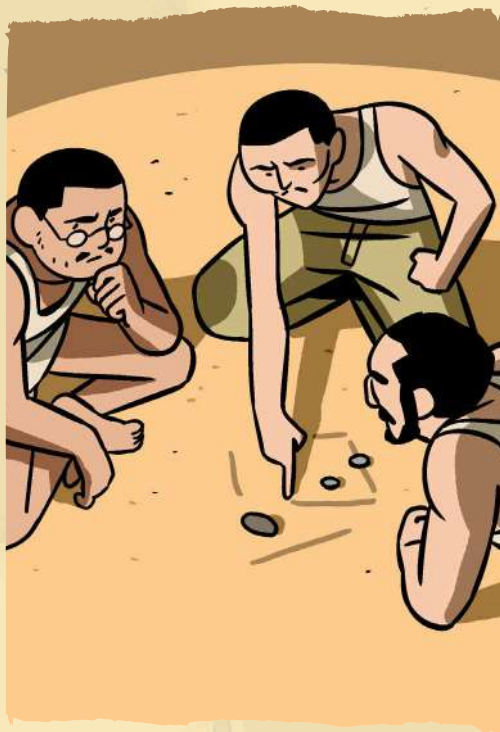
2 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

В игре нет ограничений на количество выполняемых действий за раунд. Вы можете выполнять и повторять столько действий, сколько хотите, в любом порядке. Но учтите, что после выполнения каждого действия вы должны поместить маркер бдительности (⚠️) на игровое поле.

Также после выполнения каждого действия, **кроме «перемещения»**, вы должны открыть верхнюю карту из колоды событий и разыграть её эффект (или, если это карта подготовленного события, взять её в руку).

Действия, которые вы выполняете, всегда происходят в регионе, в котором находится маркер Оноды.

ВАЖНО. После выполнения любого из 4 действий и розыгрыша открытой карты события (если необходимо) вы должны поместить маркер бдительности (⚠️) в регион, в котором завершили действие (не более 6 ⚠️). Если вы кладёте 6-й маркер бдительности в регион или в нём уже есть 6 маркеров, повысьте уровень паранойи (👁️) на 1.



ПРИМЕР. Онода перемещается в Тилик. После действия «перемещение» вы должны поместить маркер бдительности в Тилик, но в нём их уже 6, так что новый маркер не выкладывается. Вместо этого уровень паранойи (👁️) повышается на 1.

Перед описанием 4 возможных действий («перемещение», «набег», «починка» и «выполнение миссии»), рассмотрим, что такое ПРОВЕРКИ БДИТЕЛЬНОСТИ и ПАРАНОЙИ.

Проверка бдительности

Каждый раз, перед выполнением действий «набег», «починка» или «выполнение миссии», Онода должен пройти **проверку бдительности**. Как было указано ранее, уровень бдительности в регионе равен количеству маркеров бдительности в нём.

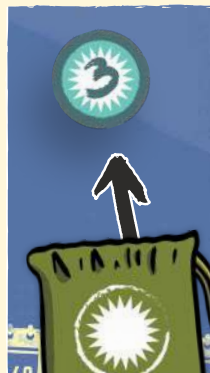
Для прохождения проверки бдительности вытяните жетон из мешочка. Если его значение решимости **больше**, чем уровень бдительности в регионе с маркером Оноды, проверка считается успешной.

В ином случае проверка считается проваленной, и Онода теряет 1 очко здоровья (♥) или уровень паранойи (👁) повышается на 1 в зависимости от того, что указано на делении текущего раунда.



В первых трёх раундах Онода **теряет физическое здоровье**, так как ему приходилось адаптироваться к партизанской жизни на острове. Спустя долгие 15 лет он стал экспертом по выживанию, однако проведённое время без связи с родными и командованием, а также общая психологическая усталость стали сильно давить на него. В последних трёх раундах у Оноды и его сослуживцев ухудшается психическое состояние, поэтому у них **повышается уровень паранойи**.

При любом исходе после проверки поместите **жетон решимости**, который вы вытянули, на пиалу, изображённую на игровом поле.



ПРИМЕР. Онода находится в Тилике, и вы хотите совершить действие «починка», чтобы восстановить винтовку (🔧). Для этого необходимо пройти проверку бдительности (⚠). Вы вытягиваете из мешочка жетон решимости со значением 3. Это больше, чем текущий уровень бдительности в Тилике (2 ⚠), то есть проверка считается успешной. После этого вытянутый жетон помещается на пиалу на игровом поле.

Проверка паранойи



Некоторые карты событий обязывают Оноду пройти проверку паранойи. Она проводится так же, как и проверка бдительности, но со следующими отличиями:

- Проверка успешна, если значение решимости вытянутого жетона больше уровня паранойи (👁️) Оноды (а не бдительности в регионе).
- В случае успеха или провала необходимо разыграть только соответствующие эффекты, указанные на карте события.
- Вытянув жетон, можете потратить очки здоровья (❤️) Оноды. Каждое потраченное в этот момент очко здоровья добавляет 1 к значению вытянутого жетона. **Трата очков здоровья таким образом не провоцирует другую проверку паранойи!**

ВАЖНО. Если после любого изменения уровня здоровья и/или паранойи (количество потерянных/полученных очков за раз не важно), уровень здоровья ниже, чем уровень паранойи, Онода должен пройти проверку паранойи. Если это изменение произошло во время выполнения эффектов с одной карты, сначала завершите их выполнение до конца, а затем пройдите одну проверку паранойи, если она ещё необходима. **В случае провала Онода теряет рассудок, а игра автоматически завершается** (см. раздел «Конец игры» на стр. 22).



ПРИМЕР. По эффекту немедленного события Онода теряет 2 очка здоровья (❤️) и получает 1 очко паранойи (👁️). Теперь у него 2 очка здоровья, что меньше текущего уровня паранойи (👁️). Это значит, что необходимо пройти проверку паранойи (👁️), от исхода которой зависит вся партия. Уровень паранойи — 4, а значит, для успешной проверки вы должны вытянуть жетон решимости со значением 5 или 6.

Значение на вытянутом жетоне — 4, что означает автоматическое завершение игры. Однако, поскольку это проверка паранойи, вы решаете потратить 1 очко здоровья, чтобы повысить значение жетона до 5. Маркер здоровья теперь находится на делении «1» основной шкалы. Онода продолжает борьбу! При трате очков здоровья в этом случае не требуется проходить дополнительную проверку паранойи.

2.1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Этим действием вы можете переместить маркер Оноды в соседний регион. После этого действия не нужно открывать карту события, но необходимо поместить маркер бдительности (⚠️) в регион, куда переместили маркер Оноды. Если во время этого действия вы проходили какие-либо проверки (из-за эффектов карт), верните жетоны решимости с пиалы в мешочек.

2.2 НАБЕГ

Этим действием вы можете пополнить запасы еды (🍚), без которой выживание на острове невозможно. Чтобы совершить действие «набег», Онода должен пройти проверку бдительности (⚠️) — см. раздел «Проверка бдительности» на стр. 14.

Если проверка пройдена успешно, вытяните жетон еды из мешочка и поместите его в лагерь на игровом поле. Общее количество мисок риса на жетонах в лагере равно количеству единиц еды (🍚), которое есть у Оноды.

Если проверка не пройдена, Онода теряет 1 очко здоровья (❤️) или уровень паранойи (👁️) повышается на 1 в зависимости от того, что указано на делении текущего раунда.

ВАЖНО. После выполнения действия (при любом исходе проверки) откройте верхнюю карту из колоды событий и разыграйте её эффект или, если это карта подготовленного события, возьмите её в руку.

Затем поместите маркер бдительности (⚠️) в регион, где выполняли действие, и верните жетоны решимости с пиалы в мешочек.



ПРИМЕР. Выполняя действие «перемещение», вы перемещаете маркер Оноды в Тилик и кладёте туда 1 маркер бдительности (⚠️). Вы не открываете карту события.



Затем, вы хотите выполнить действие «набег» в Тилике, так что проходите проверку бдительности и вытягиваете из мешочка жетон решимости со значением 2. При проведении проверки учитывается только сторона с числом. Проверка пройдена успешно.



Вы кладёте жетон на пиалу и вытягиваете ещё один жетон из мешочка. При получении еды учитывается только сторона с рисом. Вы вытянули жетон еды со значением 1 и кладёте его в лагерь.

Затем вы открываете карту события и разыгрываете её эффект. После этого повышаете уровень бдительности в Тилике ещё на 1 ⚠️ (за действие «набег»). И, наконец, возвращаете все жетоны решимости с пиалы в мешочек.

2.3 ПОЧИНКА

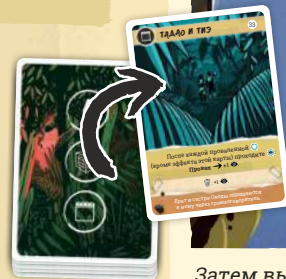
Этим действием вы можете восстановить предмет — перевернуть его активной стороной вверх, чтобы подготовить к дальнейшему использованию. Для этого маркер Оноды должен быть в том же регионе, что и маркер соответствующего предмета.

Маркер предмета на игровом поле отмечает регион, где этот предмет можно восстановить. Маркеры предметов не удаляются с игрового поля и не переворачиваются во время игры. Жетоны предметов с активной и истощённой сторонами находятся в ячейках рюкзака.

Чтобы восстановить предмет, Онода должен пройти проверку бдительности (⚠️). Если проверка пройдена успешно, восстановите предмет (переверните его в рюкзаке активной стороной вверх). Если проверка не пройдена, Онода теряет 1 очко здоровья (❤️) или уровень паранойи (👁️) повышается на 1 в зависимости от того, что указано на делении текущего раунда.

ВАЖНО. После выполнения действия (при любом исходе проверки) откройте верхнюю карту колоды событий и разыграйте её эффект или, если это карта подготовленного события, возьмите её в руку.

Затем поместите маркер бдительности (⚠️) в регион, где выполняли действие, и верните жетоны решимости с пиалы в мешочек.

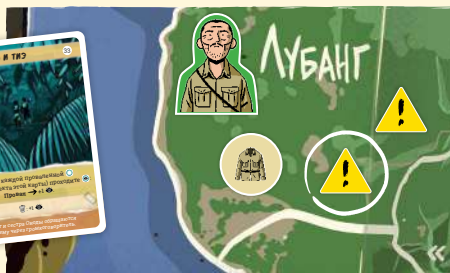


ПРИМЕР. Жетон униформы лежит истощённой стороной вверх, и чтобы восстановить его, необходимо выполнить действие «починка» в Лубанге. Вы проводите проверку бдительности и вытягиваете из мешочка жетон решимости со значением 2. Успех!



Вы кладёте жетон на пиалу и переворачиваете жетон униформы в рюкзаке активной стороной вверх.

В случае провала жетон униформы остался бы лежать истощённой стороной вверх, и, поскольку это раунд 2, Онода потерял бы 1 очко здоровья (❤️).



Затем вы открываете карту события и разыгрываете её эффект. После этого повышаете уровень бдительности в Лубанге на 1 ⚠️. И, наконец, возвращаете все жетоны решимости с пиалы в мешочек.

2.4 ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

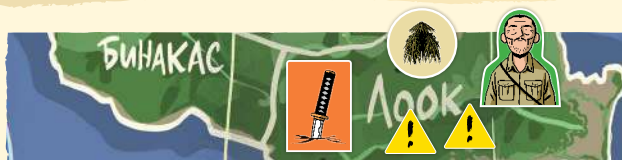
Это действие можно совершить, только если маркер Оноды находится в регионе с маркером миссии. Для этого нужно выполнить указанное на карте требование и пройти проверку бдительности (!). Если требование выполнено и проверка пройдена успешно, получите награды, указанные на карте миссии в разделе «Успех».

ВАЖНО. Если проверка не пройдена, вы **НЕ** получаете штраф за провал проверки бдительности. Вместо этого примените эффекты, указанные на карте миссии в разделе «Провал».

При любом исходе проверки поместите маркер миссии обратно в лагерь, в этом раунде вы больше не можете совершить действие «выполнение миссии».

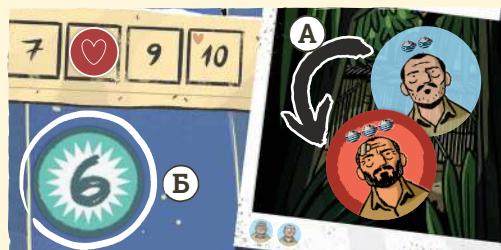
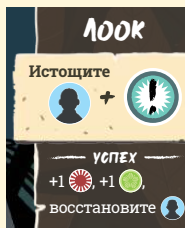
После выполнения действия (при любом исходе проверки) откройте верхнюю карту колоды событий и разыграйте её эффект или, если это карта подготовленного события, возьмите её в руку.

Затем поместите маркер бдительности (⚠️) в регион, где выполняли действие, и верните жетоны решимости с пиалы в мешочек.



ПРИМЕР. Маркер Оноды находится в Лооке вместе с маркером миссии.

Чтобы совершить действие «выполнение миссии» в Лооке, нужно истощить сослуживца и пройти проверку бдительности. Оба этих действия обязательны. Даже если Онода не пройдёт проверку, сослуживца всё равно необходимо истощить.



Сначала вы истощаете Кодзуку, перевернув его жетон (А). Затем вытягиваете жетон из мешочка (Б).

Значение решимости на жетоне равно 6. Вы кладёте жетон на пиалу и получаете награду, указанную на карте миссии в разделе «Успех».



Онода получает 1 очко чести (☀️) — вы двигаете маркер чести вперёд на 1 деление. Также вытягиваете жетон еды из мешочка, помещаете его в лагерь и восстанавливаете 1 жетон сослуживца. Можно выбрать как Кодзуку, так и любого другого сослуживца.

Затем вы открываете карту события и разыгрываете её эффект. После этого повышаете уровень бдительности в Лооке на 1 ⚠️. И, наконец, возвращаете все жетоны решимости с пиалы в мешочек.

Розыгрыш карт событий

Есть три типа событий: **немедленные**, **длительные** и **подготовленные**.



НЕМЕДЛЕННЫЕ СОБЫТИЯ

Эффекты немедленных событий необходимо разыграть сразу же после открытия карты, следуя тексту на ней. Если по эффекту немедленного события необходимо пройти проверку, в зависимости от её исхода примените эффект, указанный на карте (в случае провала проверки бдительности (!) также примените за это обычный штраф – см. на стр. 14).

После того как все эффекты на карте были разыграны, положите карту лицом вверх в сброс колоды событий.

ПРИМЕР. По эффекту карты «Блюз и танго» (справа) необходимо истощить радио ИЛИ пройти проверку паранойи (👁). Если проверка пройдена успешно, уровень паранойи (👁) понижается на 1. Если проверка провалена, уровень паранойи повышается на 1.



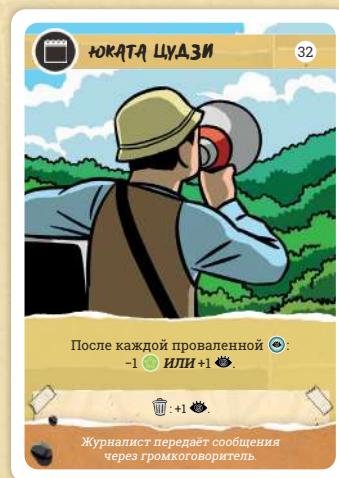
ДЛИТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Эффекты длительных событий остаются активны до конца раунда. Открыв такое событие, положите его рядом с игровым полем. Если по эффекту длительного события необходимо пройти проверку, в зависимости от её исхода примените эффект, указанный на карте (в случае провала проверки бдительности (!) также примените за это обычный штраф).

Длительные события можно отменить в любой момент, но не во время выполнения их эффектов. Для этого выполните условие отмены, указанное после [trash icon]: повышение уровня паранойи (👁) на 1 или, для некоторых событий, истощение определённого предмета.

При отмене события или после конца раунда положите карту лицом вверх в сброс колоды событий.

ПРИМЕР. Была разыграна карта «Юката Цудзи» (справа). Теперь после каждой проваленной проверки паранойи вы должны либо сбросить 1 жетон еды, либо увеличить уровень паранойи на 1. Это событие действует до конца текущего раунда, после чего сбрасывается. Также его можно отменить и до окончания раунда, повысив уровень паранойи на 1.





ПОДГОТОВЛЕННЫЕ СОБЫТИЯ

Открыв карту подготовленного события, возьмите её в руку. Можно держать в руке столько карт этого типа, сколько у вас активных сослуживцев плюс 1.

ПРИМЕР. Симада истощён, Кодзука активен. Значит, можно держать в руке до 2 карт подготовленных событий. Если оба сослуживца истощены, в руке может быть только 1 карта. Если оба сослуживца активны, можно держать в руке до 3 карт. Если Симада истощён, а Кодзука активен и у вас в руке 2 карты, то после истощения Кодзуки необходимо сразу сбросить 1 из 2 карт.

Карту подготовленного события можно разыграть в любой момент, чтобы применить эффект, указанный на ней.

ВАЖНО. Чтобы выполнить эффект перепрохождения проверки, поместите на пиалу жетон решимости, который только что вытянули для проверки, и вытяните новый жетон вместо него. Новый результат проверки заменяет предыдущий.

Эффект каждой карты подготовленного события позволяет перепройти проверку один раз, после чего она отправляется в сброс. Если снова провал, можно и дальше разыгрывать карты для перепрохождения проверки.

Если в руке уже максимальное количество карт и вы открываете карту подготовленного события, она сбрасывается без применения эффекта. Вы не можете разыграть карты, которые у вас есть в этот момент, чтобы освободить место в руке.

Разыграв карту подготовленного события, положите её лицом вверх в сброс колоды событий.

ИСТОЩЕНИЕ СОСЛУЖИВЦА. На некоторых картах событий или миссий встречаются эффекты, требующие истощить сослуживца. Если активных сослуживцев несколько, игрок может выбрать, кого из них он хочет истощить. Если все сослуживцы истощены, один из них (по выбору игрока) удаляется из игры. После удаления его жетона уровень паранойи (👁️) повышается на 2.



ОТДЕЛЕНИЕ ФУТАМАТА

3



Перепройдите 

ИЛИ

переместите маркер Оноды
в любой регион.

Хироо обучает своих товарищей
партизанской тактике.

ПРИМЕР. Карту «Отделение Футамата» можно разыграть, чтобы перепройти проверку или переместить маркер Оноды в любой регион. После розыгрыша она сбрасывается.

3 КОНЕЦ РАУНДА

Вы можете завершить раунд в любой момент (начатое действие при этом должно быть разыграно до конца). Единственное условие — **маркер Оноды должен находиться в Кямпу**.

Для перехода к следующему раунду необязательно выполнять миссию, однако так Онода не получит за неё очки чести (☀️). Также можно завершить раунд, не имея достаточного количества еды (🍲) для отряда, но в таком случае Онода потеряет очки здоровья.

Завершение раунда не является действием, и поэтому не требуется открывать карту события или повышать уровень бдительности.



ПРИМЕР. Вы перемещаете маркер Оноды в Кямп, повышая там уровень бдительности. После этого можете завершить раунд, не повышая уровень бдительности и не открывая карту события.

Завершив раунд, выполните следующие шаги:



Снизьте уровень бдительности (⚠️) в каждом регионе на 1.



Потратьте еду: 🍲🍲 для Оноды, 🍲🍲 для каждого активного сослуживца и 🍲🍲🍲🍲 для каждого истощённого.



Можете потратить 🍲, чтобы понизить уровень бдительности (⚠️) в любом регионе на 1. Это можно сделать по одному разу для каждого из регионов.



За каждую единицу еды (🍲), которой не хватило для Оноды и сослуживцев (шаг 2), Онода теряет 1 очко здоровья (❤️). В некоторых случаях это может вызвать проверку паранойи (👁️) — см. на стр. 15.



Проверьте условия **автоматического завершения игры** (подробнее на следующей странице).



Верните в мешочек все жетоны еды из области лагеря и все жетоны решимости с пиалы. Затем переместите маркер раунда вперёд на 1 деление.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда Онода умирает или завершает 6-й раунд живым. Теперь настало время посмотреть, чего добился Онода за годы своего превозможания и какую славу он снискал.



АВТОМАТИЧЕСКОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игрок должен всё время внимательно следить за уровнями здоровья и паранойи Оноды.



Если в любой момент игры уровень здоровья опускается до 0, Онода умирает и игра автоматически завершается.



Если в любой момент игры уровень паранойи поднимается до 10, Онода теряет рассудок и игра автоматически завершается.



Если после любого изменения уровня здоровья и/или паранойи (количество потерянных/полученных очков за раз не важно), уровень здоровья ниже, чем уровень паранойи, Онода должен пройти проверку паранойи. Если это изменение произошло во время выполнения эффектов с одной карты, сначала завершите их выполнение до конца, а затем пройдите одну проверку паранойи, если она ещё необходима. В случае провала Онода теряет рассудок и игра автоматически завершается. Помните, что вы можете тратить очки здоровья, чтобы повысить результат проверки.

В конце игры подсчитайте победные очки (ПО) следующим образом:



+10 ПО за каждое очко чести.



+10 ПО за каждого активного сослуживца.



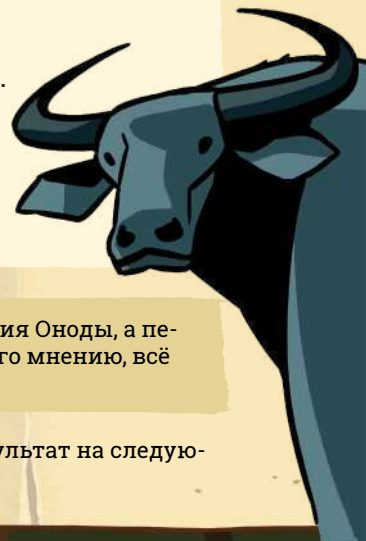
+5 ПО за каждый активный предмет.



+10 ПО за каждое очко здоровья.



-10 ПО за каждое очко паранойи.



ПРИМЕЧАНИЕ. Термин «очки чести» призван не оправдать реальные действия Оноды, а передать его искажённое и крайне милитаризованное видение мира, который, по его мнению, всё ещё находился в состоянии войны.

ФИНАЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ



≤30 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ. Хироо Онода стал одной из многих жертв безумия Второй мировой войны, забытых историй. Единственное, что от него осталось — байки о безумном японском партизане, популярные в барах Лубанга. Там туристам рассказывают историю о печальном одиноком призраке по имени Хироо, который бродит по джунглям острова.



31–60 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ. Хироо Онода вошёл в список самых опасных партизан и бойцов Азии. Годами он сеял ужас на Лубанге и стал главным врагом общества на Филиппинах. Из-за его действий остров стал полузаброшен, а после смерти власти Японии аннулировали его гражданство и посмертно осудили как опозорившего армию.



61–90 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ. Японский писатель написал книгу о Хироо Оноде, которая вызвала среди историков жаркие споры. Был ли Онода героем или безумцем? Были ли его действия оправданы или же они стали результатом патологической паранойи, развившейся вследствие воспитания в условиях культуры, пропитанной духом милитаризма? В образе Хироо Оноды достаточно и света, и тьмы. Для одних он преданный воин, для других — военный преступник. Правду так никто и не узнает.



91–130 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ. Исторический результат. Хироо Онода стал в глазах японцев героем, а филиппинское правительство простило ему все его преступления. Он вернулся в Японию и стал публичным лицом, но с трудом смог адаптироваться к современному миру. Он пошёл по стопам своего старшего брата Тадао и отправился в Бразилию, где стал скотоводом. В конце концов он решил вернуться в Японию. На родине он организовывал летние лагеря, в которых обучал молодёжь традиционным японским ценностям. Он мирно умер в возрасте 91 года.



>130 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ. Хироо Онода стал легендарной фигурой во всём мире. По мотивам его истории создано множество фильмов, книг и сериалов. Он даже был увековечен в настольной игре и в серии фигурок Funko. Путешествуя по миру и рассказывая свою историю, он вновь обрёл любовь к танцам и в итоге основал танцевальную академию в Бразилии. Последние годы жизни он посвятил участию в экономическом и социальном развитии Лубанга, пытаясь искупить свою вину за партизанскую деятельность.

НО ИГРА ЕЩЁ НЕ ОКОНЧЕНА. Когда вы завершили игру, не убирайте карты из сброса сразу в коробку. Если перевернёте колоду и будете открывать их по одной в том порядке, в котором они были разыграны, перед вами будто бы появится комикс по мотивам истории Хироо Оноды, сыгранной вами, и вы вновь сможете пережить партию, прочтя её, как рассказ.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

КОГДА ПОВЫШАЕТСЯ УРОВЕНЬ БДИТЕЛЬНОСТИ?

Маркер бдительности за выполнение какого-либо действия помещается в регион **после выполнения всех эффектов действия, в том числе розыгрыша карты события**. Если эта карта требует проверки бдительности, пройдите её перед выкладыванием маркера бдительности.

КОГДА ЗАВЕРШАЕТСЯ РАУНД?

Для завершения раунда вам не требуется выполнять миссию раунда или иметь достаточное количество еды для отряда. Единственное требование — чтобы маркер Оноды находился в регионе Кямпу. Конечно, если Онода не выполнит миссию, он не получит очки чести (☀), а если отряду не хватит еды, Онода потеряет очки здоровья.

КОГДА ЖЕТОНЫ РЕШИМОСТИ/ЕДЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В МЕШОЧЕК?

После завершения всех этапов действия (включая розыгрыш карты события) и повышения уровня бдительности все жетоны решимости возвращаются с пиалы в мешочек. Жетоны еды, находящиеся в лагере, не возвращаются до конца раунда. Помните, что жетоны, использованные для проверки, помещаются на пиалу, а жетоны, полученные в качестве еды (🍲) — в лагерь.

КАКИЕ ЭФФЕКТЫ МОЖНО РАЗЫГРАТЬ?

1. Если эффекты пишутся через «ИЛИ». Если это положительные эффекты, можете разыграть только тот вариант, при котором эффект может быть выполнен полностью. Если это отрицательные эффекты, разыграйте только тот вариант, при котором эффект может быть выполнен наиболее полно.
2. Если эффекты пишутся через «И». Такие эффекты разыгрываются, только если оба эффекта могут быть выполнены полностью.
3. Если эффекты пишутся через «,». Такие эффекты разыгрываются независимо друг от друга в порядке, указанном на карте.
4. Если эффекты затрагивают конкретных сослуживцев, жетоны которых уже удалены из игры. В таком случае сбросьте карту без розыгрыша эффектов (карты 14, 27, 30 — Кодзука; 21, 23 — Симада; 5, 43 — Акацу).



ИСТОРИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ

В историческом варианте игры подготовка к партии проводится как обычно со следующими изменениями:

1 Отсортируйте **карты событий по порядку от 1 до 30** и выложите лицом вниз. Верхней должна быть **карта события 1**. Остальные карты уберите в коробку. Игнорируйте эффекты карт событий, добавляющие карты в колоду.

2 Поместите маркер **униформы** в Лоок, маркер **винтовки** в Тилик, маркер **камуфляжа** в Кямпу, маркер **бинокля** в Аго и маркер **аптечки** в Лубанг. Все они должны лежать лицом вверх.

3 Выберите контекст исторической игры:

3.1 Для исторической игры с более военным уклоном **сформируйте колоду миссий, отсортировав карты по порядку от 1 до 6** (верхней должна быть карта 1). Положите колоду миссий рядом с игровым полем, а остальные карты миссий уберите в коробку.

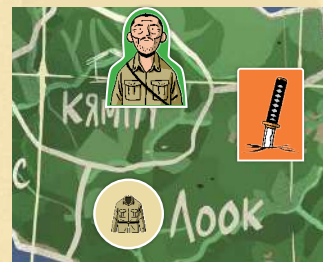
3.2 Для исторической игры с уклоном на выживание Оноды **сформируйте колоду миссий, отсортировав карты по порядку от 7 до 12** (верхней должна быть карта 7). Положите колоду миссий рядом с игровым полем, а остальные карты миссий уберите в коробку.



ПРИМЕР ИГРЫ

Сначала вы открываете карту миссии.

Это карта «Лоок», поэтому необходимо поместить маркер миссии в Лоок.

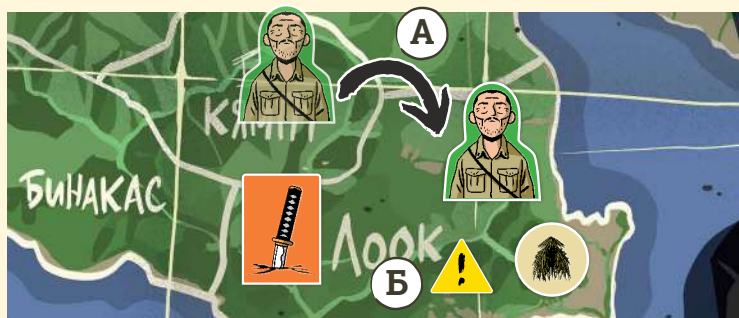


Теперь можете выполнять действия.

Первым действием вы решаете переместить маркер Оноды в Лоок (А).

После перемещения в Лоок кладёте в него 1 маркер бдительности (Б).

Теперь уровень бдительности в регионе равен 1 ⚠️.



Следующим действием Оноды вы решаете выполнить миссию.

Согласно тексту карты миссии, необходимо истощить сослуживца и пройти проверку бдительности (А).

Вы переворачиваете жетон Кодзуки истощённой стороной вверх (Б) и вытягиваете жетон из мешочка (В).

Значение решимости на жетоне равно 2, что выше уровня бдительности в Лооке (1 ⚠️). Значит, миссия успешно выполнена.



Вы получаете награды за миссию: 1 очко чести (А), 1 жетон еды (вытягиваете жетон с 3 единицами еды) и восстановление 1 сослуживца (восстанавливаете Кодзуку (Б)).

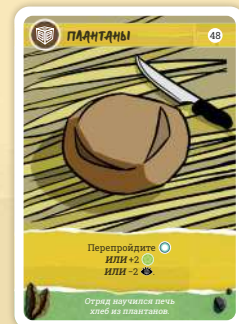
Затем помещаете первый жетон решимости стороной с числом вверх на пиалу (В), а маркер миссии и жетон еды — в Лагерь (Г).



Далее открываете карту события: это карта подготовленного события «Плантаны».

Вы берёте её в руку. Сейчас можно разыграть эту карту, только чтобы получить 2 жетона еды. Поскольку это начало игры и пока нет серьёзных проблем, вы решаете оставить карту в руке.

После завершения действия (выполнение миссии и открытие карты события) в Лооке повышается уровень бдительности: теперь он равен 2 ⚠️. Жетон решимости возвращается с пиалы в мешочек.

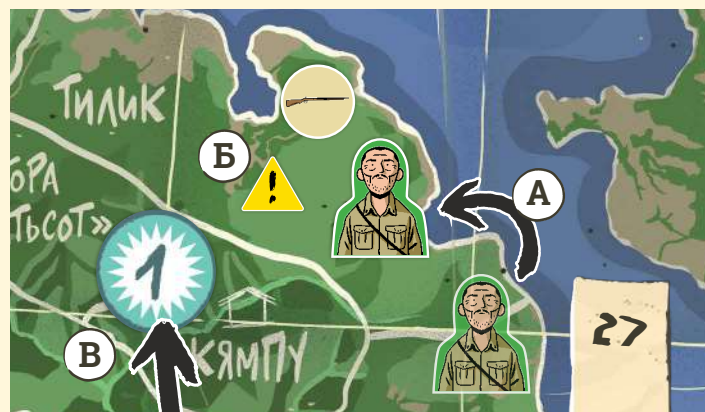


Вы можете класть свои карты подготовленных событий рядом с рюкзаком, чтобы не держать их в руке.

Затем вы перемещаете маркер Оноды в Тилик (А). За это в Тилике повышается уровень бдительности (Б).

Далее вы совершаете действие «набег» в Тилике. Необходимо пройти проверку бдительности с результатом больше 1.

Из мешочка вы вытягиваете жетон решимости со значением 1 (В). Это провал.



После завершения действия в Тилике повышается уровень бдительности (до 2 ) , а жетон решимости, вытянутый для проверки, возвращается с пиалы в мешочек.



Вы выбираете потерять 1 очко здо-
ровья (Д).



В конце действия в Лубанге повышается уровень бдительности (до 2 ⚠️), а жетон решимости возвращается в мешочек.

Вы перемещаете маркер Оноды в Бинакас и за это повышаете там уровень бдительности (А). Вы совершаете ещё одно действие «набег», успешно проходите проверку (со значением 2) и за это вытягиваете жетон еды со значением 3 (Б).

Жетон решимости кладётся на пиалу, а жетон еды — в лагерь.

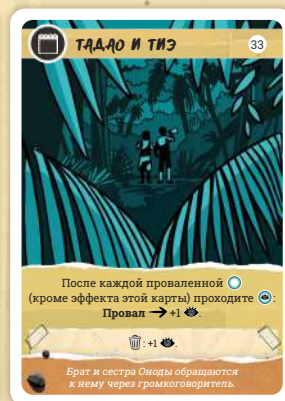
Затем открываете карту события.



Это ещё одна карта длительного события, «Тадао и Тиэ». Она рассказывает о том, как брат и сестра Оноды посетили остров и пытались убедить его, обращаясь через громкоговорители, что война закончилась. Онода нервничает и теперь после каждой проваленной проверки необходимо пройти проверку паранойи (👁️), и в случае провала уровень паранойи (👁️) повысится на 1.

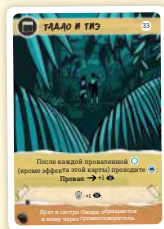
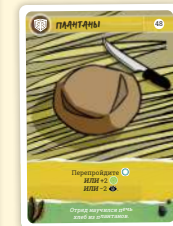
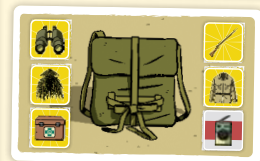
Эта карта сейчас не оказывает сильного эффекта: маловероятно, что потребуется проверка паранойи, и у вас всё ещё есть карта подготовленного события, позволяющая заново пройти 1 проверку. Поэтому вы оставляете эффект активным.

В лагере теперь 8 единиц еды (🍲), поэтому согласно тексту карты «Муравьи в еде», Онода должен будет в конце раунда потерять 2 очка здоровья (❤️), так как для отряда нужно всего 6 единиц еды (🍲). Вы выбираете другой эффект карты — повысить уровень паранойи (👁️) на 1, чтобы отменить длительное событие и сбросить эту карту.



После этого уровень бдительности в Бинакасе повышается (до 2 ⚠️), а жетон решимости возвращается с пиалы в мешочек.

Состояние игрового поля на данный момент:



Вы решаете, что пора завершать раунд. Перемещаете маркер Оноды в Кямпу, повышаете там уровень бдительности и заканчиваете раунд.

После этого, во-первых, уровень бдительности понижается на 1 ⚠ в каждом регионе. Затем вы тратите 6 единиц еды (🍲), чтобы накормить отряд Оноды (🍲🍲 для Оноды и по 🍲🍲 для каждого сослуживца). Остаётся 2 единицы еды (🍲), и вы тратите их, чтобы снизить уровень бдительности на 1 ⚠ в Лубанге и в Тилике. Если не потратить оставшуюся еду, то она пропадёт. Вы возвращаете все жетоны еды из лагеря в мешочек и сбрасываете карту длительного события «Тадао и Тиэ».

Раунд 1 заканчивается. Состояние игрового поля на начало раунда 2:



В начале раунда 2 переместите маркер раунда на второе деление, откройте новую карту миссии и поместите маркер миссии в указанный на карте регион.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Пако Градаилье

Иллюстратор: Хави де-Кастро

Графический дизайнер: Жоао Дуарте-Силва

Главный редактор: Гонсало Мальдонадо

Переводчик: Луиза Кеохейн

Корректор: Сусана Молина

© 2024 Salt and Pepper Games, C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, Spain

www.saltandpeppergames.es

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Тимофей Шохин

Дизайнер-верстальщик: Максим Будник

Выпускающий редактор: Даниил Молошников

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.

