

Правила игры и лист игрока:

Правила обычны для книг-игр: Вы выбираете один из вариантов действий и переходите по ссылке. **Чтобы перейти по ссылке в документе MS Word, нужно нажать Ctrl и нажать на ссылку с номером пункта.** Если в конце выбранного пункта стоит значок «☞», Вы проиграли. Одной цели можно достичь принципиально разными способами. К примеру, Вы можете расхаживать в кителие офицера на глазах у врагов или отыскать тайную лазейку и обойти их стороной, или воспользоваться помощью. И от того, как будете действовать Вы, зависит и исход текущей ситуации, и ход всей дальнейшей игры. Вам предлагается распечатать этот лист (или оба листа правил в случае, если Вы используете альтернативный вариант боя), и ставить галочки карандашом в соответствующих квадратах.

Характеристики героя

У вашего героя есть 5 изменяемых характеристик. В таблице ниже даны клетки, куда Вы будете ставить галочки:

Характеристика	Число очков (галочек)	Начальное число очков	Описание характеристики
Подозрения (меньше очков – лучше)	□□□□□	0 из 5	Избегайте подозрительных действий в тылу врага. Осведомители доложат о них в Гестапо, а те разошлют ваш фоторобот военным. Если же истечет время, враг запустит ракеты. Ваше число очков как Времени так и Подозрений проверяется в специальных ситуациях, от исхода которых будет зависеть судьба Вашего героя.
Время (больше очков – лучше)	□□□□□□ □□□□□□	12 из 12	
Здоровье (больше очков – лучше)	□□□□□□□□	7 из 7	Здоровье восстанавливается в травмпункте и медпункте с затратой Времени. При 0 очков Здоровья герой гибнет. Если выбран Альтернативный вариант боя, расчёт Здоровья отдельный для всех частей тела.
Меткость (больше очков – лучше)	□□□□□□	3 из 5	Меткость зависит от того, насколько герой ранен или устал. Поэтому её восстанавливают лечение, еда и сон. В обычном бою (перестрелке) урон от Вашей атаки равен очкам Вашей Меткости. На рукопашный бой Меткость не влияет.
Патроны (больше очков – лучше)	□□□□□□□□	8 из 8	Любой выстрел (в бою или нет) затрачивает 1 патрон. Нельзя стрелять без патронов. Нельзя брать больше патронов, чем вмещает магазин маузера (8 штук).

Предметы и пометки героя

Герой начинает игру с 1 пометкой (**Пометка «М» - «маузер»**). Чтобы помнить, какие предметы у Вас есть, или какие события с Вами произошли, ставьте пометки на отдельном листе или галочки в следующем поле для пометок:

Акваланг	Бомба	В тени	Грета	Дэвис	Ежедневник	Маузер	Мандат	Назначение	Пропуск	Респиратор	Фон Гоф
A1□A2□	Б□	В□	Г□	Д□	Е□	М□	Мт□	Н□	П□	Р□	Ф□

Правила боя: упрощённый (и менее интересный) вариант

При **перестрелке** Вы видите Меткость и Здоровье врага (если их несколько, вы сражаетесь с ними сверху вниз по списку). Вы и враг по очереди отнимают друг у друга число очков здоровья, равное Меткости атакующего. Если рядом с врагом написано слово «преимущество», он атакует первым, в противном случае Вы первый. Каждая Ваша атака в перестрелке расходует 1 патрон. После каждого боя, в котором Вас ранили, вы теряете 1 очко Меткости. Если в перестрелке у Вас кончились патроны или если Ваша меткость упала до нуля, Вы продолжаете бой по правилам рукопашного боя, в то время, как все ваши противники продолжают его по правилам перестрелки.

В **рукопашном бою** правила те же, за исключением того, что враги наносят Вам урон, равный их Силе Удара (обычно, 1, исключение - Брандт), а Ваш удар наносит им урон, равный 2.

Необязательные аспекты правил игры:

Правила боя: альтернативный (и более интересный) вариант

Если в упрощённом варианте после каждого боя, в котором Вас ранили, вы теряли 1 очко Меткости, в альтернативном этого не происходит. Вместо этого при каждом своём ранении в перестрелке, рукопашном бою или вне боя вы бросаете кубик, чтобы определить, в какую часть тела ранили героя. При этом атака противника отнимает у раненой части тела столько единиц здоровья, сколько очков Меткости или Силы Удара есть у данного врага. У каждой части тела есть по 4 очка здоровья (у головы их только 3). Если Вы играете по альтернативному варианту боя, при каждом лечении всё Ваше тело будет излечена одна выбранная вами часть тела, однако, если вы находитесь в медицинском учреждении, вы можете пройти ещё одно лечение с затратой ещё одного очка времени. При лечении части тела все нежелательные эффекты, связанные в её ранениями нормализуются пропорционально очкам здоровья этой части тела. В остальном, правила боя такие же, как описано в упрощённом варианте на предыдущей странице.

Очков на кубике	Задетая часть тела	Очки	Рисунок	Эффект при ранении
6	Промаш!	-		Ваш противник не попал (в случае рукопашного боя - промедлил)
5	Голова	□□□		Если затрачены все 3 очка для головы, Ваш герой погибает. За утрату каждого очка для головы Вам добавляется по 1 очку Подозрений, так как ранения головы невозможно скрыть, и они будут привлекать к Вашему герою ненужное внимание.
4	Плечевой пояс	□□□□		Если затрачены все 4 очка здоровья плечевого пояса, герой не сможет наносить удары, и умрёт в первом рукопашном бою
3	Корпус	□□□□		Если затрачены все 4 очка для корпуса, Ваш герой погибает
2	Руки	□□□□		Вы теряете по 1 очку Меткости за потерю 1 очка для рук
1	Ноги	□□□□		Если затрачены все 4 очка для ног, Ваш герой погибнет в ближайшем пункте игры, в тексте которого описывается, как Ваш герой спасается от погони или прыгает с любой высоты.

Точки «автосохранения»

В случае смерти вы начинаете игру сначала, либо с точки «автосохранения», и Ваши характеристики принимают указанные в ней значения. Точкой «автосохранения» является утро каждого дня в таблице внизу. Вам предлагается заполнить их значениями по состоянию в момент наступления утра указанного дня. Если Вы не хотите использовать «автосохранение», это означает, что Вы начинаете игры сначала каждый раз после того, как Ваш герой погиб.

	Подозрения	Время	Здоровье	Меткость	Патроны
6 мая 1945г. □□□□□□□□ (Здоровье)	□□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□	□□□□□	□□□□□□□□
7 мая 1945г. □□□□□□□□ (Здоровье)	□□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□	□□□□□	□□□□□□□□
8 мая 1945г. □□□□□□□□ (Здоровье)	□□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□	□□□□□	□□□□□□□□