

R3D N★V3MB3R

TM



RULES OF PLAY

ВВЕДЕНИЕ

Плохие времена наступили для экспериментальной подводной лодки гномов «Красный ноябрь». Подлодка словно обезумела, всё идет не так как надо, абсолютно всё. Пожары, протечки, все системы в критическом состоянии. Помощь в пути, но гномы-подводники должны объединить усилия, чтобы выжить, до прибытия спасателей.

Красный ноябрь – кооперативная игра на выживание для 3-8 игроков продолжительностью 1-2 часа. Игроки управляют отчаянными гномами-подводниками, которые должны сотрудничать, чтобы восстановить работающее со сбоями оборудование, погасить пожары и решить другие, не менее смертельные, проблемы.

КОМПОНЕНТЫ

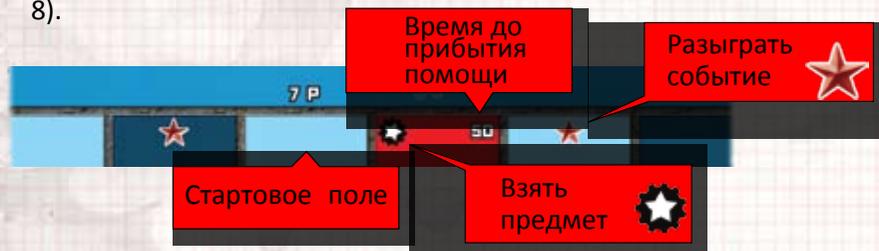
Эта книга правил - 1 игровая доска - 8 фигурок гномов-подводников - 9 Меток Времени - 8 карт Гномов - 56 карт Событий - 54 карты Предметов - 3 маркера Катастроф - 10 жетонов Затопления - 10 жетонов Пожара - 15 жетонов Заблокированных люков - 4 жетона Разрушения - 1 кубик Действий

ИГРОВАЯ ДОСКА

У игровой доски есть несколько отличительных способностей:

Подводная лодка и Море: карта «Красного ноября» – главная особенность игровой доски. Подлодка разделена на 10 пронумерованных комнат. Одиннадцатое место, с Кракеном на заднем плане, представляет собой море вне люков подлодки. Внутренние люки соединяют комнаты, а три внешних люка открывают доступ к морю снаружи (из комнат 3, 6, и 9). Номера комнат, в которых находятся важные системы, которые нужно поддерживать, чтобы выжить: Машинное отделение (1), Кислородные насосы (2), Реакторная (4) и Ракетный расчет (7). Ценное оборудование может быть найдено в Магазины (8) и Капитанской каюте (10)

Шкала времени расположена по краю доски, счет ведется в обратном порядке, начиная с поля «60» и заканчиваясь на поле «0», которое так же называется «Спасены!». Каждое поле соответствует одной минуте. Четыре поля отмечены стартовыми позициями для разного числа игроков (3-5, 6, 7, и 8).



Шкала Катастроф: в левом верхнем углу находятся три шкалы Катастроф: шкала Удушья (зеленый), шкала Жара (красный), и шкала Давления (синий). На этих шкалах фиксируется статус важных систем подлодки. У каждой шкалы есть два поля сброса, помеченные значком «звездочки» (первое и пятое).



ФИГУРКИ ГНОМОВ-ПОДВОДНИКОВ И МЕТКИ ВРЕМЕНИ

Каждый игрок передвигает фигурку гнома-подводника внутри подлодки. Он отмечает свои перемещения и предпринятые действия с помощью Метки Времени того же цвета.



Белая Метка Времени, известная как «Призрачная Метка Времени», используется, чтобы отследить сколько времени потратить игрок за свой ход..



КАРТЫ ГНОМОВ

Двухсторонние карты Гномов используются для отметки степень опьянения, а так же помогают игрокам запомнить, какого цвета гномом-подводником они управляют.



КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты Событий разыгрываются практически на каждом ходу игрока. События не бывают хорошими, они почти всегда ужасны. Число в нижнем правом углу каждой карты - Число слабости (смотрите «Фаза 3: Проверки на Слабость» на странице 6).



КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Колода карт Предметов содержит оборудование и продовольствие, необходимые для спасения подлодки. Большинство карт Предметов помогает выйти из затруднительного положения. Кроме того игроки могут получить помощь и другими способами.



МАРКЕРЫ ШКАЛЫ КАТАСТРОФ



Эти деревянные кубики используются для определения состояния основных систем подводной лодки на трех шкалах Катастроф.

ДРУГИЕ ЖЕТОНЫ

Двухсторонние жетоны Затопления. На одной стороне низкий уровень воды, на другой – высокий уровень. Далее – Частичное и Полное Затопление.



Жетоны Пожара. Показывают, что комнату охватил огонь.

Жетоны Заблокированного люка. Помещаются на внутренние люки «Красного Ноября», когда те блокируются. Люки, на которых размещены жетоны, считаются непроходимыми.



Четыре жетона Разрушения с изображениями часов размещаются на шкале Времени, когда того требуют определенные события. Если игроки не смогут решить проблему до истечения времени подлодка затонула!



Уничтожена
кракеном



Разрушено!



Ракеты
детонировали



Задохнулись!

КУБИК ДЕЙСТВИЯ

Кубик в «Красном Ноябре» имеет 10 граней. Кубик действия бросается, когда гномы совершают действие ремонта (смотри «Действие Ремонт» на странице 7).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровую доску в центре стола
2. Расположите маркеры шкал Катастроф на крайнем левом делении каждой шкалы Катастроф.
3. Каждый игрок выбирает фигурку гнома определенного цвета и берет Метку Времени и карту Гнома.
 - a. каждый игрок бросает кубик и выставляет фигурку гнома в комнату соответствующую числу выпавшему на кубике.
 - b. положите Метки Времени, неважно в каком порядке, на стартовое поле на шкале Времени соответствующее числу игроков (например, если игроков 4 разместите их на поле «60»)
 - c. каждый игрок помещает перед собой карту Гнома трезвой стороной (без чисел) к себе.
4. Возьмите карты Предметов:
 - a. Отделите шесть карт «Грога»; разместите их лицом вверх в Каюте Капитана (комната 10).
 - b. Перетасуйте оставшиеся карты и поместите полученную колоду Предметов лицом вниз рядом с доской.
 - c. Раздайте по две случайных карты Предметов каждому игроку.
5. Подготовьте карты Событий:
 - a. Найдите карту Кракена и отложите её.
 - b. Перетасуйте оставшиеся карты Событий и поместите полученную колоду Событий лицом вниз рядом с доской.
 - b. Можно начинать игру!



ВРЕМЯ И ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Очередность хода в «Красном ноябре» отличается от большинства настольных игр. Вместо того что бы передать ход игроку сидящему рядом с вами за столом, Метка Времени используется для определения кто будет ходить следующим. Игрок, чья Метка Времени расположена позже всех по времени (находится ближе всего к полю «60») всегда ходит следующим. Когда игрок совершает свой ход, он совершает различные действия, которые требуют определенного количества времени. Что бы отследить это, он перемещает свою Метку Времени по шкале Времени.

Если Метка Времени останавливается на делении, которое занято, поместите её сверху других Меток Времени. Метка находящаяся сверху других Меток Времени, означает, что этот игрок ходит первым. Это правило верно и для начала игры.

КАК ИГРАТЬ?

Всё на «Красном ноябре» выходит из строя, и множество проблем постоянно изводит несчастную команду подлодки. Игроки должны взвешенно подходить к решению проблем, сначала посылать гномов, на неотложные задания иначе придется отчаянно бросать принявших на грудь гномов на амбразуры.

Начиная свой ход, игрок сначала должен передвинуть своего гнома внутри «Красного ноября». Передвижение отнимает минуты, а в это время происходят другие, более плохие вещи.

Когда гном передвинулся, игрок должен выбрать одно из действий. Обычно это попытка решить одну из многих проблем на борту. Решение проблемы так же отнимает минуты, а в это время происходят другие, более плохие вещи.

После совершения действия игрок узнаёт все плохие вещи, которые произошли на «Красном ноябре», пока его гном метался по подлодке.

Игроки ходят по очереди до тех пор, пока подлодка не будет утеряна или спасена, причем они или выигрывают все вместе или все вместе проигрывают. Будем надеяться, что помощь придет быстро!

ХОД ИГРОКА

Ход состоит из четырех фаз. Эти фазы выполняются по порядку:

1. Передвижение
2. Совершение действий
3. Проверка на слабость
4. Обновления

Игрок может использовать любые карты Предметов из своей руки в любое время своего хода. См. «Использование Предметов» на стр. 8

ФАЗА 1: ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Сначала, игрок кладет Призрачную Метку Времени сверху на свою Метку Времени (смотри «Отмечая время» на странице 5). Затем игрок перемещает своего гнома по подлодке. Ограничения на количество перемещений нет. Перемещайтесь куда угодно, кроме мест, где можно погибнуть!

Каждое движение имеет стоимость в минутах. Каждый раз, когда игрок совершает один из шагов фазы 1, он передвигает Призрачную Метку Времени на соответствующее количество полей по шкале Времени.

В первой фазе вы должны последовательно совершить три шага:

1. Открыть люк (стоимость – 1 минута)
2. Перелить воду (стоимость-0 минут)
3. Переместиться и остаться на месте (ст-ть 0-1 минута)

После завершения всех трех шагов гном может перемещаться снова, или перейти к фазе Действия. Не забывайте продвигать Призрачную Метку Времени соответственно потраченным минутам в этой фазе!

ШАГ 1: ОТКРЫТЬ ЛЮК: 1 МИНУТА

Комнаты в подводной лодке соединены дверьми, называемыми люками. Гном может открыть любой незаблокированный люк в своей комнате. Обычно через люки перемещаются, но иногда их приходится открывать по другим причинам (например, перенаправить поток воды, чтобы затушить огонь). Открытие люка всегда занимает одну минуту.

Заблокированный люк невозможно открыть, пока он не будет освобожден (действием ремонт).

Внешние и внутренние люки открываются одним и тем же способом. Все три внешних люка присоединены к морю вне подлодки.



ШАГ 2: ПЕРЕЛИТЬ ВОДУ: 0 МИНУТ

Когда люк открыт, вода может перетекать между двумя комнатами, которые этот люк соединяет. На это не тратится дополнительное время.

Если в одной из комнат, связанных люком, находится жетон Полного Затопления, а в другой комнате нет жетона Затопления вообще, уровень воды между этими комнатами уравнивается: переверните жетон Затопления на сторону низкого уровня, и добавьте жетон Частичного Затопления в комнату с низким уровнем воды (т.е. комната с низким уровнем воды должна быть наполнена прежде чем игрок сможет открыть смежный люк). Частичное Затопление никогда не перетекает в соседнюю комнату, и вода никогда не затекает через внешний люк подлодки. Если жетон Затопления помещается в комнату с жетоном Пожара, огонь гаснет: Удалить жетон Пожара. См. «Экологические опасности» на стр. 13.

ШАГ 3: ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ ИЛИ ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ

После того как вода перельется, гном должен выбрать - перейти на другое место или остаться там где стоит.

ВОЙТИ В КОМНАТУ: 0 МИНУТ ИЛИ 1 МИНУТА, ЕСЛИ ОНА ЗАТОПЛЕНА

Гном может перейти в комнату по другую сторону люка, который он только что открыл. Переход в комнату оценивается по разному. Если в комнате всё нормально, то вход в неё ничего не стоит, но если в комнате жетон Частичного Затопления, то движение стоит 1 минуту.

В случае, если в комнате расположен жетон Полного Затопления, гном не сможет войти в комнату. Если в комнате пожар, то зайти в неё можно будет используя определенное оборудование (см. Экологические опасности» на странице 13).

Люк закрывается автоматически после каждого движения, даже если гном решает не проходить через него.

ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ: 0 МИНУТ

Гном может остаться в комнате, в которой находится. Люк, который он открыл на 1 Шаге, автоматически закрывается.

ПОКИНУТЬ ПОДЛОДКУ: 1 МИНУТА

Когда гном открывает внешний люк, он может выйти из подлодки в морское пространство, но только если он

использует предмет Акваланг. Переход через внешний люк стоит 1 минуту. Гном, находящийся вне подлодки может вернуться обратно через любой из трех внешних люков, а не только через тот из которого он вышел. Это так же стоит 1 минуту.

Игроки должны делать всё возможное, чтобы гном не слишком долго находился вне подлодки! Воздух в акваланге ограничен (см. «Откинуть коньки» на стр. 10).

ФАЗА 2: ДЕЙСТВИЯ

После перемещения пришло время действовать! Игрок должен выбрать одно действие для своего гнома. Гном может совершить всего одно действие за ход.

Есть три типа действий: ремонт, использование предметов, и специальное действие.

Не забудьте продвигать Призрачную Метку Времени в этой фазе!

УЧЕТ ВРЕМЕНИ

Призрачная Временная метка используется, чтобы отследить время, которое гном тратит во время своего хода. В начале Фазы перемещения игрок размещает Призрачную Метку Времени сверху своей собственной Метки Времени. Призрачная Метка Времени двигается на одно деление (вперед к «Спасены!») за каждую минуту потраченную в этот ход на перемещение и совершение действий. Метка Времени игрока не перемещается до фазы Обновления. Во время этой фазы Метка Времени передвигается по Шкале Времени, пока не достигнет того же самого поля, где находится Призрачная Метка Времени. Метки времени не могут двинуться за деление «Спасены!». Гном не может совершить действия, которые требуют большого количества времени, чем у него имеется!



ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ОКРУЖАЮЩУЮ СРЕДУ В РЕЗУЛЬТАТЕ ДЕЙСТВИЙ

Если гном находится в комнатке охваченной огнем, единственное действие, которое он может совершить - попытаться погасить огонь. Если гном находится в комнате с жетоном Полного Затопления он не может совершать никаких действий. Если гном остается в полностью затопленной комнате после фазы действий, он умирает в начале Фазы Обновления. Чтобы предотвратить эту мрачную судьбу, гному нужно открыть люк во время своей Фазы Движения, что бы дать воде перетечь.

Если гном находится в комнате с жетоном Частичного Затопления, все действия кроме Откачать воду и Не совершать Действий стоят две дополнительные минуты.

Этот двухминутный штраф должен быть заплачен прежде, чем определять возможность успешного завершения действия. Другими словами, двухминутный штраф не увеличивает шансы гнома на успешную починку (см. стр. 7).

См. «Экологические опасности» на стр. 13 для большей информации.

СЧЕТЧИК ОПЬЯНЕНИЯ

Игроки используют Карты Гномов, чтобы отслеживать уровень их опьянения. Если гном трезв, положите «трезвую сторону» (без каких либо чисел) лицом к себе. Когда гном использует карту «Грога», поверните карту на сторону опьянения. Каждый выпитый Грог увеличивает уровень опьянения на единицу.

Опьянение имеет 4 уровня. Карта повернута так, чтобы текущий уровень был ближе всего к игроку. Когда Гном пьет еще Грог, поверните карту на следующий, более высокий уровень опьянения.

Гном на четвертом уровне опьянения может продолжать пить Грог. Его уровень опьянения более не повышается, но он продолжает совершать Проверку на слабость каждый раз когда он пьет Грог (см. «Грог» на стр.12).

Как только гном пьянеет, его уровень опьянения можно понизить, только если он использует предмет Кофе.



ВСЕ ДЕЙСТВИЯ

Таблица содержит список всех действий, которые гном может совершить в свой ход, а так же время необходимое для их свершения. Более детально действия на рассмотрены в главе «Действия» на стр. 7.

ACTION	TIME
Разблокировать дверь	1–10 m + 2m 
Потушить пожар	1–10 m
Качать воду	1–10 m
Починить двигатель	1–10 m + 2m 
Починить Кислородный Насос	1–10 m + 2m 
Починить Реактор	1–10 m + 2m 
Остановить детанацию ракет	1–10 m + 2m 
Убить Кракена	1–10 m
Взять карту Предмета	1–4 m + 2m 
Обменять карту Предмета	1 m + 2m 
Не совершать действия	1 m
Покинуть товарищей	All remaining minutes

ФАЗА 3: ПРОВЕРКА НА СЛАБОСТЬ

Гномы любят Грог, это придает им храбрость, которая необходима для преодоления препятствий. К сожалению, от него они становятся пьяными, а пьяные гномы иногда падают в обморок. Если активный гном использовал карты Грога в этот ход, он должен пройти Проверку на слабость.

Переверните верхнюю карту Событий и посмотрите на Число Проверки Слабости в нижнем правом углу. Если на карте вместо числа изображена черта вместо числа, то гном автоматически проходит проверку и не падает в обморок. Иначе, сравните число, с текущим уровнем опьянения гнома: если число меньше или равно текущему уровню опьянения гнома, он падает в обморок. Если число выше, гном не упал в обморок. В обоих случаях проигнорируйте событие на карте и сбросьте её.

Если гном падает в обморок, положите его фигурку навзничь и передвиньте Призрачную Метку Времени вперед на 10 добавочных минут. Когда наступит следующий ход игрока, фигурка гнома поднимается. Ослабевший гном погибнет, если его комната загорится или будет затоплена. См. «Откинуть коньки» на стр. 10.

Уровень опьянения гнома не изменяется, когда он находится в обмороке. Только предмет Кофе может отрезвить гнома.

ФАЗА 4: ОБНОВЛЕНИЯ

Эта фаза состоит из двух шагов:

1. Проверьте, не «откинул ли коньки» активный гном, затем
2. Продвиньте Метку времени и можете раскрыть Карту Событий и взять Карту Предмета.

Шаг 1: Если активный гном находится в комнате, охваченной огнем или в ней высокий уровень воды, он погибает. Если он вне подлodka и воздух заканчивается, он погибает. См. "Откинуть коньки" на стр.10.

Шаг 2: Метка Времени игрока теперь "нагоняет" Призрачную Метку Времени. Во время своего хода игрок передвигал Призрачную Метку Времени по Шкале Времени, чтобы зафиксировать потраченное времени. Теперь он должен перемещать свою собственную Метку Времени, пока она не достигает того же самого деления, где находится Призрачная Метка Времени следующим образом:

Метка Времени продвигается вперед, останавливаясь, когда входит на деление с символом «Разыграть Событие», или символом «Взять Предмет».

Если это Символ «Разыграть Событие», раскройте верхнюю карту колоды Событий (см. «События» на странице 10). 

Если это символ «Взять Предмет», игрок берет одну верхнюю карту из колоды Предметов и добавляет в свою руку. 

На некоторых клетках изображены оба символа («Разыграть Событие» и «Взять Предмет»). Когда Временная метка встает на одну из таких клеток, раскройте карту События прежде, чем взять карту Предмета.

Если гном использовал «Амулет Удачи» в этот ход, он игнорирует первые три деления с символом «Разыграть Событие» на которые переместилась Метка Времени. Этот предмет должен быть использован до того как будет раскрыта любая Карта Событий.

КОНЕЦ ИГРЫ

В «Красном ноябре» есть много способов проиграть, и всего один победить. Игроки побеждают, только если Метки Времени всех выживших гномов достигнут клетки «Спасены!» в конце Шкалы Времени, и после всех произошедших событий подлodka не разрушилась.

Игроки проигрывают если:

1. Любой маркер шкалы Катастроф доходит до конца шкалы;
2. Игроки не в состоянии предотвратить событие «Время вышло»; или
3. Если все гномы погибли при выполнении служебных обязанностей.

Если Метки Времени всех игроков находятся на делении с жетоном Уничтожение на шкале Времени, они не в состоянии предотвратить бедствие. См. «Событие Разрушения» на стр.11.

Помните, игрок, который покинул подлodka, проигрывает, если другие игроки побеждают, и выигрывают, если они проигрывают! См. «Покинуть товарищей» на стр.10.

ДЕЙСТВИЯ

Есть три типа действий: ремонт, использование предметов, и специальные действия.

РЕМОНТ

Большинство действий предпринимаемых гномами во время игры вращаются вокруг ремонта чего-либо. Все действия ремонта делаются согласно следующим шагам:

1. Игрок решает, сколько минут (от 1 до 10) он хочет потратить на попытку ремонта.
2. Он добавляет любые бонусы от карт Предметов, использованных в этот ход, если они могут помочь в ремонте.
3. Он бросает кубик действия: если результат броска меньше или равен сумме времени + бонусы, гном преуспевает в своей задаче! В противном случае, он терпит неудачу.

Никаких дополнительных штрафов за неудачную попытку ремонта нет (исключая потраченное время, а ведь чем больше времени тратиться, тем более плохие вещи происходят).

В случае успешного ремонта происходит то, на что гном рассчитывал.

Важно: все предметы сбрасываются после разового использования!

Есть два типа ремонта: простой ремонт и важный ремонт. Простой ремонт может быть выполнен в любой комнате подводной лодки. Важный ремонт относится к ремонту критических систем и может проводиться только в особых комнатах.

ПРОСТОЙ РЕМОНТ: ПОЖАР, ЗАТОПЛЕНИЕ И ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ЛЮКИ

Пожар, затопление и блокировка люков могут произойти где угодно, так что этот тип ремонта можно делать в любой комнате подлодки.

Погасить Пожар: это действие возможно, только если гном находится в комнате с жетоном Пожар. Фактически, если комната охвачена огнем, это единственное что может сделать гном. В случае удачи уберите жетон Пожара. Если потушить огонь не удалось, гном должен сделать специальное дополнительное движение для выхода из комнаты (тратя время по обычным правилам передвижения). Если же, по какой-либо причине (затопление, пожар или заблокированный люк) выйти из комнаты не удастся, или нет в запасе минут на Шкале Времени, он погибает (см. «Отбросить коньки» на стр.10).

Откачать воду: Если гном находится в комнате с жетоном Частичное Затопление, он может попытаться откачать воду. В случае удачи уберите жетон Частичного Затопления. Примечание: в комнате с жетоном Полного Затопления откачать воду невозможно!

Разблокировать люк: Если в комнате с гномом есть жетон Заблокированный люк, он может попытаться разблокировать люк. В случае удачи, удалите один жетон Заблокированный люк из комнаты.

Пример: гном Говарда находится в комнате 3 и хочет перейти в Машинное отделение (комната 1), но люк, соединяющий эти две комнаты, заблокирован. К счастью, у гнома Говарда есть Лом, который дает ему бонус +3 к ремонту. Но, к несчастью, в комнате 3 находится жетон Частичного Затопления, что затрудняет ремонт, добавляя еще две минуты.

Говард решает потратить четыре минуты на действие ремонта «разблокировать люк», и использует свой Лом. Если он выбросит «7» или меньше на кубике действия, то разблокировка люка пройдет успешно (4 минуты + 3 за Лом). Независимо от того преуспеет ли он при разблокировке Люка или потерпит неудачу, Говард должен передвинуть Призрачную Метку времени на 6 делений (4 минуты потраченных на ремонт + 2 штраф за Затопление низкого уровня воды).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Каждый игрок начинает игру с двумя картами Предметов, и может приобрести больше во время игры. Карты Предметов хранятся лицом вверх на столе перед игроком (если игрок не использует вариант «Безумный Гном», см.стр. 15).

Игроки могут применить карты Предмета только в свой ход, до броска кубика. Эффект от предмета продолжается в течение всего хода игрока.

Карты с несколькими эффектами при использовании дают премии от всех указанных эффектов. Например, карта Грог позволяет гному входить в горящие комнаты и добавляет +3 к ремонту.

Любое количество предметов может быть сыграно за ход (даже еще одни копии того же самого предмета!). Эффекты всех сыгранных предметов являются совокупными. Например, если гном использует Комплект Инструментов и Руководство по двигателю на одном ходу, он получит бонус +7 к ремонту двигателя.

Нет ограничения по количеству карт Предметов, которые игрок может держать в руке, хотя некоторые события могут принудить игрока сбросить карты Предметов, если у него их слишком много.

Все предметы после разового использования сбрасываются. Скинутые карты Предметов помещаются в сброс рядом с колодой карт Предметов.

Если колода карт Предметов заканчивается, все сброшенные предметы (включая сброшенные карты Грога) перетасовываются чтобы создать новую колоду.

ВАЖНЫЙ РЕМОНТ: СЕРЬЕЗНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Различные угрожающие подлодке состояния могут быть устранены только с помощью сложного ремонта. Эти проблемы чаще всего связывают с тремя счетчиками Катастроф: Удушье, Жар и Давление.

В ходе игры, маркеры счетчиков Катастроф постепенно продвигаются по делениям. Если один из маркеров достигнет конца счетчика, подлодка уничтожена и игроки проигрывают!

Единственный способ предотвратить катастрофу, успешно выполнить сложный ремонт в испытывающей проблемы комнате, прежде чем маркер достигнет конца Счетчика Катастроф.



Гном может совершить сложный ремонт только в определенной комнате, где расположена критическая система, требующая починки. Комнаты с критическими системами помечены символами, соответствующими символам на Счетчике Катастроф и жетон Разрушения, который нужно починить в этой комнате.

Успешный сложный ремонт критических систем оказывает два эффекта:

Первое, маркер на соответствующем Счетчике Катастроф, если это возможно, отходит назад к клетке сброса (отмечена звездой). Если маркер Счетчика Катастроф находится на шестой клетке или выше, он сдвигается на пятую клетку. Если он находится на пятой клетке или ниже, он сдвигается на первую клетку.

Пример: Маркер Счетчика Катастрофы на Счетчике Жары (красный) находится на восьмой клетке – до катастрофы всего две клетки! Бетани помчалась к Реактору, что бы отремонтировать его, и она успевает. Красный маркер Счетчика Катастрофы отходит назад на пятое деление, отмеченное звездой сброса.

Второе, любой жетон Разрушения удаляется со Шкалы Времени.

Примечание: любая попытка ремонта автоматически проваливается, если Призрачная Метка Времени опережает жетон Разрушения на Шкале Времени!

Если маркер достигает конца Шкалы Катастроф или жетон Разрушения вовремя не остановлен, подлодка уничтожена! См. «Конец игры» на стр.7

Существует пять действий сложного ремонта:



Починка двигателей: гном в Машинном отделении (комната 1) может отремонтировать двигатели. При успехе перезагружает синий маркер Счетчика Давления и удаляет жетон «Разрушено!».

Починка Кислородных Насосов: гном в комнате с Кислородными Насосами (комната 2) может отремонтировать кислородные помпы. При успехе перезагружает зеленый маркер Счетчика Удушья и удаляет жетон «Задохнулись!».



Починка Реактора: гном в Реакторной (комната 4) может починить Реактор. При успехе перезагружает красный маркер Счетчика Жара.

Остановить детонацию ракет: гном в комнате Контроля Ракет (комната 7) может предотвратить детонацию ракет. Удаляет жетон «Ракеты сдетонировали!».



Убейте Кракена: гном на делениях моря (вне подлодки) может попытаться убить Кракена. При успехе удаляет жетон «Сожраны Кракеном!»



ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ

Существует два типа действий с предметами:

Вытяните Карты Предметов: если гном находится в Магазины Оборудования (комната 8) или Каюте Капитана (комната 10), он может вытянуть карты Предметов. Это стоит одну минуту за каждую карты Предметов, которые вы вытяните, в любой этих комнат.

Гном в Капитанской Каюте вытягивает из личного бара капитана Грог (если это возможно). Гном может потратить максимум две минуты на вытягивание карт Предметов в Капитанской Каюте.

Гном в Магазины Оборудования вытягивает случайные карты из колоды Предметов. Гном может потратить максимум четыре минуты на вытягивание карт Предметов в Магазины.

После вытягивания карт, игрок перемещает своего гнома в красную область «Карты Предметов Получены» данной комнаты. Гном остается в красной области, пока не решает покинуть комнату. Гном в красной области не может более добирать карты Предметов. Он должен выполнить действие в другой комнате, что бы вернуться и собрать больше предметов.

Пример: Эдмунд тратит две минуты, собирая карты Грога в Капитанской каюте (комната 10). Тогда он перемещает фигурку своего гнома в красную область «Карты Предметов собраны» Капитанской Каюты на самом носу «Красного Ноября». Он остается в этой области пока не решит переместиться в другую комнату.



Обмен карт Предметов: гном, находясь в одной комнате с другим гномом, может обменяться картами Предметов. Активный игрок может передать другому игроку любое количество карт из своей руки, и другой игрок также может передать активному игроку любое количество Карт Предметов. Это действие всегда стоит одну минуту (только для активного игрока).



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Существует два типа специальных действий:

Не совершать действий: гном может ничего не делать. Это стоит одну минуту. Игрок может сделать так, что бы, например, позволить другому игроку действовать перед ним. Это единственное действие для гнома, который находится в комнате с полным Затоплением.

Покинуть товарищей: Если Метка Времени игрока переместилась за деление «10» на счетчике Времени, он может разочароваться в спасении подлодки и уплыть.

Гном плывет к безопасности, оставляя товарищей на волю судьбы! Уберите фигурку гнома и его Метку Времени с доски. Он не может больше совершать действия до конца игры.

В этом ходу не раскрываются События.

Когда игрок оставляет своих товарищей, его условия победы изменяются: если подводная лодка будет уничтожена, то он побеждает, но если другие гномы спасутся, он проигрывает!

ОТКИНУТЬ КОНЬКИ

«Красный ноябрь» - опасное место. Даже смертельное. Один или несколько храбрых моряков могут погибнуть прежде, чем помощь прибудет или подлодка затонет.

Во время фазы Обновлений любого игрока, если какой-нибудь ослабевший гном находится в комнате с жетоном Полного Затопления или жетоном Пожара, этот гном немедленно погибает (даже если это не его ход).

Активный гном подвержен следующим рискам:

- если он вне подлодки и падает в обморок - он погибает.
- если он находится в комнате с жетоном Полного Затопления или жетоном Пожара в начале его фазы Обновлений (то есть, не способен покинуть комнату во время своего хода) – он погибает.
- если он начал ход вне подлодки, и в начале фазы Обновлений всё еще находится вне подлодки, а в его акваланге заканчивается воздух - он погибает (исключение гном который совершает действие Покинуть товарищей).

Когда гном погибает, удалите его фигурку и Метку Времени с доски. Этот игрок устраняется из игры и не совершает больше действий. Сбросьте все карты Предметов, которые были у гнома.

Если активный игрок погибает, так же уберите Призрачную Метку Времени. Не разыгрывайте событие в этот ход.

Если используете правило "Отсрочка неминуемой смерти", следуйте соответствующим инструкциям (см. стр. 15).

СОБЫТИЯ



Карты Событий разыгрываются в фазе Обновлений каждый раз когда Метка Времени входит на деление с символом «Разыграть Событие». После розыгрыша События, поместите карту в сброс рядом с колодой Событий. Если колода Событий заканчивается, добавьте карту «Кракена» (которая была отложена в фазе подготовки) к сбросу. Затем, перемешайте и сформируйте новую колоду Событий.



СОБЫТИЯ ШКАЛЫ КАТАСТРОФ

Определенные события передвигают метку одного из Счетчика Катастроф на одно или два деления вперед по Счетчику Катастроф.

Счетчик Удушения используется когда вскрывается карта Событий «Пожар» (см. «Событие Пожар» на стр. 11).

Счетчик Давления используется когда вскрывается карта Событий «Погружение» или «Быстрое Погружение».

Счетчик Жара используется когда вскрывается карта Событий «Реактор перегрелся» или Реактор сбоит».

Различные события приближают маркеры счетчика Катастроф к катастрофе. Если какой-нибудь маркер дойдет до конца счетчика Катастроф, игра немедленно заканчивается, и подлодка потеряна!

СЧЕТЧИКИ КАТАСТРОФ

Каждый из трёх Счетчиков Катастроф соответствует особой комнате:

Счетчик Удушения (зеленый) соответствует Кислородным насосам (комнат 2)

Счетчик Жары (красный) соответствует Реакторной (комната 4)

Счетчик Давления (голубой) соответствует Машинному отделению (комната 1)

СОБЫТИЕ «РАЗРУШЕНИЕ»



Некоторые события олицетворяют главные катастрофы, которые уничтожают подлодку за считанные минуты. Когда одно из таких событий раскрывается, жетон Разрушения помещается на Шкалу времени.

На карте Событий указано помещается ли жетон на 10 или 15 минут вперед по шкале. Когда маркер окажется на иконке "Разыграть событие", то необходимо взять карту и выполнить условие. Например: если это "Сломанный Кислородный насос", и хронометр стоит на отметке 45, поместите жетон «Удушение!» на клетку «35».

Если жетон Разрушения должен быть помещен на деление за клеткой «Спасены!», жетон не помещается, и данной катастрофы не происходит – ура!

На Шкале Времени может находиться только один из жетонов Разрушения. Если событие вызывает жетон, который уже находится на шкале Времени, событие не происходит.

Как только Метки Времени всех игроков обгоняют на шкале Времени жетон Разрушения происходит катастрофа и подводная лодка уничтожена. Игроки проигрывают!

Сбросьте карту События после того как жетон Разрушения помещен на доску.

СОБЫТИЕ «ПОЖАР»

Существует два типа события Пожар: «Пожар» и «Распространение Огня».

Карта «Пожар» начинает новый пожар в случайной комнате. Киньте кубик, что бы определить комнату.

Если выбранная комната затоплена (неважно какой уровень воды), новый пожар не начинается. Положите в сброс карту события без применения эффекта.

Если выбранная комната не затоплена, передвиньте маркер на шкале Удушения на одну клетку (даже если в этой комнате уже есть огонь!), и затем добавьте жетон Огня в комнату (если там уже нет жетона Огня).

Событие «Распространение огня» работает по другому. Активный игрок должен выбрать одну комнату смежную с комнатой, в которой находится жетон Пожара (т.е. соединенную люком, даже заблокированным). Он не может выбрать комнату, в которой уже есть пожар, или в которой затопление любого уровня.

Добавьте жетон Пожар в выбранную комнату и передвиньте маркер на Счетчике Удушения на одну клетку.

Если комнату невозможно выбрать, то эффекта нет, и карта случая отправляется сброс. В этом случае уровень Удушения не повышается.

СОБЫТИЕ «ЗАТОПЛЕНИЕ»

И здесь тоже различается два события Затопления. Карта «Протечка» увеличивает уровень воды в случайной комнате. Киньте кубик, что бы определить комнату.

Поместите жетон Полного Затопления в выбранную комнату (или переверните жетон Частичного Затопления, если он там уже находится). Если в комнате был пожар, уберите жетон Пожар.

«Сильный поток» приводит к паводку во всех комнатах с Частичным Затоплением. Переверните все жетоны Частичного Затопления.

СОБЫТИЕ «ЗАБЛОКИРОВАННЫЙ ЛЮК»

Когда раскрыли карту «Заблокированный люк» один из внутренних люков в случайной комнате, становится заблокированным. Киньте кубик, что бы определить комнату.

Активный игрок выбирает любой незаблокированный внутренний люк в этой комнате и помещает жетон Заблокированный люк на него. Внешние люки невозможно заблокировать.

Если все люки в этой комнате уже заблокированы, положите в сброс карту события без применения эффекта.

СОБЫТИЕ «ОГРАНИЧЕНИЕ НА РУКЕ»

«Завихрение» заставляет всех игроков сбросить карты Предметов до четырех на руке. Событие «Спотыкнулся» затрагивает только активного игрока, который должен сбросить все карты Предметов, кроме одной.

ДРУГИЕ СОБЫТИЯ

«Дружественный Пожар» является комбинацией из событий пожар, затопление и ограничение карт на руке. Просто следуйте этим трем шагам по порядку.

Когда событие «Перегревание» происходит, все гномы, которые имеют на руке хотя бы одну карту Грог, должны выпить его (они действительно хотят пить!). Выгоды от этого нет, а вот уровень опьянения увеличиться. Проверка на Слабость в этом случае не проводится.

Время от времени раскрывается карта События «Отсрочка». Это тот самый редкий случай, когда всё идет как нужно. Гномы могут вздохнуть с облегчением и отправить эту карту в сброс.

ПРЕДМЕТЫ

Не теряйте надежду! Не всё потеряно для «Красного ноября». Подлодка снабжена множеством необходимого оборудования для спасения подлодки, или, по крайней мере сделать их кончину более приятной.

Вот перечень всех карт Предметов, которые гном может найти на «Красном ноябре». См «Использование предметов» на стр 8 для дополнительной информации о картах Предметов.

ИНСТРУМЕНТЫ



Активный гном получает бонус +3 при ремонте Двигателя, Кислородных насосов или Реактора в этот ход.

РУКОВОДСТВО ПО ДВИГАТЕЛЯМ



Активный гном получает бонус +4 при ремонте Двигателя в этот ход.

РУКОВОДСТВО ПО НАСОСАМ



Активный гном получает бонус +4 при ремонте Кислородных насосов в этот ход.

РУКОВОДСТВО ПО РЕАКТОРАМ



Активный гном получает бонус +4 при ремонте Реактора в этот ход.

КОДЫ ДЕАКТИВАЦИИ



Активный гном получает бонус +4 при попытке Деактивировать ракеты в этом ходу.

ОГНЕТУШИТЕЛЬ



Активный гном может войти в комнату, где пожар. Так же он получает бонус +3 при попытке потушить пожар в этот ход.

ЛОМ



Активный гном получает бонус +3 к попытке Разблокировать люк в этот ход.

НАСОС



Активный гном получает бонус +3 к попытке Откачать Воду в этот ход.

КОФЕ



Активный гном может уменьшить свой уровень опьянения максимум на два.

ГАРПУН



Активный гном получает бонус+4 для попытке Убить Кракена в этот ход.

ГРОГ



Активный гном может входить в комнаты, в которых пожар, в этот ход. Активный гном так же получает бонус +3 к любой попытке произвести ремонт в этот ход. Но он должен увеличить свой уровень опьянения на один и осуществить Проверку на Слабость во время Фазы Проверка на слабость.

АМУЛЕТ УДАЧИ



Активный игрок может проигнорировать первые три Иконки Событий до которых он доходит на шкале Времени в этот ход. Амулет Удачи должен использоваться прежде чем раскрывать карты Событий.

АКВАЛАНГ



Активный гном может покинуть подлодку через внешний люк и выйти в море.

Только в Акваланге должно быть достаточно воздуха, что бы гном мог совершить одно действие вне подлодки (см. «Откинуть коньки» на стр. 10)

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ОПАСНОСТИ

Существует три типа экологических опасностей: пожар, затопление и запертые люки.

ПОЖАР



Пожар происходит в результате определенных событий. И вызывает следующие эффекты:

Гном не может войти в комнату, в которой пожар, если он не выпьет Грог или не применит Огнетушитель в свой ход.

Только одно действие гном может предпринять в комнате охваченной огнем – Погасит пожар. Если гном не в состоянии погасить пожар, он должен немедленно покинуть комнату (по нормальной стоимости времени), если это возможно.

Любой ослабевший гном в комнате охваченной огнем – погибает. Если активный гном начинает свою Фазу Обновлений в комнате с огнем – он погибает.

В затопленной комнате пожар не может возникнуть. Если комната, в которой пожар, затопляется (любой уровень воды) огонь затухает.

Когда в результате события в игре появляется жетон Пожара, Маркер Шкалы Удушения продвигается на одну клетку.

ЗАТОПЛЕНИЕ



Комнаты могут стать затопленными в результате событий или в результате действия Откачка воды. Существуют два уровня затопления: Частичное и Полное Затопление. Затопление оказывает следующие эффекты:

Гном не может войти в комнату с жетоном Полного Затопления. Перемещение в комнату с жетоном Частичного Затопления стоит одну минуту.

Когда открывается люк между комнатой с Жетоном Полного Затопления и комнатой с жетоном Частичного Затопления или где нет жетона Затопления вообще, уровень воды в обеих комнатах становится низким.

Единственное действие, которое гном может совершать в затопленной комнате – Не совершать действий.



Любое действие кроме Не совершать Действий или Откачать Воду в комнате с затопление низкого уровня стоит дополнительно две минуты. Эти две минуты должны быть уплачены, прежде чем подсчитывается шанс гнома на успешное завершение действия.

Любой ослабевший гном в затопленной комнате с высоким уровнем воды – погибает. Ослабевшие гномы безопасно чувствуют себя в затоплении низкого уровня воды.

Если активный гном начинает свою Фазу Обновлений в затопленной комнате с высоким уровнем воды – он погибает.

В затопленной комнате никогда не может быть пожара. Если комната, в которой пожар затопляется (любой уровень воды) огонь затухает.

ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ЛЮКИ



В «Красном ноябре» только с помощью люков возможно перемещение между комнатами. Они могут быть заблокированы в результате событий.

Только внутренние люки могут блокироваться. Внешние люки никогда не блокируются.

Заблокированные люки не могут быть открыты и гномы не могут проходить через них.

Через заблокированные люки не распространяется огонь и невозможно затопление.

ПРИМЕР ХОДА

Отчаяние пришло на «Красный Ноябрь». Двигатель сломался, давление на высоком опасном уровне и пожар в машинном отделении!



Это ход Джеффа. Кому-то нужно погасить пожар, чтобы можно было отремонтировать двигатель. Джефф решает, что это должен быть он.

Фаза 1, Движение: гном Джеффа (желтый) двигается по подлodge к Ракетному Расчету, комнате 7.

Передвижение в комнату 5: в комнате 5 затопление высокого уровня, но к счастью, Ракетный Расчет не затоплен. Гном открывает люк в комнату 5 (+1 минута), и вода перетекает между двумя комнатами, в результате в обеих комнатах Частичное Затопление (дополнительное время не тратится). Джефф перемещает своего гнома в комнату 5, но так как в комнате находится жетон Частичного, то передвижение занимает еще одну минуту.

Передвижение в комнату 2: Насосная (комната 2) охвачена огнем, а дверь в комнату 4 заблокирована. Таким образом гном Джеффа выпивает для храбрости последний Грог из своих запасов (дополнительное время не тратится), уровень опьянения повышается на 1 (с 2 до 3), открывает люк в комнату 2 (+1 минута) и переходит внутрь (дополнительное время не тратится).

Передвижение в комнату 1: у Джеффа нет времени на остановку и тушения огня, он решает обойти комнату и открывает люк в Машинное отделение (комната 1, +1 минута) и переходит внутрь (дополнительное время не тратится).

Фаза 2, Действие: гном находится в комнате, где бушует пожар, Джефф выбирает единственное доступное ему действие (которое он обязан выполнить в любом случае) – Погасить огонь.

Критически важно тушить пожар, чтобы у гнома Лари (который будет ходить следующим) появился шанс починить двигатель прежде чем он будет разрушен.

Чтобы гарантировать успех в борьбе с огнем, Джефф собирается потратить 7 минут на это действие. Усиленный Грогом, выпитым ранее (бонус +3 к ремонту) ему нужно выбросить на кубике число меньше или равно 10. Автоматический успех! Джефф убирает жетон Пожар из комнаты 1.

Фаза 3, Проверка на слабость: уровень опьянения гнома Джеффа опасно высок – выпитый Грог поднял его до 3. Если в результате его Проверки на слабость выпадет что-либо другое кроме «4» или « - » гном упадет в обморок. Он раскрывает карту Событий и смотрит на уголок. Черт побери! Число «2». Его гном падает в обморок в комнате (+10 минут). Джефф кладет своего гнома навзничь, чтобы было видно, что он в обмороке..

Фаза 4, Обновления: гном Джеффа потратил 21 минуту за свой ход (4 минуты на перемещение, 7 минут на пожаротушение, и 10 минут в следствии обморока в Машинном отделении). Джефф начал свой ход с Меткой времени на «40», и теперь Призрачная Метка Времени на «19». Джефф продвигает свою Метку Времени, останавливается на символе Событие 7 и набирает 2 карты Предметов, а затем раскрывает 7 карт Событий по одной и набирает 2 карты предметов соответственно. Если какое-либо из раскрытых событий вызовет пожар или затопление в комнате, где находится гном Джеффа – он погибает!

На этом ход Джеффа завершен. Начинается ход Ларри. Если у него будет хоть немножко удачи, он сможет перезапустить двигатели и «Красный Ноябрь» избежит ужасной судьбы!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

По желанию вы можете попробовать поиграть с добавочными правилами.

БОЛЬШАЯ ПРОБЛЕМА

Чтобы сделать игру более напряженной, вместо того, чтобы поместить карты событий «Отсрочка» в сброс после раскрытия, уберите их из игры. В следующий раз колода Событий будет более насыщена бедствиями.

ОТСРОЧКА НЕИЗБЕЖНОЙ СМЕРТИ

Игроки, которых печалит выбывание персонажей до окончания игры, могут применить следующее правило:

Призрачная Метка времени или Метка Времени игрока не убирается со Шкалы времени. Игрок, гном которого погибает, сбрасывает все своих карты Предметов и поворачивает карту Гнома трезвой стороной. Затем игрок бросает кубик, чтобы определить случайную комнату, в которой появиться новый гном, но уже без предметов. Затем игра продолжается как обычно.

БЕЗУМНЫЕ ГНОМЫ

Игроки, жаждущие резни при игре в «Красный Ноябрь», или средствах мешать товарищам покинуть судно могут играть по следующим правилам:

По ходу игры параноидальные гномы держат в секрете свои карты Предметов от других гномов. Если активный игрок разыгрывает карту Лом и его гном находится в одной комнате с другим номом, он может атаковать гнома, затратив на это действие одну минуту, плюс две дополнительных минуты, если комната затоплена.

После объявления о нападении, защищающийся игрок может сыграть карту Лом как средство защиты. Если у него нет карты Лома, то он погибает. В противном случае оба игрока бросают кубик действия и вычитают из полученного результата свой текущий уровень опьянения. Гном с большим полученным результатом убивает гнома с меньшим результатом.

Победитель забирает себе карты Предметов проигравшего гнома. Смерть гнома разыгрывается по обычным правилам (если только не играете с правилом «Отсрочка неминуемой смерти»). См. «Отбросить коньки» на стр.10.

2 ИГРОКА

При игре вдвоем каждый из игроков контролирует по два гнома. Каждый гном держит свои карты Предметов отдельно и должен обмениваться предметами согласно правилам. Действие «Покинуть товарищей» игнорируется.

СОЛО

Если вы играете с одиночку, то получаете под свой контроль трёх гномов (по желанию можно и больше). Каждый гном держит свои карты Предметов отдельно и должен обмениваться предметами согласно правилам. Действие «Покинуть товарищей» игнорируется.

CREDITS

Game Design: Bruno Faidutti and Jef Gontier

Game Development: Matt Anderson

Editing: Mark O'Connor, Jeff Tidball, and William Niebling

Graphic Design: WiL Springer

Additional Graphic Design: Brian Schomburg

Cover Art: Christophe Madura

Interior Art: Christophe Madura

Board Art: Frank Walls

Art Direction: Zoë Robinson

Lead Playtester: Mike Zebrowski

Playtesters: Sean Ahern, Laurent Bernard, Olivia and Olivier Bernou, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Gwenaël Bouquin, Bruno Cathala, Robin Clairefond, Daniel Lovat Clark, Cyrille & Maud Daujean, Julien Delval, Emile de Maat, Aaron Fenwick, Brett Fenwick, Matthew Fenwick, Marieke Franssen, Nate French, Pierre Gaubil, Hannah, Leon Huisman, William Jayne, Jonathan, Jan Kant, Bart-Jan Kikkert, Corey Konieczka, Rob Kouba, Serge Laget, Marc Laumonier, Myriam Lemaire, Cédric Littardi, Rutger MacLean, David Marks, Hervé Marly, Adrien Martinot, David Mendleson, Claire Monier, Nadine, Mark O'Connor, SanJuro, Stéphane Pantin, Vincent Peissel, Pierô & Coralie, Alain Pissinier, Nanou Rambaud, Arnaud Rostain, Magali Rouillet, Anne Saunders, Quentin Serrurier, Cédric Siderakis, Arjan Snippe, WiL Springer, Jason Steinhurst, Stéphane Thuillière, Olivier Truc, Wilco van de Camp, Johannes van Staveren, Remco van der Waal, Frank Vermeulen, Hervé Villechaize, Vera Visscher, and many people who joined games at the Anse game weekend and at the Essen game fair.

Producer: Steven Kimball

Production Manager: Eric Knight

FFG Lead Game Designer: Corey Konieczka

FFG Lead Game Producer: Michael Hurley

Executive Developer: Christian T. Petersen

Publisher: Christian T. Petersen

Thanks to Serge Laget and Bruno Cathala for Shadows over Camelot and to Peter Prinz for Jenseits of Theben – Red November wouldn't have been as it is if we had not played these two games before.



© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Red November*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

TURN SEQUENCE

1. Movement
2. Action
3. Faint Check
4. Updates

MOVEMENT SUMMARY

1. Open a Hatch (1m)
2. Reflow Water (0m)
3. Enter a Room (optional; 0-1m)
or
Leave the Sub (1m)

ACTION SUMMARY

ACTION	TIME
Unblock Door	1-10 m + 2m 🌊
Extinguish Fire	1-10 m
Pump Water	1-10 m
Fix Engine	1-10 m + 2m 🌊
Fix Oxygen Pumps	1-10 m + 2m 🌊
Fix Reactor	1-10 m + 2m 🌊
Stop Missile Launch	1-10 m + 2m 🌊
Kill Kraken	1-10 m
Draw Item Cards	1-4 m + 2m 🌊
Trade Item Cards	1 m + 2m 🌊
No Action	1 m
Abandon Comrades	All remaining minutes

ROOM KEY

ROOM NAME	ROOM NUMBER
Engine Room	1
Oxygen Pumps	2
Reactor Room	4
Missile Control	7
Equipment Stores	8
Captain's Cabin	10

