



ПРАВИЛА ИГРЫ (ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ)

Для быстрого освоения правил игры желательно понять несколько основных принципов.

1. Игроки действуют одновременно в каждой фазе игры. Они одновременно отдают приказы своим отрядам и одновременно выполняют одинаковые приказы. Естественно, определённые действия игроки выполняют по очереди, например, броски кубиков при стрельбе двух отрядов друг по другу. Но при этом всё равно считается, что эти отряды стреляют одновременно. Если два отряда получили приказы двигаться на один и тот же гекс, они движутся одновременно, по принципу "гекс за гексом".
2. Каждому отряду в игре соответствует его персональная карточка, где указаны все возможные приказы, которые могут быть отданы этому отряду и все возможные особые свойства и состояния этого отряда. Отряд не может получить приказ, символа которого нет в его карточке. Например, если в карточке нет символа приказа "стрельба в движении", этот отряд не может получить приказ "стрельба в движении".
3. В основе игры лежит реалистичность отображения боя на игровом столе. Естественно, невозможно в настольной игре учесть все нюансы и тонкости. Но в этой игре, как и в реальном бою, действуют основные правила для любого командира, которые можно считать тактическими советами для игроков:
 - Старайтесь предугадать действия противника.
 - Блефуйте, старайтесь ввести противника в заблуждение.
 - Ведите разведку.
 - Грамотно используйте особенности местности.
 - Концентрируйте огонь и атаки на главных целях и объектах.
 - Берегите свои войска, не подставляйте их под огонь противника.
4. Игра "Великая Отечественная" - это расширяемая игровая система. В стартовые наборы входят отряды, необходимые для изучения правил и разыгрывания нескольких простых сценариев. Игровая система постоянно пополняется новыми наборами пехоты, артиллерии, танков и авиации, которые продаются отдельно. В каждый набор входит карточка отряда с его уникальными свойствами и возможными приказами. О всех дополнительных наборах и игровых дополнениях вы можете узнавать на сайте www.art-of-tactic.com. Сайт обновляется регулярно.
5. Вы можете создавать свои собственные сценарии или загружать новые сценарии с нашего сайта www.art-of-tactic.com. Библиотека сценариев постоянно обновляется, и Вы можете принять участие в её пополнении.

Вторая редакция правил игры Великая Отечественная системы Art of Tactic включает в себя правила первой редакции с учетом дополнений и изменений версии 0.01, а также ряд новых дополнений и правил.

Правила второй редакции написаны с учетом предложений и поправок активных игроков. С появлением в игре новых отрядов в правила добавлены специальные свойства и возможности. Основной ряд дополнений и изменений добавлен в правила по результатам активного обсуждения игровой системы опытными игроками на официальном форуме игры www.art-of-tactic.com/ru/forum/.

ГЛАВНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ПРАВИЛ:

1. Выбор типа боезапаса.....	3
2. Дополнение новой фазы хода – Радиоперехват	3
3. Дополнение погодного условия Сильный ветер	5
4. Добавлены расширенные пояснения и примеры к ряду приказов	6-17
5. Дополнение правила распространения Дымовой завесы	7
6. Дополнение приказа Воздушный десант	9
7. Дополнение приказа Снабжение по воздуху.....	10
8. Дополнение приказа Поджог	13
9. Дополнение приказа Разведка.....	15
10. Дополнение приказа Корректировка огня артиллерии.....	15
11. Дополнение приказа Ожидание для всех отрядов в игре	16
12. Дополнение свойства Уничтожение колючей проволоки.....	17
13. Дополнение свойства Движение по болоту.....	17
14. Дополнение свойства Преодоление водной преграды.....	18
15. Дополнение описания железнодорожных и водных отрядов	18
16. Дополнение правил для железнодорожных отрядов.....	18
17. Дополнение инженерного сооружения – Склад	19
18. Дополнение правила инженерного сооружения Железная дорога	20
19. Дополнение новых типов местности Брод; Озеро; Камни и Овраг	21-22

ВАЖНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ:

1. Ограниченная линия видимости отрядов. Для отрядов в скрытом состоянии - 8 гексов, для всех остальных отрядов - 6 гексов.....	5
2. Определение права передвижения при совпадении маршрутов передвижения отрядов противников	6
3. Ограничение загруженности транспортных отрядов	6
4. Загрузка припасов транспортными отрядами со склада, а не вне игрового поля	6,14
5. Ответный огонь по авиации возможен при выполнении любого приказа.....	8
6. Назначение Зоны поражения при выполнении приказа Засада с дальностью от 0 до максимального значения дальности стрельбы	11
7. Изменение правила обнаружения засады	11
8. Изменение дальности Корректировки огня	18
9. Изменение правила инженерного сооружения ДОТ	20
10. Защита отрядов в окопе +2.....	20
11. Защита отрядов в ДОТе +3	20

ИЗМЕНЕНИЯ ИНТЕНСИВНОСТИ ОГНЯ АВИАЦИОННЫХ ОТРЯДОВ

LaGG-3 [6 3]	Bf-109 F2 [7 4]	Ju-87 B2 [2 1]	IL-2 [1 -]
-----------------	--------------------	-------------------	---------------

НАЧАЛО ИГРЫ

Игра проводится на игровом поле, которое состоит из шестиугольных клеток – гексов, на каждом из которых изображен определенный вид местности. Каждый гекс имеет свой номер, который указывается в приказах, отдаваемых отрядам. При стыковке отдельных полей игрового поля некоторые гексы могут иметь два и более номеров. В этом случае в приказе указывается любой из номеров. Выберите один из сценариев. Для начинающих игроков мы рекомендуем выбрать из сценариев, прилагаемых к обучающим правилам игры.

Подготовьте игровое поле как указано в сценарии.

Аккуратно отделите детали от литников и соберите модели отрядов, как показано в схемах сборки. Расставьте отряды согласно выбранному сценарию.

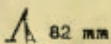
Игра предназначена для двух и более игроков. Для игры вдвоем оба игрока командуют разными армиями. Для большего числа игроков отряды одной армии делятся между игроками.

ОТРЯД И КАРТОЧКА ОТРЯДА




Отряд – основная единица в игре, представленная моделью на игровом поле и карточкой с характеристиками, свойствами и доступными для отряда приказами. На карточке и на флаге отряда необходимо написать один и тот же номер.

2. СИМВОЛ ОТРЯДА

 Символ соответствия карточки и модели отряда.

3. ЧИСЛЕННОСТЬ ОТРЯДА

 Максимальная численность отряда. За каждое полученное повреждение зачеркивается один символ.

При зачеркивании последнего символа отряд убирается с игрового поля.

КАРТОЧКА ОТРЯДА

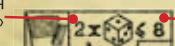
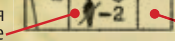
ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ

На лицевой стороне указаны все характеристики и свойства отряда.



4. СТОЙКОСТЬ ОТРЯДА

Стойкость – это совокупный показатель боевого духа солдат, обученности и опыта командного состава, взаимодействия и взаимопонимания между солдатами и командирами, от этого показателя зависит, как отряд действует в критических ситуациях.

Правило прохождения «Теста на стойкость»  Начальное значение стойкости отряда. Уменьшение значения стойкости за каждое повреждение  Необходимо написать новое значение стойкости.


Стойкость отряда увеличивается, если отряд находится в зоне командования штаба (стр. 18).

5. ЗАЩИТА

Защита отряда – это совокупный показатель защитного снаряжения (брони у танков) и уровня подготовки бойцов (экипажа). Например, отряд танков Т-34 с обычным экипажем имеет меньшую защиту, чем отряд таких же танков с гвардейским экипажем.

Значение собственной Защиты отряда  Поле, в которое необходимо записать новое значение Защиты.

1. ТИП ОТРЯДА

 Принадлежность отряда к конкретному типу.

В графе необходимо написать такой же номер, как на флаге модели отряда. В игре представлены различные типы отрядов:

Пехота		
Артиллерия		
Техника		
Бронетехника		
Легкие танки		
Средние танки		
Тяжелые танки		
Легкая авиация		
Тяжелая авиация		

Некоторые приказы, инженерные сооружения и типы местности увеличивают (или уменьшают) защиту отряда. Все значения защиты суммируются.

За каждое полученное попадание в течение хода значение Защиты уменьшается на одну единицу. Попадания, полученные отрядом в течение хода, суммируются.

Если Защита становится равной 0, то каждое новое попадание считается повреждением.

В начале каждого хода Защита отряда становится равной начальному значению.

Пример: В один ход взвод танков Т-34 был назначен целью приказов Огонь на подавление взводом Pz.Krfw.II, Огонь взводом Pz.Krfw.III, Бомбардировка Ju-87 и Стрельба в движении Pz.Krfw.III.

Все попадания, которые будут получены взводом Т-34, суммируются. Взвод Т-34 имеет Защиту 3 и, так как находится на гексе с редколесьем, дополнительную Защиту +1. Итого Защита 4.

ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ:

Огонь на подавление. Взвод Pz.Krfw.II нанес 1 успешное попадание. Защита взвода Т-34 стала 2 и +1 к защите от местности. Итого 3.

Повреждений получено не было, но так как отряд стал целью приказа Огонь на подавление, то все равно должен пройти Тест на стойкость. Взвод Т-34 успешно проходит Тест на стойкость.

Огонь. Взвод Pz.Krfw.III нанес 2 успешных попадания. Защита взвода Т-34 стала 0 и +1 к защите от местности. Итого 1. Повреждений не получено, поэтому Тест на стойкость проходить не надо.

Бомбардировка. Штурмовики Ju-87 нанесли 1 успешное попадание. Защита взвода 0, и +1 к защите от местности он теперь не получает. Итого Защита отряда 0.

Теперь каждое попадание будет считаться повреждением. За каждое полученное повреждение отряд будет терять 1 единицу численности. На данный момент взвод Т-34 поврежденный от Бомбардировки не получил и Тест на стойкость из-за потерь проходить не должен, но, так как он стал целью авиационного отряда, то Тест на стойкость все-таки проводится. Взвод Т-34 успешно прошел Тест на стойкость.

Стрельба в движении. Взвод Pz.Kpfw.III нанес 2 успешных попадания. Так как Защита взвода Т-34 равна 0, то этот взвод теряет две единицы численности. Отряд получил повреждения и теперь должен пройти Тест на стойкость. Взвод Т-34 не прошел Тест на стойкость и должен перейти в состояние Огневого подавления. В этом состоянии отряд не может получить приказ и не получает дополнительную Защиту, в данном случае отряд не получит в следующем ходу +1 к защите от Редколесья. Несмотря на то, что в этом ходу взвод Т-34 полностью израсходовал свою Защиту и даже получил повреждения, в следующем ходу Защита отряда станет равной начальному значению. Итого Защита взвода Т-34 будет 3. Если бы отряд прошел Тест на стойкость, его Защита равнялась бы 4.

6. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОТРЯДА



7. СОСТОЯНИЕ ОТРЯДА



На некоторых карточках в состоянии отряда может быть указано увеличение защиты +1, независимо от этого окоп дает дополнительную защиту +2.

Состояния, которые может принять отряд. При переходе в одно из состояний необходимо сделать пометку в соответствующей графе. Отряд может оставаться в принятом состоянии на следующий ход.

8. БОЕЗАПАС



Максимальный боезапас отряда.

Единицей боезапаса считается изображение одной обоймы.

При выполнении некоторых приказов необходимо зачеркнуть указанное в описании приказа количество единиц боезапаса. При пополнении боезапаса метки стираются.



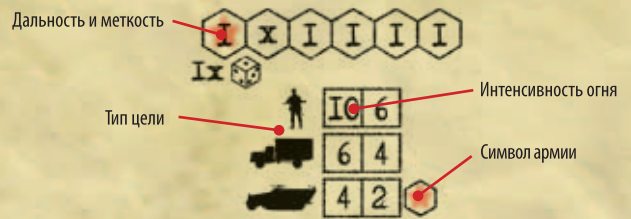
У некоторых отрядов перед началом игры нужно выбрать тип боезапаса. Боезапас, который не будет использоваться, необходимо зачеркнуть.

9. СТОИМОСТЬ



Используется при создании армий перед началом игры.

10. ОГНЕВАЯ МОЩЬ ОТРЯДА



ТИП ЦЕЛИ

Типы отрядов, которым можно нанести повреждения. Отряд не может назначить целью отряд противника, тип которого не указан на его карточке.

ИНТЕНСИВНОСТЬ ОГНЯ

Для каждого типа цели используется своя шкала интенсивности огня. В каждой графе шкалы, в зависимости от численности отряда, указано количество кубиков для Теста на стрельбу. С уменьшением численности отряда его интенсивность огня уменьшается.

Пример: при стрельбе по пехоте отрядом полного состава (2 фигурки) бросаются 10 кубиков; отрядом неполного состава (1 фигурка) бросаются 6 кубиков.

СИМВОЛ АРМИИ

Указывает на то, что цель может быть поражена только в Ближнем бою.

ДАЛЬНОСТЬ И МЕТКОСТЬ

Первый гекс – это гекс, на котором находится сам отряд игрока. Значение в первом гексе используется только в Ближнем бою. Остальные гексы показывают, на каком удалении может быть поражен отряд противника. В каждом гексе указано максимальное значение, которое должно выпасть на кубиках для попадания при проведении Теста на стрельбу. Символ **Ix** указывает на то, что в ближнем бою интенсивность огня этого отряда равна 1 (необходимо бросать один кубик).

Пример: Для данного отряда все значения выше 1, выпавшие на кубиках, являются промахами.

При стрельбе с высот дальность стрельбы увеличивается (стр. 22).

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ

На оборотной стороне карточки изображены символы приказов, которые отряд может выполнить. Отряд не может ни при каких условиях выполнить приказ, символ которого не изображен на оборотной стороне его карточки. Подробное описание приказов находится в разделе «Приказы» (стр. 6-17).

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько ходов согласно сценарию. Один ход игры состоит из четырех фаз:

1. Отдача приказов;
2. Радиоперехват;
3. Выполнение приказов;
4. Тесты на стойкость.

Фаза хода считается завершенной, если все игроки закончили выполнение действий.

Пока первая фаза не будет закончена, никто не может начать выполнение действий второй фазы.

ФАЗА 1. ПЛАНИРОВАНИЕ И ОТДАЧА ПРИКАЗОВ ОТРЯДАМ

Игроки должны скрытно от противника отдать приказы всем своим отрядам. В этой фазе игроки не должны видеть, какие приказы отдаются отрядам противника.

Сразу несколько приказов один отряд получить не может.

Чтобы отдать приказ отряду, необходимо поставить метки в соответствующих графах приказа.

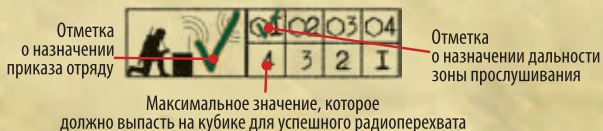
Если игрок, по каким-либо причинам не отдал приказ своему отряду, то на данный ход игры считается, что отряд выполняет приказ Ожидание (см. стр. 16).

После того, как отряду был отдан приказ, его карточку необходимо положить лицевой стороной вверх.

Когда игроки отдадут всем своим отрядам приказы, ход переходит к следующей фазе.

ФАЗА 2. РАДИОПЕРЕХВАТ

РАДИОПЕРЕХВАТ



Отряд может перехватить назначение приказов отрядам противника.

Для этого необходимо бросить один кубик за каждый отряд противника, который находится в назначенной приказом зоне прослушивания.

Для каждого отряда противника в зоне прослушивания тест на радиоперехват проходит отдельно.

Для успешного прохождения теста на кубике должно выпасть значение не больше того, что указано для выбранной дальности прослушивания.

Пример: для зоны прослушивания дальностью три гекса указано значение 2. Тест на радиоперехват будет считаться пройденным, если на кубике выпадет значение 1 или 2. При значении 3, 4, 5 или 6 тест будет считаться не пройденным.

Если тест на радиоперехват не пройден, то ход игры сразу же переходит к следующей фазе Выполнение приказов.

Если тест на радиоперехват был пройден, то противник должен перевернуть карточку своего отряда, у которого был перехвачен приказ, чтобы показать отданный ему приказ.

КООРДИНИРОВАНИЕ СО ШТАБОМ

Игрок может изменить отданные приказы любым своим отрядам (не более шести). Чтобы определить, какому количеству отрядов можно изменить приказы, необходимо бросить один кубик. Выпавшее значение на кубике соответствует количеству отрядов, которым можно изменить приказ.

Штаб должен быть в игре и не находиться в состоянии Ближнего боя или в состоянии Огневого подавления.

После того, как координирование со штабом будет выполнено, ход игры переходит к следующей фазе Выполнение приказов.

ФАЗА 3. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

Игроки должны перевернуть карточки всех своих отрядов обратной стороной вверх, чтобы противники могли видеть приказы друг друга. После этого ни один приказ не может быть отменен или заменен другим. Приказы выполняются игроками в строгой последовательности, согласно очередности исполнения видов приказов.

Приказы одного вида выполняются одновременно.

При выполнении приказов игроки совершают необходимые действия по очереди, но в игровой ситуации эти действия считаются одновременными.

ПРЕРЫВАНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЛИТЕЛЬНОГО ПРИКАЗА

Если отряд выполняет длительный приказ, на выполнение которого требуется более одного хода, то игрок может прервать выполнение данного приказа. В начале хода, вместо отметки о продолжении выполнения приказа, игрок может отдать новый приказ. Отметки в прерванном приказе не стираются. Игрок в любой ход может продолжить выполнение прерванного приказа.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

1. Приказ Оборона
2. Приказ Огонь на подавление
3. Приказ Огонь
4. Действия Aviации
5. Приказ Атака
6. Приказ Засада
7. Специальные приказы
8. Приказы Передвижения

ФАЗА 4. ТЕСТ НА СТОЙКОСТЬ

Отряды, которые находились в течение всего хода в состоянии Огневого подавления, должны пройти Тест на стойкость.

Если Тест на стойкость был пройден, то в следующем ходу в фазу планирования и отдачи приказов отряду можно назначить приказ.

Если Тест на стойкость не был пройден, то отряд остается в состоянии Огневого подавления в течение всего следующего хода и должен будет снова проходить Тест на стойкость.

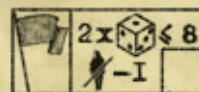
Если отряд только в этом ходу принял состояние Огневого подавления, то в конце хода Тест на стойкость не проходит.

Если на момент прохождения Теста на стойкость отряд находится в командной зоне Штаба, то к значению стойкости отряда необходимо прибавить +2 (см. Поднятие боевого духа стр. 18).

В конце хода нужно сделать отметку в карточке хода о завершении очередного хода игры.

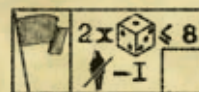
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

ТЕСТ НА СТОЙКОСТЬ



Проводится немедленно если:

1. отряд оказался целью приказа Огонь на подавление;
2. отряд получил повреждения;
3. отряд со свойством Танкобоязнь стал целью приказа Атака отрядов Легких, Средних или Тяжелых танков;
4. отряд стал целью авиационного отряда;
5. отряд стал целью приказа Атака и был атакован во фланг или тыл;
6. отряд стал целью приказа Мощная атака, например, отрядов советской морской пехоты или немецкой элитной пехоты.

При прохождении Теста на стойкость нужно бросить то количество кубиков, которое указано в таблице Стойкости отряда . Для удачного прохождения теста сумма выпавших значений на кубиках не должна превышать значение Стойкости отряда на момент прохождения теста 8. Если на момент прохождения Теста на стойкость отряд находится в командной зоне Штаба, то к значению стойкости отряда увеличивается, как указано на карточке Штаба (см. Поднятие боевого духа стр. 18).

ОГНЕВОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

Если Тест на стойкость не пройден, то отряд переходит в состояние Огневого подавления.



1. На лицевой стороне карточки в состоянии отряда ставится пометка в графе Огневое подавление.
2. Все приказы, которые еще не были выполнены в этот ход, отменяются.
3. Отряд может только вести ответный огонь в Ближнем бою, при этом меткость ответного огня равна значению, указанному в поле состояния Огневого подавления.
4. Отряд, который находится в состоянии Огневого подавления, имеет дистанцию видимости 1 гекс.
5. Отряд не получает дополнительную защиту (местность, инженерные сооружения).

На следующий ход:

1. В карточке отряда зачеркивается изображение флага в таблице Стойкость отряда.
2. Отряд не может получить приказ.
3. В конце хода в фазу 4 нужно пройти повторный Тест на стойкость.

Повторный Тест на стойкость пройден - с начала следующего хода отряд перестает находиться в Огневом подавлении и может получить приказ.

Повторный Тест на стойкость не пройден - отряд продолжает находиться в Огневом подавлении на следующий ход. В фазу 4 отряд должен будет снова пройти повторный Тест на стойкость.

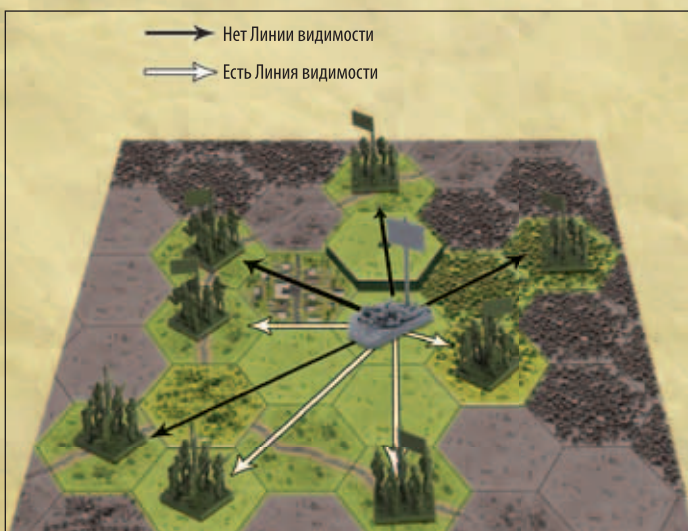
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

В игре используется понятие Линия видимости.


Это линия, мысленно проведенная между центром гекса, на котором находится отряд игрока, и центром гекса, на котором находится его цель. Для того, чтобы цель была видимой, на этой линии не должно быть гексов с местностью, которая дает преграду на линии видимости. Какие именно типы местности являются преградой на линии видимости, указано в описаниях местности (стр. 21-22).

Отряды игрока и отряды противника не являются преградами на линии видимости.

При определении линии видимости рекомендуется воспользоваться ниткой, натянутой между центрами гексов.



Линия видимости для всех типов отрядов составляет не более 6 гексов. Цель, которая находится дальше 6 гексов, считается невидимой для отряда.


 Отряды со свойством Скрытое состояние имеют дальность видимости 8 гексов.

У отрядов, которые находятся на холме, линия видимости увеличивается на +1 за каждый уровень высоты (см. Холм стр. 22).

Отряды, которые находятся в состоянии Огневого подавления, имеют дистанцию видимости 1 гекс.

Отряды, которые находятся в Ближнем бою, имеют дистанцию видимости 1 гекс (см. Ближний бой стр. 11).

ТЕСТ НА СТРЕЛЬБУ

1. Определить Линию видимости и дальность до цели.
2. Определить тип цели.
3. Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.
4. Бросить кубики.
5. Сверить выпавшие значения со значением меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.
6. Убрать значения, которые превышают Меткость стрельбы отряда.
7. Оставшиеся значения считаются попаданиями.
8. Убрать количество попаданий, равное значению Защиты цели, включая дополнительную защиту. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются. Только после этого убирается количество попаданий, равное защите цели и делаются пометки о снижении Защиты в Карточке цели. Учитываются все попадания за ход при выполнении разных приказов.
9. Оставшиеся попадания считаются повреждениями.
10. За каждое повреждение снижается одна единица численности отряда. Зачеркивается один символ .

СТРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ ОТЯДОВ

Если на гексе находится три и более отрядов противника одного типа, то за счет высокой кучности расположения под обстрел попадает не только отряд, являющийся целью стрельбы, но и другие отряды того же типа.

1. Выбрать один отряд в качестве цели.
 2. Провести Тест на стрельбу.
 3. Половина тех кубиков, на которых значения превысили Меткость стрельбы отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо Интенсивности огня при стрельбе по следующей цели.
 4. Провести Тест на стрельбу по следующему отряду.
 5. Половина тех кубиков, на которых значения превысили Меткость стрельбы отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо Интенсивности огня при стрельбе по следующей цели.
- Стрельба по группе отрядов проводится до тех пор, пока не будут обстреляны все отряды данного типа или пока у игрока не закончатся все кубики, на которых значения превысили меткость стрельбы при предыдущем Тесте на стрельбу.
- Если игрок бросает один кубик, то при любом результате этот бросок является последним при обстреле отрядов на одном гексе.

СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ



У всех отрядов, которые имеют сектор стрельбы, сектор различается только в дальности стрельбы. Эти отряды могут вести стрельбу по отряду противника, только если он попадает в сектор стрельбы. В остальных направлениях отряды вести стрельбу не могут.

ФЛАНГИ И ТЫЛ



Сектор стрельбы может быть направлен только в одну из сторон гекса. Все остальные стороны гекса считаются флангами и тылом отряда. Отряд, который не имеет Сектора стрельбы, также не имеет флангов и тыла. Если отряд был назначен целью приказа Атака во фланг или тыл, то перед проведением Ближнего Боя этот отряд должен пройти Тест на стойкость.

Если отряд не пройдет Тест на стойкость, то он немедленно должен будет перейти в состояние Огневого подавления.

В Ближнем бою значение его меткости будет использовано, как указано на карточке в графе состояния Огневого подавления.

При Атаке отряда во фланг или тыл дополнительная Защита от окопа не учитывается.

Если на одном гексе с отрядом, у которого есть фланги, находится отряд, не имеющий флангов и тыла, то фланги и тыл считаются прикрытыми, и при Атаке этого гекса проходить Тест на стойкость не надо. Ближний бой в этом случае проводится по общим правилам (см. Ближний бой стр. 11).

СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР

Игра может проводиться согласно сценарию или по договоренности игроков с применением правила Сильный ветер. Сильный ветер является одним из погодных условий на момент проведения одного сражения. Правила на другие погодные условия появятся в дальнейшем, при выходе новых типов отрядов.

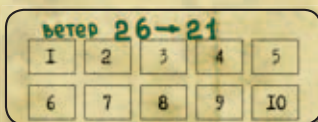
Если сражение проводится с применением правила Сильный ветер, то перед началом игры необходимо определить направление ветра.

Определение направления ветра:

1. выбрать любой гекс на игровом поле.
2. на одну любую сторону гекса положить кубик со значением 1.
3. на остальные стороны гекса по часовой стрелке по порядку положить кубики со значениями от 2 до 6 соответственно.
4. бросить кубик.
5. значение, которое выпало на кубике, указывает направление ветра от выбранного гекса (п.1)



Выбранное направление ветра действует до конца игры и используется по необходимости при выполнении некоторых приказов, например: Десант; Снабжение наземных войск по воздуху; Поджог; Дымовая завеса. В каких именно случаях используется направление ветра, указано в конкретных приказах.



Чтобы обозначить направление ветра, можно на карточке Хода указать номера гексов, показывающие направление ветра.

ТРАНСПОРТ

Транспортные отряды, которые осуществляют транспортировку пехоты, буксировку артиллерии или перевозят боезапас, могут быть загружены не более того, что могут загрузить согласно своей численности. Каждая единица численности транспортируемых отрядов занимает одну единицу численности транспортного отряда. Также одну единицу численности транспортного отряда занимают шесть единиц боезапаса. Одна единица мин или взрывчатки считается как две единицы боезапаса.

ГРУППА



Если на одном гексе находится несколько отрядов игрока, то для удобства расположения на игровом поле они могут быть обозначены как Группа. Игрок должен убрать с игрового поля отряды и поставить их на свои карточки.

Вместо отрядов на игровое поле игрок устанавливает флаг Группы. На карточке Группы игрок должен записать все номера отрядов, которые были обозначены как группа. Каждый отряд получает и выполняет приказ независимо от других отрядов в группе.

Отдать приказ сразу на всю Группу игрок не может. Группа не может быть целью.

Если отряд противника выполняет приказ Атака на один из отрядов игрока, который находится в Группе, то в Ближнем бою участвуют все отряды группы, но при этом отряд противника наносит повреждения только тому отряду, который был указан целью его приказа.

СТОЛКНОВЕНИЕ

Если при выполнении любых приказов передвижения маршруты движения отрядов противников пересекаются, то отряды должны остановиться на соседних гексах с гексом пересечения маршрутов движения. Должно учитываться правило движения отрядов «гекс за гексом».



Если маршруты движения отрядов направлены навстречу друг другу, то отряды должны остановиться на соседних гексах.



Если последний гекс маршрутов движения отрядов противников совпадает, то для того, чтобы определить какой именно отряд совершает на него передвижение, игроки должны бросить за каждый свой отряд по одному кубику. К каждому выпавшему значению на кубике необходимо прибавить значение стойкости отряда, которое он имеет на данный момент. Игрок, который имеет больший результат, продолжает выполнение приказа своим отрядом и совершает передвижение на указанный гекс.



Если у одного игрока несколько отрядов совершают передвижение на тот же гекс, что и отряды противника, то бросок кубика проводится для каждого отряда.

На указанный гекс совершают передвижение только те отряды, значение которых оказалось больше, чем у противника. Отряды, у которых значения оказались меньше, чем у противника, прерывают выполнение приказа на передвижение на соседнем гексе.

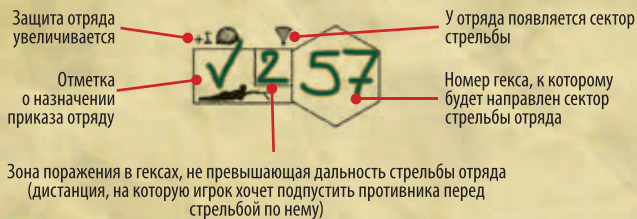
При равных значениях отряды противников остаются на соседних гексах. Должно учитываться правило движения отрядов «гекс за гексом».

Пример: Два отряда Советской армии и три отряда Вермахта имеют одинаковый конечный гекс в маршруте движения. Все отряды должны кинуть по одному кубику и сравнить результаты с учетом добавления своей Стойкости. У отрядов Советской армии с учетом добавления Стойкости получились значения $5+7=12$ и $3+7=10$. У отрядов Вермахта с учетом добавления Стойкости получились значения $2+8=10$; $3+5=8$ и $4+7=11$. На конечный гекс передвигается только один отряд Советской армии со значением 12. Отряд Советской армии со значением 10 на гекс не передвигается, так как у противника есть отряд со значением 11. Все отряды Вермахта имеют значения меньше, чем у отряда РККА, поэтому ни один их отряд не передвигается на конечный гекс маршрута.

ПРИКАЗЫ

1. ОБОРОНА

Расходуется одна единица боезапаса. Стрельба производится только один раз за ход.



Зона поражения отряда должна быть минимум 1 гекс. Зона поражения не может иметь дальность 0.

Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения и на Линии видимости противник выполняет любой из приказов Передвижения (кроме приказа Ожидание) или приказ Атака, даже если отряд противника только начинает движение с гекса, который находится в Зоне поражения.

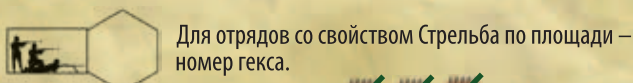
Если в Зоне поражения несколько отрядов противника выполняют приказы Передвижения, то игрок, чей отряд находится в Обороне, выбирает, по какому именно отряду противника назначить стрельбу.

Если противник понес потери, то он должен пройти Тест на стойкость.

Если тест пройден, то отряд противника должен продолжить выполнение своего приказа.

Если отряд противника не прошел Тест на стойкость, то он сразу же переходит в состояние Огневого подавления и не может продолжить выполнение своего приказа.

2. ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ



Расходуется три единицы боезапаса. Приказ может быть отдан, только если противник находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы.

При выполнении приказа Огонь на подавление к Интенсивности огня отряда нужно добавить половину значения Интенсивности огня для того же типа цели, по которому производится Огонь на подавление с округлением в большую сторону.

После обстрела отряда противника должен пройти Тест на стойкость, даже в том случае, если не получил повреждений.

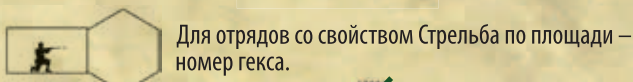
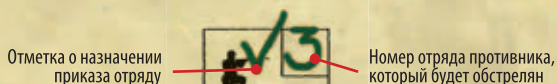
Если противник после обстрела на подавление не прошел Тест на стойкость, он не может выполнить приказ, который был отдан ему в этом ходу, кроме приказа Огонь на подавление.

Отряды со свойством Стрельба по площади могут назначить Огонь на подавление на гексы, на которых нет видимых отрядов противника, например, отряд в Засаде.

Огонь на подавление всеми отрядами происходит одновременно.

Потери убираются из игры только после выполнения всех приказов Огонь на подавление всеми игроками.

3. ОГОНЬ



Расходуется одна единица боезапаса. Приказ может быть отдан, только если противник находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы.

Стрельба всех отрядов происходит одновременно.

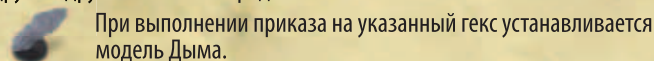
Потери убираются из игры только после выполнения всех приказов Огонь всеми игроками.

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА

Приказ выполняется одновременно с приказами Огонь.



Расходуется одна единица боезапаса. Является преградой на Линии видимости. Приказ может быть отдан, только если гекс находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы отряда, выполняющего приказ, или другого дружественного отряда.



Все отряды, которые оказались на гексе с дымовой завесой, не могут получать и выполнять приказы Атака, Засада, Специальные приказы и приказы Передвижения, которые были отданы в этот ход. Через гекс, где установлена дымовая завеса, не может проходить маршрут движения. Если отрядам уже был назначен маршрут движения, то они должны прервать выполнение приказа на передвижение на соседнем с дымовой завесой гексе. Отряд на гексе с дымовой завесой считается невидимым и не может быть назначен целью приказов.

Если игра проходит с применением правила Сильный ветер (см. Сильный ветер стр. 5), то дымовая завеса распространяется по направлению ветра по следующему правилу:

1 ход. Дымовая завеса находится на гексе, куда был произведен выстрел (необходимо установить модель дыма).

2 ход. На соседнем гексе по направлению ветра (второй гекс) в начале хода появляется новая дымовая завеса (необходимо установить модель дыма).

3 ход. На соседнем гексе по направлению ветра (третий гекс) в начале хода появляется новая дымовая завеса (необходимо установить модель дыма).

4 ход. Дымовая завеса убирается из игры со всех трех гексов перед началом хода.

Если игра проходит без применения правила Сильный ветер, то дымовая завеса убирается с игрового поля в конце третьего хода после выстрела.

4. ДЕЙСТВИЯ АВИАЦИИ

АВИАЦИЯ НА НАЧАЛО ИГРЫ

На начало игры все авиационные отряды находятся вне игрового поля на своих карточках.

Все карточки авиационных отрядов считаются единым аэродромом, где каждая карточка авиационного отряда является его стоянкой на аэродроме. Карты с аэродромами появляются в последующих дополнениях к игре.

На начало игры все авиационные отряды находятся в состоянии готовности к вылету, если в сценарии не указано обратного.



АЭРОДРОМ И ПОДГОТОВКА К ВЫЛЕТУ

На оборотной стороне карточки авиационного отряда есть поля Состояния подготовки отряда к вылету, обозначенные римскими цифрами I, II, III, IV. Также на оборотной стороне карточки находятся символы приказов, которые может выполнить этот авиационный отряд. Отряд не может ни при каких условиях выполнить приказ, символ которого не изображён на оборотной стороне его карточки.

В конце хода, в котором авиационный отряд должен вернуться на свой аэродром, его модель отряда с игрового поля помещается на свою карточку отряда.



В этот же ход на карточке отряда нужно поставить отметку в графе Посадка (I).

Каждый последующий ход на оборотной стороне карточки отряда необходимо ставить отметку в Состоянии подготовки к вылету. Отметку в Состоянии подготовки к вылету можно ставить не больше одной за ход и в определенной последовательности, как указано на карточке отряда.



Последней ставится отметка в графе Готовность к вылету.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ОТРЯДОВ, ПОНЕСШИХ ПОТЕРИ

Несколько неполных одинаковых отрядов могут объединиться в один отряд. Объединиться могут только те отряды, которые имеют одинаковые карточки. Общее количество единиц численности отрядов, которые будут объединены, не должно превышать численность одного полного отряда. Специального приказа для объединения отдавать не требуется.

ВЫЛЕТ

Приказ на вылет можно отдать только в том случае, если:

1. авиационный отряд находится в состоянии Готовность к вылету.
2. штаб игрока находится на игровом столе. Штаб не должен быть в Ближнем бою и не должен быть в состоянии Огневого подавления.



В состоянии отряда нужно поставить отметку в графе Вылет. В начале фазы Выполнения приказов отряд выставляется на край игрового поля на любой из неполных гексов в Зоне вылета.

Карточку отряда нужно положить рядом лицевой стороной вверх.

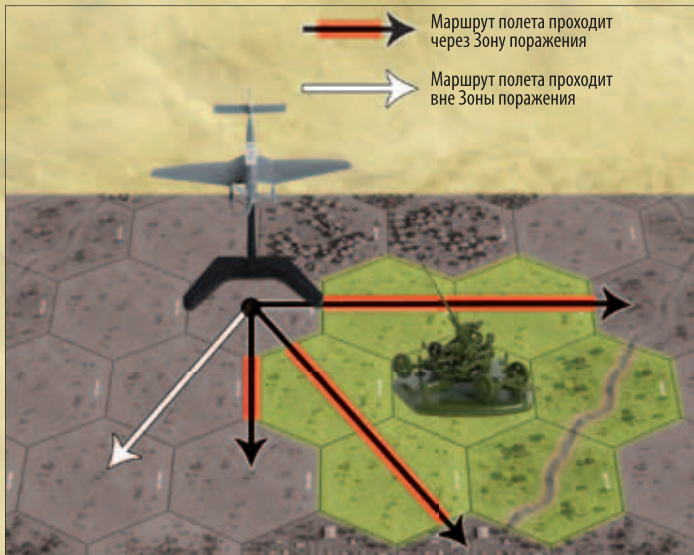
Отданный приказ не может быть изменен или отменен и должен быть выполнен в следующем ходу.

На следующий ход игрок должен от центра неполного гекса, на котором находится авиационный отряд, до центра гекса, на котором находится цель вылета или до центра гекса, который сам является целью вылета, мысленно провести прямую линию.

Эта прямая линия называется Маршрут полета.

Если Маршрут полета проходит через Зону поражения зенитной артиллерии противника, которая находится в обороне или в состоянии Засада, то противник должен провести стрельбу по авиационному отряду. Обстрел зенитной артиллерией производится на дальней границе Зоны поражения.

Если зенитная артиллерия или гекс, на котором она находится, является целью вылета, то обстрел авиационного отряда производится в ее Зоне поражения на дальней границе и на том гексе, где она находится. Таким образом, если авиационный отряд атакует зенитную артиллерию, которая выполняет приказ Оборона, он будет обстрелян два раза за один ход. Если Маршрут полета проходит не через гекс, который входит в Зону поражения или в Зону патрулирования, а только по его стороне, то считается, что Маршрут полета все равно проходит через Зону поражения или Зону патрулирования.



Если авиационный отряд понес потери, то для того, чтобы этим отрядом продолжить выполнение приказа, игрок должен пройти Тест на стойкость для этого отряда (стр. 4).

Если Тест на стойкость не пройден, то авиационный отряд игрока прерывает выполнение приказа и немедленно возвращается на аэродром без учета Маршрута полета.

После того, как авиационный отряд выполнил приказ, он остается на игровом поле до следующего хода.

На следующий ход в конце фазы вылета авиации авиационный отряд должен вернуться на аэродром без учета маршрута полета.

ПРИКАЗЫ ДЛЯ АВИАЦИИ

БОМБАРДИРОВКА (ШТУРМОВКА)



Цель приказа должна быть видна одному из дружественных отрядов. Целью приказа может быть назначен гекс, на котором нет видимых отрядов противника.

Если целью приказа был назначен гекс, то авиационный отряд вылетает по маршруту полета на указанный гекс. Атакованными считаются все отряды и инженерные сооружения на гексе.

Если целью приказа был назначен отряд противника, то авиационный отряд вылетает по маршруту полета на гекс, на котором находится его цель. Если цель переместилась, она будет атакована на другом гексе. Если цель вступила в Ближний бой, то будут атакованы все отряды, которые находятся в том числе и дружественные. Атакованными считаются не только отряд, который назначен целью вылета, но и все остальные отряды и инженерные сооружения на том же гексе.

Даже в том случае, если ни один из отрядов не понес потери, все отряды, которые находятся на атакованном гексе, должны пройти Тест на стойкость.

ОТВЕТНЫЙ ОГОНЬ

Ответный огонь по авиационным отрядам могут нанести только отряды, которые являются целью бомбардировки (штурмовки) или находятся на гексе-цели бомбардировки (штурмовки).

При этом для ведения ответного огня отряды могут выполнять любой приказ, кроме отрядов, имеющих свойство Сектор стрельбы, которые находятся в свернутом состоянии.

Авиационные отряды и наземные отряды, которые ведут ответный огонь, наносят попадания одновременно.

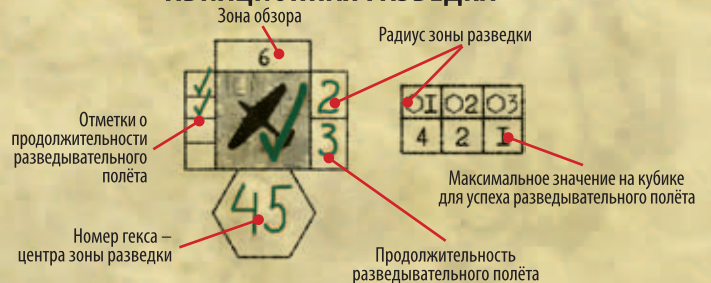
Потери убираются после того, как все отряды проведут Тесты на попадание.

ПЕРЕХВАТ



Воздушный бой длится до победы или поражения, но не более допустимого количества ходов нахождения в Воздушном бою для каждого авиационного отряда.

АВИАЦИОННАЯ РАЗВЕДКА



Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружественного отряда.

В приказе ставится отметка об отдаче этого приказа, указывается номер гекса, являющегося центром зоны разведки, указывается радиус зоны разведки и продолжительность разведывательного полета.

Приказ Авиационная разведка может отдаваться для двух целей:

1. Разведка замаскированных целей противника (находящихся в состоянии Засада или в скрытом состоянии). Каждый ход в фазу действия авиации игрок проходит тест на разведку, для этого необходимо бросить кубик для определения успеха воздушной разведки. Максимальные значения для разных радиусов, при которых разведка считается успешной,

указаны в таблице рядом с символом приказа. В случае, если тест на разведку был пройден успешно, противник обязан выставить на игровое поле отряды, находившиеся в состоянии Засада. Отряды, которые находились в скрытом состоянии, считаются обнаруженными. При разведке замаскированных целей автоматически производится обзор местности. Дальность Зоны обзора местности указана в графе приказа.

2. Обзор местности.

Отряды противника, которые находятся вне зоны видимости наземных отрядов игрока, но в зоне обзора авиации (указано на карточке авиационного отряда), могут быть назначены целью стрельбы отрядов со свойством Стрельба по закрытым позициям при наличии штаба на игровом поле, который не находится в состоянии Огневого подавления или в Ближнем бою.



Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружественного отряда.

В графе Цель вылета указывается номер гекса, вокруг которого будет осуществляться патрулирование.

В графе приказа указано максимальное расстояние, которое может быть назначено при патрулировании.

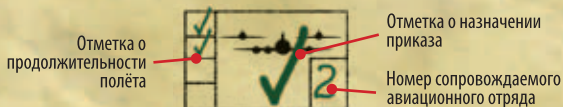
В графе приказа необходимо указать дальность Зоны патрулирования и продолжительность патрулирования.

Для Зоны патрулирования необходимо указать расстояние в гексах, которое не превышает указанное в графе приказа расстояние.

Продолжительность патрулирования назначается по выбору игрока, но не более той, что указана в графе приказа.

Приказ выполняется несколько ходов, как указано в карточке отряда.

СОПРОВОЖДЕНИЕ ДРУЖЕСТВЕННОГО АВИАЦИОННОГО ОТРЯДА



Сопровождающий отряд истребителей следует по тому же маршруту, что и сопровождаемый им отряд.

При попадании в Зону поражения зенитной артиллерии противника, находящейся в Обороне или в состоянии Засада, под обстрел попадают истребитель сопровождения и сопровождаемый им авиационный отряд, при этом зенитная артиллерия расходует одну единицу боезапаса.

Если сопровождаемый отряд должен вступить в Воздушный бой, то вместо него в бою участвует истребитель сопровождения. Сопровождаемый отряд может уклониться от Воздушного боя и продолжить выполнение приказа, но только в том случае, если все авиационные отряды противника связаны боем с истребителями сопровождения.

Продолжительность полёта истребителя сопровождения не должна быть больше продолжительности полёта сопровождаемого отряда.

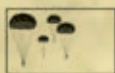
При достижении максимальной продолжительности полёта истребитель сопровождения должен вернуться на аэродром в конце фазы действия авиации того хода, в котором была достигнута максимальная продолжительность полёта.

ДЕСАНТ

Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружественного отряда.



Десантироваться могут отряды, у которых в карточке есть свойство Десант.



Проводить десантирование могут авиационные отряды, у которых есть приказы Десантирование.

ВЫСАДКА ДЕСАНТА ВЫПОЛНЯЕТСЯ ЗА НЕСКОЛЬКО ХОДОВ:

1 ХОД. ВЫЛЕТ

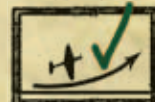


Авиационный отряд:

Отряд транспортной авиации должен находиться в состоянии готовности к вылету.

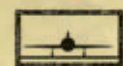


В приказе Десантирование указывается номер десантного отряда и номер гекса, куда будет произведено десантирование.



В состоянии авиационного отряда нужно поставить отметку в графе Вылет.

Модель авиационного отряда устанавливается на неполный гекс на край игрового поля в Зоне вылета.



Десантный отряд:

В состоянии десантного отряда необходимо поставить отметку в графе «посадка в самолет».

Модель отряда должна находиться вне игрового поля на карточке.

Если численность десантного отряда больше численности авиационного транспорта (например, если авиационный транспорт понес потери в численности при предыдущем вылете), то при загрузке в транспорт численность десантного отряда уменьшается до численности транспортного отряда. В карточке десантного отряда необходимо зачеркнуть лишние единицы численности.

2 ХОД. ДЕСАНТИРОВАНИЕ

Если по пути к гексу десантирования авиационный отряд получает повреждения, то десантируемый отряд должен получить столько же повреждений и потерь в численности, сколько и транспортный отряд.

Авиационный отряд:

Отряд производит Вылет в указанный гекс (см. Вылет стр. 7).

Десантный отряд:

Если игра проходит с применением правила Сильный ветер (см. Сильный ветер стр. 5), то при десантировании отряд должен пройти Тест на Снос.

Для прохождения теста необходимо бросить один кубик.

При результате 1, 2 или 3 отряд смещается на 1, 2 или 3 гекса соответственно по направлению ветра относительно гекса, указанного в приказе.

При результате 4, 5 или 6 отряд десантируется в указанный гекс.

Если при прохождении теста на снос десантируемый отряд смещается за край игрового поля, то отряд считается уничтоженным (потерялся, разбежался, занялся мародерством).

Если игра проходит без применения правила Сильный ветер, то тест на Снос проходить не надо, отряд десантируется в указанный гекс.

Модель десантного отряда устанавливается на игровое поле.

Отметку в графе Посадка в самолет необходимо убрать.

Если отряд десантировался на гекс со сложной местностью, то он должен пройти тест на Приземление.

ТЕСТ НА ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Тест на Приземление проводится в фазу Вылета авиации.

При десантировании Местность (см. стр. 21-22) рассматривается по трем типам:

Легкая

Равнина; Кустарник; Пашня.

Тест на Приземление отрядом проходить не требуется.

Средняя

Редколесье; Деревня; Город; Овраг; Брод; Камни.

Нужно бросить один кубик. При выпадении значения 1 отряд теряет одну единицу численности. Защита отряда не учитывается.

Тест на Стойкость проходить не требуется.

Тяжелая

Лес; Болото; Река; Озеро.

К тяжелым типам местности так же относятся инженерные сооружения: Мост; Разрушенный мост; Понтонный мост; Железнодорожный мост; Разрушенный железнодорожный мост.

Нужно бросить один кубик. При выпадении значений 1 или 2 отряд теряет одну или две единицы численности соответственно. Защита отряда не учитывается. Тест на Стойкость проходить не требуется.

При десантировании на гексы Река; Болото или Озеро отряд после того, как проведет Снаряжение, на следующий ход может получить только приказ Боевое движение.

Приземление на гекс, занятый противником

Если отряд десантируется на гекс, на котором находится противник, то в этот ход в фазу выполнения приказа Атака между отрядами проводится Ближний бой.

Защита и Интенсивность огня десантировавшегося отряда используются с половинными значениями с округлением в большую сторону. На следующий ход отряд должен выполнить Снаряжение (если в его карточке указано свойство Снаряжение), даже если продолжает Ближний бой. Выполняя Снаряжение в Ближнем бою отряд может нанести атаки с половинными значениями Интенсивности огня и Защиты.

3 ХОД. СНАРЯЖЕНИЕ



Авиационный отряд:

В конце фазы вылета авиации отряд должен вернуться на аэродром без учета Маршрута движения. В карточке отряда ставится отметка в графе Посадка.



Десантный отряд (если на карточке есть графа Снаряжение в состоянии отряда):

На карточке десантного отряда в графе состояния Снаряжение нужно сделать отметку.

В этот ход отряду приказ отдать нельзя.

В течение хода, пока отряд находится в состоянии Снаряжение, его Защита и Интенсивность огня используются с половинными значениями с округлением в большую сторону.

Пример: Защита отряда 2, интенсивность огня при стрельбе по пехоте полным составом 8.

После десантирования отряд находится в состоянии Снаряжение в течение хода. Если отряд на этом ходу обстрелян или атакован противником, то его Защита будет равна 1, а интенсивность огня в ближнем бою 4.

На следующий ход отряд перестает находиться в состоянии Снаряжение, и его Защита и Интенсивность огня используются как указано на карточке отряда.

Если на карточке десантного отряда нет графы Снаряжение в состоянии, то этому отряду можно отдать приказ в начале хода как обычно.

Защита и Интенсивность огня используются, как указано на карточке.

СНАБЖЕНИЕ НАЗЕМНЫХ ВОЙСК ПО ВОЗДУХУ



Цель приказа обязательно должна находиться на Линии видимости дружественного отряда.

Снабжение оказывается в игре в конце фазы вылета авиации.

Если игра проходит с применением правила Сильный ветер, то при сбросе снабжения нужно пройти тест на Снос.

Для прохождения теста необходимо бросить один кубик.

При результате 1, 2 или 3 зона приземления снабжения смещается на 1, 2 или 3 гекса соответственно по направлению ветра.

При результате 4, 5 или 6 сброс снабжения происходит в указанный гекс.

Если сброс снабжения произошел на один из гексов с местностью: Болото; Река; Камни; Мост; Брод или Озеро, то груз снабжения считается полностью уничтоженным.

Если при прохождении теста на снос, снабжение смещается за край игрового поля, то груз (склад) считается уничтоженным.

Если игра проходит без применения правила Сильный ветер, то тест на Снос проходить не надо, сброс снабжения происходит в указанный гекс.

После осуществления сброса на карточке снабжения необходимо указать номер гекса, куда произошел сброс, и где будет находиться снабжение.

Карточка снабжения должна быть расположена на столе так, чтобы она была видна всем игрокам.

Правила использования снабжения см. на стр. 19.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Воздушный бой проводится в конце фазы Вылета авиации, перед тем, как авиационные отряды должны вернуться на аэродром.

Если авиационный отряд был вынужден участвовать в воздушном бою, то он прерывает выполнение отданного ему приказа.

Воздушный бой проводится:

1. При выполнении приказа Перехват.

В воздушном бою участвует отряд, получивший приказ, и отряд противника, который указан целью приказа Перехват. Воздушный бой проводится на гексе, где находилась цель вылета.

2. При пересечении маршрутов полета авиационных отрядов противников.

В воздушном бою участвуют все отряды, маршруты полета которых пересеклись. Если один из отрядов имеет истребители сопровождения, то он может не участвовать по желанию игрока в этом Воздушном бою, но только в том случае, если все авиационные отряды противника оказались связаны боем. Воздушный бой проводится на гексе, на котором было совершено пересечение маршрутов полета.

3. При прохождении Зоны патрулирования или маршрута полета через зону патрулирования отряда противника.

Воздушный бой проводится на дальнем гексе Зоны патрулирования отряда противника. В случае участия в воздушном бою более двух авиационных отрядов рекомендуется для удобства игроков модели авиационных отрядов вынести за пределы поля, а на гекс, на котором происходит воздушный бой положить, кусочек бумаги с надписью «Воздушный бой». Воздушные бои происходят после проведения стрельбы зенитной артиллерии обоими игроками.

Правила проведения Воздушного боя

1. Стрельба всеми отрядами производится одновременно.

Потери засчитываются после того, как все отряды проведут Тест на стрельбу.

2. Тест на стрельбу проводится по общим правилам, но без учета дальности стрельбы и Линии видимости (см. стр. 5).

3. Каждый отряд в Воздушном бою должен назначить стрельбу по отряду противника. Отряд, который уже назначил стрельбу, и его цель считаются связанными боем. На отряд противника, который уже связан боем с одним из отрядов, нельзя назначить стрельбу до тех пор, пока у противника остаются отряды, еще не связанные боем. Т.е. два и более отряда игрока могут назначить стрельбу по одному отряду противника только тогда, когда у противника не осталось не связанных боем отрядов.

4. Стрельба назначается обоими игроками поочередно в порядке убывания значения Стойкости всех отрядов, которые участвуют в Воздушном бою.

При равных показателях стойкости право выбора решается броском кубика.

5. Тест на стойкость проводится при получении повреждений, но без учета дополнительного значения, если отряды находятся в Зоне командования Штаба. Если отряд не прошел Тест на стойкость, в конце фазы вылета авиации, после проведения всех Воздушных боев, он возвращается на аэродром, без учета маршрута полета.

6. Если в конце хода в Воздушном бою остались отряды противников, то все отряды остаются в состоянии Воздушного боя на следующий ход. В карточках отрядов нужно сделать отметку в соответствующей графе. Стрельба обоими игроками назначается заново (см. п. 4).



Суммарная продолжительность Воздушного Боя и продолжительность полёта, предшествующего Воздушному бою (патрулирование, сопровождение, разведка), не должна превышать продолжительности полёта, указанной в характеристике авиационного отряда. При достижении предельной продолжительности полёта авиационный отряд обязан выйти из боя и вернуться на аэродром в конце того хода, в котором он достиг предела продолжительности полёта.

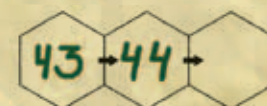
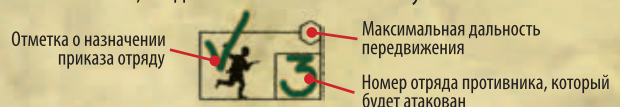
5. АТАКА

Только при выполнении этого приказа отряд может переместиться на гекс, занятый противником, чтобы вступить с ним в Ближний бой.

Исключение: передвижение через гекс, на котором находится отряд противника в засаде (см. Засада стр. 11).

Ближний бой проводится с применением правила Теста на стрельбу.

В ближнем бою отряды одного типа (кроме отрядов, которые находятся в состоянии огневого подавления) имеют одинаковое влияние местности, независимо от того, когда и с какого гекса они вступили в ближний бой.



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться. Последним необходимо указать номер гекса, на котором находится атакованный отряд противника.

МОЩНАЯ АТАКА



Выполняется вместо приказа Атака. Отряды пехоты и артиллерии противника перед Ближним боем должны пройти Тест на стойкость.

ВСТРЕЧНАЯ АТАКА

Если отряды противников получили приказ Атака и должны атаковать друг друга, то для того, чтобы определить, какой отряд перейдет на гекс к противнику, игроки должны бросить по кубику. Игрок, который выбросил большее значение на кубике, передвигает свой отряд на гекс к противнику.

БЛИЖНИЙ БОЙ

1. Расходуется одна единица боезапаса у всех отрядов, которые участвуют в Ближнем бою.
2. Интенсивность огня в Ближнем бою отрядов артиллерии используется по правилу 1 кубик за одну единицу численности, что отражено на карточке отряда
3. Отряды, которые находятся в Ближнем бою, могут быть целью приказов Огонь и Огонь на подавление отрядов со свойством Стрельба по площади. В этом случае под обстрел попадают все отряды. Тест на стрельбу нужно пройти для всех отрядов.
4. Отряды, которые находятся в Ближнем бою, могут быть целью приказа Атака.
5. Если один из отрядов был назначен целью вылета до того, как вступил в Ближний бой, то Бомбардировка/Штурмовка все равно проводится как обычно. Тест на стойкость от атаки Авиацией должны пройти все отряды, которые находятся на гексе.
6. Если в конце хода на одном гексе остались отряды противников, то все отряды, которые участвуют в этом Ближнем бою, не могут получить новых приказов в следующем ходу, кроме приказа Отход, и обязаны продолжить Ближний бой одновременно с выполнением других приказов Атака. Отряды считаются связанными боем. Связанным Ближним боем отрядам необходимо указать в карточке отряда номер отряда противника, который будет атакован.
7. У отрядов, которые находятся в Ближнем бою, Линия видимости составляет 1 гекс.
8. Если штаб находится в Ближнем бою, то его свойства Вызов авиации и Корректировка огня не действуют.

ОТСУТСТВИЕ БОЕПРИПАСОВ

Если у отряда, который находится в Ближнем бою, нет ни одной единицы боезапаса, то данный отряд считается захваченным в плен. Модель отряда убирается с игрового поля.

ТАНКОВАЯ ПЕХОТЫ



Если отряд Лёгких, Средних или Тяжелых танков атакует отряд пехоты, у которого в свойствах указана Танкобоязнь, то перед проведением Ближнего боя отряд пехоты должен пройти Тест на стойкость.

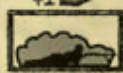
ОТХОД ИЗ БЛИЖНЕГО БОЯ

1. Отряды могут выйти из Ближнего боя.
2. Отряд должен получить любой приказ на передвижение.
3. Отойти можно только на соседний гекс.
4. По отряду, который отходит, атака в Ближнем бою проводится как обычно.
5. Отряд, который отходит из Ближнего Боя, атаку по противнику не проводит.
6. Если при отходе были получены повреждения, и Тест на стойкость не был пройден, то отряд не перемещается на соседний гекс и сразу же оказывается в состоянии Огневого подавления.

Б. ЗАСАДА



Если дальность стрельбы 0, то отряд не имеет Зоны поражения, сектора стрельбы, флангов и тыла.



При выполнении приказа необходимо поставить отметку в состоянии отряда в графе Засада.

ОТРЯД В ЗАСАДЕ

1. Отряд, который получил приказ Засада, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку, но продолжает оставаться в игре. Считается, что отряд находится в Засаде.
 2. В Засаде отряд может находиться несколько ходов по усмотрению игрока, пока не получит новый приказ или пока не будет обнаружен. Если отряд остается в Засаде на следующий ход, то приказ отдавать ему не нужно, действующим считается отданный ранее приказ.
 3. Не может быть назначен целью приказов Огонь, Огонь на подавление, Атака, Бомбардировка и Стрельба в движении.
 4. Если по гексу, на котором отряд находится в Засаде, производится Огонь или Огонь на подавление отрядами артиллерии со свойством Стрельба по площади (см. стр. 17), то для отряда в Засаде нужно пройти Тест на стрельбу. Засада считается обнаруженной только в том случае, если отряд перейдет в состояние Огневого подавления.
 5. Отряды, у которых есть свойство Сектор стрельбы, могут выполнить приказ Засада, только если находятся в развернутом состоянии.
- Выполнение приказа Засада отрядами Бронетехники, Легкими, Средними или Тяжелыми танками выполняется за два хода. Отряд переходит в состояние Засада на второй ход выполнения приказа в фазу выполнения Специальных приказов.

ВОЗМОЖНЫЕ ПРИКАЗЫ ДЛЯ ОТРЯДА В ЗАСАДЕ

Смена сектора стрельбы

Отряд меняет сектор стрельбы как обычно (см. приказ Смена сектора стрельбы стр. 12), но при этом остается в Засаде. Дальность Зоны поражения остается без изменений.

Изменение дальности зоны поражения

В приказе Засада необходимо указать новую дальность Зоны поражения. Отряд остается в Засаде.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАСАДЫ


При обнаружении отряд перестает считаться находящимся в Засаде. Модель отряда с карточки помещается обратно на игровое поле, на гекс, где была устроена Засада.

ОТРЯД В ЗАСАДЕ МОЖЕТ БЫТЬ ОБНАРУЖЕН НЕСКОЛЬКИМИ СПОСОБАМИ:

1. Если Авиационный отряд выполняет разведку замаскированных целей противника при выполнении приказа Авиационная разведка (см. Авиационная разведка стр. 8).
2. Если через гекс, на котором находится отряд в засаде, проходит маршрут движения отряда противника. Отряд противника прерывает выполнение приказа на передвижение на гексе, где была устроена Засада. Отряд, который находился в Засаде, и отряд, который совершал передвижение, вступают в Ближний бой. Несмотря на то, что Засада считается обнаруженной, в Ближнем бою у отряда в засаде есть дополнительная защита, как указано в приказе. Если у отряда в Засаде Зона поражения указана как 0, то к значению, которое должно выпасть на кубиках, необходимо добавить +1, как при Стрельбе из засады. Если противник вошел на гекс, где устроена засада, не со стороны Зоны поражения, то это для отряда в Засаде считается ударом во фланг (см. стр. 5). В этом случае +1 к значению, которое должно выпасть на кубиках, не добавляется.

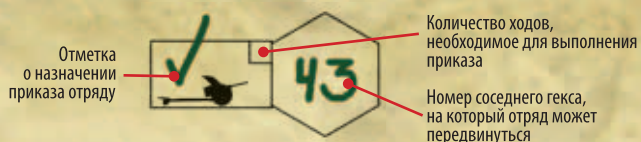
3. Если по гексу, на котором отряд находится в Засаде, производится неприцельная Стрельба по площади (см. стр. 17), например, при стрельбе БМ-13 по соседнему гексу.
4. Если отряд в Засаде производит стрельбу по отряду противника, который выполняет приказ на передвижение в его Зоне поражения.
5. В случае попадания в Зону разведки специальных отрядов противника, которые выполняют приказ Разведка.
6. Если отряд, выполняющий приказ Засада, попал под Огонь на подавление по площади, он проходит Тест на попадание, но продолжает при этом находиться в Засаде. Отряд будет считаться обнаруженным только в том случае, если не пройдет Тест на стойкость. Стрельба по площади по гексу, на котором находится отряд в Засаде, возможна только при выполнении приказа Огонь на подавление.

СТРЕЛЬБА ОТРЯДА ИЗ ЗАСАДЫ:

Расходуется одна единица боезапаса.  При стрельбе отряда из Засады к значению, которое должно выпасть на кубиках, необходимо добавить +1. Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения противник выполняет любой из приказов Передвижения (кроме приказа Ожидание) или приказ Атака, даже если отряд только начинает движение с гекса, который находится в Зоне поражения. Цель должна быть на Линии видимости отряда в Засаде. Если в Зоне поражения несколько отрядов противника выполняют приказы Передвижения, то игрок, чей отряд находится в Засаде, выбирает по своему усмотрению, по какому именно отряду противника назначить стрельбу. Если противник понес потери от стрельбы из Засады, то он должен сразу же пройти Тест на стойкость. Если тест пройден, то отряд противника должен продолжить выполнение своего приказа. Если отряд противника не прошел Тест на стойкость, то он сразу же переходит в состояние Огневого подавления и не может продолжить выполнение своего приказа (см. стр. 4). Если Зона поражения назначена дистанцией 0, то отряд в Засаде не производит стрельбу по противнику, он может только участвовать в Ближнем бою. +1 к значению, которое должно выпасть на кубиках, добавляется так же, как и при стрельбе из Засады. Если у отряда, который выполняет приказ Засада, нет в карточке приказа Огонь (например, батарея БМ-13), то этот отряд должен выполнить Огонь на подавление. +1 к значению на кубиках добавляется как и при обычной стрельбе.

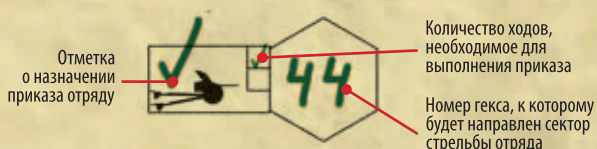
7. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИКАЗЫ

СВЕРТЫВАНИЕ



Возможность передвинуться на соседний гекс доступна только некоторым отрядам. Отряды, которые находятся в развернутом положении, должны выполнить приказ Свертывание перед тем, как получить один из приказов на Передвижение или приказ Буксировка.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ



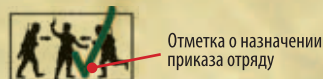
Номер гекса не стирается с карточки до тех пор, пока не будет изменен сектор стрельбы или отряд не выполнит приказ на Свертывание. Это необходимо для указания сектора стрельбы отряда. После выполнения приказа отряд имеет Фланги и Тыл. Отряды, которые находятся в свернутом состоянии, должны выполнить приказ Развертывание перед тем, как получить какой-либо приказ помимо приказа на Передвижение.

СМЕНА СЕКТОРА СТРЕЛЬБЫ

Возможен только для отрядов в развернутом положении. Приказ Свертывание выполнять не надо. Возможно выполнение данного приказа отрядом в развернутом положении, который находится в состоянии Засада. При выполнении приказа Смена сектора стрельбы Засада не считается обнаруженной. Отряды в развернутом положении, которые находятся в окопе, не могут выполнить приказ Смена сектора стрельбы.




СБОР



Несколько неполных одинаковых отрядов могут объединиться в один отряд. Объединиться могут только те отряды, которые имеют одинаковые карточки. При объединении все отряды, которые будут объединены, должны получить приказ Сбор. Все отряды должны находиться на одном гексе. Общее количество единиц численности отрядов, которые будут объединены, не должно превысить численность одного полного отряда. Боезапас нового отряда становится равным боезапасу отряда с максимальным числом единиц боезапаса. На игровом поле остается модель только одного отряда. Для нового отряда используется карточка и номер одного из отрядов, который выполнил приказ Сбор. При сборе для нового отряда нужно посчитать и записать в карточку значение Стойкости в зависимости от его численности (См. Стойкость стр. 2, 4).

МИНИРОВАНИЕ



Расходуется одна единица боезапаса мин.  Минируется тот гекс, на котором находится отряд саперов.

ЛОЖНОЕ МИНИРОВАНИЕ

Не расходуется боезапас. Отряд саперов может провести ложное минирование. Ложное минирование проводится для того, чтобы скрыть от противника истинное минирование. Ложное минирование можно проводить неограниченное количество раз за игру. Подрыва на гексе, который заминирован ложными минами, не происходит. При минировании гекса в карточке минного поля необходимо в качестве одного из типа мин поставить отметку в графе Ложные мины.

МИННОЕ ПОЛЕ

В конце последнего хода минирования на карточке минного поля нужно сделать отметки.



ПОДРЫВ НА МИННОМ ПОЛЕ

Если любой отряд, кроме отряда саперов, совершает передвижение через заминированный гекс, то противник обязан остановить выполнение приказа этим отрядом на том гексе, который был заминирован.

После остановки отряда на минном поле противник должен перевернуть оборотной стороной карту минного поля, чтобы подтвердить минирование этого гекса и показать тип мин.

Отряд считается подорвавшимся на минном поле и должен пройти Тест на подрыв.

Тест на подрыв на минном поле проходит по правилам Теста на стрельбу (см. Тест на стрельбу стр. 5).

Отряд, который начинает передвижение на заминированном гексе, независимо от полученного приказа на передвижение, передвигается только на один гекс и должен пройти Тест на подрыв.

На гексе, который был заминирован игроком, подрываются как отряды противника, так и свои собственные.

После подрыва минное поле остается в игре.

Подрыв на минном поле, которое не было разминировано, может происходить неограниченное количество раз за игру.



РАЗМИНИРОВАНИЕ



Чтобы отдать приказ на Разминирование, минное поле должно быть обнаружено.

Обнаружить минное поле без подрыва на нем может либо отряд саперов при выполнении приказа Боевое движение, либо танковый отряд, оснащенный минным тралом, при выполнении специального приказа. При выполнении других приказов передвижения отряд саперов получает повреждения на минном поле по тем же правилам, что и все остальные отряды.

Если отряд саперов, выполняя приказ Боевое движение, совершает передвижение через гекс, который заминирован противником, то противник обязан остановить выполнение приказа отрядом саперов на том гексе, который был заминирован, и перевернуть оборотной стороной карту минного поля, чтобы подтвердить минирование этого гекса и показать тип мин. Минное поле считается обнаруженным.

Если отряд саперов выполняет приказ Боевое движение через гекс, который заминировал дружественный отряд, то для противника минное поле не считается обнаруженным.

После разминирования минное поле убирается из игры.

ПОДРЫВ СООРУЖЕНИЙ

К сооружениям в игре относятся:

- Мосты;
- Понтонные мосты;
- ДОТы;
- Железные дороги;
- Железнодорожные мосты;
- Склады боеприпасов.

Расходуется одна единица боезапаса взрывчатки.

Если подрыв производит отряд саперов, то вместо взрывчатки расходуется одна единица боезапаса мин.

Чтобы подорвать сооружение, отряд должен находиться на соседнем гексе с гексом, где находится сооружение, которое будет подорвано.

На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы Выполнения специальных приказов, сооружение считается уничтоженным.

Все отряды, которые находились внутри сооружения на момент подрыва, также считаются уничтоженными и должны быть убраны из игры.

После подрыва сооружение убирается с игрового поля или заменяется разрушенным.

Отряд, который подорвал сооружение, не получает повреждений.

Количество ходов, необходимое для выполнения приказа



Отметка о назначении приказа отряду

ПОДЖОГ

Пожар в населенном пункте возможен в следующих случаях:

1. Поджог саперами или огнемётными танками.
2. Авиационная бомбардировка зажигательными бомбами.
3. При ведении Ближнего боя огнемётными танками.

ПОДЖОГ ОТРЯДОМ САПЕРОВ



Отметка о назначении приказа отряду

Поджог возможен только на гексах с населенным пунктом (Город, Железнодорожная станция или Деревня).

При выполнении приказа отряд должен находиться на гексе с населенным пунктом, на котором будет осуществлен поджог.

Пожар в населенном пункте длится несколько ходов в зависимости от вида населенного пункта.



В фазу выполнения специальных приказов на гекс устанавливаются две фишки: фишка Пожар и фишка Дым.

ПОЖАР В НАСЕЛЕННОМ ПУНКТЕ ПРОИСХОДИТ ПО СЛЕДУЮЩИМ ПРАВИЛАМ:

ПОЖАР В ДЕРЕВНЕ ИЛИ НА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЙ СТАНЦИИ (ДЛИТСЯ 6 ХОДОВ):

Первый ход. В фазу выполнения Специальных приказов на гекс устанавливается фишка Пожар с тремя маркерами пожара.

Второй ход. Отряд саперов должен получить один из приказов на передвижение и отойти с гекса, на котором происходит пожар. На гекс с пожаром устанавливается фишка Дым.

Третий ход. С фишки Пожар убирается один из трех маркеров. На соседний гекс (второй) по направлению ветра устанавливается фишка Дым.

Четвертый ход. С фишки Пожар убирается один из двух оставшихся маркеров. На соседний со вторым гексом по направлению ветра устанавливается фишка Дым.

Пятый ход. С фишки Пожар убирается последний маркер.

Шестой ход. В фазу выполнения специальных приказов с игрового поля убирается фишка Пожар и три фишки Дым.

ПОЖАР В ГОРОДЕ (ДЛИТСЯ 9 ХОДОВ):

Первый ход. В фазу выполнения Специальных приказов на гекс устанавливается фишка Пожар с шестью маркерами пожара.

Второй ход. Отряд саперов должен получить один из приказов на передвижение и отойти с гекса, на котором происходит пожар. На гекс с пожаром устанавливается фишка Дым.

Третий ход. С фишки Пожар убирается один из шести маркеров.

На соседний гекс (второй) по направлению ветра устанавливается фишка Дым.

Четвертый ход. С фишки Пожар убирается один из пяти оставшихся маркеров. На соседний со вторым гексом по направлению ветра устанавливается фишка Дым.

Пятый ход. С фишки Пожар убирается один из четырех оставшихся маркеров.

Шестой ход. С фишки Пожар убирается один из трех оставшихся маркеров.

Седьмой ход. С фишки Пожар убирается один из двух оставшихся маркеров.

Восьмой ход. С фишки Пожар убирается последний маркер.

Девятый ход. В фазу выполнения специальных приказов с игрового поля убирается фишка Пожар и три фишки Дым.

Дым является преградой на Линии видимости. Все отряды, которые оказались на гексе с Дымом не могут получать и выполнять приказы Атака, Засада, Специальные приказы и приказы Передвижения, которые были отданы в этот ход. Отряд на гексе с дымом считается невидимым и не может быть назначен целью приказов.

Через гекс с Дымом, не может проходить маршрут движения.

Если отрядам уже был назначен маршрут движения, то они должны прервать выполнение приказа на передвижение на соседнем с Дымом гексе. Отряды не могут входить в населенные пункты, в которых происходит пожар.

БУКСИРОВКА



Отметка о назначении приказа отряду



Отметка о назначении приказа отряду

Некоторые отряды артиллерии могут передвигаться по игровому полю с помощью буксировки транспортными отрядами.

При буксировке приказ на передвижение выполняет только транспортный отряд.

Отряд, который буксируется, приказов не получает.

Буксировка возможна, только если отряд находится в свернутом состоянии.

Отряд, который будет буксироваться, и транспортный отряд должны находиться на одном гексе и должны оба получить приказ на буксировку.

Отряд, который будет буксироваться, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку.

Транспортный отряд, который выполняет буксировку, не может получить приказ Походное движение.

Чтобы закончить буксировку, отряд должен получить приказ Развертывание.

СТРЕЛЬБА ПО ТРАНСПОРТНОМУ И БУКСИРУЕМОМУ ОТРЯДАМ

Если транспортный отряд получает повреждения от стрельбы, то буксируемый отряд должен получить столько же повреждений и потерь в численности, сколько и транспортный отряд.

Повреждения буксируемый отряд получает даже в том случае, если численность транспортного отряда больше.

Защита буксируемого отряда не учитывается.

Тест на стойкость после получения повреждений проводится только для транспортного отряда, но результат теста относится и к буксируемому отрядам.

Пример: Советский грузовик численностью 5 единиц транспортирует батарею 45мм пушек численностью 2 единицы. Автоколонна попала под обстрел и получила одно повреждение. Численность автоколонны сокращается на 1 единицу. Так как автоколонна получила 1 повреждение, то транспортируемая ею батарея пушек также получает 1 повреждение. Несмотря на то, что батарея 45мм пушек имеет защиту 1, она теряет одну единицу численности, как и транспортный отряд. Несмотря на то, что оба отряда понесли потери, Тест на стойкость проводится только для транспортного отряда. Автоколонна не прошла Тест на стойкость и переходит в состояние Огневого подавления. Батарея 45мм пушек также переходит в состояние Огневого подавления и больше не считается транспортируемой. Дальнейшие Тесты на стойкость для каждого отряда проводятся отдельно.

СНЯТИЕ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ

Отряд должен находиться на том же, либо на соседнем гексе, около общей грани которого установлена колючая проволока.

В конце фазы выполнения Специальных приказов модель колючей

провода необходимо убрать с игрового поля.



Отметка о назначении приказа отряду

СНЯТИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫХ ЗАГРАЖДЕНИЙ

Отряд должен находиться на том же, либо на соседнем гексе, около общей грани которого установлены противотанковые заграждения.

В конце фазы выполнения Специальных приказов модель противотанкового заграждения необходимо убрать с игрового поля.

Отметка о назначении приказа отряду



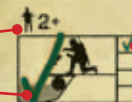
Количество ходов, необходимое для выполнения приказа

НАВЕДЕНИЕ ПЕРЕПРАВЫ

Отряд наводит понтонный мост через реку.

При получении приказа отряд должен находиться на соседнем с рекой гексе. В фазу выполнения Специальных приказов отряд перемещается на гекс с рекой, на котором будет наведена переправа.

Необходимая численность отряда для выполнения приказа



Количество ходов, необходимое для выполнения приказа

Отметка о назначении приказа отряду

Модель понтонного моста выставляется на гекс с рекой по одной секции в ход.

На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на гекс с рекой помещается последняя секция понтонного моста. Понтонный мост считается полностью установленным.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ

Отметка о назначении приказа отряду



Количество ходов, необходимое для выполнения приказа

С ТРАНСПОРТНОГО ОТРЯДА

Чтобы пополнить боезапас, отряд должен находиться на одном гексе с транспортом.

Приказ на получение припасов игрок должен отдать отряду, который будет получать новый боезапас, и транспортному отряду, который будет выдавать боезапас.

Транспортный отряд и отряд, который будет получать боезапас, выполняют этот приказ разное количество ходов.

Если в ходе игры отряд игрока смог пополнить боезапас, то игрок должен стереть с карточки отряда столько меток, сколько он решил передать с транспортного отряда.

В карточке транспортного отряда игрок должен зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было передано отряду.

Игрок необязательно должен получить весь боезапас.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

Одновременно получить приказ Получение припасов, с одного транспортного отряда могут несколько отрядов, если они находятся на одном гексе.

СО СКЛАДА



Отряд может получить припасы не только с транспортного отряда, но и со склада.

Для получения боезапаса отряд должен находиться на гексе,

где расположен Склад.

Игрок необязательно должен загружать весь боезапас полностью.

Метки с потраченного боезапаса стираются согласно полученному количеству единиц боезапаса.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

На карточке Склада необходимо зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было получено отрядом.

ЗАГРУЗКА ПРИПАСОВ

Отметка о назначении приказа отряду



Количество ходов, необходимое для выполнения приказа

Если у транспортного отряда закончился боезапас, который он может передать другим отрядам, то игрок может заново загрузить транспортный отряд со склада (см. стр. 19).

Для загрузки боезапаса транспортный отряд должен находиться на гексе, где расположен Склад.

Игрок не обязательно должен загружать весь боезапас полностью. Метки с потраченного боезапаса стираются согласно загруженному количеству единиц боезапаса.

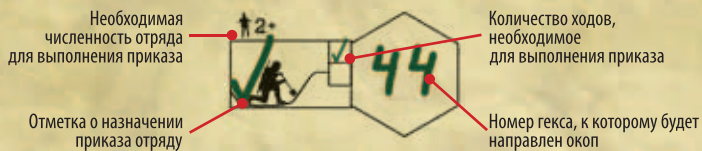
Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

На карточке Склада необходимо зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было загружено в транспортный отряд.

При несении потерь транспортным отрядом, который загружен боезапасом, за каждую потерю необходимо убрать шесть единиц боезапаса.

ОКОПАТЬСЯ

Игрок может установить на игровое поле окоп. При получении приказа отряд должен находиться на том гексе, где будет установлен окоп.



На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на гекс устанавливается модель окопа. При выполнении приказа защита отряда снижается до 0, независимо от собственной защиты и местности.

ВЫРУБКА ПРОСЕКИ

Отряд саперов может прорубить просеку в лесу для прохода других отрядов, которые не могут передвигаться по лесу. При получении приказа отряд должен находиться на гексе с лесом, в котором будет вырублена просека.



На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на гекс с лесом устанавливается дополнительный гекс с лесной вырубкой (см. описание местности стр. 21).

РАЗВЕДКА

При выполнении данного приказа отряд может обнаружить Засаду противника и отряды в Скрытом состоянии, которые находятся на Линии видимости.



При выполнении приказа Разведка, в конце фазы выполнения Специальных приказов, все отряды противника, которые находятся на Линии видимости в скрытом состоянии или в Засаде, считаются обнаруженными.

КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ АРТИЛЛЕРИИ



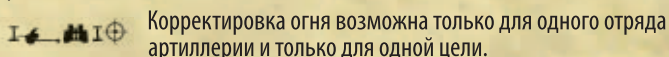
Выбранный отряд артиллерии может перебросить один раз за ход кубики, на которых выпали неудачные значения при выполнении приказа Огонь. Цель Артиллерийского отряда должна находиться на Линии видимости отряда, который для него выполняет корректировку огня.

Корректировка огня не действует на зенитную артиллерию, которая ведет стрельбу по авиационным отрядам.

Для зенитной артиллерии, которая ведет стрельбу по наземным целям, корректировка огня действует как обычно.

Корректировка огня возможна только по одной цели, указанной в приказе артиллерийского отряда.

Корректировка огня невозможна при выполнении артиллерийским отрядом приказа Огонь на подавление.



РЕМОНТ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ

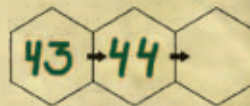


Отряд проводит ремонт железной дороги. Отряд должен находиться на гексе с разрушенной железной дорогой. На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, вместо разрушенной железной дороги устанавливается неразрушенная железная дорога в том же направлении.

8. ПРИКАЗЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

БОЕВОЕ ДВИЖЕНИЕ

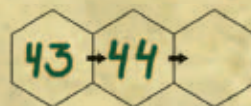
Максимальная дальность передвижения



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться.

ПОХОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ

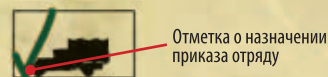
Максимальная дальность передвижения



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться.


ОЖИДАНИЕ

Отряд может оставаться в течение хода на том же гексе, где и находился на момент получения Приказов, без выполнения каких-либо действий.



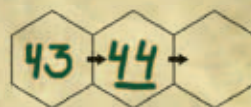
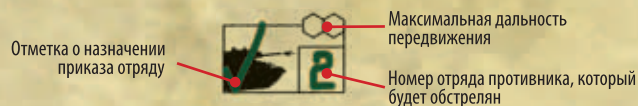
Данный приказ может выполнить абсолютно любой отряд в игре, даже если этот приказ не изображен на карточке. Если на карточке нет изображения данного приказа, то для его назначения на карточке не требуется проводить каких-либо действий. Если игрок по каким-либо причинам не отдал своему отряду приказа, то на данный ход игры считается, что отряд выполняет приказ Ожидание.

СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ

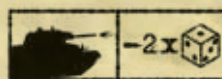
Расходуется одна единица боезапаса .

При отдаче приказа Стрельба в движении цель стрельбы должна находиться на Линии видимости.

Стрельба проводится по общим правилам, но в фазу выполнения Приказов передвижения. Если отряд, который является целью приказа Стрельба в движении, вступил в Ближний бой во время выполнения приказов Атака, то отряд, который выполняет приказ Стрельба в движении, выполняет передвижение, но стрельбу не производит. Стрельба по отрядам в Ближнем бою невозможна. Если цель приказа была уничтожена при выполнении приказов Огонь на подавление или Огонь, то отряд, который выполняет приказ Стрельба в движении, выполняет передвижение и тратит одну единицу боезапаса.



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться. Номер гекса, с которого будет проведена стрельба, необходимо подчеркнуть.



При Стрельбе в движении Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки отряда в графе Стрельба в движении.

ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ

Некоторые отряды могут передвигаться по игровому полю в транспорте, используя для передвижения транспортный отряд.

Отдать приказ можно, только если отряд находится на одном гексе с транспортным отрядом.

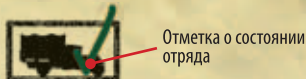
Транспортными отрядами для отрядов пехоты считаются отряды Техники, а также Железнодорожного или Водного транспорта, у которых в карточке есть приказ Посадка в транспорт.

При выполнении приказа Посадка в транспорт игрок должен отдать соответствующие приказы транспортному отряду и отряду, который будет в него помещен. Отряды, которые передвигаются в транспорте, не получают приказы. Приказ получает только транспортный отряд.



Модель отряда, который будет передвигаться в транспорте, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку.

В состоянии отряда необходимо сделать отметку в соответствующей графе.



Один транспортный отряд может вмещать в себя несколько отрядов.

Общая численность транспортируемых отрядов не должна превышать численность транспортного отряда.

Если отряды транспортируются железнодорожным транспортом, то их численность не должна превышать численность транспортных вагонов.

СТРЕЛБА ПО ТРАНСПОРТНОМУ И ТРАНСПОРТИРУЕМОМУ ОТРЯДАМ

Если транспортный отряд получает повреждения от стрельбы, то транспортируемый отряд должен получить столько же повреждений, сколько и транспорт.

Повреждения транспортируемый отряд получает даже в том случае, если численность транспортного отряда больше.

Игрок сам выбирает, какие из его транспортируемых отрядов понесут потери в численности.

Защита транспортируемого отряда не учитывается.

Тест на стойкость после получения повреждений для транспортного отряда и для транспортируемого отряда проводится отдельно.

Пример: Советский грузовик, численность которого составляет 4 единицы, транспортирует минометный взвод и пулеметный взвод.

Численность минометного взвода составляет 2 единицы, численность пулеметного взвода также 2 единицы.

Советский грузовик при получении повреждений несет потери в количестве 2 единиц.

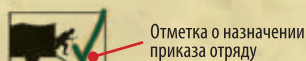
Так как автоколонна теряет 2 единицы численности, то игрок должен из общего числа транспортируемых отрядов вычеркнуть также 2 единицы.

Игрок должен выбрать, какой отряд или отряды из числа транспортируемых получит повреждения.

Игрок решает одну единицу численности снять с минометного взвода и одну единицу с пулеметного.

ВЫСАДКА ИЗ ТРАНСПОРТА

Чтобы отряд смог покинуть транспортное средство, игрок должен отдать соответствующий приказ транспортному отряду и отряду, который будет высаживаться.



Игрок должен поставить модель отряда с карточки обратно на игровое поле на тот же гекс, где находится транспортный отряд.

ПОГРУЗКА НА ПЛАТФОРМЫ

Транспортным отрядом для отрядов Техники, Бронетехники и любого типа Танков является железнодорожный транспорт, у которого в карточке есть приказ Погрузка на платформы.



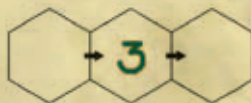
При выполнении приказа железнодорожный отряд и транспортируемый отряд должны находиться на одном гексе.



При погрузке на платформы железнодорожный отряд должен получить соответствующий приказ.



Транспортируемый отряд должен получить приказ на передвижение.



В маршруте движения указывается номер железнодорожного отряда.

Приказ выполняется несколько ходов, как указано в графе приказа железнодорожного отряда.

Модель отряда, который будет передвигаться в транспорте, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку.

Отряды, которые передвигаются в транспорте, не получают приказы.

Приказ получает только транспортный отряд.

Один транспортный отряд может вмещать в себя несколько отрядов.

Общая численность транспортируемых отрядов не должна превышать численность транспортных платформ железнодорожного отряда.

ВЫГРУЗКА С ПЛАТФОРМ



Чтобы осуществить выгрузку с транспортных железнодорожных платформ, игрок должен отдать соответствующий приказ транспортному отряду.



Транспортируемый отряд должен получить приказ на передвижение.



В маршруте движения указывается номер гекса, на котором производится выгрузка.


Приказ выполняется несколько ходов, как указано в графе приказа железнодорожного отряда.

На гексе с железнодорожной станцией выполнение приказа занимает вдвое меньшее количество ходов.

Игрок должен поставить модель отряда с карточки обратно на игровое поле на тот же гекс, где находится транспортный отряд.

СТРЕЛБА ПО ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОМУ ТРАНСПОРТУ

При обстреле железнодорожного транспорта тест на стрельбу проводится отдельно для поезда, транспортных вагонов и транспортных платформ, в которых находятся транспортируемые отряды.

Интенсивность огня при обстреле используется как при стрельбе по Бронетехнике .

При получении повреждений:



Поезд – железнодорожный отряд не может получать приказы на передвижение.



Транспортные вагоны – транспортируемый отряд пехоты должен получить столько же повреждений в численности.



Транспортные платформы – транспортируемый отряд техники должен получить столько же повреждений в численности.

Защита транспортируемых отрядов не учитывается.

Тест на стойкость от потерь проходят только транспортируемые отряды.

Пример: железнодорожный транспорт, в котором находится 4 единицы пехоты и две единицы Бронетехники, является целью приказа Огонь отряда немецкой батареи пушек Рак-35/36 в полной численности.

Стрельба производится с дальности три гекса.

На кубиках должно выпасть значение 1.

1. Стрельба по поезду.

Так как производится стрельба по поезду, то интенсивность огня используется, как для бронетехники. Интенсивность огня по бронетехнике у немецкой пехоты – 7.

При тесте на стрельбу выпали значения: 2;5;3;4;2;4;5.

Поезд не получает ни одного повреждения и может на следующий ход получить приказ.

2. Стрельба по транспортным вагонам.

При тесте на стрельбу выпали значения: 1;3;5;4;2;1;3.

По транспортным вагонам нанесено 2 повреждения. Игрок теряет две единицы численности пехоты.

Для отряда пехоты проводится Тест на стойкость.

3. Стрельба по транспортным платформам.

При тесте на стрельбу выпали значения: 2;4;1;1;5;1;6.

По транспортным платформам нанесено 3 повреждения.

Игрок теряет все единицы Бронетехники.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ ОТРЯДОВ

УНИЧТОЖЕНИЕ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



Если отряд с данной возможностью производит стрельбу по гексу, на котором установлена колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля.

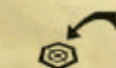
Уничтоженными считаются все колючие проволоки, которые находятся на гексе.

ПРОРЫВ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



Если отряд с данной возможностью проходит через сторону гекса, на которой находится колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Движение отряда не замедляется.

СТРЕЛБА ПО ПЛОЩАДИ



Целью стрельбы является не отряд, а гекс.

Гекс, который будет обстрелян, должен находиться на Линии видимости и в пределах дальности отряда, а также в пределах видимости союзного отряда.

В графе приказа Стрельба нужно указать номер гекса, который будет обстрелян.

Тест на стрельбу проводится для всех отрядов, которые находятся на атакованном гексе, отдельно.

ПОСТАНОВКА ДЫМОВОЙ ЗАВЕСЫ



Отряд может вести стрельбу дымовыми снарядами по площади. На гекс устанавливается фишка Дым (см. Огонь. Дымовая завеса стр. 7).

ТАНКОВАЯ ЗОНА



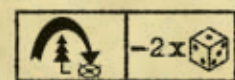
Если отряд танков любого типа атакует отряд, у которого в свойствах есть Танковая зона, то перед проведением Ближнего боя этот отряд должен пройти Тест на стойкость.

СЕКТОР СТРЕЛБЫ



Отряд может вести стрельбу только в секторе стрельбы (см. Сектор стрельбы стр. 5).

СТРЕЛБА ПО ЗАКРЫТОЙ ЦЕЛИ



Если противник находится не на Линии видимости, но находится в секторе стрельбы, то он все равно может быть назначен целью приказа отрядом, который имеет данную возможность.

Интенсивность огня отряда при стрельбе по закрытой цели снижается, как показано на карточке.

Цель должна находиться на Линии видимости одного из отрядов игрока. Выполнение данного приказа возможно только при наличии штаба на игровом поле, который не должен находиться в Ближнем бою или в состоянии Огневого подавления.

ДЕСАНТ



Отряд может десантироваться с помощью авиационных отрядов (см. Десант стр. 9).

ДВИЖЕНИЕ ПО БОЛОТУ



Отряд может совершать передвижение через гекс с болотом. Движение возможно только на один гекс за один ход.

ГОРНЫЕ ЧАСТИ



Отряд может совершать передвижение по отвесному склону. При движении вверх или вниз отряд может пройти только 1 гекс.

СКРЫТОЕ СОСТОЯНИЕ



В игре отряд находится в скрытом состоянии. Чтобы противник смог объявить скрытый отряд игрока целью приказа, он должен выполнить одно из действий:
- обнаружить, как описано в правилах обнаружения Засады (стр. 11).

- подвести любой из своих отрядов на соседний гекс.

В этом случае отряд теряет свойство скрытого состояния.

Если отряд с данным свойством был обнаружен, но совершил передвижение на другой гекс, то, начиная со следующего хода, он опять считается скрытым. Если отряд со свойством Скрытое состояние выполняет приказ Походное движение, то в начале следующего хода отряд не считается находящимся в скрытом состоянии.

Если обстреляны отряды, которые находятся на том же гексе, где и отряд в скрытом состоянии, то отряд в скрытом состоянии получает попадания по правилам Стрельбы по группе отрядов (см. стр. 5). Если по гексу, где находится отряд в скрытом состоянии, ведется стрельба по площади, то для отряда проводится Тест на стрельбу.

Модель отряда в Скрытом состоянии всегда находится на игровом поле, кроме случая, когда отряд выполняет приказ Засада.

ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ ВОДНУЮ ПРЕГРАДУ



Отряд может совершать передвижение через гекс с рекой или озером. Движение возможно только на один гекс за один ход.

КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ



Отряд артиллерии, который выполняет приказ Огонь, может один раз за ход перебросить кубики, на которых выпали неудачные значения при прохождении Теста на стрельбу.

Корректировка огня возможна только по одной цели, которая указана в приказе артиллерийского отряда.

Цель Артиллерийского отряда должна находиться в секторе стрельбы отряда со свойством Корректировка огня, на его Линии видимости в пределах дальности не более 8 гексов.

Корректировка огня возможна, только если отряд с данным свойством выполняет приказ Оборона.

Корректировка огня при выполнении любого другого приказа невозможна. Корректировка огня невозможна при выполнении артиллерийским отрядом приказа Огонь на подавление.

Отряд со свойством Корректировка огня не должен находиться в состоянии Огневого подавления и не должен находиться в Ближнем бою.

Корректировка огня не действует на отряды зенитной артиллерии, которые ведут стрельбу по авиационным отрядам.

Для отрядов зенитной артиллерии, которые ведут стрельбу по наземным целям, данное правило действует без изменений.

ЗОНА КОМАНДОВАНИЯ



У каждого штабного отряда есть своя Зона командования. Все отряды игрока, которые находятся в Зоне командования, имеют особые командные свойства.

ПОДНЯТИЕ БОЕВОГО ДУХА



Все отряды, которые находятся в Зоне командования и на Линии видимости штаба, получают дополнительное значение к стойкости, как указано в графе свойства на карточке отряда.

ВЫЗОВ АВИАЦИИ

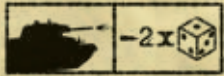


Вылет авиационных отрядов возможен только при наличии штаба на игровом поле.

Штаб не должен находиться в Ближнем бою и в состоянии Огневого подавления.

Если в ходе игры штаб был уничтожен, то авиационные отряды больше не могут получать приказ на Вылет.

СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ



При Стрельбе в движении Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки отряда.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ ОТРЯД



Отряд с данным свойством может передвигаться только по гексам с железной дорогой. Отряд двигается вдоль железной дороги вперед или назад.

В любой железнодорожный отряд может быть включено до двух отрядов зенитной артиллерии. Считается, что зенитная артиллерия установлена на дополнительные железнодорожные платформы. Интенсивность огня при стрельбе по платформам зенитной артиллерии используется, как при стрельбе по бронетехнике. Численность железнодорожных платформ с зенитной артиллерией такая же, как и численность самой зенитной артиллерии.

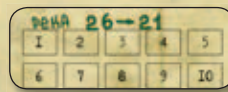
При обстреле железнодорожного отряда под обстрел попадают и платформы с зенитной артиллерией. Модели отрядов должны находиться на своих карточках вне игрового поля. Отряды Зенитной артиллерии могут выполнять только приказы Огонь на подавление, Огонь и Оборона. Приказ Оборона против наземных целей возможен, только если железнодорожный отряд не выполняет приказ на передвижение. Приказ Оборона против авиационных отрядов возможен даже в том случае, если железнодорожный отряд выполняет приказ на передвижение.

При выполнении приказа Ремонт железной дороги железнодорожный отряд может одновременно выполнять любой другой приказ, кроме приказа на передвижение.

ВОДНЫЙ ОТРЯД



Отряд с данным свойством может передвигаться только по гексам с рекой, кроме гексов с бродом или с полностью достроенным понтонным мостом. Гексы с мостом и с железнодорожным мостом отряд может пересекать как при обычном движении. При выполнении приказов Получение припасов и Посадка в транспорт транспортируемый отряд и боезапас должны находиться на соседнем с Водным отрядом гексе.



Согласно сценарию или по договоренности игроков в игре может быть назначено течение реки. На карточке хода необходимо указать с какого на какой гекс идет течение реки.

Водные отряды при движении по течению реки дальность движения не замедляют. При движении против течения реки дальность движения уменьшается на один гекс.

САНИТАРЫ



Все дружественные отряды пехоты и артиллерии получают дополнительную Защиту, как указано в графе свойства. Для этого отряд, который получит дополнительную защиту, должен находиться на том же или на соседнем гексе, на котором находится отряд со свойством Санитары.

ИНЖЕНЕРНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

СКЛАД



Не является преградой на Линии видимости. Может быть уничтожен подрывом либо стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений . Стрельба по инженерным сооружениям ведётся по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания.



На карточке склада необходимо указать номер гекса, где он будет находиться.

Карточка склада должна быть расположена на столе так, чтобы она была видна всем игрокам.

На складе может находиться боезапас только для одной из армий.

Склад не может быть захвачен и использован противником.

ПОПОЛНЕНИЕ БОЕЗАПАСА



Находясь на гексе, где находится склад, отряды могут при выполнении приказа Получение припасов пополнить свой боезапас. Игрок должен стереть с карточки отряда столько меток, сколько он решил получить со склада.

В карточке склада игрок должен зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было передано отряду.

Игрок не обязательно должен пополнять весь боезапас.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

Одновременно получить приказ Получение припасов, с одного склада могут несколько отрядов, если они находятся на одном гексе.

ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ НА СКЛАДЕ



Транспортные отряды, которые перевозят боезапас, могут пополнить боезапас на складе. Для этого транспортные отряды должны, находясь на одном гексе со складом, получить приказ

Получение припасов. Игрок должен зачеркнуть в карточке транспортного отряда столько единиц боезапаса, сколько он решил передать на склад. В карточке склада игрок должен стереть столько меток с боезапаса, сколько было получено на складе.

СКЛАДИРОВАНИЕ БОЕЗАПАСА



Транспортный отряд может в любом месте складировать боезапас, который он перевозит.

Для этого транспортный отряд должен получить приказ

Получение припасов. На гекс, где находится транспортный отряд, устанавливается склад. На карточке склада необходимо указать номер гекса, где он будет находиться. Игрок должен зачеркнуть в карточке транспортного отряда столько единиц боезапаса, сколько он решил передать на склад. В карточке склада нужно зачеркнуть лишнее количество боезапаса. На одном гексе может быть не более одного склада.

МОСТ



Является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости.

Водные отряды могут пересекать гекс с мостом.

При выполнении приказа Походное движение отряды могут пройти дополнительное количество гексов: пехота +1, техника +3, Бронетехника +2, Легкие танки +2, Средние танки +2, Тяжелые танки +1

ДОТ не может быть установлен.

Окоп не может быть установлен.

Засада невозможна ни для одного из типов отрядов.

Отряды артиллерии не могут получить приказ Развертывание.

Может быть уничтожен подрывом, либо стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений .

Стрельба по инженерным сооружениям ведётся по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания.

При уничтожении моста необходимо перевернуть дополнительный гекс с Мостом, чтобы обозначить разрушенный мост на игровом поле.

При уничтожении моста все находящиеся на нём отряды считаются уничтоженными.

РАЗРУШЕННЫЙ МОСТ



Не является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости. Водные отряды могут пересекать гекс с разрушенным мостом. Может быть восстановлен отрядом сапёров. Количество ходов и правило восстановления аналогичны постройке понтонного моста.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МОСТ



Является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости.

Водные отряды могут пересекать гекс с железнодорожным мостом.

Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние или Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по гексу с железной дорогой двигаются на один гекс меньше.

ДОТ не может быть установлен.

Окоп не может быть установлен.

Засада невозможна ни для одного из типов отрядов.

Отряды артиллерии не могут получить приказ Развертывание.

Железнодорожными отрядами не могут быть получены приказы Погрузка на платформы и Выгрузка с платформ.

Может быть уничтожен подрывом, либо стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений .

Стрельба по инженерным сооружениям ведётся по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания.

При уничтожении железнодорожного моста необходимо перевернуть дополнительный гекс с мостом, чтобы обозначить разрушенный мост на игровом поле. При уничтожении моста все находящиеся на нём отряды считаются уничтоженными.

РАЗРУШЕННЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МОСТ



Не является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на линии видимости.

Не может быть восстановлен.

Водные отряды могут пересекать гекс с разрушенным железнодорожным мостом.

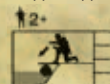
ПОНТОННЫЙ МОСТ



Является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости.

Водные отряды не могут пересекать гекс с понтонным мостом. Водные отряды могут пересекать гекс со строящимся или недостроенным понтонным мостом. Отряды артиллерии не могут получить приказ Развертывание. Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.



Может быть построен в ходе игры отрядом сапёров при выполнении приказа Наведение переправы.

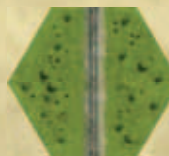
ДОТ не может быть установлен.

Окоп не может быть установлен.

Может быть уничтожен подрывом, либо стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений .

Стрельба по инженерным сооружениям ведётся по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА



Не является преградой на Линии видимости.

Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние или Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по гексу с железной дорогой двигаются на один гекс меньше.

Железнодорожные отряды двигаются вдоль железной

дороги вперед или назад без замедления. Может быть уничтожена только подрывом, либо бомбардировкой отрядом бомбардировщиков, имеющих специальный приказ Разрушение железной дороги.

При уничтожении железной дороги необходимо установить дополнительный гекс с разрушенной железной дорогой, чтобы обозначить разрушенную железную дорогу на игровом поле.

РАЗРУШЕННАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА



Не является преградой на Линии видимости. Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние или Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по железной дороге двигаются на один гекс меньше. Железнодорожные отряды не могут двигаться через гекс с разрушенной железной дорогой.



Может быть восстановлена при выполнении приказа Восстановление железной дороги специальными отрядами, имеющими такой приказ в своей карточке (например, Бронепоезд).

ДОТ



Цена - 20
(при установке в начале игры как дополнение к армии).
Не является преградой на Линии видимости.
Защита отрядов в ДОТе +3.

ДОТ не может быть установлен на гексы:
Лес; Болото; Река; Озеро; Овраг; Брод; Железная дорога.

Может быть уничтожен подрывом или стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений . Стрельба по инженерным сооружениям ведётся по общим правилам стрельбы.

Для уничтожения ДОТу необходимо нанести два повреждения. При получении первого повреждения с ДОТа снимается флаг. При получении второго повреждения ДОТ считается уничтоженным и убирается из игры. Тесты на стрельбу по ДОТу и отрядам пехоты проводятся отдельно. Занять ДОТ могут только 2 отряда пехоты, которые не имеют приказа Свертывание или Развертывание, не считая пулеметных взводов. Отряды пехоты, которые являются пулеметными взводами, могут занять ДОТ по общим правилам. Отряды, которые находятся в ДОТе, получают сектор стрельбы. Сектор стрельбы отрядов, которые находятся в ДОТе, направлен в три стороны гекса, как показано на схеме.



На один гекс может быть установлено не более одного ДОТа. При уничтожении ДОТа подрывом отрядом саперов все отряды, находящиеся в ДОТе, считаются уничтоженными. Для уничтожения ДОТа подрывом достаточно одного повреждения.

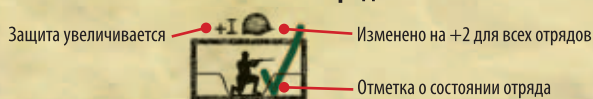
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

ОКОП



Цена - 5
(при установке в начале игры, как дополнение к армии).

Состояние отряда:



Защита отрядов в окопе +2. Это правило действует на все отряды, которые могут находиться в окопе.

На некоторых карточках в состоянии отряда может быть указано увеличение защиты +1, независимо от этого окоп дает дополнительную защиту +2.

Чтобы занять окоп нужно отдать приказ Оборона. Чтобы занять окоп отрядом артиллерии, этот отряд должен находиться в развернутом положении.

Окоп не может быть установлен на гексы: Река; Болото; Озеро; Брод; Камни; Мост; Железнодорожный мост.

При занятии окопа необходимо сделать отметку в состоянии отряда.

Отряд, который выполняет приказ Оборона и находится в окопе, получает +3 к защите: (+2 за окоп и +1 за приказ Оборона). Окоп должен быть установлен у одной из сторон гекса.

Отряд в окопе имеет сектор стрельбы и фланги. Если отряд получил приказ Оборона, но окоп не занял, то отряд не получает сектор стрельбы, фланги и дополнительную защиту.

Окоп не может быть убран из игры. Выход из окопа возможен только при выполнении одного из приказов на передвижение.

Вывод артиллерии из окопа возможен только при выполнении приказа Свертывание.

Окоп может быть установлен на игровое поле при выполнении приказа Окопаться.

ЗАГРАЖДЕНИЯ

КОЛЮЧАЯ ПРОВОЛОКА



Цена - 6
(при установке в начале игры, как дополнение к армии).
Колючая проволока должна быть установлена у одной из сторон гекса.

Техника и пехотные отряды пройти через сторону гекса, на которой расположена колючая проволока, не могут.

Колючая проволока может быть уничтожена и убрана с игрового поля тремя способами:

1. Если отряд, у которого есть в карточке свойство Уничтожение колючей проволоки, производит стрельбу по гексу, на котором установлена колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Уничтоженными считаются все колючие проволоки, которые находятся на гексе (см. стр. 17).
2. Если отряд, у которого есть в карточке свойство Прорыв колючей проволоки, проходит через сторону гекса, на которой находится колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Движение отряда не замедляется (см. стр. 17).
3. Если отряд выполняет приказ Снятие колючей проволоки (см. стр. 14).

ПРОТИВОТАНКОВЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ

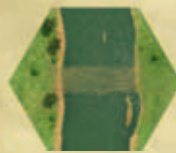


Цена - 7
(при установке в начале игры, как дополнение к армии).
Противотанковые заграждения должны быть установлены у одной из сторон гекса.

Через сторону гекса, на которой расположены противотанковые заграждения, могут пройти только пехотные отряды. Противотанковые заграждения могут быть уничтожены и убраны из игры, только если отряд выполняет приказ Снятие противотанковых заграждений. Отряд должен находиться на том же, либо на соседнем гексе, около общей грани которого установлены противотанковые заграждения.

МЕСТНОСТЬ

Местность оказывает влияние на движение отрядов только в момент входа на гекс. Выход с гекса не влияет на движение отряда. При выполнении приказа Походное движение отряды могут пройти дополнительное количество гексов по дороге и мосту только в том случае, если весь маршрут движения проходит по данным гексам.



БРОД

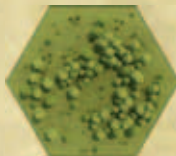
Не является преградой на Линии видимости. ДОТ не может быть установлен. Окоп не может быть установлен. Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов. Движение водных отрядов через гекс невозможно.

РАВНИНА



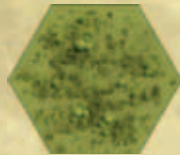
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов. Не является преградой на Линии видимости.

РЕДКОЛЕСЬЕ



Является преградой на Линии видимости. Возможно выполнение приказа Засада для всех типов отрядов. Защита +1 для всех типов отрядов. Движение отрядами Техники и Бронетехники невозможно.

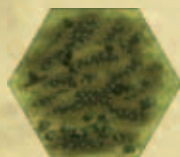
КУСТАРНИК



Является преградой на Линии видимости. Возможно выполнение приказа Засада только для отрядов пехоты и артиллерии.

Отряды Легких, Средних или Тяжелых танков при выполнении одного из приказов на передвижение по редколесью двигаются на один гекс меньше.

БОЛОТО

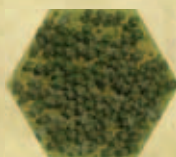


Не является преградой на Линии видимости. ДОТ не может быть установлен. Окоп не может быть установлен. Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Движение возможно только для отрядов, у которых в карточке есть свойство Движение по болоту. Останавливаться на гексе отряд не может. Отряд может только совершить пересечение гекса при выполнении приказа на передвижение.

Может быть вырублена просека при выполнении отрядом приказа Вырубка лесной просеки.

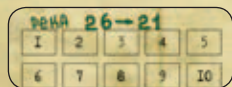
ЛЕС



Является преградой на Линии видимости. ДОТ не может быть установлен. Передвигаться через лес и находиться на нем могут только отряды пехоты. Защита +2. Возможен приказ Засада.

Передвижение через Лес возможно только на один гекс за один ход. Невозможна стрельба по авиационным отрядам. Невозможна стрельба отрядами, у которых в карточке есть свойство Стрельба по закрытой цели.

РЕКА



Согласно сценарию или по договоренности игроков в игре может быть назначено течение реки.

На карточке хода необходимо указать, с какого на какой гекс идет течение реки.

Водные отряды при движении по течению реки дальность движения не замедляют. При движении против течения реки дальность движения уменьшается на один гекс.

Может быть вырублена просека при выполнении отрядом приказа Вырубка лесной просеки.

ЛЕСНАЯ ПРОСЕКА



Является преградой на Линии видимости. ДОТ не может быть установлен. Защита +2 для всех типов отрядов в лесу. Защита +1 для всех типов отрядов в редколесье. Возможен приказ Засада для всех типов отрядов, кроме отрядов артиллерии.

Отряды артиллерии не могут получить приказ Развертывание. Движение по просеке возможно для отрядов всех типов в стороны гекса, куда выходит просека. Сектор стрельбы для всех отрядов, кроме пехоты, возможен только в стороны гекса, куда выходит просека.

ДОРОГА



Дополнительный элемент местности.

Дорога расположена на одном из видов местности, свойства которой сохраняются.

При выполнении приказа Походное движение отряды могут пройти дополнительное количество гексов: Пехота +1, Техника +3, Бронетехника +2, Легкие танки +2, Средние танки +2, Тяжелые танки +1

ПАШНЯ



Не является преградой на Линии видимости. Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

При выполнении любого приказа на передвижение количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается:

Пехота -1, Техника -2, Бронетехника -1, Легкие танки -1,

Средние танки -2, Тяжелые танки -2

Минимальное расстояние, которое может пройти отряд по пашне, составляет 1 гекс.



Линия видимости для всех отрядов, кроме пехоты, может быть проведена только в стороны гекса, куда выходит просека.

Не возможна стрельба отрядами, у которых в карточке есть свойство Стрельба по закрытой цели.

ОЗЕРО



Не является преградой на Линии видимости.
ДОТ не может быть установлен.
Окоп не может быть установлен.
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.
Передвигаться через гекс с озером могут только отряды, у которых на карточке есть свойство Переправа через водную преграду. Останавливаться на гексе отряд не может. Отряд может только совершить пересечение гекса при выполнении приказа на передвижение.

КАМНИ



Не является преградой на Линии видимости.
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.
Выполнение приказа Окопаться невозможно.
При выполнении любого приказа на передвижение количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается: Техника **-2**, Бронетехника **-1**.

Минимальное расстояние, которое может пройти отряд по камням, составляет 1 гекс.

ОВРАГ



Не является преградой на Линии видимости.
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.
Передвижение через овраг для отрядов всех типов, которые могут пересекать овраг, возможно только на один гекс за один ход.

Пересекать овраг не могут отряды техники и бронетехники.
Движение по оврагу без штрафа к дальности передвижения возможно для отрядов всех типов только в стороны гекса, куда выходит овраг. Отряды, которые находятся на гексе с оврагом, не считаются находящимися на Линии видимости.
Отряды, которые находятся на гексе с оврагом, считаются видимыми только с соседнего гекса или авиационными отрядами. При этом отряды, которые находятся на гексе с оврагом, также не имеют Линии видимости.
Если на соседнем с оврагом гексе находится холм с пологим склоном относительно равнины, то относительно оврага холм считается крутым.
Если на соседнем с оврагом гексе находится холм с крутым склоном относительно равнины, то относительно оврага холм считается отвесным.



НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ

ДЕРЕВНЯ



Является преградой на Линии видимости.
Возможен приказ Засада для всех типов отрядов.
Защита **+1** для всех типов отрядов, кроме пехоты.
Защита **+2** для отрядов Пехоты.
Движение по правилам дороги.

Пехота получает **+1** к значению, которое должно выпасть на кубиках при стрельбе в Ближнем Бою по Технике, Бронетехнике и любому типу танков.
Возможен поджог отрядом саперов (см. стр. 13).

ГОРОД



Является преградой на Линии видимости.
Возможен приказ Засада для всех типов отрядов.
Защита **+2** для всех типов отрядов, кроме пехоты.
Защита **+3** для отрядов Пехоты.
Движение по правилам дороги.

Пехота получает **+2** к значению, которое должно выпасть на кубиках при стрельбе в Ближнем Бою по Технике, Бронетехнике и любому типу танков.
Возможен поджог отрядом саперов (см. стр. 13).

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНАЯ СТАНЦИЯ



Является преградой на Линии видимости.
Возможен приказ Засада для всех типов отрядов.
Защита **+1** для всех типов отрядов, кроме пехоты.
Защита **+2** для отрядов Пехоты.
Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние или Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по железной дороге движутся на один гекс меньше.
Пехота получает **+1** к значению, которое должно выпасть на кубиках при стрельбе в Ближнем Бою по Технике, Бронетехнике и любому типу танков.
Выполнение приказов Погрузка на платформы и Выгрузка с платформ занимает вдвое меньшее количество ходов.

ХОЛМ



ПОЛОГИЙ СКЛОН

Гекс на 1 уровень выше или ниже.
При движении вверх отряд может пройти только 1 гекс.
Линия видимости увеличивается на 1 гекс.

КРУТОЙ СКЛОН

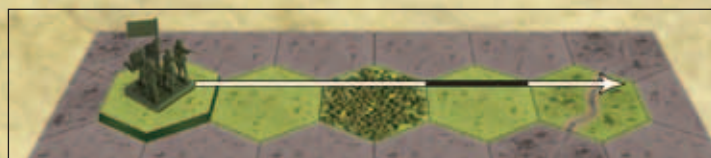
Гекс на 2 уровня выше или ниже. По крутому склону могут передвигаться только отряды пехоты.
При движении вверх или вниз отряд может пройти только 1 гекс.
Линия видимости увеличивается на 2 гекса.

ОТВЕСНЫЙ СКЛОН

Гекс на 3 и более уровня выше или ниже. Передвижение возможно только для отрядов со свойством Горные части.
При движении вверх или вниз отряд может пройти только 1 гекс.
Линия видимости увеличивается на 3 гекса.

Линия видимости не может быть увеличена более чем на три гекса.

При определении Линии видимости отряду не виден только тот гекс, который находится за гексом, дающим преграду.



Отряды, которые были атакованы на холме в Ближнем бою, получают **+1** к защите.

Отряды, которые атакуют отряд на холме в Ближнем бою, получают **-1** к значению Меткости.

Зона командования штаба, который находится на холме, увеличивается на 1, независимо от уровня высоты.

Дальность стрельбы увеличивается на 1, независимо от уровня высоты.

СТРЕЛЬБА С ХОЛМА

При стрельбе с холма дальность стрельбы увеличивается на один гекс.

При этом меткость стрельбы изменяется так, как показано на схеме.







1. Таблица дальности и меткости в карточке отряда.

2. Для того же отряда при стрельбе с холма.



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление к игре	1	Стрельба отряда из засады	12
Начало игры	2	Специальные приказы	12
Отряд и Карточка Отряда.	2	 Свертывание	12
Ход игры	4	 Развертывание	12
Фаза 1. Планирование и отдача приказов отрядам	4	 Смена сектора стрельбы	12
Фаза 2. Радиоперехват	4	 Сбор	12
Фаза 3. Выполнение приказов	4	 Минирование	12
Фаза 4. Тест на стойкость.	4	Минное поле	12
Особые правила игры.	4	 Разминирование	13
Тест на стойкость	4	 Подрыв сооружений	13
Огневое подавление	4	 Поджог	13
Линия видимости	5	 Буксировка.	14
Тест на стрельбу	5	Стрельба по транспортному и буксируемому отрядам	14
Стрельба по группе отрядов.	5	 Снятие колючей проволоки	14
Сектор стрельбы.	5	 Снятие противотанковых заграждений	14
Фланги и тыл	5	 Наведение переправы.	14
Сильный ветер.	5	 Получение припасов	14
Транспорт	6	 Загрузка припасов	14
Группа	6	 Окопаться	15
Столкновение	6	 Вырубка просеки	15
Приказы	7	 Разведка	15
 Оборона	7	 Корректировка огня артиллерии	15
 Огонь на подавление	7	 Ремонт железной дороги	15
 Огонь	7	Приказы передвижения	15
Действия авиации.	7	 Боевое движение.	15
Авиация на начало игры.	7	 Походное движение	15
 Вылет	8	 Ожидание	15
Приказы для авиации	8	 Стрельба в движении	15
 Бомбардировка (штурмовка)	8	 Посадка в транспорт	16
Ответный огонь	8	Стрельба по транспортному и транспортируемому отрядам.	16
 Перехват	8	 Высадка из транспорта	16
 Авиационная разведка	8	 Погрузка на платформу	16
 Патрулирование	9	 Выгрузка с платформы	16
 Сопровождение дружественного авиационного отряда	9	Стрельба по железнодорожному транспорту	16
 Десант	9	Специальные свойства и возможности отряда	17
Тест на приземление	9	 Уничтожение колючей проволоки	17
 Снабжение наземных войск по воздуху	10	 Прорыв колючей проволоки	17
 Воздушный бой	10	 Стрельба по площади	17
 Атака	10	 Постановка дымовой завесы	17
 Мощная атака	11	 Танкобоязнь	17
Встречная атака	11	 Сектор стрельбы	17
Ближний бой	11	 Стрельба по закрытой цели.	17
Отсутствие боеприпасов	11	 Десант.	17
 Танкобоязнь пехоты	11	 Движение по болоту	17
Отход из Ближнего боя.	11	 Горные части	17
 Засада.	11	 Скрытое состояние.	18
Отряд в засаде	11	 Переправа через водную преграду	18
Возможные приказы для отрядов в засаде	11	 Корректировка огня	18
Обнаружение засады.	11	 Зона командования	18

	Поднятие боевой духа	18	Понтонный мост	19
	Вызов авиации	18	Железная дорога	19
	Стрельба в движении	18	Разрушенная железная дорога	20
	Железнодорожный отряд	18	ДОТ	20
	Водный отряд	18	Дополнительные элементы	20
	Санитары	18	Окоп	20
	Инженерные сооружения	19	Заграждения	20
	Склад	19	Колючая проволока	20
	Мост	19	Противотанковые заграждения	20
	Разрушенный мост	19	Местность	21
	Железнодорожный мост	19	Населенные пункты	22
	Разрушенный железнодорожный мост	19	Холм	22

В игре можно использовать дополнительные наборы. Подробная информация о наборах, их свойствах и сроках выхода Вы можете найти на сайтах www.zvezda.org.ru и www.art-of-tactic.com

Автор игры: Константин Кривенко

Над созданием игры работали:

Антон Хвалько, Константин Комаров, Дмитрий Павлов, Дмитрий Дьяченко, Иван Юдинцев,
Александр Козырев, Борис Юлин, Федор Бегеза, Иван Хивренко, Константин Ершов, Сергей Сурнев,
Татьяна Романова, Лилия Никонова, Екатерина Самухина, Валентина Захарова, Александр Щербаков, Дмитрий Салтыков

