



Автор игры Константин Кривенко



www.art-of-tactic.com

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ПРАВИЛА ИГРЫ

РЕДАКЦИЯ ТРЕТЬЯ. ДОПОЛНЕННАЯ

Вы держите в руках правила игры «Великая Отечественная». Эти правила позволят вам разыгрывать настольные сражения между советскими войсками и вермахтом. Для быстрого освоения правил игры желательно понять несколько основных принципов:

★ Игроки действуют одновременно в каждой фазе игры. Они одновременно отдают приказы своим отрядам и одновременно выполняют одинаковые приказы. Естественно, определенные действия игроки выполняют по очереди, например, броски кубиков при стрельбе двух отрядов. Но при этом все равно считается, что эти отряды стреляют одновременно. Если два отряда получили приказы двинуться на один и тот же гекс, они движутся одновременно, по принципу «гекс за гексом».

★ 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».

★ 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.
- Грамотно используйте особенности местности.
- Концентрируйте огонь и атаки на главных целях и объектах.
- Берегите свои войска, не подставляйте их под огонь противника.

★ Игра «Великая Отечественная» – это расширяемая игровая система. В состав каждого стартового набора входят отряды, минимально необходимые для того, чтобы разыграть сценарии из данного набора. Однако, в правилах кампании также предусматривается возможность задействовать в игре дополнительные войска.

Полный перечень доступных дополнительных наборов, необходимые материалы, такие как карточки отрядов, а также разнообразные дополнения к игре вы сможете найти на сайте www.art-of-tactic.com.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ НОВОЙ РЕДАКЦИИ

★ У отрядов танков, САУ, бронетехники и зенитных пушек убирается приказ огонь на подавление.

★ Отряды минометов и пулеметов больше не имеют свойств свертывание и развертывание.

★ Транспортировка и буксировка отрядов. Теперь транспортный отряд получает приказ только на движение (транспортировку/буксировку), а транспортируемый/буксируемый отряд получает приказ развертывание по прибытию на место/высадку из транспортного отряда. Пример: Первым ходом орудие свертывается и цепляется к транспортному отряду, вторым ходом транспортный отряд привозит отряд в нужный гекс, орудие отцепляется, получает приказ Развертывание и выполняет его.

★ Для пополнения припасов любой отряд теперь тратит один ход вместо двух.

★ При прохождении через просеку отряды танков и бронетехники теперь имеют флаги.

★ Авиационные отряды теперь могут атаковать только видимый своими отрядами гекс, при этом важно, чтобы гекс был виден в момент отдачи приказа авиационному отряду.

★ Авиационные отряды теперь могут атаковать только гекс.

★ При попадании отряда в дымовую завесу, отряд на следующий ход выходит на любой соседний незанятый противником гекс на усмотрение игрока.

★ Отряды, выполняющие любой приказ движения в случае столкновения с противником при пересечении их маршрутов больше не бросают кубики для занятия гекса, а вступают с противником в ближний бой, при этом стойкость обоих отрядов будет понижена на один на этот ход.

★ Для строительства моста не важна численность отряда саперов.

★ Наведение понтонного моста теперь возможна сразу несколькими отрядами саперов. Каждый дополнительный отряд саперов, помогающий наводить мост ускоряет его наводку на один ход, при этом численность отрядов саперов, участвующих в наведении моста не важна.

★ Следующие отряды получают приказ «Снятие колючей проволоки», длительность выполнения приказа 2 хода:

РККА и союзники: 6144 Пограничники, 6179 Кадровая пехота, 6103 Регулярная пехота, 6138 Парашютисты, 6137 Разведчики, 6146 Морская пехота, 6197 Регулярная пехота (зима), 6199 Лыжники, 6166 Британская пехота, 6226 Британские разведчики.

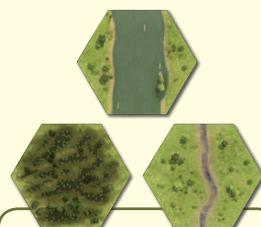
Вермахт и союзники: 6105 Регулярная пехота, 6136 Парашютисты, 6153 Разведчики, 6154 Горные стрелки, 6163 Румынская пехота, 6178 Кадровая пехота, 6180 Элитная пехота, 6198 Регулярная пехота (зима).

Для отрядов 6108 Советские саперы, 6110 Немецкие штурмпионеры и 6219 Британские саперы длительность выполнения приказа составляет 1 ход.

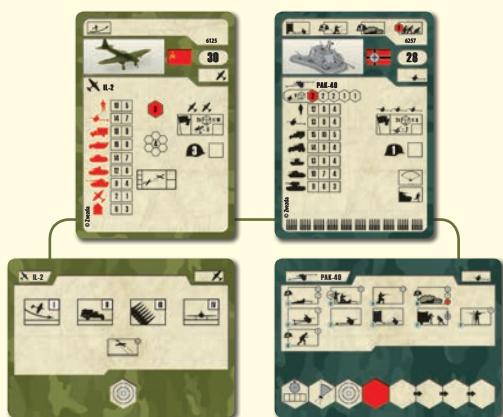
ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ИГРЫ



Игровые поля

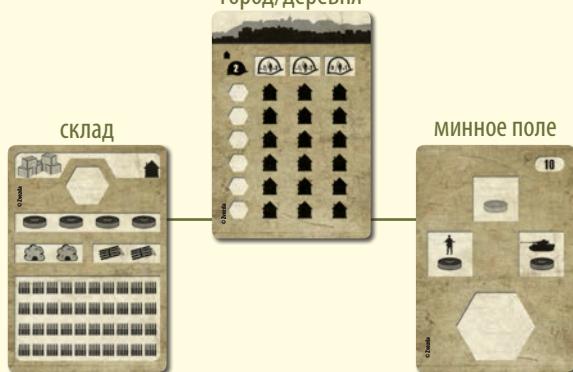


Дополнительные гексы

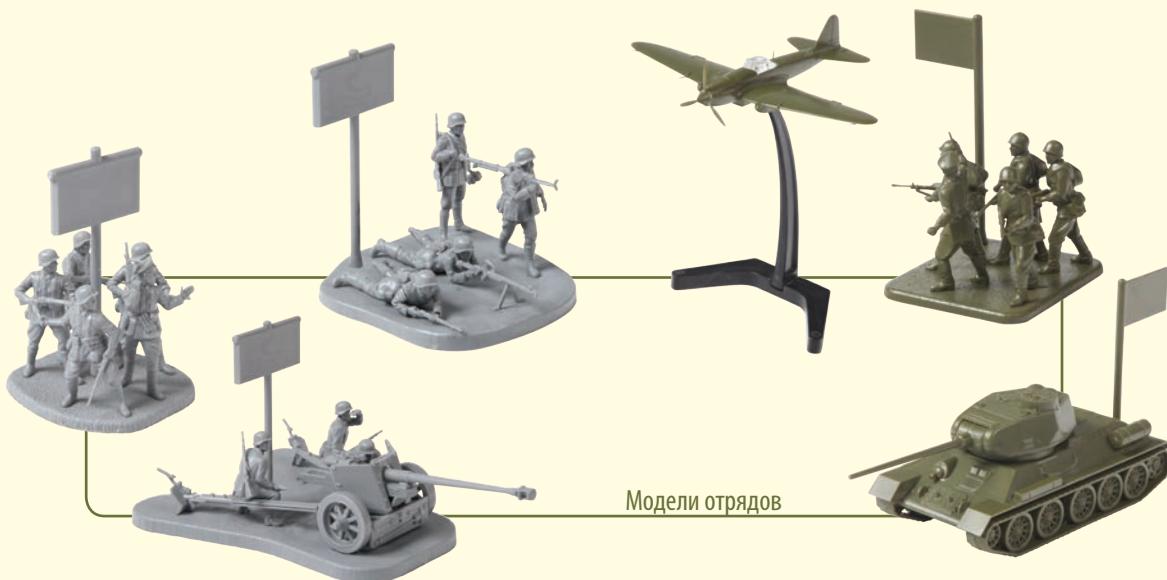


Карточки отрядов

город/деревня



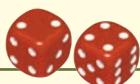
Дополнительные карточки



Модели отрядов



2 маркера для карточек



Шестигранные кубики



Инженерные сооружения

ПОДГОТОВКА И ИГРЕ

Прежде чем приступить к игре, вам потребуется выполнить некоторые действия. Старайтесь не нарушать очередность действий, чтобы ничего не упустить и не забыть.

- 1 Решите с оппонентом любым удобным для вас способом кто за какую армию будет играть.
- 2 Выберите сценарий из прилагаемой книги сценариев, который вы хотите разыграть. Поскольку сценарии объединены в кампанию с единым сюжетом, мы настоятельно рекомендуем вам начинать игру с первого сценария и далее следовать правилам кампании при выборе последующих сценариев.

Вы можете также скачать сценарий с нашего сайта www.art-of-tactic.com либо придумать свой собственный сценарий.

Если вы решили играть по собственному сценарию, то вам нужно договориться с противником о количестве очков, на которые вы будете набирать отряды в свои подразделения. Стоимость отрядов указана на карточках.

- 3 Выберите отряды, за которые будете играть и возьмите себе все необходимые модели отрядов и их карточки. Модели отрядов необходимо предварительно собрать, пользуясь схемой сборки.
- 4 Соберите на столе или любой другой удобной для вас ровной поверхности игровое поле, как показано в сценарии.
- 5 Определите направление ветра и сделайте соответствующую запись в карточке хода (стр. 13), если этого требует сценарий.
- 6 Определите направление течения реки и сделайте соответствующую запись в карточке хода (стр. 13), если этого требует сценарий.
- 7 Расставьте отряды по условиям сценария. Не забывайте, что кроме места под игровое поле вам еще потребуется свободное пространство вокруг него для карточек и броска кубиков.
- 8 Подготовьте кубики. Они должны лежать на столе так, чтобы обоим игрокам было удобно их брать.
- 9 Каждый игрок должен взять маркер для того, чтобы делать в карточках отрядов необходимые пометки.



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.



КАРТОЧКА ОТРЯДА

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ

На лицевой стороне указаны все характеристики и свойства отряда.



Внешний вид модели отряда



Специальные возможности и особые свойства отряда



Состояние отряда



Стоимость



Тип отряда



Численность отряда



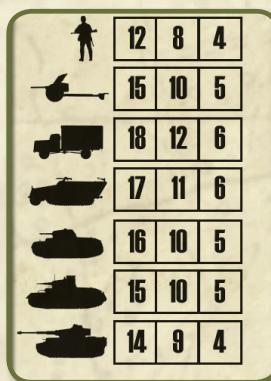
Символ отряда



Принадлежность к армии



Метка отряда



Огневая мощь отряда



Стойкость отряда



Защита



Боезапас

ЧИСЛЕННОСТЬ ОТРЯДА



Максимальная численность отряда. За каждое полученное повреждение зачеркивается один символ. При зачеркивании последнего символа отряд убирается с игрового поля.

СИМВОЛ ОТРЯДА



Символ соответствия карточки и модели отряда.

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		
Сооружения		

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.



Стойкость отряда увеличивается, если отряд находится в зоне командования штаба (стр. 37).

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.



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.

Если значение защиты отряды оказалось меньше изначального, его можно восстановить только при выполнении приказа «Сбор».

Пример: В один ход взвод танков Т-34 со значением защиты 3 был назначен целью приказов «Огонь» взводом танков Pz.IV и двумя взводами Pz.III. Взвод танков Т-34 выполняет приказ «Оборона» и находится в редколесье, поэтому имеет дополнительную защиту +1 от приказа и +1 от местности. Итого защита взвода танков Т-34 в этом ходу равна 5. Запишите текущее значение защиты, как показано на рисунке:



Стрельба взводом танков Pz.IV наносит два попадания. Защита взвода Т-34 стала равна 3. Стрельба первым взводом Pz.III наносит одно попадание. Защита взвода Т-34 стала равна 2. Стрельба вторым взводом Pz.III наносит три попадания. Первые два попадания снижают защиту взвода Т-34 до 0. Третье попадание, так как теперь защиты у взвода Т-34 больше нет, считается повреждением и уменьшает численность отряда на одну единицу. Таким образом после обстрела тремя отрядами противника в течение одного хода взвод танков Т-34 имеет численность 2 единицы и не имеет защиты.



Из-за того, что взвод танков Т-34 понес потери в численности, он теперь должен пройти Тест на стойкость. Тест не был пройден и отряд оказывается в состоянии «Огневое подавление».



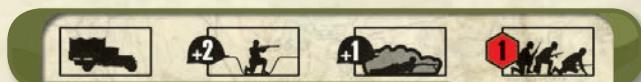
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОТРЯДА



Отряд должен следовать в ходе игры особым правилам согласно указанным в карточке свойствам. Свойствами и возможностями, которые в карточке отряда не указаны, отряд воспользоваться не может.

Правила всех свойств описаны на стр. 36-38.

СОСТОЯНИЕ ОТРЯДА



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, если соблюдаются условия для этого состояния.

БОЕЗАПАС



Максимальный Боезапас отряда.



Единицей боезапаса считается изображение одной обоймы.

При выполнении некоторых приказов необходимо зачеркнуть указанное в описании приказа определенное 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.

СТОИМОСТЬ



Используется при создании армий перед началом игры и подсчете победных очков в определенных сценариях.

ОГНЕВАЯ МОЩЬ ОТРЯДА



Дальность и меткость

		10	6	Интенсивность огня
Тип цели		9	5	
		6	4	
Ближний бой		1	1	

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.

Ближний бой

Тип цели, изображенный красным цветом указывает на то, что цель может быть поражена только в Ближнем бою.

Дальность и меткость

Первый гекс, выделенный красным — 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 «x» означает, что на данной дистанции стрельба невозможна. Символ  указывает на то, что в ближнем бою интенсивность огня этого отряда равна 1 (необходимо бросать один кубик).

При стрельбе с высот дальность стрельбы увеличивается (стр. 47).

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. 18-35).

ХОД ИГРЫ

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

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

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

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

ФАЗА 1. ПЛАНИРОВАНИЕ И ОТДАЧА ПРИКАЗОВ ОТРЯДАМ

Игроки должны скрытно от противника отдать приказы всем своим отрядам, включая отряды в Огневом подавлении. 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. 32). 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. ТЕСТЫ НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Отряды, которые в прошлом ходу находились в состоянии Огневого подавления, должны пройти Тест на стойкость. Если Тест на стойкость был пройден, то отряд действует как обычно и может выполнить полученный приказ. Если Тест на стойкость не был пройден, то отряд остается в состоянии Огневого подавления в течение всего хода и должен будет снова проходить Тест на восстановление в фазу 2 следующего хода.

ФАЗА 3. РАДИОПЕРЕХВАТ

РАДИОПЕРЕХВАТ

Радиоперехват — это особый приказ, доступный только некоторым отрядам, выполнение которого производится в отдельную фазу. Все остальные общие правила, связанные с отдачей и выполнением приказов, распространяются и на 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 радио-перехват проходится 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.

Чтобы выполнить Координирование со штабом, 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 4. 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 одного вида игроки совершают необходимые действия по очереди, но в игровой ситуации эти действия считаются одновременными.

ПРЕРЫВАНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЛИТЕЛЬНОГО ПРИКАЗА

Если отряд выполняет 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. Если при этом отряд не будет перемещаться с гекса, на котором было начато выполнение длительного приказа, отметки о выполнении прерванного приказа не стираются. Игрок в любой ход сможет продолжить выполнение прерванного приказа. Если же данный отряд уйдет с занимаемого гекса, пометки о выполнении длительного приказа следует стереть.



ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

- 1 Приказ «Оборона»
- 2 Приказ «Огонь на подавление»
- 3 Приказ «Огонь»
- 4 Действия «Авиации»
- 5 Приказ «Атака»
- 6 Приказ «Засада»
- 7 Специальные приказы
- 8 Приказы Передвижения

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

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

ТЕСТ НА СТОЙКОСТЬ



Если на момент прохождения Теста на стойкость отряд находится в командной зоне Штаба, то значение стойкости отряда увеличивается, как указано на карточке Штаба (см. Поднятие боевого духа стр. 37).

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 кавалерии;
- 7 отряд стал целью отряда со свойством «Снайпер»;
- 8 отряд проходит тест на восстановление



При прохождении Теста на стойкость нужно бросить два кубика. Для удачного прохождения теста сумма выпавших значений на кубиках не должна превысить значение Стойкости отряда на момент прохождения теста.



За каждое полученное повреждение Стойкость отряда уменьшается, как указано в его таблице Стойкости.



Новое значение Стойкости нужно записать в соответствующую графу.

При прохождении Теста на Стойкость учитывается значение стойкости отряда с учетом полученных повреждений.

ОГНЕВОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

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

Значение меткости становится равным значению, указанному в графе Огневого подавления



Отметка о состоянии отряда

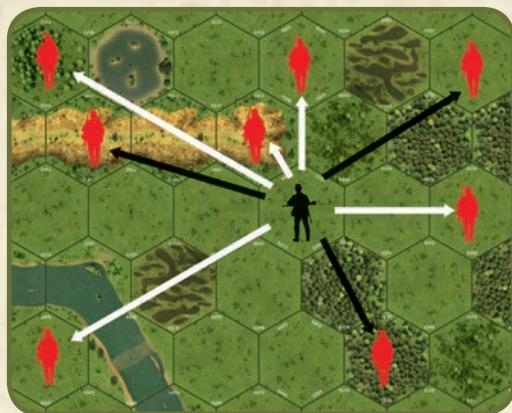
- 1 На лицевой стороне карточки в состоянии отряда ставится пометка в графе Огневого подавления.
- 2 Все приказы, которые еще не были выполнены в этот ход, отменяются.
- 3 Отряд может только вести ответный огонь в Ближнем Бою, меткость ответного огня равна значению указанному в графе состояния Огневого подавления.
- 4 Отряд имеет дистанцию видимости 1 гекс.
- 5 Отряд не получает дополнительную защиту от местности.
- 6 Если отряд пехоты находился в окопе, то он больше не считается находящимся в окопе. Отметку в графе состояния «В окопе» необходимо стереть.
- 7 Если отряд Легких, Средних или Тяжелых танков, находился в танковом окопе, то он продолжает в нем находиться и получать от него дополнительную защиту.

После того, как отряд перешел в состояние Огневого подавления, в следующем ходу он должен получить приказ в фазу 1, также, как и другие отряды, но в фазу 2 «Тест на восстановление» ему необходимо пройти повторный Тест на стойкость. Если повторный Тест на стойкость пройден – отряд перестает находиться в состоянии «Огневого подавления» и может выполнить полученный приказ. Если повторный Тест на стойкость не пройден – отряд продолжает находиться в Огневом подавлении и не может выполнить полученный приказ. В следующем ходу отряд вновь должен получить приказ в фазу 1, а после этого вновь попытаться пройти Тест на стойкость в фазу 2.

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. 42-47).

Отряды игрока и отряды противника не являются преградами на линии видимости. При определении линии видимости рекомендуется воспользоваться ниткой, натянутой между центрами гексов или лазером.



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. 46-47), но не более чем на 2 гекса, даже за 3 и более уровня высот. 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. 14).

Нет Линии видимости

Есть Линия видимости

ТЕСТ НА СТРЕЛЬБУ

1. Определить текущее значение защиты цели (сумма базовой защиты, дополнительной защиты от местности, инженерных сооружений и выполняемого целью приказа). Текущее значение защиты записать в карточке цели.

2. Определить Линию видимости и дальность до цели.

3. Определить тип цели.

4. Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.

5. Бросить кубики.

6. Сверить выпавшие значения со значением меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.

7. Убрать кубики со значениями, которые превышают Меткость стрельбы отряда на данной дистанции.

8. Кубики с оставшимися значениями считаются попаданиями.

9. Убрать количество попаданий, равное текущему значению Защиты цели. Вписать в карточку цели новое значение Защиты.

10. Оставшиеся попадания считаются повреждениями.

11. За каждое полученное повреждение снижается одна единица численности отряда. Необходимо зачеркнуть один символ численности. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются.



ГРУППА



Если на одном гексе находится несколько отрядов игрока, то для удобства расположения на игровом поле они могут быть обозначены как Группа.

Игрок может убрать с игрового поля отряды, находящиеся на одном гексе, 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 убраны и обозначены как группа.

Группа имеет только одно предназначение – удобство расположения отрядов в игре. Группа не может быть назначена целью. Каждый отряд в Группе получает и выполняет приказ независимо от других отрядов в группе.

Если отряд противника выполняет приказ «Атака» на один из отрядов игрока, который находится в Группе, то в Ближнем бою участвуют все отряды группы. Отряды, которые находятся в Группе, участвуют в одном Ближнем бою, не потому что являются Группой, а потому что находятся на одном гексе.

Противник должен наносить повреждения только по тому отряду, который указан в приказе, а в ответ по нему будут наносить повреждения все отряды из Группы.

На одном гексе может располагаться только одна Группа. Если на гексе уже находится максимальное количество отрядов одной из категорий, которое может входить в Группу, то другой отряд той же категории не может ни останавливаться на этом гексе, ни передвигаться через него.

Пример: На одном гексе находится 3 отряда бронетехники и 4 отряда пехоты. На этот гекс игрок хочет переместить еще 1 отряд бронетехники и 1 отряд пехоты. Так как на гексе уже находится максимальное количество отрядов тяжелой категории, то отряд бронетехники не может совершить на него передвижение и прерывает движение на соседнем гексе. А отряд пехоты совершает передвижение свободно, потому что не будет превышать максимально возможное количество отрядов своей категории.

Если отряды не объединены в группу и флаг группы на поле не выставлен, ограничение на максимальное количество отрядов обеих категорий все равно соблюдается.

СТРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ ОТРЯДОВ

Если на одном гексе находится три и более отрядов противника одной категории, в том числе и отряды в Засаде, то за счет высокой точности расположения под обстрел попадает не только отряд, являющийся целью стрельбы, но и другие отряды того же типа.

1. Провести Тест на стрельбу по отряду, являющийся целью приказа.

2. Половина тех кубиков, на которых значения превысили Меткость стрельбы отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо Интенсивности огня при стрельбе по следующему отряду.

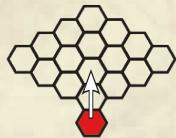
3. Провести Тест на стрельбу.

4. Также, как и в первом случае, половина тех кубиков, на которых значения превысили Меткость стрельбы отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо Интенсивности огня при стрельбе по следующему отряду.

Стрельба по группе отрядов проводится до тех пор, пока не будут обстреляны все отряды того же типа, что и отряд, являющийся целью или пока у игрока не закончатся все кубики, на которых значения превысили меткость стрельбы.

Если игрок за один из своих отрядов бросает один кубик, то при любом результате этот бросок для этого отряда является последним при обстреле отрядов противника на одном гексе.

СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ



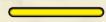
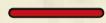
У всех отрядов, которые имеют сектор стрельбы, сектор различается только в дальности стрельбы.

Эти отряды могут вести стрельбу по отряду противника, только если он попадает в сектор стрельбы. В остальных направлениях отряды вести стрельбу не могут.

⇒ Направление сектора стрельбы

ФЛАНГИ И ТЫЛ



-  Фланги
-  Тыл
-  Сектор стрельбы

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.

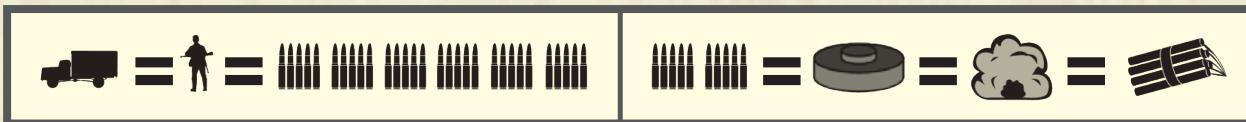
СТОЛКНОВЕНИЕ



Если при выполнении любых приказов передвижения маршруты движения отрядов противников пересекаются или направлены навстречу друг другу, то отряды должны вступить в ближний бой, при этом стойкость этих отрядов будет понижена на 1 до конца хода.

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.



ПРИКРЫТИЕ ПЕХОТЫ

Если отряд пехоты и отряд Бронетехники, Легких, Средних или Тяжелых танков выполняют приказ «Оборона» на одном и том же гексе (отряды должны быть направленными в сторону одного и того же гекса), отряд пехоты получает +1 к защите и +1 к стойкости.

Если отряд пехоты и отряд Бронетехники, Легких, Средних или Тяжелых танков выполняют приказ «Атака» и маршруты их передвижения в данный ход полностью совпадают, отряд пехоты получает +1 к защите и +1 к стойкости.



БЛИЖНИЙ БОЙ



У всех отрядов, которые участвуют в Ближнем бою, расходуется одна единица боезапаса.

Атаки отрядов в ближнем бою проводятся согласно правилам Теста на стрельбу. Атаки всех отрядов производятся одновременно. Нанесенные повреждения засчитываются только после того, как каждый отряд в данном бою произведет атаку.

Отряды, которые находятся в Ближнем бою, не могут быть целью приказов «Огонь на подавление», «Огонь» и «Стрельба в движении».

Отряды, которые находятся в Ближнем бою, могут быть целью приказа «Атака».

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.

Отряды пехоты, которые находятся в транспортном отряде (внутри или снаружи), при атаке транспортного отряда высаживаются, если транспортный отряд не перейдет в состояние Огневого подавления после атаки. Модель отряда пехоты нужно поместить на игровое поле, на гекс где был атакован транспортный отряд. Высадившаяся пехота также считается связанной боем и должна участвовать в следующем ходу в Ближнем бою.

Ближний бой не происходит между наземными и авиационным отрядами. При этом, они могут вести огонь друг по другу, если авиационный отряд находится на гексе с наземным отрядом. Отряды в этом случае не будут считаться в Ближнем бою. Авиационный и наземный отряды могут выполнять любой приказ, «Отход из боя» не требуется.

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 на «Отход из боя», и обязаны продолжить Ближний бой. В этом случае отряды считаются связанными боем. Каждому отряду вместо отдачи приказа, необходимо указать в карточке в графе приказа «Атака» номер отряда противника, который будет атакован. Отряды, которые находятся в Ближнем бою, имеют дальность линии видимости 1 гекс.

ОТХОД ИЗ БЛИЖНЕГО БОЯ

Отряды могут выйти из Ближнего боя. Отряд должен получить приказ «Движение». Отойти можно только на соседний гекс (нужно указать номер гекса в маршруте движения). Отряд не может отойти на гекс, занятый противником или на гекс, где также происходит Ближний бой. По отряду, который отходит из Ближнего боя, попадания противником наносятся как обычно. Отряд, который отходит из Ближнего боя, по противнику не стреляет и не тратит боезапас. Отход из Ближнего боя происходит одновременно с выполнением других приказов на передвижение. Если при отходе были получены повреждения, и Тест на стойкость не был пройден, то отряд все равно перемещается на соседний гекс, но сразу же оказывается в состоянии Огневого подавления. Если отряды игроков, участвующие в ближнем бою получили приказ на выход из ближнего боя на один и тот же гекс, то ближний бой продолжается в новом гексе.

ОТСУТСТВИЕ БОЕПРИПАСОВ

Если у отряда, который находится в Ближнем бою, на начало хода нет ни одной единицы боезапаса, то данный отряд должен получить приказ на «Отход из боя». Если у отряда нет возможности выйти из боя, например из-за полного окружения отрядами противника или из-за непроходимой местности, то отряд считается захваченным в плен. Модель отряда убирается с игрового поля. Отступающий отряд не может быть захвачен в плен, если в этом Ближнем бою есть другой дружественный отряд хотя бы с одной единицей боезапаса.

ВЫНУЖДЕННЫЙ ОТХОД ИЗ БОЯ

Если отряд, который находится в Огневом подавлении, оказался целью приказа «Атака», то этот отряд после обстрела атакующим противником независимо от его результатов должен выйти из Ближнего боя (По правилам «Отход из ближнего боя») и отступить на соседний гекс в противоположную сторону от атаки отрядом противника. Если отступить на гекс, противоположный направлению атаки, невозможно, отряд должен отступить на любой из двух соседних с ним гексов. Если отступление на все три гекса невозможно, отряд сдаётся.

ДЕЙСТВИЯ АВИАЦИИ

АВИАЦИЯ НА НАЧАЛО ИГРЫ

В начале игры все авиационные отряды располагаются вне игрового поля на своих карточках. На начало игры все авиационные отряды находятся в состоянии готовности к вылету, если в сценарии не указано другого.

ПОДГОТОВКА К ВЫЛЕТУ

На оборотной стороне карточки авиационного отряда помещены поля Состояния подготовки отряда к вылету, обозначенные римскими цифрами I, II, III, IV.

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





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



В конце следующего хода следует поставить отметку в графе Заправка (II).



На третий ход отметка ставится в графе Снаряжение (III).



Наконец, в конце четвертого хода после посадки следует поставить отметку в графе Готовность к вылету (IV).

ВЫЛЕТ

Приказ на вылет можно отдать только в том случае, если авиационный отряд находится в состоянии Готовность к вылету.

Для отдачи некоторых приказов также необходимо присутствие на игровом поле штаба. Штаб не должен участвовать 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, и находится на нем весь ход. Если в условиях сценария не указано иного, Зоной вылета считаются все неполные гексы стороны игрового поля, ближайшей к месту начальной расстановки отрядов игрока.

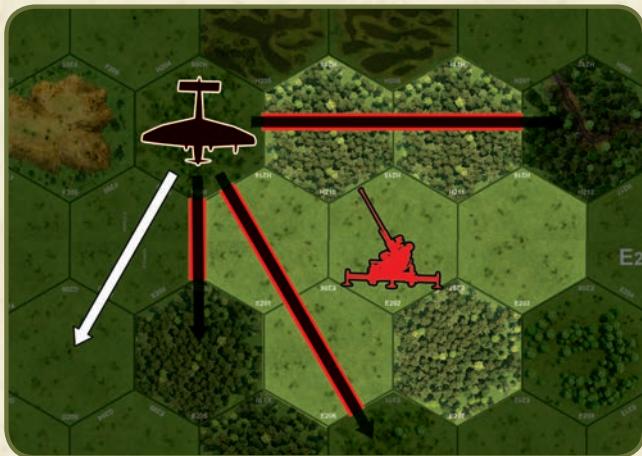
Карточку отряда нужно положить рядом лицевой стороной вверх.

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.

Авиационный отряд сразу же перемещается по линии маршрута полета на гекс-цель.



Маршрут полета проходит через Зону поражения

Маршрут полета проходит вне Зоны поражения

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. При этом зенитная артиллерия использует 2 единицы боезапаса.

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 продолжить выполнение приказа, он должен пройти Тест на стойкость. 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, после выполнения приказов авиации (и при условии, что он не вступил в воздушный бой) авиационный отряд должен вернуться на аэродром без учета маршрута полета.

ОБЗОР МЕСТНОСТИ



Отряды противника, которые находятся вне зоны видимости наземных отрядов игрока, но в зоне обзора авиации, 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.

Дальность зоны обзора авиации отсчитывается от гекса, назначенного целью приказа (либо того гекса, на котором находится цель приказа). Отряды авиации, участвующие в воздушном бою, считаются не имеющими Зоны обзора.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Воздушный бой проводится во время выполнения приказов авиации, перед возвращением авиационных отрядов 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 по желанию игрока он может не участвовать 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 номер гекса, на котором проходит воздушный бой, отметить в карточках авиационных отрядов. 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.

3. Каждый отряд в Воздушном бою должен назначить стрельбу по отряду противника. Отряд, который уже назначил стрельбу, и его цель считаются связанными боем. Отряд противника, который уже связан боем с одним из отрядов, нельзя атаковать 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. На следующий ход оба отряда должны будут заново назначить стрельбу (см. п. 4).



Если все противники авиационного отряда уничтожены, на следующий ход этот отряд должен продолжить выполнение своего приказа. Если приказ уже выполнен, в конце текущего хода отряд возвращается на аэродром без учета маршрута полета.

Суммарная продолжительность Воздушного Боя и продолжительность полета, предшествующего Воздушному бою (патрулирование, сопровождение, разведка), не должна превышать продолжительность полета, указанной в характеристике авиационного отряда.

При достижении предельной продолжительности полета авиационный отряд обязан в конце текущего хода выйти из боя и вернуться на аэродром в конце того хода, в котором он достиг предела продолжительности полета.

Приказы для авиации находятся в разделе «Приказы» в 4 пункте.

ПРИКАЗЫ

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

★ **1** **Очередность.** Этот символ показывает в какой момент согласно очередности выполнения приказов будет выполняться конкретный приказ.

★  **Цель.** В зависимости от конкретного приказа нужно указать либо номер отряда противника, либо номер гекса, либо дальность зоны поражения, либо номер дружественного отряда.



★  **Направление.** Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.



★  **Изменение защиты.** При выполнении приказа защита отряда увеличивается или уменьшается, как указано в символе обозначения.



★  **Численность отряда.** Цифра в символе показывает минимальную численность отряда, необходимую для выполнения приказа.



★  **Расположение отряда.** Нужно написать номер гекса, на котором находится отряд.

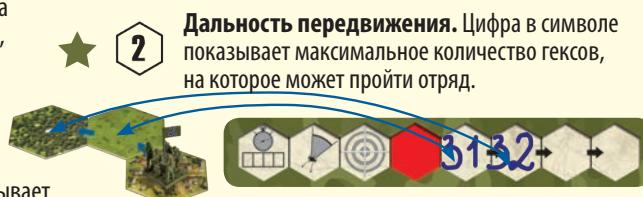


★  **Длительность выполнения приказа.** Цифра в символе показывает сколько ходов должен выполняться приказ.



Увеличение количества кубиков при стрельбе. 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. Например, если вам при обычной стрельбе нужно бросить 9 кубиков, то при стрельбе на подавление (приказ с этим символом) вам нужно будет бросить 14 кубиков.

★  **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.



1. ОБОРОНА



★ 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.

★ Отряд в обороне имеет сектор стрельбы, фланги и тыл.

★ **1** **Очередность.** Приказ «Оборона» выполняется в первую очередь.

★  **Изменение защиты.** Защита отряда увеличивается на +1

★  **Зона поражения.** Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может быть менее 1 гекса и не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда.

★  **Направление.** Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.



2. ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ



- ★ Приказ может быть отдан, только если противник находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы.
- ★ После обстрела отряд 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.

2 **Очередность.** Приказ «Огонь на подавление» выполняется вторым, после приказа «Оборона».



У отрядов танков, бронетехники и зенитных пушек убирается приказ Огонь на подавление.

Увеличение количества кубиков при стрельбе. 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. Например, если вам при обычной стрельбе нужно бросить 9 кубиков, то при стрельбе на подавление (приказ с этим символом) вам нужно будет бросить 14 кубиков.

Меткость отряда, выполняющего приказ «Огонь на подавление», считается равной 1 вне зависимости от значения Меткости отряда. Это правило не применяется к отрядам, в карточках которых отсутствует приказ «Огонь».



Цель. Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.



3. ОГОНЬ



- ★ 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.

3

Очередность. Приказ «Огонь» выполняется третьим, после приказа «Огонь на подавление».



Цель. Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.



3. ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА



- ★ 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.



При выполнении приказа на указанный гекс устанавливается модель Дыма.

- ★ 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.
- ★ Все отряды, попавшие под действия «Дымовой завесы» на следующий ход выходят на любой соседний гекс, не занятый противником на усмотрение игрока.

3

Очередность. Приказ «Дымовая завеса» выполняется третьим, после приказа «Огонь на подавление».



Цель. Укажите номер гекса, на котором будет установлена дымовая завеса.



- ★ 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.

3. КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ АРТИЛЛЕРИИ



★ Выбранный отряд артиллерии может перебросить один раз за ход кубики, на которых выпали неудачные значения при выполнении приказа «Огонь».

★ Отряд противника, назначенный целью приказа «Огонь» для отряда артиллерии, должен находиться на Линии видимости отряда, который дает Корректировку огня отряду артиллерии.

★ «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.

3

Очередность. Приказ «Корректировка огня артиллерии» выполняется третьим одновременно с приказом «Стрельба».



Цель. Укажите номер дружественного отряда, для которого будет выполнена корректировка огня.

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

★ «Корректировка огня» возможна только для одного отряда артиллерии и только для одной цели.

4. БОМБАРДИРОВКА (ШТУРМОВКА)



★ Целью приказа может быть только видимый в момент отдачи приказа гекс.

★ Авиационный отряд вылетает по маршруту полета на указанный гекс.

★ Атака проводится против всех отрядов и инженерных сооружений на атакованном 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.

★ Если в момент атаки гекса, ставшего целью приказа «Бомбардировка» на гексе происходит Ближний бой или на нем находятся дружественные войска, то авиационный отряд все равно выполняет приказ, нанося урон всем отрядам, находящимся на гексе.

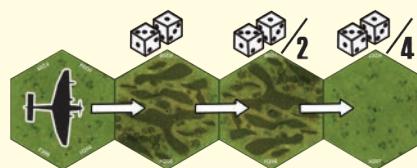
★ Некоторые отряды могут бомбить сразу несколько гексов. В этом случае маршрут полета будет проходить от зоны вылета до первого из указанных гексов. После атаки первого гекса, авиационный отряд атакует соседний гекс по прямой линии, затем следующий гекс. При этом атака второго гекса проводится половиной интенсивности огня отряда, а на третьем гексе четвертью интенсивности огня отряда. Количество кубиков округляется в большую сторону.

4

Очередность. Приказ «Бомбардировка» выполняется четвертым, после выполнения приказов стрельбы.



Цель. Укажите номер гекса, который должен быть атакован.



ОТВЕТНЫЙ ОГОНЬ

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

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

★ 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.

4. ПЕРЕХВАТ



★ Приказ предписывает отряду вступить в воздушный бой с вражеским авиационным отрядом.

★ Цель приказа должна находиться на игровом поле (в том числе – на неполном гексе).

★ После выполнения прочих приказов авиации (но до возвращения авиационных отрядов на аэродром) отряды вступают в воздушный бой.

4

Очередность. Очередность. Приказ «Перехват» выполняется четвертым, после выполнения приказов стрельбы.



Цель. Укажите номер авиационного отряда, который должен быть атакован.

4. ВЫСАДКА ДЕСАНТА



★ Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружелюбного отряда.



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



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

★ Модель десантируемого 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.

4

Очередность. Приказ «Десант» выполняется четвертым, после выполнения приказов стрельбы.



Цель. Укажите номер отряда, который будет десантирован.



Расположение отряда. Укажите номер гекса, на который будет произведено десантирование.

ВЫСАДКА ДЕСАНТА ВЫПОЛНЯЕТСЯ НЕСКОЛЬКО ХОДОВ

1 ХОД. Вылет

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



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

2 ХОД. Десантирование

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

Авиационный отряд:

Отряд производит Вылет в указанный гекс.

Десантный отряд:

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.

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 наносить атаки с половинными значениями Интенсивности огня и Защиты.

3 ХОД. Снаряжение

Авиационный отряд:

В конце фазы вылета авиации отряд возвращается на аэродром без учета Маршрута движения.

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



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

В этот ход отряду нельзя отдавать приказы.

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 возвращаются к исходным значениям, указанным в карточке отряда.

Если на карточке десантного отряда нет графы Снаряжение в состоянии, этому отряду можно отдать приказ в начале хода, как обычно. Защита и Интенсивность огня такого отряда не снижаются.



4. СНАБЖЕНИЕ НАЗЕМНЫХ ВОЙСК ПО ВОЗДУХУ



- ★ Цель приказа обязательно должна находиться на Линии видимости дружественного отряда.
- ★ После осуществления сброса на карточке склада необходимо указать номер гекса, куда произошел сброс, и где будет находиться склад.
- ★ Карточка склад должна быть расположена на столе так, чтобы она была видна всем игрокам.

- 4** **Очередность.** Приказ «Приказ Снабжение наземных войск по воздуху» выполняется четвертым, после выполнения приказов стрельбы.
- Расположение отряда.** Укажите номер гекса, на который будет произведен сброс снабжения.

4. АВИАЦИОННАЯ РАЗВЕДКА



- ★ Отдать данный приказ можно только при условии присутствия штаба на игровом поле.
- ★ Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружественного отряда.
- ★ 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, оказавшиеся в радиусе зоны разведки. Отряды в скрытом состоянии, находящиеся в зоне разведки, считаются обнаруженными.
- ★ При разведке также автоматически производится обзор местности. Дальность зоны обзора при этом считается равной радиусу зоны разведки.

- 4** **Очередность.** Приказ «Авиационная разведка» выполняется четвертым, после выполнения приказов стрельбы.



Цель. Укажите номер гекса, который будет центром зоны разведки.



Продолжительность вылета. Укажите, сколько ходов будет продолжаться разведка (не более максимальной продолжительности вылета). Каждый ход делайте отметку в соответствующей графе.

0	1	2	3
4	2	1	

Радиус разведки. Определите дальность зоны разведки.

Максимальное значение для успеха разведывательного полета

Радиус разведки

0	1	2	3
4	2	1	

4. СОПРОВОЖДЕНИЕ АВИАЦИОННОГО ОТРЯДА



- ★ Приказ можно отдать в ход, когда другой отряд авиации получает приказ на вылет.
- ★ 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 истребители сопровождения и сопровождаемый им авиационный отряд, при этом зенитная артиллерия расходует две единицы 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 полета истребителя сопровождения не должна быть больше продолжительности полета сопровождаемого отряда.
- ★ При достижении максимальной продолжительности полета истребитель сопровождения должен вернуться на аэродром в конце фазы действия авиации того хода, в котором была достигнута максимальная продолжительность полета.

4 **Очередность.** Приказ «Сопровождение авиационного отряда» выполняется четвертым, после выполнения приказов стрельбы.

 **Цель.** Укажите номер союзного авиационного отряда, который необходимо сопровождать.

 **Продолжительность вылета.** Каждый ход, когда отряд находится в воздухе, делайте отметки в данной графе. Когда все клетки будут отмечены, отряд должен будет вернуться на аэродром.



4. ПАТРУЛИРОВАНИЕ



- ★ Отдать данный приказ можно только при условии присутствия штаба на игровом поле.
- ★ Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружественного отряда.

4 **Очередность.** Приказ «Патрулирование» выполняется четвертым, после выполнения приказов стрельбы.

 **Цель.** Укажите радиус зоны патрулирования (не более 4 гексов).

 **Расположение отряда.** Укажите номер гекса, вокруг которого будет осуществляться патрулирование.

 **Продолжительность вылета.** Укажите, сколько ходов будет продолжаться патрулирование (не более максимальной продолжительности вылета). Каждый ход делайте отметку в соответствующей графе.



5. МОЩНАЯ АТАКА



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

5 **Очередность.** Приказ «Мощная атака» выполняется пятым, после действий авиации.

 **Цель.** Укажите номер отряда противника, который будет атакован.

 **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

5. АТАКА



- ★ Приказ предписывает отряду переместиться на гекс, занимаемый противником, и вступить с ним в ближний бой. Отряд, выполняющий приказ «Атака», не останавливает свое движение перед гексом, занимаемым противником.
- ★ Приказ может быть отдан только если в пределах дальности передвижения отряда есть отряды противника.
- ★ Атакующий отряд передвигается к цели приказа по кратчайшему маршруту. Если возможно несколько вариантов маршрута движения атакующего отряда, игрок может выбрать любой из них.
- ★ Если к моменту выполнения приказа цель была уничтожена, отряд все еще обязан переместиться на гекс, на котором она находилась.

5

Очередность. Приказ «Атака» выполняется пятым, после действий авиации.



Цель. Укажите номер отряда противника, который будет атакован.

1

Дальность передвижения. Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

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.



Б. 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. 36), 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.
6. Меткость стрельбы из Засады увеличивается на +1.

★ Возможные приказы для отряда в Засаде

Смена сектора стрельбы. Отряд меняет сектор стрельбы как обычно (см. приказ Смена сектора стрельбы стр. 26), 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. 22).
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. 13). 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. 36), например, при стрельбе БМ-13 по соседнему гексу, в результате которой отряд понес потери и не прошел тест на стойкость.

6 **Очередность.** Приказ «Засада» выполняется шестым, после приказов «Атака» и «Мощная атака».

+1 **Изменение защиты.** Защита отряда увеличивается на +1.



Зона поражения. Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда. Дальность зоны поражения отряда в засаде может быть равна 0.



Направление. Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.



Расположение отряда. Нужно написать номер гекса, на котором находится отряд.



Длительность выполнения приказа.

Выполнение приказа Засада отрядами Бронетехники, Легкими, Средними или Тяжелыми танками выполняется два хода. Отряд переходит в состояние Засада на второй ход выполнения приказа в фазу выполнения Специальных приказов.



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:

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. 11).

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.

7. СВЕРТЫВАНИЕ



★ Отряды, которые находятся в развернутом положении, должны выполнить приказ «Свертывание» перед тем, как получить один из приказов на Передвижение или приказ «Буксировка».

Отряды минометов и пулеметов больше не имеют свойств свертывание и развертывание.

7 **Очередность.** Приказ «Свертывание» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. РАЗВЕРТЫВАНИЕ



★ Отряды, которые находятся в свернутом состоянии, должны выполнить приказ «Развертывание» перед тем, как получить какой-либо приказ помимо приказа на Передвижение.

★ После выполнения приказа отряд имеет Фланги и Тыл.

★ 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.

7 **Очередность.** Приказ «Развертывание» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Направление. Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.

Отряды минометов и пулеметов больше не имеют свойств свертывание и развертывание.

7. 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».

7 **Очередность.** Приказ «Смена сектора стрельбы» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Направление. Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.

7. СБОР



★ При выполнении этого приказа, Защита отряда восстанавливается и становится равной начальному значению.

★ Нужно стереть с карточки значение защиты, которое было изменено у отряда в ходе игры.

7 **Очередность.** Приказ «Сбор» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. 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.

★ 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.

★ Наведение понтонного моста теперь возможна сразу несколькими отрядами саперов. Каждый дополнительный отряд саперов, помогающий наводить мост ускоряет его наводку на один ход, при этом численность отрядов саперов, участвующих в наведении моста не важна.

7 **Очередность.** Приказ «Наведение переправы» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



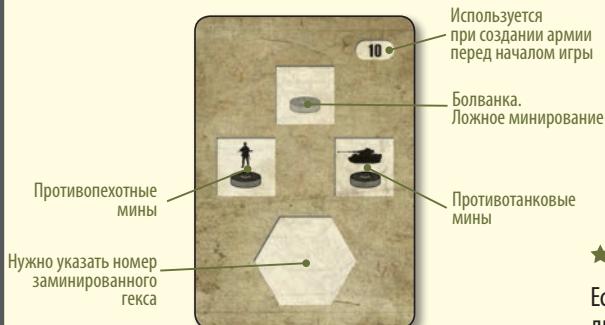
Длительность выполнения приказа. Приказ «Наведение переправы» выполняется 4 хода.

7. МИНИРОВАНИЕ



★ Минное поле

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



★ 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.

7 **Очередность.** Приказ «Минирование» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

2 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Минирование» выполняется 2 хода.



Минируется тот гекс, на котором находится отряд саперов.

★ Подрыв на минном поле

Если любой отряд, кроме саперов, выполняющих приказ Боевое движение и танков с минным тралом выполняющих любой приказ движения совершают движение через заминированный гекс, то противник обязан остановить выполнение приказа этим отрядом на том гексе, который был заминирован.

После остановки отряда на минном поле, игрок, установивший данное поле должен показать своему оппоненту карту минного поля, чтобы подтвердить минирование этого гекса и показать тип мин. Если игрок не сделал этого, то данное минное поле считается ложным, последующие отряды, прошедшие через данный гекс тест на подрыв на минном поле не проходят и потерь не несут.

Тест на подрыв на минном поле проходит по правилам Теста на стрельбу (см. Тест на стрельбу стр. 12).

Отряд, который начинает передвижение на заминированном гексе, независимо от полученного приказа на передвижение, передвигается только на один гекс.

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.

Боезапас зачеркивается только после подрыва.



7. 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.

7 **Очередность.** Приказ «Снятие противотанковых заграждений» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

2 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Снятие противотанковых заграждений» выполняется 2 хода.

7. РАЗМИНИРОВАНИЕ



★ Для разминирования отряд саперов должен находиться на том гексе, на котором находится минное поле.

★ 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.

7 **Очередность.** Приказ «Разминирование» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Длительность выполнения приказа. Приказ «Разминирование» выполняется 2 хода.

7. ПОДРЫВ СООРУЖЕНИЙ



★ **К сооружениям в игре относятся:**

- Мосты;
- Понтонные мосты;
- ДОТы;
- Склады боеприпасов.

★ 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.

7 **Очередность.** Приказ «Подрыв сооружений» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Длительность выполнения приказа. Приказ «Подрыв сооружений» выполняется 2 хода.



Расходуется одна единица боезапаса взрывчатки.



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

7. 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. 44).

7 **Очередность.** Приказ «Вырубка просеки» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Длительность выполнения приказа. Приказ «Вырубка просеки» выполняется 3 хода.

7. ПОДЖОГ



★ Пожар в населенном пункте возможен в следующих случаях:

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

★ Поджог отрядом саперов

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

При выполнении приказа отряд должен находиться на гексе, где 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:

Первый ход. В фазу выполнения Специальных приказов на гекс устанавливается фишка Пожар.

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.

Населенный пункт считается полностью разрушенным.

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.

Отряды пехоты, артиллерии и техники, находящиеся на гексе с горящим населенным пунктом, получают автоматические повреждения в размере 1 единицы численности за ход без прохождения теста на потери. Тесты на стойкость проводятся как обычно. При прохождении теста на стойкость отряды автоматически получают приказ на выход из горящего населенного пункта в направлении следующих приоритетов:

1. на гекс, где нет пожара
2. на гекс от противника
3. к ближайшему своему отряду
4. в сторону своего края поля

7 **Очередность.** Приказ «Поджог» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. 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.

7 **Очередность.** Приказ «Окопаться» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Длительность выполнения приказа. Приказ «Окопаться» выполняется согласно цифре, указанной на значке приказа.



Направление. Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать, в какую сторону будет направлен окоп.

7. БУКСИРОВКА



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

★ 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.

★ В следующие ходы приказы на передвижение должен получать только буксирующий отряд. При этом буксируемый отряд передвигается вместе с транспортным отрядом и с его скоростью.

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

7

Очередность. Приказ «Буксировка» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

★ Чтобы закончить буксировку, отряд должен получить приказ Развертывание.

★ Отряд может быть подцеплен к транспортному отряду на том же ходу, когда он выполнил приказ «Свертывание». При этом транспортный отряд может в этот ход закончить движение в гексе, на котором находится буксируемый отряд. Нельзя в один ход высадить пехоту/отцепить орудие и погрузить пехоту/подцепить орудие в один и тот же транспортный отряд.

★ Буксируемый отряд получает приказ «Развертывание» в момент окончания движения транспортного отряда и выполняет его.

Стрельба по транспортному и буксируемому отрядам

Если транспортный отряд получает повреждения от стрельбы, то буксируемый отряд должен получить столько же 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.

7. ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ



★ 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.

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.

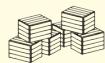
В карточке транспортного отряда игрок должен зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было передано отряду.

Игрок необязательно должен получать 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.

7

Очередность. Приказ «Получение припасов» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

1

Длительность выполнения приказа. 1. Приказ «Получение припасов» выполняется 1 ход.

7. ЗАГРУЗКА ПРИПАСОВ



★ Если у транспортного отряда закончился боезапас, который он может передать другим отрядам, то игрок может заново загрузить транспортный отряд со склада (см. стр. 36).

★ 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.

7 **Очередность.** Приказ «Загрузка припасов» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Длительность выполнения приказа. Приказ «Загрузка припасов» выполняется 1 ход.

7. 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.

★ Погрузка в транспорт пехотного отряда возможна, если транспорт прибыл в гекс с пехотным отрядом в этот ход и других приказов, кроме движения не выполнял.

7 **Очередность.** Приказ «Посадка в транспорт» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Цель. Укажите номер дружественного транспортного отряда.

СТРЕЛЬБА 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 получают повреждения.

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

7. ВЫСАДКА ИЗ ТРАНСПОРТА



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

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

★ Высадка из транспорта происходит в момент окончания выполнения транспортным отрядом приказа Движение.

7 **Очередность.** Приказ «Высадка из транспорта» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. РАЗВЕДКА



Радиус зоны разведки

Максимальное значение на кубике для успеха разведки

★ При выполнении данного приказа отряд может обнаружить Засады противника, находящиеся на линии видимости и в пределах дальности исполнения приказа, назначенной игроком.

Для отдачи приказа «Разведка» игрок должен на значке приказа поставить отметку о назначении приказа и указать также дальность (радиус) выполнения приказа.

★ Чтобы определить – была ли разведка успешной, проводится «Тест на успешную разведку», для чего бросается один кубик. Если значение, выпавшее на кубике меньше или равно значению, соответствующему дальности выполнения приказа, тест считается пройденным и приказ «Разведка» успешно выполненным.

При успешном выполнении приказа «Разведка», в конце фазы выполнения Специальных приказов все скрытые отряды противника, находящиеся на линии видимости и в пределах дальности выполнения приказа считаются обнаруженными. Игрок, чьи отряды были обнаружены, обязан перевернуть карточки этих отрядов и выставить модели этих отрядов обратно на игровое поле.

7 **Очередность.** Приказ «Разведка» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. ЛЕЧЕНИЕ



★ Отряд, который получит дополнительную защиту, должен находиться на том же или на соседнем гексе, на котором находятся Санитары.

7 **Очередность.** Приказ «Лечение» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

+1 **Дополнительная защита.** Все дружественные отряды пехоты и артиллерии получают дополнительную Защиту, как указано в графе свойства.

7. СНЯТИЕ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



★ Отряд должен находиться на гексе, около грани которого установлена колючая проволока.

★ В конце фазы выполнения Специальных приказов модель колючей проволоки необходимо убрать с игрового поля.

7 **Очередность.** Приказ «Снятие колючей проволоки» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

2 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Снятие колючей проволоки» выполняется согласно цифре, указанной на значке приказа.
Для отрядов саперов длительность выполнения приказа составляет 1 ход.

8. ОЖИДАНИЕ



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

★ 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.

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

8 **Очередность.** Приказ «Ожидание» выполняется восьмым, после остальных приказов.

8. ПОХОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ



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

★ При отдаче приказа «Походное движение» танковым отрядам, обладающим свойством «сектор стрельбы», необходимо указать, в какую сторону будет направлен сектор стрельбы данного отряда, когда он завершит свое передвижение.



8 **Очередность.** Приказ «Походное движение» выполняется восьмым, после остальных приказов.

2 **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

8. БОЕВОЕ ДВИЖЕНИЕ



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

8 **Очередность.** Приказ «Боевое движение» выполняется восьмым, после остальных приказов.

1 **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

+1 **Изменение защиты.** Защита отряда увеличивается на +1, если в графе приказа есть этот символ.

8. СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ



★ 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.

8 **Очередность.** Приказ «Стрельба в движении» выполняется восьмым, после остальных приказов.

Цель. Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.

3 **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ ОТРЯДОВ

УНИЧТОЖЕНИЕ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



Если отряд с данной возможностью производит стрельбу по гексу, на границе которого установлена колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Уничтоженными считаются все колючие проволоки, которые находятся на границах этого гекса.

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.

СТРЕЛЬБА ПО ПЛОЩАДИ



Целью стрельбы может являться не отряд, а гекс. Гекс, который будет обстрелян, должен находиться на Линии видимости и в пределах дальности отряда, или 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.

При стрельбе некоторых отрядов под обстрелом оказывается не только гекс, выбранный целью, но и все соседние с ним гексы.



Этим символом отмечается Интенсивность огня для обстрела центрального гекса.



Этим символом отмечается Интенсивность огня для обстрела соседних с ним гексов.

ПОСТАНОВКА ДЫМОВОЙ ЗАВЕСЫ



Отряд может вести стрельбу дымовыми снарядами по площади. На гекс устанавливается фишка Дым (см. Огонь. Дымовая завеса стр. 19).

ТАНКОВОЯЗНЬ



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



Если отряд, обладающий свойством «Танкобоязнь», атакован отрядом огнеметных танков, он получает дополнительный штраф -2 к Стойкости.

СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ

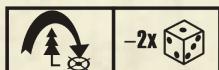


Отряд может вести стрельбу только в секторе стрельбы (см. Сектор стрельбы стр. 13).

Когда танковые отряды, обладающие данным свойством, получают приказ «Походное движение», необходимо указать, в сторону какого гекса будет направлен сектор стрельбы данного отряда, когда он завершит свое передвижение.

Если движение такого отряда было (по любой причине) прервано, отряд считается направленным в сторону того гекса, на который должен был зайти согласно полученному приказу.

СТРЕЛЬБА ПО ЗАКРЫТОЙ ЦЕЛИ



Если противник находится не на Линии видимости, но находится в секторе стрельбы и в пределах дальности 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, который может проводить целеуказание. Целеуказание могут проводить все отряды кроме грузовиков и товарных поездов.

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. 22).

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. 25).
- 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. 12). 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 со свойством Корректировка огня выполняет приказ «Оборона». Корректировка огня при выполнении любого другого приказа невозможна.

Корректировка огня невозможна при выполнении артиллерийским отрядом приказов: «Огонь на подавление», «Оборона», «Засада». 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.

Зона командования равна значению на карточке отряда и не учитывает гекс, на котором находится штабной отряд. 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



Для выполнения авиационными отрядами некоторых приказов необходимо наличие штаба на игровом поле. При этом штаб не должен участвовать в Ближнем бою или находиться в состоянии Огневого подавления.

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 движется 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, разрушенным мостом 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.

ЛЫЖНИКИ



Отряд с данным свойством не замедляет свое движение при передвижении по гексам с зимней местностью. По заснеженной равнине лыжники двигаются на расстояние до 3-х гексов.

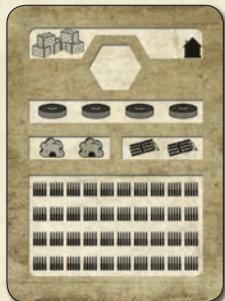
СНАЙПЕР



Если отряд, обладающим данным свойством, атакует вражеский отряд, пробивает его защиту и наносит еще одну единицу урона, то атакуемый отряд не получает урона, а обязан пройти тест на стойкость. При этом не важно, была ли пробита защита отряда до этого. Если отряд прошел тест на стойкость, а его защита не была снята кем-то, кроме отряда со свойством Снайпер, то защита отряда сразу же восстанавливается.

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 ведется 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.

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. Пересекать реку по понтонному мосту может отряд любого типа.

Отряды артиллерии не могут получить приказ Развертывание.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

ДОТ не может быть установлен. Окоп не может быть установлен.



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

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

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

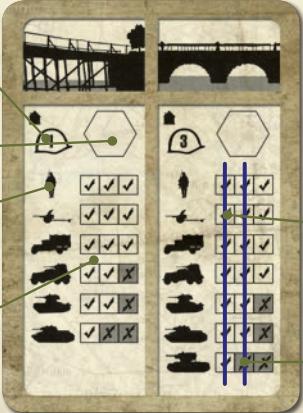
МОСТ

Защита данного типа моста

Номер гекса, где находится данный мост

Типы отрядов, которые могут пройти по данному типу мостов

Прочность моста
Пропускная способность данного типа моста



Пример повреждения моста

Получено первое повреждение. Тяжелые танки по мосту пройти не могут.

Получено второе повреждение. Легкие танки и бронетехника по мосту пройти теперь тоже не могут.



В игре мост может быть двух типов. Каждому типу моста соответствует определенная защита и пропускная способность. Является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости. Движение отрядов по правилам дороги. Окоп не может быть установлен. Засада невозможна ни для одного из типов отрядов. Может быть обстрелян отрядами, имеющими в числе типов целей символ Инженерных сооружений. Стрельба по инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы. За каждое полученное повреждение нужно зачеркнуть один символ моста. При этом снижается пропускная способность моста.

При получении одного повреждения нужно зачеркнуть одну колонку. При зачеркивании последней колонки мост считается уничтоженным. При уничтожении моста необходимо перевернуть дополнительный гекс с мостом, чтобы обозначить разрушенный мост на игровом поле. При уничтожении моста все находящиеся на нем отряды считаются уничтоженными.

РАЗРУШЕННЫЙ МОСТ



Не является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости.

Водные отряды не могут пересекать гекс с разрушенным мостом.

Может быть восстановлен отрядом саперов. Для этого саперы должны выполнить приказ «Наведение переправы». Вместо установки секций понтонного моста восстанавливаются зачеркнутые единицы повреждения разрушенного моста – по одной в ход.

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 ведется 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 нем отряды считаются уничтоженными.

РАЗРУШЕННЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МОСТ



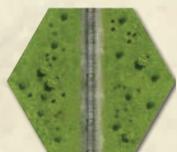
Не является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на линии видимости.

Не может быть восстановлен.

Водные отряды не могут пересекать гекс с разрушенным железнодорожным мостом.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА



Не является преградой на Линии видимости.

Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние

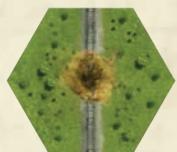
или Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по гексу с железной дорогой двигаются на один гекс меньше.

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.



Ремонт железной дороги: может быть восстановлена при выполнении приказа «Ремонт 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 ведется 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

ПЕХОТНЫЙ ОКОП



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

Состояние отряда:



Отметка о состоянии отряда

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

Чтобы занять окоп нужно отдать приказ Оборона. Чтобы занять окоп отрядом артиллерии, этот отряд должен находиться в развернутом положении. Отряд, занимающий окоп, получает плюс к защите до тех пор, пока не выйдет из окопа, вне зависимости от выполняемого приказа.

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.

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.

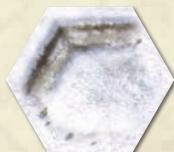
ТАНКОВЫЙ ОКОП



Цена – 15

Защита отрядов Легких, Средних и Тяжелых танков в окопе +2. Окоп должен быть направлен в одну из сторон гекса. Чтобы занять окоп нужно отдать приказ Оборона. 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). Отряд в окопе имеет сектор стрельбы и фланги. Окоп не может быть убран из игры. Выход из окопа возможен только при выполнении одного из приказов на передвижение.

ПРОТИВОТАНКОВЫЙ РОВ



Цена – 10

Техника, Бронетехника, Легкие, Средние и Тяжелые танки не могут пройти через сторону гекса, в сторону которой направлен противотанковый ров.

Не является преградой на линии видимости.

Пехотный окоп не может быть установлен.

Танковый окоп не может быть установлен.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Дот может быть установлен.

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.
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.
3. Если отряд выполняет приказ Снятие колючей проволоки (см. стр. 32).



ПРОТИВОТАНКОВЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ

Цена – 7
(при установке в начале игры, как дополнение к армии).

Противотанковые заграждения должны быть установлены у одной из сторон гекса.

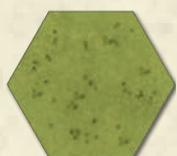
Через сторону гекса, на которой расположены противотанковые заграждения, могут пройти только пехотные отряды.

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.

РАВНИНА



Не является преградой на Линии видимости.

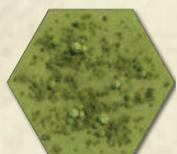
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Возможна установка пехотного окопа.

Возможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

КУСТАРНИК



Является преградой на Линии видимости.

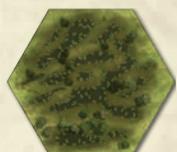
Возможно выполнение приказа Засада только для отрядов пехоты.

Возможна установка пехотного окопа.

Возможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

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 и только на 1 гекс.

РЕКА



Не является преградой на Линии видимости.

Невозможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

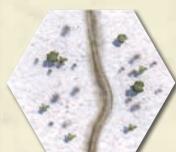
ДОТ не может быть установлен.

Движение через гекс с рекой возможно только для водных отрядов и отрядов, у которых на карточке есть свойство Переправа через водную преграду.

Дальность линии видимости с речного гекса в направлении берегов составляет 1 гекс. Речной гекс может быть виден только с соседних береговых гексов.



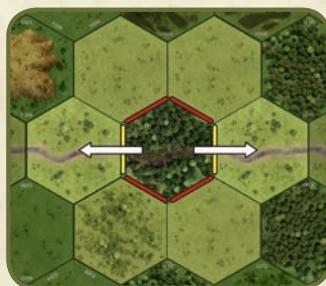
ДОРОГА



Дополнительный элемент местности.

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

Если при выполнении приказа Движение маршрут движения проходит строго вдоль дороги, то отряды могут пройти дополнительное количество гексов: Техника +3, Бронетехника +2, Легкие танки +2, Средние танки +1, Тяжелые танки +1. При движении строго вдоль дороги штрафы к дальности передвижения за местность, по которой проходит дорога, не учитываются.



Дорога через лес и редколесье.

Движение по дороге через лес или редколесье возможно для отрядов Техники, Бронетехники, Легких, Средних или Тяжелых танков в стороны гекса, куда выходит дорога.

Сектор стрельбы для всех отрядов, кроме пехоты, возможен только в стороны гекса, куда выходит дорога.

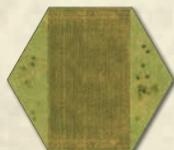
Линия видимости для всех отрядов может быть проведена только в стороны гекса, куда выходит дорога.

⇔ Есть Линия видимости для всех отрядов

— Возможен Сектор стрельбы для всех отрядов

— Линия видимости и Сектор стрельбы невозможны для всех отрядов, кроме пехоты

ПАШНЯ



Не является преградой на Линии видимости.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Возможна установка пехотного окопа.

Возможна установка танкового окопа.

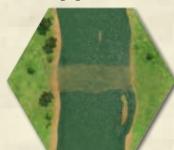
ДОТ может быть установлен.

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.

БРОД



Не является преградой на Линии видимости.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Невозможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ не может быть установлен.

Движение водных отрядов и отрядов со свойством «Переправа через водную преграду» по реке с одного края брода к другому краю невозможно. Движение через брод выполняется несколько ходов:

1 ход. Отряд должен остановиться на гексе с бродом.

2 ход. Отряд совершает движение на соседний гекс через брод.

3 ход. Отряд может получить приказ на передвижение и двигаться как обычно.

Дальность линии видимости с речного гекса в направлении берегов составляет 1 гекс. Речной гекс может быть виден только с соседних береговых гексов (см. Видимость реки).

ОЗЕРО



Не является преградой на Линии видимости.

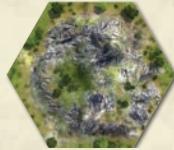
Невозможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ 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.

КАМНИ



Не является преградой на Линии видимости.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Невозможна установка пехотного окопа.

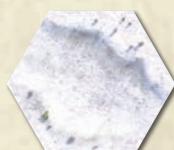
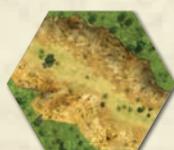
Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

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.

Невозможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ не может быть установлен.

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.

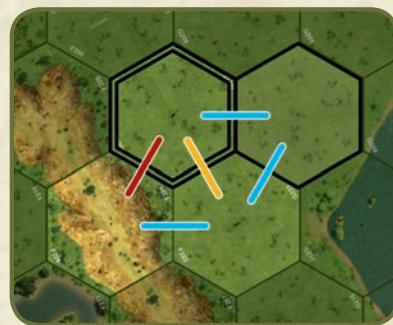
Отряды, которые находятся на гексе с оврагом, не считаются находящимися на Линии видимости.

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.

Правила местности на летний и на заснеженный овраг одинаковы.



- Крутой склон
- Отвесный склон
- Пологий склон

РЕДКОЛЕСЬЕ



Является преградой на Линии видимости.

Возможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

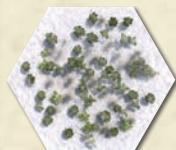
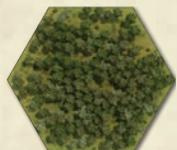
ДОТ может быть установлен.

Возможно выполнение приказа Засада для всех типов отрядов. Защита +1 для всех типов отрядов.

Движение отрядами Техники и Бронетехники невозможно. Отряды Легких, Средних или Тяжелых танков при выполнении одного из приказов на передвижение по редколесью двигаются на один гекс меньше, но всегда могут переместиться на 1 гекс.

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

ЛЕС



Является преградой на Линии видимости.

Возможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ не может быть установлен.

Возможен приказ Засада.

Защита +2.

Передвигаться через лес и находиться в нем могут только отряды пехоты. Передвижение через Лес возможно только на один гекс за один ход.

Невозможна стрельба по авиационным отрядам. Может быть вырублена просека при выполнении отрядом приказа Вырубка лесной просеки.

Правила местности на летний и на заснеженный лес одинаковы.

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.

При прохождении через просеку отряды танков и бронетехники имеют фланги.

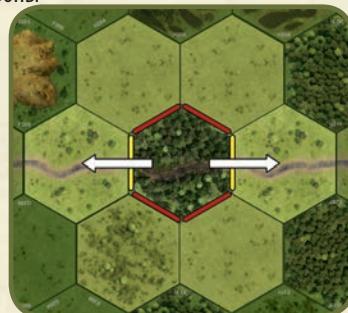
Отряды артиллерии не могут получить приказ Развертывание.

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.

Линия видимости для всех отрядов, кроме пехоты, может быть проведена только в стороны гекса, куда выходит просека. Невозможна стрельба отрядами, у которых в карточке есть свойство Стрельба по закрытой цели.

- Есть Линия видимости для всех отрядов
- Возможен Сектор стрельбы для всех отрядов
- Линия видимости и Сектор стрельбы невозможны для всех отрядов, кроме пехоты



ЗИМНЯЯ МЕСТНОСТЬ

РАВНИНА

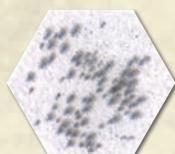


- Не является преградой на Линии видимости.
- Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.
- Возможна установка пехотного окопа.
- Возможна установка танкового окопа.
- ДОТ может быть установлен.

По заснеженной равнине отряд со свойством «Лыжники» двигаются на расстояние до 3-х гексов.

При выполнении приказа Атака или одного из приказов Передвижения количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается: Пехота – 1; Техника – 1; Бронетехника – 1; Легкие танки – 1; Средние танки – 1; Тяжелые танки – 1.

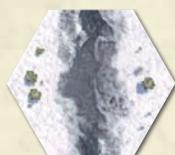
КУСТЫ



- Является преградой на Линии видимости.
- Возможно выполнение приказа Засада только для отрядов пехоты.
- Возможна установка пехотного окопа.
- Возможна установка танкового окопа.
- ДОТ может быть установлен.

При выполнении приказа Атака или одного из приказов Передвижения количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается: Пехота – 1; Техника – 2; Бронетехника – 1; Легкие танки – 1; Средние танки – 1; Тяжелые танки – 1.

РЕКА. ЛЕД



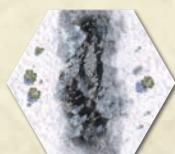
- Не является преградой на Линии видимости.
- Невозможна установка пехотного окопа.
- Невозможна установка танкового окопа.
- ДОТ не может быть установлен.
- Движение через гекс с рекой возможно только для отрядов пехоты в любую сторону.

Дальность линии видимости с речного гекса в направлении берегов составляет 1 гекс (стр. 42). Речной гекс может быть виден только с соседних береговых гексов.

Может быть обстрелян отрядами, имеющих свойство «Стрельба по площади». В качестве цели указывается номер гекса.

Для подрыва льда на реке достаточно одного попадания. При подрыве льда нужно положить гекс со сломанным льдом. Все отряды, находящиеся на льду в момент подрыва, считаются уничтоженными.

РЕКА. СЛОМАННЫЙ ЛЕД



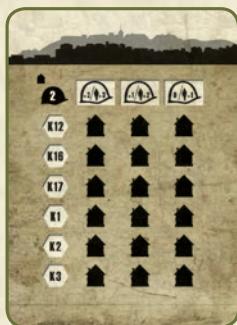
- Не является преградой на Линии видимости.
- Невозможна установка пехотного окопа.
- Невозможна установка танкового окопа.
- ДОТ не может быть установлен.
- Движение через гекс со сломанным льдом невозможно ни для одного из типов отрядов.

НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ

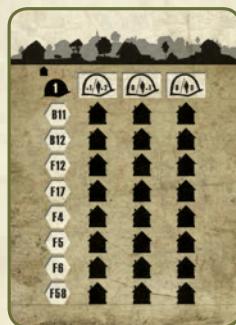
В игре все возможные населенные пункты представлены на одной карточке. Каждый населенный пункт на карточке имеет свой номер, такой же, как на игровом поле. Населенные пункты могут получать повреждения. В качестве типа цели используется Инженерное сооружение. Защита населенного пункта указана в карточке. Каждое полученное повреждение снижает значение дополнительной защиты, которую может получить отряд, находясь на гексе с населенным пунктом. Если при стрельбе по отряду, который находится в населенном пункте, оказались промахи, и у стреляющего отряда в качестве типов целей есть Инженерные сооружения, то эти промахи используются вместо интенсивности огня, но не более, чем указано в карточке стреляющего отряда, при стрельбе по населенному пункту.

Стрельба по населенному пункту. Стрелять по населенному пункту могут отряды, имеющие в таблице огневой мощи соответствующий символ. Стрелять можно непосредственно по населенному пункту с целью его разрушения. Засада, устроенная в населенном пункте, при полном уничтожении населенного пункта считается обнаруженной. При стрельбе по отряду, расположенному в населенном пункте, кубики, значение на которых превысило меткость стрельбы (промахи) перебрасываются для теста на стрельбу по населенному пункту. Их количество не должно превышать значения интенсивности огня по сооружениям.

ГОРОД



ДЕРЕВНЯ



Населенные пункты являются преградой на Линии видимости. Возможен приказ Засада для всех типов отрядов. ДОТ может быть установлен.

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

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.

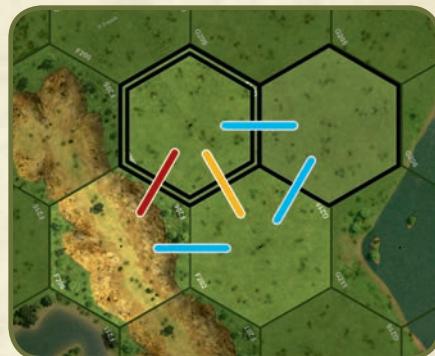
При движении вверх или вниз отряд может пройти только 1 гекс.

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.



- Крутой склон
- Отвесный склон
- Пологий склон



Линия видимости увеличивается на 2 гекса.

Линия видимости не может быть увеличена более чем на два 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.



ОГЛАВЛЕНИЕ

Игровые компоненты, необходимые для игры	3	 Засада	24
Подготовка к игре	4	 Свертывание	25
Отряд и карточка отряда	6	 Развертывание	25
Ход игры	9	 Смена сектора стрельбы	25
Общие правила игры	10	 Сбор	25
Тест на стойкость	10	 Наведение переправы	25
Огневое подавление	11	 Минирование	26
Линия видимости	11	 Снятие противотанковых заграждений	26
Тест на стрельбу	12	 Разминирование	27
Группа	12	 Подрыв сооружений	27
Сектор стрельбы	13	 Вырубка просеки	27
Фланги и тыл	13	 Поджог	28
Столкновение	13	 Окопаться	28
Транспорт	13	 Буксировка	29
Прикрытие пехоты	13	 Получение припасов	29
Ближний бой	14	 Загрузка припасов	30
Действия авиации	14	 Посадка в транспорт	30
Приказы	17	Стрельба по транспортному и транспортируемому	
Условные обозначения	17	отрядам	30
 Оборона	17	 Разведка	31
 Огонь на подавление	18	 Лечение	31
 Огонь	18	 Снятие колючей проволоки	31
 Дымовая завеса	18	 Высадка из транспорта	31
 Корректировка огня артиллерии	19	 Ожидание	31
 Бомбардировка (штурмовка)	19	 Походное движение	32
 Перехват	19	 Боевое движение	32
 Высадка десанта	20	 Стрельба в движении	32
 Снабжение наземных войск по воздуху	21	Специальные свойства и возможности отрядов	33
 Авиационная разведка	21	Инженерные сооружения	35
 Сопровождение авиационного отряда	22	Местность	39
 Патрулирование	22	Населенные пункты	42
 Мощная атака	22	Холм	43
 Атака	23		