

ПРИКАЗЫ

О14. Общие правила

О14.1 Активация – Чтобы сыграть (или «отдать») Приказ, *активный* игрок (только) должен показать карту с руки и объявить о том, что он отдает Приказ, название которого указано в верхней части карты. Эта карта помещается в сброс этого игрока. Затем, *если Приказ активирует что-либо*, игрок активирует одно своё подразделение *или игрока* (в зависимости от Приказа), *которые еще не были активированы в этот Ход*, чтобы они выполнили Приказ. Если активирован Командир, он, в свою очередь, может активировать все, несколько или ни одно из своих подразделений, но *не Командиров*, в пределах Командного радиуса [3.3.1], чтобы выполнить этот же приказ, ни одно из них не должно быть активированным ранее в этот ход. Все подразделения, которые будут активированы по Приказу, должны быть указаны до того, как Приказ будет исполняться.

ВНИМАНИЕ – Приказ нельзя отдать не сыграв с руки карту Судьбы, в верхней части которой указано название этого Приказа.

О14.2 – Объявленный Приказ должен быть выполнен полностью, прежде чем игрок сможет отдать следующий Приказ или объявить конец своегохода, в том числе должны быть выполнены все Действия связанные с выполнением приказа.

Вы не можете активировать два подразделения для Движения, походить одним, сыграть Приказ «Бегство» на противника, чтобы убрать с дороги вражеское подразделение, затем вернуться ко второму подразделению и передвинуть его.

О14.3 – Игроки могут объявить любое число Действий *во время* Приказа, если соблюдены предварительные условия этих Действий. Также, во время Приказа в случайном порядке могут произойти События.

Если вы активировали Командира и Отделение для Движения, Отделение может пойти вперед и сыграть одно или более Действий «Дымовые гранаты» до того, как Командир начнет двигаться.

О14.4 – Если Приказ был отдан, хотя бы одно из активированных по этому Приказу подразделений должно выполнить его.

Если отдан приказ «Движение», хотя бы одно активированное подразделение должно физически пересечь сторону гекса и войти в другой гекс. Вы не можете отдать приказ «Движение» только для того, чтобы, к примеру, сыграть Действие «Штурмовой огонь».

О15. Пас (Сброс)

Если игрок решает *не* отдавать Приказов во время своегохода, он может вместо этого сбросить *любое* число карт в пределах Лимита сброса его национальности (лимит указан на памятке игрока).

Все Приказы подробно описаны далее. Для удобства они приведены в алфавитном порядке.

О16. Наступление (Advance)

О16.1 Процедура

Активированное для Наступления подразделение получает возможность войти в один из шести соседних гексов и должно там остановиться. Это можно сделать, даже если гекс занят врагом.

Это лучший способ вступить в Рукопашную с подразделениями противника.

ОД и Стоимость движения по местности игнорируются во время Наступления. Вдобавок, неактивный игрок *не* может использовать «Огонь по обстоятельствам» [А33] против наступающих подразделений.

Вы получаете возможность продвинуться только на один гекс, но в процессе неуязвимы для стрельбы.

О16.2 Возможности

Наступающее подразделение может:

- войти в занятый врагом гекс;
- выйти за *вражеский* край поля боя;

- пересечь сторону гекса с Обрывом [T83], если оно не несет Вооружения.

O16.3 Ограничения

Наступающее подразделение не может:

- войти в непроходимый гекс [T79; T98];
- войти или выйти из гекса Капитального моста [T80.1] через сторону гекса без изображения Дороги/Железной дороги;
- выйти за левый, правый или свой край поля боя.

O16.4 Рукопашная

Если по окончании выполнения приказа или триггера в **одном гексе** оказываются подразделения *обеих* сторон, там происходит Рукопашная. Если более чем в одном гексе происходит Рукопашная, то активный игрок выбирает очередность определения их результатов.

O16.4.1 Сила Рукопашной

После того, как *оба* игрока сыграли и применили Действия «Засада» [A25], игроки складывают текущую ОМ каждого из своих оставшихся подразделений – *не* Вооружения – в гексе с Рукопашной, затем прибавляют «+1» за каждое подразделение с ОМ, заключенной в рамку, чтобы выяснить свою «ОМ рукопашной».

Если после применения Действий «Засада» у одной или обеих сторон *не* осталось подразделений, то Рукопашная немедленно заканчивается.

O16.4.2 Бросок Рукопашной

Неактивный игрок бросает кубики и прибавляет результат к своей ОМ рукопашной, чтобы получить «Сумму рукопашной». *Затем* активный игрок бросает кубики и прибавляет результат к своей ОМ рукопашной, чтобы получить свою «Сумму рукопашной».

Эти броски – хотя якобы и одновременные – разбиты по порядку, чтобы легче было иметь дело с триггерами и возможным использованием Карты инициативы после каждого броска.

Если, после выполнения триггера у одной или обеих сторон *не* осталось подразделений, то Рукопашная немедленно заканчивается.

O16.4.3 Результат Рукопашной

Сторона с более низкой Суммой рукопашной уничтожает *все свои* подразделения участвовавшие в рукопашной. В случае ничьи, *обе* стороны уничтожаются, если только один игрок не начал Рукопашную в Бункере [F101] или в ДОТе [F104], в этом случае уничтожаются только подразделения *противника*.

Иногда, когда вы идете в Рукопашную, бывает выгодно превысить лимит группирования, чтобы повысить шансы на победу (или чтобы получить «Страховку от засады»™), даже несмотря на то, что вы можете потерять одно или несколько подразделений из-за превышения лимита группирования в конце Хода.

O17. Артиллерия недоступна (Artillery Denied)

Приказ «Артиллерия недоступна» вынуждает противника сломать его Радио [12]. Если Радио уже было сломано, уничтожьте его. Уничтоженное Радио всегда помещается обратно в набор фишек, а не на Дорожку потерь.

Ни одно подразделение **или игрок** не активируется по Приказу «Артиллерия недоступна», но в игре должно быть вражеское Радио, чтобы этот Приказ был отдан.

*Следует понимать, что радио не просто «ломается». Ситуация со сломанным или уничтоженным радио представляет собой скорее нежелание командира батареи, расположенной далеко за линией фронта, оказывать поддержку **вам** в этот самый момент. Другие участки фронта (вне поля боя) могут испытывать более насущную необходимость в поддержке и как следствие получают огневую поддержку в первую очередь.*

O18. Запрос артподдержки (Artillery Request)

Приказ «Запрос артподдержки» ставит игрока перед выбором, либо осуществить «Связь с батареями», либо «Огонь на поражение». «Связь с батареями» можно выбрать, только если у игрока в игре есть *сломанное* Радио [12]. «Огонь на поражение» можно выбрать, только если у игрока в игре есть и целое Радио, и несломанный Командир, еще не активированный на этом ходу. Если хотя бы одно условие не выполняется, Приказ не может быть отдан.

О18.1 Связь с батареей

Если выбрана «Связь с батареей», активный игрок просто «чинит» свое сломанное Радио, переворачивая его обратно целой стороной вверх. После этого радио готово к немедленному использованию.

Как и в случае с «Артиллерия недоступна», ни одно подразделение или игрок не активируется, когда вы выбираете этот вариант, у активного игрока просто должно быть в игре сломанное Радио. Это означает, что если активный игрок имеет в руке второй «Запрос артподдержки», он может сыграть его как следующий приказ и выбрать «Огонь на поражение».

О18.2 Огонь на поражение

Если выбран «Огонь на поражение», активный игрок активирует одного из своих *несломленных* Командиров (только). Этот Командир действует в качестве «Корректировщика» для предстоящего обстрела. Затем активный игрок выполняет следующие три шага, точно в приведенном порядке:

- 1) Корректировка;
- 2) Попадание;
- 3) Воздействие.

Каждый шаг подробно объяснен ниже.

Запрос артподдержки представляет Командира вызывающего «Огонь на поражение», чтобы подвергнуть несколько гексов обстрелу. Считается, что между приказами «Запрос артподдержки» радист занимается запросами, наблюдением и корректировкой пристрелочных выстрелов.

О18.2.1 Корректировка

Во-первых, поместите Корректировочный Выстрел (КВ) в любой гекс в пределах ЛВ Корректировщика. Это обозначит гекс, в который будет вестись стрельба. Этот гекс *может* быть непроходимым (таким как Пламя или Водная преграда).

О18.2.1.1 Дымовые заряды

Почти любое Радио может вызвать появление Дыма в выбранных в качестве цели гексах *вместо* совершения Бросков воздействия против них. Эта способность доступна любому Радио со словом «Дым» справа от картинки Радио. Если активный игрок хочет поместить Дым, то он должен объявить об этом решении вслух немедленно, *до* того как он попытается Попасть.

О18.2.2 Попадание

Как только вы поместили КВ, сделайте обычный Бросок прицеливания [О20.2.3], используя дальность между Корректировщиком и текущим гексом КВ. Этот бросок, как обычно, модифицируется любыми Помехами на пути [10.3.1].

О18.2.2.1 Точное Попадание

Если Бросок прицеливания обеспечивает «попадание», то Артиллерия точна, откройте верхнюю карту Колоды судьбы и игнорируйте все за исключением двух кубиков (*это не бросок, поэтому триггеры не срабатывают*). Используйте компас на поле боя, каждый кубик задает *направление*, в котором будет отклоняться КВ, КВ двигается на один гекс в направлении белого кубика, *затем* он двигается на один гекс в направлении цветного кубика.

Да, это может вернуть КВ обратно в тот же гекс – хороший выстрел!

О18.2.2.2 Промех

Если Бросок прицеливания не удался, то Артиллерия неточна, откройте верхнюю карту Колоды судьбы и игнорируйте все за исключением двух кубиков (*это не бросок, поэтому триггеры не срабатывают*). Используйте компас на поле боя, первый (белый) кубик задает *направление*, в котором КВ будет отклоняться. Второй (цветной) кубик это *дистанция* в гексах, на которую КВ отправится в этом направлении.

Да, это может занести КВ назад прямо на ваши собственные войска – плохой выстрел!

О18.2.2.3 За пределы поля боя

Любой КВ, который отклоняется за пределы поля боя, даже если совсем незначительно, удаляется без каких бы то ни было дополнительных эффектов и Приказ заканчивается. Из-за того, что артиллерия бьет по площади (см. ниже), КВ *может* занимать непроходимый в других случаях гекс (такой как Пламя или Водная преграда).

О18.2.3 Воздействие

Гекс, в который в конечном итоге «приземляется» КВ, становится *центральной* гексом области, в которую попадает залп активированной артиллерии. Другими словами, гекс КВ и *каждый прилегающий гекс* будет затронут залпом. Активный игрок определяет порядок, в котором будет производиться атака против этих семи гексов, но против каждого из них может быть осуществлен только один Бросок воздействия.

ОМ каждого Радио заключена в шестиугольник, как напоминание о том, что залп воздействует на семь гексов.

O18.2.3.1 Дымовая завеса

Если во время Корректировки активный игрок объявил «Дым» вместо обычного артиллерийского обстрела, он просто помещает семь *случайных* маркеров Дыма на карту, один в гекс занятый КВ и по одному в каждый прилегающий гекс. На этом Приказ закончен, удалите КВ с карты.

O18.2.3.2 Артиллерийский обстрел

Если дымовая завеса не была заявлена, то против каждого гекса в области воздействия, *в котором находится хотя бы одно подразделение или Укрепление*, должен быть осуществлен Бросок воздействия артиллерии.

Гексы в области взрыва без подразделений/Укреплений не могут быть атакованы.

Бросок воздействия артиллерии следует тем же правилам и ограничениям, что и Бросок на стрельбу [O20.3.3 и O20.3.4], но так как, что Радио это *не* Вооружение, триггер «Заело!» не ломает Радио.

O18.2.3.3 Против Укреплений

На Дисплее дорожек в разделе Артиллерии указано число «Уязвимости укрепления» для каждой возможной ОМ Радио. Если Бросок воздействия артиллерии *точно равен* числу «Уязвимости укрепления», стоящему напротив ОМ Радио, то любое Укрепление в гексе цели уничтожается *до* того, как подразделения в нем сделают Броски на защиту.

Также заметьте, что большинство Укреплений (Стрелковые ячейки, например) дают «+1» к Укрытию, когда являются целью артиллерии.

O19. Замешательство в командовании (Command Confusion)

Эта карта не может быть сыграна как Приказ.

Она действует в руке как «пустышка» – надеюсь, что у вас на этой карте есть пристойное Действие.

O20. Огонь (Fire)

O20.1 Подходящие цели

Для того, чтобы объявить Приказ «Огонь», хотя бы одно из подразделений (или Вооружение), активируемых приказом, *должно* иметь вражеское подразделение в пределах ЛВ и Дальности.

*Вы можете активировать Командира «А», чтобы вести огонь, который затем активирует Отделение «В». Так можно сделать, даже если из них двоих, только отделение «В» имеет и ЛВ и Дальность до вражеского подразделения. Вы также можете активировать для ведения огня Команду с Дальностью «2», даже если ближайшее вражеское подразделение находится на расстоянии три или более гексов, **если** эта Команда несет Вооружение способное вести огонь по этому вражескому подразделению.*

O20.2 Тяжелое вооружение и Прицеливание

Прежде чем сделать Бросок на стрельбу, все Тяжелое вооружение [11.5] должно попасть по гексу цели.

*Всё остальное Вооружение – и все подразделения – **не** делают Бросок прицеливания, они сразу переходят к следующему этапу [O20.3].*

В общем, определяется дальность между стреляющим Тяжелым вооружением и гексом цели, затем производится Бросок прицеливания, чтобы узнать попало ли оно и, если да, то производится Бросок на стрельбу [O20.3.3] с использованием ОМ Тяжелого вооружения.

И помните, что характеристики на белой полосе никогда не модифицируются числом Командования Командира [3.3.1.3].

O20.2.1 Дымовые заряды

Некоторые виды Вооружения могут поместить маркер Дыма в гекс цели (что обозначается словом «Дым» справа от картинки Вооружения) *вместо* осуществления обычного Броска на стрельбу. Тяжелому вооружению разрешается выбрать в качестве цели *любой* гекс в пределах Дальности – даже тот, в котором нет вражеских подразделений – чтобы поместить туда Дым. Активный игрок должен объявить об этом решении вслух, когда выбирает гекс цели, *до* осуществления Броска прицеливания.

Если игрок решил размещать дым, то в случае успешного Броска прицеливания просто помещает *случайный* маркер Дыма в гекс цели *вместо* Броска на стрельбу.

O20.2.2 Дальность прицеливания

Определите дальность, подсчитав число гексов от ведущего огонь подразделения до гекса цели – *включая* гекс цели, но *исключая* гекс ведущего огонь подразделения.

Заметьте, что Минометы также имеют минимальную дальность, на которую они могут вести огонь. Например, русский легкий миномет имеет дальность «2-14», таким образом он не может вести огонь в прилегающий гекс.

O20.2.3 Бросок прицеливания

Как только дальность определена, активный игрок должен бросить кубики, и *перемножить* два результата, а не сложить как при других бросках. Если результат *больше* дальности, то гекс цели поражен. Любой другой результат – это промах, и эта атака немедленно прекращается.

Таким образом, Бросок прицеливания «1» «6» (результат «6») дает промах при дальности 6 или больше, и обеспечивает попадание при дальности 5 или меньше. Бросок прицеливания «6» «6» даст «36» и обеспечит попадание в любую цель, а бросок «1» «1» – «1» всегда промахнется.

Прицеливание и Помехи

Броски прицеливания всегда модифицируются Помехами, возникшими на пути [10.3.1].

Тяжелое вооружение, ведущее огонь по цели в 5 гексах с одним или более гексами Кустарника между ней и целью (Помеха «-3»), должна выбросить «9» или больше, чтобы попасть, а не «6» и больше.

O20.3 Стрельба

Каждая фишка, активированная для ведения Огня, может сделать *один* выстрел по любому гексу в пределах ее Дальности и ЛВ, как в одиночку, так и в составе Огневой группы [O20.3.1]. Чтобы выстрел состоялся, в гексе цели должны быть хотя бы одно вражеское подразделение, за исключением случаев, когда стрельба ведется дымовым зарядом [O20.2.1].

ВНИМАНИЕ – Подразделения (свои или вражеские) в *промежуточных* гексах не подвергаются воздействию Стрельбы, проходящей через них.

В общем, ОМ подразделения – модифицированная и Командованием, и любыми Помехами между ведущим огонь подразделением и целью – добавляется к «Броску на Стрельбу», чтобы выяснить «Сумму атаки». Затем каждое подразделение в атакуемом гексе прибавляет свою Мораль – модифицированную Командованием/Укрытием – к «Броску на защиту», чтобы выяснить «Сумму защиты». Если Сумма атаки ведущего огонь «побивает» Сумму защиты подразделения, то это подразделение становится сломленным [3.2]. Если Суммы равны, то Двигающаяся цель становится сломленной, в то время как не Двигающаяся цель становится Подавленной [13]. Любой другой результат не будет иметь никакого эффекта.

Вот как мы делаем движение немного более опасным, чем стояние на месте, если Двигающееся подразделение Активного игрока попало под Огонь по обстоятельствам [A33] оно будет сломлено при равном результате вместо того, чтобы просто стать Подавленным.

O20.3.1 Огневые группы

Два (или более) активированных подразделения/Вооружения (или «фишки») могут стрелять вместе, собравшись в Огневую группу. *Каждая* фишка в Огневой группе должна иметь и ЛВ до гекса цели, и в быть пределах Дальности до этого гекса, чтобы Бросок на стрельбу был осуществлен. Более того, если подразделения в Огневой группе занимают более одного гекса, каждый такой гекс должен прилегать хотя бы к одному другому такому гексу (так, что они составляют «цепочку» прилегающих подразделений ведущих огонь).

O20.3.1.1 Тяжелое вооружение

Вооружение с белой полосой всегда должно вести огонь в одиночку и, таким образом, оно никогда не входит в состав Огневой группы.

*Создание Огневых групп не является обязательным – фишки, которые **могли бы** составить Огневую группу, могут вести огонь по отдельности, или составить более мелкие Огневые группы, по решению владельца. Даже Подразделение и его Вооружение могут вести огонь по отдельности в тот же или в разные гексы.*

O20.3.1.2 OM Группы

Суммарная OM Огневой группы это $X+Y$, где «X» это OM одной ведущей огонь фишки, а «Y» число других ведущих огонь фишек [см. случай «С» в примере Стрельбы на следующей странице].

O20.3.2 Помехи при атаке

Если ЛВ от любой ведущей огонь фишки (*не Тяжелого вооружения*) до гекса цели затруднена [10.3], то OM этого выстрела уменьшается наибольшей Помехой. Если это модифицирует сумму OM атаки до нуля или меньше, выстрел не может быть предпринят. Ведущая огонь фишка/фишки по-прежнему могут попробовать пострелять по другой цели с меньшей (или вообще без) Помехой.

Помните, что Действия, такие как Перекрестный огонь [A30] или Меткие стрелки [A37], могут увеличить сумму атаки до числа больше «0», что позволит случиться затрудненному выстрелу.

O20.3.3 Бросок на стрельбу

Как только окончательная OM определена, стреляющий игрок осуществляет бросок и прибавляет его к окончательной OM, чтобы выяснить «Сумму атаки».

O20.3.3.1 Триггер «Заело!»

Если в результате Броска на стрельбу выпадает триггер «Заело!», все Вооружения ведущие огонь ломаются. Это не прекращает атаку, никоим образом не уменьшает ее эффективность (за исключением того факта, что Триггеры «Заело!» находятся на самых низких бросках...).

O20.3.4 Бросок на защиту

Игрок должен сделать Бросок на защиту для *каждого* (в порядке по выбору игрока) из своих подразделений, которое находилось в гексе в тот момент, когда против гекса был осуществлен Бросок на стрельбу. Все Броски на защиту для одной атаки должны быть осуществлены до того, как будет объявлена следующая атака, даже если в качестве цели будет выбран тот же самый гекс.

Поскольку сломленный Командир имеет Командование «0», то обычно вы будете бросать Защиту за Командира в последнюю очередь (чтобы он не стал сломленным раньше других), чтобы дать возможность другим подразделениям в гексе получить повышение Морали за счет его Командования.

Мораль подразделения выбранного в качестве цели – модифицированная и за Укрытие [T78.3], и за Командование [3.3.1.2] – прибавляется к броску кубиков, чтобы выяснить «Сумму защиты».

Если Сумма защиты *меньше* чем Сумма атаки, то подразделение становится сломленным [2.2]

Если Сумма защиты *равна* Сумме атаки, то подразделение становится Подавленным [13], *если только* оно не было в данный момент активировано для Движения [O21] – в этом случае оно станет сломленным, а не Подавленным.

Если Сумма обороны *больше* чем Сумма атаки, то подразделение не подвергается никакому воздействию.

O21. Движение (Move)

Подразделения, активированные для Движения, могут двигаться по карте из гекса в гекс, тратя ОД в каждом новом гексе, в который они входят. Подразделение может потратить столько ОД во время Приказа «Движение», сколько составляет его *текущее* число Движения, которое может быть модифицировано, помимо всего прочего, Командованием [3.3.1.2] или входом в гекс Дороги [T93].

O21.1 Стоимость движения

У каждой местности есть «Стоимость движения». Чтобы войти в прилегающий гекс во время Приказа «Движение», активированное подразделение должно потратить число ОД равное Стоимости движения местности в этом гексе. Дополнительные стоимости могут наложены, если подразделение пересекает определенные стороны гексов (Стену, например) или двигается вверх по склону.

ВНИМАНИЕ – Подразделение не может войти в гекс, если у него не осталось столько ОД, сколько составляет *суммарная* стоимость входа в этот гекс.

Подразделениям, не имеющим достаточно ОД, чтобы войти хотя бы в один гекс – возможно из-за того, что они сломлены или несут тяжелое Вооружение – придется подождать Приказа «Наступление» (или «Бегство»!), чтобы получить возможность двигаться.

021.1.1 Передача Вооружения

Подразделение, активированное для Движения, может передать свое Вооружение дружескому подразделению сгруппированному с ним за стоимость в «1» ОД. Получающее подразделение не обязано быть активировано для Движения, но не может уже обладать Вооружением.

021.2 Совместное движение

Движение одного подразделения должно полностью завершиться до того, как другое активированное подразделение сможет начать движение. Единственным исключением является случай, когда к началу приказа «Движение» активированные подразделения находятся в одном гексе. Они могут двигаться совместно при условии, что они остаются вместе на всем протяжении Приказа «Движение».

Таким образом, эти подразделения всегда заканчивают свое движение в одном и том же гексе, а подразделение с наименьшим модифицированным значением Движения будет определять, как далеко эта группа сможет продвинуться. Если одно из этих подразделений будет сломлено по дороге, то оно вслед за собой может остановить всю группу.

021.3 Огонь по обстоятельствам и Движение

Неактивный игрок может использовать «Огонь по обстоятельствам» [A33] против двигающихся подразделений активного игрока каждый раз, когда они входят в новый гекс.

См. пример огня по обстоятельствам на стр. 16.

021.4 Ограничения Движения

Двигающееся подразделение *никогда* не может:

- войти в занятый врагом или непроходимый гекс [T79; T98];
- пересечь сторону гекса с Обрывом [T83];
- войти или выйти из гекса Капитального моста [T80.1] через сторону гекса без изображения Дороги/Железной дороги;
- выйти за левый, правый или свой край поля боя.

*Хотя, выход подразделения за **вражеский** край поля боя даст вам победные очки [7.2.1].*

021.5 Этикет Движения

Каждый раз, когда активный игрок двигает подразделение или группу подразделений в новый гекс, он должен четко объявить суммарную трату ОД вплоть до этого момента, затем сделать паузу в секунду или две. Это даст неактивному игроку немного времени, в течении которого он решит, будет ли объявлять Огонь по обстоятельствам в этот гекс (или, в случае Обороны, играть Действие «Мины» [A35.2] или «Проволока» [A35.5]).

Более того, это накладывает на неактивного игрока обязанность внимательно следить за игрой и говорить «стоп!» каждый раз, когда он хочет сыграть Действие или пострелять в ответ на движение активного игрока.

Игрокам двигающим фишки полезно выработать привычку спрашивать «Действия?» после входа в каждый гекс, или может быть, просто, приостанавливаться, чтобы быстро спросить об этом противника взглядом.

021.6 Время и Движение

После траты каждого ОД, неактивный игрок **должен** сыграть все Действия, которые он пожелает до того, как активный игрок сможет сыграть свои Действия.

Таким образом, если двигающийся игрок хочет сыграть Действие «Дымовые гранаты» или «Штурмовой огонь» после входа в новый гекс, неактивному игроку всегда разрешается сыграть сначала Действия «Мины» или «Проволока», и/или обстрелять этот гекс Огнем по обстоятельствам.

022. Восстановление (Recover)

022.1 Активация

Когда объявлен Приказ «Восстановление», игрок выбирает «активировать» **самого себя** при условии, что у него в игре есть хотя бы одно сломленное и/или Подавленное подразделение и он еще не был активирован для Приказа «Восстановление» или «Бегство» [О23] ранее в этот же Ход.

ВНИМАНИЕ – Сломленные/Подавленные подразделения *не* активируются во время Приказа «Восстановление», активируется только сам игрок.

*Таким образом, не более одного Приказа «Восстановление» может быть сыграно каждый Ход, так как игрок будет уже активированным. Также, подразделение, подвергшееся эффекту Приказа «Восстановление», **может** быть активировано следующим Приказом этого игрока, и наоборот.*

О22.2 Процедура Восстановления

Во-первых, игрок, осуществляющий Приказ «Восстановление», удаляет все маркеры «Подавленные» со своих подразделений.

Затем он предпринимает Бросок сбора за каждое своё подразделение, которое было сломлено *на момент объявления Приказа*.

За подразделения, ставшие сломленными из-за Событий во время приказа Восстановления, нельзя делать бросок сбора.

Если активный игрок имеет более одного сломленного подразделения, он выбирает порядок, в котором эти подразделения будут выполнять Приказ.

О22.3 Бросок сбора

Бросок сбора может повлиять на сломленное подразделение следующим образом:

- если бросок *меньше* чем его Мораль, Соберите его [3.2.5];
- если бросок *равен* его текущей Морали, оно становится Подавленным [13] и остается сломленным;
- если бросок *больше* чем его текущая Мораль, нет никакого эффекта, и подразделение просто остается сломленным.

Таким образом, для сломленного подразделения с текущей Моралью «7» – с учетом модификаторов за Командование и/или Укрытие – Бросок сбора «5» заставит его Собраться, Бросок сбора «7» просто Подавит его, а Бросок сбора «9» не будет иметь никакого эффекта.

Как правило вы будете делать бросок сбора для сломленных Командиров в первую очередь. Если они соберутся, то увеличат свое Командование и помогут другим подразделениям в этом гексе собраться с большей вероятностью.

О23. Бегство (Rout)

О23.1 Активация

Когда объявлен Приказ «Бегство», игрок выбирает **игрока**, который будет «активирован» (самого себя или противника) при условии, что у выбранного игрока в игре есть хотя бы одно сломленное подразделение [3.2] и этот игрок еще не был активирован для Приказа «Восстановление» или «Бегство» [О23] ранее в этот же Ход.

ВНИМАНИЕ – Сломленные подразделения *не* активируются во время Приказа «Бегство», активируется только сам игрок.

*Таким образом, не более двух Приказов «Бегство» может быть сыграно каждый Ход – по одному направленному на каждого игрока. Также, своё подразделение, за которое только что предпринимался Бросок бегства, **может** быть активировано следующим Приказом этого игрока, и наоборот.*

О23.2 Бросок бегства

Активный игрок – **тот кто отдал Приказ** – осуществляет бросок за каждое подразделение принадлежащее выбранному игроку, которое было сломлено *в момент объявления Приказа*.

*За подразделения, ставшие сломленными из-за Событий **во время** Приказа «Бегство», нельзя делать Бросок бегства.*

Если выбранный игрок имеет более одного сломленного подразделения, то активный игрок выбирает порядок, в котором эти подразделения будут выполнять Приказ.

Бросок бегства может повлиять на сломленное подразделение следующим образом:

- если бросок *меньше* чем его Мораль, нет никакого эффекта, и подразделение просто остается в том же состоянии;
- если бросок *равен* его текущей Морали, оно становится Подавленным [13], если еще не было таким;
- если бросок *больше* чем его текущая Мораль, оно должно «Отступить» на число гексов равное разнице.

Таким образом, для сломленного подразделения с текущей Моралью «7» – с учетом модификаторов за Командование и/или Укрытие – Бросок бегства «9» будет означать Отступление на 2 гекса, Бросок сбора «7» просто Подавит его, а Бросок бегства «5» не будет иметь никакого эффекта.

O23.3 Отступление

Если Бросок бегства *больше* чем Мораль сломленного подразделения, оно должно Отступить на число гексов равное разнице. Игрок всегда сам Отступает своими подразделениями, даже если его противник отдавал Приказ «Бегство». Каждый гекс Отступления должен быть *ближе* к краю поля боя контролирующего подразделения игрока, чем тот который он только что покинул (*другими словами, между гексом, в который отступает подразделение, и своим краем поля боя должно быть меньшее расстояние чем между гексом, из которого он отступает, и своим краем поля боя*). Если подразделение уже прилегает к своему краю поля боя, оно должно отступить за край поля боя (и стать уничтоженным в процессе).

O23.3.1 Местность

ОД *не* считаются во время Отступления, таким образом, все Стоимости движения игнорируются.

O23.3.2 Огонь по обстоятельствам

Огонь по обстоятельствам не разрешается против Отступающих подразделений.

O23.3.3 Проволока

Отступление всегда *разрешено* в или из Проволоки и не требует обязательной остановки.

O23.3.4 Мины

Мины атакуют Отступающие подразделения обычным образом, и когда те входят, и/или когда те покидают гекс, в котором находится маркер Мин.

O23.3.5 Уничтожение

Отступающее подразделение немедленно уничтожается, если оно вынуждена Отступить:

- за свой край поля боя;
- в занятый врагом гекс (оно сдается ему);
- в непроходимый гекс [T79; T98];
- через сторону гекса с Обрывом [T83].

ДЕЙСТВИЯ

A24. Общие правила

A24.1 – Действия могут быть объявлены любым игроком в любой момент с помощью карт Судьбы, сыгранных из руки, если соблюдаются указанные условия и предпосылки играющегося Действия. Несколько Действий могут быть сыграны в ответ на одну и ту же игровую ситуацию. Все эффекты последовательно сыгранных Действий суммируются.

A24.2 Время – Если оба игрока желают предпринять одно или более Действий (включая Огонь по обстоятельствам) в одно и то же время, то *неактивный* игрок *должен* совершить все свои Действия первым, *до того как активный игрок сыграет своё первое Действие*.

A24.3 Активация – Действия, затрагивающие подразделения *не* активируют их в отличие от Приказов, за единственным исключением Огня по обстоятельствам [A33]. Но, подразделение которое уже было активировано по Приказу/Действию «Огонь по обстоятельствам» *может* быть целью любого числа Действий (но не Действий «Огонь по обстоятельствам»).

*При первом прочтении правил необходимо прочитать только раздел **A33 Огонь по обстоятельствам**, правила, описывающие конкретные Действия [A25-A41] можно пропустить. Большинство Действий*

объяснено на самих картах. Этот раздел можно пропустить, пока не возникнет нужда уточнить что-либо во время игры. Для удобства Действия перечислены в алфавитном порядке.

A25. Засада (Ambush)

«Засада» может быть сыграна только до броска кубиков во время Рукопашной. Неактивный игрок обязан сыграть все «Засады» до того, как активный игрок сыграет свой первое Действие.

Эффект – Противник должен выбрать одно из своих подразделений, участвующих в этой Рукопашной, и сломить его [3.2].

ВНИМАНИЕ – Все эффекты Засады применяются до того, как будет подсчитана ОМ Рукопашной.

Заметьте, что **оба** игрока могут объявлять Действие «Засада». Заметьте, что **обе** стороны могут быть полностью уничтожены в Засаде до Бросков рукопашной.

A26. Штурмовой огонь (Assault Fire)

«Штурмовой огонь» может быть сыгран только, если хотя бы одно подразделение, активированное в данный момент для Движения (или его Вооружение), имеет ОМ заключенную в рамку и видит вражеское подразделение, по которому можно стрелять, в пределах своей Дальности и ЛВ.

Эффект – Каждое Действие Штурмовой огонь позволяют совершить одну Стрельбу. Любые или вседвигающиеся подразделения и/или их Вооружения, имеющие ОМ заключенную в рамку, можно объединить в Огневую группу для этой атаки. Атака должна придерживаться всех правил и ограничений относящихся к обычной Стрельбе, как если бы производилась во время Приказа «Огонь» [O20].

Заметьте, что вы можете объявить Действие Штурмовая атака до, во время или после того, как будет выполнено какое-либо физическое движение – стреляющие фишки должны быть лишь **активированы для Движения**, чтобы воспользоваться этим Действием.

A27. Пристрелка (Bore Sighting)

Пристрелка может быть сыграна в Обороне по сценарию – никогда Атакующим или проводящим Разведку игроком – и только перед тем как осуществить Бросок на стрельбу, в которой участвует Вооружение с напечатанной ОМ хотя бы «5» (до каких-либо модификаций).

Эффект – Увеличьте ОМ Стрельбы на «+2».

A28. Замешательство в командовании (Command Confusion)

Эта карта не может быть сыграна как Действие.

Надеюсь, что у вас на этой карте есть пристойный Приказ.

A29. Маскировка (Concealment)

Маскировка может быть сыграна только перед тем, как игрок осуществит Бросок на защиту.

Эффект – Определите Укрытие в гексе цели и уменьшите Сумму атаки на это число. Если ведущий огонь игрок использует Огонь очередями [A40], может быть использовано Укрытие любого из выбранных в качестве цели гексов. Все модификаторы за Укрытие – такие как за Дороги [T93] или Миномет атакующий Стрелковые ячейки [F102] – учитываются до уменьшения.

Да, «Маскировка» используется **после** того, как выбранный целью игрок знает сумму атаки. Может быть ведущий огонь только **думает**, что он видел вспышки выстрелов среди деревьев...

A30. Перекрестный огонь (Crossfire)

Перекрестный огонь может быть сыгран только перед тем, как игрок осуществит Бросок на стрельбу, и только если огонь ведется по одному или более двигающимся [O21] подразделениям.

Эффект – Увеличьте ОМ Стрельбы на «+2».

A31. Подрывные заряды (Demolitions)

Подрывные заряды могут быть сыграны, только когда противник сбрасывает одну или более карт из-за «паса» [O35].

Вынужденные сбросы карт из-за События [E57 и E61] не считаются.

Эффект – Уничтожьте одно Укрепление в любом гексе, в котором находится свое подразделение.

A32. Окопаться (Dig In)

Действие «Окопаться» можно сыграть только в конце Продвижения игрового времени [6.1.2].

Эффект – Поместите маркер Стрелковых ячеек [F102] в гекс, в котором находится своё подразделение. Этот гекс не может быть Водной преградой и в нем не должно быть Пламени или Укрепления какого-либо типа.

A33. Огонь (Огонь по обстоятельствам)

A33.1 Предпосылки

Действие «Огонь» может быть сыграно во время Приказа противника «Движение», сразу после траты одного или более ОД, когдадвигающееся подразделение входит в новый гекс. Этот тип огня называется «Огонь по обстоятельствам».

Заметьте, что Действие «Огонь» указано в верхней части Карты судьбы, там же где и Приказ «Огонь». Как напоминание о двойных способностях карты, слову «Огонь», когда оно появляется в верхней части Карты судьбы, всегда предшествуют слова «Приказ/Действие».

A33.2 Процедура ведения Огня по обстоятельствам

В общем, когда активный игрок выполняет Приказ «Движение», он должен *вслух считать* накапливающиеся траты ОД своих подразделений в каждом гексе, в который они входят. Каждый раз, когда происходит такая трата, *неактивный* игрок может воскликнуть «постойте!» и временно остановить движение. Если он делает это, то *может* выполнить один или сразу два следующих пункта :

- сыграть Действие «Огонь» с руки и *активировать* одно или более подразделений для ведения огня в этот гекс (в точности также, как если бы он активировал их по Приказу «Огонь» [O14.1 и O20.1]); *и/или*
- пострелять *один* раз в этот гекс любыми своими подразделениями, активированными для ведения Огня по обстоятельствам ранее во время *текущего* Приказа «Движение».

После того, как такая Стрельба была проведена – или возможность провести ее была отвергнута («ничего, продолжай двигаться») – активный игрок может продолжить свой Приказ «Движение».

A33.3 Исключения Огня по обстоятельствам

Подразделения (и их Вооружения), активированные для Огня по обстоятельствам, подчиняются всем обычным правилам Приказа «Огонь» [O22] с тремя важными исключениями:

- 1) Тяжелое Вооружение [11.5] не может использоваться для Огня по обстоятельствам (хотя подразделение располагающее им может вести огонь обычным образом).
- 2) Они *не* ограничены тем, чтобы вести огонь только один раз и, таким образом, остаются активированными и способными к ведению огня по двигающимся целям *на всем протяжении текущего Приказа «Движения»* (только).

*Заметьте, что подразделения **активируются** для Огня по обстоятельствам, таким образом, они не могут быть активированы для Огня по обстоятельствам снова в этот же Ход, если активный игрок объявит другой Приказ «Движение».*

- 3) *За каждую трату ОД* активным игроком неактивный игрок может осуществить *только одну* Стрельбу.

*Подразделение, входящее в ручей, тратит 3 ОД, чтобы проделать это, но это только **одна** трата (хотя и значительная). Таким образом, движение в гекс – хоть и затратное – всегда является **разовой** тратой «Х» ОД и может вызвать только **один** Огонь по обстоятельствам. Если другое подразделение позже двигается в этот гекс Ручья используя тот же Приказ «Движения», оно может попасть еще под один Огонь по обстоятельствам, но вести его может подразделение которое уже вело огонь раньше.*

A34. Ручные гранаты (Hand Grenades)

«Ручные гранаты» могут быть сыграны перед тем как игрок осуществит Бросок на стрельбу и только в том случае, если хотя бы одна фишка ведет огонь в прилегающий гекс.

В случае Огневой группы располагающейся в нескольких гексах, только одному из этих гексов нужно быть прилегающим к гексу цели.

Эффект – Увеличьте ОМ Стрельбы на «+2».

A35. Скрытые (название)

ВНИМАНИЕ – Следующие пять «Скрытых» Действий могут быть сыграны только игроком Обороняющимся по сценарию – никогда Атакующим или проводящим Разведку.

A35.1 Скрытые окопы (Hidden Entrenchments)

«Скрытые окопы» могут быть сыграны только перед тем, как Обороняющийся по сценарию игрок осуществит Бросок на защиту. Гекс затронутый атакой не может быть гексом Строения или Воды, в нем не должно быть Укреплений какого-либо типа.

Эффект – Поместите маркер Стрелковых ячеек [F102] в этот гекс.

A35.2 Скрытые мины (Hidden Mines)

«Скрытые мины» могут быть сыграны только Обороняющимся по сценарию сразу *после* того, как одно или более подразделений Двигается или Наступает (*не* Отступает) в гекс. Этот гекс не может быть Водной поверхностью, в нем не должно быть Укреплений какого-либо типа.

Эффект – Поместите маркер Мин [F103] в этот гекс. Затем обороняющийся предпринимает Минную атаку [F103] против каждого подразделениядвигающегося/наступающего в этот гекс.

Любые подразделения, которые к этому момент уже находятся в этом гексе не подвергаются этой Минной атаке.

A35.3 Скрытый ДОТ (Hidden Pillbox)

«Скрытый ДОТ» может быть сыгран только перед тем, как Обороняющийся по сценарию игрок осуществит Бросок на защиту в атаке, направленной против гекса Цели, и *только*, если в игре нет ДОТов. Выбранный в качестве цели гекс не может быть Водной поверхностью, в нем не должно быть Укреплений какого-либо типа.

Эффект – Поместите маркер ДОТа [F102] в этот гекс.

A35.4 Скрытое подразделение (Hidden Unit)

Скрытое подразделение может быть сыграно только, когда противник сбрасывает одну или более карт во время «паса» [O15].

Вынужденные сбросы карт из-за Событий [E57 и E61] не считаются.

Эффекты – Обороняющийся предпринимает следующие шаги в указанном порядке:

- 1) Делает бросок по Таблице поддержки его страны;
- 2) Из колонки совпадающей с броском, выбирает одну (*не Радио*) позицию – бесплатно – которая доступна для года этого сценария;
- 3) Помещает выбранное подразделение (вместе с его Вооружением, если оно имеется) в любой гекс, который находится в его изначальной зоне развертывания, не содержит подразделений ни одной из сторон, и имеет Укрытие хотя бы «1».

A35.5 Скрытая проволока (Hidden Wire)

«Скрытая проволока» может быть сыграна только Обороняющимся сразу *после* того, как одно или более подразделений Двигается или Наступает (*не* Отступает) в гекс. Этот гекс не может быть Водной поверхностью, в нем не должно быть Укреплений какого-либо типа.

Эффект – Поместите маркер Проволоки [F106] в этот гекс.

*Заметьте, что это закончит Движение подразделения, так как подразделение должно потратить **все** свои очки движение, чтобы выйти из гекса Проволоки, и было обязано потратить хотя бы одно, чтобы оказаться в нем.*

A36. Легкие ранения (Light Wounds)

«Легкие ранения» могут быть сыграны только в тот момент, когда свое *Отделение* – сломленное или нет – должно стать сломленным [3.2].

*«Легкие ранения» могут быть использованы на Отделение, которое **должно быть сломлено**, но не на то, которое бесповоротно уничтожается – как, например, в Событии «Убиты в бою» или в результате Рукопашной.*

Эффект – Потеряйте 1 ПО. Затем, *вместо* того чтобы сломить это Отделение (*или уничтожить его в результате повторного слома*), поместите его обратно в набор фишек, достаньте оттуда Команду – того же качества, что и в БП этого игрока: Новобранцы, Линейные или Элитные – и поместите ее в гекс, из которого было взято Отделение. Если Отделение было сломлено, когда оно было удалено, то заменяющая его Команда вступает в игру сломленной. Если у Отделения было Вооружение, маркер «Подавленные» или «Ветераны», то Команда

сохраняет маркер. Наконец, состояние активации новой Команды в этот ход совпадает с состоянием Отделения, которое она заменила.

A37. Меткая стрельба (Marksmanship)

«Меткая стрельба» может быть сыграна только перед тем, как игрок осуществит Бросок на стрельбу. Атака должна включать хотя бы одно ведущее огонь Отделение или Команду указанной национальности.

Эффект – Увеличьте ОМ Стрельбы на «+2».

A38. Не давать пощады (No Quarter)

«Не давать пощады» может быть сыграно только по завершении Рукопашной немецким игроком, *если* противник играет за СССР, или русским игроком, вне зависимости от национальности противника. Более того, «Не давать пощады» может быть сыграно только, если игрок имеет хотя бы одно подразделение выжившее в Рукопашной.

Эффект – Игрок получает 2 ПО.

A39. Дымовые гранаты (Smoke Grenades)

«Дымовые гранаты» могут быть использованы подразделением с Движением заключенным в рамку, и должны быть сыграны если оно активировано для Движения.

Эффект – Выберите *случайным образом* один маркер Дыма и поместите его в гекс этого подразделения или прилегающий гекс, при условии, что этот гекс не является Водной поверхностью, и в нем нет Пламени.

И помните, что два или более маркера Дыма не группируются вместе, таким образом, после помещения Дыма на Дым, останется только один маркер с наибольшей Помехой.

A40. Огонь очередями (Spray Fire)

«Огонь очередями» может быть сыгран только перед тем, как игрок осуществит Бросок на стрельбу. Все ведущие огонь фишки должны иметь Дальность заключенную в рамку. Два гекса выбранных целью должны: – находиться в пределах Дальности все ведущих огонь фишек

– прилегать друг к другу

– в обоих должны находиться вражеские подразделения.

Для определения возможных Препятствий и Помех в промежуточных гексах ЛВ должна проверяться от *всех* ведущих огонь фишек до *обоих* гексов.

*Заметьте, что Огонь очередями **не** суммируется: на карте написано «2 гекса», а не «дополнительный гекс».*

Эффект – Стрельба будет вестись в оба гекса цели одновременно. Осуществляется только один Бросок на стрельбу, хотя, *все* подразделения в *обоих* гексах должны осуществить Бросок на защиту против этой Суммы атаки.

Вы можете представить себе эти два прилегающие гекса как один большой гекс (в котором, так уж случилось, находятся две точки ЛВ), возможно, с разным Укрытием, затрагивающим разные защищающиеся подразделения.

A41 Беглый огонь (Sustained Fire)

«Беглый огонь» может быть сыгран только перед тем, как игрок осуществит Бросок на стрельбу, в которой участвует хотя бы один Миномет или Пулемет.

Эффект – Увеличьте ОМ на «+2», но если результат Броска на стрельбу будет «дублем», то один ведущий огонь Миномет или Пулемет сломается (по выбору ведущего огонь игрока). Будьте осторожны с этим – последствия Беглого огня **суммируются** с другим Беглым огнем и/или «Заело!». Это может вызвать поломку Вооружения, затем немедленно поломку снова, и Вооружение будет уничтожено.

СОБЫТИЯ

E42. Общие правила

События никогда не разыгрываются с руки: они происходят только в результате определенных бросков, вследствие чего обычный игровой процесс немедленно приостанавливается, чтобы игрок мог открыть верхнюю карту своей Колоды судьбы, а затем прочесть вслух и выполнить указанное Событие.

ВНИМАНИЕ – Игнорируйте любую часть События, которую невозможно выполнить, учитывая данные игровые обстоятельства, в то же время выполняйте все что *можно* выполнить. Если Событие состоит из нескольких действий, они предпринимаются в порядке указанном в самом Событии. Триггеры игнорируются во время всех бросков кубиков происходящих *во время* События.

Нижеприведенные правила, описывающие События [E43-E77], нет необходимости читать при первом прочтении. Большинство событий объяснено на Картах судьбы, таким образом, этот раздел, можно без ущерба игнорировать, пока не возникнет необходимость в уточнении во время реальной игры. Ниже подробно описаны все возможные события. Для удобства они перечислены в алфавитном порядке.

E43. Поддержка с воздуха (Air Support)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен определить Случайный гекс [1.8]. Если этот гекс содержит одно или более подразделений, он *может* сломить все эти подразделения. Если в гексе нет подразделений, то затронутым оказывается ближайший к нему гекс, в котором находится одно или более подразделений (свой или вражеское). Игрок *может* сломить все подразделения в этом гексе. В случае равноудаленных занятых гексов, игрок вытянувший событие выбирает какой из них будет затронут.

E44. Закаленные в бою (Battle Harden)

Когда происходит это событие, получивший его игрок выбирает одно из своих подразделений без маркера «Ветераны», и помещает этот маркер на него.

E44.1 Маркер «Ветераны»

Эффекты – Подразделение с маркером Ветеранов имеет «+1» ОМ, «+1» Дальность, «+1» Движение и «+1» Мораль. Статус Ветеранов не влияет на Командование.

Удаление – Маркер Ветеранов остается на подразделении, если только и пока это подразделение не уничтожается или не выходит с поля боя. Ветеранское отделение, которое Развертывается [E52] передает свой статус Ветеранов только *одной* из двух заменяющих его Команд.

E45. Боевые потери (Battlefield Integrity)

Когда происходит это событие, получивший его игрок считает общее число вражеских подразделений на Дорожке потерь, а затем получает это число ПО.

E46. Пламя (Blaze)

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен определить Случайный гекс [1.8]. Если этот гекс не является Водной поверхностью и в нем нет Пламени, поместите в него *случайный* маркер Пламени [10.2.1]. Удалите какой бы то ни было маркер Дыма или Укрепления из этого гекса. Все подразделения в этом гексе должны быть удалены владельцами и помещены в прилегающий гекс, в котором нет непроходимой местности (*сначала подразделения убирает неактивный игрок*). В противном случае они уничтожаются.

E47. Мина-ловушка (Booby Trap)

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен определить Случайный гекс [1.8]. Если этот гекс не является Водной поверхностью и в нем нет Пламени или Укрепления, поместите в него маркер Мин [F103].

Подразделения, которые уже находятся в этом гексе, не будут затронуты Минами, если только и до тех пор, пока не Двигаются/Наступают/Отступают из него.

E48. Ветер (Breeze)

Когда происходит это событие, удалите *все* маркеры Дыма с поля боя. Затем поместите *случайный* маркер Пламени в каждый гекс, который прилегает и располагается «по ветру» к существующему маркеру Пламени. Направление по ветру оговорено в Событии в виде числа между 1 и 6, которое согласуется с компасом на поле боя. Любые подразделения в этом гексе должны быть удалены владельцами и помещены в прилегающий гекс, в котором нет непроходимой местности. В противном случае они уничтожаются.

E49. Командование и контроль (Command & Control)

Когда происходит это событие, получивший его игрок считает число Целей [2.3], которое он контролирует в данный момент, и получает столько ПО.

E50. Комиссар (Commissar)

Когда происходит это событие, русский игрок должен выбрать *одно* из своих сломленных подразделений [3.2] и бросить кубики:

- Если бросок *больше* чем его Мораль, оно уничтожается.
- Если бросок *меньше или равен* его Морали, оно Собирается [3.2.5].

E51. Малодушие (Cower)

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен поместить маркер «Подавленные» [13] на каждое свое Отделение, у которого его нет, и которое находится вне Радиуса командования [3.3.1.1] какого-нибудь своего Командира.

E52. Развертывание (Deploy)

E52.1 – Когда происходит это событие, активный игрок может выбрать одно свое Отделение на поле боя. Если он делает это, то оно удаляется из гекса, помещается обратно в набор фишек и заменяется двумя Командами того же качества (Новобранцы, Линейные или Элитные), что и в БП этого игрока.

E52.2 – Эти Команды вступают в игру сломленными, если Отделение было сломлено [3.2]. Если там было Вооружение, маркер «Подавленные» и/или «Ветераны», только *одна* из двух Команд сохраняет маркер. Наконец, эти Команды рассматриваются как подразделение, из которого они были созданы. То есть, если Отделение было активировано по Приказу ранее в этот ход, они также считаются активированными, и любые незаконченные результаты направленные против Отделения (такие как, стать Подавленными, сломиться или быть уничтоженным) немедленно в равной степени будут затрагивать *обе* Команды.

Превращение одного Отделения в две Команды дает большую гибкость с точки зрения движения, группирования и занятия Целей – и также может увеличить ОМ, когда они являются частью большой Огневой группы. Отрицательной стороной является в более слабых характеристиках, потере характеристик в рамках и – из-за того, что там где было одно стало два – подразделения становится труднее контролировать без Командира поблизости.

E53. Пыль (Dust)

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен определить Случайный гекс [1.8]. Если этот гекс не является Водной поверхностью и в нем нет Пламени, он выбирает случайный маркер Дыма и помещает его туда.

E54. Натиск (Élan)

Когда происходит это событие, получивший его игрок двигает свой маркер Сдачи в следующую ячейку с более высоким значением на своей стороне Дорожки потерь.

E55. Окопы (Entrench)

Когда происходит это событие, получивший его игрок помещает маркер Стрелковых ячеек в любой занятый своим подразделением гекс, не являющийся Водной поверхностью гекс, в котором еще нет Укрепления.

E56. Производство на поле боя (Field Promotion)

Когда происходит это событие, получивший его игрок *может* поместить «Рядового» (с Моралью «6» и Командованием «2») своей страны, если его еще нет на поле боя, в гекс занятый одним из его *сломленных* подразделений [3.2].

E57. Неопределенности войны (Fog of War)

Когда происходит это событие, каждый игрок *случайным образом* выбирает одну карту из руки противника. Эти карты помещаются в сброс владельцев.

E58. Герой (Hero)

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен поместить своё подразделение «Герой» [E58.1], если его еще *нет* на поле боя, в свой гекс. Если он делает это, он может Собрать [3.2.5] *одно* сломленное подразделение в этом гексе.

E58.1 Герои

Герои это Командиры [3.3] во всех отношениях, с двумя исключениями:

- Герой *никогда* не приносит своему владельцу ПО за выход, не получает ПО и противник за его уничтожение. Вышедший с поля боя/уничтоженный Герой всегда помещается обратно в набор фишек, и никогда на Дорожку потерь.
- Герой может быть активирован более одного раза каждый Ход, что позволяет ему, таким образом, выполнять более одного Приказа каждый Ход.

Герои любят бежать к цели. Они также любят атаковать пулеметные точки и захватывать их в ближнем бою. Игроки, хорошо знающие Голливудские блокбастеры, без сомнения обнаружат другие полезные задачи для Героев.

E59. Просачивание (Infiltration)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок предпринимает следующие шаги:

- 1) Делает бросок по Таблице поддержки своей страны;
- 2) Из колонки совпадающей с броском, выбирает одну (*не Радио*) позицию – без стоимости – которая доступна для года этого сценария;
- 3) Определяет случайный гекс [1.8];
- 4) Помещает выбранное подразделение (вместе с Вооружением, если оно есть) *в этот или соседний* гекс. Лимиты группирования [8] должны соблюдаться, и подразделение нельзя поместить в непроходимый гекс (такой как Пламя или Водная преграда).

Это Событие может вызвать Рукопашную.

E60. Перехват (Interdiction)

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен выбрать одно *не подавленное* подразделение (вражеское или своё, сломленное или нет), которое занимает гекс с Укрытием *меньше чем* «1», и поместить маркер «Подавленные» [13] на него.

E61. Допрос (Interrogation)

Когда происходит это Событие, противник должен показать получившему его игроку свою руку. Получивший это Событие игрок *может* выбрать одну карту. Выбранная карта помещается в сброс противника.

E62. Убиты в бою (KIA)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен выбрать одно *сломленное* подразделение (вражеское или своё) и уничтожить его.

E63. Неисправности (Malfunction)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен определить Случайный гекс [1.8]. *Исправное* Вооружение (вражеское или свое), которое находится ближе всего к этому гексу, ломается. В случае равноудаленных Вооружений, игрок вытянувший событие выбирает, которое из них пострадает.

E64. Санитар! (Medic!)

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен выбрать одно *сломленное* подразделение (вражеское или своё) и Собрать его [3.2.5].

E65. Цель миссии (Mission Objective)

Когда происходит это событие, получивший его игрок вытягивает случайным образом одну (тайную) фишку Цели.

Эта новая фишка Цели не замещает существующие фишки Цели – она используется совместно с ними – и может содержаться в тайне от противника, если только у нее есть «тайная» сторона.

E66. Военнопленные (Prisoners of War)

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен выбрать одно из своих *сломленных* подразделений [3.2], которое *прилегает* к вражескому подразделению *или находится в том же гексе* и уничтожить его.

Если до этого это все еще не казалось хорошей идеей, то отныне постарайтесь держать ваши сломленные подразделения подальше от врага.

E67. Разведка (Reconnaissance)

Когда происходит это событие, противник должен выбрать и открыть одну из своих тайных фишек Цели, если такие есть. Открытая фишка становится открытой Целью до конца игры.

Не забудьте сразу начислить ПО соответствующие Цели/Целям этой фишки на поле боя их текущему владельцу.

E68. Подкрепления (Reinforcements)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок предпринимает следующие шаги:

- 1) Делает бросок по Таблице поддержки своей страны;
- 2) Из колонки совпадающей с броском, выбирает одну позицию – бесплатно – которая доступна для года этого сценария;

- 3) Если выбрано *Радио*, он помещает его в свою (пустую) Артиллерийскую ячейку. Если выбрано *подразделение*, он помещает его (вместе с ее Вооружением, если оно есть) в любой гекс вдоль своего края поля боя. Лимиты группирования [8] должны соблюдаться, и подразделение нельзя поместить в непроходимый гекс (такой как Пламя или Водная преграда).

Это Событие может вызвать Рукопашную.

E69. Обломки (Rubble)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен определить Случайный гекс [1.8]. Если этот гекс не является Водной поверхностью и в нем нет Пламени или Укрепления какого-либо вида, поместите в него маркер Проволоки [F106].

E70. Саперы (Sappers)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок *может* удалить с поля боя либо один маркер Мин, либо один маркер Проволоки.

E71. Запчасти (Scrounge)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок *может* выбрать одно уничтоженное Вооружение (вражеское или свое) на Дорожке потерь и вернуть его в игру под контроль одного из своих подразделений без Вооружения.

E72. Психологический шок (Shell Shock)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок определяет Случайный гекс [1.8]. Подразделение (вражеское или своё), которое находится ближе всего к этому гексу, становится сломленным [3.2]. В случае равноудаленных подразделений, игрок вытянувший Событие выбирает, которое из них пострадает.

E73. Воронки (Shellholes)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен определить Случайный гекс [1.8]. Если этот гекс не является Водной поверхностью и в нем нет Пламени или Укрепления какого-либо вида, поместите в него маркер Стрелковых ячеек [F102].

E74. Стратегическая цель (Strategic Objective)

Когда происходит это Событие, случайным образом вытягивается одна фишка Цели и помещается лицом вверх («в открытую») в центральный сектор Поля целей, чтобы оба игрока видели ее.

Эта новая фишка Цели не замещает существующие фишки Целей – она используется совместно с ними. И если эта новая фишка упоминает одну или более Целей на поле боя, не забудьте сразу начислить ПО их текущему обладателю.

E75. Подавляющий огонь (Suppressing Fire)

Когда происходит это событие, получивший его игрок помещает маркер «Подавленные» [13] на одно вражеское подразделение, у которого его нет, и которое находится в пределах Дальности и ЛВ от одного из его *действующих* пулеметов – это означает, что ни сам пулемет не должен быть сломан, ни подразделение владеющее им не должно быть сломлено или Подавлено.

E76. Ходячие раненые (Walking Wounded)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен предпринять следующие шаги:

- 1) Выбирает одну уничтоженное подразделение (вражеское или своё) на Дорожке потерь;
- 2) Определяет случайный гекс;
- 3) Помещает выбранное подразделение *в этот или соседний гекс*. Лимиты группирования [8] должны соблюдаться, и подразделение нельзя поместить в непроходимый гекс (такой как Пламя или Водная преграда).

Это Событие может вызвать Рукопашную.

E77. Белый фосфор (White Phosphorus)

Когда происходит это Событие, получивший его игрок может вытянуть *случайный* маркер Дыма, затем поместить его в гекс прилегающий к одному из его *несломленных* Отделений (только). Выбранный гекс не может быть Водной поверхностью или содержать Пламя. Если он делает это, то каждый игрок, который контролирует подразделение в этом гексе, должен выбрать одно своё подразделение и сломить его [3.2].

МЕСТНОСТЬ

Если вы читаете эти правила в первый раз, вам обязательно нужно прочесть только следующие четыре раздела, описывающие Типы, Движение, Укрытие и ЛВ. С правилами холмистой местности и с правилами описывающими отдельные типы местности [Т79-Т99] можно будет свериться по мере надобности, в зависимости от того, какая карта используется в определенном сценарии.

Т78.1 Типы и особенности местности

Каждый гекс на поле боя в игре «Боевой командир» различается по «типу местности», которая в нем находится. Тип местности гекса – это тип местности, который доминирует в нем (Лес, Строение или Кустарник, например). Некоторые стороны гекса также содержат местность, которая может влиять на стрельбу или движение, например, Обрывы, Изгороди, Стены или Живые изгороди. Также Дороги, Железные дороги и Тропы могут проходить сквозь гекс, модифицируя движение подразделений через него. Маркеры Дыма или Пламени также похожи по своим эффектам на местность.

«Типы» местности отражены в Таблице местности на зеленом фоне. «Особенности» местности отражены на коричневом фоне и как правило только модифицируют тип местности, на котором они находятся.

В Таблице местности перечислены все возможные типы местности в иерархическом порядке – это означает, что если гекс содержит два различных типа местности, то тот, который указан ближе к верхней части таблицы превагирует.

Так, например, *Капитальный мост через Ручей* это во всех отношениях «гекс Капитального моста», а не «гекс Ручья» (и, таким образом, также и не Водный гекс). Это также означает то, что гекс является «гексом Открытой местности», **только** если не содержит никаких **типов** (тех, что с текстом на зеленом фоне) местности перечисленных выше него – он **может** содержать **особенности** (те, что с текстом на коричневом фоне) местности приведенные ниже него и по-прежнему быть «гексом Открытой местности», хотя и с некоторыми модификациями.

Т78.2 Стоимость движения

Для каждой местности указана «Стоимость движения», то есть число ОД, которое подразделение должно потратить, чтобы Двинуться [О21] в этот гекс или пересечь эту сторону гекса.

Т78.3 Укрытие

Для каждой местности в виде целого числа, которое может быть отрицательным, указано «Укрытие». Всегда и во всех отношениях Укрытие непосредственно модифицирует Мораль каждого подразделения в этом гексе. Однако, эффекты от разных Укрытий никогда не суммируются, и игрок должен выбирать Укрытие, которое будет использовать, если в одном гексе их несколько.

Отделение «А» стреляет по Команде «В» с напечатанной Моралью «7» в гексе Кустарника. Текущая Мораль Команды на самом деле «8» из-за Укрытия «1», предоставляемого Кустарником. Если бы эта Команда была сгруппирована с маркером Стрелковых ячеек, то игрок мог бы вместо Кустарника использовать Укрытие Стрелковых ячеек «3», что дало бы ему Мораль «10».

Т78.4 ЛВ

Для каждой местности указано, является ли она Препятствием, Помехой или не препятствует видимости.

- Препятствия блокируют ЛВ на своем уровне высоты. Препятствия обычно создают один Гекс мертвой зоны [Т88.4.1] для наблюдателя находящегося на большей высоте.
- Помехи уменьшают ОМ стрельбы, которая ведется сквозь них, на своем уровне высоты.
- Чистая местность не влияет на ЛВ.

См. правила ЛВ [10] для получения более подробной информации.

Все возможные типы местности подробно описаны ниже. Для удобства они перечислены в алфавитном порядке. Следующая информация также отображена графически в Таблице местности расположенной на одной из сторон памятки игрока.

Т79. Пламя

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: Непроходимо

УКРЫТИЕ: Непроходимо

ЛВ: Препятствие (на всех уровнях)

Т80. Мост

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: (см. ниже)

УКРЫТИЕ: «2», но помните, что Дорога [Т93] как правило снижает его до «1».

ЛВ: Помеха «1»

T80.1 Капитальный мост

Капитальный мост – это мост, который целиком занимает один или более гексов, с *небольшой* частью моста заступающей на соседние гексы.

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: **Непроходимо**, или «1», если движение осуществляется по Дороге/Железной дороге. Также подразделения могут *покидать* гекс Капитального моста только через одну из двух сторон с Дорогой/Железной дорогой.

T80.2 Второстепенный мост

Второстепенный мост – это мост, который лежит полностью в границах одного гекса.

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «1», если проходить через сторону гекса с Дорогой/Железной дорогой, в противном случае используйте стоимость другой местности в этом гексе.

T81. Кустарник

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «2»

УКРЫТИЕ: «1»

ЛВ: Помеха «3»

T82. Строение

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «2»

УКРЫТИЕ: «3»

ЛВ: Препятствие, создает один Гекс мертвой зоны [T88.4.1]

Цель в Строении – Если Цель [2.3] находится в гексе со строением, и это строение занимает два или более гексов, считается что Цель располагается во всем здании (всех гексах которое оно занимает), а не только в гексе указанном на цели.

T83. Обрыв

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: **Непроходимо**

ПРЕОДОЛЕНИЕ: Подразделение без Вооружения может Наступать [O16] через сторону гекса с Обрывом.

УКРЫТИЕ: «0»

ЛВ: Не блокируется

T84. Изгородь

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «+1» при пересечении

УКРЫТИЕ: «0»

ЛВ: Помеха «1», или **Чистая**, если Изгородь это одна сторон гекса наблюдающего или гекса цели.

T85. Поле

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «1»

УКРЫТИЕ: «0»

ЛВ: Помеха «1»

T86. Канавы

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «2»

УКРЫТИЕ: «1», но подразделение Канаве нельзя увидеть, кроме как из соседнего гекса или гекса с большей высотой [T88], и наоборот.

ЛВ: **Чистая**

T87. Живая изгородь

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «+1» при пересечении

УКРЫТИЕ: «0», или «1», если Стрельба при вхождении в гекс цели пересекает Живую изгородь (не применяется при защите от Минометов или Артиллерии).

ЛВ: **Препятствие**, или **Чистая**, если Живая изгородь это одна из сторон гекса наблюдающего или гекса цели.

T88. Холмы

Из-за относительной сложности правил обращения с Холмами, новым игрокам возможно следует сыграть первые сценарии на поле боя без Холмов.

Стандартный гекс Открытой местности темно-желтого цвета в игре «Боевой командир» считается «нулевым» или «наземным уровнем». Холмы же можно представить как находящиеся на 1 (бежевый), 2 (светло-коричневый), 3 (коричневый) или 4 (темно-коричневый) уровнях. Следовательно, подразделение на Холме находится выше любой местности, которая занимает гекс «нулевого» уровня или гекс Холма более низкого

уровня. Гекс Холма подчиняется тем же правилам, что и любой другой гекс «нулевого» уровня за исключением приведенных ниже особенностей.

T88.1 Движение вверх по холму

Двигающееся подразделение должно потратить «+1» ОД, чтобы войти в гекс, находящийся на *более высоком* уровне чем исходный.

Подразделение,двигающееся из гекса Холма 1 уровня, в котором есть Лес, в гекс Холма 2 уровня, в котором есть Лес, должна потратить 3 ОД (2 за Лес плюс 1 за движение вверх). Обратное движение вниз с холма будет стоить всего 2 ОД.

T88.2 Преимущества высоты

Стрельба получает «-1» ОМ, если обстреливаемая цель находится на более высоком уровне, чем *одна из* ведущих огонь фишек. И наоборот, Стрельба получает «+1» ОМ, если гекс цели находится на более низком уровне, чем *одна из* ведущих огонь фишек.

T88.3 Холмы и ЛВ

T88.3.1 Уступы и Бровка

Гекс, в котором изображено более одного уровня называется «Уступом». Уровень, на котором располагается центральная точка Уступа, указывает на истинную высоту. Линия раздела высот в гексе Уступа называется Бровкой.

T88.3.2 Вертикальная ЛВ

Подразделение может провести ЛВ только в первый гекс с Уступом на любом уровне высоты выше себя. Кроме того, подразделение на Холме может провести ЛВ в гекс более низкого уровня, только если ЛВ не пересекает Бровку той же или большей высоты в *промежуточном* гексе.

Таким образом, подразделение А на холме может видеть подразделение В на более низкой высоте только если ЛВ подразделения А: пересекает бровку до того как пересекает край гекса, и кроме этого больше не пересекает бровку того же уровня или выше.

T88.3 Холмы как «Препятствия»

Сам по себе Холм блокирует ЛВ прослеживаемую между любыми двумя гексами на *более низком* уровне.

Подразделение на Холме 2 уровня может видеть за промежуточным Холмом 2 уровня только другой Холм 2, 3 или 4 высоты. Если этот промежуточный Холм был бы 3 уровня, то гекс цели должен был бы быть на 4 уровне, чтобы быть видимым (при этом он должен быть на Уступе 4 уровня).

T88.4 Холмы и Препятствия

ЛВ в или из гекса Холма блокируется, если она явно пересекает физическое изображение Препятствия на *той же или большей высоте*, что и гекс Холма. Другими словами, ЛВ в или из гекса Холма не блокируется Препятствиями, которые располагаются на *более низкой* высоте (исключение: см. Гексы мертвой зоны, ниже).

Подразделение на Холме 1 уровня может видеть за (через) промежуточное здание на 0 уровне другое подразделение на отстоящем Холме 1 уровня. Если бы строение также находилось на Холме, то эта ЛВ была бы блокирована.

Маркер Пламени, тем не менее, всегда блокирует ЛВ проходящую через его гекс, вне зависимости от высоты наблюдателя или цели.

T88.4.1 Гексы мертвой зоны

Подразделение на Холме может *провести ЛВ* в гекс Леса или Строения более низкого уровня как обычно, но *не может* провести ЛВ в гекс находящийся за ним, если этот гекс также находится на уровне гекса Леса/Строения или ниже. Другими словами, Леса и Строения более низкого уровня создают за собой мертвую зону для наблюдателя с более высокого положения – все гексы *позади* этой мертвой зоны *видны* с Холма (за исключением новые гексов Леса/Строения)

Подразделение на Холме 1 уровня может видеть за строение 0 уровня, за исключением гекса 0 уровня непосредственно за строением. И наоборот, подразделение на Холме 1 уровня может видеть подразделение на 2 уровне или выше за промежуточным строением 1 уровня, если только это строение не находится в первом промежуточном гексе вдоль ЛВ.

T88.5 Холмы и Помехи

Любая Помеха на поле боя, которая находится на более низком уровне *не* мешает ЛВ в или из гекса Холма. Помеха *на* Холме мешает ЛВ между двумя другими гексами Холма на том же уровне, что и Помеха. Хотя, маркер Дыма всегда мешает прохождению ЛВ через его гекс, вне зависимости от высоты наблюдателя или цели.

Помеха, которую создает маркер Дыма считается достаточно высокой, чтобы влиять на все возможные ЛВ, которые могут быть представлены в этой игре.

*Заметьте, что все приведенные выше правила для Холмов, основываются на предположении, что в игре «Боевой командир» каждый уровень высоты **выше** Препятствия, а каждое Препятствие выше Помехи.*

T89. Болото

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «3»

УКРЫТИЕ: «0»

ЛВ: Помеха «1»

ВОДНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ: Никакое Вооружение не может вести огонь из гекса Болота. Никакое Пламя, Дым или Укрепление не может занимать гекс Болота.

T90. Открытая местность

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «1»

УКРЫТИЕ: «0»

ЛВ: Не блокируется

T91. Сад

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «1»

УКРЫТИЕ: «1»

ЛВ: Помеха «2»

T92. Железная дорога

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «1», если передвижение происходит вдоль изображения Железной дороги (таким образом, чтодвигающееся подразделение пересекает сторону гекса с Железной дорогой, когда входит в гекс), в противном же случае зависит от другой местности в гексе.

УКРЫТИЕ: Зависит от другой местности в гексе.

ЛВ: Помеха «1», или **Чистая**, если ЛВ проходит непосредственно вдоль изображения Железной дороги.

T92. Дорога

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «1», если передвижение происходит вдоль изображения Дороги (таким образом, чтодвигающееся подразделение пересекает сторону гекса с Дорогой, когда входит в гекс), в противном же случае зависит от другой местности в гексе.

Подразделение получает «+1» к числу Движения как только оно в какой-либо момент во время Приказа «Движение» *входит* в гекс, в котором находится Дорога. Этот бонус прекращает действовать по завершении Приказа «Движение».

Подразделению не надо входить в гекс Дороги через сторону гекса с дорогой, чтобы получить этот бонус — мы считаем в данном случае, что пересечение дороги также быстро и легко осуществимо.

УКРЫТИЕ: **Нет.** Укрытие внутри любого гекса, в котором находится Дорога, *уменьшается* на 1.

Таким образом, гекс Строения с идущей через него Дорогой имеет Укрытие «2» («3» за Строение, модифицированное «-1» за Дорогу).

Немецкое подразделение с напечатанной Моралью «7» в гексе Открытой местности с Дорогой будет находиться в Укрытии «-1» и, таким образом, при всех расчетах будет иметь Мораль «6». Если бы Стрелковые ячейки [F102] были помещены в этот гекс, то оно имело бы Мораль «9» («7», «+3» за Стрелковые ячейки, «-1» за Дорогу).

ЛВ: *не блокируется*, если ЛВ проходит непосредственно вдоль изображения Железной дороги, в противном случае зависит от другой местности в гексе.

T94. Дым

ПРИМЕЧАНИЕ: Перед началом игры, все маркеры Дыма/Пламени должны быть помещены в непрозрачную емкость, чтобы их можно было вытянуть случайным образом в случае необходимости.

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: Зависит от другой местности в гексе.

УКРЫТИЕ: Зависит от другой местности в гексе.

ЛВ: Помеха «1», «2», «3», «4», «5», «6», «7», «8», «9» или «10» в или из, или через [10.3.4] гекс.

Реальное значение помехи Дыма напечатано на маркере.

T95. Ручей

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «3»

УКРЫТИЕ: «-1»

ЛВ: Не блокируется

ВОДНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ: Никакое Вооружение не может вести огонь из гекса Ручья. Никакое Пламя, Дым или Укрепление не может занимать гекс Ручья.

T96. Тропа

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «1», если передвижение происходит вдоль изображения Тропы (таким образом, что двигающееся подразделение пересекает сторону гекса с Дорогой, когда входит в гекс), в противном случае зависит от другой местности в гексе.

УКРЫТИЕ: Зависит от другой местности в гексе.

ЛВ: Зависит от другой местности в гексе.

T97. Стена

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «+1» при пересечении.

УКРЫТИЕ: «0» или «2», если Стрельба пересекает Стену, когда входит в гекс цели (не применяется, когда огонь ведут Минометы или Артиллерия).

ЛВ: Препграда, или не блокирует, если Стена является одной из сторон гекса наблюдателя или цели.

T98. Водная преграда

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: Непроходимо

УКРЫТИЕ: Непроходимо

ЛВ: Не блокируется

НЕПРОХОДНАЯ ВОДНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ: Никакое подразделение, маркер Пламени, Дыма или Укрепления какого-либо вида никогда не могут занимать гекс Водной поверхности.

T99. Леса

СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ: «2»

УКРЫТИЕ: «2»

ЛВ: Препятствие, создает один Гекс мертвой зоны [T88.4.1]

ДЕТОНАЦИЯ В ВОЗДУХЕ: Сумма атаки любого Миномета или Артподдержки против гекса Леса всегда увеличивается на 2.

Таким образом, Миномет с ОМ «6», который ведет огонь по гексу Леса и делает Бросок на стрельбу «7», будет иметь Сумму атаки «15», вместо «13».

Снаряды выпущенные по высокой траектории – из минометов или удаленных артиллерийских батарей – часто детонировали в кроне деревьев. Если это происходило, в солдат летели щепки и ветки, да и сам взрыв производил больший эффект так как не глушился контактом с землей.

УКРЕПЛЕНИЯ

F100. Общие правила

Следующие разделы [F101-F106] нет нужды читать и запоминать при первом прочтении. Их можно игнорировать до тех пор, пока Укрепление не появится в игре – игроки могут просто заглянуть в правила, касающиеся конкретного маркера.

F100.1 Появление в игре – В этой игре существует шесть типов «Укреплений»: Стрелковые ячейки, Окопы, Мины, Проволока, Бункеры и ДОТ. Обычно укрепление появляется в игре в начале сценария, хотя, они также могут появляться в результате Действий и Событий.

F100.2 Уничтожение – Обычно укрепления могут быть уничтожены во время розыгрыша всевозможных Событий, Действий «Подрывные заряды» [A31] или Броска воздействия артиллерии [O18.2.3.3].

F100.3 Группирование – В одном гексе не может быть более одного маркера Укрепления. Первое Укрепление помещенное в гекс не может быть заменено последующими. Укрепления не могут занимать гекс Воды (т.е., Болота, Ручья или Водной преграды без Моста).

Все возможные Укрепления подробно описаны ниже. Для удобства они перечислены в алфавитном порядке. Для быстрого доступа во время игры информация также расположена на Дисплее дорожек.

F101. Бункер

Бункер дает гексу, в котором располагается, альтернативное Укрытие «6» («7» против Минометов и Артиллерии). Как обычно оно не суммируется с другими Укрытиями в гексе. Во время Рукопашной сторона, которая была последним обладателем Бункера, выигрывает в случае ничьи.

F102. Стрелковые ячейки

Маркер Стрелковых ячеек дает гексу, в котором располагается, Укрытие «3» («4» против Минометов и Артиллерии). Как обычно оно не суммируется с другим Укрытием в гексе.

F103. Мины

F103.1 Общие правила

Маркер Мин занимающий гекс будет атаковать любое подразделение (вражеское или своё), которое Двигается, Наступает или Отступает в или из этого гекса. Подразделениядвигающиеся вместе атакуются единым броском, в противном случае отдельные Минные атаки должны быть проведены против каждого подразделения, которое входит или собирается покинуть гекс, в котором находятся Мины. Подразделения, которые уже находятся в гексе Мин в тот момент, когда другое подразделение Входит/Наступает/Отступает в или из гекса Мин, не подвергаются новой атаке.

F103.2 Атака Мин

Атака Мин обладает базовой ОМ «6» если Защитник не получил (или приобрел) минные поля с ОМ «7» или «8». Укрытие от мин считается равным «0», и не может быть изменено модификаторами.

Бросок на атаку Мин подчиняется тем же правилам что и Бросок на стрельбу [O20.3.3 и O20.3.4] за одним исключением — только Двигающееся/Наступающее/Отступающее подразделение должно сделать Бросок на защиту. Игрок контролирующий подразделение совершает Бросок защиты, а его противник – Бросок атаки.

ВНИМАНИЕ – Подразделение, которое становится сломленным [3.2] при выходе из гекса Мин, кладется в гекс, в который совершало движение.

Оно прорвалось сквозь минное поле, но понесло потери.

F104. ДОТ

ДОТ дает гексу, в котором располагается альтернативное Укрытие «5» («6» против Минометов и Артиллерии). Как обычно оно не суммируется с другим Укрытием в гексе. Во время Рукопашной сторона, которая была последним обладателем гекса ДОТа, выигрывает в случае ничьи.

F105. Окопы

F105.1 Общие правила

Маркер Окопа дает гексу, в котором располагается альтернативное Укрытие «4» («5» против Минометов и Артиллерии). Как обычно оно не суммируется с другим Укрытием в гексе.

F105.2 Окопы и движение

Подразделениедвигающееся из гекса с Окопом в соседний гекс с Окопом, Бункером или ДОТом (и наоборот) тратит только 1 ОД, не зависимо от типа местности в этих гексах (за исключением гексов с Обрывом [Т83], потому что в них нельзя входить приказом Движение). Это правило применяется даже если подразделение движется вверх по холму или пересекает сторону гекса, затрудняющую движение. Также, подразделение не может попасть под Огонь по обстоятельствам [А33] в гексе, в который оно перешло.

F106. Колючая проволока

F106.1 Общие правила

Маркер колючей проволоки располагающийся в гексе с одним или более подразделениями мешает этим подразделениям действовать эффективно и уменьшает их ОМ, Дальность и Мораль на -1. На Командование колючая проволока не влияет.

F106.2 Колючая проволока и движение

Двигающееся подразделение теряет все оставшиеся ОД сразу после входа в гекс с проволокой или после выхода из него.

Так, если подразделение начинает Движение в гексе с проволокой, оно должно остановиться в первом гексе, в который собирается войти, даже если в этом гексе находится Дорога или Командир. Если оно войдет в гекс с проволокой, то остановится в нем.

Подразделения могут Наступать или Отступать в или из гекса с проволокой обычным образом, ОД не используются во время этих приказов.

F106.3 Проволока и стрельба

Подразделения находящиеся в гексе с проволокой не могут объединяться в огневую группу [O20.3.1] с фишками находящимися вне гекса. Из гекса с проволокой нельзя стрелять из Вооружения.

CREDITS

Game Designer — Chad Jensen

Development — Chad & Kai Jensen

Series Developer — John A Foley

Art Director — Rodger MacGowan

Box Art & Packaging Design — Rodger MacGowan

Cards — Mark Simonitch and Chad Jensen

Counters — Lee Brimmicombe-Wood and Chad Jensen

Maps — Leland Myrick and Chad Jensen

Rules & Player Aids — Chad Jensen

Proof-reading — Rick Young, Troy Nichols, David Fristrom, Jeff Paul, Jerry Tresman, Richard Wagoner, Jake Thornton, Kris Adamson and Joe Keller

Play Testers — Mark Beyak, Alex Ostroumov, Kris Adamson, Samuel Farinato, Dusty Divine, Joe White, John Zrimc, Troy Nichols, Jordan Nichols, Derek Nichols, Steve “Sal” Salkovics and Martin Scott

Production Coordinator — Tony Curtis

Producers — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan and Mark Simonitch