

Правила Игры

Подготовка к игре

Игра проводится на игровом поле, которое состоит из шестиугольных клеток – гексов, где каждый гекс представляет определенный вид местности. Каждый гекс имеет свой номер, который указывается в приказах, отдаваемых отрядам. При стыковке отдельных листов карт некоторые гексы могут иметь два или четыре номера. В этом случае в приказе необходимо указать один из этих номеров, не важно какой. Аккуратно отделите детали от литников и соберите модели отрядов, как показано на схемах сборки. Выберите один из сценариев, подготовьте игровое поле и расставьте отряды, как показано на схеме расстановки и описано в указании к сценарию. Игра предназначена для двух и более игроков. Для игры вдвоем оба игрока командуют разными армиями. Для большего числа игроков отряды одной армии делятся между игроками.

Основы игры

1. Одновременная отдача приказов игроками и одновременное их выполнение является принципиальным отличием игры «Art of Tactic» от других настольных стратегических игр. Вам не приходится ждать, пока думает и делает ход Ваш соперник. Вы думаете и ходите одновременно! Вы оба постоянно в игре!
2. Простота понимания и пользования правилами заключается в том, что все возможности и характеристики отряда указаны на его карточке, которая непосредственно используется в игре. Символы приказов интуитивно понятны и содержат всю основную информацию об особенностях выполнения приказа.
3. Расширяемость. Игра «Великая Отечественная. Лето 1941» является стартовым набором расширяемой игровой системы. В дополнение к стартовому набору Вы можете приобрести отдельные отряды, как входящие в стартовый набор, так и не входящие в него. При этом Вам не нужно искать специальные правила для таких отрядов – все свойства и возможности дополнительных отрядов указаны на их карточках. Если Вы решите использовать также модели отрядов из игры «На безымянной высоте», входящие в комплект периодического журнала «Великие победы», то карточки для этих отрядов можно скопировать с карточек, входящих в комплект этой игры или дополнительного набора.
4. Неограниченная вариативность сценариев. В стартовом наборе представлено 6 сценариев. Но в действительности количество сценариев не ограничено. Дополнительные сценарии Вы можете придумать сами, либо найти их на официальном сайте игры www.art-of-tactic.com

Удачи в боях!

ОТРЯД И КАРТОЧКА ОТРЯДА

Отряд – основная единица в игре, представленная моделью на игровом поле и карточкой с характеристиками, свойствами и доступными для отряда приказами.



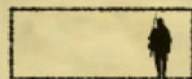
Карточка отряда

Лицевая сторона карточки

На лицевой стороне указаны все характеристики и свойства отряда.



1. Тип отряда



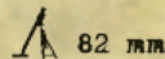
Принадлежность отряда к конкретному типу.

Необходимо написать номер как на флаге модели отряда.

В игре представлены различные типы отрядов:

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

2. Символ отряда



Символ соответствия карточки и модели отряда.

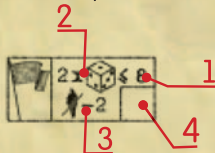
3. Численность отряда



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

4. Стойкость отряда

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



- 1 - начальное значение стойкости отряда.
 - 2 - правило прохождения «Теста на стойкость»
 - 3 - уменьшение значения стойкости за каждое повреждение.
 - 4 - необходимо написать новое значение стойкости.
- Стойкость отряда увеличивается вблизи штаба (стр. 12)

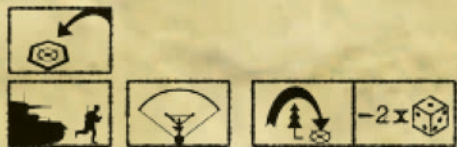
5. Защита

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

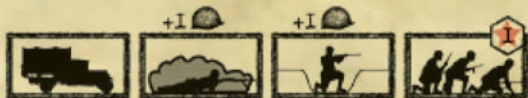


- 1 - Значение собственной Защиты отряда. Некоторые приказы, инженерные сооружения и типы местности увеличивают (или уменьшают) защиту отряда. Все значения защиты суммируются. За каждое полученное попадание значение Защиты уменьшается на одну единицу.
 - 2 - Поле, в которое необходимо записать новое значение Защиты.
- Если Защита становится равной 0, то каждое новое попадание считается повреждением. В начале каждого хода Защита отряда становится равной начальному значению.

6. Специальные возможности и особые свойства отряда



7. Состояние отряда



Возможные состояния, которые может принять отряд. При принятии одного из состояний необходимо сделать пометку в соответствующей графе. Отряд может оставаться в принятом состоянии на следующий ход.

8. Боезапас



Максимальный Боезапас отряда.

Единицей боезапаса считается изображение одной обоймы.

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

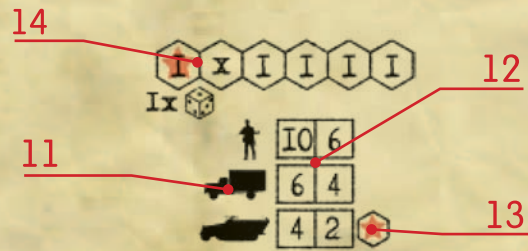
При пополнении боезапаса метки стираются.

9. Стоимость



Используется при создании сбалансированных армий для розыгрыша собственных сценариев.


10. Огневая мощь отряда



11. Тип цели

Типы отрядов, которым можно нанести попадания и повреждения.

Отряд не может стрелять по цели, тип которой не указан на его карточке.

Символ **Ix**  указывает на то, что в ближнем бою интенсивность огня этого отряда равна 1 (бросается один кубик).

12. 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 интенсивность его огня уменьшается.

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

13. Символ армии

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

14. Дальность и меткость

Первый гекс с символом армии указывает 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.

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

При стрельбе с высот дальность стрельбы увеличивается.

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 изображён на оборотной стороне его карточки. Подробное описание приказов находится в разделе «Приказы» (стр. 3).

Ход игры

Игра длится несколько ходов согласно сценарию.

Один ход игры состоит из двух фаз: отдача приказов и 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.

Фаза I. Планирование и отдача приказов отрядам

Игроки должны скрытно от противника отдать приказы всем своим отрядам.
Сразу несколько приказов один отряд получить не может. Чтобы отдать приказ отряду необходимо поставить метки в соответствующих графах приказов.
В этой фазе игроки не должны видеть, какие приказы отдаются отрядам противника.
После того, как отряду был отдан приказ, его карточку необходимо положить лицевой стороной вверх.
После того, как игроки отдадут всем своим отрядам приказы, ход переходит к следующей фазе.

Фаза 2. Выполнение приказов

Игроки должны перевернуть карточки всех своих отрядов оборотной стороной вверх, чтобы противники могли видеть приказы друг друга.
После этого ни один приказ не может быть отменен или заменен другим.
Приказы выполняются игроками в строгой последовательности, согласно очередности исполнения видов приказов.
Приказы одного вида выполняются одновременно.
При выполнении приказов игроки совершают необходимые действия по очереди, но в игровой ситуации эти действия считаются одновременными.

Особые правила игры

Очередность выполнения приказов

1. Приказ «Оборона»
2. Приказ «Огонь на подавление»
3. Приказ «Стрельба»
4. «Тест на стойкость»
5. Вылет Авиации
6. Приказ «Атака»
7. «Тест на стойкость»
8. Приказ «Засада»
9. «Специальные приказы»
10. Приказы «Передвижения»
11. «Тест на стойкость»
12. Отметки об окончании хода на карточке ходов (зачеркнуть соответствующий номер).

Тест на стрельбу

1. Определить линию видимости и дальность до цели.
2. Определить тип цели.
3. Определить по шкале «Интенсивности огня» количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.
4. Бросить кубики.
5. Сверить выпавшие значения со значением «меткости стрельбы» отряда для данного расстояния до цели.
6. Убрать значения, которые превышают «Меткость стрельбы» отряда.
7. Оставшиеся значения считаются попаданиями.
8. Убрать количество попаданий равное «Защите» цели.
9. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются. Только после этого убираются количество попаданий, равное «Защите» цели и делаются пометки о снижении «Защиты» в Карточке цели.
10. Оставшиеся попадания считаются повреждениями.

Стрельба по группе отрядов

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

1. Выбрать один отряд в качестве цели.
2. Провести «Тест на стрельбу».
3. Половина тех кубиков на которых значения превысили «Меткость стрельбы» отряда, с округлением в большую

сторону, используются вместо «Интенсивности огня», при стрельбе по следующей цели.

4. Провести «Тест на стрельбу» по следующему отряду.

5. Половина тех кубиков на которых значения превысили «Меткость стрельбы» отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо «Интенсивности огня», при стрельбе по следующей цели.

Стрельба по группе отрядов проводится до тех пор, пока не будут обстреляны все отряды данного типа или пока у игрока не закончатся все кубики, на которых значения превысили «меткость стрельбы» при предыдущем Тесте на стрельбу.
Если игрок бросает один кубик, то при любом результате этот бросок является последним при обстреле этого гекса.

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 изображением местности, блокирующей линию видимости.
Какие типы местности являются преградой на линии видимости указано в описаниях местности.

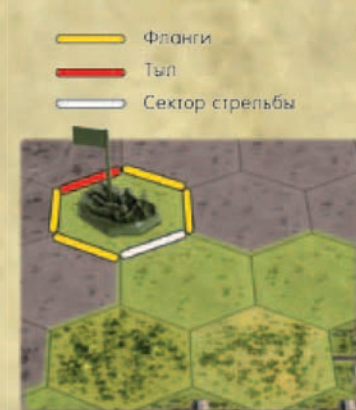
При определении линии видимости рекомендуется воспользоваться ниткой натянутой между центрами гексов.



Сектор стрельбы

У всех отрядов, которые имеют сектор стрельбы, сектор различается только в дальности стрельбы.
Эти отряды могут вести огонь по противнику, только если тот попадает в сектор стрельбы перед ним. В остальных направлениях отряды вести стрельбу не могут.

Фланги и тыл



У отрядов, которые имеют «Сектор стрельбы» он может быть направлен только в одну из сторон гекса. Все остальные стороны гекса считаются флангами и тылом отряда. Отряд, который не имеет «Сектора стрельбы», флангов и тыла не имеет.
Если на отряд был назначен приказ «Атака» во фланг или тыл, то перед проведением


«Ближнего Боя» отряд должен пройти «Тест на стойкость». При «Атаке» отряда во фланг или тыл, дополнительная «Защита» от окопа не учитывается.

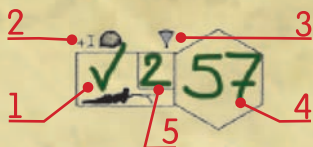
Если на одном гексе с отрядом, у которого есть фланги, находится отряд, не имеющий флангов и тыла, то фланги и тыл считаются прикрытыми и при атаке этого гекса проходить «Тест на стойкость» не надо.

Ближний бой в этом случае проводится по общим правилам.

Приказы

1. Оборона

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



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - защита отряда увеличивается;
- 3 - у отряда появляется сектор стрельбы;
- 4 - номер гекса, к которому будет направлен сектор стрельбы отряда;
- 5 - Зона поражения в гексах, не превышающая дальность стрельбы отряда (дистанция, на которую игрок хочет «подпустить» противника для открытия огня по нему).

Отряд может начать стрелять по противнику, если в его «Зоне поражения» противник выполняет любой из приказов «Передвижения», даже если отряд 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 «Огневое подавление»

и не может продолжить выполнение своего приказа.

2. Огонь на подавление



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - номер отряда противника, который будет обстрелян.

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

При Огне на подавление к Интенсивности огня отряда нужно добавить половину значения Интенсивности огня для того же типа цели, по которому производится «Огонь на подавление» с округлением в большую сторону. После обстрела отряд противника должен пройти «Тест на стойкость», даже в том случае, если не получил повреждений.


Если противник после Огня на подавление не прошел «Тест на стойкость», он не может выполнять приказы, в том числе, приказ «Стрельба».

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

3. Стрельба



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - номер отряда противника, который будет обстрелян.

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


Стрельба всех отрядов проходит одновременно.

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

Дымовая завеса



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - номер гекса по которому будет произведён выстрел.

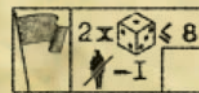
Расходуется одна единица боезапаса. 
После стрельбы на указанный гекс устанавливается дополнительный гекс с дымовой завесой.

Все отряды, которые находятся на гексе с дымовой завесой не могут выполнять и получать приказы. Через гекс с дымовой завесой нельзя выполнять передвижение.

Дымовая завеса убирается с игрового поля в конце следующего хода.

Является преградой на линии видимости.

4. Тест на Стойкость



Проводится при:

1. Огне на подавление;
2. понесении потерь;
3. атаке танковыми отрядами отряда со свойством «Танкобоязнь»;
4. авианалете;
5. атаке во фланг или тыл.

Для прохождения «Теста на стойкость» необходимо бросить 2 кубика 2×8 .

Тест считается пройденным, если сумма выпавших значений не превышает показатель стойкости отряда **8**.

Если Тест на стойкость не пройден;

Отряд переходит в состояние Огневого подавления.



- 1 - отметка в состоянии отряда;
- 2 - значение меткости становится равным значению указанному в графе Огневого подавления.

1. На лицевой стороне карточки в состоянии отряда ставится пометка в графе Огневое подавление.
2. Все приказы, которые еще не были выполнены в этот ход отменяются.
3. Отряд может только вести ответный огонь в Ближнем бою, при этом меткость ответного огня равна значению, указанному в поле состояния «Огневое подавление» **2**.

4. Отряд не получает дополнительную защиту (местность, инженерные сооружения).

На следующий ход:

1. С модели отряда снимается флаг и кладется рядом с отрядом на игровом поле.
2. Отряд не может получить приказ.
3. После завершения второй Фазы Хода нужно пройти Тест на стойкость.

Повторный Тест пройден - с начала следующего хода отряд перестает находится в Огневом подавлении.

Повторный Тест на стойкость не пройден - отряд продолжает находится в Огневом подавлении на следующий ход.

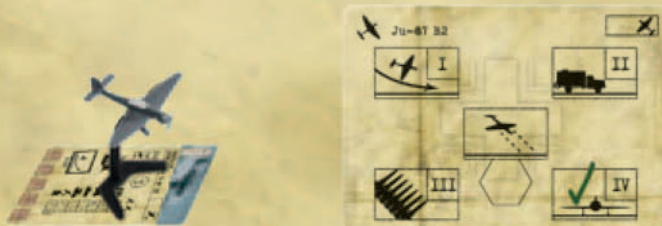
5. Вылет авиации

Авиация

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

На начало игры

На начало игры все авиационные отряды находятся вне игрового поля на своих карточках. Все карточки авиационных отрядов считаются единым аэро-дромом, где каждая карточка авиационного отряда является его стоянкой на аэродроме. На начало игры все авиационные отряды находятся в состоянии готовности.



Аэродром и подготовка к вылету

В конце того хода, когда авиационный отряд должен вернуться на аэродром, модель отряда убирается с игрового поля и помещается на карточку отряда. На карточке отряда ставится отметка в графе «Посадка».

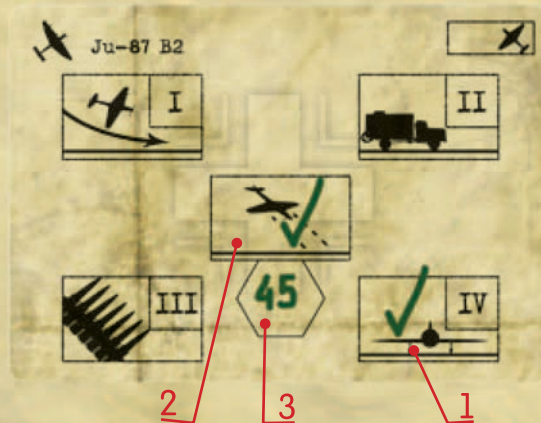


Каждый последующий ход на оборотной стороне карточки отряда необходимо ставить отметку в «Состоянии подготовки к вылету». Отметки в «Состоянии подготовки к вылету» можно ставить не больше одной за один ход и в определенной последовательности, как указано на карточке отряда. Последней ставится отметка в графе «Готовность».



Начиная со следующего хода отряду можно отдать приказ для вылета в любой ход, по выбору игрока. Отдать авиационному отряду приказ можно только в том случае, если отряд находится в состоянии «Готовность».

Бомбардировка (штурмовка)



- 1 - готовность к вылету;
- 2 - отметка о назначении приказа;
- 3 - номер гекса или отряда противника, который будет атакован.

Атакованными считаются все отряды, которые находятся на гексе, указанном целью вылета.

В начале фазы «Выполнения приказов» отряд выставляется на край игрового поля на один из не полных гексов по выбору игрока.

Карточку отряда нужно положить рядом лицевой стороной вверх.

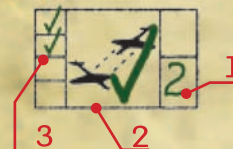
Ответный огонь

Ответный огонь по авиационным отрядам могут нанести только отряды, которые являются целью бомбардировки (штурмовки) или находится на гексе, который является целью бомбардировки (штурмовки). При этом для нанесения ответного огня отряды должны выполнять приказ Оборона.

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

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

Перехват



- 1 - номер атакуемого авиационного отряда противника;
- 2 - отметки об отдаче приказа;
- 3 - отметки о продолжительности нахождения в Воздушном бою.

Приказ выполняется до победы или поражения в Воздушном бою, но не более количества клеток продолжительности боя в символе приказа для данного авиационного отряда.

Разведка



- 1 - зона обзора;
- 2 - максимальное значение на кубике для успеха разведывательного полёта;

- 3 - радиус зоны разведки;
- 4 - продолжительность разведывательного полёта;
- 5 - номер гекса – центра зоны разведки;
- 6 - отметки о продолжительности разведывательного полёта.

Приказ «разведка» может отдаваться для двух целей:

- **Разведка замаскированных целей противника** (находящихся в состоянии «засада»). Для этого в приказе ставится отметка об отдаче этого приказа, указывается номер гекса, являющегося центром зоны разведки, указывается радиус зоны разведки и продолжительность разведывательного полёта.

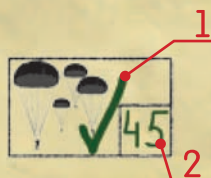
Каждый ход в фазу действия авиации игрок бросает кубик для определения успеха воздушной разведки. он зависит от типа самолёта и радиуса зоны разведки.

Максимальные значения для разных радиусов, при которых разведка считается успешной, указаны в таблице рядом с символом приказа. В случае, если разведка была успешной, противник обязан выставить на игровое поле отряды, находившиеся в состоянии «засада» в зоне успешной воздушной разведки.

При разведке замаскированных целей автоматически производится обзор местности.

- **Обзор местности.** Отряды противника, находящиеся вне зоны видимости наземных отрядов игрока становятся видимыми и могут быть назначены целями стрельбы артиллерии, имеющей способность стрельбы по закрытым целям, при этом отряды противника должны попасть в зону обзора самолёта, ведущего разведку (указана в символе приказа).

Высадка воздушного десанта

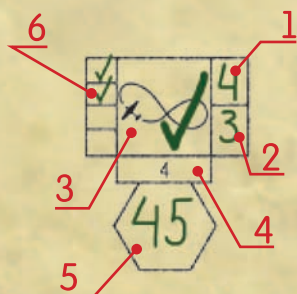


- 1 - отметки о назначении приказа;
- 2 - номер гекса, на который должно быть произведено десантирование.

Для выполнения этого приказа на карточках транспортного авиационного отряда и отряда парашютистов должны быть сделаны соответствующие пометки о том, что отряд парашютистов загружен в самолёты. Авиационный отряд должен быть готов к вылету. Численность отряда парашютистов должна быть меньше или равной численности авиационного транспортного отряда. При нанесении потерь авиационному транспортному отряду соответствующие потери несёт отряд парашютистов. На следующий ход после выполнения приказа авиационный транспортный отряд должен немедленно вернуться на аэродром в конце фазы действия авиации. Маршрут полёта при этом не учитывается.

Действия отряда парашютистов после десантирования описаны в правилах, прилагаемых к дополнительному набору парашютистов.

Патрулирование



- 1 - радиус зоны патрулирования;
- 2 - продолжительность патрулирования;
- 3 - отметка о получении приказа;

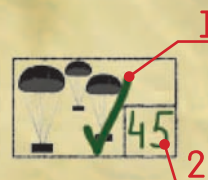
- 4 - максимальная продолжительность патрулирования;
- 5 - номер гекса – центра зоны патрулирования;
- 6 - отметка о продолжительности патрулирования.

Отдать авиационному отряду приказ можно только в том случае, если отряд находится в состоянии «готовность». В графе «Цель вылета» указывается номер гекса, вокруг которого будет осуществляться патрулирование.

В графе приказа указано максимальное расстояние, которое может быть назначено при патрулировании. Зона патрулирования указывается на карточке в графе приказа. Для этого необходимо указать расстояние в гексах, которое не превышает указанное в графе приказа расстояние.

Приказ выполняется несколько ходов, как указано в карточке отряда.

Снабжение наземных войск по воздуху



- 1 - отметки о назначении приказа;
- 2 - номер гекса, на который должно быть произведено десантирование.

Для выполнения этого приказа на карточке транспортного авиационного отряда необходимо сделать пометку о том, что в самолёт загружен груз. Авиационный отряд должен быть готов к вылету. Количество единиц груза не должно превышать максимальное количество груза, которое может перевозить транспортный авиационный отряд. При нанесении потерь авиационному транспортному отряду, часть груза считается потерянной согласно указанию в карточке. На следующий ход после выполнения приказа авиационный транспортный отряд должен немедленно вернуться на аэродром в конце фазы действия авиации. Маршрут полёта при этом не учитывается. В комплект отливки входят модели ящиков, изображающих перевозимый груз.

Сопровождение дружественного авиационного отряда



- 1 - отметка о назначении приказа;
- 2 - номер сопровождаемого авиационного отряда;
- 3 - отметка о продолжительности полёта.

Сопровождающий отряд истребителей движется строго по тому же маршруту, что и сопровождаемый отряд. При попадании в зону обстрела зенитной артиллерии противника, находящейся в состоянии «оборона» под обстрел попадают оба отряда – и сопровождаемый, и сопровождающий, при этом зенитная артиллерия расходует одну единицу боекомплекта.

При попадании в зону патрулирования истребителей противника сопровождающий отряд вступает с ними в воздушный бой. Если все истребители противника связаны воздушным боем, то сопровождаемый отряд продолжает выполнение приказа.

Продолжительность полёта сопровождающего истребительного отряда не должна быть больше продолжительности полёта сопровождаемого отряда. При достижении максимальной продолжительности полёта сопровождающий отряд должен вернуться на аэродром в конце фазы действия авиации того хода, в котором была достигнута максимальная продолжительность полёта.

Воздушный бой

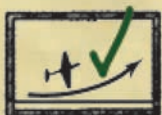
Происходит в фазу действия авиации после выполнения всеми авиационными отрядами обоих игроков приказов о вылете, но до возвращения на аэродромы отрядов, выполнивших приказы.

Воздушный бой происходит в случаях:

- отдачи приказа «Перехват».
 - попадания одного из авиационных отрядов в зону патрулирования противника. В этом случае воздушный бой всегда проходит на дальней границе зоны патрулирования.
 - пересечения зон патрулирования истребительных отрядов противников. В этом случае воздушный бой происходит на гексе, равноудалённом от центров зон патрулирования противников. В случае, если центром является граница гексов, игроки бросают кубик; у кого выпадет большее значение, тот игрок и выбирает гекс, на котором происходит воздушный бой. В случае участия в воздушном бою более двух авиационных отрядов рекомендуется для удобства игроков модели авиационных отрядов вынести за пределы поля, а на гекс, на котором происходит воздушный бой положить кусочек бумаги с надписью «воздушный бой». Воздушные бои происходят после проведения стрельбы зенитной артиллерии обоими игроками.
- Воздушный бой проводится по следующим правилам:
- при равном количестве авиационных отрядов, участвующих в воздушном бою по правилу «отряд против отряда», при этом правом выбора противника пользуется игрок, чьи истребительные отряды имеют больший показатель стойкости. При равных показателях стойкости право выбора решается броском кубика.
 - для того, чтобы атаковать бомбардировщики, штурмовики, разведчики или транспортные самолёты противника необходимо сначала связать боем его истребители.
 - Стрельба в воздушном бою производится одновременно по тем же правилам, что и для наземных войск. Отметки о потерях наносятся после проведения стрельбы обоими игроками.
 - При получении повреждений проводится тест на стойкость по общим правилам. Штабы не влияют на стойкость авиационных отрядов. При непрохождении теста на стойкость авиационный отряд немедленно возвращается на аэродром без учёта маршрута движения.
- Если в результате воздушного боя отряды противников не были уничтожены и не вышли из боя в результате не пройденного теста на стойкость, то эти отряды остаются в состоянии «Воздушный бой» на следующий ход, о чём в их карточках делаются соответствующие пометки в состоянии отряда.



- 1 - номер отряда противника;
- 2 - номер гекса, на котором происходит Воздушный Бой;
- 3 - отметки о продолжительности Воздушного Боя;
- 4 - отметка о состоянии Воздушного Боя.



Суммарная продолжительность Воздушного Боя и продолжительность полёта, предшествующего Воздушному бою (патрулирование, сопровождение, разведка) не должна превышать

продолжительности полёта, указанной в характеристике авиационного отряда. При достижении предельной продолжительности полёта авиационный отряд обязан выйти из боя и вернуться на аэродром в конце того хода, в котором он достиг предела продолжительности полёта. В воздушном бою расходуется одна единица боезапаса. В состоянии отряда нужно поставить отметку в графе «Вылет».

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

Эта прямая линия называется «Маршрут полета».

Если «Маршрут полета» проходит через «Зону поражения» зенитных отрядов противника, которые находятся в «обороне», то противник может атаковать авиационный отряд по правилам «Оборона».

Обстрел зенитными орудиями производится на дальней границе Зоны поражения.

Если зенитное орудие, или гекс на котором оно находится, является целью вылета, то обстрел авиационного отряда производится в Зоне поражения и на том гексе, где находится зенитное орудие. Таким образом, если авиационный отряд атакует зенитное орудие, которое выполняет приказ «Оборона», он будет обстрелян два раза.

Если Маршрут полета проходит не через гекс, который входит в Зону поражения или в Зону патрулирования, а только по его стороне, то считается, что Маршрут полета все равно проходит через Зону поражения или Зону патрулирования.



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

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 авиационный отряд в конце фазы вылета авиации должен немедленно вернуться на аэродром без учета «маршрута полета».

На карточке отряда ставится отметка в графе «Посадка».

6. Атака

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

Ближний бой проводится с использованием Теста на стрельбу.



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - номер отряда противника, который будет атакован;
- 3 - максимальная дальность передвижения.

Отряд в Ближнем бою:

1. Расходуется одна единица боезапаса у всех отрядов, которые участвуют в Ближнем бою.
2. Не может быть целью приказа «Стрельба».
3. Может быть целью приказа «Атака».
4. Если в конце хода на одном гексе остались отряды против-ников, то все отряды, участвующие в этом «Ближнем бою» не могут получить новых приказов в следующем ходу, кроме приказа «Отход», и обязаны продолжить «Ближний бой» в следующем ходу одновременно с выполнением других приказов «Атака».

Отряды пехоты в Ближнем бою.

1. Отряды пехоты могут назначить атаку на отряды бронетехники, лёгких, средних и тяжелых танков, стоящих только на гексах с редколесьем, селом или городом.
2. Если отряд лёгких, средних и тяжелых танков атакует отряд пехоты, у которого в свойствах указана «Танкобоязнь», то перед проведением Ближнего боя отряд пехоты должен пройти «Тест на стойкость».



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться. Последним необходимо указать номер гекса, который отряд будет атаковать.

Отход из Ближнего боя

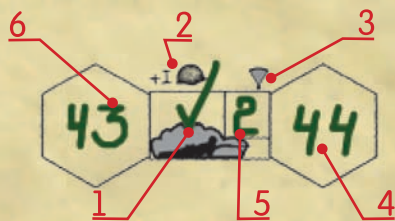
Отряды могут выйти из Ближнего боя. Отряд должен получить приказ «Боевое передвижение». Отойти можно только на соседний гекс. По отряду, отходящему из Ближнего боя атаки наносятся как обычно. Отходящий из Ближнего боя отряд не атакует противника. Если при отходе были получены повреждения и Тест на стойкость был не пройден, то отряд всё равно перемещается на гекс, являющийся целью приказа, но сразу же оказывается в состоянии «огневое подавление».

Встречная атака

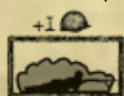
Если отряды противника получили приказ Атака и должны атаковать друг друга, то для того, чтобы определить какой отряд перейдет на гекс к противнику, нужно бросить кубик. Игрок, который выбросил большее значение на кубике, передвигает свой отряд на гекс к противнику.

8. Засада

При получении приказа «Засада» необходимо:



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - защита отряда увеличивается;
- 3 - у отряда появляется сектор стрельбы;
- 4 - номер гекса, к которому будет направлен сектор стрельбы отряда;
- 5 - Зона поражения в гексах, не превышающая дальность стрельбы отряда;
- 6 - номер гекса, на котором находится отряд.



Поставить отметку «Состояние отряда». Отряд, который получил приказ «Засада»,

убирается с игрового поля и помещается на свою карточку, но продолжает оставаться в игре в «Скрытом состоянии». Если игрок хочет и далее оставлять отряд в состоянии «засада», то он может не отдавать ему приказ. Это будет означать, что отряд остаётся в «засаде» на следующий ход.

Отряд в засаде

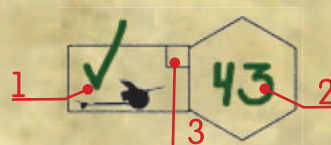
Не может быть назначен целью Стрельбы, Огня на подавление и Атаки. Отряды, для которых целью стрельбы может быть только гекс, могут назначить стрельбу по гексу, на котором устроена Засада. Без обстрела, обнапружить отряд в Засаде можно только с соседнего гекса. Некоторые специальные отряды, которые имеют в карточке приказ «Разведка», могут обнаружить отряд в засаде с большего расстояния. При обнаружении отряд перестает считаться находящимся в «Засаде». Если маршрут движения отряда противника проходит через гекс, на котором находится отряд в «Засаде», то противник должен остановить выполнение приказа на передвижение перед этим гексом, при этом отряд в Засаде считается обнаруженным.

Стрельба отряда из засады:

Расходуется одна единица боезапаса. Отряд может начать стрелять по противнику, если в его «Зоне поражения» противник выполняет любой из приказов «Передвижения», даже если отряд 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 Засаде, 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 «Огневое подавление» и не может продолжить выполнение своего приказа. Если отряд, который находится в «Засаде» произвел стрельбу, то он перестает считаться находящимся в «Засаде». Модель отряда нужно поставить обратно на игровое поле, на гекс, где был получен приказ «Засада». При стрельбе отряда из Засады к значению, которое должно выпасть на кубиках, необходимо добавить +1.

9. Специальные приказы

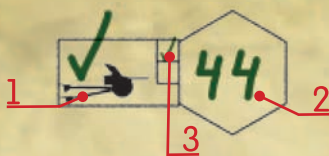
Свертывание



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - номер соседнего гекса на который отряд может передвинуться. Эта возможность доступна только некоторым отрядам;
- 3 - количество ходов необходимое для выполнения приказа.

Отряды, которые находятся в развернутом положении, должны выполнить приказ «Свертывание» перед тем, как получить один из «Приказов передвижения».

Развертывание

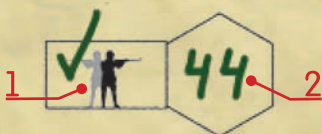


- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - номер гекса, к которому будет направлен сектор стрельбы отряда;
- 3 - количество ходов необходимое для выполнения приказа.

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

Смена сектора стрельбы

Возможен для отрядов в развернутом положении. Приказ Свертывание выпонять не надо.



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - новый номер гекса, к которому будет направлен отряд.

Сбор



- отметка о назначении приказа отряду.

Объединяться отряды могут, только находясь на одном гексе. Общая численность фигурок в отрядах, которые будут объединены, не должна превышать численность одного полного отряда. Объединиться могут только те отряды, которые имеют одинаковые карточки. Все отряды, которые будут объединены должны получить приказ «Сбор».

На игровом поле остается модель только одного отряда. Для нового отряда используется карточка и номер одного из отрядов, который выполнил приказ «Сбор». При сборе для нового отряда нужно посчитать и записать в карточку значение Стойкости, в зависимости от его численности.

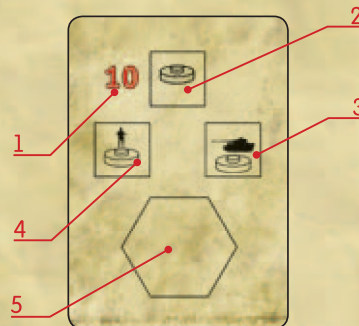
Минирование



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - количество ходов необходимое для выполнения приказа.

Минируется тот гекс, на котором находится отряд саперов. Один отряд саперов без подвоза боеприпасов за всю игру может заминировать только один гекс.

Отряд саперов может провести ложное минирование. При минировании гекса в карточке минного поля необходимо в качестве одного типа из типа мин поставить галочку в графе «Ложные мины». Ложное минирование можно проводить неограниченное количество раз за игру. В конце последнего хода минирования на карточке минного поля, нужно сделать отметки.



- 1 - используется при создании сбалансированных армий для розыгрыша собственных сценариев;
- 2 - «Болванка». Ложное минирование;
- 3 - противотанковые мины;
- 4 - противопехотные мины;
- 5 - нужно указать номер заминированного гекса.

Подрыв на минном поле

Цена минного поля при размещении в начале игры – 10

Если любой отряд, кроме отряда саперов, совершает передвижение, через заминированный гекс, то противник, обязан остановить выполнение приказа этим отрядом на том гексе, который был заминирован. После остановки отряда на минном поле, противник должен перевернуть оборотной стороной карту минного поля, чтобы подтвердить минирование этого гекса и показать тип мин.

Отряд считается подорвавшимся на минном поле и должен получить повреждения.

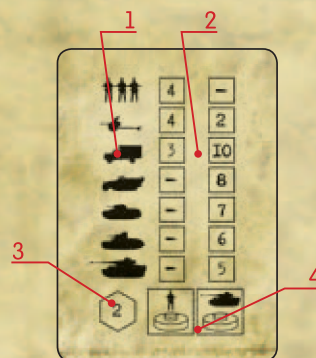
Отряд, который начинает передвижение на заминированном гексе, независимо от полученного приказа на передвижение, передвигается только на один гекс и получает повреждения от подрыва на минном поле.

Повреждения от подрыва на минах проходит по правилам стрельбы.

На карточке минного поля у каждого типа мин, для всех типов целей есть свое значение огневой мощи. Подрыва на гексе, который заминирован ложными минами, не происходит.

После подрыва минное поле остается на игровом поле.

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



- 1 - тип цели. Типы отрядов, которым можно нанести попадания и повреждения;
- 2 - интенсивность огня. Для каждого типа цели используется своя шкала интенсивности огня;
- 3 - максимальное значение, которое должно выпасть на кубиках для попадания при проведении Теста на стрельбу;
- 4 - тип мин;

Разминирование

Обнаружить минное поле без подрыва на нем, может только отряд саперов и только при выполнении приказа «Боевое движение».

При выполнении других приказов передвижения отряд саперов получает повреждения от мин по тем же правилам, как и все остальные отряды.

Если отряд саперов, выполняя приказ «Боевое движение», заходит на гекс, который заминировал противник, 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 сам и заминировал, то минное поле не считается обнаруженным для противника. При обнаружении минного поля отряд саперов должен прекратить выполнение действующего приказа. На минном поле подрываются, как отряды противника, так и свои отряды.



1 - отметка о назначении приказа отряду;
2 - количество ходов необходимое для выполнения приказа.

После разминирования минное поле убирается из игры.

Подрыв сооружений

К сооружениям в игре относятся:

- Мосты;
- Понтонные мосты;
- ДОТы.

Без получения припасов один отряд саперов за игру может подорвать только одно сооружение. Чтобы подорвать сооружение отряд саперов должен находиться на том гексе, где находится сооружение, которое будет подорвано. При подрыве сооружения тип мин не указывается. На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы «Выполнения специальных приказов» сооружение считается уничтоженным. Все отряды, которые находились внутри сооружения на момент подрыва, так же считаются уничтоженными и должны быть убраны из игры. После подрыва сооружение убирается с игрового поля.



1 - отметка о назначении приказа отряду;
2 - количество ходов необходимое для выполнения приказа.

Буксировка

Некоторые отряды могут передвигаться по игровому полю только с помощью буксировки транспортными отрядами. На карточках таких отрядов указано соответствующее состояние, которое необходимо отметить при Буксировке. При буксировки приказ на передвижение выполняет только транспортный отряд. Отряд, который буксируется приказов не получает. Буксировка выполняется только, если отряд находится в свернутом состоянии. Отряд, который будет буксироваться и транспортный отряд должны находиться на одном гексе. Отряд, который будет буксироваться и транспортный отряд должны оба получить приказ на буксировку. Отряд, который будет буксироваться убирается с игрового поля и помещается на свою карточку. Транспортный отряд, который выполняет буксировку, не может получить приказ «Походное движение».



- отметка о назначении приказа отряду.



- отметка в состоянии отряда.

Чтобы закончить буксировку отряд должен получить приказ «Развертывание».

Снятие колючей проволоки

Отряд должен находиться на том же гексе, где установлена колючая проволока. В конце фазы выполнения «Специальных приказов» модель колючей проволоки необходимо убрать с игрового поля.



- отметка о назначении приказа отряду.

Снятие противотанковых заграждений

Отряд должен находиться на том же гексе, где установлены противотанковые заграждения.

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



1 - отметка о назначении приказа отряду;
2 - количество ходов необходимое для выполнения приказа.

Наведение переправы

Отряд наводит понтонный мост через реку. При получении приказа отряд должен находиться на соседнем с рекой гексе. В фазу выполнения приказов отряд перемещается на гекс с рекой, на котором будет наведена переправа.



1 - отметка о назначении приказа отряду;
2 - количество ходов необходимое для выполнения приказа;
3 - необходимая численность отряда для выполнения приказа.

Модель понтонного моста выставляется на гекс с рекой по одной секции в один ход. На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на гекс с рекой помещается последняя секция понтонного моста и он считается полностью установленным.

Получение припасов

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 подавать боезапас.

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

Если в ходе игры отряд игрока смог пополнить боезапас, то игрок должен стереть с карточки отряда столько меток, сколько он решил передать с транспортного отряда. В транспортном отряде игрок должен зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было передано отряду. Игрок не обязательно 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.



1 - отметка о назначении приказа отряду;
2 - количество ходов необходимое для выполнения приказа.

Загрузка припасов

Если у транспортного отряда закончился боезапас, который он может подавать другим отрядам, то игрок может заново загрузить транспортный отряд. Транспортный отряд должен переместиться к своему краю игрового поля.

После того, как транспортный отряд совершил передвижение к краю игрового поля, игрок должен поставить модель этого отряда на соседний не полный гекс.

На следующий ход игрок должен отдать приказ о получении припасов.



1 - отметка о назначении приказа отряду;
2 - количество ходов необходимое для выполнения приказа.

Боезапас загружается полностью.

Метки с боезапаса стираются.

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

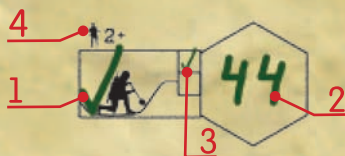
После того, как отряд закончит выполнения приказа, его модель в тот же ход выставляется на игровое поле на тот же гекс, с которого был убран и игрок на следующий ход может отдать приказ согласно общим правилам.

Точки получения боезапасов могут быть определены сценарием.

Окопаться

Отряд может установить на игровое поле окоп.

При получении приказа отряд должен находиться на том же гексе, где будет установлен окоп.



1 - отметка о назначении приказа отряду;
2 - номер гекса, к которому будет направлен окоп;
3 - количество ходов необходимое для выполнения приказа;
4 - необходимая численность отряда для выполнения приказа.

На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на гекс устанавливается модель окопа.

При выполнении приказа, защита отряда снижается до 0, не зависимо от собственной защиты и местности.

Вырубка просеки

Отряд саперов может вырубить просеку в лесу для прохода техники.

При получении приказа отряд должен находиться на гексе с лесом.



1 - отметка о назначении приказа отряду;
2 - количество ходов необходимое для выполнения приказа;

На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на гекс с лесом устанавливается дополнительный гекс с лесной вырубкой.

10. Приказы передвижения

Группа



1 - номер группы;
2 - номера групп техники, бронетехники и танков (максимум 3 отряда);
3 - номера отрядов пехоты и артиллерии (суммарно максимум 6 отрядов).
Если на одном гексе находится несколько отрядов игрока, то для удобства они могут быть обозначены как Группа. Игрок должен убрать с игрового поля отряды и поставить их на свои карточки.
Вместо отрядов на игровое поле игрок устанавливает флаг Группы.
На карточке Группы игрок должен записать все номера отрядов, которые были объединены в группу. Каждый отряд получает и выполняет приказ независимо от других отрядов.
Отдать приказ сразу на всю Группу игрок не может. Группа не может быть целью.
Если отряд противника атакует один из отрядов игрока, который находится в составе Группы, то в Ближнем бою участвуют все отряды группы, но при этом, отряд противника наносит повреждения только тому отряду, который был указан целью его атаки.

Столкновение

Если при выполнении любых приказов передвижения, маршруты движения отрядов противников пересекаются, то отряды должны остановиться на соседних гексах с гексом пересечения маршрутов движения.



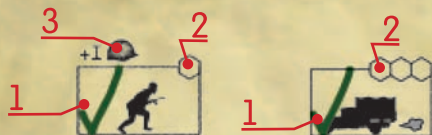
Если маршруты движения отрядов направлены на встречу друг другу, то отряды должны остановиться на соседних гексах.



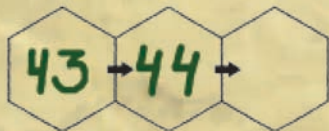
В этих случаях движения отрядов производятся «гекс за гексом».

Приказы

Боевое движение



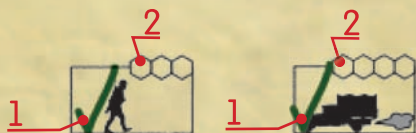
- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - максимальная дальность передвижения;
- 3 - защита отряда увеличивается.



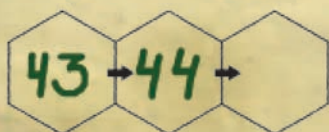
В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться.

Походное движение

Выполняя данный приказ, можно передвигаться только по дороге, городу или равнине.



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - максимальная дальность передвижения.



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

Ожидание

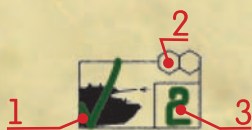
Отряд может оставаться в течении хода на том же гексе, где и находился на момент получения Приказов, без выполнения каких-либо действий.



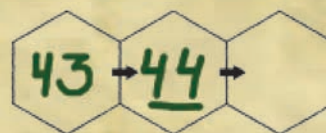
- отметка о назначении приказа отряду.

Стрельба в движении

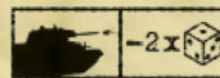
При отдаче приказа «Стрельба в движении» цель стрельбы должна находиться на линии видимости. Стрельба проводится по общим правилам, но в фазу выполнения «Приказов передвижения».



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - максимальная дальность передвижения;
- 3 - номер отряда противника, который будет обстрелян.



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 лицевой стороне карточке отряда в специальных возможностях, в графе «Стрельба в движении».

Расходуется одна единица боезапаса.

Посадка в транспорт

Некоторые отряды могут передвигаться по игровому полю в транспорте.

Чтобы занять транспорт, игрок должен отдать отряду соответствующий приказ.

Отдать приказ можно только если отряд и транспорт находятся на одном гексе.

Отряд может занять только тот транспорт, у которого есть в карточке приказ посадки.

При выполнении посадки в транспорт игрок должен отдать соответствующие приказы отряду, который будет помещен в транспорт и отряду, в который будет проводиться посадка.

Отряды, которые передвигаются в транспорте не получают приказы. Приказ получает только транспортный отряд.



- 1 - отметка о назначении приказа отряду;
- 2 - номер транспортного отряда.

Модель отряда, который был погружен в транспортное средство, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку.

Один транспортный отряд может вмещать в себя несколько отрядов.

Общая численность транспортируемых отрядов не должна превышать численность транспортного отряда.

Если транспортный отряд получил повреждения и должен будет понести потери в численности, то потери в численности должны будут понести и транспортируемые отряды.

Потери в численности у транспортного отряда и у отрядов, которые транспортируются должны быть одинаковыми.

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



- отметка в состоянии отряда.

Пример: автоколонна Зис-5, численность которого составляет 4 единицы, транспортирует минометный взвод и пулеметный взвод.

Численность минометного взвода составляет 2 единицы, численность пулеметного взвода также 2 единицы. Автоколонна Зис-5 при получении повреждений несет потери в количестве 2 единиц.

Так как автоколонна теряет 2 единицы численности, то игрок должен из общего числа транспортируемых отрядов вычеркнуть также 2 единицы. Игрок должен выбрать какой отряд или отряды из числа транспортируемых получит повреждения. Игрок решает одну единицу снять с минометного взвода и одну единицу с пулеметного.

Высадка из транспорта

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



- отметка о назначении приказа отряду.

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

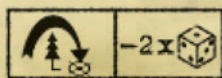
Специальные возможности отряда

Уничтожение колючей проволоки



Если танковый отряд проходит через сторону гекса, на которой находится колючая проволока, то она считается уничтоженной. Её нужно удалить с игрового поля, при этом движение танкового отряда не замедляется.

Стрельба по закрытой цели



Если противник находится не на линии видимости, но находится в секторе обстрела, то он все равно может быть обстрелян отрядом, который имеет данное свойство. «Интенсивность огня» отряда при стрельбе по закрытой цели снижается как показано на карточке.

Цель должна находиться на Линии видимости одного из отрядов игрока.

Выполнение данного приказа возможно только при наличии штаба на игровом поле, который не должен находиться в состоянии огневого подавления.

При выполнении стрельбы по отряду противника расходуется одна единица боезапаса.

Стрельба по площади



Целью стрельбы являются не отряд, а гекс.

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

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

Танкобоязнь



Если отряд танков атакует отряд пехоты, у которого в свойствах указана «Танкобоязнь», то перед проведением Ближнего боя отряд пехоты должен пройти «Тест на стойкость».

Штаб

Скрытое состояние



В игре штаб находится в скрытом состоянии.

Что бы противник смог объявить штаб игрока целью, он должен его сначала обнаружить, как описано в правилах обнаружения Засады.

Если обнаруженный штаб совершил передвижение на другой гекс, то, начиная со следующего хода, он опять считается скрытым.

Если обстреляны отряды, которые находятся на том же гексе, где и штаб в скрытом состоянии, то штаб получает попадание по правилам «Стрельбы по группе отрядов». Если по гексу, где находится штаб в скрытом состоянии, производится огонь по площадям, то для штаба проводится «Тест на стрельбу».

Модель штаба всегда находится на игровом поле.

Зона командования



У каждого штабного отряда есть своя «Зона командования».

«Зона командования» показана на карточке штабного отряда.

Все отряды игрока, которые находятся в «Зоне командования», имеют особые командные свойства.

Корректировка огня



Все Артиллерийские отряды могут один раз за ход перебросить кубики, на которых выпали неудачные значения при стрельбе.

Это правило действует только если цель Артиллерийского отряда находится на Линии видимости Штаба.

Штаб не должен находиться в состоянии «Огневое подавление».

Корректировка огня не действует на батареи зенитных орудий, которые ведут стрельбу по авиации.

Для батарей зенитных орудий, которые ведут стрельбу по наземным целям данное правило действует без изменений.

Боевой дух



Все отряды, которые находятся в зоне командования и на Линии видимости штаба, получают дополнительное значение к стойкости **+2**.

Вызов авиации



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

Штаб не должен находиться в состоянии «Огневое подавление».

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

Цель авиационного отряда обязательно должна находиться на Линии видимости одного из дружественных отрядов.

Инженерные сооружения

Мост



Походное движение: пехота **+1**, техника **+3**, Бронетехника **+2**, Легкие танки **+2**, Средние танки **+2**, Тяжелые танки **+1**.
Является сооружением, которое может быть уничтожено отрядами саперов и отрядами, которые могут назначить целью приказа Инженерные сооружения 🏠.

ДОТ не может быть установлен.

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



Разрушенный мост

Может быть восстановлен отрядом сапёров. Количество ходов и правило восстановления аналогичны постройке понтонного моста.

Колючая проволока



Цена - 6 (при установке в начале игры, в свободном сценарии)

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.

Противотанковые заграждения



Цена - 7 (при установке в начале игры, в свободном сценарии)

Противотанковые заграждения должны быть установлены у одной из сторон гекса.

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

Окоп



Цена - 5 (при установке в начале игры, в свободном сценарии)

Защита **+1**.

Чтобы занять окоп нужно отдать приказ «оборона».

При занятии окопа необходимо сделать отметку в состоянии отряда.



1 - отметка о занятии окопа;

2 - защита увеличивается.

Отряд, который выполняет приказ «Оборона» и находится в окопе, получает **+2** к «Защите»: (**+1** за окоп и **+1** за приказ «Оборона»).

Окоп должен быть установлен у одной из сторон гекса.

Отряд в окопе имеет сектор стрельбы и фланги.

Если отряд получил приказ «Оборона», но окоп не занял, то отряд не получает сектор стрельбы, фланги и дополнительную защиту.
Окоп не может быть убран из игры.
Выход из окопа возможен только при выполнении одного из приказов передвижения.

ДОТ



Цена - 20 (при установке в начале игры, в свободном сценарии)

Защита **+2**.

Является сооружением, которое может быть уничтожено отрядами саперов и отрядами, которые могут назначить целью приказа Инженерные сооружения 🏠.

При уничтожении ДОТа все отряды, находящиеся в нем, также считаются уничтоженными.

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.



Чтобы занять ДОТ нужно отдать приказ «оборона», в таблице цель приказа» нужно поставить номер ДОТа, который занял отряд.

Отряд, который выполняет приказ «Оборона» и находится в ДОТе, получает **+3** к «Защите»: **+2** за Дот и **+1** за приказ «Оборона».

Получить приказ «оборона», не занимая ДОТ, нельзя.

ДОТ является разрушаемым элементом местности.

Выход из ДОТа возможен только при выполнении одного из приказов передвижения.

ДОТ не имеет ограничений по установке на местности, кроме реки. Показатели «Защиты» отряда, ДОТа и местности суммируются.

Понтонный мост



Является переправой через гекс с рекой.

Является сооружением, которое может быть уничтожено отрядами саперов и отрядами, которые могут назначить целью приказа Инженерные сооружения 🏠.

Движение как по равнине. Может быть построен в ходе игры отрядом сапёров.

Уничтожение мостов, переправ и ДОТов.

Эти сооружения могут быть уничтожены сапёрами путём подрыва, либо стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ 🏠. Стрельба по сооружениям ведётся по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания.

Местность

Равнина



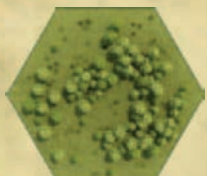
Невозможен приказ «Засада».
Отряды пехоты не могут выполнить приказ «Атака» на отряды бронетехники, легкие танки, средние танки и тяжелые танки.

Кустарник



Преграда на линии видимости.
Возможен приказ «Засада» только для отрядов пехоты и артиллерии.
Отряды пехоты не могут выполнить приказ «Атака» на отряды бронетехники, легкие танки, средние танки и тяжелые танки.

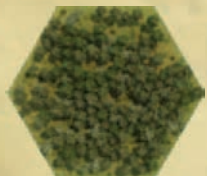
Редколесье



Преграда на линии видимости.
Возможен приказ «Засада» для всех типов отрядов.
Защита **+1** всем типам отрядов.
Движение для техники и бронетехники не возможно.

Танки при выполнении одного из приказов передвижения по редколесью двигаются на один гекс меньше. Минимальное расстояние, которое может пройти отряд по редколесью, составляет 1 гекс.

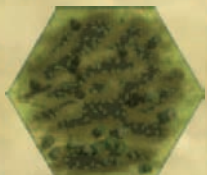
Лес



Преграда на линии видимости.
Возможен приказ «Засада» для отрядов пехоты.
Защита **+2**. Заходить на гекс с лесом могут только отряды пехоты.

Отряды пехоты могут передвигаться по лесу только на 1 гекс за один ход. В лесу возможен только Ближний Бой.

Болото



Движение возможно только для специальных отрядов, таких как разведка и партизанские отряды.

Река



Движение возможно только для саперных отрядов при наведении переправы, отрядов разведчиков и катеров.
Можно навести переправу.

Дорога



Походное движение:
Пехота **+1**, Техника **+3**, Бронетехника **+2**, Легкие танки **+2**, Средние танки **+2**, Тяжелые танки **+1**.
Дорога расположена на одном из видов местности, характеристики которой сохраняются.

Пашня



Невозможен приказ «Засада».
Отряды пехоты не могут выполнить приказ «Атака» на отряды бронетехники, легкие танки, средние танки и тяжелые танки.
Движение по пашне:

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.

Деревня



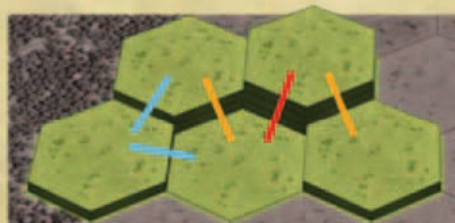
Защита **+1**.
Движение по правилам дороги.
Преграда на Линии видимости.
Пехота получает **+1** к значению, которое должно выпасть на кубиках при стрельбе в Ближнем Бою по технике, бронетехнике и танкам.

Город



Защита **+2**.
Движение по правилам дороги.
Преграда на Линии видимости.
Пехота получает **+2** к значению, которое должно выпасть на кубиках при стрельбе в Ближнем Бою по технике, бронетехнике и танкам.

Холм



— пологий склон
— крутой склон
— отвесный склон

Пологий склон

Гекс на 1 уровень выше или ниже.
При движении вверх отряд может пройти только 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.

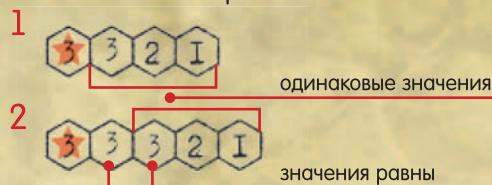
Отвесный склон

Гекс на 3 и более уровня выше или ниже. Передвижение возможно только для специальных отрядов, таких как, горнострелковые части.
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**.
Дальность стрельбы увеличивается на **1**.

Стрельба с холма



1 - Таблица дальности и меткости в карточке отряда;
2 - Для того же отряда при стрельбе с холма.
При стрельбе с холма дальность стрельбы увеличивается на один гекс. При этом меткость стрельбы изменяется так, как показано на схеме.

Содержание

Подготовка к игре	1		Развертывание	9
Основы игры	1		Смена сектора стрельбы	9
Отряд и Карточка Отряда	1		Сбор	9
Ход игры	2		Минирование	9
Фаза 1. Планирование и отдача приказов			Подрыв на минном поле	9
отрядам	2		Разминирование	9
Фаза 2. Выполнение приказов	3		Подрыв сооружений	10
Особые правила игры	3		Буксировка	10
Очередность выполнения приказов	3		Снятие колючей проволоки	10
Тест на стрельбу	3		Снятие противотанковых	
Стрельба по группе отрядов	3		заграждений	10
Линия видимости	3		Наведение переправы	10
Сектор стрельбы	3		Получение припасов	10
Фланги и тыл	3		Загрузка припасов	11
Приказы	4		Окопаться	11
 Оборона	4		Вырубка просеки	11
 Огонь на подавление	4		Приказы передвижения	11
 Стрельба	4		Группа	11
 Тест на стойкость	4		Столкновение	11
 Огневое подавление	4		Боевое движение	12
 Вылет авиации	5		Походное движение	12
Аэродром и подготовка к вылету	5		Ожидание	12
 Бомбардировка (штурмовка)	5		Стрельба в движении	12
 Ответный огонь	5		Посадка в транспорт	12
 Перехват	5		Высадка из транспорта	13
 Разведка	5		Специальные возможности отряда	13
 Высадка воздушного десанта	6		 Уничтожение колючей проволоки	13
 Патрулирование	6		 Стрельба по закрытой цели	13
 Снабжение наземных войск			 Стрельба по площади	13
по воздуху	6		 Танкобоязнь	13
 Сопровождение дружественного			Штаб	13
авиационного отряда	6		 Скрытое состояние	13
 Воздушный бой	7		 Зона командования	13
 Атака	7		 Корректировка огня	13
Отряд в Ближнем бою	8		 Боевой дух	13
Отряды пехоты в Ближнем бою	8		 Вызов авиации	13
Отход из Ближнего боя	8		Инженерные сооружения	14
Встречная атака	8		Местность	15
 Засада	8			
Отряд в засаде	8			
Стрельба отряда из засады	8			
Специальные приказы	8			
 Свертывание	8			

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

Автор игры: Константин Кривенко

Над созданием игры работали:

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

