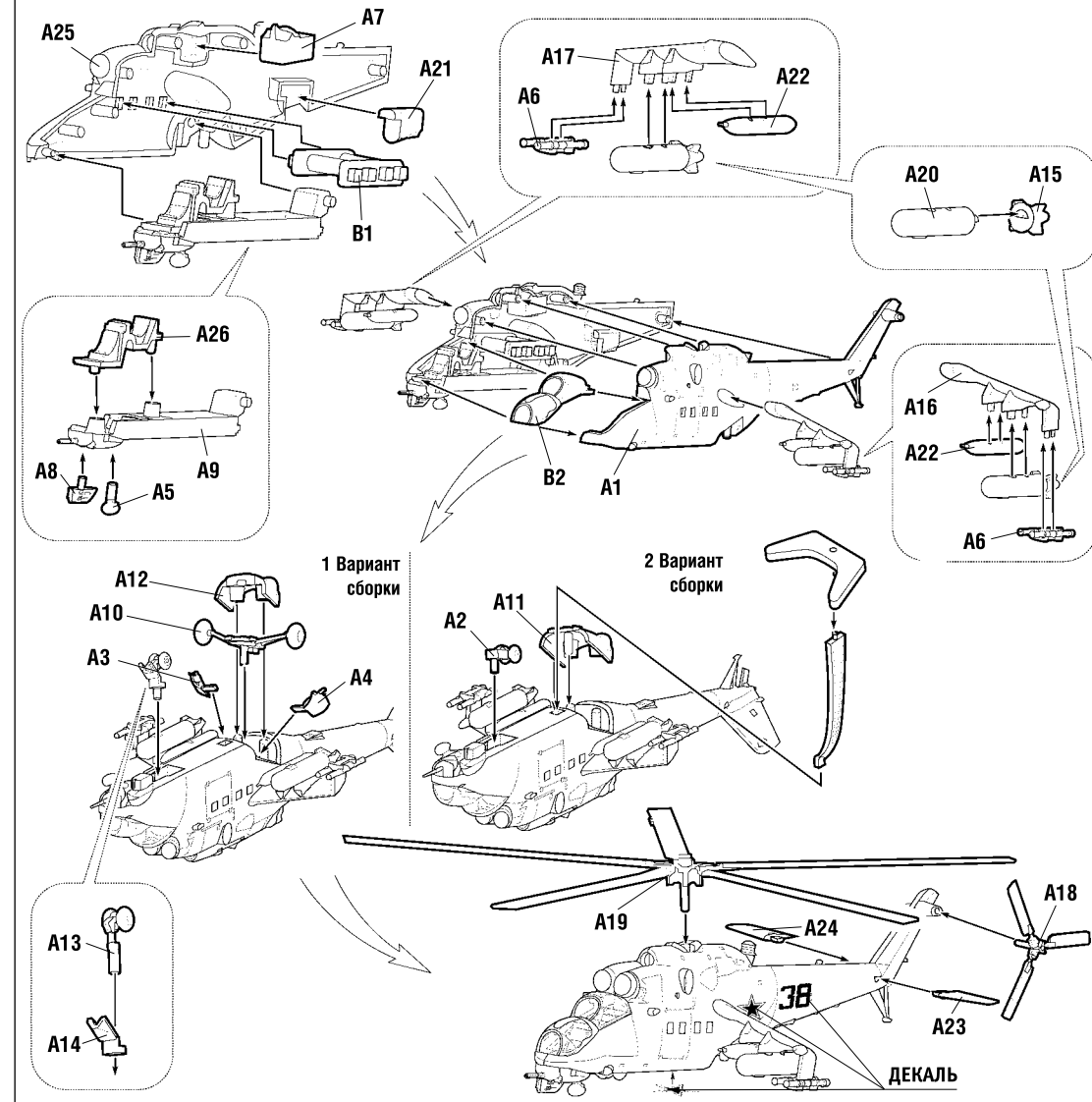


Вертолёт Ми-24, разработанный ОКБ М.Л. Миля на Московском вертолётном заводе, — это специализированный боевой вертолёт. В классификации НАТО известен как «Лань» и активно использовался в боевых действиях с 1972 года на стороне Советского Союза и еще более чем 30 стран. Советские пилоты неофициально называли Ми-24 «летающим танком» — за внушительную броню и огневую мощь. Как универсальный вертолёт Ми-24 может быть использован для транспортировки до восьми солдат, но в основном используется для огневой поддержки. Ми-24 может быть укомплектован самым разнообразным вооружением, необходимым для уничтожения укреплений и живой силы противника, борьбы с танками или вертолётами. Необходимый набор оружия подвешивается на небольших крыльях по бокам фюзеляжа в дополнение к встроенному пулемётному вооружению. При конструировании «Лани» прежде всего уделяли внимание скорости. Максимальная скорость Ми-24 достигает 320 км/час, а радиус действия — 225 км.

СОВЕТСКИЙ УДАРНЫЙ ВЕРТОЛЁТ МИ-24В

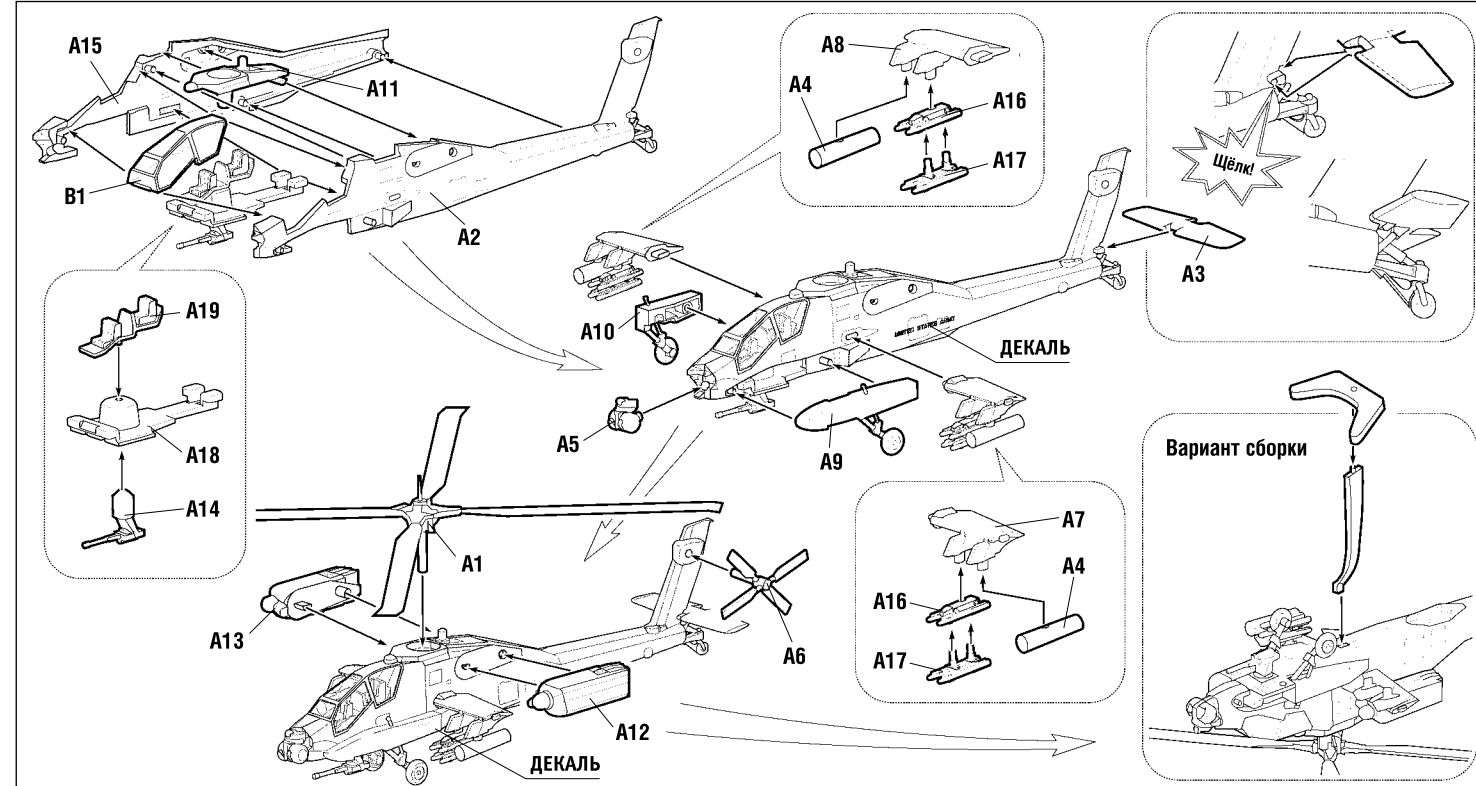
7403



Боевой вертолёт «Апач» AH-64 является основным ударным вертолётном, стоящим на вооружении США и некоторых их союзников. Начиная с 1986 года, когда первая вооружённая AH-64 эскадрилья достигла боевой готовности, было продано более 1000 единиц этого манёвренного вертолёт. Два независимых двигателя «Апач» вращают четырёхлопастные несущий и хвостовой винты и позволяют развивать крейсерскую скорость до 300 км/ч. Экипаж вертолёт размещается в двухместной кабине: впереди пилот — оператор вооружения, а позади него находится пилот. Изначально «Апач» проектировался для противотанкового и ближнего воздушного боя. Он вооружён 30-мм автоматической пушкой и может нести на четырёх узлах подвески различные виды оружия — обычно это ракеты «Хеллфайер» или блоки неуправляемых 70-мм ракет «Гидра». В носовой части фюзеляжа располагается прицельное и навигационное оборудование, обеспечивающее применение оружия, в том числе и ночью.

АМЕРИКАНСКИЙ ВЕРТОЛЁТ АПАЧ АН-64

7408



СДЕЛАНО В РОССИИ

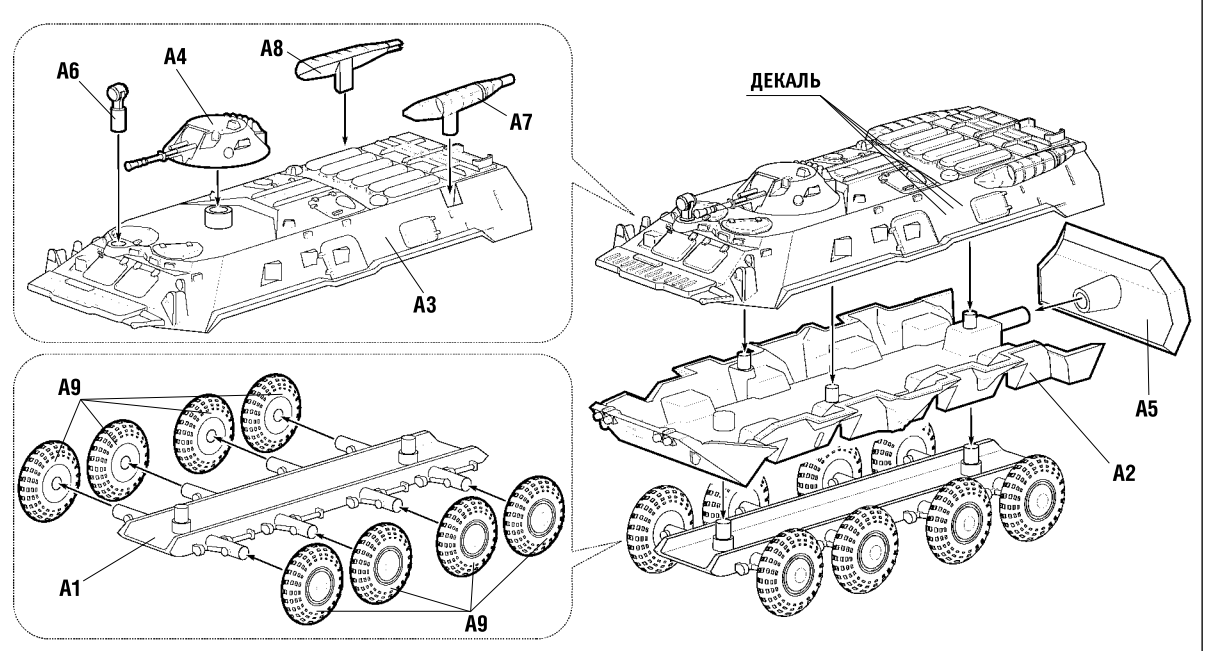
БИТВА ЗА НЕФТЬ



СОВЕТСКИЙ БРОНЕТРАНСПОРТЕР БТР-80

7401

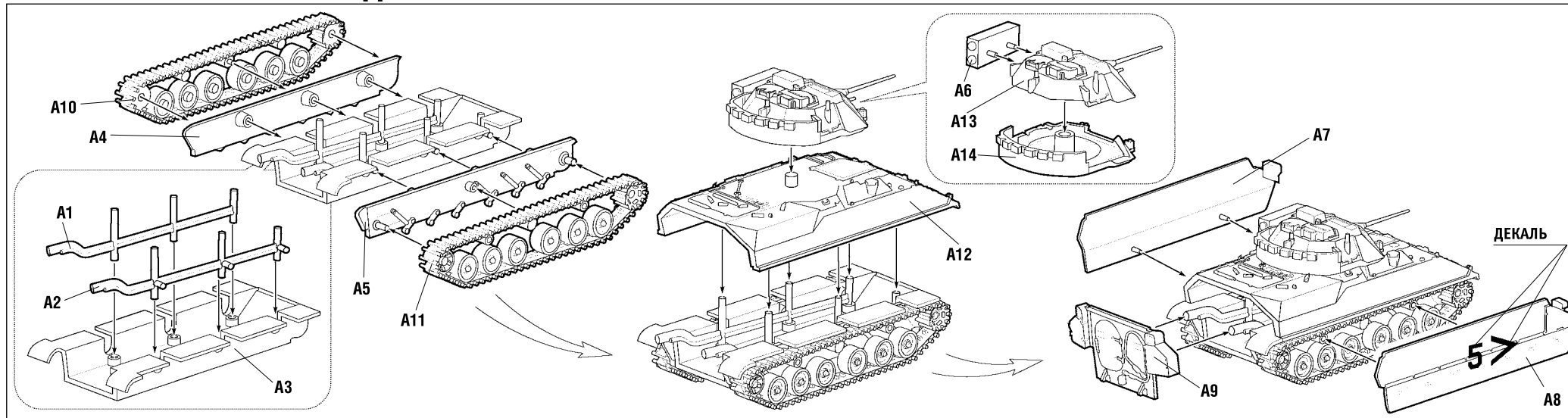
Бронетранспортёр для транспортировки личного состава на поле боя был создан в начале 1980-х. Он способен передвигаться как по земле, так и преодолевать впасть водные преграды. Его характерный восьмиколёсный силуэт довольно быстро стал узнаваемым во всём мире. Легковооружённый БТР-80 выживает на поле боя за счёт скорости и манёвренности. Более быстрый на любом типе ландшафта по сравнению с другими видами гусеничной техники, он развивает скорость до 80 км/ч при движении по дороге. Это делает БТР-80 отличной машиной огневой поддержки пехоты. БТР-80 управляется экипажем из трёх человек и может перевезти до семи готовых к бою солдат. После высадки десанта БТР-80 может обеспечить их огневой поддержкой из башенного 14,5-мм пулемёта КПВТ с круговым обстрелом и курсового 7,62-мм пулемёта ПКТ.



АМЕРИКАНСКАЯ БМП БРЭДЛИ М2А2

7406

Советский Союз защищал свою территорию, составлявшую около одной шестой части всей земной суши, за счёт хорошо укомплектованных наземных сил. Центральное место в стратегии защиты занимали мотострелковые батальоны. Имея на вооружении БТР и БМП, отряды пехоты были нацелены на быстрое реагирование и решение любых стратегических задач в тесном взаимодействии с советскими танковыми батальонами. В состав подразделения советских мотострелков входят командир отделения, пулемётчик с ручным пулемётом РПК-74, солдат с противотанковым гранатомётом РПГ-7 и два пехотинца с автоматами АК-74.

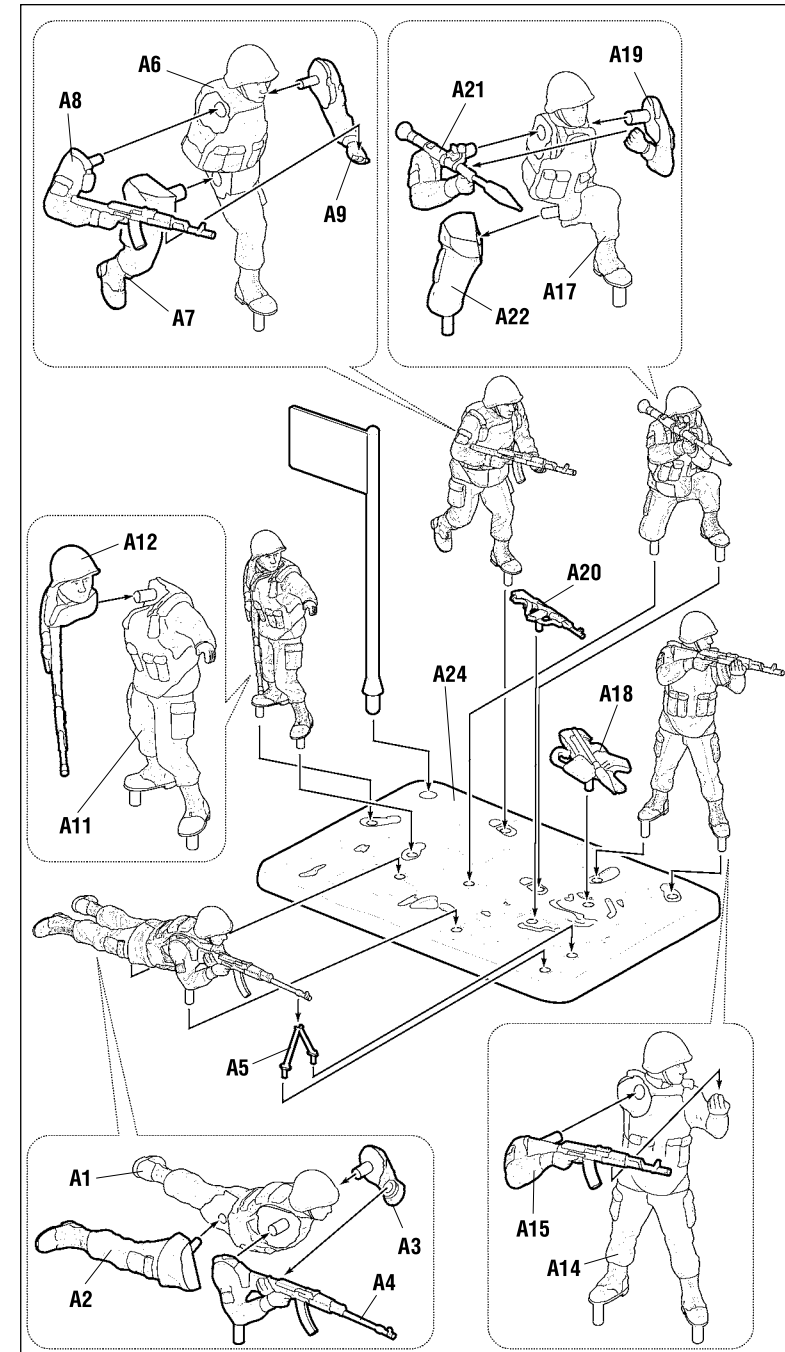


Боевая машина пехоты «Брэдли» была названа в честь Омара Брэдли – европейского полевого командира США времён Второй мировой войны. Эта модель была разработана в ответ на серию советских БМП и предназначена для транспортировки войск и разведки. На БМП «Брэдли» установлена 25-мм автоматическая пушка и две пусковые установки с противотанковыми ракетами. Пулемёт калибра 7,62 мм довершает вооружение машины. Корпус выполнен из алюминиевой брони, усиленной стальными пластинами. Экипаж состоит из трёх человек. Кроме него, машина перевозит до шести солдат вместе с их вооружением. На момент выпуска БМП «Брэдли» от неё требовались хорошая маневренность и проходимость на пересечённой местности, наравне с возможностью действий в составе новых боевых формаций с танками «Абрамс». Кроме того, БМП должна была обеспечивать защиту и огневую поддержку отрядов пехоты. Различные требования к функциональности конструкции привели к многочисленным задержкам выпуска машины и перерасходу средств. В результате «Брэдли» поступила на вооружение только в 1981 году, хотя её проектирование началось за 20 лет до этого.

Основным боевым подразделением армии США в 1990-х было мотопехотное отделение, чаще всего состоящее из пятидесяти солдат. Отделение делилось на две группы по пять человек. Этим солдат специально тренировали для выполнения разнообразных задач в пешем порядке и на технике. Боевая группа включает в себя командира, пулемётчика, стрелка из противотанкового гранатомёта и двух солдат со штурмовыми винтовками M16A1.

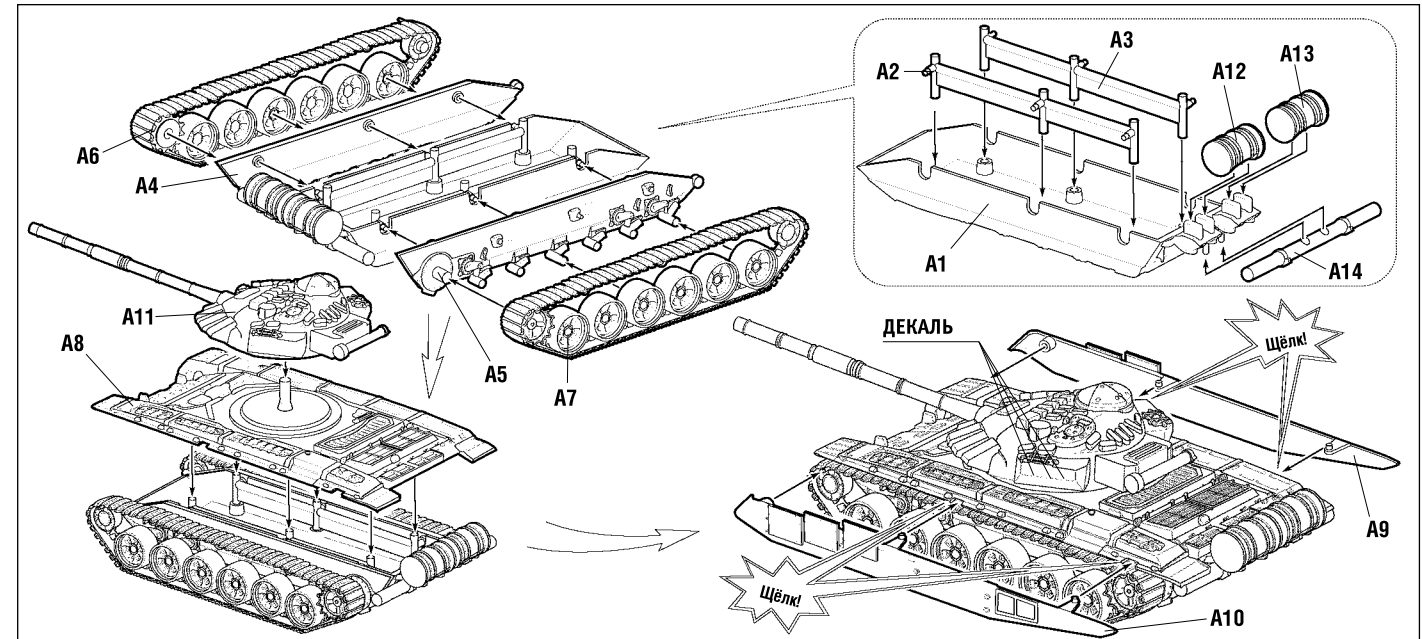
СОВЕТСКИЕ МОТОСТРЕЛКИ

7404



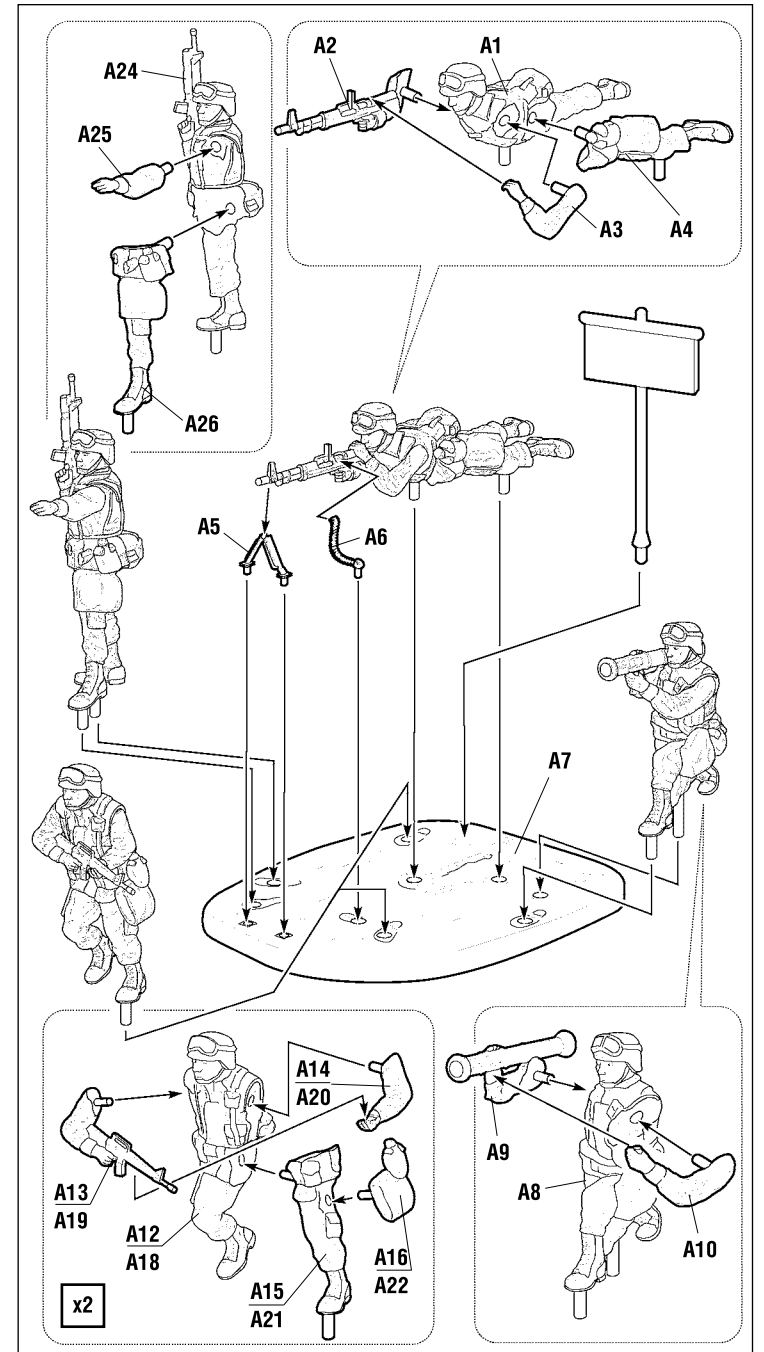
СОВЕТСКИЙ ОСНОВНОЙ БОЕВОЙ ТАНК Т-72Б

7400



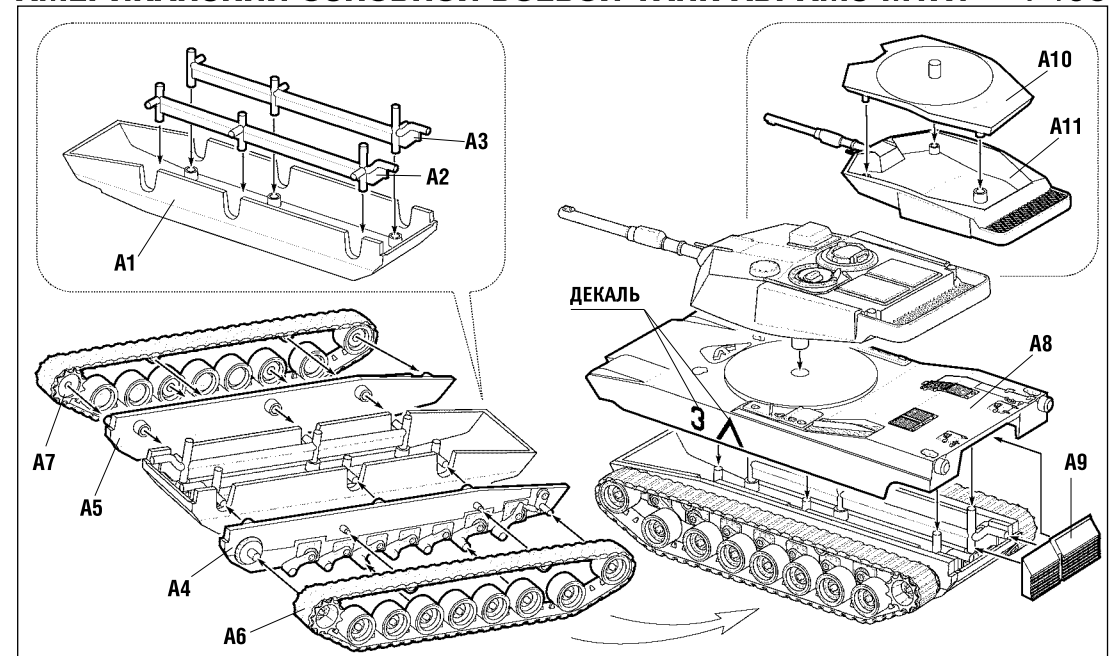
АМЕРИКАНСКАЯ МОТОПЕХОТА

7407



АМЕРИКАНСКИЙ ОСНОВНОЙ БОЕВОЙ ТАНК АБРАМС М1А1

7405



Танк Т-72Б, производящийся с 1988 года и по настоящее время, являлся самым широко распространённым танком на постсоветском пространстве. При массе в 44 тонны танк развивает скорость до 60 км/ч по шоссе. Т-72Б защищён «активной броней» и вооружён 125-мм гладкоствольной пушкой, стреляющей обычными боеприпасами или управляемыми противотанковыми ракетами. Конструкция шасси этого танка оказалась настолько надёжной и функциональной, что в дальнейшем она была использована в качестве основы для других многочисленных моделей бронированных транспортных средств. Танки Т-72Б и по сей день образуют мощный костяк Российской армии.

«Абрамс» М1А1 – один из самых тяжёлых когда-либо выпущенных танков (его масса более 60 тонн), несмотря на высокие показатели расхода топлива, обеспечивает превосходную защиту и огневую мощь. Принятый на вооружение армии США в 1985 году «Абрамс» М1А1 вооружён 120-мм гладкоствольным орудием с усовершенствованной и управляемой компьютером системой наведения, которая позволяет экипажу вести огонь даже при движении танка. Кроме того, три пулемёта обеспечивают достаточную противопехотную защиту.

ПАМЯТКА ИГРОКУ

КАРТОЧКА ОТРЯДА

Символ отряда

Численность отряда

Стойкость отряда

Защита

Специальные возможности и особые свойства отряда

Стоимость

Тип отряда

Огневая мощь отряда

Состояние отряда

Боезапас

ОГНЕВАЯ МОЩЬ ОТРЯДА

Дальность и меткость

Тип цели

Интенсивность огня

Символ армии

РАЗНИЦА ЦИФР В КОЛОНКАХ ЗАВИСИТ ОТ ЧИСЛЕННОСТИ ОТРЯДА

ХОД ИГРЫ

Один ход игры состоит из трех фаз:

1. Отдача приказов;
2. Тесты на восстановление;
3. Выполнение приказов.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ ПО ТИПУ

1. Приказы обороны.
2. Стрелковые приказы.
3. Приказ «Атака».
4. Приказ «Засада».
5. Специальные приказы.
6. Приказы передвижения.

СТОЙКОСТЬ

Правило прохождения «Теста на стойкость»

Уменьшение значения Стойкости за каждое повреждение

Начальное значение Стойкости отряда

Необходимо написать новое значение Стойкости

ОГНЕВОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

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

При переходе отряда в состояние Огневого подавления:

1. На лицевой стороне карточки в Состоянии отряда нужно поставить отметку в графе Огневое подавление.

Отметка о состоянии отряда

Значение Меткости становится равным значению, указанному в графе Огневого подавления

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

ТЕСТ НА СТРЕЛьБУ

1. Определить текущее значение Защиты цели (сумма базовой защиты, дополнительной защиты от местности, инженерных сооружений и выполняемого целью приказа). Текущее значение защиты записать в карточке цели.
2. Определить Линию видимости и дальность до цели.
3. Определить тип цели.
4. Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.
5. Бросить кубики.
6. Сверить выпавшие значения со значением Меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.
7. Убрать кубики со значениями, которые превышают Меткость стрельбы отряда на данной дистанции.
8. Кубики с оставшимися значениями считаются попаданиями.
9. Убрать количество попаданий, равное текущему значению Защиты цели. Оставшиеся попадания считаются повреждениями.
10. За каждое полученное повреждение снижается одна единица численности отряда. Необходимо зачеркнуть один символ численности. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются.



ОБОРОНА

Занять отряд противника

Оптика о назначении прицела отряду

Начер гонка, к которому будет назначен сектор стрельбы отряда

Зона действия в гонке, не представляющая опасность для отряда (секторы, на которых отряд может поддерживать продвижения войск)

Стрельба по нему

ОГОНЬ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур отряда противника, который будет топтан, или контур сектора отряда, представляющего опасность по отряду

СТРЕЛБА ПО ПЛОЩАДИ

Оптика о назначении прицела отряду

Начер гонка, который будет обстрелен

АТАКА

Оптика о назначении прицела отряду

Максимальная дальность передвижения

Начер отряда противника, который будет атакован

ЗАСАДА

Начер гонка, на котором выставляется засада

К + 1 засада: половина отряда назначается засада, сектор стрельбы

Оптика о назначении прицела отряду

Зона действия в гонке, от 0 до максимальной дальности передвижения

Начер гонка, к которому будет назначен сектор стрельбы отряда

СВЕТЫВАНИЕ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур отряда, который будет выделен прицелом

Начер (обозначен) гонка, представляющая опасность

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

Начер гонка, к которому будет назначен сектор стрельбы отряда

СМЕНА СЕКТОРА СТРЕЛБЫ

Оптика о назначении прицела отряду

Начер гонка, к которому будет назначен сектор стрельбы отряда

БОР

Оптика о назначении прицела отряду

МИНИРОВАНИЕ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

РАЗМИНИРОВАНИЕ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

ПОДРЫВ СООРУЖЕНИЙ

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

Оптика о назначении прицела отряду

ПОДЖОГ

Оптика о назначении прицела отряду

БУКСИРОВКА

Оптика о назначении прицела отряду

СНЯТИЕ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОДОК

Оптика о назначении прицела отряду

СНЯТИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫХ ЗАГРАЖДЕНИЙ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

НАВЕДЕНИЕ ПЕРЕПРАВ

Начер холма, который отряд должен выделен прицелом

Оптика о назначении прицела отряду

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

ЗАГРУЗКА ПРИПАСОВ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

ОКОПАТЬСЯ

Оптика о назначении прицела отряду

Контур холма, необходимый для выполнения прицела

РАЗВЕДКА

Оптика о назначении прицела отряду

Максимальное значение, которое должно выскать на рубке для успеха разведки

Оптика о назначении прицела отряду

Начер холма, необходимый для выполнения прицела

Оптика о назначении прицела отряду

КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ АРТИЛЛЕРИИ

Оптика о назначении прицела отряду

Начер холма, необходимый для выполнения прицела

САМООКАЛЫВАНИЕ

Оптика о назначении прицела отряду

ХИМИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Оптика о назначении прицела отряду

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА

Оптика о назначении прицела отряду

ДВИЖЕНИЕ

Максимальная дальность передвижения

Оптика о назначении прицела отряду

СТРЕЛБА В ДВИЖЕНИИ

Максимальная дальность передвижения

Оптика о назначении прицела отряду

Начер холма, который будет обстрелен

ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ

Оптика о назначении прицела отряду

Начер холма, который будет обстрелен

ВЫСАДКА ИЗ ТРАНСПОРТА

Оптика о назначении прицела отряду

ПОСТАНОВКА ДЫМОВОЙ ЗАВЕСЫ В ДВИЖЕНИИ

Оптика о назначении прицела отряду

ДВИЖЕНИЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕПЛОВЫХ ЛОВУШЕК

Занять отряд противника

Максимальная дальность передвижения

Оптика о назначении прицела отряду

ОГОНЬ

Начер отряда противника, который будет обстрелен

Оптика о назначении прицела отряду

ПОЛЕТ

Максимальная дальность передвижения

Оптика о назначении прицела отряду

СТРЕЛБА В ДВИЖЕНИИ ВЕРТОЛЕТНОГО ОТРЯДА

Начер отряда противника, который будет обстрелен

Максимальная дальность передвижения

Оптика о назначении прицела отряду

ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ

Оптика о назначении прицела отряду

ПОСАДКА

Оптика о назначении прицела отряду

ВЗЛЕТ

Оптика о назначении прицела отряду

ART OF
TACTIC

Константин Кривенко



7409



БИТВА ЗА НЕФТЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПЕРВАЯ РЕДАКЦИЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ДЛЯ БЫСТРОГО ОСВОЕНИЯ ПРАВИЛ ИГРЫ ЖЕЛАТЕЛЬНО ПОНЯТЬ НЕСКОЛЬКО ОСНОВНЫХ ПРИНЦИПОВ .



1. Игроки действуют одновременно в каждой фазе игры. Они одновременно отдают приказы своим отрядам и одновременно выполняют одинаковые приказы. Естественно, определенные действия игроки выполняют по очереди, например, броски кубиков при стрельбе двух отрядов друг по другу.

Но при этом все равно считается, что эти отряды стреляют одновременно. Если два отряда получили приказы двигаться на один и тот же гекс, они движутся одновременно, по принципу «гекс за гексом».

2. Каждому отряду в игре соответствует его персональная карточка, где указаны все возможные приказы, которые могут быть отданы этому отряду, и все возможные особые свойства и состояния этого отряда. Отряд не может получить приказ, символа которого нет в его карточке. Например, если в карточке нет символа приказа «Стрельба в движении», этот отряд не может получить приказ «Стрельба в движении».

3. В основе игры лежит реалистичность отображения боя на игровом столе. Естественно, невозможно в настольной игре учесть все нюансы и тонкости.

Но в этой игре, как и в реальном бою, действуют основные правила для любого командира, которые можно считать тактическими советами для игроков:

- старайтесь предугадать действия противника;
- блефуйте, старайтесь ввести противника в заблуждение;
- ведите разведку;
- грамотно используйте особенности местности;
- концентрируйте огонь и атаки на главных целях и объектах;
- берегите свои войска, не подставляйте их под огонь противника.

4. Игра "Hot War" - это расширяемая игровая система. В стартовый набор «Битва за нефть» входят отряды, необходимые для изучения правил и разыгрывания нескольких простых сценариев. Игровая система постоянно пополняется новыми наборами пехоты, артиллерии, танков и авиации, которые продаются отдельно. В каждый набор входит карточка отряда с его уникальными свойствами и возможными приказами. О всех дополнительных наборах и игровых дополнениях вы можете узнавать на сайте www.hotwar1990.com. Сайт обновляется регулярно.

5. Вы можете создавать свои собственные сценарии или загружать новые сценарии с нашего сайта www.hotwar1990.com. Библиотека сценариев постоянно обновляется, и Вы можете принять участие в ее пополнении.

НАЧАЛО ИГРЫ

Игра проводится на игровом поле, которое состоит из шестиугольных клеток – гексов, на каждом из которых изображен определенный вид местности. Каждый гекс имеет свой номер, который показывает расположение отряда на игровом поле.

При стыковке отдельных частей игрового поля некоторые гексы могут иметь два или четыре номера. В этом случае в приказах на карточках отрядов и в сценариях игры указывается только один из номеров.

Перед началом игры выберите один из сценариев. Для начинающих игроков мы рекомендуем первым выбрать обучающий сценарий из прилагаемой книги сценариев. Если обучающий сценарий уже вами отыгран, то можно перейти к следующим сценариям. Более опытные игроки могут найти новые дополнительные сценарии, которые постоянно пополняются, на сайте игры www.hotwar1990.com.

Подготовьте игровое поле, как указано в сценарии. Аккуратно отделите детали от литников и соберите модели отрядов, как показано в схеме сборки. Расставьте отряды согласно выбранному сценарию. Далее следуйте указаниям выбранного сценария.

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

ОТРЯД И КАРТОЧКА ОТРЯДА



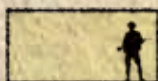
Отряд – основная единица в игре, представленная моделью на игровом поле и карточке с характеристиками, свойствами и доступными для отряда приказами. На карточке и на флаге модели отряда необходимо написать один и тот же номер.

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ ОТРЯДА

На лицевой стороне карточки Отряда указаны все его параметры, характеристики, свойства и возможные состояния.



ТИП ОТРЯДА



В этой графе, так же, как и на обороте карточки, необходимо написать такой же номер, как на флаге модели отряда.

Символ в графе показывает принадлежность отряда к конкретному типу. В игре представлены различные типы отрядов:

Пехота	
Артиллерия	
Техника	
Бронетехника	
Легкие танки	
Тяжелые танки	
Вертолеты*	
Легкая авиация*	
Тяжелая авиация*	

*Авиационные отряды

ИЗОБРАЖЕНИЕ ОТРЯДА



Изображение отряда на карточке показывает соответствие карточки и модели отряда.

ЧИСЛЕННОСТЬ ОТРЯДА

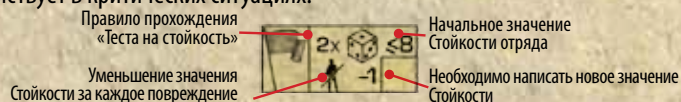


Количество символов показывает максимальную численность отряда. За каждое полученное повреждение нужно зачеркнуть один символ. При зачеркивании последнего символа отряд убирается с игрового поля и считается уничтоженным.

Если отряд в течение хода понес потери в численности, то он должен будет пройти Тест на стойкость (см. стр. 5).

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.



За каждое полученное повреждение Стойкость отряда уменьшается. При получении повреждений отряд должен пройти Тест на стойкость (см. стр. 5).

ЗАЩИТА

Защита отряда – это совокупный показатель защитного снаряжения пехоты (брони у техники) и уровня подготовки солдат (экипажа).



Некоторые приказы, инженерные сооружения и типы местности увеличивают (или уменьшают) Защиту отряда.

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

Если Защита отряда становится равной 0, то каждое новое попадание считается повреждением и снижает численность на одну единицу. В начале каждого хода Защита отряда становится равной начальному значению, которое указано на карточке.

Пример. В один ход взвод танков Т-72 со значением Защиты 3 был назначен целью приказов «Огонь» взводом танков М1 «Абрамс» и двумя взводами БМП М2 «Брэдли».

Взвод танков Т-72 выполняет приказ «Оборона» и находится в редколесье, поэтому имеет дополнительную Защиту +1 от приказа и +1 от местности. Итого Защита взвода танков Т-72 в этом ходу равна 5.

Запишите текущее значение Защиты, как показано на рисунке:



Стрельба взводом танков М1 «Абрамс» наносит два попадания. Защита взвода Т-72 стала равна 3.

Стрельба первым взводом БМП М2 «Брэдли» наносит одно попадание. Защита взвода Т-72 стала равна 2.

Стрельба вторым взводом БМП М2 «Брэдли» наносит три попадания. Первые два попадания снижают Защиту взвода Т-72 до 0. Третье попадание, так как теперь Защиты у взвода Т-72 больше нет, считается повреждением и уменьшает численность отряда на одну единицу. Таким образом, после обстрела тремя отрядами противника в течение одного хода взвод танков Т-72 имеет численность 2 единицы и не имеет Защиты.



Из-за того, что взвод танков Т-72 понес потери в численности, он теперь должен пройти Тест на стойкость. Тест не был пройден, и отряд оказывается в состоянии «Огневое подавление».



в описании приказа количество единиц боезапаса. Если у отряда недостаточно единиц боезапаса, требуемых для выполнения приказа, то данный приказ отряд выполнить не может, пока не произведет пополнение боезапаса.

При пополнении боезапаса метки нужно стереть.

СТОИМОСТЬ

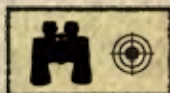


Каждому отряду присвоена своя игровая стоимость, которая используется при наборе армий перед началом игры в случае игры по собственному или свободному сценарию.

С развитием игровой системы «Hot War» стоимость отрядов будет меняться. Следите за новостями на сайте www.hotwar-1990.com.

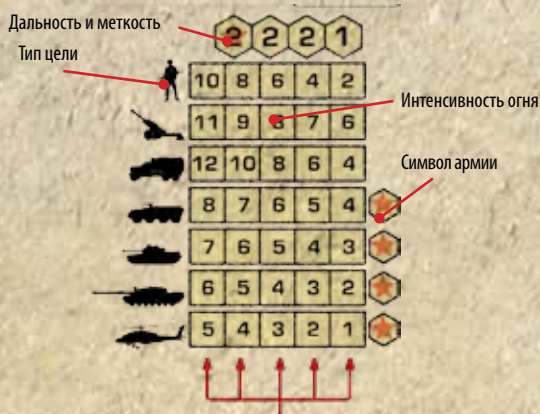
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И СВОЙСТВА

ОТРЯДА



Отряд должен следовать в ходе игры особым правилам согласно указанным в карточке свойствам. Свойствами и возможностями, которые в карточке Отряда не указаны, отряд воспользоваться не может. Правила всех свойств описаны на стр. 17-18.

ОГНЕВАЯ МОЩЬ ОТРЯДА



СОСТОЯНИЕ ОТРЯДА



В графах показаны все состояния, которые может принять отряд. При переходе в одно из состояний необходимо сделать отметку в соответствующей графе. Как только отряд перестает находиться в указанном состоянии, отметку необходимо стереть.

ТИП ЦЕЛИ

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

БОЕЗАПАС



Количество обойм показывает максимальный боезапас отряда.



Единицей боезапаса считается изображение одной обоймы.

При выполнении некоторых приказов необходимо зачеркнуть указанное

ИНТЕНСИВНОСТЬ ОГНЯ

Для каждого типа цели используется своя шкала интенсивности огня. В каждой графе шкалы в зависимости от численности отряда указано количество кубиков, которое потребуется при прохождении Теста на стрельбу.

С уменьшением численности отряда его интенсивность огня уменьшается.

Пример. Выполняя приказ «Огонь» по пехоте противника отрядом пехоты в полной численности, нужно бросить 10 кубиков. А при численности этого же отряда в 3 единицы при выполнении приказа «Огонь» нужно бросить уже не 10 кубиков, а только 6.

СИМВОЛ АРМИИ



Этот символ указывает на то, что отряд данного типа может быть атакован только в Ближнем бою. Отряды должны находиться на одном и том же гексе.



ДАЛЬНОСТЬ И МЕТКОСТЬ

Первый гекс, отмеченный символом армии, - это гекс, на котором находится сам отряд игрока. Значение в первом гексе используется только в Ближнем бою. Остальные гексы показывают, на каком удалении может быть поражен отряд противника. В каждом гексе указано максимальное значение, которое должно выпасть на кубиках для попадания при проведении Теста на стрельбу.

При стрельбе с высот дальность поражения увеличивается (см. стр. 28).

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ ОТРЯДА



На оборотной стороне карточки изображены символы приказов, которые отряд может выполнить. Отряд не может ни при каких условиях выполнить приказ, символ которого не изображен на оборотной стороне его карточки.

Исключение: приказ «Ожидание».

Подробное описание приказов находится в разделе «Приказы» (стр. 6-17).

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

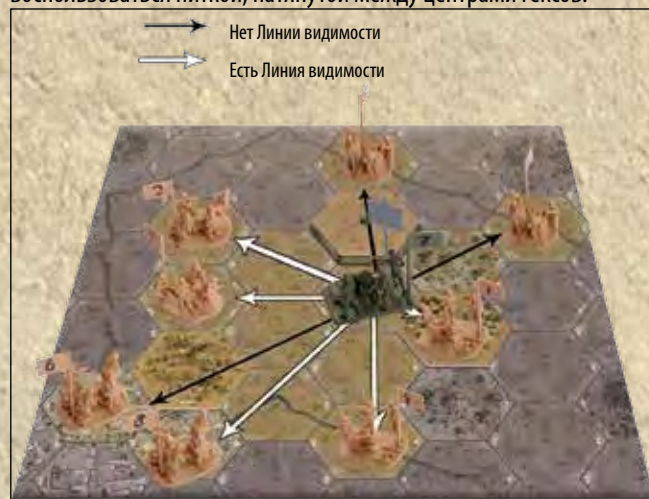
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

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 считалась видимой, на этой линии не должно быть гексов с местностью, которая дает преграду на Линии видимости. Какие именно типы местности являются преградой на Линии видимости, указано в описаниях Местности (стр. 25-26), но не более чем на 2 гекса (даже за 3 и более уровней высоты).

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

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



Дальность Линии видимости для всех наземных отрядов составляет не более 7 гексов. У вертолетных отрядов дальность Линии видимости составляет 9 гексов. Цель, которая находится дальше дальности Линии видимости, считается невидимой для отряда.

Некоторые отряды, такие как разведчики, имеют ограничение дальности Линии видимости не 7 гексов, как другие отряды, а 9 гексов.

У отрядов, которые находятся на холме, дальность Линии видимости увеличивается на +1 за каждый уровень высоты (см. Холм, стр. 28), но не более чем на 2 гекса, даже за 3 и более уровня высот.

У отрядов, которые находятся в состоянии «Огневое подавление», дальность Линии видимости равна 1 гексу.

У отрядов, которые находятся в Ближнем бою, дальность Линии видимости равна 1 гексу.

ТЕСТ НА СТРЕЛЬБУ



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



2. Определить Линию видимости и дальность до цели.

3. Определить тип цели.

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

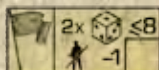
- Бросить кубики.
- Сверить выпавшие значения со значением Меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.
- Убрать кубики со значениями, которые превышают Меткость стрельбы отряда на данной дистанции.



Меткость отряда равна 2.

- Кубики с оставшимися значениями считаются попаданиями.
- Убрать количество попаданий, равное текущему значению Защиты цели. Оставшиеся попадания считаются повреждениями.
- За каждое полученное повреждение снижается одна единица численности отряда. Необходимо зачеркнуть один символ численности. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются.

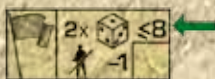
ТЕСТ НА СТОЙКОСТЬ



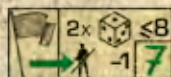
Тест на стойкость проводится немедленно в следующих случаях:

- Отряд получил повреждения (понес потери в численности);
- Отряд стал целью приказа «Атака» и был атакован во фланг или тыл;
- Отряд попал в зону химического заражения и не находится в состоянии «Химзащита».
- Отряд проходит Тест на восстановление.
- Отряд попал в засаду.

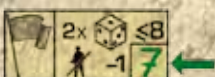
При прохождении Теста на стойкость нужно бросить два кубика. Для удачного прохождения теста сумма выпавших значений на кубиках не должна превысить значение Стойкости отряда на момент прохождения теста.



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



Новое значение Стойкости нужно записать в соответствующую графу.



При прохождении Теста на стойкость учитывается значение Стойкости отряда с учетом полученных повреждений.

Пример. Отряд пехоты получил одно повреждение и потерял 1 единицу численности, поэтому значение его Стойкости уменьшается на 1, как показано в таблице Стойкости. Теперь Стойкость отряда равна не 8, а 7.

При прохождении Теста на стойкость нужно бросить 2 кубика. Выпали значения 5 и 3, что в сумме больше, чем нынешнее значение Стойкости отряда. Тест на стойкость считается непройденным.

ОГНЕВОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

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

При переходе отряда в состояние Огневого подавления:

- На лицевой стороне карточки в Состоянии отряда нужно поставить отметку в графе «Огневое подавление».



- Все приказы, которые еще не были выполнены в этот ход, отменяются.
- Отряд может только вести ответный огонь в Ближнем бою, при этом меткость ответного огня равна значению, указанному в графе состояния Огневого подавления.
- Отряд имеет дистанцию видимости 1 гекс.
- Отряд не получает дополнительную защиту от местности.
- Если отряд пехоты находился в окопе, то он больше не считается находящимся в окопе. Отметку в графе состояния «В окопе» необходимо стереть.
- Если отряд Бронетехники, Легких или Тяжелых танков находился в танковом окопе, то он продолжает в нем находиться и получать от него дополнительную защиту.

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

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько ходов согласно условиям сценария. Перед началом игры нужно определить направление ветра (см. Сильный ветер, стр. 14) и направление течения реки. Один ход игры состоит из трех фаз:

- Отдача приказов;
- Тесты на восстановление;
- Выполнение приказов. Фаза хода считается завершенной, если все игроки закончили выполнение действий. Пока одна фаза хода не будет закончена, никто из игроков не может начать выполнение действий следующей фазы.



ФАЗА 1. ПЛАНИРОВАНИЕ И ОТДАЧА ПРИКАЗОВ ОТРЯДАМ

Игроки должны скрытно от противника отдать приказы всем своим отрядам, даже тем, которые находятся в состоянии Огневого подавления. В этой фазе хода игроки не должны видеть, какие приказы отдаются отрядам противника.

В один ход одному отряду можно отдать только один приказ. Сразу несколько приказов один отряд получить не может, кроме случая, когда отряд выполняет продолжительный приказ и прерывает его для выполнения нового приказа.

Чтобы отдать приказ отряду, необходимо поставить все отметки в соответствующей графе Приказа (стр. 6-17).

ОЖИДАНИЕ

Если игрок по каким-либо причинам не отдал приказ своему отряду, то в течение данного хода игры считается, что отряд выполняет приказ «Ожидание» (стр. 16).

ФАЗА 2. ТЕСТЫ НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Отряды, которые в прошлом ходу находились в состоянии Огневого подавления, должны пройти Тест на стойкость.

Если Тест на стойкость был пройден, то отряд действует как обычно и может выполнить полученный приказ.

Если Тест на стойкость не был пройден, то отряд остается в состоянии Огневого подавления в течение всего хода и должен будет снова проходить Тест на восстановление в фазу 2 следующего хода.

ФАЗА 3. 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 приказов по типу.

Приказы одного типа выполняются одновременно.

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

ПРЕРЫВАНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЛИТЕЛЬНОГО ПРИКАЗА

Если отряд выполняет длительный приказ, на выполнение которого требуется более одного хода, то игрок может прервать выполнение данного приказа. В начале хода вместо отметки о продолжении выполнения приказа игрок может отдать новый приказ.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ ПО ТИПУ

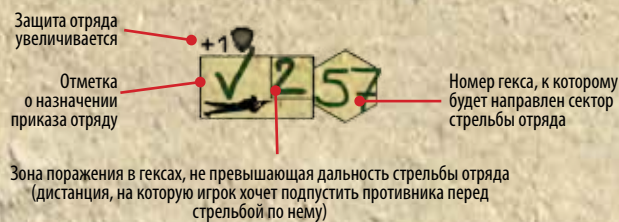
1. Приказы обороны.
2. Стрелковые приказы.
3. Приказ «Атака».
4. Приказ «Засада».
5. Специальные приказы.
6. Приказы передвижения.

Все приказы в игре распределены по типам. В описании приказов указано, к какому типу каждый из них относится (стр. 6-17).

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

ПРИКАЗЫ

1. ПРИКАЗЫ ОБОРОНЫ ОБОРОНА



Расходуется одна единица Боезапаса,



но только если производится стрельба по противнику.

Отряды, у которых есть свойство «Сектор стрельбы», могут выполнить приказ «Оборона», только если находятся в развернутом состоянии.

У отряда в Обороне появляется Сектор стрельбы (см. Сектор стрельбы, стр. 6).

Зона поражения отряда должна равняться минимум одному гексу.

Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения и на Линии видимости окажется отряд противника. Отряд в Обороне не обстреливает отряд противника, тип которого не указан в его карточке в качестве цели.

Отряд противника прерывает выполнение своего приказа на том гексе, где был обстрелян отрядом в Обороне. Стрельба из Обороны проводится по общим правилам. Если после обстрела отряд не перешел в состояние Огневого подавления, то он должен продолжить выполнение своего приказа. Если после обстрела в зоне поражения отряд понес потери и не прошел Тест на стойкость, то он немедленно переходит в состояние Огневого подавления и уже не может продолжить выполнение полученного приказа.

Если в Зоне поражения оказывается одновременно несколько отрядов противника, то игрок, чей отряд находится в Обороне, должен выбрать, по какому отряду противника назначить стрельбу.

Если в Зоне поражения отряда, который имеет в качестве типов целей и наземные и авиационные отряды, появляется авиационный отряд, то игрок, чей отряд находится в обороне, может отказаться от обстрела данного отряда противника.

Пример. Это дает возможность игроку, пропустив авиационный отряд, обстрелять наземный отряд, так как передвижение авиационных и наземных отрядов имеет разные по типу приказы, которые выполняются в разной очередности.

Отряд в Обороне может обстрелять противника только один раз в ход, не считая случая, когда после стрельбы он оказался еще и в Ближнем бою.

СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ



Отряды, у которых есть Сектор стрельбы, могут вести стрельбу по отряду противника, только если он попадает в Сектор стрельбы. В остальных направлениях отряды вести стрельбу не могут.

ПРИКРЫТИЕ ПЕХОТЫ

Если отряд Пехоты и отряд Бронетехники, Легких или Тяжелых танков выполняют приказ «Оборона» на одном и том же гексе (отряды должны выполнять один и тот же приказ и быть направленными в сторону одного и того же гекса), отряд Пехоты получает +1 к Зщите и +1 к Стойкости.

2. СТРЕЛКОВЫЕ ПРИКАЗЫ

Стрельба всех отрядов происходит одновременно. Потери убираются из игры только после выполнения всех Стрелковых приказов всеми игроками.

Пример. Советский мотострелковый взвод и взвод американской пехоты ведут стрельбу друг по другу. Сначала Тест на стрельбу проходит советский мотострелковый взвод. По результатам стрельбы американский взвод получает два повреждения и несет 2 потери в численности. Следующим Тест на стрельбу проходит взвод американской пехоты. Несмотря на уже полученные потери, тест проводится для отряда в полной численности. Советский мотострелковый взвод после обстрела несет 3 потери в численности. Только после того, как оба отряда прошли Тесты на стрельбу, зачеркиваются потери на карточках и отряды проходят Тесты на стойкость с учетом полученных повреждений.

ОГОНЬ



Расходуется одна единица Боезапаса.



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

СТРЕЛБА ПО ПЛОЩАДИ



В качестве цели указывается не номер отряда противника, а номер гекса на котором находится противник.

Гекс, который будет обстрелян, должен находиться на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы отряда. Если цель не находится на Линии видимости стреляющего отряда, она должна находиться на Линии видимости союзного отряда со свойством «Целеуказание».



Тест на стрельбу проводится для всех отрядов, которые находятся на обстреливаемом гексе, отдельно, в том числе для отрядов, находящихся в засаде. Только отряд, имеющий этот значок, может стрелять по площади.

3. АТАКА



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

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

Исключение: передвижение через гекс, на котором находится отряд противника в засаде (см. Засада, стр. 8).

Ближний бой проводится с применением правила Теста на стрельбу. В Ближнем бою каждый отряд, кроме отрядов в Огневом подавлении, имеет влияние местности того гекса, на котором происходит Ближний бой, независимо от того, когда и с какого гекса они вступили в Ближний бой.

Если цель атаки оказалась уничтоженной до того, как отряды оказались на одном гексе, то отряд, выполняющий приказ «Атака», выполняет движение на гекс, на котором находилась цель приказа «Атака», но не тратит боезапас. Если на том же гексе находятся другие отряды противника, и они не выполняют приказ «Оборона», атакующий отряд не вступает с ними в Ближний бой в текущем ходу.

ВСТРЕЧНАЯ АТАКА

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

ПРИКРЫТИЕ ПЕХОТЫ

Если отряд Пехоты и отряд Бронетехники, Легких или Тяжелых танков выполняют приказ «Атака» и маршруты их передвижения в данный ход полностью совпадают, отряд Пехоты получает +1 к Зщите и +1 к Стойкости.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Расходуется одна единица Боезапаса у всех отрядов, которые участвуют в Ближнем бою.



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

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

Ближний бой не происходит между наземными и авиационным отрядами. При этом они могут вести огонь друг по другу, если авиационный отряд находится на гексе с наземным отрядом. Отряды в этом случае не будут считаться в Ближнем бою. Авиационный и наземный отряды могут выполнять любой приказ, «Отход из боя» не требуется. Если в конце хода на одном гексе остались отряды противников, то все отряды, которые участвуют в этом Ближнем бою, не могут получить новых приказов в следующем ходу, кроме приказа на отход из боя, и обязаны продолжить Ближний бой одновременно с выполнением других приказов «Атака». В этом случае отряды считаются связанными боем. Каждому отряду вместо отдачи приказа необходимо указать в карточке в графе приказа «Атака» номер отряда противника, который будет атакован.

У отрядов, которые находятся в Ближнем бою, имеют дальность Линии видимости не 7 гексов, как обычно, а только 1.

ОТХОД ИЗ БЛИЖНЕГО БОЯ

Отряды могут выйти из Ближнего боя.

Отряд должен получить приказ «Движение».

Отойти можно только на соседний гекс (нужно указать номер гекса в Маршруте движения).

Отряд не может отойти на гекс, занятый противником, или на гекс, где также происходит Ближний бой.

По отряду, который отходит из Ближнего боя, попадания противником наносятся как обычно, одновременно с выполнением других приказов «Атака».

Отряд, который отходит из Ближнего боя, по противнику не стреляет.

Отряд, который отходит из Ближнего боя, не тратит боезапас.

Отход из Ближнего боя происходит одновременно с выполнением других приказов на передвижение.

Если при отходе были получены повреждения и Тест на стойкость не был пройден, то отряд не перемещается на соседний гекс и сразу же оказывается в состоянии Огневого подавления.

ОТСУТСТВИЕ БОЕПРИПАСОВ

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

ВЫНУЖДЕННЫЙ ОТХОД ИЗ БОЯ

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

ФЛАНГИ И ТЫЛ



Сектор стрельбы может быть направлен только в одну из сторон гекса. Все остальные стороны гекса считаются флангами и тылом отряда. Отряд, который не имеет Сектора стрельбы, также не имеет Флангов и Тыла.

Если отряд был назначен целью приказа «Атака» во Фланг или Тыл,

то перед проведением Ближнего боя этот отряд должен пройти Тест на стойкость. Если отряд не пройдет Тест на стойкость, то он немедленно должен будет перейти в состояние Огневого подавления. В этом случае значение его меткости будет использоваться, как указано в графе Огневого подавления.

Если отряд выполняет приказ «Атака» и атакует противника, который находится в окопе, во Фланг или Тыл, то отряд противника не будет получать дополнительную Защиту от окопа, даже если успешно прошел Тест на стойкость.

Если на гексе с отрядом, который имеет Сектор стрельбы, находится дружественный отряд, не имеющий Сектора стрельбы, то Фланги и Тыл считаются прикрытыми. В этом случае при атаке отряда, который имеет Сектор стрельбы, со стороны Флангов или Тыла, Тест на стойкость не проводится.

4. ЗАСАДА



Если дальность стрельбы 0, то отряд не имеет Зоны поражения, Сектора стрельбы, Флангов и Тыла.



При выполнении приказа необходимо поставить отметку в состоянии отряда в графе «Засада». При получении приказа «Засада» отряд не должен находиться в состоянии Химической защиты (см. приказ «Химическая защита», стр. 13).

ОТРЯД В ЗАСАДЕ

Отряд, который получил приказ «Засада», убирается с игрового поля и помещается на свою карточку, но продолжает оставаться в игре. Считается, что отряд находится в Засаде.

В Засаде отряд может находиться несколько ходов по усмотрению игрока, пока не получит новый приказ или пока не будет обнаружен. Если отряд остается в Засаде на следующий ход, то приказ отдавать ему не нужно, действующим считается отданный ранее приказ.

Отряд в Засаде не может быть назначен целью приказов «Огонь», «Атака» и «Стрельба в движении».

Отряды, у которых есть свойство «Сектор стрельбы», могут выполнить

приказ «Засада», только если находятся в развернутом состоянии.

Количество ходов, необходимых для выполнения приказа



Выполнение приказа «Засада» отрядами Бронетехники, Легкими или Тяжелыми танками выполняется за два хода. Отряд переходит в состояние «Засада» на второй ход выполнения приказа одновременно с выполнением других приказов «Засада». Приказ выполняется несколько ходов и его выполнение может быть прервано. В начале хода вместо отметки о продолжении выполнения приказа игрок может отдать новый приказ.

ВОЗМОЖНЫЕ ПРИКАЗЫ ДЛЯ ОТРЯДА В ЗАСАДЕ

ИЗМЕНЕНИЕ ДАЛЬНОСТИ ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

В графе приказа «Засада» можно указать новую дальность Зоны поражения. Отряд остается в Засаде.

СМЕНА СЕКТОРА СТРЕЛБЫ

В графе приказа «Засада» можно указать новый Сектор стрельбы. Отряд остается в Засаде.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАСАДЫ

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

ОТРЯД В ЗАСАДЕ МОЖЕТ БЫТЬ ОБНАРУЖЕН НЕСКОЛЬКИМИ СПОСОБАМИ:

1. Если через гекс, на котором находится отряд в Засаде, проходит маршрут движения наземного отряда противника, зона поражения = 0. В этом случае отряд противника прерывает выполнение приказа на передвижение на гексе, где была устроена Засада. Отряд, который находился в Засаде, и отряд, который совершал передвижение, вступают в Ближний бой. Несмотря на то, что Засада считается обнаруженной, в Ближнем бою у отряда в Засаде есть дополнительная защита, как указано в приказе. К Меткости отряда необходимо добавить +1, как при Стрельбе из Засады.
2. Если противник вошел на гекс, где устроена Засада, не со стороны Зоны поражения, то это для отряда в Засаде считается ударом во фланг (см. стр. 8). В этом случае +1 к значению, которое должно выпасть на кубиках, не добавляется и отряд не получает +1 к защите.
3. Если отряд в Засаде производит стрельбу по отряду противника, который находится в Зоне поражения.
4. Если отряд в Засаде попал под стрельбу по Группе и не прошел

Тест на стойкость из за понесенных потерь.

5. Если Авиационный отряд выполняет разведку замаскированных целей противника при выполнении приказа «Авиационная разведка» (появится в дополнении).

6. В случае попадания в Зону разведки специальных отрядов противника, которые выполняют приказ «Разведка».



7. Если отряд в Засаде попал под Огонь отрядом со свойством «Стрельба по площади» и не прошел Тест на стойкость. Если Тест на стойкость был пройден, то отряд в Засаде не считается обнаруженным.

8. Если населенный пункт, в котором устроена Засада, уничтожен.

СТРЕЛБА ОТРЯДА ИЗ ЗАСАДЫ:

Расходуется одна единица Боезапаса.



При стрельбе отряда из Засады к Меткости отряда необходимо добавить +1.

Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения и на Линии видимости окажется отряд противника. Отряд в Засаде не обстреливает отряд противника, тип которого не указан в его карточке в качестве цели.

Если в Зоне поражения одновременно оказались несколько отрядов противника, с учетом правила движения отрядов «гекс за гексом», то игрок, чей отряд находится в Засаде, выбирает по своему усмотрению, по какому именно отряду противника назначить стрельбу.

Если противник понес потери от стрельбы из Засады, то он должен сразу же пройти Тест на стойкость.

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

Если отряд противника не прошел Тест на стойкость, то он сразу же переходит в состояние Огневого подавления и не может продолжить выполнение своего приказа (см. стр. 5).

Если Зона поражения назначена с дистанцией 0, то отряд в Засаде не производит стрельбу по противнику, он может только участвовать в Ближнем бою. К Меткости отряда добавляется +1 так же, как и при стрельбе из Засады.

ПРИКРЫТИЕ ПЕХОТЫ

Если отряд Пехоты и отряд Бронетехники, Легких или Тяжелых танков выполняют приказ «Засада» на одном и том же гексе (отряды должны выполнять один и тот же приказ и быть направленными в сторону одного и того же гекса), отряд Пехоты получает +1 к защите и +1 к Стойкости.

5. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИКАЗЫ

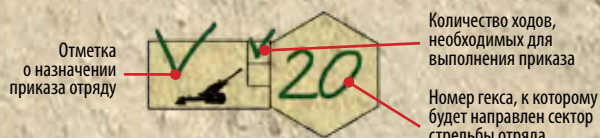
СВЕРТЫВАНИЕ



Возможность передвинуться на соседний гекс доступна только некоторым отрядам.

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

РАЗВЕРТЫВАНИЕ



Номер гекса не стирается с карточки до тех пор, пока не будет изменен Сектор стрельбы или отряд не выполнит приказ «Свертывание». Это необходимо для указания Сектора стрельбы отряда. При этом необходимо разместить отряд на игровом поле соответствующим образом.

После выполнения приказа отряд имеет Сектор стрельбы, Фланги и Тыл. Отряды, которые находятся в свернутом состоянии, должны выполнить приказ «Развертывание» перед тем, как получать какой-либо приказ помимо приказа на Передвижение.

СМЕНА СЕКТОРА СТРЕЛЬБЫ



Возможен только для отрядов в развернутом положении.

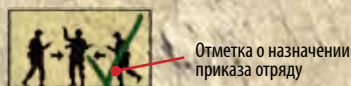
Приказ «Свертывание» выполнять не надо.

Возможно выполнение данного приказа отрядом в развернутом положении, который находится в состоянии «Засада».

При выполнении приказа «Смена сектора стрельбы» Засада не считается обнаруженной.

Отряды в развернутом положении, которые находятся в окопе, не могут выполнить приказ «Смена сектора стрельбы».

СБОР



Несколько неполных одинаковых отрядов могут объединиться в один отряд.

Объединиться могут только те отряды, которые имеют одинаковые карточки.

При объединении все отряды, которые будут объединены, должны получить приказ «Сбор».

Все отряды должны находиться на одном гексе.

Общее количество единиц численности отрядов, которые будут объединены, не должно превысить численность одного полного отряда.

Боезапас нового отряда становится равным боезапасу отряда с максимальным числом единиц боезапаса.


На игровом поле остается модель только одного отряда.

Для нового отряда используются карточка и номер одного из отрядов, который выполнил приказ «Сбор».

При сборе для нового отряда нужно посчитать и записать в карточку значение Стойкости в зависимости от его численности (см. Стойкость отряда, стр. 2).

МИНИРОВАНИЕ



Расходуется одна единица боезапаса мин , но только в тот момент, когда происходит подрыв на минном поле. Это необходимо для того, чтобы скрыть от противника Ложное минирование, при котором боезапас не тратится.

Минируется тот гекс, на котором находится отряд саперов.

При минировании гекса в карточке минного поля необходимо в качестве одного из типа мин поставить отметку в графе Противопехотных или Противотанковых мин. Какими именно минами производить минирование решает игрок при выполнении приказа. Тип мин в карточке минного поля указывается скрытно от противника и не оглашается до тех пор, пока не произойдет подрыва отряда противника.

На одном гексе может быть установлено несколько минных полей для большей эффективности подрыва противника. Тесты на подрыв для каждого минного поля проводятся отдельно.

Подробнее см. раздел «Минное поле», стр.22.

Отряды, способные проводить минирование, появятся в игровой системе позднее, следите за новостями на сайте www.hotwar1990.com.

РАЗМИНИРОВАНИЕ



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

Обнаружить минное поле без подрыва на нем может либо отряд саперов при выполнении приказа «Поиск минного поля», либо танковый отряд, оснащенный минным тралом, при выполнении специального приказа.

При выполнении других приказов передвижения отряд саперов получает повреждения на минном поле по тем же правилам, что и все остальные отряды.

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

Если отряд саперов выполняет приказ «Поиск минного поля» через гекс, который заминировал дружественный отряд, то для противника минное поле не считается обнаруженным.

После разминирования минное поле убирается из игры. За один ход разминировать можно только одно минное поле на гексе, вне зависимости от того, сколько минных полей установлено на гексе.

ПОДРЫВ СООРУЖЕНИЙ

Количество ходов, необходимых для выполнения приказа



Отметка о назначении приказа отряду

К сооружениям в игре относятся:

- Мосты;
- Понтонные мосты;
- ДОТы;
- Склады боеприпасов;
- Населенные пункты;
- Нефтяные месторождения.

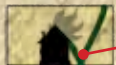
Расходуется одна единица Боезапаса взрывчатки.

Чтобы подорвать сооружение, отряд должен находиться на соседнем гексе с гексом, где находится сооружение, которое будет подорвано. На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, сооружение считается уничтоженным. Все отряды, которые находились внутри ДОТа или на Мосту на момент подрыва, также считаются уничтоженными и должны быть убраны из игры.

После подрыва сооружение убирается с игрового поля или заменяется разрушенным.

При подрыве ДОТов, Мостов, Нефтяных месторождений, Складов и Понтонных мостов сооружения считаются уничтоженными полностью, независимо от Защиты и количества единиц прочности. При подрыве населенных пунктов теряется 1 единица прочности.

ПОДЖОГ



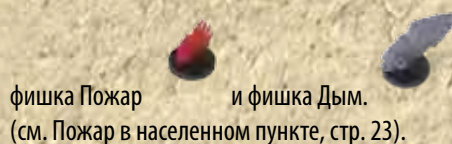
Отметка о назначении приказа отряду

Поджог возможен только на гексах с населенным пунктом и нефтяным месторождением.

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

Пожар в населенном пункте длится несколько ходов.

В фазу выполнения Специальных приказов на гекс устанавливаются две фишки:



фишка Пожар и фишка Дым.

(см. Пожар в населенном пункте, стр. 23).

БУКСИРОВКА



Отметка о назначении приказа отряду

Некоторые отряды Артиллерии могут передвигаться по игровому полю только при помощи буксировки транспортными отрядами.

При буксировке Приказ на передвижение выполняет только транспортный отряд.

Отряд, который буксируется, приказов не получает.

Буксировка возможна, только если отряд находится в свернутом состоянии.

Отряд, который будет буксироваться, и транспортный отряд должны

находиться на одном гексе и должны оба получить приказ на буксировку. Отряд, который будет буксироваться, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку.

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

Чтобы закончить буксировку, отряд должен получить приказ «Развертывание».

СТРЕЛЬБА ПО ТРАНСПОРТНОМУ И БУКСИРУЕМОМУ ОТРЯДАМ

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

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

Защита буксируемого отряда не учитывается.

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

СНЯТИЕ КЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



Отметка о назначении приказа отряду

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

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

СНЯТИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫХ ЗАГРАЖДЕНИЙ

Отметка о назначении приказа отряду



Количество ходов, необходимых для выполнения приказа

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

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

НАВЕДЕНИЕ ПЕРЕПРАВЫ

Необходимая численность отряда для выполнения приказа



Отметка о назначении приказа отряду

Количество ходов, необходимых для выполнения приказа

Отряд наводит понтонный мост через реку.

При получении приказа отряд должен находиться на соседнем с рекой гексе.

В фазу выполнения Специальных приказов отряд перемещается на гекс с рекой, на котором будет наведена переправа.

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

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

Отряды, способные наводить переправы, появятся в игровой системе позднее, следите за новостями на сайте www.hotwar1990.com.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ



Отряд может получить боезапас со Склада.

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

Игрок необязательно должен загружать весь боезапас полностью.

Метки потраченного боезапаса стираются согласно полученному количеству единиц боезапаса.

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

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

Одновременно получать боезапас с одного склада могут не более трех отрядов.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ С ТРАНСПОРТНОГО ОТРЯДА

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

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

Транспортный отряд и отряд, который будет получать боезапас, выполняют этот приказ за разное количество ходов, как указано в графе приказа у каждого отряда.

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

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

Игрок необязательно должен получать весь боезапас.

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

Одновременно получить приказ «Получение припасов» с одного транспортного отряда могут несколько отрядов, если они находятся на одном гексе (в пределах общих ограничений численности отрядов на 1 гексе).

ЗАГРУЗКА ПРИПАСОВ



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

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

Игрок необязательно должен загружать весь боезапас полностью.

Метки с потраченного боезапаса стираются согласно загруженному количеству единиц боезапаса.

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

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

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

ОКОПАТЬСЯ



Игрок может установить на игровое поле пехотный окоп.

При получении приказа отряд должен находиться на том гексе, на стороне которого будет установлен окоп.

На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на одну из сторон гекса, по усмотрению игрока, устанавливается модель окопа.

При выполнении данного приказа Защита отряда снижается до 0 независимо от собственной защиты и местности.

Окапываться на одном гексе может несколько отрядов одновременно, но на одной стороне гекса может быть установлен только один окоп.

Приказ выполняется за несколько ходов и его выполнение может быть прервано (см. Прерывание выполнения длительного приказа, стр. 6).

РАЗВЕДКА

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

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



Максимальное значение, которое должно выпасть на кубике для успеха разведки

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

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

Особое правило. Если игрок, чьи отряды находились в засаде, по каким либо причинам при успешной разведке противника не указал отряды в засаде и не выставил их на игровое поле, то эти отряды считаются дезертировавшими, и сумма стоимости этих отрядов засчитывается игроку, который проводил разведку, как победные очки.

КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ АРТИЛЛЕРИИ



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

Цель Артиллерийского отряда должна находиться на Линии видимости отряда, который для него выполняет корректировку огня.

Корректировка огня не действует на зенитную артиллерию.

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

Корректировка огня невозможна при выполнении артиллерийским отрядом приказа «Огонь» по площади.

Корректировка огня одним отрядом корректировщиков (разведотрядом) возможна только для одного отряда Артиллерии и только для одной цели.

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА



Безопас не расходуется.

При выполнении приказа на гекс, на котором находится отряд, устанавливается модель Дымовой завесы.



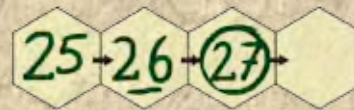
Данный приказ может быть использован только один раз за игру.

Дымовая завеса может быть поставлена одновременно с выполнением любого другого приказа. При использовании Дымовой завесы графу Приказа нужно перечеркнуть.

Пример. БТР-80 получил приказ «Стрельба в движении» и одновременно с этим приказ «Дымовая завеса».



Гекс, с которого будет производиться стрельба, нужно подчеркнуть, а гекс, на котором будет поставлена Дымовая завеса, необходимо обвести.



Дымовая завеса может быть поставлена на любом гексе маршрута движения, даже на том, где будет производиться стрельба.

Дымовая завеса является преградой на Линии видимости.

Отряд на гексе с Дымовой завесой не имеет Линии видимости и не может получить приказ до тех пор, пока дымовая завеса не рассеется.

Если на гексе с Дымовой завесой оказался отряд в Засаде, то этот отряд продолжает оставаться в Засаде, но с дальностью Зоны поражения, равной 0. После того, как Дымовая завеса рассеется, Зону поражения можно назначить отряду заново.

Через гекс, где установлена Дымовая завеса, не может проходить маршрут движения. Если отрядам уже был назначен маршрут движения, то они должны прервать выполнение Приказа на передвижение на соседнем с Дымовой завесой гексе.

Отряд на гексе с Дымовой завесой считается невидимым и не может быть назначен целью приказа. Постановка Дымовой завесы происходит одновременно со стрельбой, поэтому в полной мере стрельба по отряду, который устанавливает Дымовую завесу, не проводится. Если отряд, который устанавливает Дымовую завесу, назначен целью приказа «Огонь», то попаданиями по нему будут считаться только те кубики, на которых выпало значение 1, вне зависимости от Меткости стреляющего отряда. «Стрельба в движении» по отряду, устанавливающему Дымовую завесу после движения, невозможна.

Дымовая завеса распространяется по направлению ветра по следующему правилу:

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

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

САМООКАПЫВАНИЕ



Некоторые танки могут выполнять данный приказ.

Игрок может установить на игровое поле танковый окоп.

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

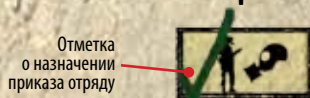
На гекс устанавливается дополнительный гекс с танковыми окопами.

Окопы должны быть направлены в одну из сторон гекса.

Самоокапываться на одном гексе может только один отряд.

Выполнение приказа на Защиту отряда не влияет.

ХИМИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА



При выполнении данного приказа отряд переходит в состояние Химической защиты. В этом состоянии отряд может находиться несколько ходов по усмотрению игрока. В Состоянии отряда на лицевой стороне карточки необходимо сделать отметку в соответствующей графе.



Отряд в состоянии Химической защиты не получает повреждений от воздействия химического оружия.

Пока отряд находится в состоянии Химической защиты, он имеет следующие штрафы к характеристикам:

Защита отряда становится равной 0, но отряд по-прежнему может получать дополнительную Защиту от местности или от инженерных сооружений.

Стойкость отряда уменьшается на 2 единицы.

Меткость отряда уменьшается на 1 единицу.

Пример. Взвод советских мотострелков имеет следующие начальные характеристики: Защита 1; Стойкость 8; Меткость 2 на дистанции одного гекса. В состоянии Химической защиты этот отряд будет иметь следующие характеристики: Защита 0; Стойкость 6; Меткость 1 на дистанции одного гекса.

Чтобы выйти из состояния Химической защиты в фазу Планирования и отдачи приказов нужно отдать приказ «Снять химзащиту».

«Снять химзащиту» - требует целого хода.

Значок приказа «Химзащита» необходимо перечеркнуть и после его выполнения стереть метку с лицевой части карточки.



6. ПРИКАЗЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

дыма).

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

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

Если Дымовая завеса оказывается на гексе, где происходит Ближний бой, то Ближний бой не прерывается, а проводится, как обычно, но значение Меткости каждого отряда используется, как указано в его графе состояния Огневого подавления.

Если ветра нет (штиль), то дым не распространяется.

СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР

В игре используется понятие «Сильный ветер» (в зависимости от сценария). Чтобы определить направление ветра, необходимо:

1. Выбрать любой гекс на игровом поле.
2. На одну любую сторону гекса положить кубик со значением 1.
3. На остальные стороны гекса по часовой стрелке по порядку положить кубики со значениями от 2 до 6 соответственно.
4. Бросить кубик.
5. Значение, которое выпало на кубике, указывает направление ветра от выбранного гекса.



Выбранное направление ветра действует до конца игры и используется при необходимости при выполнении некоторых приказов, например: «Десант» или «Дымовая завеса». В каких именно случаях используется направление ветра, указано в конкретных приказах.



Чтобы обозначить направление ветра, нужно на карточке «Ход игры» в графе «Ветер» написать номера гексов, показывающих направление ветра.

ШТИЛЬ

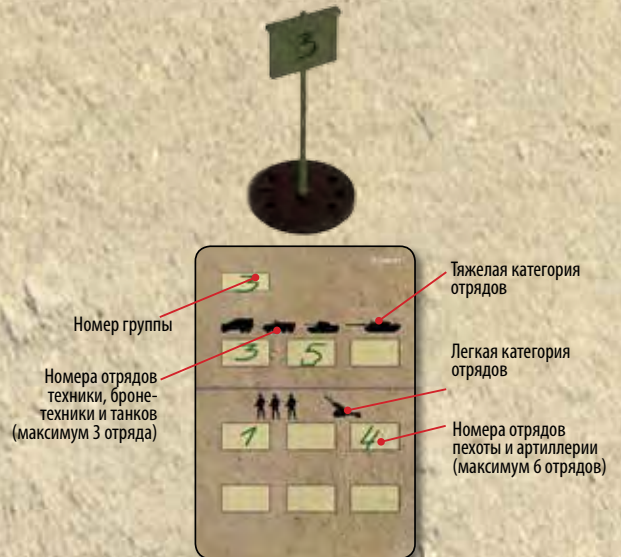
По условиям сценария игра может проводиться по правилу «Штиль». В данном случае сильного ветра нет и дым распространяться не будет.

ТЕЧЕНИЕ РЕКИ

Согласно сценарию или по договоренности игроков должно быть назначено течение реки. Чтобы обозначить течение реки, нужно в карточке «Ход игры» в графе «Река» написать номера гексов, показывающих направление.



ГРУППА



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

Вместо отрядов на игровое поле игрок устанавливает флаг Группы. На карточке Группы игрок должен записать все номера отрядов, которые были убраны и обозначены как Группа.

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

Если отряд противника выполняет приказ «Атака» на один из отрядов игрока, который находится в Группе, то в Ближнем бою участвуют все отряды Группы. Отряды, которые находятся в Группе, участвуют в одном Ближнем бою, не потому что являются Группой, а потому что находятся на одном гексе. Противник должен наносить повреждения только по тому отряду, который указан в приказе, а в ответ по нему будут наносить повреждения все отряды из Группы.

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

СТРЕЛЬБА ПО ГРУППЕ ОТРЯДОВ ОДНОЙ КАТЕГОРИИ

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

1. Провести Тест на стрельбу по отряду, являющемуся целью приказа.
2. Половина тех кубиков, на которых значения превысили Меткость стрельбы отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо Интенсивности огня при стрельбе по следующему отряду.
3. Провести Тест на стрельбу.
4. Так же, как и в первом случае, половина тех кубиков, на которых значения превысили Меткость стрельбы отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо Интенсивности огня при стрельбе

по следующему отряду.

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

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

Пример. Взвод американской пехоты обстреливает советский мотострелковый взвод, который находится на одном гексе вместе с тремя другими мотострелковыми взводами. При стрельбе взводом пехоты игрок за американскую армию бросает 10 кубиков по отряду противника, который был назначен целью приказа «Огонь». После броска 8 кубиков оказываются промахами. Половина из них используется при стрельбе по второму советскому взводу, который не являлся целью приказа «Огонь». Из 4 кубиков 2 оказываются промахами, поэтому половину от этих кубиков (1 кубик) игрок использует при стрельбе по третьему советскому взводу. Бросок оказался неудачным и выпавшее значение также показало промах, но по четвертому советскому взводу бросок на стрельбу уже не проводится, так как был брошен 1 кубик, являющийся последним при стрельбе по группе отрядов.

ОДНОВРЕМЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ ОТРЯДОВ

Данное правило следует применять только в следующих ситуациях:

1. Когда надо определить какой отряд раньше должен переместиться на определенный гекс.
2. Когда необходимо определить, какой из отрядов раньше попадает в зону поражения противника.
3. При выполнении приказа «Стрельба в движении» по отряду противника, который также выполняет один из приказов движения.

Отряды, которые не нуждаются в определении очередности передвижения и не пересекаются с отрядами противника, могут быть передвинуты сразу на всю дистанцию маршрута движения.

Для точного отображения движения нескольких отрядов по игровому полю необходимо следовать правилу движения «гекс за гексом»:

1. Все отряды передвигаются на первый гекс, который указан в Маршруте движения.
2. После того как все отряды, выполняющие Приказы на передвижение, были передвинуты на один гекс, они передвигаются на второй гекс, который указан в Маршруте движения.
3. Далее отряды также двигаются «гекс за гексом», пока последний отряд не закончит передвижение согласно своему маршруту движения.
4. Если один из отрядов прерывает свое движение по каким либо причинам, например, попав в засаду или войдя в зону обороны отряда противника, то движение всех отрядов прерывается, и немедленно производятся все необходимые действия с отрядом, который прервал движение. Когда все необходимые действия с отрядом, который прервал свое движение, закончены, движение остальных отрядов возобновляется.

Данное правило позволяет вести точный контроль передвижения отрядов и соблюдать на игровом столе одновременность действий разных отрядов.

При использовании правила движения «гекс за гексом» вертолетный отряд передвигается на одну точку полета, в то время как наземные отряды передвигаются только на один гекс.

СТОЛКНОВЕНИЕ



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



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



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

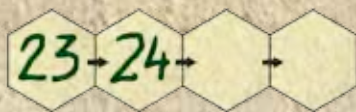
ПРИКРЫТИЕ ПЕХОТЫ

Если отряд Пехоты и отряд Бронетехники, Легких или Тяжелых танков выполняют приказ «Движение» и маршруты их передвижения в данный ход полностью совпадают, отряд Пехоты получает +1 к защите и +1 к Стойкости.

ДВИЖЕНИЕ



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



ОЖИДАНИЕ

Отряд может оставаться в течение хода на том же гексе, где и находился на момент получения приказов, без выполнения каких-либо действий. Данный приказ может выполнить абсолютно любой отряд в игре, даже если этот приказ не изображен на карточке. Если на карточке нет изображения данного приказа, то для его назначения на карточке не требуется проводить каких-либо действий.

Если игрок по каким-либо причинам не отдал своему отряду приказ, то на данный ход игры считается, что отряд выполняет приказ «Ожидание». Приказ «Ожидание» не влияет на характеристики отрядов.

СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ



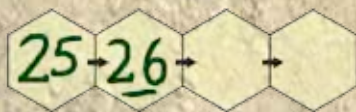
Расходуется одна единица Боезапаса



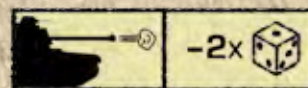
При отдаче приказа «Стрельба в движении» цель стрельбы должна находиться на Линии видимости.

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

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



При Стрельбе в движении Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки отряда в графе «Стрельба в движении». Если цель Стрельбы в движении в процессе движения «гекс за гексом» вышла из зоны видимости отряда, стреляющего в движении (на момент нахождения отряда на подчеркнутом гексе), то цель считается потерянной и стрельба не производится.



ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ

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

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

Транспортными отрядами для отрядов Пехоты считаются отряды Техники, Бронетехники и Вертолетов, у которых в карточке есть свойство «Транспортировка пехоты».



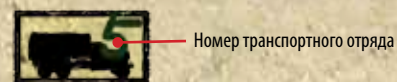
При выполнении приказа «Посадка в транспорт» игрок должен отдать соответствующий приказ транспортному отряду и отряду, который будет в него помещен.

Отряды, которые передвигаются в транспорте, не получают приказы.

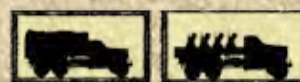
Приказ получает только транспортный отряд.

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

В Состоянии отряда необходимо сделать отметку в соответствующей графе.

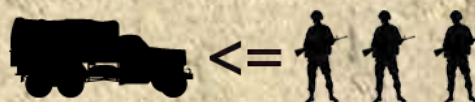


Если у отряда на карточке есть разные состояния при транспортировке, то после выполнения приказа игрок должен решить каким именно образом будет транспортироваться отряд и сделать отметку в соответствующей графе. Транспортироваться снаружи техники можно только на тех транспортных отрядах, которые имеют свойство «Транспортировка снаружи».



Один транспортный отряд может вмещать в себя несколько отрядов. Общая численность транспортируемых отрядов не должна превышать численность транспортного отряда.

Одна единица транспортного отряда может вместить три единицы численности отряда Пехоты.



Транспортный отряд, который может перевозить пехоту внутри и снаружи может вместить вдвое большее количество пехоты, чем обычно. В этом случае часть пехоты должна транспортироваться внутри транспортного отряда, а часть пехоты – снаружи. Вместимость транспортного отряда учитывается для отрядов, транспортирующихся внутри и снаружи независимо.

Пример. Взвод БТР-80 численностью три единицы может вместить 9 единиц пехоты внутри и 9 единиц пехоты снаружи.

СТРЕЛЬБА ПО ТРАНСПОРТНОМУ И ТРАНСПОРТИРУЕМОМУ ОТРЯДАМ

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

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

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

Защита транспортируемого отряда не учитывается.

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

Пример. БТР-80, численность которого составляет 3 единицы, транспортирует два мотострелковых взвода.

Численность мотострелковых взводов равна 5 и 4 единицам.

БТР-80 при получении повреждений несет потери в количестве 2 единиц. Так как взвод БТР-80 теряет 2 единицы численности, то игрок должен из общего числа транспортируемых отрядов Пехоты вычеркнуть 6 единиц численности.

Игрок должен выбрать, сколько каждый из транспортируемых отрядов получит повреждений.

Игрок решает снять четыре единицы численности со взвода, у которого была изначально численность 5, и две единицы со взвода, у которого была изначально численность 4.

ТРАНСПОРТИРОВКА СНАРУЖИ ТЕХНИКИ



Некоторые отряды могут передвигаться на наземной технике как внутри нее, так и снаружи. Для транспортировки на транспорте снаружи транспортный отряд должен иметь свойство «Транспортировка снаружи». Если отряд транспортируется снаружи, то стрельба по транспортному и транспортируемому отряду проводится отдельно. В случае обстрела транспортного отряда отряд, который транспортируется снаружи техники, немедленно перестает считаться находящимся в транспорте. Модель отряда необходимо с карточки поставить обратно на игровое поле на гекс, где находится транспортный отряд.

Отряд, который транспортируется снаружи техники, не может быть назначен целью, стрельба назначается по транспортному отряду.

Пример. Мотострелковый взвод транспортируется снаружи на БТР-80. Взвод американских танков «Абрамс» назначает БТР-80 целью приказа «Огонь». Перед проведением Теста на стрельбу модель советского мотострелкового взвода помещается на игровое поле на гекс, где находится БТР-80. В карточке советского мотострелкового взвода в графе состояния «Транспортировка снаружи» необходимо стереть отметку. Отряд больше не считается находящимся в транспорте. Игрок за американскую армию должен теперь сначала провести Тест на стрельбу по БТР-80, а после этого Тест на стрельбу по мотострелковому взводу. Взвод танков «Абрамс» тратит всего 1 единицу боезапаса.

ВЫСАДКА ИЗ ТРАНСПОРТА

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

В этот ход транспортный наземный отряд может выполнять любой приказ, кроме Приказа на передвижение.



ПОСТАНОВКА ДЫМОВОЙ ЗАВЕСЫ В ДВИЖЕНИИ



Отряд может производить постановку Дымовой завесы как при передвижении, так и оставаясь на месте.

Постановка Дымовой завесы в движении возможна на всех гексах, по которым отряд будет передвигаться.

Если отряд будет производить постановку Дымовой завесы в движении, то в Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться. Номера гексов, на которых будет производиться постановка Дымовой завесы, необходимо подчеркнуть.

При выполнении приказа модель дыма устанавливается на гексы, на которых была произведена постановка Дымовой завесы.

Если отряд будет производить постановку Дымовой завесы, оставаясь на месте, указывать маршрут отряда не нужно. Модель дыма устанавливается на гекс в самом начале выполнения Приказов передвижения.

Все установленные отрядом модели дыма убираются из игры в конце следующего хода.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ ОТРЯДОВ

УНИЧТОЖЕНИЕ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



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

ПРОРЫВ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



Данной возможностью обладают все отряды Бронетехники, Легких и Тяжелых танков. Если отряд с данной возможностью проходит через сторону гекса, на которой находится колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Движение отряда не замедляется.

СТРЕЛЬБА ПО ПЛОЩАДИ



Целью стрельбы является не отряд, а гекс.

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

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

Тест на стрельбу проводится для всех отрядов, которые находятся на обстреливаемом гексе, отдельно, в том числе для отрядов, находящихся в засаде.

СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ



Отряд может вести стрельбу только в Секторе стрельбы (см. Сектор стрельбы, стр. 7).

Отряд также имеет Фланги и Тыл (см. Фланги и тыл, стр.8).

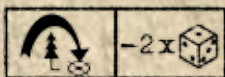
ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ ВОДНУЮ ПРЕГРАДУ



Отряд может совершать передвижение через гекс с рекой. Движение возможно только на один гекс за один ход. Отряд может начинать и заканчивать движение на гексе с рекой.

Пример. Первый ход: взвод БТР-80 совершает движение с равнины на гекс с рекой. Отряд двигается только на один гекс. Второй ход: взвод БТР-80 совершает движение на соседний гекс с рекой. Движение совершается с одного гекса с рекой на другой гекс с рекой. Отряд может двигаться только на один гекс. Третий ход: отряд совершает движение с реки на гекс с кустарником. Отряд может двигаться только на один гекс. По течению реки можно пройти на 2 гекса. Против течения реки отряд двигаться не может.

СТРЕЛЬБА ПО ЗАКРЫТОЙ ЦЕЛИ



Если противник находится не на Линии видимости, но находится в секторе и на дальности стрельбы, то он все равно может быть назначен целью приказа отрядом,

который имеет данную возможность.

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

Цель должна находиться на Линии видимости одного из отрядов игрока со свойством Целеуказание.

ЦЕЛЕУКАЗАНИЕ



Если на Линии видимости отряда с данным свойством находится отряд противника, то этот отряд может быть обстрелян дружественным отрядом со свойством «Стрельба по закрытой цели».

СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ



Отряд с данным свойством может получить приказ «Стрельба в движении», но в данном случае его Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки Отряда.

САНИТАРЫ



Все дружелюбные отряды Пехоты и Артиллерии получают дополнительную Защиту, как указано на значке свойства.

Для этого отряд, который получит дополнительную Защиту, должен находиться на том же или на соседнем гексе, на котором находится отряд со свойством Санитары.

ВЕРТОЛЕТЫ

Особый тип отрядов, которые имеют отличные от других типов отрядов свойства и правила.



ВЗЛЕТ И ПОСАДКА

Вертолетные отряды могут находиться в двух положения: в воздухе и на земле. Для каждого положения вертолетного отряда возможны только определенные приказы. В описании каждого приказа, доступного для вертолетных отрядов, указано, в каком положении должен находиться отряд.

ТОПЛИВО

Каждый ход, когда вертолетный отряд находится в воздухе, он расходует одну единицу Топлива. После выполнения какого-либо приказа вертолетным отрядом нужно зачеркнуть одну единицу Топлива. Единицей Топлива считается изображение одной канистры.



При зачеркивании последней единицы Топлива вертолетный отряд в следующем ходу не получает приказ, а вместо этого в фазу выполнения

Приказов на передвижение производит посадку на том гексе, где находится на данный момент. Считается, что отряд выполняет приказ «Посадка», но без предварительного передвижения. Если осталась одна канистра, вертолетный отряд обязан получить Приказ на движение к своему краю поля.

ПОСАДКА

В игре местность разделена на три типа сложности для возможной посадки вертолетных отрядов.

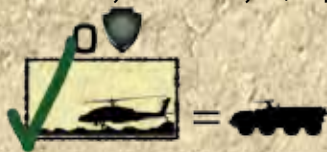
1. Легкая местность. Вертолетный отряд может выполнять посадку без теста.
2. Тяжелая местность. При посадке на данный тип местности вертолетный отряд должен пройти Тест на посадку.
3. Опасная местность. Если вертолетный отряд вынужденно выполнил посадку на данный тип местности, то он считается полностью уничтоженным и убирается из игры вместе с десантом.

ТЕСТ НА ПОСАДКУ

Чтобы пройти Тест на посадку, нужно бросить один кубик за каждую единицу численности отряда и выпавшее значение сравнить со значением Защиты отряда. Чтобы тест был успешно пройден, выпавшее значение на кубике не должно превышать значение Защиты отряда. За каждое выпавшее значение на кубике, которое превысило значение Защиты, вертолетный отряд получает одно повреждение. Если вертолетный отряд понес потери в численности, то он должен будет пройти Тест на стойкость.

Пример. Отряд Ми-24 осуществляет посадку на гекс с населенным пунктом. Населенный пункт является тяжелой местностью для посадки, поэтому нужно пройти за этот отряд Тест на посадку. Численность отряда равна трем единицам, поэтому нужно бросить три кубика. Защита отряда равна 3, значит, повреждения отряд получит, если на кубиках выпадут значения 4, 5 или 6. При броске кубиков выпали значения: 1, 4, 2. Выпало одно значение, которое превысило Защиту отряда, поэтому отряд Ми-24 теряет одну единицу численности. Теперь, так как отряд понес потери, нужно пройти Тест на стойкость. Значение Стойкости отряда из-за одной понесенной потери стало равно шести. Бросаем два кубика. Выпали значения 3 и 4. Сумма выпавших значений превысила Стойкость отряда, значит, отряд Ми-24 оказывается в состоянии Огневого подавления. Таким образом, отряд совершил посадку на тяжелую местность, но потерял одну единицу численности и оказался в состоянии Огневого подавления. В карточке Отряда нужно зачеркнуть одну единицу численности, написать новое значение Стойкости, зачеркнуть одну единицу Топлива и поставить отметку в графе состояния «Огневое подавление».

После того как вертолетный отряд осуществил посадку, в Состоянии отряда нужно поставить отметку в соответствующей графе.



Пока вертолетный отряд находится на земле, значение его Защиты равно 0. Для всех типов отрядов стрельба по вертолетному отряду, который находится на земле, рассчитывается как стрельба по бронетехнике, а не по вертолетам.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ ВЕРТОЛЕТНЫХ ОТРЯДОВ

У вертолетных отрядов дальность Линии видимости составляет 9 гексов. При определении Линии видимости между вертолетным отрядом в воздухе и наземным отрядом невидимым считается только тот гекс, который находится за гексом, дающим преграду.



Вертолетный отряд в воздухе считается находящимся на высоте холма с крутым склоном (2 гекса высот). Гекс с двумя уровнями высот и выше считается преградой на Линии видимости вертолетного отряда, который находится в воздухе.



ДВИЖЕНИЕ ВЕРТОЛЕТНЫХ ОТРЯДОВ

Каждый Приказ на передвижение вертолетного отряда имеет свою определенную дальность полета.

Гексы, которые указываются в Маршруте движения, называются точками полета. Вертолетный отряд движется от одной точки полета до другой по прямой линии от центра гекса, на котором находится, до центра гекса к которому совершает передвижение. Линии, по которым отряд будет передвигаться, называются Маршрутом полета. Повороты возможны только на точках полета. Последним в Маршруте полета указывается гекс, на который отряд выполняет передвижение. Расстояние между точками полета не может быть более 5 гексов.



При использовании правила движения «гекс за гексом» вертолетный отряд передвигается на одну точку полета, в то время как наземные отряды передвигаются только на один гекс.

СТРЕЛЬБА ПО ВЕРТОЛЕТНОМУ ОТРЯДУ

Если Маршрут полета проходит через Зону поражения зенитных отрядов противника, которые находятся в обороне или в состоянии засады, то противник должен провести стрельбу по вертолетному отряду. Обстрел зенитными отрядами производится на дальней границе Зоны поражения, указанной в приказе зенитного отряда.

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

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



ВЕРТОЛЕТНЫЙ ОТРЯД В ОГНЕВОМ ПОДАВЛЕНИИ

Если Тест на стойкость не пройден, то вертолетный отряд прерывает выполнение приказа и должен переместиться по прямой линии на 3 гекса в противоположную сторону от атаковавшего его отряда противника. Данное движение вертолетный отряд осуществляет даже в том случае, если уже совершил передвижение на полную дальность, указанную в приказе. Отряд переходит в состояние Огневого подавления. В графе состояния Огневого подавления нужно сделать отметку.

Если в следующем ходу вертолетный отряд не пройдет Тест на стойкость, то вместо выполнения приказа он должен будет двигаться в сторону своей зоны вылета на максимально возможную дальность. Как только вертолетный отряд достигнет зоны вылета, он отправляется на аэродром. На аэродроме вертолетный отряд перестает находиться в Огневом подавлении.

АЭРОДРОМ

Игра проводится с применением правила «Аэродром». Вертолетный отряд может быть отправлен на аэродром для пополнения запаса топлива и боезапаса. Для того чтобы вертолетный отряд оказался на аэродроме, он должен достигнуть одного из полугексов на стороне игрового поля, которая в описании сценария указана, как Зона вылета.



ВОЗВРАЩЕНИЕ НА АЭРОДРОМ

После того как вертолетный отряд достиг своей зоны вылета, модель отряда убирается с игрового поля и помещается рядом со своей карточкой. В графе состояния отряда «Посадка на аэродром» нужно поставить отметку.



На следующий ход отряд не получает приказ, а вместо этого полностью восстанавливает свой боезапас и топливо. Необходимо стереть все отметки с Боезапаса и Топлива. В карточке отряда в графе состояния «Стоянка на аэродроме» нужно сделать отметку.

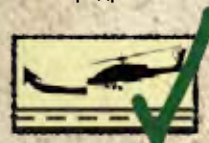


Численность отряда не восстанавливается, но игрок может объединить два неполных отряда в один. Несколько неполных одинаковых отрядов

могут объединиться в один отряд. Объединиться могут только те отряды, которые имеют одинаковые карточки. Общее количество единиц численности отрядов, которые будут объединены, не должно превысить численность одного полного отряда. Для нового отряда используется карточка и номер одного из отрядов, который был объединен с другим. При объединении для нового отряда нужно посчитать и записать в карточку значение Стойкости в зависимости от его численности (см. Стойкость отряда, стр. 2).

ВЫЛЕТ С АЭРОДРОМА

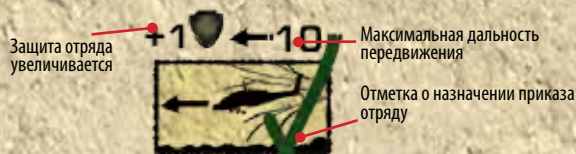
Отряд может вернуться с аэродрома на игровое поле, только если у него стоит отметка в графе состояния «Стоянка на аэродроме». В фазу Выполнения приказов вместе с выполнением других приказов на передвижение вертолетный отряд помещается на любой полугекс в своей зоне вылета. На карточке отряда в графе состояния «Вылет» нужно сделать отметку. При вылете с аэродрома запас топлива не расходуется.



На следующий ход вертолетный отряд должен либо получить приказ, как обычно, либо вернуться обратно на аэродром. Приказ «Ожидание» вертолетный отряд в состоянии «Вылет с аэродрома» получить не может. В этом случае отряд должен вернуться обратно на аэродром. При получении приказа отметка в графе состояния «Вылет» нужно стереть. Пока вертолетный отряд находится на полугексе, он не может быть назначен целью приказа отрядом противника.

ПРИКАЗЫ ДЛЯ ВЕРТОЛЕТНЫХ ОТРЯДОВ

ДВИЖЕНИЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕПЛОВЫХ ЛОВУШЕК



На начало хода отряд должен находиться в воздухе.

Вертолетный отряд должен потратить 1 единицу Топлива.



В Маршруте движения игрок должен указать точки маршрута - гексы, через которые отряд будет двигаться.



ОГОНЬ

Номер отряда противника, который будет обстрелян



Отметка о назначении приказа отряду

Приказ «Огонь» вертолетными отрядами выполняется по тем же правилам, что и для других отрядов.

Вертолетный отряд должен быть в воздухе.

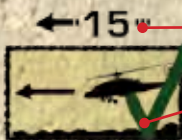
Цель должна находиться на Линии видимости.

Вертолетный отряд должен потратить 1 единицу Топлива и 1 единицу Боезапаса.

Вертолетный отряд не движется.



ПОЛЕТ



Максимальная дальность передвижения

Отметка о назначении приказа отряду

Вертолетный отряд должен быть в воздухе.

Вертолетный отряд должен потратить 1 единицу Топлива.



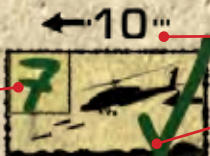
Вертолетный отряд может совершать движение без учета местности на дальность не более 15 гексов.

В Маршруте движения игрок должен указать точки маршрута - гексы, через которые отряд будет двигаться.



СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ ВЕРТОЛЕТНОГО ОТРЯДА

Номер отряда противника, который будет обстрелян



Максимальная дальность передвижения

Отметка о назначении приказа отряду

Вертолетный отряд должен быть в воздухе.

Вертолетный отряд должен потратить 1 единицу Топлива и 1 единицу Боезапаса.



Вертолетный отряд может совершать движение без учета местности на дальность не более 10 гексов.



В Маршруте движения игрок должен указать точки маршрута - гексы, через которые отряд будет двигаться.

Номер гекса, с которого будет проведена стрельба, необходимо подчеркнуть.

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

Стрельба проводится по общим правилам, но в фазу выполнения Приказов передвижения. Если отряд, который является целью приказа «Стрельба в движении», вступил в Ближний бой во время выполнения приказа «Атака», то отряд, который выполняет приказ «Стрельба в движении», выполняет передвижение, но стрельбу не производит.

Стрельба по отрядам в Ближнем бою невозможна. Если цель приказа была уничтожена при выполнении приказа «Огонь», то отряд, который выполняет приказ «Стрельба в движении», выполняет передвижение и тратит одну единицу Боезапаса.

Если цель Стрельбы в движении в процессе движения «гекс за гексом» вышла из зоны видимости отряда, стреляющего в движении (на момент нахождения отряда на подчеркнутом гексе), то цель считается потерянной и стрельба не производится.

ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ

При выполнении приказа «Посадка в транспорт» игрок должен отдать соответствующие приказы транспортному вертолетному отряду и отряду, который будет в него помещен.

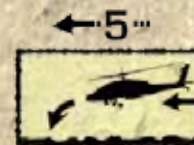


Вертолетный отряд при получении приказа «Посадка в транспорт» должен быть на земле.

ВЫСАДКА ИЗ ТРАНСПОРТА

Вертолетный отряд должен получить приказ «Посадка» или уже находиться на земле, чтобы транспортируемый отряд смог получить приказ «Высадка из транспорта».

В Маршруте движения вертолетного отряда последним указывается гекс, на котором будет осуществлена высадка пехоты.

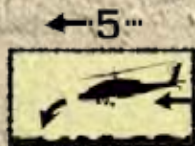


Игрок должен поставить модель отряда с карточки обратно на игровое поле на тот же гекс, где находится вертолетный отряд.

Нельзя произвести высадку на гекс, на котором находится отряд противника.

Если отряд противника переместился на гекс, на котором должна произойти высадка, то вертолетный отряд посадку не производит и остается в положении «В воздухе».

ПОСАДКА



Вертолетный отряд должен быть в воздухе.

Вертолетный отряд должен потратить 1 единицу Топлива.



Вертолетный отряд может совершать движение без учета местности на дальность не более 5 гексов.

В Маршруте движения игрок должен указать точку маршрута - гекс, на который отряд будет двигаться.

При выполнении данного приказа отряд меняет состояние и перестает находиться в воздухе.

Последним указывается номер гекса, на который отряд будет осуществлять приземление.

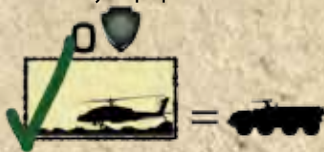
Нельзя произвести посадку на гекс, на котором находится отряд противника. Если отряд противника переместился на гекс, на который должна быть произведена посадка, то вертолетный отряд посадку не производит и остается в положении «В воздухе».

При выполнении приказа «Посадка», возможно отрядом Пехоты выполнение приказа «Высадка».

Приказ выполняется с применением правила «Посадка»

(см. Вертолеты, стр. 18).

После выполнения приказа нужно снять модель вертолета с авиационной подставки и поставить отметку в графе состояния «На земле».



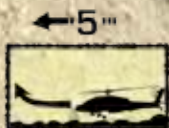
Пока вертолетный отряд находится на земле, он не тратит запас топлива, и значение его Защиты равно 0.

Вертолетный отряд на земле при стрельбе считается бронетехникой, в том числе при подрыве на противотанковом минном поле.

При посадке на минное поле вертолетный отряд, так как считается бронетехникой, подрывается, как бронетехника.

Так же, как и все остальные отряды, может попасть в засаду, в том числе и пехотных отрядов с дальностью зоны поражения равной нулю.

ВЗЛЕТ



Вертолетный отряд должен быть на земле.

Вертолетный отряд должен потратить 1 единицу Топлива.



Вертолетный отряд может совершать движение без учета местности на дальность не более 5 гексов.

В Маршруте движения игрок должен указать точку маршрута - гекс, на который отряд будет двигаться.

После выполнения приказа нужно стереть отметку в графе состояния «На земле» и установить модель вертолета на авиационную подставку.

МИННОЕ ПОЛЕ

В конце последнего хода выполнения приказа «Минирование» на карточке Минного поля нужно сделать отметки.



ПОДРЫВ НА МИННОМ ПОЛЕ

Если любой отряд, кроме отряда саперов, выполняющего приказ «Поиск минного поля», и танкового отряда, выполняющего приказ «Треление мин» (отряд, в карточке которого есть специальный символ), 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 обратной стороной карту Минного поля, чтобы подтвердить минирование этого гекса и показать тип мин.

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

Тест на подрыв на минном поле проходит по правилам Теста на стрельбу.

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

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

После подрыва минное поле остается в игре.

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

На одном гексе может быть установлено несколько минных полей для большей эффективности подрыва противника. Тесты на подрыв для каждого минного поля проводятся отдельно. Результаты этих тестов суммируются.

ЛОЖНОЕ МИНИРОВАНИЕ

Не расходуется боезапас.

Отряд саперов может провести ложное минирование, чтобы скрыть от противника истинное минирование.

Ложное минирование можно проводить неограниченное количество раз за игру.

Подрыва на гексе, который заминирован ложными минами, не происходит. Ложное минирование выполняется точно так же, как и обычное минирование, при ложном минировании гекса в карточке Минного поля необходимо в качестве одного из типа мин поставить отметку в графе «Ложные мины».

ПОЖАР В НАСЕЛЕННОМ ПУНКТЕ

Пожар в населенном пункте возможен в следующих случаях:

1. Поджог саперами или другими отрядами, имеющими возможность получения такого приказа.
2. Авиационная бомбардировка.

ПОЖАР В НАСЕЛЕННОМ ПУНКТЕ ДЛИТСЯ 6 ХОДОВ:

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

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

Населенный пункт получает одно повреждение.

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

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

Населенный пункт получает второе повреждение.

Пятый ход. С фишки Пожар убирается последний маркер.

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

Населенный пункт считается полностью разрушенным.

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

1. На гекс, где нет пожара.
2. На гекс от противника.
3. К ближайшему своему отряду.
4. В сторону своего края поля.

ИНЖЕНЕРНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

СКЛАД



Не является преградой на Линии видимости.

Может быть уничтожен стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ инженерных сооружений.

Стрельба по инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания. В случае, если выполняется приказ «Огонь по площади», склад автоматически попадает под обстрел и должен пройти тест. При уничтожении склада все отряды, стоящие на том же гексе, считаются уничтоженными.

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

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

На складе может находиться боезапас для любой армии, но боеприпасы другой армии не могут быть использованы для своей.

Пример. Американские отряды не могут использовать боезапас с захваченного советского склада.

ПОПОЛНЕНИЕ БОЕЗАПАСА



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

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

Игрок необязательно должен пополнять весь боезапас.

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

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

ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ НА СКЛАДЕ



Транспортные отряды, которые перевозят боезапас, могут пополнить боезапас на складе. Для этого транспортные отряды должны, находясь на одном гексе со складом, получить приказ «Получение припасов». Игрок должен зачеркнуть в карточке Транспортного отряда столько единиц боезапаса, сколько он решил передать на склад.

В карточке Склада игрок должен стереть столько меток с боезапаса, сколько было получено на складе.

СКЛАДИРОВАНИЕ БОЕЗАПАСА



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

Для этого транспортный отряд должен получить приказ «Получение припасов». На гекс, где находится транспортный отряд, устанавливается склад. На карточке Склада необходимо указать номер гекса, где он будет находиться. Игрок должен зачеркнуть в карточке Транспортного отряда столько единиц боезапаса, сколько он решил передать на склад. В карточке Склада нужно зачеркнуть лишнее количество боезапаса. На одном гексе может быть не более одного склада согласно правилу нахождения группы отрядов на одном гексе.

МОСТ

Пример повреждения моста

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

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

Номер гекса, где находится данный тип моста

Защита данного типа моста

Прочность моста

Пропускная способность данного типа моста

Типы отрядов, которые могут пройти по данному типу мостов

Стрельба по Инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы. За каждое полученное повреждение нужно зачеркнуть один символ моста. При этом снижается пропускная способность моста.

Пример. Через легкий неповрежденный мост могут пройти легкие танки,



но если данный мост получит хотя бы одно повреждение, то легкие танки уже пройти по нему не смогут.



При получении одного повреждения нужно зачеркнуть один символ моста. При зачеркивании последнего символа мост считается уничтоженным.

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

РАЗРУШЕННЫЙ МОСТ



Не является переправой через гекс с рекой. Не является преградой на Линии видимости. Является преградой при движении для водных отрядов.

ЗАГРАЖДЕНИЯ

КОЛЮЧАЯ ПРОВОЛОКА



Цена-5

Колючая проволока должна быть установлена у одной из сторон гекса.

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

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

1. Если отряд Бронетехники, Легких или Тяжелых танков проходит через сторону гекса, на которой находится колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Движение отряда не замедляется.
2. Если отряд выполняет приказ «Снятие колючей проволоки».
3. Если артиллерийский отряд выполняет приказ «Огонь по площади» по гексу, на стороне которого установлена колючая проволока.



В игре каждый мост может быть одного из четырех типов. Каждому типу моста соответствует определенная защита и пропускная способность. На карточках мостов представлены все возможные типы мостов. Мост является переправой через гекс с рекой и не является преградой на Линии видимости.

Движение отрядов по правилам дороги.

Окоп может быть установлен на сторонах гекса, которые не соприкасаются с речными гексами.

Засада невозможна ни для одного из типов отрядов.

Может быть обстрелян отрядами, имеющими в числе типов целей символ Инженерных сооружений.

ПРОТИВОТАНКОВЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ



Цена-5

Противотанковые заграждения должны быть установлены у одной из сторон гекса.

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

Противотанковые заграждения могут быть уничтожены и убраны из игры, только если отряд выполнит приказ «Снятие противотанковых заграждений». Отряд должен находиться на том же либо на соседнем гексе, около общей грани которого установлены противотанковые заграждения.

* Модели могут быть изменены.

МЕСТНОСТЬ

Местность оказывает влияние на движение отрядов только в момент входа на гекс. Выход с гекса не влияет на движение отряда.

При выполнении приказа «Движение» отряды могут пройти дополнительное количество гексов по дороге и мосту только в том случае, если весь маршрут движения проходит по данным гексам.

РАВНИНА

Не является преградой на Линии видимости. Выполнение приказа «Засада» невозможно ни для одного из типов отрядов. Возможна установка пехотного окопа. Возможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

Является легкой местностью для посадки.

КУСТАРНИК

Является преградой на Линии видимости. Возможно выполнение приказа «Засада» только для отрядов пехоты. Возможна установка пехотного окопа. Возможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

Является легкой местностью для посадки.

РЕКА

Не является преградой на Линии видимости. Невозможна установка пехотного окопа. Невозможна установка танкового окопа. ДОТ не может быть установлен. Является опасной местностью для посадки. Движение через гекс с рекой возможно только

для водных отрядов и отрядов, у которых на карточке есть свойство «Переправа через водную преграду».

Дальность Линии видимости с речного гекса в направлении берегов составляет 1 гекс. Речной гекс может быть виден только с соседних береговых гексов. Вертолет может видеть речной гекс с берегового с дистанции 2 гекса (если он находится в воздухе).



Зона видимости отряда, находящегося на реке.

БРОД

Является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости.

Выполнение приказа «Засада» невозможно ни для одного из типов отрядов.

Невозможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ не может быть установлен.

Является опасной местностью для посадки.

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

Дальность Линии видимости с речного гекса в направлении берегов составляет 1 гекс. Речной гекс может быть виден только с соседних береговых гексов. Вертолет может видеть речной гекс с берегового с дистанции 2 гекса (если он находится в воздухе).

РЕДКОЛЕСЬЕ

Является преградой на Линии видимости.

Возможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

Является опасной местностью для посадки.

Возможно выполнение приказа «Засада» для всех типов отрядов.

Защита +1 для всех типов отрядов.

Движение отрядами Техники и Бронетехники невозможно.

Отряды Легких или Тяжелых танков при выполнении одного из приказов на передвижение по редколесью двигаются на один гекс меньше, но всегда могут переместиться на 1 гекс.

ЛЕС

Является преградой на Линии видимости.

Возможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ не может быть установлен.

Является опасной местностью для посадки.

Возможен приказ «Засада».

Защита +2.

Передвигаться через лес и находиться на нем могут только отряды

Пехоты.

Передвижение через Лес возможно только на один гекс за один ход.

Невозможна стрельба по авиационным отрядам.

ОВАГ



Не является преградой на Линии видимости.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ не может быть установлен.
Является опасной местностью для посадки.

Выполнение приказа «Засада» невозможно ни для одного из типов отрядов.

Передвижение через овраг для отрядов всех типов, которые могут пересекать овраг, возможно только на один гекс за один ход.

Пересекать овраг не могут отряды Техники и Бронетехники.

Движение по оврагу без штрафа к дальности передвижения возможно для отрядов всех типов только в стороны гекса, куда выходит овраг.

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

Отряды, которые находятся на гексе с оврагом, считаются видимыми только с соседнего гекса или авиационными отрядами. При этом отряды, которые находятся на гексе с оврагом, также не имеют Линии видимости.

Если на соседнем с оврагом гексе находится холм с пологим склоном относительно равнины, то относительно оврага холм считается крутым.

Если на соседнем с оврагом гексе находится холм с крутым склоном относительно равнины, то относительно оврага холм считается отвесным.



ОЗЕРО



Не является преградой на Линии видимости.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ не может быть установлен.
Является опасной местностью для посадки.

Выполнение приказа «Засада» невозможно ни для одного из типов отрядов.

Передвигаться через гекс с озером могут только отряды, у которых на карточке есть свойство «Переправа через водную преграду».

ДОРОГА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ МЕСТНОСТИ



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

Если при выполнении приказа «Движение» маршрут движения проходит строго по дороге, то отряды могут пройти дополнительное количество гексов:

Техника +3, Бронетехника +2, Легкие танки +1, Тяжелые танки +1.

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

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

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

ПЕСЧАНАЯ МЕСТНОСТЬ

РАВНИНА



Не является преградой на Линии видимости.
Выполнение приказа «Засада» невозможно ни для одного из типов отрядов.
Возможна установка пехотного окопа.
Возможна установка танкового окопа.
ДОТ может быть установлен.
Является легкой местностью для посадки.

При выполнении приказа «Атака» или одного из Приказов передвижения количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается:
Техника –2, Бронетехника –1, Легкие танки –1, Тяжелые танки –1.

КУСТАРНИК



Является преградой на Линии видимости.
Возможно выполнение приказа «Засада» только для отрядов пехоты.
Возможна установка пехотного окопа.
Возможна установка танкового окопа.
ДОТ может быть установлен.
Является легкой местностью для посадки.

При выполнении приказа «Атака» или одного из Приказов передвижения количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается:
Техника –2, Бронетехника –1, Легкие танки –1, Тяжелые танки –1.

РЕДКОЛЕСЬЕ



Является преградой на Линии видимости.
Возможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ может быть установлен.
Является опасной местностью для посадки.
Возможно выполнение приказа «Засада» для всех типов отрядов.

Защита +1 для всех типов отрядов.

Движение отрядами Техники и Бронетехники невозможно.

При выполнении приказа «Атака» или одного из Приказов передвижения количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается:
Техника –2, Бронетехника –1, Легкие танки –2, Тяжелые танки –2.

НАСЕЛЕННЫЙ ПУНКТ



В игре все возможные населенные пункты представлены на одной карточке. Каждый населенный пункт на карточке имеет свой номер, такой же, как на игровом поле. Населенные пункты могут получать повреждения. В качестве типа цели используется Инженерное сооружение. Защита

населенного пункта равна 2, если в сценарии или в прилагаемой карточке не сказано иного. Каждое полученное повреждение снижает значение дополнительной Защиты, которую может получить отряд, находясь на гексе с населенным пунктом.

Если при стрельбе по отряду, который находится в населенном пункте, оказались промахи, и у стреляющего отряда в качестве типов целей есть Инженерные сооружения, то эти промахи используются вместо интенсивности огня, но не более, чем указано в карточке стреляющего отряда, при стрельбе по населенному пункту.

Является преградой на Линии видимости.

Возможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

Стрельба по населенному пункту. Стрелять по населенному пункту могут отряды, имеющие в таблице огневой мощи соответствующий символ.

Стрелять можно непосредственно по населенному пункту с целью его разрушения.

Засада, устроенная в населенном пункте, при полном уничтожении населенного пункта считается обнаруженной.

При стрельбе по отряду, расположенному в населенном пункте, кубики, значение на которых превысило Меткость стрельбы (промахи), перебрасываются для Теста на стрельбу по населенному пункту. Их количество не должно превышать значения интенсивности огня.

ДОТ может быть установлен.

Является тяжелой местностью для посадки.

Возможен приказ «Засада» для всех типов отрядов.

Движение отрядов по правилам дороги.

Пехота получает +2 к значению, которое должно выпасть на кубиках при стрельбе в Ближнем Бою по Технике, Бронетехнике, Легким и Тяжелым танкам.

Пример. Отряд пехоты США находится на гексе с населенным пунктом и выполняет приказ «Оборона». Взвод Т-72 стреляет по этому отряду Пехоты. Согласно карточке Отряда, нужно бросить 13 кубиков. Взвод Т-72 находится на соседнем гексе, поэтому результаты броска 1, 2 и 3 будут попаданиями. При броске выпали следующие значения: 1; 2; 4; 5; 5; 4; 3; 2; 1; 6; 1; 2; 4 – итого 7 попаданий. Защита отряда Пехоты равна 1. Также он получает +1 к защите, потому что выполняет приказ «Оборона», и +3 к защите, потому что находится в неразрушенном населенном пункте.

В итоге Защита отряда в данный момент равна 5. Первые пять попаданий снижают Защиту отряда до 0, а оставшиеся два попадания наносят 2 повреждения. Из-за того, что отряд понес потери в численности, он должен будет пройти Тест на стойкость. Поскольку взвод танков Т-72 может атаковать сооружения, промахи будут использованы для стрельбы по населенному пункту, в котором находится отряд Пехоты. Выпало 6 промахов, однако интенсивность огня взвода танков Т-72 по сооружениям – 3, поэтому сейчас мы бросим только 3 кубика. Выпало 1, 2 и 1 – три попадания. Защита населенного пункта – 2, поэтому он получает только 1 повреждение. Нужно зачеркнуть один символ населенного пункта в карточке Населенных пунктов. Теперь дополнительная Защита отрядов, находящихся на этом гексе, снизится до 1 (2 для пехоты).

НЕФТЯНОЕ МЕСТОРОЖДЕНИЕ



В игре все нефтяные месторождения представлены на одной карточке. Каждое месторождение на карточке имеет свой номер, такой же, как на игровом поле.

Является преградой на Линии видимости.

Возможна установка пехотного окопа.

Возможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

Является опасной местностью для посадки.

Возможен приказ «Засада» для всех типов отрядов.

Защита +1 для всех типов отрядов.

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

Стрельба по Инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы. За каждое полученное повреждение нужно зачеркнуть один символ. При зачеркивании последнего символа нефтяное месторождение считается уничтоженным.

ПОЖАР НА НЕФТЯНОМ МЕСТОРОЖДЕНИИ

Пожар на нефтяном месторождении возможен только при уничтожении.

Пожар на нефтяном месторождении длится до конца игры:

Первый ход. В фазу выполнения Специальных приказов на гекс устанавливается фишка Пожар без маркеров пожара и фишка Дым.

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

Третий ход. На соседний со вторым гексом по направлению ветра устанавливается фишка Дым.

Далее фишки Пожар и Дым остаются на игровом поле до конца игры.

ПЕХОТНЫЙ ОКОП



Цена-7

Защита отрядов пехоты в окопе +2.

Окоп должен быть установлен у одной из сторон гекса.

Чтобы занять окоп нужно отдать приказ «Оборона».

При занятии окопа необходимо сделать отметку в Состоянии отряда.

Отряд, который выполняет приказ «Оборона» и находится в окопе, получает +3 к защите: (+2 за окоп и +1 за приказ «Оборона»).

Отряд в окопе имеет Сектор стрельбы и Фланги.

Если отряд получил приказ «Оборона», но окоп не занял, то отряд не получает Сектор стрельбы, Фланги и дополнительную Защиту.

Окоп не может быть убран из игры.

Выход из окопа возможен только при выполнении одного из Приказов на передвижение.

Окоп может быть установлен на игровое поле при выполнении приказа «Окопаться», либо в начале игры согласно сценарию.

ТАНКОВЫЙ ОКОП

Цена-15

Защита отрядов Бронетехники, Легких и Тяжелых танков в окопе +2.

Окоп должен быть направлен в одну из сторон гекса.

Чтобы занять окоп нужно отдать приказ «Оборона».

При занятии окопа необходимо сделать отметку в

Состоянии отряда.

Отряд, который выполняет приказ «Оборона» и находится в окопе, получает +3 к защите: (+2 за окоп и +1 за приказ «Оборона»).

Отряд в окопе имеет Сектор стрельбы и Фланги.

Если отряд получил приказ «Оборона», но окоп не занял, то отряд не получает Сектор стрельбы, Фланги и дополнительную Защиту.

Окоп не может быть убран из игры.

Выход из окопа возможен только при выполнении одного из Приказов на передвижение.

Танковый окоп может быть установлен на игровое поле при выполнении приказа «Самоокапывание».

ХОЛМ



- Пологий склон
- Крутой склон
- Отвесный склон

Пологий склон.

Гекс на 1 уровень выше или ниже.

Линия видимости увеличивается на 1 гекс.

Крутой склон.

Гекс на 2 уровня выше или ниже.

Линия видимости увеличивается на 2 гекса.

Отвесный склон.

Гекс на 3 и более уровня выше или ниже. Передвижение возможно только для отрядов со свойством Горные части (появятся в дополнении).

Линия видимости увеличивается на 2 гекса.

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

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



Отряды, которые были атакованы на холме, то есть с более низкого уровня, в Ближнем бою, получают +1 к защите.

Отряды, которые атакуют отряд на холме в Ближнем бою, получают -1 к значению Меткости. Данные правила действуют только в течение первого хода Ближнего боя.

Дальность стрельбы увеличивается на 1 независимо от уровня высоты.

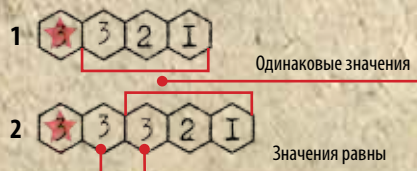
СТРЕЛЬБА С ХОЛМА

При стрельбе с холма дальность стрельбы увеличивается на один гекс.

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

1. Таблица дальности и меткости в карточке Отряда.

2. Для того же отряда при стрельбе с холма.



СОДЕРЖАНИЕ

Начало игры.	1	 Дымовая завеса	13
Отряд и карточка Отряда.	2	Сильный ветер	14
Общие правила игры.	4	Течение реки	14
Линия видимости.	4	Группа.	14
Тест на стрельбу.	4	Одновременное движение отрядов.	15
Тест на стойкость.	5	Столкновение.	15
Огневое подавление.	5	 Движение	16
Ход игры.	5	Ожидание	16
Фаза 1. Планирование и отдача приказов отрядам.	6	 Стрельба в движении.	16
Фаза 2. Тесты на восстановление.	6	 Посадка в транспорт	16
Фаза 3. Выполнение приказов	6	Стрельба по транспортному и транспортируемому отрядам	17
Очередность выполнения приказов по типу	6	 Высадка из транспорта.	17
Приказы	6	 Постановка дымовой завесы.	17
 Оборона	6	 Уничтожение колючей проволоки	17
 Огонь.	7	 Прорыв колючей проволоки	17
 Стрельба по площади.	7	Стрельба по площади	17
 Атака.	7	Сектор стрельбы	18
Ближний бой.	7	 Переправа через водную преграду.	18
 Засада.	8	Стрельба по закрытой цели.	18
 Свертывание.	10	Целеуказание.	18
Развертывание	10	Стрельба в движении	18
 Смена сектора стрельбы.	10	 Санитары	18
 Сбор	10	Вертолеты	18
 Минирование	10	Взлет и посадка	18
 Разминирование	10	Топливо	18
 Подрыв сооружений	11	Посадка.	19
 Поджог	11	Тест на посадку.	19
 Буксировка	11	Линия видимости вертолетных отрядов	19
Стрельба по транспортному и буксируемому отрядам	11	Движение вертолетных отрядов	19
 Снятие колючей проволоки	11	Стрельба по вертолетному отряду	19
 Снятие противотанковых заграждений	11	Вертолетный отряд в Огневом подавлении	20
 Наведение переправы	11	Аэродром	20
 Получение припасов	12	 Возвращение на аэродром	20
 Загрузка припасов	12	 Вылет с аэродрома.	20
 Окопаться.	12	 Движение с использованием тепловых ловушек.	20
 Разведка	12	 Огонь	21
 Корректировка огня артиллерии	12	 Полет	21
 Самоокапывание	13	 Стрельба в движении вертолетного отряда	21
 Химическая защита	13	 Посадка в транспорт	21
		Высадка из транспорта	21
		 Посадка	22
		 Взлет	22
		Минное поле	22
		Подрыв на минном поле	22

Ложное минирование23	Лес25
Пожар в населенном пункте23	Овраг26
Склад23	Озеро26
Мост24	Дорога26
Разрушенный мост.24	Песчаная местность26
Колючая проволока.24	Равнина26
Противотанковые заграждения25	Кустарник.26
Местность25	Редколесье26
Равнина.25	Населенный пункт27
Кустарник25	Нефтяное месторождение27
Река.25	Пехотный окоп28
Брод.25	Танковый окоп28
Редколесье25	Холм28



В игре можно использовать дополнительные наборы. Подробная информация о наборах, их свойствах и сроках выхода Вы можете найти на сайтах

www.zvezda.org.ru
www.hotwar1990.com.

Над созданием игры работали:

Константин Кривенко – автор идеи и правил игры

Антон Хвалько – бренд-менеджер; ведущий разработчик

Евгений Курбатов – директор по маркетингу, PR и рекламе

Константин Комаров – директор по производству настольных игр

Константин Ершов – бренд-менеджер

Алёна Амелина – начальник отдела по подготовке к производству

Андрей Аксёнов – главный конструктор

Сергей Сергеев – заместитель главного конструктора

Александр Кривенко – инженер-конструктор

Владимир Казаков – инженер-конструктор

Андрей Смирнов – инженер-конструктор

Ренат Залялиев – инженер-конструктор

Тимур Астанов – инженер-конструктор

Дмитрий Клочков – инженер-конструктор

Дмитрий Дьяченко – фотограф

Сергей Мирасов – ведущий дизайнер

Виталий Илясов – дизайнер

Сергей Игнатъев – дизайнер

Александр Бетоньян – художник

Владимир Нартов – художник

