Conflict of Heroes – Краткий справочник

Совершение ходов

Раунд состоит из серии поочередных ходов игроков. В течении хода игрок может сделать **одно действие или пропустить ход** (при этом право хода передается сопернику)

- Действия над отрядом (Unit (AP) Action):
 Выберите любой «свежий» отряд и активируйте его, предоставив ему 7 очков действия (АР) на зеленой части листа игрока (track sheet)... Совершите 1 действие, затратив АР из «зеленого трэка». Игрок может иметь только 1 активизированный отряд одновременно. Отметьте отряд как «уставший» если не желаете совершать с ним действия или у него не осталось АР.
- Использование возможности (Opportunity Action): Совершите 1 действие с любым "свежим» неактивизированным отрядом. После совершения действия отметьте отряд как «уставший».
- Действия командования (Command (CAP) Action): Проведите 1 действие с любым «свежим», «уставшим» или активизированным отрядом, затрачивая при этом очки CAP. Статус отряда не меняется
- Карта действия (Card Action): Разыграйте соответствующую карту на любом «свежем», «уставшим» или активизированным отрядом. Статус отряда при этом не меняется.

Пропуск хода (Pass): Игрок может захотеть увидеть действия соперника, и может пропустить ход, передав его сопернику. Никакие очки АР или САР при этом не тратятся. При пропуске ход передается сопернику немедленно

Ожидание (Stall): Данный тип выбирается игроком в случае его нежелания совершать отрядом какие либо действия, при этом затрачивается 1AP или 1CAP.

Игроки могут иметь одновременно активированные отряды

Они делают поочередно ходы с AP этих отрядов, тратя СAP, используя по возможности, карты действия, пропуская ходы в течении всего раунда

Раунд заканчивается когда оба игрока пропускают ход подряд



Значения на жетонах

- •Красная сила (FP) должна атаковать красную защиту (DR).
- •Синяя сила (FP) должна атаковать синюю защиту (DR).
- •Белый круг под «АРЗатраты на выстрел» = имеется возможность для стрельбы на 360 градусов. Может стрелять помимо сектора стрельбы с доп. Затратой +1AP. Пр: 2
- •Белый квадрат под FP = -2FP в ближнем бою. Пр: 3
- •Синий круг под FP = может атаковать самолеты. Пр: 1
- •Белый квадрат с красным бордюром под DR = траспортное средство с открытым верхом.
- DR меняется с синего на красный при атаке артиллрией, минометами или пехотой в ближнем бою Пр: 12
- •Зеленое колесо =отряд получает бонус при движении по дорогам.
- Синяя гусеница = отряд получает бонус при движении по дорогам и открытой местности.

Предраундовые действия

Перевернуть фишки (Flip Counters) на «свежую» сторону.
Дым (Smoke) –Уменьшить или убрать фишки «дыма»
Уменьшить CAP (Reset CAPs) – Уменьшить на 1 за каждую потерю
Карты действия (Action Cards) –Взять карту (-ы) если требуется.
Нацелить «Off-Board Artillery» для следующего хода
Применить «Off-Board Artillery» нацеленную в прошлом ходе
Подготовьте подкрепления указанные в сценарии
Бросьте кубик для определения кто первый начинает раунд

Бой								
Атака (Attack Value (AV))	ΑV	=	Сила	огня	+	2D6	+	CAPs.
Защита (Defense Value (DV)	DV	=	Сила	защиты	+	бонус	ме	стности.
Бой (Combat)	AV ;	≥ DV		ние попадания акован нес				
Ближний бой (Close Combat)	+4FP -2FP Если белый квадрат под ним. Весь огонь в ближнем бою ведется против фланогового DR обороняющегося отряда							
Огонь на ближнее расстояние	•	⊦3FP e	сли цель і	находится і	на рас	стоянии 1	гекс	
Дальнобойный огонь	-	2FP Ц	ель дальц	іе радиуса	огня, н	но не дал	ee 2 pa	адиусов

Общие действия				
Command Points (CAPs]	Все результаты бросков кубиков могут быть изменены на 2 пункта.			
Группировка (Rally)	5APs стоимость за каждую попытку перегруппировки 2D6 > rally # на фишке повреждения = успешная перегруппировка +1 к кубикам при перегруппировке когда закрытая местность +1 к кубикам при перегруппировке за каждый неповрежденный отряд, если они есть в этом же стеке. Не может быть перегруппировки в ближнем бою			
Линия видимости Line o	f Sight (LOS) Отряды не блокируют LOS.			
Бонус за возвышение (Higher Elevation Bonus) +1DM and +1FP				

От	гряды
Танковый огонь вне сектора стрельбы (Tank Arc of Fire)	+1АР за ведение огоня вне сектора стрельбы
Огонь по отрядам в транспорте (Fire at Transported Units)	Одновременно по транспорту и перевозимому.
Укрытие за траспортом (Vehicle Cover)	+1DM за каждый траснспорт для не перевозимой пехоты
Миномет (Mortar)	Всегда атакует фланговый DR . Авианалет – Нет доп. Защиты от леса. Может вести огонь из леса и зданий.
Скрытые отряды (Hidden Units)	Открытая местность: Открывается в 2 гесках от врага. +6APs для скрытного движения Закрытая местность: Открывается когда враг в том же гексе. +3APs для скрытного движения

	Укрепления (Fortifications)				
Укрепления (Fortifications)	DM местности добавляется к DM укреплений В ближнем бою, укрепления влияют только на защитников				
Поспешная защита (Hasty Defense)	Только 1 пеший отряд на фишку поспешной обороны. 7APs для подготовки				
Траншея (Trench)	Содержит несколько пехотных отрядов; можно вести огонь в любом направлении.				
Бункер (Bunker)	Содержит несколько пехотных отрядов ; огонь ведется в секторе обстрела.				

Другие фишки (Miscellaneous Counters				
Минные поля(Mine Fields)	Синие # атакуют технику Красные # атакуют пехоту Черные #s атакуют технику и пехоту DM местности не влияет на атаки мин.			
Дым (Smoke)	+2 DM или выше при блокировании дымом LOS +1 DM если дым не блокирует LOS. DM нескольких дымовых фишек суммируется.			

Conflict of Heroes – Таблица Движения и Обороны для Восточного фронта

	Движение пехоты	колесной техники	гусеничной техники	Бонусы DR местности	вана LOS?	Укрытая местнос	
					Карта і	местност	и
Открытая местность	+0 AP	+0 AP	+0 AP Бонус за ⊙	+0 DM	HET	HET	Гусеничный транспорт получает 1 бонусный гекс за движение на открытой местности за каждый символ «гусеница» на фишке.
Дорога/мост		+0 AP Бонус за ⊙ Бонус за гекс	+0 дР Бонус за ⊙	+0 DM / +1 DM на Мосту	HET		Транспорт получает 1 бонусный гекс за движение по дороге за каждь символ «колесо» на фишке. Колесная техника получет 1 бонусные ген если движется по дороге их гекса в гекс.
Овраг маленький	+1 AP	ЗАПРЕТ	+3 AP	+1 _{DM} только Пехота	HET	ДА	+1DM для пехотного отряда в гексе. Если линия огня пересекается с гексом с маленьким оврагом.
Овраг большой	+3 AP Только Вход и Выход	+0* AP	+0* AP	+0 DM	HET	HET	Техника может заезжать/ выезжать из большого оврага только через открытые части оврага. Пехота может заходить∖выходить через края оврага за+3АР. Танки и орудия могут обстреливать соседние гекса L0, но не наоборо
Церевянные строения	+1 AP	ЗАПРЕТ	+2 APs	+1 DM	ДА	ДА	
Каменные строени	+1 AP	ЗАПРЕТ	+3! APs	+2 DM	ДА	ДА	Гусеничные проверяются на «иммобилизацию». 2D6 > 6 -пройден
Кукуруза	+1 AP	+0 AP	+0 AP	+0 DM	НЕТ** только Пехота	ДА* только Пехота	*Кукуруза является укрытием с Июня по Сентябрь. **Кукуруза блокирует всей пехоте LOS с Августа по Сентябрь.
Болото	+2 APs	ЗАПРЕТ	+2! APs	+1 DM	HET	ДА	Гусеничные проверяются на «иммобилизацию». 2D6 > 6 - пройден
Крутой ландшафт	+2 APs	ЗАПРЕТ	ЗАПРЕТ	+0 DM	HET	HET	Местность которая возрастает на 2 уровня за 1 гекс.
Холмы	+1 AP	+1 AP	+1 AP	+1 DM	HET	HET	Отряды выше чем враг получают +1DM и +1FP.
Стены	+1 AP	ЗАПРЕТ	+1 AP	+1 DM	HET	да (Стены не добавляют защиты против минометов и артиллерии.Добавля DM ко всем отрядам, на линии огня которых гекс со стеной.
Река /Озеро	+4 APs	ЗАПРЕТ	ЗАПРЕТ	-1 DM	HET	HET	Мосты отменяют ограничения движения воды и затраты .
Речной брод	+1 AP	+1 AP	+1 AP	-1 DM	HET	HET	
Пшеница	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+0 DM	HET	ДА*	Пшеница является укрытием с Июня по Август
Пегкий лес	+0 AP	+2 APs	+1 AP	+1 DM	ДА	ДА	Эта местность отсутствует на картах с 7 по 10
Пес	+1 AP	ЗАПРЕТ	+2 APs	+2 DM	ДА	ДА	Авианалет = Heт, +2DM для пехоты против артиллерии и минометов
Цвижение задним кодом	+1 AP	+1 AP	+1 AP	-	-	-	Движение задним ходом отменяет бонус за движение по дорогам и открытой местности Не является осторожным движением.
			Ун	репления	1& обо	роните	льные фишки
Колючая проволка	+1D6 APs	ЗАПРЕТ	+2 AP	+0 DM	HET	HET	Пехоты добавляет1D6 AP к нормальной стоимости движения.
Бункер	+1 AP при Входе	-	-	+5 DM	HET	ДА	Несколько юнитов разрешены в одном бункере. * DM зависит от фишки. Транспорт не может занять бункер, но войти гекс может. Занять пехотой бункер стоит +1AP. Миномет не может стрелять из бункера.
Пулеметное гнездо	+1 AP при Входе	+1 AP	+1 AP	+3 DM	HET	ДА	Несколько юнитов разрешены . Занять пехотой стоит +1AP ,однако н доп. стоимости войти в гекс. Можно стрелять в любом направлении.
Поспешная защита	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+1 DM	HET	н,	отряд разрешен. Убирается когда отряд движется или разворачивает
Минное поле	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+0 DM	HET	HET M	Іины атакуют когда отряд зашел в гекс, поворачивается или иницииру ближний бой
Бетонный блок	+0 AP	ЗАПРЕТ	+1D6 APs	+1 DM	HET	ДА Г	усеничная техника добавляет 1D6 AP к нормальной стоимости движен
Дым +1DM	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+1 DM	HET	ДА	Дым +1DM фишки убирается в течении предраундовой подготовки +1 DM к всему огню внутрь и через гекс.
Дым +2DM	+0 AP	+0 AP	+0 AP	+2 DM	ДА	ДА	Дым +2DM фишки уменьшают до +1DM в течении предраундовой подготовки. +2 DM к всему огню внутрь и через гекс.
Противотанко-	+2 AP	ЗАПРЕТ	ЗАПРЕТ	+0 DM	HET	HET	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
			+0 AP	+2 DM _только	HET	ДА г	Несколько юнитов разрешены . Минометы могут стрелять. Занять вехотой стоит +1AP . Гусеничный транспорт не может занять бункер, войти в гекс может. Можно стрелять в любом направлении.
трогиветанке вый ров Траншея	+1 AP при Входе	ЗАПРЕТ		Пехота			·
вый ров		+1 AP на Дороге	+0 AP	Пехота +1 DM только Пехота	HET		
вый ров Траншея Транспортное	при Входе	+1 AP	+0 AP	+1 DM только Пехота		HET	тогда должна потратить +1AP сверх за каждый транспорт. Симуляци пробок на дорогах.
вый ров Траншея Транспортное	+0 AP	+1 AP	+0 AP	+1 DM только Пехота		HET	Солесная техника входит в гекс с дорогой, где уже есть другая техника тогда должна потратить +1АР сверх за каждый транспорт. Симуляци пробок на дорогах. А ДВИЖЕНИЯ Пехоты штрафуется на -1DM за нормальное перемещение без укрытия