Conflict of Heroes: Storms of Steel! – Kursk 1943
Время героев: Стальная буря! – Курск 1943

Производитель: Academy Games и др.
Возраст для игры: 12+
Количество игроков: 1-4
Время одной партии: 120 минут
Все торговые марки, авторские права и другие объекты принадлежат правообладателям.
Данный неофициальный перевод имеет некоммерческий характер и может быть свободно распространен в соответствии с законодательством страны и международных норм.
Переводчики: Калинин Денис aka digga; Primus; Shu; Masanari; Snowman; Kellhund
Редакторы: Калинин Денис aka digga; Kellhund
Графика и оформление: Kellhund

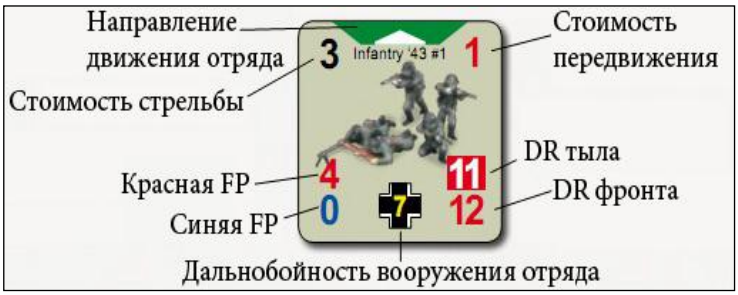
Введение

1943 год. *После сокрушительного поражения в Сталинградской битве, немецкому командованию требовалась крупная победа для возвращения утраченного преимущества на Восточном фронте. По данным немецкой разведки, советская армия еще не успела закрепиться на возвышенности под Курском. Командование Третьего Рейха отдало приказ собрать лучшие части немецкой армии с обширных просторов Союза для крупномасштабной атаки в районе Курской Дуги. Сеть профессиональных шпионов из СССР перехватила планы немецкого командования, и Красная Армия стала готовить ловушку, чтобы уничтожить элитные танковые группы Третьего Рейха раз и навсегда…*

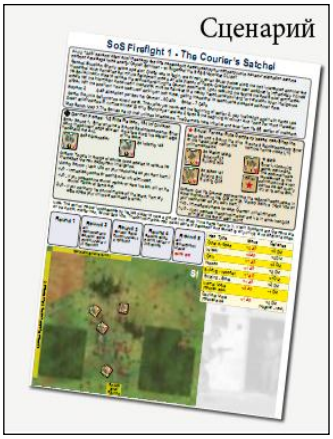
Время героев – это тактическая игра по мотивам Второй Мировой войны, где каждая фишка представляет собой орудийный расчет, отряд пехоты или отряд техники (*здесь и далее – отряд*). Игра даёт возможность окунуться во времена, когда командующий должен был выполнить поставленные перед ним задачи и победить… или потерять всю армию и познать горечь поражения. Для игры вам понадобятся от 1 до 4 участников и около 60 минут свободного времени. На время игры участники берут под командование некоторое количество отрядов и стремятся выполнить поставленные перед ними задачи. Сторона, которая выполнила все указанные в сценарии задачи, становится победителем.

Битва длится несколько раундов. В течение каждого раунда отряды по очереди совершают действия. Отряд может совершить действие несколькими способами, но активация отряда может быть проведена только одним способом. Активированный отряд получает 7 AP (зелёная шкала на листе игрока). Каждое действие имеет свою стоимость в AP. Для отряда на рисунке внизу стоимость стрельбы равна 3 AP и стоимость перемещения по открытой местности равна 1 AP.

Огневая мощь (FP) отряда указана в левом нижнем углу его фишки. Красное число FP используется для атаки небронированных целей с красным уровнем защиты (DR), синее число FP – для атаки бронированных целей с синим уровнем защиты. DR отряда указан в правом нижнем углу его фишки. Для определения силы (уровня) атаки (AV) отряда во время боя, игрок бросает 2 шестигранных кубика (2D6) и прибавляет результат этого броска к FP атакующего отряда. **Пример**: Отряд пехоты атакует вражеский отряд с красным DR и выкидывает на кубиках 9. Атакующий отряд пехоты получает красный 13 AV (9 как результат броска кубиков + 4 FP). Далее игрок сравнивает полученный AV с итоговым уровнем защиты цели (DV). Значение DV цели атаки состоит из DR и модификатора к защите DM (зависит от типа местности). **Пример**: Отряд пехоты находится в лесу. Его DR увеличивается на 2 (за дополнительное укрытие в лесу) и, в итоге, общий DV фронта отряда пехоты будет равен 14 DV (12 DR+2 DM за укрытие в лесу). Атакующий наносит цели повреждение, если AV атакующего больше или равен DV цели.



Когда отряд получает повреждение, владелец отряда вытягивает случайную фишку повреждения (hit counter) и помещает ее под фишку поврежденного отряда. Фишки повреждений может принести немало бед: от паники до мгновенного уничтожения поврежденного отряда.



Раунд состоит из последовательных ходов командующих *(здесь и далее, термины «командующий», «игрок», «участник» обозначают человека, принимающего участие в игре – прим. пер.*). Раунд продолжается до тех пор, пока оба игрока не пропустят ход подряд. После этого раунд заканчивается и начинается следующий раунд. Многие сражения длятся не более 5 раундов.

Командующий получает очки победы за уничтожение вражеских отрядов и выполнение поставленных сценарием задач. Условия победы указаны в сценарии. Игрок может потерять почти всю свою армию, но при этом выиграть сражение, если он выполнит все условия сценария, необходимые для победы, и у него будет больше очков победы, чем у его оппонента.

Заметки для начинающих

Свод правил составлен таким образом, чтобы вы имели возможность шаг за шагом изучить основы игры: прочитайте раздел и разыграйте небольшое сражение, чтобы закрепить материал. Со временем вы познакомитесь с новыми правилами, которые дополнят ряд уже изученных вами основ. Таким образом, вы сможете начать полноценную игру еще до того, как прочитаете этот свод правил до конца.

Пример: Свод правил содержит множество **Примеров**. Пример идет сразу после параграфа, содержащего соответствующее правило, если только пример не является объединённым для нескольких правил сразу.

Заметка разработчика: Свод правил содержит множество **Заметок разработчика**. Эти заметки объяснят действие конкретного правила, а также укажут на определенные моменты из истории, которые повлияли на разработку игры.

Раздел 1

В этом разделе вы узнаете о процедуре подготовки поля боя к игре, научитесь управлять войсками и распоряжаться ресурсами для поддержки своих вооруженных сил.

1.0 Подготовка к игре

Каждый сценарий игры **Время Героев** — это историческое событие, перенесенное на игровое поле. Перед началом игры выполните следующие шаги:

1. Выберите один из сценариев. В нем описаны требования по расстановке элементов на поле боя, количество CAP для каждой из сторон, легальные карты действий и условия победы.

2. Положите фишку со значком часов на цифру «1» шкалы счётчика раундов (лист игрока – серая шкала) и возьмите указанные в сценарии отряды.

3. Произведите расстановку необходимых элементов на поле боя в соответствии с указаниями сценария.

4. Определите участников и передайте командующим их армии. Расставьте отряды на поле боя в соответствии со сценарием.

Координаты расположения отряда устанавливаются с помощью специальных обозначений: Карта # - Буква Ряда и Номер Колонки.

Пример: 7-G08 – 7ая карта, гекс G08, верхняя половина серого каменного здания.

Отряд может быть помещен только на гекс целиком – отряд не может быть помещен на часть (четверть, половинку и т.д.) гекса.

Заметка разработчика: Карты в **Стальной Буре!** начинаются с номера 7. Это сделано во избежание путаницы с картами из других игр серии **Время Героев**.

Каждый участник берёт лист игрока и кладет жёлтую фишку на цифру «0» жёлтой шкалы (шкала очков победы), синюю фишку на определенное сценарием значение CAP (синяя шкала), а зелёную фишку – на цифру «0» шкалы AP (зеленая шкала).

Отсортируйте фишки повреждений техники и пехоты в две разных кучи. Сделайте так, чтобы стороны с эффектами были не видны для игроков (вы можете переложить фишки в две непрозрачных чаши). Как только отряд получит повреждение, командующий должен не глядя и случайным образом выбрать фишку повреждения.

Отберите из общей стопки карты действий, указанные в сценарии. Перемешайте их и раздайте причитающееся каждому игроку количество карт.

В некоторых сценариях предусмотрена возможность расстановки замаскированных отрядов и указания целей для артиллерии еще до начала самой игры. Запишите на бумаге местоположение замаскированных отрядов и цели для артиллерии (рекомендуем скачать с нашего сайта лист «Скрытное перемещение и цели для артиллерии» - www.Academy-Games.com).

1.1 Пехота

Стальная Буря! включает в себя фишки, изображающие отряды пехоты, танки, самоходные орудия, бронетранспортёры, грузовики, самолёты и другие виды боевых единиц.

Термин ***отряд пехоты*** относится к боевым единицам, стоимость перемещения которых равна 2 АР и меньше: немецкая пехота, немецкие мотострелковые войска, советские стрелки, автоматчики, пулемётчики, миномёты, отряды с противотанковыми ружьями, снайперы и саперы. Стоимость перемещения отряда пехоты указана красным цветом. Сводка по всем отрядам приведена на странице 19.

2.0 Подготовка к новому раунду (фаза подготовки)

В начале каждого раунда вам необходимо выполнить следующие шаги:

1. **Перевернуть фишки** на «свежую» сторону (без полосы) *(3.0)*
2. **Дым -** уберите все фишки дымовой завесы или уменьшите их количество *(13.0)*
3. **Восстановите установленное сценарием значение САР –** количество САР уменьшается на 1 за каждый потерянный отряд (*7.3)*
4. **Карты действия –** вытяните карту(-ы), если такая возможность предусмотрена сценарием *(8.1)*
5. **Назначьте цели для артиллерии**, чтобы произвести артобстрел в следующем раунде *(12.3)*
6. **Произведите артобстрел** целей, которые вы отметили в прошлом раунде *(12.3)*
7. **Подготовьте подкрепления,** указанные в сценарии сражения *(5.1)*
8. **Киньте кубики, чтобы определить, кто из игроков получает право первого хода на этот раунд** *(2.1)*

2.1 Бросок кубиков на получение права первого хода

В начале нового раунда каждый игрок должен кинуть 2 шестигранных кубика (2D6). В случае ничьей требуется перебросить кубики. Тот, кто получит наибольший результат, побеждает в борьбе за инициативу и получает право первого хода на этот раунд (*значение результата броска может быть изменено с помощью САР – 3.24*)

2.2 Ходы

В течение раунда игроки по очереди совершают ходы. В свой ход игрок может пойти по одному из двух путей: **выполнить одно действие или пропустить ход и передать право хода другому игроку. Действие определяется как один-единственный акт,** который совершает отряд: перемещение на один гекс, одиночный выстрел, перегруппировка, создание окопов и т.д. **«Уставшим»** считается отряд, у которого закончились все АР («усталость» отображена (красной) линией, проходящей по поверхности оборотной стороны фишки отряда). **«Свежим»** считается отряд, который в текущем раунде не совершил действий, за которыми следует его переворот на оборотную сторону (в состояние «уставший»).

В свой ход игрок может совершить одно из следующих действий:

Использовать АР: Выберите любой «свежий» отряд и активируйте его. Переместите зеленую фишку в листе игрока на поле с цифрой 7 (7 АР). Этот отряд может совершать действия, используя полученные им 7 АР. Непотраченные АР могут быть использованы активированным отрядом на более поздних ходах текущего раунда. Каждый игрок может одновременно обладать **только одним активированным отрядом** (*исключения в подразделе 9.0)*. Переверните фишку отряда на сторону «уставший», если у вас больше нет желания использовать его в течение раунда или у него закончились АР.

Рывок (opportunity action): Совершите одно действие любым «свежим», неактивированным отрядом. По завершению рывка отметьте его как «уставший».

Использовать САР: Осуществите действие любым «уставшим», «свежим» или активированным отрядом и оплатите это действие с помощью САР. **Не меняйте** состояние отряда со «свежего» на «уставший» и наоборот.

Карты действий: Сыграйте нужную карту действия на любом “уставшем”, “свежем” или активированном отряде. **Не меняйте** состояние отряда со «свежего» на «уставший» и наоборот.

Пропуск хода: Вы не хотите рисковать и желаете увидеть шаги, которые предпримет ваш оппонент? Пропустите ход. Пропуск хода не оплачивается. Ход немедленно заканчивается, как только вы заявляете о пропуске хода. Право хода передается оппоненту.

Если игрок имеет под командованием активированный отряд и у этого отряда осталось некоторое количество АР, то при пропуске хода игрок должен перевернуть фишку этого отряда на сторону «уставший» и тем самым потерять все непотраченные этим отрядом АР. Если оба игрока друг за другом заявляют о пропуске хода, то раунд немедленно заканчивается, и игроки более не могут предпринимать никаких действий до следующего раунда.

Ожидание: При выборе «ожидания» отряды командующего остаются на месте и ничего не делают. При этом игрок должен поместить зелёную фишку АР активного отряда на 1 поле влево или поместить синюю фишку САР на 1 поле влево.

Заметка разработчика: Если игрок не хочет пропускать ход, он может подождать действий оппонента (опасения могут иметь под собой разный характер: оппонент также может пропустить ход и тем самым завершить раунд; игрок не хочет менять состояние отряда с «активного» на «уставший»).

Заметка разработчика: Чтобы отмерить время, расходуемое на планирование и осуществление действий, в игре используются такие единицы измерения как АР и САР. Более сложные действия требуют больше времени и, соответственно, больших затрат АР и САР.

В течение раунда каждый игрок может иметь под своим командованием только один активированный отряд. В течение раунда игрок может активировать отряды и тратить их АР на действия, использовать САР, отдавать приказы на совершение рывков и использовать карты.

Заметка разработчика: В предыдущей версии правил только один игрок мог обладать активированным отрядом.

Пример: Ход советского командующего. Он активирует отряд автоматчиков, помещает зеленую фишку на цифру «7» шкалы АР в листе игрока. Данные 7 АР могут быть потрачены только на действия этого отряда автоматчиков. Отряд автоматчиков совершает выстрел в отряд противника, и советский командующий вычитает 3 АР у отряда автоматчиков. У отряда автоматчиков остается 4 АР. Ход советского командующего закончен. Немецкий командующий активирует отряд пехоты, отмечает выданные последнему 7 АР на счетчике АР и передвигает отряд на один гекс вперед. Затем он помещает фишку АР отряда на 1 поле влево и завершает свой ход. Советский командующий может продолжить выдачу приказов отряду автоматчиков (у этого отряда осталось 4 АР), но вместо этого командир принимает решение выдать приказ другому отряду. Он тратит 1 САР и перемещает отряд на 1 гекс вперед. Советский командующий перемещает фишку на шкале САР на одно деление влево. Наступил ход немецкого командующего. Он отдает приказ на стрельбу отряду, активированному им в прошлый ход. Игрок перемещает фишку АР в листе игрока на 3 поля влево и на этом его ход закончен. Советский командующий отдает отряду автоматчиков приказ на стрельбу (у него все еще осталось 4 АР) и за 3 АР отряд совершает действие. Он перемещает фишку АР до цифры «1». Раунд продолжается.

Заметка разработчика: Чтобы продолжать сражение, игрок не обязан иметь под постоянным командованием активированный отряд. Игрок может провести несколько ходов без активации отряда, пропускать ходы, использовать САР для оплаты действий, осуществлять рывки или разыгрывать карты.

2.3 Конец раунда

Если игроки друг за другом пропустили ход, то наступает конец раунда. Если необходимо, игроки награждаются очками победы. Фишка на шкале счетчика раундов перемещается на одно поле вперед. Начинается новая фаза подготовки к раунду. Конец игры наступает после отыгрыша последнего раунда либо в случае выполнения одной из сторон всех задач по сценарию.

2.4 Конец игры и объявление победителя

В сценарии указаны продолжительность игры и условия победы. Игрок с наибольшим количеством очков победы к концу игры одерживает верх. В случае ничьей оба игрока считаются проигравшими ☺. Очки победы зарабатываются двумя способами: путем уничтожения вражеских отрядов либо путем захвата и поддержки контроля над теми гексами, которые приносят очки победы.

После уничтожения вражеского отряда, очки победы немедленно зачисляются игроку, уничтожившему этот отряд. Игрок, чьи войска уничтожили отряд, отмечает полученное количество очков на желтой шкале в своем листе игрока. Если игрок уничтожает свой отряд (да, и такое случается), оппонент получает очки победы за этот уничтоженный отряд.

Для захвата гекса вы должны поместить на него фишку владения со значком своей армии лицом вверх. Гекс находится во владении того игрока, чей отряд последним находился в данном гексе (даже если этот отряд просто прошел через него). Если у обоих игроков в одном и том же гексе одновременно находятся отряды, тогда такой гекс считается ничейным и ни одна из сторон не имеет права на владение им.

3.0 Использование АР

Командующий может выбрать любой «свежий» отряд на карте, активировать его и поместить фишку АР на отметку 7 АР. Сама активация **не считается за действие.**

Активированный отряд совершает одно действие за раз, используя выданный ему запас АР. Процесс изменения количества АР отслеживается с помощью зеленой шкалы в листе игрока. Стоимость некоторых действий указана ниже. Как только отряд завершит действие, фишка на зеленой шкале АР перемещается командующим влево на столько пунктов, сколько было потрачено его отрядом на совершение действия.

Пример: Отряд советских стрелков тратит 4 АР на выстрел и 1 АР на перемещение на один гекс по открытому ландшафту.

Если активированный отряд использовал все АР или вы считаете, что он выполнил свою задачу на этот раунд, то переверните фишку отряда (изображение с (красной) полосой, проходящей посередине). Этот переворот не считается за действие и оставшиеся АР не сохраняются на будущие ходы и раунды.

На время активации отряда игрок может задействовать союзные силы с помощью **рывков, САР** и **карт**. ***Даже активированный отряд может совершать действия с помощью САР и/или карт действий.***

В начале своего хода, игрок может отметить активный отряд как «уставший» и немедленно активировать другой отряд. Фишка на шкале АР выставляется на 7 АР и новый отряд получает право на осуществление действий. Несмотря ни на что, одновременно вы можете командовать только одним активированным отрядом (*исключение - 9.0*)

Пример: Немецкий командующий желает осуществить мастерский ход отрядом «В». Однако на прошлом ходу он активировал отряд «А», у которого еще осталось 4 АР. Игрок отмечает отряд «А» как «уставший» и немедленно активирует отряд «В». Шкала АР отряда «В» выставляется на значение 7 АР, и этот отряд получает право на осуществление действий. Процесс переключения между отрядами должен быть совершен в начале хода игрока и не считается за действие.

3.01 «Рулетка» АР (Дополнительное правило)

Это правило может быть использовано только по обоюдному согласию участников. Решение об использовании принимается до начала игры.

Вместо того, чтобы во время активации автоматически выдать отряду 7 АР, игрок может кинуть 2D6. Полученный результат отмечается на шкале АР активированного отряда. Мы настоятельно рекомендуем вам

отыграть несколько сценариев, прежде чем применять это правило.

Заметка разработчика: Все планы рушатся после контакта с вооруженными силами противника. Это правило добавляет в игру элемент неопределенности. Рекомендуется применять это правило только после нескольких сыгранных партий.

3.1 Рывок

Игрок может отдать приказ на совершение рывка любому «свежему» отряду. Одно действие (один выстрел, перемещение на один гекс, перегруппировка и т.д.) может быть выполнено в виде рывка. **Это действие бесплатно**, но после выполнения рывка отряд отмечается как «уставший». Активированный или «уставший» отряды **не могут** совершать рывок.

Пример: Рисунок 1. Немецкий командующий активирует отряд «А» и передвигает его на 1 гекс вперед. Командующий перемещает фишку на шкале АР до 6ого пункта и заканчивает ход. Советский командующий активирует отряд «С», стреляет им по отряду «А» за 4 АР и передвигает фишку на шкале АР до 3ьего пункта. Отряд «С» промахивается. Настал ход немецкого командующего. Он желает отдать отряду с тяжелыми пулеметами «В» приказ на стрельбу по отряду противника «С». Вместо того, чтобы отметить отряд «А» как «уставший» (учитывая, что при этом отряд «А» теряет оставшиеся у него 6 АР) и активировать отряд «В», немецкий командующий отдает приказ отряду с тяжелыми пулеметами «В» совершить рывок. Отряд «В» стреляет. После рывка командующий отмечает отряд «В» как «уставший». Отряд «В» более не может быть активирован в этот раунд.

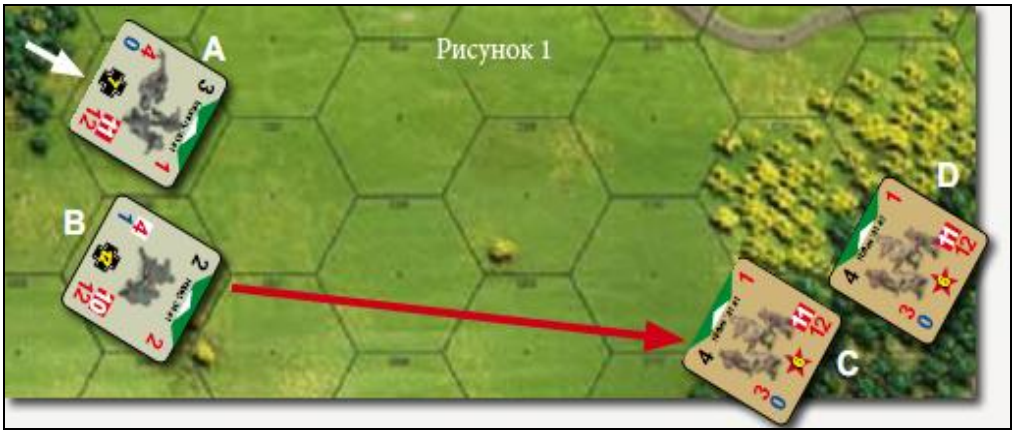


Рисунок 1

Заметка разработчика: Как вы могли заметить, лучше выждать момент, когда использование рывка будет наиболее эффективным, чем бездумно упускать свой шанс. Одна из целей игры **Время Героев** - научить игрока мыслить стратегически и тактически.

3.2 Командные очки действия (CAP)

Командные ресурсы отображены на синей шкале CAP в листе игрока. Синяя фишка отображает количество CAP на определенный момент. Сценарии наделяют каждого игрока определенным количеством CAP. Полученное в начале раунда количество CAP используется **всеми (а не одним) отрядами** в течение целого раунда и это количество очков не может быть восстановлено до начала следующего раунда. Очки CAP, оставшиеся с предыдущего раунда, в следующие за ним раунды **не переносятся.**

CAP могут быть использованы для:

- Поддержки активного отряда с некоторым количеством АР;
- Оплаты действий отряда;
- Изменения результата броска кубика.

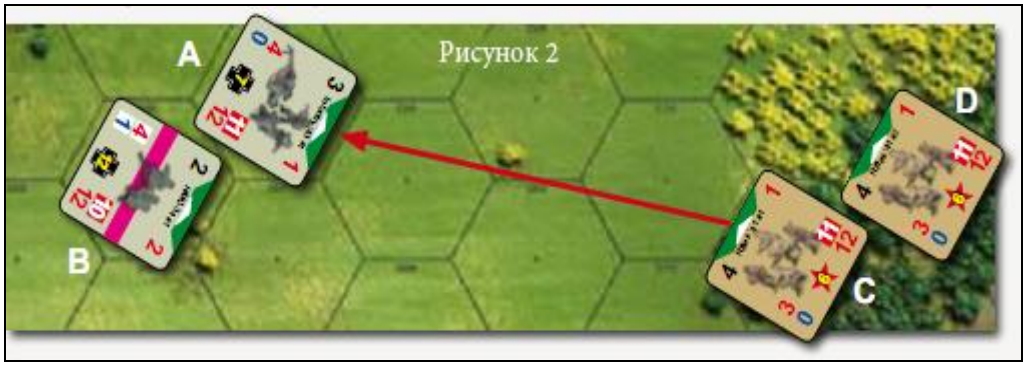
Заметка разработчика: Функциональность и эффективность деятельности военных сил зависят от качественной логистики и умений командования. Командиры (от сержантов и выше) координируют атаки, поддерживают высокий моральный дух отрядов и делают многое другое. Профессиональная логистика не позволит усомниться в том, что войска получат все необходимое: от боеприпасов и провизии до вывоза раненых и связи с Генеральным Штабом. Если позицию необходимо удержать, то только от логистики

зависит, получат ли обороняющиеся дополнительные боеприпасы, детали и людей для выполнения задачи. Всё это абстрактно отображено в виде CAP.

3.21 Поддержка активированного отряда

Игрок может использовать CAP для поддержки активированного отряда, который потратил некоторое количество AP. Игрок может потратить столько CAP, сколько пожелает, но в пределах установленного для него сценарием значения CAP.

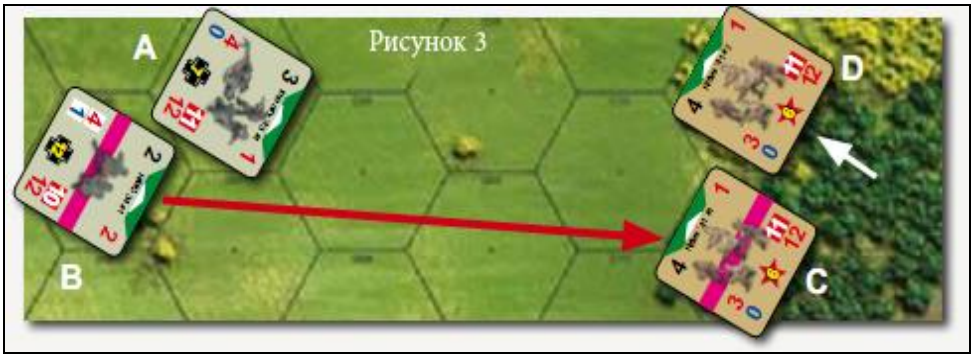
Пример: Рисунок 2. Сейчас ход советского командующего. Он желает отдать приказ отряду «C» на стрельбу в отряд «A». У отряда «C» осталось 3 AP. Но для того, чтобы выстрелить, этому отряду необходимо потратить 4 AP. У игрока в наличии 5 CAP на этот раунд. Командующий отдает приказ отряду «A» на стрельбу и вычитает у себя 3 AP и 1 CAP. Фишка на шкале CAP помещается на одно деление влево — теперь у игрока осталось 4 CAP. Отряд «C» потратил все AP, выданные ему на этот раунд. Его фишка переворачивается на сторону «уставший».



3.22 Использование CAP

Еще одним способом оплаты действий отрядов является использование CAP. Действия, оплаченные с помощью CAP, могут быть выполнены любым отрядом, независимо от его состояния («свежий», «уставший» или активированный). «Свежий» отряд, который выполнил действие, оплаченное CAP, **не помечается** как «уставший».

Пример: Рисунок 3. Ход немецкого командующего. У него осталось 4 CAP на синей шкале. Командующий принимает решение отдать отряду с тяжелыми пулеметами приказ на стрельбу в отряд «C» за 2 CAP. Пулеметчики промахиваются (несмотря на то, что этот отряд пулеметчиков находился в состоянии «уставший», он мог выстрелить, так как командующий оплатил стрельбу с помощью CAP). Наступил ход советского командующего. Он активирует отряд «D» и кладет фишку на шкале AP на цифру 7. Отряд «D» передвигается вперед на один гекс за 1 AP. Игрок перемещает фишку на шкале AP до 6 AP и заканчивает ход. Немецкий отряд «A» (немецкий отряд «A» - активированная единица) стреляет по отряду «D» за 3 AP. Игрок перемещает фишку на шкале AP до 3 AP. Отряд промахивается. У отряда «D» осталось 6 AP. Он стреляет по отряду «A». Отряд «D» не попадает в цель.



Немецкий командующий выбирает «ожидание» (stall) и отмечает отряд «A» как «уставший». Советский командующий принимает решение о пропуске хода и помечает отряд «D» как «уставший». Немецкий командующий также пропускает ход. Наступает конец раунда. Командующие могли играть раунд и

дальше, так как у них оставалась возможность отдавать приказы и оплачивать их с помощью САР, а также использовать карты действий (*8.1*)

3.23 Изменение результата броска кубика с помощью САР

Все результаты бросков кубиков могут быть единожды изменены с помощью САР. Вы можете прибавить или вычесть максимум 2 единицы из результата броска кубиков. Все изменения, которые вы хотите внести в результат броска кубиков, должны быть оглашены перед броском кубиков. Изменить результат броска кубиков оппонента нельзя. Одно изменение действительно только для одного броска кубиков.

Пример: Советскому командующему необходимо получить 9, чтобы нанести повреждение отряду противника. Перед броском кубиков, командующий объявляет о том, что потратит 2 САР и прибавит 2 к результату броска кубиков (1 САР = 1 единица). Теперь командующему необходимо получить 7 для того, чтобы нанести повреждение отряду противника (7+2 САР = 9).

3.24 Бросок кубиков на право первого хода

Вы можете потратить некоторое количество САР для изменения результата броска кубиков на право первого хода (*2.1*). Игрок с наибольшим количеством САР объявляет о том, сколько он потратит САР на изменение результата броска кубиков (в случае ничьей, советский командующий решает первым). Затем это делает его оппонент. Каждый игрок может объявить об этом только один раз – изменений в решении не допускается. Каждый игрок перемещает фишку на шкале САР максимум на два поля влево, затем бросает кубики и добавляет (или вычитает) к результату своего броска назначенное им количество САР. В случае ничьей, оба игрока могут перебросить кубики. К этому броску кубиков не может быть применено ранее затраченное на изменение результатов броска количество САР. Тем не менее, игроки могут потратить до 2 единиц САР на **переброс** кубиков, если они того пожелают. Переброс кубиков осуществляется по аналогичной с первоначальным броском схеме.

Пример: В начале нового раунда, немецкий командующий обладает наибольшим количеством САР и принимает решение использовать 2 из 7 имеющихся САР для изменения результата броска кубиков. Советский командующий принимает решение сохранить имеющиеся у него САР и не использовать их для изменения результата своего броска. После броска кубиков, немецкий командующий получает 6 (4 как результат броска кубиков + 2 САР). Советский командующий получает 7 как результат броска - право первого хода на этот раунд за ним. У немецкого командующего остаются в запасе 5 САР на весь текущий раунд.

4.0 Ландшафт

Поле битвы состоит из гексов. Каждый гекс - это 40-50 метров земной поверхности. На каждом гексе отображен определенный тип ландшафта. В центре каждого гекса нарисована точка. Ландшафт, который окружает центральную точку, является **основным для целого гекса** (некоторые дороги могут пересекать эту точку, но они не считаются доминирующим ландшафтом).

	Дороги: любая поверхность, подготовленная для перемещения по ней техники. Мосты – дороги, которые пересекают водные пространства.		**Открытый ландшафт**: холмистые поля с прерывистыми зарослями густого кустарника и низкорослой сельскохозяйственной культурой.
	Реки и броды: техника и буксируемые отряды могут перебраться через реки только по мосту или через брод.		**Болота**: заболоченные территории.
	Поля пшеницы: поля с низкорастущей сельскохозяйственной культурой, которая не блокирует линию видимости. Ограждения не берутся в расчет.		**Кукурузные поля**: поля с высокорастущей сельскохозяйственной культурой, которая блокирует линию видимости.
	Деревянные (коричневые) строения: деревянные строения и сараи, дающие отрядам небольшое укрытие.		**Леса**: огромные, рослые деревья с низкорослой флорой у подножья стволов.
	Каменные (серые) строения: прочные здания из камня и дерева, такие как зернохранилище и жилой дом на ферме.		**Мелколесье**: дикорастущие заросли кустарника и небольшие по размеру леса (не на игровых полях 7-10).

Заметка разработчика: Одно изображенное здание не значит, что других аналогичных сооружений в этом гексе нет – мы просто не стали рисовать много мелких строений, и сделали одно, но крупное и видимое.

Ландшафт может служить отрядам укрытием, блокировать линию видимости и не давать видеть другие отряды и/или снижать скорость их передвижения. Таблица Ландшафта и Перемещения Пехоты дает более четкое представление об оказываемых на передвижение отрядов пехоты эффектах, ограничениях по линиям видимости (Line of Sight - LOS) и модификаторах к защите. Стоимость перемещения техники будет указана в другом разделе.

5.0 Перемещение отрядов пехоты

Пехотными называются такие отряды, чья стоимость перемещения обозначена красной цифрой в правом верхнем углу фишки. Чтобы передвинуть отряд пехоты в гекс, командующему необходимо оплатить стоимость передвижения данного отряда, выраженную в AP. Некоторые типы ландшафта увеличивают стоимость передвижения (стоимость передвижения по определенным типам ландшафта указана в специальных таблицах). Стоимость перемещения состоит из обычной стоимости передвижения отряда и модификатора передвижения по определенному типу ландшафта (или нескольким типам). Модификаторы обладают кумулятивным свойством (т.е. имеют свойство накапливаться, к примеру, при передвижении по нескольким типам ландшафта)

Ландшафт и перемещение отрядов пехоты

	Штраф за перемещение в гекс	Модификатор защиты (ландшафт)	Гекс блокирует линию видимости?
Открытый ланд-т / дорога	+0 AP	+0 DM	Нет
Мост	+0 AP	+1 DM	Нет
Строения (камень)	+1 AP	+2 DM	Да
Строения (дерево)	+1 AP	+1 DM	Да
Леса	+1 AP	+2 DM	Да
Мелколесье	+0 AP	+1 DM	Да
Кукурузное поле	+1 AP	+0 DM**	Нет/(Да*)
Поле пшеницы	+0 AP	+0 DM**	Нет
Река / вода	+4 APs	+1 DM	Нет
Брод	+1 AP	-1 DM	Нет
Болота	+2 APs	+1 DM	Нет
Перемещение назад***	+1 AP	-	-
Штрафы за перемещение и DM имеют кумулятивный эффект.			
Дополнительные правила перемещения			
Обычное перемещение	+0 AP	-1 DM	-
Осторожное перемещение	+1 AP	+0 DM	-

*Кукурузные поля блокируют линию видимости пеших отрядов только в период с августа по сентябрь, что специально отмечено в каждом сценарии.
**Кукурузные поля и поля пшеницы дают замаскированным отрядам укрытие, но не дают DM (правило действует только в летние месяцы).
***Перемещение назад или т.н. задний ход у машин, кораблей и т.д.

Пример: Отряд автоматчиков со стоимостью передвижения 2 AP должен заплатить 3 AP, чтобы переместиться в гекс с лесом (стоимость передвижения отряда 2 AP + 1 AP за передвижения отряда в лес)

Дороги отменяют все ограничения по гексу и стоимость передвижения по ландшафту, который покрывает центр гекса. Отряды должны строго придерживаться дорожного полотна от гекса к гексу, чтобы продолжать получать преимущества от передвижения по дороге. Мосты, переброшенные через реки, считаются дорогами. Дороги не влияют на модификаторы к защите.

Каждое перемещение отряда пехоты в новый гекс считается отдельным действием. Отряды могут передвигаться через гексы, занятые союзными и вражескими отрядами (естественно, что если вы войдете в гекс, занятый противником, то ваш отряд окажется в ближнем бою с противником!).

5.01 Осторожное перемещение отрядов пехоты (Дополнительное правило)

При использовании этого правила, все отряды пехоты, которые перемещаются в гекс, что не дает модификаторов к защите, получают штраф в (– 1) DM. Этот штраф применяется только тогда, когда вражеский отряд стреляет по вашему отряду на открытой местности на следующем же ходу (ход, который идет сразу после перемещения вашего отряда по открытой местности). Отряды пехоты, которые перевозятся в транспортных средствах (*17.0*), **не штрафуются.**

При осторожном перемещении отряды не штрафуются. Отряды пехоты, которые осуществляют осторожное перемещение, добавляют + 1 AP к обычной стоимости своего передвижения, указанной в Таблице Перемещения.

Заметка разработчика: Прежде чем применять это правило, игрок должен взвесить все «за» и «против» осторожного перемещения. Мы настоятельно рекомендуем не применять это правило, пока вы не сыграете несколько партий и не обретете достаточный опыт.

5.1 Подкрепления и выход из игры

В сценарии может быть упоминание о подкреплениях. Подкрепления в виде отрядов должны быть введены в игру в указанный или в один из следующих раундов. Если подкрепления входят в игру одним или несколькими раундами позже, они все равно должны войти в те гексы, которые указаны в сценарии.

Чтобы выйти за край карты, отряд должен совершить действие и переместиться на целый гекс, как указано в сценарии. Отряд должен игнорировать нецелые (половинчатые, четвертичные и т.д.) гексы.

Если отряд противника занял гекс, в который должен войти отряд подкрепления, то отряд подкрепления должен войти в ближайший незанятый и доступный для перемещения гекс.

Подкрепления могут войти в игру на транспортных средствах.

Отряды не могут выйти за пределы карты, если в сценарии не указано иное (*исключение: самолеты 20.0*)

5.2 Фронт и тыл отряда

На некоторых фишках отображена стрелка на зеленом или красном поле. Зеленое поле означает, что отряд может передвигаться по полю битвы и/или менять направление (поворачивать), красное поле – фишка не может передвигаться и/или поворачивать (*бункеры 18.2*).

Рисунок 4

В **любом** случае, эта стрелка должна «смотреть» в направлении одной из сторон гекса (а не его угла). Отряды могут перемещаться вперед в сторону любого из трех гексов фронта, находящихся рядом со стрелкой (без необходимости совершать поворот). Фронт – гекс, располагающийся прямо напротив стрелки и два гекса, находящиеся слева и справа от стрелки. Ваш отряд может совершить бесплатный поворот в любую сторону, но только **после того**, как он переместился в новый гекс, и **до того**, как оппонент предпринял какие-либо действия.

Проще говоря, тылом считаются те гексы, которые не относятся к гексам фронта. Отряд пехоты может переместиться на гекс назад в сторону одного из гексов тыла без необходимости к повороту, но вдобавок к стоимости всех передвижений отряд должен заплатить + 1 AP за перемещение назад. После того, как отряд переместился в новый гекс, он имеет право совершить поворот в любую сторону гекса без оплаты стоимости за поворот.

Заметка разработчика: Фронт фишки - это чуть ли не самый важный фактор для отряда и его командующего. Фронт отображает зону наибольшего внимания отряда. Отряд, расположившийся за стеной, напротив насыпи и т.д. и т.п. могут атаковать с тыла. В этом случае тылы становятся слишком легкой

мишенью, да и вдобавок атака со стороны тыла оказывает серьезное психологическое давление на отряд: «Откуда пришел враг? Мы окружены? Сможем ли мы выйти из окружения?» Инстинкт самосохранения проявляет себя как никогда – человеку хочется любым способом избежать опасности. Опыт отряда и способности командира как лидера играют жизненно важную роль при реагировании на новую угрозу.

5.3 Поворот

Отряд может совершить поворот на любую сторону гекса без необходимости перемещаться в новый гекс. Для этого он должен совершить отдельное действие и заплатить 1 AP после поворота.

6.0 Линия видимости (LOS)

Отряды могут стрелять во врага, но только если они видят цель. Гексы, которые блокируют линию видимости, описаны в Таблице. Если линия, проведенная от центральной точки атакующего отряда к центральной точке цели, не встречает на своем пути какого бы то ни было блокирующего линию видимости ландшафта или строения, то атакующий отряд видит цель. Отряды могут видеть цель, которая находится в блокирующем линию видимости гексе, но не могут видеть сквозь такой гекс. Линия видимости заблокирована, если хотя бы даже самая малая ее часть проходит через блокирующий гекс. Все правила, касающиеся линии видимости, одинаково применимы для всех: если отряд «A» не видит отряд «C», то и отряд «C» не может видеть отряд «A».

Пример: Рисунок 5. Отряд в гексе «A» может видеть цель в гексе леса «B», но не может видеть цель в гексе «C», так как линия видимости проходит сквозь лес.

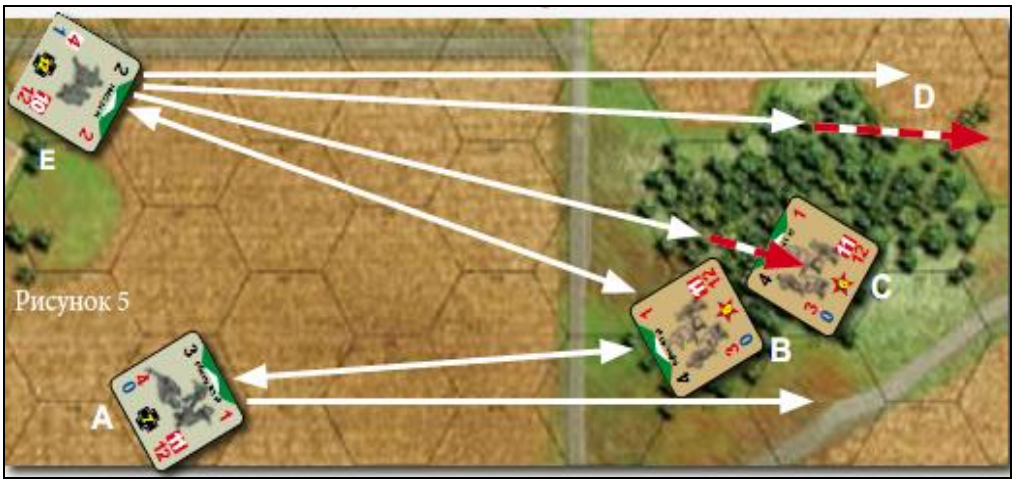


Рисунок 5

Если линия видимости проходит ровно по краям двух гексов, то линия видимости устанавливается по гексу, который ее не блокирует.

Пример: Рисунок 5. Отряд с тяжелыми пулеметами в гексе «E» видит гекс «D», так как линия видимости проходит по краям гекса с лесом и гекса с открытым ландшафтом. Линия видимости считается незаблокированной, так как применяется правило установления линии видимости по гексу с чистой линией видимости.

Отряды **не блокируют** линию видимости.

6.1 Сектор стрельбы

Воображаемые линии, исходящие из центра гекса атакующего отряда и касающиеся краев гексов фронта, составляют сектор стрельбы отряда (*рисунок 6*). Отряды могут стрелять только в ту цель, которая находится в их секторе стрельбы.

Рисунок 6

Рисунок 7

Пример: Рисунок 7. Немецкий отряд перемещается на один гекс вперед (в гекс «А). Советский командующий принимает решение пропустить ход. Немецкий командующий передвигает свой отряд в гекс «В». Советский командующий вновь пропускает ход. Немецкий командующий передвигает отряд в гекс «С» и поворачивает отряд без оплаты стоимости поворота. Отряд советского командующего не может стрелять в отряд немцев, потому что отряд немцев находится вне сектора стрельбы советского отряда. Немецкий отряд также не может стрелять по отряду красноармейцев. Советскому командующему придется ждать своего хода, чтобы сделать выстрел.

7.0 Бой

Бой – атака одним отрядом другого. Цель отряда должна находиться в пределах сектора и дальности стрельбы оружия атакующего отряда. Линия видимости до цели должна быть чиста.

Цифра в левом верхнем углу фишки показывает количество AP, которое необходимо потратить отряду для выстрела. Каждая атака считается отдельным действием.

Во время атаки сравните итоговый уровень защиты цели (DV) с уровнем атаки атакующего отряда (AV). Числа DV цели и AV вашего отряда должны быть одного и того же цвета.

Если AV отряда равен или больше DV цели, то отряд-цель получает одно повреждение.

Если AV отряда больше DV цели на 4 единицы (или более), то отряд-цель получает два повреждения, считается уничтоженным и снимается с поля битвы.

Отряд может быть атакован неограниченное количество раз за раунд.

7.1. Огневая мощь и сила (уровень) атаки

Все боевые единицы обладают FP красного и синего цветов. Они отображены в левом нижнем углу фишки. Красная цифра это пули и разрывные боеприпасы (High Explosive, HE), синяя – бронебойные снаряды (Armor Piercing, AP).

Все боевые единицы обладают DV красного **или** синего цвета. Красная цифра DV отображает, что этот отряд состоит из живых людей, синяя – из бронированных единиц, к примеру, танков.

Для получения результата боя вам необходимо сравнить итоговую FP атакующего отряда с итоговым DV цели. Обе величины должны быть одного и того же цвета (красный FP с красным DV и синий FP с синим DV)

AV подсчитывается следующим образом: FP атакующего отряда + бросок двух шестигранных кубиков (2D6). Помните, что вы можете увеличить полученное значение, добавив до 2ух CAP к будущему результату (*см. 3.23*). **AV = FP отряда + 2D6 (+ модификатор CAP количеством до 2ух единиц).**

Пример: Рисунок 5. Советский отряд «В» стреляет по отряду «А» из оружия с красным 3 FP . Игрок выбрасывает 9 на 2D6 и получает 12 AV (3 FP + 9).

Отряды могут атаковать цель, даже если их FP равна нулю или имеет отрицательное значение.

Рисунок 8

7.2 Итоговый уровень защиты (DV)

Чтобы посчитать DV отряда (фронта или тыла), необходимо суммировать DR отряда с модификаторами, которые дают определенные типы ландшафта. Гексы, которые находятся вне сектора стрельбы отряда-цели, считаются тылом. Атака тыла отряда-цели дает

определенное преимущество атакующему отряду. При проверке результатов боя используется тыловой DR отряда-цели. DR тыла напечатан над DR фронта. **DV = DR отряда-цели + DM ландшафта.**

Пример: Рисунок 8. Желтые линии отображают стрельбу по тылу отряда (стрельба ведется из места, находящегося вне сектора стрельбы отряда-цели). Для проверки результатов боя используется самый низкий DR отряда-цели – тыла. Он равен 11 DR.

Отряд-цель не может использовать CAP, чтобы изменить свой DV.

7.3 Уничтоженные отряды и изменения в шкале CAP

Если неповрежденный отряд получает 2 повреждения, то он считается уничтоженным и снимается с поля битвы. Если отряд, уже имеющий одно повреждение, получает еще одно повреждение, то он также считается уничтоженным и снимается с поля.

Уничтоженные отряды снимаются с поля и помещаются на шкалу CAP их владельца. Первый уничтоженный отряд помещается на стартовое поле CAP, предусмотренное сценарием этого сражения, второй уничтоженный отряд помещается на следующее поле и так далее. За каждый потерянный отряд, игрок в начале нового раунда получает на 1 CAP меньше, чем предусмотрено сценарием.

Пример: Игрок начинает сражение с 9 CAP и теряет 2 отряда в первом раунде. Первый уничтоженный отряд помещается на цифру «9», второй – на цифру «8» синей шкалы CAP. Итак, игрок начинает новый раунд с 7 CAP. Снижение числа CAP до 7 не окончательное - игрок может «потерять» и больше, если даст своему противнику уничтожить другие свои отряды.

Если фишка на шкале CAP стоит на том поле, куда должен быть помещен уничтоженный отряд, то эта фишка должна быть перемещена на поле левее и игрок более не может использовать то количество CAP, которым он обладал. Число CAP может быть равным нулю, но не может быть отрицательным.

Пример: У игрока было 8 CAP, когда он потерял свой второй отряд. Этот отряд помещается на цифру «8» и фишка на шкале CAP перемещается на цифру «7».

Заметка разработчика: Отряды несут потери, и командование теряет умелых сержантов, вторых лейтенантов и других членов командного состава, что негативно сказывается на эффективности действий войск на поле боя.

7.4 Повреждения

Когда неповрежденный отряд получает повреждение, командующий вытягивает случайную фишку повреждения из соответствующего типу отряда (пехота или техника) «хранилища» фишек повреждения. Эффекты, изображенные на фишке повреждения, противнику не показываются. Фишка с изображением эффекта от повреждения помещается лицом вниз под поврежденный отряд (*в случае с фишкой "killed" отряд немедленно снимается с поля боя – прим.пер.*). Фишки повреждений отрядов пехоты вытягиваются из «хранилища» фишек повреждений отрядов пехоты, а повреждений техники – из «хранилища» фишек повреждений техники.

Характеристики и способности отряда могут быть изменены эффектами от фишек повреждений.

Пример: Советский отряд стрелков вытягивает фишку повреждения «Прижат огнем!». Характеристики отряда должны быть изменены следующим образом:

Стоимость выстрела повышается с 4 AP до 5 AP.

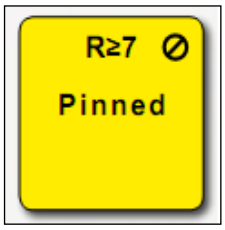
Красная FP снижается с 3 до 1, а синяя FP – с 0 до (- 2).

Характеристики перемещения и DV не меняются, потому что на фишке повреждений не отображены изменения, которые должен внести игрок в эти характеристики отряда.

Отряд может перегруппироваться и снять с себя фишку повреждения броском 2D6. Отряду

необходимо броском кубиков получить значение 7 или более, чтобы снять с себя эту фишку повреждения.

На некоторых фишках есть символ, который лишает отряд его способности.



Пример: Отряд, прижатый огнем, не может двигаться или совершать повороты, но ничто не влияет на другие его характеристики.

Пример: Оглушенный отряд может только перегруппировываться. Тем не менее, это не меняет его DR.

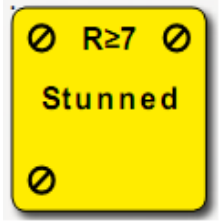
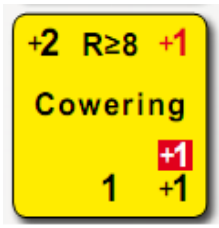
Игрок обязан показать фишку повреждений своему оппоненту только в том случае, если задействованы характеристики и/или способности отряда, на которые оказывают влияние эффекты фишки повреждений. В таком случае, игрок показывает фишку повреждения своему оппоненту и кладет ее обратно под фишку отряда.

Пример: Подавленный огнем отряд желает сделать выстрел. FP этого отряда изменена фишкой повреждения, и командующий отрядом обязан показать эту фишку повреждения своему оппоненту.

Пример: По отряду, который находится в состоянии паники, совершен выстрел. Командующий этим отрядом обязан показать фишку повреждения с изображением паники атакующему игроку. Итог броска кубиков атакующего отряда значения не имеет.

Фишки повреждения могут быть сняты с отряда после успешной перегруппировки (*7.5*). Фишки повреждения немедленно снимаются с отряда и возвращаются в соответствующее «хранилище» как только отряд проходит успешную перегруппировку или оказался уничтожен. После того, как отряд был уничтожен вами или вашим оппонентом, фишка повреждения, что лежала под уничтоженным отрядом, показывается противнику и отряд снимается с поля боя. Фишка повреждения также показывается противнику в случае успешной перегруппировки отряда или его уничтожения.

Виды фишек повреждений указаны ниже. В скобках указано доступное количество. (x5) значит, что в комплект игры входят 5 фишек такого вида.

	**Stunned** - оглушение **(x3):** Отряд **не может предпринимать никаких** действий, кроме перегруппировки. Для успешной перегруппировки необходимо получить на кубиках 7 или более.		**Unnerved** - моральный дух ослаблен **(x2):** Характеристики не изменяются. Для успешной перегруппировки необходимо получить на кубиках 7 или более.
	Killed - уничтожен **(x1):** Этот отряд уничтожен с первого же попадания. Немедленно снимите его с поля битвы.		**Panicked** - паника **(x2):** Отряд не может стрелять. Увеличение DR тыла. Уменьшение DR фронта. Для успешной перегруппировки необходимо получить на кубиках 8 или более.
	Pinned - прижат огнём **(x5):** Отряд не может ни двигаться, ни поворачивать. Для успешной перегруппировки необходимо получить на кубиках 7 или более.		**Suppressed** - подавлен огнем **(x5):** Чтобы выстрелить, отряду необходимо заплатить на 1 AP больше. FP уменьшается на 2. Для успешной перегруппировки необходимо получить на кубиках 7 или более.
	**Cowering** - страх **(x2):** Чтобы выстрелить, отряду необходимо заплатить на 2 AP больше. За каждое перемещение отряд платит +1 AP. Дальность стрельбы падает до 1. DR увеличен. Для успешной перегруппировки необходимо получить на кубиках 8 или более.		**Ability is lost** - Способность утрачена.

Заметка разработчика: Если отряд получил фишку повреждения, то это не значит, что кто-то из его членов погиб во время боя. При обстреле отряд чаще всего просто падает на землю и не имеет возможности отстреляться в ответ. В иных случаях, отряд может поддаться панике, забыть выстрелить в ответ и убежать. Эффекты от фишек повреждений способствуют значительному упрощению игры.

7.5 Перегруппировка

Для того, чтобы снять с отряда фишку повреждения, необходимо осуществить его перегруппировку. Удачная перегруппировка означает, что состояние членов отряда стабилизировалось, и их командиры сумели поднять моральный дух бойцов.

Перегруппировка – действие, стоимость которого равна 5 AP.

Для успешной перегруппировки, отряд должен выбросить на 2D6 число, равное или большее тому, что указано в таблице. В случае успешной перегруппировки, владелец снимает с отряда фишку повреждения, показывает ее оппоненту и помещает обратно в соответствующее «хранилище». Если перегруппировка оказалась неудачной, то ничего не происходит и фишка повреждения остается под фишкой отряда.

Отряд также может предпринять рывок, воспользоваться CAP или применить эффект от карт действий, чтобы попытаться совершить перегруппировку. Отряд может предпринимать неоднократные попытки к перегруппировке, пока у его владельца имеется достаточное количество AP, CAP или карт действий. Каждая попытка перегруппировки считается отдельным действием.

Отряд, который находится в том же гексе, что и отряд противника, **не может перегруппировываться.**

7.51 Модификаторы броска кубиков на перегруппировку

Отряды, которые находятся в укрытии, получают +1 в качестве бонуса к результату броска кубиков при попытке к перегруппировке. Отряд должен находиться в гексе, который добавляет хотя бы + 1 DM к его DR. Холмы не дают такого бонуса.

Отряд, который находится в одном гексе с другими союзными неповрежденными отрядами, при попытке совершить перегруппировку получает + 1 к результату броска кубиков за каждый союзную единицу, которая находится в одном с ним гексе.

Результат броска кубиков на перегруппировку может быть изменен с помощью CAP (*3.23)*

7.6 Дальность стрельбы

Дальность стрельбы отряда – это количество гексов, на которое может выстрелить отряд. Дальность стрельбы указана на флаге стороны конфликта (внизу посередине фишки отряда). Блокирующие ландшафт и строения ограничивают дальность стрельбы.

7.61 Дальняя цель

Если цель находится за пределами дальности стрельбы оружия отряда, но на расстоянии, меньшем или равном двойной дальности стрельбы этого отряда, при стрельбе в эту цель атакующий отряд должен вычесть у себя 2 FP.

Заметка разработчика: Дальность стрельбы отображает ту дальность, на которую обычно стреляли отряды, а не тот максимум, на который способно выстрелить оружие.

7.62 Ближняя цель

Если отряд-цель находится на расстоянии одного гекса от атакующего отряда, то отряд-цель считается ближней целью. В этом случае атакующий отряд получает +3 FP.

Пример: Рисунок 9. Отряд «C» перемещается на один гекс ближе к советскому отряду пулеметчиков «D». Отряд пулеметчиков стреляет в отряд «C». Так как немецкий отряд находится в смежном гексе, то отряд пулеметчиков «D» добавляет +3 FP к своему показателю 3 FP (3 FP отряда + 3 FP бонус = 6 FP).

7.63 Ближний бой (CC)

Ваш отряд может переместиться в гекс, занятый отрядом противника. Вражеские отряды, находящиеся в одном гексе могут (но не обязаны) атаковать друг друга. Направление перемещения не имеет значения. Если отряды принимают решение атаковать, то они считаются вовлеченными в ближний бой. В ближнем бою используются те же AP, CAP, рывки и карты действий.

FP отрядов в ближнем бою изменяется следующим образом:
(- 2) FP отрядам, чей FP находится в белом квадрате.
+ 4 FP другим отрядам.

Пример: Красная FP отряда с тяжелыми пулеметами находится в белом квадрате, поэтому в ближнем бою его FP снижается с 5 до 3 единиц. Следует отметить, что синяя FP в ближнем бою увеличивается с 1 до 5.

Отряды, которые обладают минимальной дальностью стрельбы, также могут участвовать в ближнем бою. **Пример**: Миномёты (mortars).

- Ближний бой не оказывает влияния на другие союзные отряды в том же гексе.
- Результаты ближнего боя вычисляются по DR тыла отрядов в этом гексе.
- В ближнем бою модификаторы защиты, получаемые от ландшафта, оказывают влияние на все отряды в этом гексе.
- Бонусы к защите от сооружений получают только те отряды, которые его занимают (*18.0*)
- Отряды в ближнем бою могут формировать группы для совместной стрельбы только с теми отрядами, которые находятся в том же гексе, что и они.
- Отряды в ближнем бою не могут стрелять или проводить линию видимости в другие гексы с целью атаки, обнаружения или выполнения условий победы при присутствии вражеских отрядов в одном с ними гексе.

Перемещение отряда в гекс, занятый противником, считается действием, поэтому другой игрок может отреагировать любым отрядом, включая уже находящимся в этом гексе. Если обороняющийся отряд примет решение отступить из этого гекса, то он не должен перемещаться в тот же или смежный гексы, откуда пришел отряд противника. Защищающийся отряд сможет переместиться в эти гексы несколькими ходами позже.

Отряды вне ближнего боя могут стрелять в гекс, где проходит ближний бой. В этом случае, стреляющий отряд попадает как по вражеским войскам, так и по своим: для каждого отряда в индивидуальном порядке обозначаются тылы и вычисляются модификаторы к защите.

7.7 Отряды в одном гексе и бой

В одном гексе может находиться неограниченное количество отрядов. Когда гекс с более чем одним отрядом подвергается атаке, результат этого боя вычисляется для всех находящихся в этом гексе отрядов по отдельности. Чем больше отрядов находится в одном гексе, тем больше шансов того, что атакующий заденет хотя бы один из них. Стрельба в отряды, находящиеся в одном гексе, не требует дополнительных ресурсов и считается одним действием. Если ваш отряд атакует гекс, в котором находятся отряды с разным цветом DR, ваш отряд также применяет разный цвет FP. Ваш оппонент сможет отреагировать только после того, как будут произведены выстрелы по всем отрядам, находящимся в гексе.

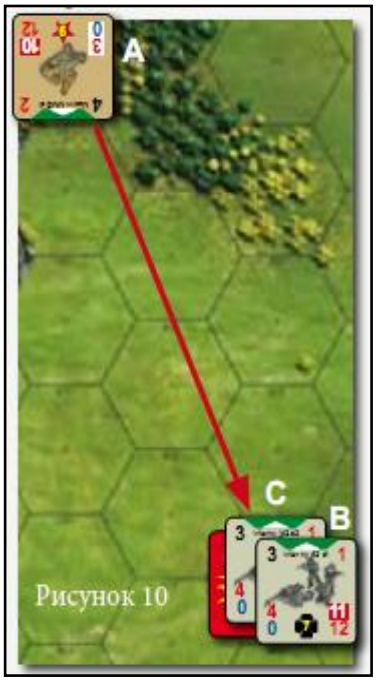


Рисунок 10

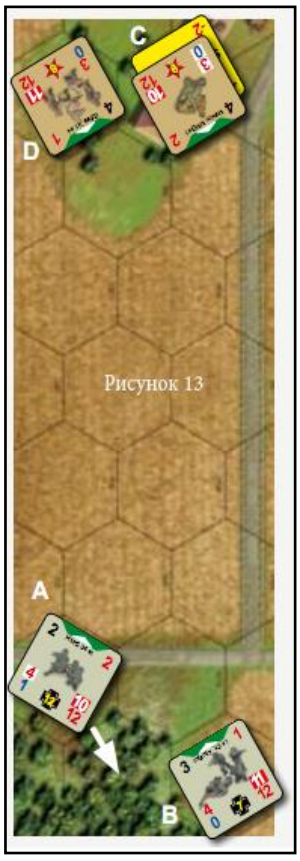
Пример: Рисунок 10. Советский отряд пулеметчиков «A» платит 4 AP и стреляет по отрядам «B» и «C». Оба отряда-цели обладают 12 DR. Сначала отряд пулеметчиков бросает кубики против отряда «C». Советский командующий принимает решение добавить 2 CAP для изменения результата броска и в итоге получает 14 AV (3 FP + 9 + 2 CAP). Отряд «C» получил повреждение. Немецкий командующий вытягивает фишку повреждения и кладет ее под отряд «C». Затем советский командующий бросает кубики против отряда «B». Он не добавляет CAP к результату броска. Отряд пулеметчиков получает 8 AV и промахивается. Советский командующий закончил свой ход. Начинается ход немецкого командующего.

Заметка разработчика: Стоимость стрельбы в полной мере не отражает процесс перестрелки. Отрядам требуется время на определение цели, перезарядку, получение приказов и многое другое.

Касательно нескольких отрядов в одном гексе. Несмотря на то, что, казалось бы, два танка стоят практически на одной линии, противотанковому орудию все равно нужно время, чтобы перемещать ствол между ними. Тем не менее, чем больше целей находятся в гексе, тем легче попасть и нанести им повреждения. Во время Второй Мировой войны отряды специально обучались не сбиваться в кучи, а перемещаться как можно менее плотным строем. Слишком плотные группы могли стать легкой мишенью для минометов, артиллерии и тяжелых пулеметов.

Пример: Рисунок 11. Немецкий командующий активирует отряд «C». Он платит 2 AP и перемещает его в сторону засевшего в лесу советского отряда пулеметчиков «D» . Настал ход советского командующего. Он активирует отряд пулеметчиков «D» и начинает ближний бой с отрядом «C». Советский командующий платит 4 AP. Отряд пулеметчиков получает 8 AV (3 FP минус модификатор ближнего боя в 2 единицы + результат броска кубиков 7). Отряд «C» обладает 13 DV (11 DR тыла + 2 DM в лесу), поэтому атака советского отряда заканчивается неудачей. Заметим, что вместо стрельбы советский отряд «D» мог отступить в гексы 1, 2 или 3. Подраздел 7.63 гласит, что отряд не может отступать в те гексы, откуда пришел противник. Наступил ход немецкого командующего. Отряд «C» принимает решение вступить в ближний бой. Немецкий командующий платит 3 AP. Немецкий отряд получает 13 AV (4 FP + 5 как результат броска кубиков + 4 как модификатор ближнего боя). Так как отряд советских пулеметчиков имеет 12 DV (10 DR тыла + 2 DM в лесу), то он получает повреждение.

На рисунке 12 советскому командующему необходимо активировать отряд стрелков «E». Игрок принимает решение отметить отряд пулеметчиков «D» как «уставший», несмотря на то, что с момента последнего действия у этого отряда осталось 3 AP. Отряд «E» стреляет в гекс, где проходит ближний бой. Командующий платит 4 AP за выстрел. Так как отряд «E» находится в смежном гексе, то считается, что атака производится по ближней цели. Отряд стрелков увеличивает свою FP с 3 до 6 единиц. Этот отряд должен пробросить кубики против каждого отряда в целевом гексе. Отряд стрелков выбрасывает 8 против немецкого отряда и получает 14 AV (3 FP + 3 за атаку ближней цели + 8 как результат броска кубиков). Немецкий отряд обладает 14 DV (12 DR фронта + 2 DM в лесу). Немецкий отряд получает повреждение. Командующий вытягивает случайную фишку повреждения с маркировкой «Подавлен огнем!». Советский командующий пробрасывает кубик против своего отряда пулеметчиков. Выстрел производится по тылу этого отряда. DV пулеметчиков равен 13 единицам (11 DR тыла + 2 DM в лесу). Игрок выбрасывает 4 на кубиках, получает 10 AV и промахивается. У немецкого отряда «C» осталось 2 AP в запасе, но для выстрела ему необходимо потратить 3 AP. Немецкий командующий принимает решение не стрелять, чтобы не тратить драгоценные CAP. Отряд «C» не может перегруппироваться, так как он находится в том же гексе, что и вражеский отряд. Отряд «C» не отступает. Немецкий командующий пропускает ход и отмечает отряд как «уставший». Оба отряда остаются в одном гексе.



Пример: Рисунок 13. Советский командующий активирует отряд «D» и отмечает выданные ему 7 AP. Отряд «D» тратит 4 AP и стреляет по отряду «B». Так как отряд стреляет по дальней цели, то его огневая мощь снижается с 3 до 1. Итоговый уровень AV равен 10. Отряд «B» обладает 12 DV. Отряд «D» промахивается. Наступил ход немецкого командующего. Отряд с тяжелыми пулеметами «A» стреляет по отряду советских автоматчиков «C» за 2 CAP. Отряд «A» добавляет 2 CAP для изменения результата броска кубиков и получает 12 AV (4 FP + 6 как результат броска кубиков + 2 CAP). Отряд «C» находится под прикрытием деревянного здания и получает 13 DV (12 DR фронта + 1 DM от деревянного строения). Отряд «A» промахивается и ход заканчивается. Наступил ход советского командующего. У отряда «D» остается 3 AP. Командующий добавляет 1 CAP и отдает отряду приказ на стрельбу. Отряд промахивается и переворачивается на сторону «уставший».

Немецкий игрок активирует отряд с тяжелыми пулеметами «A». Этот отряд стреляет по отряду советских пулеметчиков «C», выбрасывает на кубиках 3 и получает 7 AV. Промах. Советский игрок пропускает ход. Немецкий игрок объявляет о том, что он использует 2 CAP для изменения второго броска кубиков. Отряд «A» делает выстрел. Он получает 14 AV (4 FP + 8 как результат броска кубиков + 2 CAP) и

попадает. Отряд «C» вытягивает фишку повреждения с маркировкой «Подавлен огнем!». Советский командующий принимает решение активировать подавленный отряд «C» и предпринимает попытку перегруппировать отряд за 5 AP. Для того, чтобы перегруппировать отряд, советскому командующему необходимо выбросить на кубиках 6. Отряд «C» находится в укрытии и получает бонус +1 на перегруппировку. Советский командующий выбрасывает 9 и снимает фишку повреждения. У немецкого командующего осталось 3 AP и он принимает решение передвинуть свой отряд назад за 4 AP (2 AP за передвижение + 1 как штраф за передвижение по лесу + 1 CAP за перемещение назад). Отряд с тяжелыми пулеметами помечается как «уставший».

Советский командующий пропускает ход. Немецкий командующий активирует отряд «B» и стреляет в отряд «D». Он изменяет результат броска кубиков с помощью 2 CAP. Немецкий командующий выбрасывает 10 и получает 16 AV (4 FP + 10 как результат броска кубиков + 2 CAP). Отряд «D» обладает 12 DV. AV отряда «B» на 4 единицы больше, чем DV отряда «D». Отряд «D» получает два повреждения и считается уничтоженным. Немецкий командующий получает очко победы и отмечает отряд «B» как «уставший». Советский игрок пропускает ход. Раунд закончен. Новый раунд начинается с фазы подготовки (*2.0*). Все отряды, помеченные как «уставшие», переворачиваются на «свежую» сторону, количество CAP обновляется до установленного сценарием уровня и т.д.

Теперь вы готовы играть Сражения 1 и 2.
Перед тем, как продолжить читать этот свод правил, попробуйте свои силы в сражениях.

Заметка к Сражению 1: Умелое распределение CAP – залог к победе.

Раздел 2

В этом разделе вы познакомитесь с картами, которые делают игру более разнообразной, а также научитесь координировать действия своих войск так, чтобы извлекать из них максимальную пользу.

8.0 Карты

Существует три вида карт: карты действий, карты вооружения, карты ветеранов. Каждый сценарий имеет свои ограничения по количеству и видам карт, которые получает игрок. С описанием карт и их эффектов вы можете ознакомиться на страницах 17 и 18.

Розыгрыш карты действия считается за действие. Вы не должны показывать свои карты оппоненту.

Карты вооружения наделяют игрока дополнительной артиллерией, минами и многими другими орудиями смерти и разрушения.

Карты ветеранов улучшают способности и характеристики отрядов игрока.

Игрок может иметь неограниченное количество карт в руке и использовать за раунд любое количество имеющихся у него в наличии карт.

8.1. Карты действий (зеленый и желтый заголовки)

Карты действий имеют зеленый или желтый заголовки. Они вытягиваются обоими игроками в начале каждого раунда. Розыгрыш карты действия считается за действие. Некоторые карты играются без оплаты их стоимости, в то время как некоторые требуют потратить определенное количество AP или CAP. Если карта была оплачена с помощью AP конкретного отряда, ***то эта карта должна быть сыграна только на этот отряд.*** Карты, которые разыгрываются бесплатно, или были оплачены с помощью CAP, могут быть сыграны на любом отряде. После того, как карта была сыграна, она немедленно сбрасывается (удаляется из сражения).

Карты действий с зелёным заголовком – дают игроку AP, CAP или позволяют ему осуществлять определенные действия. Каждый сценарий определяет, какие из этих карт могут быть в нем сыграны. Для того, чтобы определить, какие карты могут быть сыграны в этом сражении, сопоставьте цифру, указанную в сценарии, и цифру, указанную в правом нижнем углу каждой карты.

Карты действия с жёлтым заголовком – дают ход определенным событиям, к примеру, вход подкреплений в игру. Карты с желтым заголовком играются сразу же после того, как были вытянуты из колоды, после чего игрок берет следующую карту. В каждом сценарии определяется, могут ли и каким образом используются эти карты.

После того, как вы определили, какие из карт действий могут быть использованы в данном сражении и пока вы не начали игру - замешайте их в одну колоду и тщательно перемешайте её. В начале каждого раунда игроки вытягивают одну или несколько карт с верха колоды (как указано в сценарии). Карты с желтым заголовком должны быть сыграны немедленно. Игрок, который вытянул карту с зеленым заголовком, берет ее в руку и никому не показывает до тех пор, пока не решит её использовать. «Свежие» отряды, которые осуществляют действия с помощью карт действий, **не помечаются** как «уставшие».

Пример: «Свежий» советский отряд получил повреждение. Его владелец тянет случайную фишку повреждения. Фишка гласит, что отряд игрока оказался «Прижат огнем!» (pinned). Советский командующий тотчас же играет карту «Auto-Rally» («Автоматическая перегруппировка») как действие и оплачивает ее стоимость (2 CAP). Фишка повреждения снимается. Советский отряд не помечается как «уставший».

8.2 Карты вооружения

Карты вооружения имеют серые заголовки. Они представляют те виды советского и немецкого видов вооружений, которые не обозначены с помощью фишек. Каждая карта подробно описывает дальнобойность оружия, как оно должно быть использовано и указывает цену, которую должен заплатить игрок, чтобы привести карту в действие. Каждый сценарий указывает, какие из этих карт могут быть использованы в игре.

Пример: Танк Т-34 выдвигается в сторону замаскированного немецкого отряда. Немецкий отряд стреляет в танк Магнитной Миной (карта вооружения).

8.3 Карты ветеранов

Карты ветеранов имеют оранжевые заголовки. Они дают игроку или одному из его отрядов бонус к определенным характеристикам/способностям. Эти карты отображают опыт, полученный в прошлых битвах. В каждом сценарии написано, получает ли игрок какие-либо Карты Ветеранов.

Пример: Карта ветерана «Предчувствие» («The Close Call») позволяет отряду передвинуться на один гекс в фазу артиллерийского огня противника. Такое движение не считается за действие и может быть выполнено во время фазы подготовки к новому раунду.

На каждой карте напечатаны описание улучшений и дополнений, которые дает эта карта, и количество раз, которое она может быть использована. Поле, в котором дано описание, рассказывает об эффекте после использования этой карты. Поле, в котором указано количество использований, указывает на количество раз, которое карта может быть сыграна. Некоторые карты могут быть сыграны только один раз, а затем должны быть сброшены (удалены), другие - оказывают постоянное воздействие на отряд.

Теперь вы готовы сыграть Сражение 1. Используйте карты.

9.0 Совместные активации

Несколько отрядов могут быть совместно активированы для координации действий. Активированные отряды осуществляют совместные действия, которые оплачиваются из их общего «хранилища» в 7 AP. Перед тем, как предпринимать действия, игрок не обязан указывать отряды, которые собираются провести

совместную активацию – он может добавлять отряды на ходу. Отрядам, проходящим совместную активацию, не обязательно находится в тех же или смежных гексах. Тем не менее, одно действие одного отряда в совместной активации считается за ход, за которым следует ход оппонента (см.пример). Когда количество АР в совместном «хранилище» подходит к концу и становится равным нулю, **все отряды, которые провели совместную активацию, помечаются как «уставшие».**

Игрока не может совершать вторую совместную активацию, пока не была завершена первая. Таким образом, у игрока есть максимум одно «хранилище» (вместимостью в 7 АР) для совершения совместных действий. Он может потратить 7 АР либо на активацию одного отряда *(3.0)*, либо на группу активированных отрядов, как описано выше (*9.0*).

Пример: Активированный отряд советских стрелков передвигается на запад. Командующий платит 1 АР и перемещает его на один гекс по дороге. Немецкий командующий пропускает ход. «Свежий» отряд советских пулеметчиков (со стоимостью передвижения в 2 АР), вступает в режим совместной активации и передвигается на 1 гекс на восток к гексу с отрядом стрелков. Отряд пулеметчиков совершил ход и из «хранилища» вычитается его доля в совместной активации – 2 АР. В итоге в общем «хранилище» остаётся 4 АР (стрелки (-1 АР), пулеметчики (-2 АР)).

Отряды продолжают совершать совместную активацию вплоть до того момента, пока в «хранилище» имеются АР количеством больше нуля. Даже если некоторые из этих отрядов были уничтожены.

9.1 Действия в группе

Несколько отрядов могут произвести **любое** действие совместно (как группа), включая движение, стрельбу и перегруппировку. Совместные действия могут быть совершены следующими отрядами:

«Свежие» отряды, которые проводят совместную активацию;
«Свежие» отряды, которые группируются для проведения рывка;
«Уставшие», «свежие» или активированные отряды, которые группируются для выполнения действий за САР;
Группа «уставших», «свежих» или активированных отрядов проводит совместные действия для того, чтобы сыгранная карта действия возымела эффект на все совместно активированные отряды из этой группы.

Ход игрока заканчивается после того, как все отряды в группе закончили совершать действия.

9.11 Перемещение группой

Располагающиеся в смежных или в одном гексе отряды могут совершить совместное перемещение (*см.рисунок 14*). Вы должны оплатить только перемещение отряда с самой высокой стоимостью передвижения.

Пример: Советские отряды автоматчиков и стрелков объединились в группу. Они совершают совместное передвижение в гекс с открытым ландшафтом. Итоговая стоимость такого передвижения будет равна 2 АР (отряд пулеметчиков передвигается медленней отряда стрелков, поэтому для определения стоимости передвижения группы за основу берется скорость самого медленного звена цепи - отряда пулеметчиков).

Отряды могут разделиться на группы и разойтись в разные стороны в целях осуществления отдельных совместных передвижений. Если отряды окажутся не в одном или не в смежных гексах, они продолжают пользоваться совместным «хранилищем», но уже предпринимают отдельные действия. Они более не могут пользоваться эффектами совместного передвижения группы.

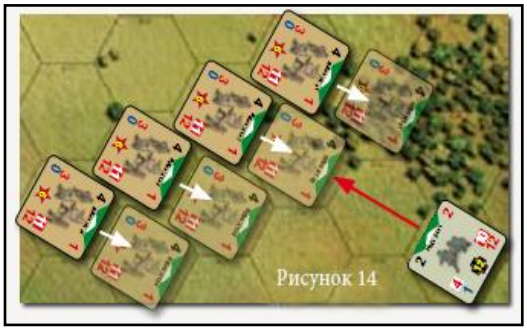


Рисунок 14

Пример: Рисунок 14. Четыре советских отряда стрелков, которые ранее объединились в группу, двигаются в сторону немецкого отряда с тяжелыми пулеметами. Три отряда входят гекс с открытой местностью, но четвертый отряд попадает в лес,

поэтому группа должна заплатить 2 AP за передвижение по лесу. Если бы все отряды передвигались по открытой местности, группа затратила бы 1 AP на передвижение.

После того, как все четыре отряда завершили свое передвижение, ход Советов заканчивается и наступает ход немцев. Немецкий командующий принимает решение отдать приказ на стрельбу. Он активирует отряд с тяжелыми пулеметами, стреляет в центр группы стрелков за 2 AP и уничтожает один отряд. Теперь настал ход Советов.

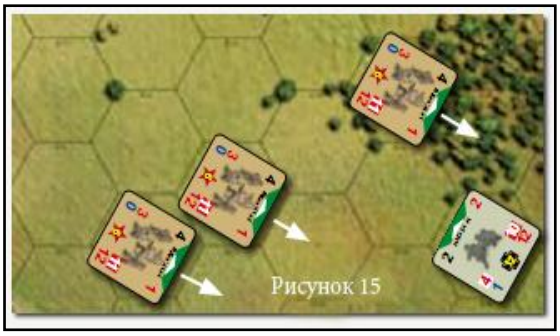


Рисунок 15

На рисунке 15 у советского командующего осталось 5 AP в «хранилище» группы. На выбор у него остается два пути: он может передвинуть дальше два смежных отряда стрелков или передвинуть один отряд стрелков в лесу. Теперь он не может совершить движение группой в составе трех отрядов, так как они больше не находятся в смежных гексах. Советский командующий принимает решение передвинуть группу из двух отрядов на 1 гекс. Немецкий командующий выбирает опцию «ожидания» и платит 1 AP. У Советов осталось 4 AP. Игрок передвигает один отряд дальше в лес на один гекс за 2 AP. Заметьте, что все передвижения отрядов (группы и одного отряда) оплачивались из одного «хранилища» в 7 AP.

9.12 Стрельба группой

Несколько отрядов могут произвести совместную стрельбу. Для этой цели они должны создать группу для совместной стрельбы. В группе для совместной стрельбы один отряд назначается главным стрелком, в то время как другие отряды этой группы будут выступать в качестве огневой поддержки. Отряды огневой поддержки должны находиться в одном или смежных с группой и главному стрелку гексе. Цель стрельбы должна находиться в секторе стрельбы. Линию видимости ничто не должно блокировать. Вы должны соблюдать дальность стрельбы (**отряды не могут стрелять по дальним целям**) и отряды поддержки не должны иметь каких-либо фишек повреждений, влияющих на FP. При совместной стрельбе оплачивается только стоимость выстрела главного стрелка группы. Другие отряды могут присоединиться к группе для совместной стрельбы, но только если эти отряды обладают FP соответствующего цвета и их FP выше нуля. Каждый отряд поддержки в такой группе увеличивает FP главного стрелка на 1 FP.

Все модификаторы стрельбы определяются по главному стрелку группы.

Рисунок 16

Пример: Рисунок 16. «Свежие» немецкие отряды с тяжелыми пулеметами и стрелки совершают обстрел цели. Отряд тяжелых пулеметчиков обозначен как главный стрелок группы и платит 2 AP. Его FP увеличивается с 4 FP до 5 FP, так как он поддерживается отрядом стрелков. Два отряда также могут находиться в смежных гексах для осуществления совместной стрельбы.

9.13 Перегруппировка нескольких отрядов

Располагающиеся в смежных или в одном гексе отряды могут совершить совместную перегруппировку за 5 AP/CAP. Игрок бросает кубики за каждый отряд в отдельности.

9.14 Иные действия в группе

Располагающиеся в смежных или в одном гексе отряды могут совершать иные совместные действия (к примеру, совместное рытье окопов). Существует множество комбинаций такого рода.

Пример: Активированный немецкий отряд перемешается в сторону «свежего» отряда тяжелых пулеметчиков. Следующим действием немцев будет рытье окопов с помощью разыгранной на обоих отрядах карты действия. Оба отряда получают фишку окопов. Но отряд тяжелых пулеметчиков не помечается как «уставший», так как на нем была сыграна только карта действия.

9.2 Подробнее о действиях в группе

Совместное действие нескольких отрядов не может быть совершено, если они не находятся в смежных или в одном гексе. Совместные действия могут быть осуществлены и оплачены несколькими способами:

Отряды, осуществляющие совместные действия, используют единое для них всех «хранилище» в 7 АР (при использовании дополнительного правила 3.01, количество АР в «хранилище» может быть самым разным)

Несколько «свежих» отрядов могут совершить совместный рывок. После того, как группа совершила рывок, все принимавшие участие в совместном рывке отряды помечаются как «уставшие».

Пример: Т-34 совершил танковый прорыв и переместился в сторону двух «свежих» отрядов немецкой пехоты, состоящих в одной группе. Отряды немецкой пехоты совершают рывок и отступают на один гекс назад. Оба отряда пехоты помечаются как «уставшие».

Несколько «уставших», «свежих» или активированных отрядов могут совершить совместные действия, используя САР для оплаты. «Свежие» отряды не помечаются как «уставшие».

Пример: Активированный отряд немецкой пехоты передвигается в гекс с неактивированным отрядом тяжелых пулеметчиков. Два отряда производят совместную стрельбу и платят 2 САР (отряд тяжелых пулеметчиков обозначен как главный стрелок группы). Затем отряд пехоты передвигается далее, используя остатки АР из своего «хранилища». Отряд тяжелых пулеметчиков не помечается как «уставший».

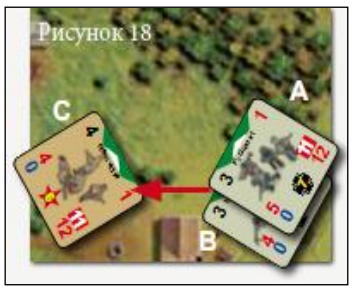
Карты действий могут быть сыграны на группе «уставших», «свежих» или активированных отрядов. «Свежие» отряды не помечаются как «уставшие».

Пример: Два поврежденных отряда пехоты находятся в смежных гексах. Один из отрядов помечен как «уставший», второй - как «свежий». Карта «Автоматическая перегруппировка» под номером 3 играется на обоих отрядах за 2 САР (стоимость указана на карте). С обоих отрядов снимаются фишки повреждения, и один отряд остается в состоянии «свежий».

Пример: Все четыре отряда стрелков, находящиеся в смежных гексах, передвигаются вперед на два гекса с помощью карты действия под номером 5.

Игроки могут разделять индивидуальные (отдельные) и совместные действия группы.

Пример: Рисунок 17. Немецкий командующий активирует отряд «А», платит 1 АР и перемещает его в сторону отряда «В». Советский командующий пропускает ход.



На рисунке 18 командующий платит 1 САР и передвигает оба отряда группой на один гекс вперед. Командующий использует САР вместо АР, так как не хочет совмещать активацию двух отрядов. Советский командующий пропускает ход. Теперь оба немецких отряда совершают совместную стрельбу по отряду «С» (отряд «А» - главный стрелок) за 3 САР. FP отряда «А» увеличивается с 5 до 6. Отряд «С» получает повреждение. Советский командующий вытягивает случайную фишку. Ею оказалась фишка повреждения «Прижаты огнем!».

На рисунке 19, отряд «А» перемещается в лес за 2 АР. У него остается 4 АР. Этот отряд может продолжить движение, стрелять, а также осуществлять иные действия. Отряд «В» не помечен как «уставший», так как за все совместные действия были совершены с помощью САР.

Пример: Рисунок 17. В этой ситуации оба немецких отряда проходят совместную активацию. Отряд «А» выдвигается в сторону отряда «В» за 1 АР. Советский командующий пропускает ход. Затем два отряда объединяются в группу и продвигаются вперед еще за 1 АР. Советский командир вновь пропускает ход. На рисунке 18, эти отряды совершают совместную стрельбу за 3 АР и промахиваются. Советский командующий вновь пропускает ход. Отряд «А» продвигается в лес за 2 АР. У отрядов не осталось АР в «хранилище» группы. Оба отряда помечаются как «уставшие».

10.0 Замаскированные отряды

В может быть указано о необходимости размещения замаскированных отрядов. Скрытые (замаскированные) отряды лежат вне игрового поля и их месторасположение записано на отдельном листе бумаги (бесплатные листы есть на веб-сайте компании). Ваш оппонент не имеет даже представления о том, где могут быть спрятаны отряды, потому что на поле боя не размещаются ни отряды, ни какие-либо иные фишки. Направление движения замаскированных отрядов определяется только тогда, когда месторасположение этих отрядов оказывается раскрыто. Обнаруженные замаскированные отряды помещаются на поле боя.

Замаскированные отряды считаются обнаруженными и должны быть помещены на игровое поле в следующих ситуациях:

1. **Замаскированный отряд совершает какое-либо действие.**

Скрытые отряды считаются обнаруженными и немедленно появляются на игровом поле, как только они совершают какое-либо действие (кроме скрытного передвижения), даже если они находятся вне зоны прямой видимости отрядов противника. Эти и **другие отряды,** которые находятся в одном с ними гексе, считаются обнаруженными и должны быть выставлены на игровом поле.

Карты действий могут быть сыграны на собственных замаскированных отрядах, но при этом отряды, на которых была сыграна эта карта, раскрывают свое месторасположение и появляются на игровом поле, если иное не указано в карте.

2. Замаскированный и незамаскированный отряды оказались в одном гексе.

Замаскированные отряды немедленно раскрывают себя, как только в одном с ними гексе оказывается дружественный или вражеский незамаскированный отряд.

3. Замаскированный отряд оказался под огнем и получил повреждение.

Иногда атакующий отряд стреляет в какой-то гекс с целью обнаружить предполагаемый замаскированный отряд. Если в одном гексе оказалось несколько замаскированных отрядов, то стрельба атакующего отряда будет рассчитываться только против отряда с самым низким DR фронта.

Стрельба минометов и артиллерии рассчитывается против отряда с самым низким DR тыла.

Если один замаскированный отряд получил повреждение и оказался раскрыт, все другие замаскированные отряды в том же гексе также раскрывают свое месторасположение и помещаются на игровое поле.

Атаки на гексы с потенциально замаскированными отрядами рассчитываются в любом случае, даже если в этом гексе не оказалось замаскированных отрядов.

Пример: Советский отряд стрелков замаскировался, спрятался в гексе с лесом и получил 14 DV (12 DR+2 DM за лес). Немецкий отряд тяжелых пулеметчиков с 5 FP стреляет в гекс, так как рассчитывает, что этот гекс может быть отличным местом для засады. Атакующий отряд получает 13 AV и промахивается. Советский командующий удивился наивности своего немецкого коллеги: «Как ты мог подумать о засаде в этом гексе?»

4. Вражеский отряд передвигается в тот же гекс или близко к замаскированному отряду.

Отряды, замаскированные в гексе с открытой местностью, остаются замаскированными до тех пор, пока вражеский отряд не передвинется к ним ближе, чем на 2 гекса **и пока** ваш отряд остается вне линии видимости вражеского отряда.

Отряды, замаскированные в укрывающей местности (смотри список укрытий), остаются замаскированными до тех пор, пока вражеский отряд не вступит в один с ними гекс.

Гексы с малыми рытвинами *(11.5)* служат укрытием для отрядов, находящимся в них, если линия видимости отряда противника на ваш замаскированный отряд проходит над гексом с этими рытвинами.

Сооружения, такие как бункер и окопы *(18.0)*, считаются как укрытие.

DM, получаемое из-за высотного преимущества, не считается за укрывающую местность.

10.1 Скрытное перемещение

Замаскированные отряды могут передвигаться и оставаться при этом замаскированными. В качестве штрафа при скрытном передвижении отряд должен заплатить на 3 АР больше при передвижении по укрывающему ландшафту и на 6 АР больше при передвижении по открытому ландшафту. Иные модификаторы передвижения в расчет не берутся.

Пример: Советскому отряду стрелков для скрытного передвижения по лесу необходимо заплатить 4 АР.

Замаскированные отряды могут передвигаться в радиусе линии видимости вражеского отряда. Замаскированный отряд **может** переместиться в смежный с отрядом противника гекс и при этом оставаться под маскировкой до тех пор, пока замаскированный отряд остается в укрывающем ландшафте. Если замаскированный отряд переместиться в гекс с открытой местностью, то он рискует потерять свою маскировку из-за того, что в 2 гексах от него находится вражеский отряд.

Чтобы передвинуть замаскированный отряд, командующий должен объявить о том, какому именно замаскированному отряду он отдает приказ на передвижение, совершает действие этим отрядом и отмечает новую позицию этого отряда на специальном листе.

Когда замаскированный отряд активируется и совершает скрытное передвижение, игрок вычитает стоимость передвижения с отряда также, как и с любого другого отряда. После того, как замаскированный отряд заканчивает передвижение, он помечается как «уставший». Фишка замаскированного отряда, расположенная около игрового поля, переворачивается на сторону «уставший».

10.2 Маскировка отрядов во время игры

Отряды, которые еще не имеют повреждений и находятся вне линии видимости вражеских отрядов, могут потратить 7 АР на маскировку. Отряды имеют право замаскироваться в радиусе одного гекса от своей текущей позиции. Гекс, в котором отряд собирается совершить маскировку, также должен быть вне линии видимости вражеских отрядов. После маскировки отряды снимаются с игрового поля. Их новая позиция тайно записывается на листе бумаги. Отряды могут замаскироваться как группа, используя при этом правила, относящиеся к совместным действиям (*9.1*).

10.3. Снайперы

Снайперы – специально тренированные люди, чьей задачей является нейтрализация целей на больших расстояниях.

Замаскированные снайперы могут выстрелить и остаться скрытыми, если они пройдут тест на обнаружение. После того, как снайпер сделает выстрел, оппонент бросает 1D6 на обнаружение. На 6 или выше снайпер был обнаружен. Фишка снайпера помещается на карту. Бросок на обнаружение может быть изменен с помощью САР.

Снайперы всегда стреляют по тылу отряда-цели. Если снайпер замаскирован, он должен сообщить владельцу отряда-цели, прошел ли выстрел по фронту или тылу отряда-цели.

Пример: Командир замаскированного советского снайпера заявляет, что стреляет по отряду немецких тяжелых пулеметчиков. Учитывается только DR тыла немецкого отряда.

Снайперы, которые стреляют в гексы, где происходит ближний бой, не попадают в собственные отряды.

Обнаружение и повторная маскировка снайперов проходит по тем же правилам, что и для обычных замаскированных отрядов.

Теперь вы готовы играть Сражения 3 и 4.

Раздел 3

В этом разделе вы узнаете о влиянии ландшафта на игру и познакомитесь с правилами использования минометов, артиллерии и дымовых завес.

11.0 Холмы

Гексы с изображенными на них холмами кладутся поверх игрового поля в соответствии с выбранным сценарием. Холмы имеют разный уровень высоты, что отображено с помощью разницы в глубине цвета (*см.рис*). Любая открытая местность, на которой нет холма, считается нулевой высотой (L0). Холмы, окрашенные в светло-коричневый цвет, считаются холмами первого уровня высоты (L1). Холмы, окрашенные в темно-коричневый цвет — второго уровня высоты (L2). Холм, на котором нет строений или лесов, считается открытой местностью.

Движение отряда на гекс с холмом стоит +1 АР за каждый уровень подъема. Дороги не снимают этот штраф.

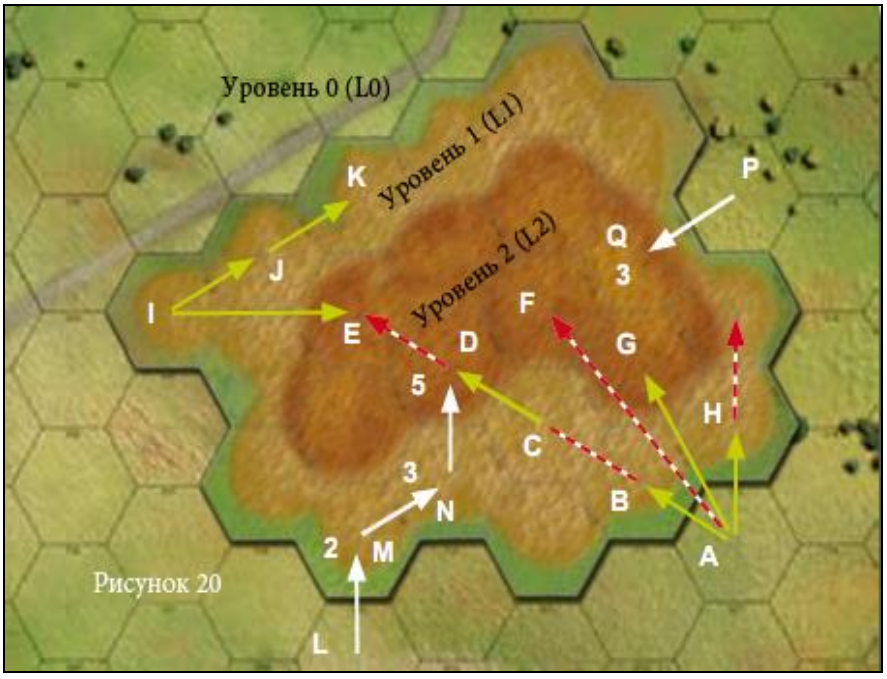


Рисунок 20

.

Пример: Рисунок 20. Отряд стрелков перемещается с гекса «L» на гекс «M» и тратит 2АР (1АР за передвижение по открытой местности + 1АР за подъем на высоту первого уровня). Если бы на холме рос лес, то отряд потратил бы 3АР (2АР за движение в лесу + 1АР за подъем на высоту первого уровня).

11.1 Подъем на холм

Если перепад высот между двумя гексами составляет 2 уровня, то переход между двумя этими гексами называется подъемом на холм. Перемещение между этими гексами стоит +2АР. **Транспорт не может**

осуществлять подъем на холм.

Пример: Рисунок 20. Перемещение с гекса «P» на гекс «Q» стоит отряду стрелков 3AP (1AP за передвижение по открытой местности + 2AP за подъем на холм)

11.2 Высотное преимущество

Отряды, подвергшиеся атаке с более низкой высоты, получают +1 DM. Отряды, атакующие отряд на более низкой высоте, получают +1 FP.

11.3 Высота и линия видимости (LOS)

Если рисунок холма проходит через центр гекса, то считается, что холм занимает гекс целиком, даже если рисунок говорит об обратном (точно так же, как и с другим ландшафтом). Ваш отряд, находящийся на нулевой или высоте первого уровня, может обстрелять холмы с высотой первого и второго уровня, но не может обстрелять холмы за ними (если только эти холмы не расположены выше уровнем).

Пример: Рисунок 20. Отряд «A» на уровне L0 (уровень земли) может стрелять по гексам «B» и «D», но не может стрелять по гексу «C» и по гексам, находящимся за гексом «D».

Заметка разработчика: Если вы смотрите снизу на холм, который потом переходит в плато, то вы видите край холма, но не видите, что находится на плато.

Верно и обратное: отряды могут стрелять по гексам, находящимся на одной с ними высоте, но не могут стрелять сквозь такие гексы. Отряды также не могут стрелять по гексам, находящимся за гексами одной с ними высоты (только если эти гексы не выше уровнем).

Пример: Рисунок 20. Из гекса «C» (первый уровень высоты) видно гекс «B», но не видно гекс «A» (нулевая высота).

Высота больших по размеру препятствий, таких как здания и леса, при определении линии видимости считается равной L1. Эти препятствия могут блокировать линию видимости. К ним применимы те же правила по линии видимости, что и для холмов с первым уровнем высоты.

При определении линии видимости следует учитывать высоту самих препятствий. К примеру, лес первого уровня высоты, стоящий на холме первого уровня высоты, равен препятствию со вторым уровнем высоты (L2).

Если линия видимости проходит по линии, разделяющей два гекса, линия видимости не считается заблокированной, если ее блокирует только один из гексов.

Пример: Рисунок 20. Так как линия видимости проходит по гексу «C» (высота L1), то считается, что с гекса «N» видно гекс «F», несмотря на то, что высота гекса «D» равна L2.

11.4 Слепые пятна

Гексы на более низком уровне (сразу за препятствиями), не видны с гексов, которые находятся на более высоком уровне. Гексы, которые находятся сразу за одним из склонов холма, не являются слепыми пятнами для отрядов, располагающихся на высоком уровне этого склона этого холма.

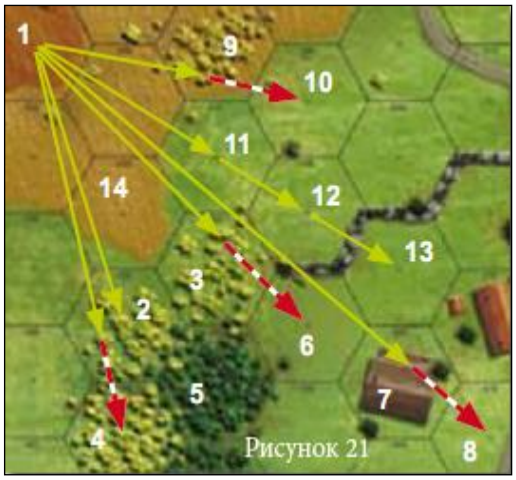


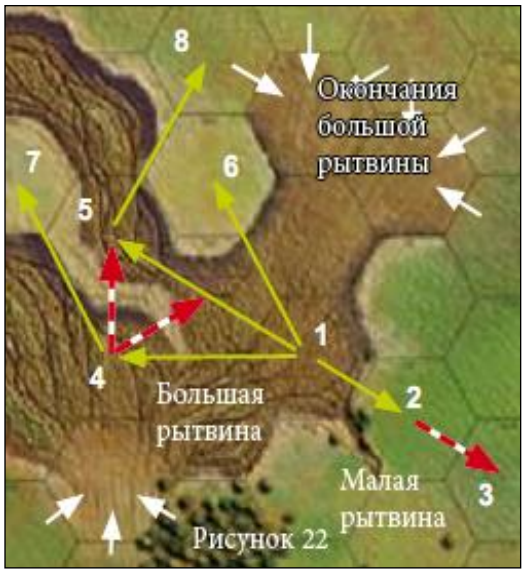
Рисунок 21

Пример: Рисунок 21. С гекса «1» высотой L2 можно увидеть гексы «2» и «3», но «4»,«5»,«6» представляют собой слепые пятна, и, следовательно не находятся на линии видимости. С гекса «1» видно гекс «7», но не «8», но гексы за «8» видно. С гекса «1» видно гексы «11», «12» и «13».

Пример: С гекса «14» высотой L1 видны гексы «2» и «3», но расположенные за ними гексы с высотой L0 не видно. Однако, с гекса «14» видно другие холмы за гексами «2» и «3» высотой L1 и L2.

11.5 Рытвины

Рытвины — глубокие российские овраги, созданные разливами рек и наводнениями. Склоны рытвин круты и каменисты, поэтому машинам трудно их преодолевать.



Большие рытвины покрывают центр гекса и через них могут проходить все отряды, включая технику. Техника может въезжать и выезжать из рытвин без штрафов к передвижению, но только через окончания рытвин (обозначаются следами от шин). К таким гексам относятся 10-I06, K11, H13, H14, и 9-D03.

Пехота может входить и выходить из рытвин через склон со штрафом к перемещению в +3 AP. Пехота может входить и выходить через окончания рытвин (выглядят как слаботерраформированные рытвины) без необходимости к уплате штрафа.

Высота больших рытвин и окончаний рытвин считается равной «-1» (L(-1)). Отряды, находящиеся в рытвине или ее окончании, видят только гексы, окружающие рытвину (высотой L0 и выше), равно как и наоборот. Танки и орудия могут обстреливать окружающие гексы из рытвины, но не наоборот. Все остальные отряды могут свободно стрелять в гекс с рытвиной только из окружающих этот рытвину гексов и наоборот.

Заметка разработчика: Конструкция танков позволяла поднимать стволы орудий достаточно высоко, но опускать стволы на уровень, достаточный для выстрела в рытвину, бывало затруднительно.

Правила высот и холмов применимы и к рытвинам, включая бонус + 1 FP к атаке отрядов, стреляющих в рытвину сверху вниз, бонус высоты в + 1 DM отрядам-целям, находящимся за пределами рытвины, слепые пятна и т.д.

Пример: Рисунок 22. Зеленые стрелки показывают, что линия видимости присутствует, красные — что линия видимости отсутствует. Единица техники в гексе «1» может обстрелять единицу техники в гексе «2», но не наоборот. Отряды пехоты, естественно, могут стрелять в ответ.

По краям гексов могут проходить мелкие рытвины. Техника не может их пересекать. Отряд получает +1 DM (в дополнение к защите, предоставляемой гексом) против всех атак в него со всех высот, линия огня которых пересекает край гекса рытвины, в которой находится отряд.

Пример: Рисунок 23. Маленькая рытвина предоставляет укрытие отряду советских стрелков и дает +1 DM против атак с направления рытвины (зеленые стрелки). С другой стороны защиты у стрелков не будет (красные стрелки).

12.0 Минометные отряды

Минометный отряд представляет собой группу из 2-6 человек, которые обстреливают врага разрывными снарядами. Стрельба ведется либо прямой наводкой, либо посредством навесной стрельбы. Когда минометный отряд видит цель, он стреляет прямой наводкой. Некоторые минометные отряды могут стрелять через препятствия, даже если они не видят цель. Стоимость огня по наводке на фишках таких

отрядов указана в скобках. Чтобы стрелять по наводке, минометный отряд должен находиться в радиусе 2-х гексов от союзного отряда, который видит цель (корректировщик огня). Гекс, в котором находится корректировщик огня, называется точкой обзора. Минометный отряд обладает чистой линией видимости с точки обзора до цели. Вражеский отряд может находиться между минометным отрядом и корректировщиком огня.

Пример: Рисунок 21. Миномет в гексе «2» может использовать отряды, располагающиеся в гексах «6» и «12», как корректировщиков огня.

Заметка разработчика: Минометные отряды отправляли на передовую корректировщиков, чьей задачей было обозначение целей. Механика игры заменяет деятельность корректировщиков. Связь между минометным отрядом и корректировщиком жизненно необходима. Во время войны корректировщик должен был отправлять координаты целей минометчикам. Лишь у немногих подразделений в то время была радиосвязь. В некоторых сценариях это правило может быть изменено для больших минометов, так как некоторые отряды обладали радио и пользовались телефонной связью.

Минометы могут стрелять из леса и гексов со строениями (минометы часто устанавливались на задних дворах, просеках, или полянах в лесу).

Минометные отряды не могут стрелять по целям, которые находятся ближе минимальной дальнобойности минометов, и должны стрелять по целям в пределах сектора стрельбы минометчиков (минометные отряды могут сражаться в ближнем бою).

Бонусы минометному отряду по высоте рассчитываются по высоте гекса, в котором располагается отряд-корректировщик (если используется стрельба по наводке).

12.1 Минометный и артиллерийский огонь

Минометный и артиллерийский огонь направлен против DR тыла всех атакованных отрядов (включая замаскированные отряды). Отряд-цель получает DM за ландшафт и защитные укрепления (*кроме п.12.2*).

12.2 Разрыв минометных и артиллерийских снарядов в воздухе.

Укрывшиеся в лесу (не в мелколесье) отряды с красным DR тыла и находящиеся под минометным или артиллерийским огнем, не получают защитный модификатор +2 DM, предоставляемый лесом, как укрытием.

Заметка разработчика: Обычно, артиллерийский снаряд разрывается при ударе о землю. Но при обстреле густого леса снаряды разрываются еще в воздухе при ударе о крону деревьев. При этом войска, укрывшиеся в лесу, получают повреждения не только от осколков снаряда, но и от щепок и веток, что летят во все стороны. При этом увеличивался поражающий эффект артиллерийского и минометного обстрела.

12.3 Артиллерийская поддержка

Артиллерийская поддержка представлена в игре в виде карт. В каждом сценарии указано, можно ли запросить артиллерийскую поддержку. Игрок в фазу подготовки перед новым раундом тайно записывает номер гекса, по которому будет производится артиллерийский обстрел. Артиллерийская поддержка осуществляется на следующий ход после запроса. Артиллерийская поддержка проводится по тем же правилам, что и минометный огонь, но за одним исключением — артиллерийская поддержка бьет сразу по нескольким гексам: **обычно, по указанному гексу и шести гексам вокруг него** (гексы, по которым производится удар, обозначаются отдельно на каждой карте вооружения). Атаки на каждый из обстрелянных гексов просчитываются отдельно. Разумеется, если в гексе находятся несколько отрядов, результат артиллерийского обстрела для каждого отряда будет подсчитываться в отдельности (Мы рекомендуем игрокам скачать карты расчета артиллерийского обстрела с нашего сайта).

Для вызова артиллерийской поддержки необходимо использовать один из отрядов в качестве корректировщика. Игрок также может использовать гексы, которые указаны сценарием в качестве цели. Корректировщик артиллерийской поддержки должен видеть цель (LOS) только в момент вызова артиллерийской поддержки, но он может и не видеть ее в момент обстрела. Корректировщики могут быть замаскированы – в таком случае вызов артиллерийской поддержки не раскрывает их местоположения.

Бонусы за высоту не применяются в отношении артиллерийской поддержки и корректировщиков артподдержки.

Заметка разработчика: Артиллерийский огонь велся из орудий, расположенных за километры от линии фронта, и по заранее указанным целям. Запросы об артиллерийской поддержке шли по радио, телефону или подавались с помощью сигнальных ракет. Заранее выбранные цели отмечались на картах (или, что применялось наиболее часто, на кальке накладываемой поверх карты) и в качестве таких целей обычно выбирались приметные места — перекрестки, высоты, труднопроходимые области. Советская армия использовала артиллерийскую поддержку только при сражении на стабилизировавшемся участке фронта. Во время изменения линии фронта, полевые орудия использовались для стрельбы прямой наводкой и обеспечивали поддержку тяжелой артиллерией прямо на месте сражения. Немецкая армия могла вызывать артиллерийскую поддержку на ходу при помощи радио, находившегося в командном танке или бронетранспортёре.

13. Дымовая завеса

Дымовая завеса используется для прикрытия отрядов и их перемещений. В месте возникновения дыма на карту кладется +2 DM маркер 1-го раунда дымовой завесы. Линия видимости и стрельбы могут начинаться и заканчиваться в гексе с дымовой завесой, но не могут проводиться сквозь такой гекс. Отряды, находящиеся в дымовой завесе 1-го раунда и подвергающиеся атаке, получает + 2 DM; отряд, ставший целью атаки из гекса с дымовой завесой, при расчете результатов боя получает +2 DM.

Пример: Отряд-цель, находящийся в гексе с маркером дымовой завесы 1-го раунда, получает +2DM к DR.

Пример: Цель, по которой ведется огонь из дымовой завесы 1-ого раунда, получает + 2 DM.

.

В начале каждого нового раунда, фишки 1-го раунда дымовой завесы переворачиваются на сторону 2-го раунда дымовой завесы, а фишки 2-го раунда дымовой завесы снимаются с поля.

Фишки 2-го раунда дымовой завесы отображают рассеявшийся дым. Такой дым **не блокирует** линию видимости. Отряды могут видеть и стрелять через дымовую завесу 2-ого раунда с модификатором +1 DM к защите цели. Отряды-цели, подвергающиеся атаке из гекса с дымовой завесой 2-го раунда, получают +1 DM. Если атака по цели проходит сквозь или заканчивается в таких гексах, цель получает + 1 DM.

Эффекты от нескольких дымовых завес складываются. Две фишки +1 DM в одном гексе действуют как дымовая завеса +2DM и блокируют линию видимости. Две фишки +2 DM дают +4 DM, и т.д. Линия видимости, проходящая через два +1 DM гекса с дымовой завесой, блокируется на второй завесе.

Дым не может повредить отряды.

13.1 Создание дымовой завесы

Минометы с диаметром ствола 8см и больше, а также любые орудия артиллерийской поддержки могут стрелять дымовыми снарядами (если это не запрещено сценарием). Другие отряды не могут стрелять дымовыми снарядами, если обратное не разрешено сценарием. Танки и орудия могут стрелять дымовыми снарядами на любое дозволенное правилами и характеристиками фишки расстояние, включая дальнее. Инженерные отряды могут использовать дымовые шашки только на своем или соседних гексах (*19.0*).

После использования дымовых снарядов, дымовая завеса автоматически образуется в указанном

игроком гексе. Дымовая завеса создается артиллерийской поддержкой тем же путем, что и при обычном использовании артиллерийской поддержки.

Все дымовые снаряды образуют фишки +2 DM, если не указано иное.

Теперь вы готовы играть сражения 5 и 6.

Раздел 4

Этот раздел посвящен гусеничной и колесной технике. Вы узнаете, как они перемещаются, стреляют и осуществляют транспортировку других отрядов.

14.0 Перемещение техники

Техника может быть колесной (например, грузовики или автомобили) или гусеничной (например, танки). Стоимость перемещения техники на один гекс открытого ландшафта или дороги указана в правом верхнем углу фишки. У гусеничных единиц эта цифра **синяя**, у колесных – **зеленая**. Некоторые виды местности налагают определенные штрафы на перемещение техники. Штрафы добавляются к исходной стоимости перемещения и обладают кумулятивным (накопительным) эффектом. Такие виды местности перечислены в таблице перемещения техники.

В некоторых случаях техника получает дополнительный бонус к перемещению, который отмечен на фишках символами зеленых колес или синих траков. Эти значки расположены под стоимостью перемещения.

Гусеничная техника, которая перемещается на один гекс по открытому ландшафту или дороге, получает право на дополнительное бесплатное перемещение по этим видам местности на 1 гекс за каждый символ трака на фишке отряда.

Пример: Стоимость перемещения танка Т-34 составляет 1 АР, но на его фишке напечатано два символа , поэтому он может проехать 3 гекса по открытой местности или дороге, потратив при этом всего 1 АР.

Вся колесная техника (не гусеничная), перемещаясь из одного гекса в другой по дороге, проходящей через оба гекса, получает возможность переместиться на еще один гекс по дороге бесплатно. Вдобавок к этому, отряд колесной техники получает возможность перемещаться на 1 гекс за каждый символ колеса на фишке. Колесная техника получает все эти бонусы **только при перемещении по дороге!**

Пример: Грузовик со стоимостью перемещения 1 АР и одним символом колеса может проехать 3 гекса по дороге, потратив всего 1 АР (1 дополнительный гекс за символ колеса и 1 за движение колесной техники по дороге). Грузовик может переместиться по открытому ландшафту за ту же цену только на 1 гекс.

Бонусы к перемещению не могут быть использованы (или сохранены) на дальнейшие ходы, если техника перемещается в гекс с иными видами местности. В этом случае за каждый гекс должно быть заплачено соответствующее количество АР.

Стоимость перемещения техники		
	Колесная техника	Гусеничная техника
Открытый ландшафт	+0 AP	+0 AP Бонус за каждый ●
Дорога	+0 AP Бонус за каждый ◉ +1 дополнительный гекс	+0 AP Бонус ● за каждый
Строения (дерево)	NA	+2 APs
Строения (камень)	NA	+3! APs
Колючая проволока	NA	+0 AP
Кукурузное поле	+0 AP	+0 AP Бонус за каждый ●
Болота	NA	+2! APs
Дорожное заграждение	NA	+1D6 APs
Вода	NA	NA
Поле пшеницы	+0 AP	+0 AP Бонус за каждый ●
Леса	NA	+2 APs
Мелколесье	+2 APs	+1 AP
Перемещение назад	+1 AP	+1 AP
Движение на холм (гору)	+1 AP	+1 AP

Штрафы имеют кумулятивный эффект.
! = Тест на обездвиживание: 2D6≥6 - пройден.
● = +1 гекс по открытому ландшафту или дороге.
◉ = +1 гекс по дороге.
NA = Техника не может войти в такой гекс.

Пример: Рисунок 24. Танк PzIIIe перемещается по белой стрелке на два гекса по открытому ландшафту за 1 AP, затем в гекс с лесом за 3 AP.

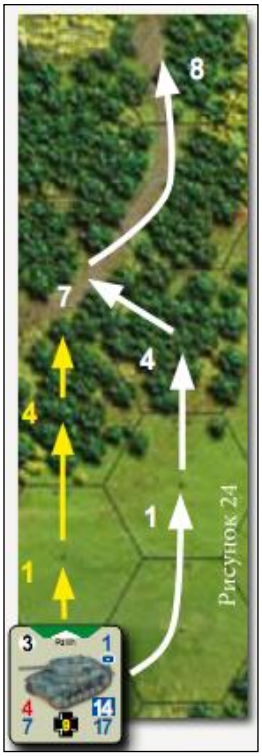


Рисунок 24

Пример: Если танк перемещается по желтой стрелке на один гекс с открытым ландшафтом за 1 AP, то он не может воспользоваться дополнительным движением, поскольку входит в гекс леса и должен заплатить за этот вход 3 AP.

Перемещение техники также включает в себе учет всех бонусов к перемещению. **Отряд должен закончить перемещения, включая все дополнительные перемещения, перед тем как противник сможет отреагировать.**

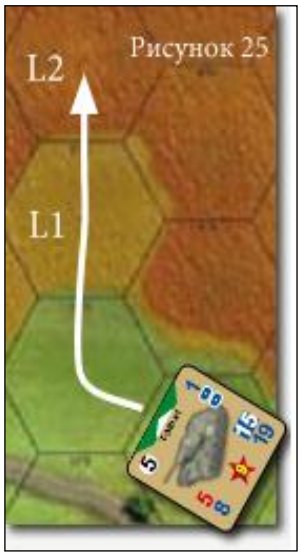


Рисунок 25

Пример: Рисунок 25. Танк Т-34 с двумя бонусами к перемещению может переместиться на 3 гекса по открытому ландшафту. Он перемещается вверх по склону холма на три гекса с открытым ландшафтом. При этом танк потратил 3 AP (1 AP за перемещение на 3 гекса и по 1 AP за каждый уровень высоты, на который он поднялся). Это движение считается за одно действие, и противник сможет отреагировать только после его завершения.

Для перемещения назад к стоимости обычного передвижения по этой местности прибавьте + 1 AP. При перемещении назад не могут быть использованы бонусы по перемещению.

Дорога снимает ограничения и штрафы от перемещения по местности, по которой проходит дорожное покрытие. Отряды обязаны двигаться вдоль по дороге,

чтобы получать преимущества по перемещению. Колесная техника, которая обычно не может перемещаться в лес, может двигаться по дороге, проходящей через лес. При этом она получает все бонусы перемещения по дороге.

Пример: Рисунок 24. Танк выезжает из леса на дорогу, потратив 3 АР. Только после того, как танк окажется на первом гексе с дорожным покрытием и станет двигаться дальше по дороге, он станет получать преимущества от перемещения по дороге.

Заметка разработчика: Стоимость перемещения отряда включает время, которое он тратит на получение приказа, изучение маршрута, ведение наблюдения в пути и другие вещи. Очки перемещения отряда – это обобщение всех этих процессов. Даже если грузовик может двигаться со скоростью 100 км/ч, в реальных боевых условиях он никогда не двигался так быстро, особенно по русским дорогам с их извечными колдобинами и пробоинами.

14.1 Обездвиженная техника

При перемещении через гексы, отмеченные в таблице знаком «!» (болото или каменные постройки), техника может стать обездвиженной. После того, как техника вошла в такой гекс, осуществите проверку на обездвиживание. Игрок бросает 2D6 и должен выбросить 6 или больше для успешного прохождения. Результат броска кубиков может быть изменен с помощью САР по обычной процедуре.

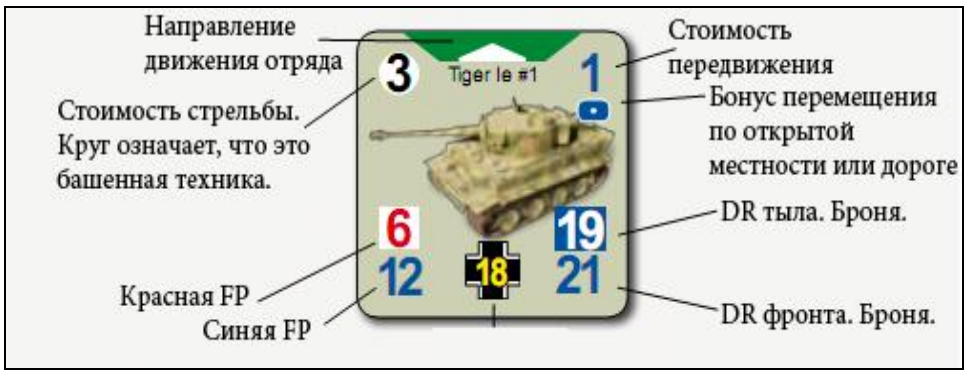
Обездвиженная техника не может совершать поворот, но техника с башенным орудием может стрелять вне своего сектора стрельбы (*15.5*).

Обездвиженная колесная техника может быть отбуксирована как колесной, так и гусеничной техникой, но гусеничная – только другой гусеничной техникой. Буксирующая и буксируемая единицы не могут использовать дополнительные бонусы к перемещению.

Техника, которая была обездвижена из-за перемещения по опасной местности, получит возможность перемещаться только после буксировки из такой местности. Техника, которая была обездвижена в результате вражеской атаки, больше не может самостоятельно перемещаться.

15.0 DR и FP техники

До сих пор мы рассматривали небронированные боевые единицы, такие как отряды пехоты или группы поддержки. DR фронта и тыла этих отрядов обозначены на фишках красными числами. Они обычно стреляют пулями или фугасными боеприпасами. Одно из их FP красного цвета.



DR бронированных единиц обозначаются синими числами. У некоторых отрядов есть специальное бронебойное вооружение, и они обладают FP синего цвета. Синий FP может применяться только против цели с синим DR.

Заметка разработчика: При определении параметров FP и DR учитывались не только пробивная способность орудия или толщина брони. Также учитывались качество прицельного оборудования, опыт экипажа, скорость ведения огня, наклон и материал брони, наличие радиосвязи и многие другие параметры. В середине 1943 года немцы стали применять танки, которые могли противостоять советским. Они получили

большое тактическое преимущество за счет отличной оптики прицелов, и, что еще важнее, за счет встроенной в каждый танк радиосвязи, что дало еще одно преимущество немецким войскам над советскими. Эти и другие факторы позволили немцам добиться отношения 7 к 1 по потерянным танкам.

Расстояние, указанное на фишках, представляет собой реальную дистанцию стрельбы в бою, а не максимально возможную. Например, Panzer III 50L мог поражать противника на расстоянии до 1800 метров, однако больше 70% целей этот тип танка уничтожил на расстоянии, не превышавшем 500 метров!

15.1 Множественные цели

Если отряд стреляет по гексу, в котором находятся отряды с DR разного цвета (бронированные и небронированные), то атакующий отряд использует против каждого из отрядов FP соответствующего цвета.

Пример: Тигр 1e атакует гекс с советским танком и пехотным отрядом. Против танка Тигр использует синюю 12 FP, а против пехоты – красную 6 FP.

15.2 Виды повреждений техники

Виды повреждений техники очень схожи с видами повреждения отрядов пехоты (*7.4*).

	Destroyed (x1) – уничтожен: Отряд уничтожен. Немедленно снимите его с поля боя.		**Gun Damaged (x2) – орудие повреждено:** Отряд более не может использовать синий или красный FP для атаки.
	Immobilized (x5) – обездвижен: Отряд не может перемещаться. DR фронта уменьшено на 1. DR тыла увеличено на 1.		**Light Damage (x5) – легкие повреждения:** Технические характеристики отряда не изменены. Небольшие отклонения в психологическом состоянии экипажа.
	Panicked (x1) – экипаж в панике: Отряд не может стрелять. DR фронта уменьшен на 4. Для успешной перегруппировки, отряду нужно выбросить на кубиках 9 или более .		**Stunned (x1) – экипаж оглушен:** Отряд не может предпринимать никаких действий, кроме перегруппировки. Для успешной перегруппировки, отряду нужно выбросить на кубиках 9 или более . .
	Suppressed (x5) – экипаж подавлен огнем: Стоимость стрельбы увеличена на 1 AP. Красная FP уменьшается на 3 и на 5 - синяя FP. Для успешной перегруппировки, отряду нужно выбросить на кубиках 8 или более .		**Back of Hit Counters - тыльная сторона фишки эффектов** Все фишки повреждений техники обладают одинаковой тыльной стороной.
			Способность утрачена. Черный цвет - все способности утрачены; синий или красный указывают на конкретный вид вооружения.

= Способность утрачена. Черный цвет означает, что все способности утрачены, синий или красный обозначает лишение конкретного рудия.

Заметка разработчика: Некоторые виды повреждений техники не могли быть устранены, так как многие из них настолько сильно корежили технику, что ремонтировать ее прямо на поле боя было практически невозможно.

15.3 Влияние дальности стрельбы

Влияние дальности стрельбы на параметр FP техники аналогично влиянию оной на FP отрядов пехоты в подразделе 7.6.

15.4 Техника с открытой рубкой

У техники с открытой рубкой DR тыла на фишке напечатан в белом квадрате с красной рамкой. Этот DR меняется с синего на красный, если отряд техники оказался атакован артиллерией, минометом или пехотой в ближнем бою.

Пример: Marder IIIh станет обладателем красного 12 DR, если будет атакован отрядом советских автоматчиков в ближнем бою.

Заметка Разработчика: Многие самоходные орудия имели открытую рубку, что делало их уязвимыми для артиллерийского и минометного обстрела или при атаке гранатами.

15.5 Башенная техника

На некоторых видах техники (например, на танках) пушка расположена в подвижной башне. На фишках таких отрядов под стоимостью ведения огня нарисован белый круг. Башенное орудие может стрелять в любом направлении без необходимости к повороту всего отряда. Башенная техника – это единственные отряды, способные вести огонь вне своего сектора стрельбы. Такая стрельба стоит им +1 AP/CAP. Поворот башни, который при этом как бы происходит, **не считается** за отдельное действие.

Отряд башенной техники, стреляющий вне своего сектора стрельбы в ходе рывка или с помощью карт действий, оплаченных с помощью CAP, не платит дополнительного 1 AP/CAP.

Заметка разработчика: Большинство танков вели огонь из башенного орудия в пределах 120 градусов по фронту. Если танку угрожала опасность атаки борта, экипаж предпочитал повернуться к противнику, чтобы уменьшить видимый силуэт и получить большую защиту за счет более крепкой передней брони. Однако психологический стресс часто подавлял логику, и страх получить попадание в борт отвлекал от выполнения боевого задания.

Самоходные орудия (САУ и СУ) – это пушки, поставленные на шасси танка. Имея вместо башни неподвижную рубку, такие самоходные орудия были вынуждены целиком поворачиваться для горизонтального наведения на цель, что давалось сложнее, чем, к примеру, танкам. Эта разница, а также скорость поворота, быстрота реакции и опытность экипажа учитывались при определении стоимости стрельбы для различных типов техники. Кроме этого, при необходимости стрельбы по целям вне своего сектора стрельбы, самоходные орудия должны совершать отдельный поворот.

15.6 Техника как укрытие

Каждый отряд техники добавляет по 1 DM всем отрядам пехоты, которые не перевозятся и находятся в одном с ним гексе. Отряды не обязаны перемещаться осторожно, чтобы получить это преимущество.

Пример: Отряд стрелков и танк передвигаются вместе по направлению к позициям противника. Так как фишка отряда стрелков помещена под танк и данный отряд не перевозится танком – отряд стрелков получает + 1 DM.

16.0 Грузовики

Грузовики перевозят другие отряды и ресурсы по дорогам. Грузовики, как колесный транспорт, имеют хорошие бонусы для передвижения по дорогам.

Грузовики имеют параметры -2 FP и дальность стрельбы «0», но они всё равно могут участвовать в ближнем бою.

Колесная техника, входящая в гекс с дорожным покрытием, который уже занят другой техникой, должна дополнительно заплатить по 1 AP за каждый находящийся в гексе отряд техники. Таким способом в игре отображается пробка на дороге.

16.1 Бронетранспортеры (БТР)

БТР - это транспорт, предназначенный для перевозки и защиты пехотных отрядов. Все отряды, перевозимые БТРом с красным символом (щитом) +2, получают +2 DM. Буксируемые орудия и минометы также получают DM, поскольку считается, что орудийный расчет находится внутри БТР. Остальные правила перевозки применяются как обычно.

Атака, направленная на БТР и перевозимые им отряды, рассчитываются в одно время. Тем не менее, броски кубиков против каждого отряда совершаются по отдельности. Даже если БТР по результатам броска кубиков против него оказался уничтожен и снят с поля битвы, то отряд, находившийся в этом БТР продолжает получать + 2 DM от БТР, но только от той атаки, что уничтожила БТР.

16.2 Противотанковые и противопехотные орудия

Эти отряды представляют собой расчеты из 2-6 человек с противотанковым или противопехотным орудием, стреляющих бронебойными или фугасными снарядами.

Заметка Разработчика: Орудия имеют синий DR фронта, поскольку спереди расчет прикрыт стальным щитом. Однако расчет остается крайне уязвимым для атак с тыла.

17.0 Погрузка, перевозка и разгрузка отрядов

Вся техника способна перевозить один пехотный отряд, буксировать одно орудие или один обездвиженный отряд техники (*14.1*).

Погрузка, перевозка и разгрузка осуществляется согласно правилам совместного перемещения (*9.11*). Техника перемещается в гекс с отрядом, который необходимо перевезти, и использует совместное перемещение для оплаты стоимости перемещения этого отряда по открытой местности. Фишка перевозимого отряда кладется поверх фишки техники, чтобы обозначить, что данный отряд перевозится этой единицей техники. Стрелка направления перевозимого отряда и перевозящей единицы техники должны смотреть в одну и ту же сторону. Отряды не получают дополнительной защиты от техники, которая их перевозит (*исключение – БТР, 16.1*). Техника не получает штрафов за перевозку или буксировку отрядов.

Перевозимый отряд **не может стрелять**, пока не совершит выгрузку из перевозящей единицы техники.

Чтобы выгрузить отряд(ы), техника при совместном действии должна оплатить стоимость передвижения по открытой местности выгружаемого отряда. Фишка выгруженного отряда кладется под фишку техники и может совершить поворот в любом направлении.

Пример: Рисунок 26. Танк PzIIf, транспортирующий пушку PaK38, использует совместное передвижение и перемещается на два гекса с открытым ландшафтом за 1 AP. Затем он передвигается еще на два гекса за 1 AP, разгружает пушку за 4 AP и двигается еще раз. И танк, и пушка отмечаются как «уставшие». (Считается, что советский командующий пропускал ход после каждого действия танка и пушки).

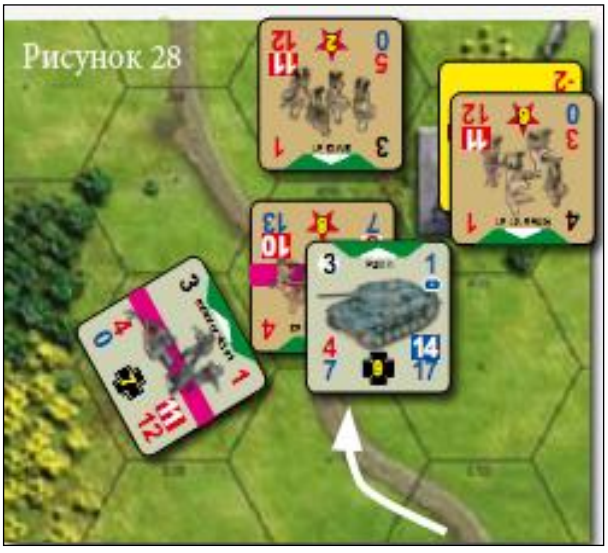
Пример: Немецкий БТР 251/1 перевозит отряд пехоты к советскому отряду стрелков за 1 АР. БТР стреляет по советскому отряду за 2 АР. Затем БТР выгружает отряд пехоты за 1 АР. Их следующее совместное действие – стрельба по советскому отряду за 2 АР.

Пример: Грузовик Opel в предыдущий раунд перевозил пушку PaK38, но не разгрузил ее. В этот раунд немецкий командующий начинает с разгрузки пушки за 4 АР и затем перемещает грузовик дальше. Орудие при этом остается «свежим» и может быть активировано в течение этого раунда.

17.1 Стрельба по перевозимым отрядам

Вражеский огонь ведется одновременно по технике и по DR тыла перевозимых отрядов. Атакующий бросает кубики отдельно за каждый атакованный отряд. И перевозимые отряды, и перевозящая их техника используют модификаторы к защите за местность. Если техника уничтожена, то перевозимые ей отряды остаются на карте, а стрелка направления движения должна указывать в ту сторону, в которую указывала стрелка перевозившей их техники. Отряды не получают дополнительных повреждений за то, что перевозившая их техника была уничтожена.

Пример: Рисунок 27. У немецкого БТР 251/1, перевозящего отряд пехоты совместным перемещением, осталось 5 АР. Советский командующий пропускает ход. Отряд пехоты выгружается из БТР за 1 АР. Советская пушка 57mm AT поворачивается за 1 САР в сторону БТР и отряда. Немецкий отряд пехоты входит в гекс с деревянным домом за 2 АР. Советская пушка активируется и стреляет по PzIIIh, но промахивается. БТР отъезжает назад за 2 АР, чтобы выйти из линии видимости советской пушки. Немецкий игрок заканчивает свою активацию и отмечает БТР и отряд пехоты как «уставшие».



На рисунке 28 советский игрок выбирает опцию «ожидание» и платит 1 АР из 2 оставшихся у противотанковой пушки. Немецкий командующий активирует танк PzIIIh и двигается вперед, чтобы вступить с пушкой в ближний бой. Советский командующий не мог ответить после перемещения танка по первому гексу, поскольку немецкий танк может переместиться на 2 гекса по открытой местности за 1 АР. Советский игрок пропускает ход и переворачивает фишку пушки на сторону «уставший». В ближнем бою используется DR тыла, а у пушки это красный 10 DR. У танка PzIII FP в ближнем бою равна 8 FP (4 FP + 4 модификатор как модификатор ближнего боя). Танку необходимо выбросить не меньше двойки, чтобы нанести повреждение. Выпадает 9 – это значит, что пушка получает два повреждения и считается уничтоженной. Ее фишка помещается на шкалу САР советского игрока, уменьшая число доступных

ему CAP. Танк PzIIIh помечается как «уставший» и немецкий командующий получает победное очко.

На рисунке 29 советский игрок активирует отряд стрелков, у которого есть фишка повреждения. Он играет карту «Автоматическая перегруппировка» (auto-rally) за 2 AP и снимает фишку повреждения. Немецкий игрок стреляет с короткой дистанции по советскому отряду, но промахивается и обозначает танк как «уставший». Советский отряд передвигается в гекс с немецким танком за 1 AP. Танк стреляет за 3 CAP и атакует в ближнем бою с 8 FP. У советского отряда 11 DV. Немецкий командующий бросает кубики, получает 2 и промахивается! У советского отряда 4 AV (синяя 0 FP + 4 модификатор ближнего боя). Советский игрок изменяет результат броска кубика за 1 CAP - теперь ему надо выбросить 9. И это ему удается! Немецкий игрок тянет фишку повреждения для танка и получает «Орудие повреждено» красного цвета. У советского отряда не осталось AP и он отмечается как «уставший».

Наступила очередь немецкого игрока, но его танк не может стрелять по пехоте, так как его орудие повреждено. Вместо этого немецкий игрок играет командную карту и отводит танк на 1 гекс назад по дороге.

На рисунке 30, советский игрок отмечает отряд стрелков как «уставший» и активирует пулемет. Он передвигает его вперед на 1 гекс. Немецкий командующий пропускает ход. Пулемет стреляет по ближней цели (немецкий отряд в доме). У пулеметчиков 8 AV (5FP + 3 бонус за близкую дистанцию). Немецкий отряд в деревянном доме получает 13 DV. Советский игрок выбрасывает на кубиках 7 и наносит немцам 1 повреждение. Немецкий игрок опять пропускает ход. Советский пулемет тратит еще 3 AP и снова стреляет, наносит второе повреждение и уничтожает немецкий отряд. Советский игрок получает победное очко и помечает пулемет как «уставший». Уничтоженный немецкий отряд помещается на шкалу CAP немецкого игрока. Немецкий игрок пропускает ход, за ним пропускает ход советский командующий и на этом раунд считается завершенным. Новый раунд начинается с фазы подготовки перед новым раундом.

Теперь вы готовы играть сценарии 7 и 8.

Раздел 5

В этом разделе вы познакомитесь с укреплениями и заграждениями.

18.0 Укрепления и заграждения

К укреплениям относятся окопы, траншеи, орудийные окопы и бункеры. Заграждениями считаются колючая проволока, противотанковые рвы и мины (фугасы). Укрепления и заграждения представлены фишками, помещенными на игровое поле. В одном гексе может находиться не более **одной фишки каждого типа укреплений или заграждений**, за исключением окопов.

Когда отряды занимают укрепление, они размещаются под фишкой и получают дополнительную защиту (DM) как от местности, так и от укрепления. В ближнем бою укрепление даёт защиту всем занимающим его отрядам (в том числе и атакующим, если они вошли в укрепление).

Укрепления и заграждения не блокируют линию видимости.

18.1 Окопы

Фишки, изображающие окопы, могут быть помещены на любой тип ландшафта и на любую фишку сооружения (считается, что это укрепленная позиция). Расположенные на карте окопы могут быть частью сценария, они могут быть установлены картой действия (или вырыты) отрядами пехоты (**только пехоты**!) за 7 AP.

Окопы могут быть заняты только тем отрядом, который их вырыл. Окопы снимаются с поля, как только отряд совершает поворот, перемещается в другой гекс или снимается с поля боя. Такая фишка окопов помещается на фишку отряда и добавляет +1 DM к DR отряда.

В одном гексе множество отрядов может вырыть множество окопов, но только одна фишка окопа может быть помещена на один отряд.

Командующие могут создавать окопы, пока не кончатся соответствующие фишки.

18.2 Траншеи, орудийные окопы и бункеры

Каждое сражение начинается с расстановки на карте фишек траншей, орудийных окопов и бункеров. Вы не можете строить эти укрепления в течение игры, если в сценарии сражения не указано иное. К DR отрядов, располагающихся в данных укреплениях, прибавляется число, указанное в правом нижнем углу фишки укрепления (вдобавок к бонусам от ландшафта).

Траншеи могут быть использованы любым пехотным отрядом, но не техникой и орудиями. Колесная техника не может заезжать в гекс с определенными траншеями (траншеи такого рода отмечены зеленым символом в правом верхнем углу фишки). Отряды, находящиеся в траншеях, могут получить + 2 DM при атаке на них с любого направления, могут делать поворот и после этого производить выстрелы в том направлении, куда повернулись. Под фишку траншей может быть помещено неограниченное количество отрядов.

Орудийные окопы дают бонус +3 DM к синему DR фронта, не дают бонусов к DR тыла, и могут быть использованы противотанковыми, противопехотными и артиллерийскими орудиями. Некоторые сценарии сражения могут указать на то, что технике разрешено размещаться в орудийных окопах. Фишки орудийных окопов обладают красной подложкой под черной стрелкой направления движения, поэтому фишка орудийных окопов не может быть перемещена или повернута. Отряд, находящийся в орудийном окопе, может поворачиваться в любую сторону, но бонус к защите зависит от расположения стрелки фишки орудийного окопа, а не фронта фишки отряда. Под фишку орудийного окопа может быть помещено неограниченное количество отрядов.

Пример: Немецкое противотанковое орудие PaK 40 повернуто в ту же сторону, что фронт фишки орудийного окопа. Танк T-34 зашел к орудию с тыла, и последнее совершает поворот за 1 CAP. Танк стреляет по фронту противотанкового орудия с синим 13 DR. Противотанковое орудие не получает бонусов к защите от орудийного окопа из-за того, что танк стреляет по части орудия, которое находится в тылу фишки орудийного окопа.

Бункеры могут быть заняты любым отрядом пехоты, а также противотанковыми орудиями и многими другими отрядами. Фишки бункеров обладают красной подложкой под черной стрелкой направления движения, так что они не могут совершать поворот во время игры. Отряды, находящиеся за пределами сектора стрельбы бункера, не видны занимающим бункер отрядам. Под фишку бункера может быть помещено неограниченное количество отрядов.

Бункеры обладают черным DR фронта, который дает DM против атак синей и красной FP и против любой атаки артиллерийским или минометным огнем. Войска в бункере получают меньший DM, если прямая атака (не минометами и артиллерией) проводится по тылу фишки бункера.

Пример: В бункере отряд стрелков получает +5 DM к DR тыла фишки (отряд обладает 11 DR тыла) и в итоге имеет 16 DV против артиллерийского или минометного огня, направленного против этого отряда.

Пример: Тот же отряд получает +5 DM к DR фронта (отряд обладает 12 DR фронта) и в итоге имеет 17 DV против любой прямой атаки танков, пехоты и др. видов войск, направленной на фронт фишки отряда стрелков. Если по отряду стрелков будет совершен обстрел с тыла бункера, то отряд получит красный 13 DV (11 DR + 2 DM к DR тыла фишки бункера).

После перемещения в гекс с траншеей, орудийным окопом или бункером, отряд должен совершить дополнительное действие за 1 AP, чтобы занять укрепление. Отряды, которые совершают штурм в фазу ближнего боя, могут попытаться занять укрепление, совершив действие и дополнительно заплатив 1 AP.

Если отряды не желают покидать гекс с укреплением, но хотят выйти из укрепления, то эти отряды должны заплатить 1 AP для выхода из укрепления и как часть этого действия могут совершить бесплатный поворот. Отряды, которые выходят из гекса с укреплением и перемещаются из этого гекса в другие, могут покинуть укрепление без дополнительной платы.

18.3 Противотанковые рвы

Две части карты содержат противотанковые рвы, которые на первый взгляд похожи на траншеи. Техника и орудия не могут входить в гекс с противотанковым рвом. Отряды пехоты могут войти в такой гекс, заплатив штраф в 2 AP.

Заметка разработчика: Противотанковые рвы не дают DM к защите пехоты, так как эти рвы слишком глубоки и круты, чтобы в них могли расположиться отряды пехоты.

18.4 Колючая проволока

Фишки колючей проволоки оказывают влияние на отряды пехоты, которые хотят войти в гекс с этим видом заграждения (направление, откуда пришел отряд, роли не играет). Отряд пехоты, который хочет **войти в гекс** с колючей проволокой, **должен:**

Обозначить свое намерение войти в гекс с колючей проволокой;
Бросить один кубик D6, чтобы определить штраф за перемещение в данный гекс;
Добавить полученный штраф за перемещение к обычной стоимости перемещения по ландшафту.

Если после броска кубика для определения штрафа по перемещению активированному отряду не хватает AP/CAP для перемещения в гекс с колючей проволокой (или если игрок более не изъявляет желания платить дополнительные AP/CAP для перемещения в этот гекс). то активированный отряд теряет все оставшиеся у него AP. Данная попытка считается за действие. Тем не менее, активированный отряд может продолжать совершать действия посредством CAP или карт действий.

Пример: Немецкий отряд стрелков занимает открытый гекс с фишкой колючей проволоки. Советский командующий изъявляет желание передвинуть свой отряд в гекс с немецким отрядом для начала ближнего боя. У советского командующего осталось 4 AP и 2 CAP. Он заявляет о своем желании передвинуть отряд в гекс с колючей проволокой, бросает один кубик D6 и получает 4. Советский командующий должен заплатить 5 AP для того, чтобы передвинуть отряд в гекс с колючей проволокой и немецким отрядом (4 как результат броска кубика + 1 AP стоимость передвижения по открытому ландшафту). Советский командующий может заплатить 4 AP и 1 CAP, чтобы переместить отряд в этот гекс. Он также может принять решение не передвигать свой отряд и снять оставшиеся у активного отряда 4 AP.

Гусеничный техника должна заплатить дополнительные 2 AP штрафа для перемещения в гекс с колючей проволокой. Фишки с колючей проволокой считаются автоматически уничтоженными и снимаются с поля боя после входа в них гусеничной техники.

Колесная техника не может входить в гексы с колючей проволокой.

Фишка с колючей проволокой может быть помещена на любой гекс во время первоначальной расстановки и не может быть поставлена на игровое поле или снята с него во время игры, если иное не указано в специальных правилах сценария.

Колючая проволока может быть уничтожена атакой, равной или большей красной 15 DR (DR колючей проволоки напечатан в правом нижнем углу). Колючая проволока может получить DM к своему DR от того ландшафта, на котором она располагается.

Итоги стрельбы по гексу с колючей проволокой и другими отрядами рассчитываются одновременно. Все отряды пехоты могут вступить ближний бой с колючей проволокой, даже если в этом гексе находятся вражеские отряды.

18.5 Мины

Мины могут быть помещены на любой гекс в открытой или скрытой форме (в зависимости от условий сценария). Если один из отрядов вошел в гекс с миной, то мина немедленно помещается на гекс. Мины немедленно взрываются под вражескими или союзными отрядами, как только один из отрядов вошел в гекс с миной или предпринял **любое действие (**за исключением стрельбы, перегруппировки или наведения огня для артиллерии). Отряды, которые выходят из гекса с миной, не подвергаются воздействию мин и не получают повреждений. Если другой отряд войдет в гекс с миной, в котором уже стоит отряд, то только вошедший в гекс отряд получит повреждения от взрыва мины.

Мины с синей цифрой направлены против наземной техники.

Мины с красной цифрой направлены против отрядов пехоты.

Мины с черной цифрой направлены против всех отрядов (пехоты, техники и т.д.)

Когда отряд вступает в гекс с миной и она взрывается, отряд должен бросить 2D6. Если результат броска равен или больше указанной в левом нижнем углу мины цифры, то отряд получил повреждение. Если результат броска на 4 единицы больше - то отряд считается уничтоженным. Командующий может изменить результат броска кубика с помощью CAP.

DM от ландшафта и укреплений не оказывают влияния на взрывы мин.

Пример: Мина с синей цифрой взрывается только при входе в гекс с ней отряда техники. Отряды пехоты могут передвигаться через такой тип мин без какой-либо опаски.

Мины могут быть уничтожены огнем минометов или артиллерии. При атаке мин отрядами пехоты в ближнем бою, мины обладают 15 DR (указан в нижнем правом углу фишки) + DM от ландшафта, на котором они находятся.

На минах могут подорваться как вражеские, так и союзные войска – ни для кого нет исключений.

18.6 Уничтожение укреплений и заграждений

Укрепления и заграждения с красным 15 DR в нижнем правом углу фишки могут быть уничтожены и сняты с поля боя. Укрепления и заграждения могут получить DM к своим DR от, к примеру, леса или дыма (дымовой завесы). Когда укрепление или заграждение получает повреждение, оно автоматически снимается с поля битвы.

Что же относится к атакам отрядов, находящихся в укреплениях, то результаты стрельбы рассчитываются одновременно как для укрепления, так и для отряда в нем. Тем не менее, броски кубиков совершаются отдельно для укрепления и отдельно для каждого отряда. Если укрепление уничтожено, то отряд продолжает получать DM от укрепления, но только от той атаки, что уничтожила это укрепление.

Отряды, находящиеся в укреплениях, используют DR тыла против атак с тыла, артиллерийского и минометного огня, атак в ближнем бою.

Командующий может атаковать укрепление или заграждение, чтобы уничтожить его, даже если в нем никого нет.

Пример: Советская артиллерия с красной 6 FP стреляет по двум отрядам стрелков, находящимся в бункере. Бункер имеет 15 DV и черный 5 DM. Командующий выбрасывает на кубиках 10 и получает 16 AV. Бункер снимается с карты. Советский командующий бросает кубики против первого отряда стрелков, получает 14 AV против 16 AV (11 DR тыла фишки + 5 DM от бункера) и промахивается. Командующий бросает кубики против второго отряда стрелков, получает 12 AV и промахивается.

Теперь вы готовы играть Сражение 9.

Раздел 6

В данном разделе вы познакомитесь с другими видами отрядов, узнаете об особом режиме игры и научитесь другим интересным приемам.

19.0 Саперы

Саперы в игре - натренированные и обмундированные для штурма вражеских позиций войска. Командование отрядом саперов ничем не отличается от командования другими отрядами пехоты, за исключением нескольких особенностей:

Саперы не вызывают разрыва мин.

Саперы могут создать дымовую завесу с +2 DM к защите за 3 AP на расстоянии в 1 гекс от своей позиции.

20.0 Самолеты (воздушные суда)

Заметка разработчика: Во время Курской битвы немалый урон советским и немецким отрядам наносили бомбардировки и атаки самолетов. Немецкое командование применяло самолеты как корректировщиков для артиллерии. Советы использовали штурмовики для уничтожения тяжелых танков. На вооружении у самолетов обеих сторон находились 30 и 37 мм автоматические пушки. Самолеты чаще всего атаковали слабо бронированные верхние части и двигатели вражеских танков. К примеру, вызывавший немалые опасения танк Panther D обладал передней броней толщиной в 106 мм, но при этом толщина брони верхней части этого танка составляла всего 16 мм! Теперь понятно, почему наземные войска так опасались налетов с воздуха!

Самолеты активируются и заканчивают свою активацию за пределами карты. Активированный самолет входит на карту, как указано в сценарии, и на высоте, выбранной игроком. Как и любая другая боевая единица, самолет после своей активации получает 7 AP. Действие воздушного судна состоит из определенного количества импульсов. Оно указано в голубом шестиугольнике в правом верхнему углу фишки. Каждый импульс позволяет воздушному судну переместиться на один гекс, совершить поворот, сменить один уровень высоты или осуществить одну атаку. Каждая стадия действия состоит из совокупности таких импульсов в пределах написанной в голубом шестиугольнике цифры. Каждая совокупность импульсов имеет стоимость в 1 AP. Игрок обязан заплатить дополнительный 1 AP за каждый импульс, использованный для атаки.

Первый импульс на стадии действия должен быть движением вперед. Самолет должен переместиться вперед на один из трех гексов по фронту самолета. После перемещения на один гекс вперед, самолет может совершить одну атаку **или** сделать один поворот (но только на 1/6 гекса). Самолет не может переместиться на один гекс вперед, затем повернуться **и** атаковать.

Совокупность импульсов считается одним действием и только после выполнения одной комбинации импульсов оппонент может отреагировать на действие.

Пример: Штурмовик получает четыре импульса на одну фазу. Самолет передвигается на один гекс вперед, совершает, передвигается вперед в следующий гекс и совершает еще один поворот. За эти четыре импульса, что составили одно действие, игрок платит 1 АР. Оппонент пропускает ход. Затем самолет передвигается на два гекса вперед, совершает одну атаку и передвигается вперед. Игрок платит 2 АР (1 АР за комбо из четырех импульсов + 1 АР за атаку). Оппонент пропускает ход. В свое следующее действие самолет не может сразу стрелять, а должен переместиться на один гекс вперед.

Самолеты, как и любая другая боевая единица, и игрок, могут распределять свою деятельность с действиями других боевых единиц. Игроки не могут выбирать опцию «ожидания» с активированными самолетами или совершать совместные действия с участием воздушных судов, но имеют право на совершение действий за счет САР.

После того, как самолет израсходует все свои АР, он помечается как «уставший» и должен двигаться по прямой линии с карты без изменений в высоте или направлении движения. За одно действие самолет может переместиться на количество гексов равное количеству имеющихся у него импульсов. Игрок не платит АР за уход «уставшего» самолета с игрового поля. Игрок не может предпринимать никаких действий с другими отрядами, пока «уставший» самолет не покинет пределов карты. Войска оппонента могут только преследовать и/или стрелять в «уставший» самолет, пока тот не покинет поле боя.

Самолет не имеет права на повторное возвращение на игровое поле (независимо от причины), даже если у него осталось немного АР. Карты действий не могут быть сыграны на воздушных судах.

Вести огонь по самолетам могут только те отряды, у которых имеется синий круг под значением их FP. Результаты боя подсчитываются тем же самым образом, что и для наземных сил, включая подсчет бонусов за дальность.

Пример: Бронетранспортер 251-17 обладает 2 см зенитным орудием FlaK 38 с синим 4 FP. Если самолет окажется в смежном гексе, то бронетранспортер получит бонус +3 FP за атаку ближней цели.

Если самолет получает повреждение, то он более не может атаковать и должен улететь с карты. Самолеты не получают фишек повреждения. Поврежденный самолет может продолжить маневры. После второго повреждения самолет считается уничтоженным.

20.1 Высота полета воздушного судна

Самолеты могут набирать различную высоту. Высота, на которой находится самолет, отображается фишками высоты. Они кладутся под фишку воздушного судна. Самолет, который не имеет фишек высоты, летает на бреющем полете (50 метров от земли). Каждая фишка высоты добавляет 50 метров к высоте полета самолета, уменьшает FP атак по наземным силам на 1 и увеличивает защиту самолета на 1 DR.

Самолеты могут менять свою высоту при перемещении - по одной фишке за каждый гекс. Смена высоты требует затраты импульса. Каждая фишка высоты **увеличивает** (не уменьшает) цену импульса на 1 AP.

Пример: Чтобы показать, что Штурмовик летит на высоте 150 метров от земли, вам нужно положить под фишку воздушного суда две фишки высоты. Две фишки высоты снижают FP Штурмовика на синюю 8 FP/ красную 4 FP и увеличивают синий DR тыла до 14 DR и фронта – до 15 DR.

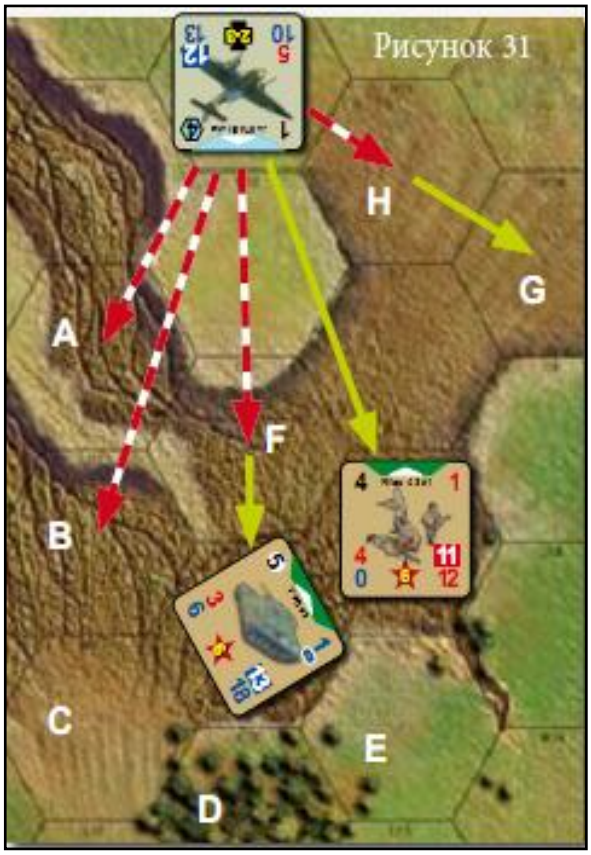
20.2 Бой

Дальность стрельбы воздушных судов равна 2-3 гексам. Самолет не может стрелять в цели, которые находится ближе, чем в 2 гексах от него. Но воздушное судно может стрелять с более дальних позиций. При стрельбе за пределы трех гексов, самолет платит штраф в 1 FP за каждый гекс, выходящий за указанный предел (вплоть до двойной дальности).

Пример: Под фишкой самолета Stuka находится один маркер высоты. Он стреляет по цели с красным DR. Цель находится на расстоянии в 6 гексов. В итоге, самолет получает 2 FP (6 FP – 1 FP за фишку высоты – 3 FP за дальность).

В воздушном бою между самолетами, боевая единица, которая имеет больше фишек высоты, получает +1DM и +1 FP. При атаке наземных сил самолеты не получают данный бонус.

20.3 Линия видимости воздушных судов



Правила слепых пятен применяются при атаке самолетом сил противника в независимости от высоты полета воздушного судна (*11.4*) Считается, что самолеты находятся над препятствиями земной поверхности и потому могут видеть через холмы и многое другое в независимости от количества фишек высоты под фишкой воздушного судна. Гекс, который находится прямо за препятствием на земной поверхности, считается слепым гексом.

Пример: Рисунок 31. Самолет Stuka стреляет в большую рытвину. Гексы «A», «B» и «F» считаются слепыми пятнами, так как находятся на уровне L0-L1. Stuka не может стрелять в «H» из-за того, что данный гекс находится слишком близко. Самолет может видеть и советский танк, и отряд стрелков. Пилот воздушного судна также может видеть гексы «C», «D» и «E».

Дымовая завеса оказывает влияние на параметры атаки/защиты самолета в независимости от набранной самолетом высоты.

Замаскированные отряды могут быть обнаружены самолетами по тем же правилам, что и наземными отрядами, в независимости от высоты полета воздушного судна.

Пример: Замаскированный отряд в открытом гексе будет обнаружен самолетом при пролете этим самолетом на расстоянии 2 гексов от замаскированного отряда.

20.4 Бомбы

Некоторые сценарии могут дать самолетам возможность включить в состав вооружения бомбы. Сброс бомбы имеет ту же стоимость, что любая атака с воздуха и проходит по тем же правилам. Единственное отличие заключается в том, что самолет может сбросить любое количество бомб за одну атаку. FP бомбы зависит от высоты и дальности сброса, также как и любая другая атака самолетом вражеских целей.

Пример: Немецкий самолет Henschel HS-129b с четырьмя 50 кг бомбами на борту сбрасывает две из них на бункер с высоты в 250 метров (4 фишки высоты) и с расстояния в 3 гекса. FP каждой бомбы уменьшается на 2 (6 FP – 4 FP из-за высоты полета воздушного судна). Результат атаки каждой бомбы просчитывается отдельно. Самолет тратит лишь 1 дополнительный AP за сброс двух бомб.

Определенные сценарии могут предусматривать наличие на вооружении у самолетов кассетных бомб. Эти кассетные бомбы сбрасываются по правилам обычных бомб и помещаются на карту как мина с красным значением.

21.0 Игра на трех или четырех игроков

Некоторые сценарии созданы для участия трех или четырех игроков. Каждый игрок обладает собственной армией и листом игрока. Игра проходит в обычном режиме - командующие делают ходы (одновременно или по очереди, если игра заставит вас попотеть).

Пример: Одна из сторон сделала ход, затем другая. К примеру, немецкий командующий №1 и немецкий командующий №2, затем советский командующий №1 и советский командующий №2.

Одновременные ходы рекомендованы только в тех сражениях, где союзные силы не перемешаны между собой на поле боя настолько, что отличить отряды одного игрока от отрядов другого станет практически невозможно.

Игроки также могут согласовать пункт об очередности хода: первым может сделать ход советский командующий, потом немецкий или наоборот.

Пример: К примеру, игра может проходить по такой схеме: ход немецкого командующего №1, затем ход советского командующего №1, потом второй ход немецкого командующего №2, затем ход советского командующего №2

Если игроки приняли решение изменить порядок передачи хода, то каждый игрок делает индивидуальный бросок на получение права первого хода. Игрок с большим результатом ходит первым, затем игра проходит по очередности хода – немцы, советы, немцы, советы.

После того, как все игроки с обеих сторон объявили о пропуске хода подряд, раунд заканчивается. Если 1 игрок не заявил пропуске хода, но это сделали подряд другие игроки – раунд закачнивается.

Пример: Оба советских командующих пропустили ход. Затем пропустил ход немецкий командующий, но другой немецкий командующий хочет продолжить игру. К сожалению, раунд подошел к концу.

При игре, в которой участвует менее четырех игроков, один из командующих берет на себя командование двумя армиями. Предполагается, что ход будет передаваться от одной армии к другой.

Карты действий не могут быть переданы от одной армии другой.

Очки победы начисляются тому игроку, чьи войска первыми вошли в гекс и так далее. Игроки могут решить, достигается ли победа каждым индивидуально либо игроки одной стороны действуют и побеждают вместе.

21.1 Игра в Солитер

При игре в солитер, мы настоятельно рекомендуем играть с дополнительным правилом «рулетки» АР (*3.01*)

21.2 Замаскированные отряды при игре в Солитер

За каждый замаскированный отряд, указанный в сценарии, отметьте с помощью монеток на карте два гекса, которые, по вашему мнению, наиболее подходят для маскировки отряда. Поместите замаскированный отряд в чашу вместе с фишкой-пустышкой (любая фишка, которая не используется в игре). Когда замаскированный отряд должен будет войти в игру, командующий вытягивает случайную фишку из чаши, чтобы убедиться, имеется ли там замаскированный отряд. Если вытянутая фишка окажется пустышкой, то маскировка была обманкой и пустышка вместе с монеткой снимаются с карты. Игра продолжается.

Пример: Два отряда могут быть замаскированы. Игрок отмечает монетками 4 гекса и кладет два отряда и две пустышки в чашу.

21.3 Уравнивание шансов на победу

Если имеет место ситуация, когда баланс может быть нарушен (к примеру, один из оппонентов обладает большим опытом в игре), то игрок с меньшим опытом может получить право на дополнительные 1-2 САР, которые выдаются ему с начала игры.

Теперь вы готовы к сражению, командующий. Ведите свою армию к победе, командующий!

Заметка разработчика: Добро пожаловать во вторую игру из серии **Время Героев. Стальная Буря!** дает возможность получить несколько иной опыт, чем **Пробуждение Медведя.** Спустя два года после вторжения на территорию СССР в 1941 году, немцы в конце концов получили танки, которые превосходили аналоги советских. Новые танки типа Panther и Tiger обладали несокрушимой броней, а их пушки с легкостью выносили вражескую технику на расстоянии более чем 2 км! Теперь, вместо того, чтобы вступать в ближний бой с техникой советов, немецкие танки уничтожают технику противника издалека. К несчастью для войск Третьего Рейха, облегчение было недолгим - на Курской Дуге все вышло иначе. Немецкое командование не стало применять против советских войск успешную тактику по быстрой и мощной танковой атаке. В итоге они были втянуты в сражение, в котором противник знал о противнике практически всё. Советы получили дополнительные месяцы, чтобы окопаться, окружить себя минными полями и получить подкрепления. Мы постарались максимально точно передать те сложности, с которыми столкнулись обе стороны во время жесточайших артиллерийских перестрелок, воздушных битв и неистовых танковых побоищ. Воистину, это было невероятное сражение стали против стали!

Мы также пересмотрели правила и внесли некоторые изменения. Самым большим изменением мы считаем то, что теперь каждый игрок может обладать одним активированным отрядом. Это изменение открыло новый путь к развитию таланта полководца и открыло новую дверь в мир удовольствия. Обновленная версия правил для **Пробуждения Медведя** находится на нашем сайте.

Я хочу поблагодарить наших друзей за ответы на вопросы новичков. Вы оказали бесценную поддержку, благодаря которой **Пробуждение Медведя** получило награду **Origins Award 2009** за Лучшую Историческую настольную игру. Это практически тоже самое, что и Оскар в кинематографе. Мы обязаны этим успехом всем вам.

Мы постарались создать доступный для всех свод правил. Но мы не пытаемся убедить, что предусмотрели все возможные ситуации и варианты их решений. Если вы встретитесь с коллизией правил, примените здравый смысл и придите к соглашению с другими игроками по поводу правила. Вот почему мы напечатали так много Заметок Разработчика – чтобы вы могли понять ту логику, по которой мы строили правила. Также, у нас на сайте вы можете скачать небольшой FAQ по игре. Если вы все же не смогли придти к соглашению, попробуйте написать сообщение на **BoardGameGeek** или **Consimworld**. Вы всегда можете обратиться туда за помощью и советом.

Помните, что игра создана для удовольствия, а не войны!

Uwe Eickert – Июль 2009

Отдельное спасибо некоторым лицам, без которых мы не смогли бы развить игру. Я благодарю их за бесчисленное количество идей, часы исторических исследований и минуты мозгового штурма.

Nicholas Warcholak (редактирование правил и разработка игры)
Gunter Eickert (разработка игры, правил и сценариев сражений)
James Palmer (редактирование правил и разработка игры)
Doug Ragan (разработка правил)
John Hill, Bill Jaffe, Dana Lombardy (разработка сценариев сражения)
Stephen Paschal (художественные иллюстрации, www.stephenpaschal.com)
Dave Schmid (модели самолетов, www.armamentsinminiature.com)
Anthony Foxwell (дизайн и изображение фишек)

Последняя версия правил, обучающее видео, FAQ, дополнительные сценарии и многое другое вы можете найти на наших сайтах:

www.ConflictofHeroes.com or www.Academy-Games.com

Форумы для получения быстрых ответов:

www.BoardGameGeek.com/boardgame/38823

Серия игр Время Героев:

5001 Awakening the Bear - Russia 1941-42
5101 Expansion Board - The Marsh
5102 Price of Honour - Poland 1939 Expansion (Coming late 2009)
5002 Storms of Steel - Kursk 1943
5003 First Men In - Normandy 1944 (Coming late 2009)
5004 Isle of Doom - Crete 1941 (Coming in 2010)

Описание некоторых карт

Карты действий должны быть разыграны в ход игрока. Карты, оплаченные AP отряда или группы, могут быть сыграны только на этом отряде или группе. Карты, которые не имеют цены (или были оплачены с помощью CAP) могут быть сыграны на любом отряде.

Карты действий

Command Action – Приказ (x12) Карта #2
Розыгрыш этой карты считается за действие. Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.

Auto-Rally – Автоматическая перегруппировка (x2) Карта #3
Розыгрыш этой карты считается за действие. Любой «свежий» или «уставший» отряд или группа автоматически совершают успешную перегруппировку. Определенные фишки повреждений техники не могут быть устранены с помощью перегруппировки, поэтому в таких случаях отряды техники не могут использовать эту карту.

Rally Attempt – Попытка перегруппироваться (x2) Карта #4
Розыгрыш этой карты считается за действие. Любой «свежий» или «уставший» отряд или группа могут бросить кубики, чтобы совершить перегруппировку.

Move 2 Hexes – Переместить отряд на 2 гекса (x2) Карта #5
Розыгрыш этой карты считается за действие. Любой «уставший», «свежий», замаскированный отряд или группа могут переместиться на два гекса. Правила о скрытном перемещении применимы в полном объеме. Карта не может быть использована на обездвиженных, подавленных огнем или оглушенных отрядах. Правила о минах применимы в полном объеме. Отряд не может быть перемещен в непроходимые для него гексы.

Mark as spent – Пометить как «уставший» (x2) Карта #6
Розыгрыш этой карты считается за действие. Переверните фишку одного вражеского отряда на сторону «уставший». Этот отряд не может быть активирован и не может воспользоваться AP для оплаты действий в течение этого раунда. Этот отряд может пользоваться CAP и на нем могут быть сыграны карты. Эта карта не может быть сыграна на группе, замаскированных отрядах, а также на единицах, находящихся за пределами игрового поля.

+1D6 APs (x2) Карта #7
Розыгрыш этой карты считается за действие. Активированный отряд или группа могут бросить кубики, чтобы получить дополнительные AP. Эта карта не может быть сыграна на «уставшем» отряде. **Пример**:
Командующий сыграл эту карту на активированном отряде, заплатил 1 CAP и бросил кубики с целью получить дополнительные AP для отряда.

+1D6 CAPs (x2) Карта #8
Розыгрыш этой карты считается за действие. Активированный отряд или группа могут бросить **один** кубик для получения дополнительных CAP. Добавьте результат броска кубика к количеству CAP, оставшемуся у вас на этот раунд. Полученные CAP могут быть использованы другими вашими отрядами.

+2 Firepower (+2 FP) (x2) Карта #9
Карта может быть разыграна в момент любой атаки. Розыгрыш этой карты не считается за действие. Эта карта может быть сыграна на группе.

Dual Attack – Двойная атака (x2) Карта #10
Игрок может выполнить два действия подряд. Противник не может реагировать на эти действия. Розыгрыш этой карты не считается за действие. Игрок должен объявить об использовании этой карты, прежде чем он предпримет первое действие. Эта карта может быть использована группой.

Hasty Defense – Окопы (x2) Карта #11
Розыгрыш этой карты считается за действие. Фишка окопов может быть помещена на любой «свежий» или «уставший» отряд или группу (включая технику). Фишка окопов не может быть помещена на отряды, которые

находятся в ближнем бою.

Luck – Удача (x2) Карта #12
Игрок может разыграть эту карту, чтобы улучшить результат своего броска кубиков. Розыгрыш этой карты не считается за действие.

Sniper – Снайпер (x2) Карта #13
Розыгрыш этой карты считается за действие. Целевой игрок теряет определенное количество CAP, но только на этот раунд:
1D6 = 1 – целевой игрок теряет 0 CAP
1D6=2-3 – целевой игрок теряет 1 CAP
1D6= 4-5 – целевой игрок теряет 2 CAP
1D6=6 – целевой игрок теряет 3 CAP

Bogged down – Отряд обездвижен (x1) Карта #20
Розыгрыш этой карты считается за действие. Обездвижьте **один любой** «свежий» или «уставший» отряд. Фишка обездвиживания удаляется с отряда в конце раунда. Эта карта не может быть сыграна на группе.

Reveal Hidden – Демаскировка (x2) Карта #30
Розыгрыш этой карты считается за действие. Выберите любой из ваших отрядов. Оппонент должен демаскировать все замаскированные отряды, которые стоят в пределах 2 гексов и находятся на линии видимости выбранного вами отряда.

Lay Land Mine – Поставить мину (x2) Карта #40
Розыгрыш этой карты считается за действие. Любой один «свежий» или «уставший» отряд пехоты может поставить мину, в том числе и в том гексе, на котором находится этот отряд. Отряд пехоты не может установить мину в гекс, на котором находится вражеский отряд. Мина может быть установлена в замаскированном виде, если во время закладки ни один из отрядов оппонента не видит ее. Мина также может быть поставлена замаскированными отрядами пехоты. Отряды, которые находятся в ближнем бою, не могут закладывать мины.

Defuse Land Mine - Обезвредить мину (x1) Карта #41
Розыгрыш этой карты считается за действие. Любой «свежий» или «уставший» отряд может обезвредить мину в любом из гексов, находящимся в радиусе 1 гекса от центра фишки отряда (в том числе и в гексе, на котором стоит отряд). Карта не может быть разыграна, если отряд находится в ближнем бою или если этот отряд является частью группы.

Demolition Charge – Взрывчатка (x1)
Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты двумя способами: сыграть карту как действие или разыграть ее в соответствии с условиями сценария. Карта может быть сыграна только в гексе, на котором стоит отряд (если иное не предусмотрено сценарием).

Карты вооружения

Flamethrower – Огнемет (x1)
Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Модификаторы защиты, которые дает ландшафт и дымовая завеса, не оказывают влияния на огнемет. Дальнобойность оружия –1 гекс. Отряд с огнеметом не может быть частью группы для совместной стрельбы.

Extra grenades – Дополнительные гранаты (x1)
Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Модификаторы защиты, которые дает ландшафт, применяются как обычно. Отряд с дополнительными гранатами не может быть частью группы для совместной стрельбы.

Magnetic Mine – Магнитная мина (x1)
Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Может быть разыграна только против техники и орудий. Модификаторы защиты, которые дает ландшафт, не применяются. Отряд с магнитными минами не может быть частью группы для совместной стрельбы.

Molotov Cocktail – Коктейль Молотова (x1)
Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Модификаторы защиты, которые дает ландшафт, должны быть взяты в расчет. Отряд с коктейлями Молотова не может быть частью группы для совместной стрельбы.

Tellermine – Теллермина (x1)
Ваш отряд может провести атаку с помощью этой карты, разыграв ее как действие. Разыгрывается только против металлических объектов (танки и орудия). Модификаторы защиты, которые дает ландшафт, не применяются. Отряды с теллерминами не могут быть частью группы для совместной стрельбы. Теллермины могут быть разыграны как обычные мины. Отряд может поставить такую мину в радиусе одного гекса. В таком случае применяются те же правила, что к карте #40 – Поставить мину (Lay Land Mine).

Off-Board Artillery – Артподдержка (Артиллерийская поддержка)
Орудия артподдержки находятся за пределами игрового поля и используются как средства огневой поддержки. Во время определения целей в фазу подготовки, игрок должен указать тип снарядов, который будет применен – разрывные или дымовые. Площадь поражения орудиями артподдержки напечатана на каждой карте.

Немецкие орудия артподдержки:
Лёгкая полевая гаубица калибра 105 мм leFH18 (x1)
Тяжёлая полевая гаубица калибра 150 мм sFH18 (x1)
Реактивный миномёт Nebelwerfer со снарядами калибра 30 см (x1)

Советские орудия артподдержки:
Полевая гаубица 122 мм (x1)
Полевая гаубица 152 мм (x1)
Реактивная артиллерия («Катюша») с ракетами модели М13 калибра 132 мм

Карты ветеранов

Forced March – Марш-бросок (x1) Карта #V01
Розыгрыш этой карты считается за действие. Может быть сыграна только на активированном отряде. Все АР, которые были потрачены этим активированным отрядом на момент розыгрыша карты, должны были быть потрачены на перемещение.

Better Equipped – Улучшенная экипировка (x1) Карта #V02
Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Улучшает характеристики отряда. Не считается за действие.

High Morale – Высокий боевой дух (x1) Карта #V03
Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Если командующий вытянул фишку повреждения с надписью «Паника» («Panicked»), то считается, что отряду не было нанесено повреждения.

Experience – Опыт (x1) Карта #V04
Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Увеличивает количество АР активированного отряда с 7 АР до 11 АР. Эта карта также оказывает воздействие на дополнительное правило 3.01.

Good Leadership – Опытный командир (x1) Карта #V05
Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Розыгрыш этой карты считается за действие. Отряд автоматически совершает успешную перегруппировку.

Blood & Honor – Кровь и честь (x1) Карта #V06
Разыграйте эту карту сразу после уничтожения отряда-ветерана. Оппонент должен уничтожить отряд, который стрелял по отряду-ветерану и уничтожил его. Если отряд-ветеран был уничтожен группой для совместной стрельбы, владелец этой группы должен выбрать из нее отряд, который будет уничтожен.

6th sense – Шестое чувство (x1) Карта #V07
Игрок может разыграть эту карту перед осуществлением действия или после него. Карта может быть закреплена за отрядом пехоты или отрядом техники. Вы можете разыграть эту карту даже тогда, когда не применяется дополнительное правило об осторожном перемещении.

Close Call – Предчувствие (x1) Карта #V08
Перед тем, как будет произведен обстрел артиллерией, отряд в одном из гексов зоны поражения может переместиться на один гекс, чтобы избежать артиллерийского обстрела.

Organized retreat – Организованное отступление (x1) Карта#V09
Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Эти отряды обладают опытом к организованному отступлению.
Feared Reputation - Репутация, вселяющая страх (x1) Карта#V10
Игрок может не играть эту карту до получения результатов на право первого хода.

Iron Will – Железная воля (x1) Карта#V11
Устраняет все эффекты от фишек повреждений, которые влияют на характеристики отряда (за исключением тех, что влияют на перемещение). Эта карта продолжает действовать на весь период активации отряда либо на период другого действия. Розыгрыш этой карты не считается за действие. **Пример**: Отряд, который был оглушен, может продолжать стрелять.

Extra Initiative – Дополнительная инициатива (x1) Карта#V12
Розыгрыш этой карты считается за действие. Игрок может разыграть эту карту и вытянуть дополнительную карту действия.

Hidden action – Тайная операция (x1) Карта#V13
Разыграйте эту карту до того, как любой замаскированный отряд совершит действие. Отряд, на котором была сыграна карта, не должен проходить тесты на обнаружение (10.3). Розыгрыш этой карты не считается за действие.

Combat Hardened – Закаленный в боях (x1) Карта#V14
Разыграйте эту карту после броска кубика. Вы можете перебросить один кубик. Розыгрыш этой карты не считается за действие.

Use of Terrain – Использование особенностей местности (x1) Карта#V15
Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Может быть закреплена за любым отрядом.

Overrun – Прорыв (x1) Карта#V130
Карта должна быть разыграна перед броском кубиков. Розыгрыш этой карты не считается за действие.

Score – Очки (x1)
В сценарии может быть специальное указание о том, что необходимо включить эту карту в колоду карт действий. Если вы вытянули такую карту, то вы должны выполнить инструкции сценария по получению очков. Вытяните новую карту после завершения всех необходимых операций по этой карте.

Objective 1-4 – Цель 1-4 (x4)
Все карты такого типа замешиваются в одну колоду и перемешиваются. Каждый игрок вытягивает любую карту. Эта карта определяет тайную цель командующего на эту игру. Эта карта раскрывается в конце игры.
Firefight Event – Событие (x1)
Эта карта иногда замешивается в колоду карт действий. Если игрок вытягивает такую карту, то он должен выполнить все инструкции по событию. После того, как все инструкции были выполнены, игрок должен вытянуть новую карту.

Game ends – Конец игры (x1)
Эта карта иногда замешивается в колоду карт действий. Если кто-то вытянул эту карту, то игра немедленно заканчивается.

Аббревиатуры

1D6 (1 six-sided die) – 1 шестигранный кубик (D6)
2D6 (2 six-sided dice) - 2 шестигранных кубика (D6)
AA (Anti-Air) – средство ПВО
Aps (Action points) – очки действия
APC (Armored Personnel Carrier) – бронетранспортер
AT Gun (Anti-Tank Gun) – противотанковое ружье
AtB (Awakening the Bear) – Пробуждение Медведя
AV (Attack Value) - сила (уровень) атаки (AV = FP + 2D6 + CAPs)
CAPs (Command Action Points) – командные очки действия
CC (Close Combat) – ближний бой
CoH (Conflict of Heroes) – Время Героев
DM (Defense Modifier) – модификатор защиты
DR (Defense Rating) – уровень защиты
DV (Defense Value) - итоговый уровень защиты (DV = DR + DM)
FP (Firepower) – огневая мощь
HMG (Heavy Machine Gun) – крупнокалиберный (тяжелый) пулемет
LMG (Light Machine Gun) – легкий пулемет
LOS (Line of Sight) - линия видимости
MG (Machine Gun) - пулемет
MMG (Medium Machine Gun) – переносной пулемет
NA (Not Accessible) – недоступно; нельзя войти
OBA (Off-Board Artillery) – артподдержка (артиллерийская поддержка)
SMG (Sub-Machine Gun) - автомат
SPG (Self Propelled Gun) - самоходное орудие

Обновления Стальной Бури!
(03/05/2010)

Свод правил

- 5.1: Добавьте следующую строчку: «С помощью совместного перемещения (*9.11*) несколько отрядов могут одновременно войти на игровое поле»
- 7.4: Отряд, подавленный огнем (pinned), не может самостоятельно перемещаться по игровому полю (а также входить или покидать единицу техники). Тем не менее, этот отряд может быть перевезен на транспорте.
- 8.2: Добавьте следующие строчки: «Если иное не указано сценарием, каждая карта вооружения может быть использована лишь один раз. Эффекты от фишек повреждений применяются в полном объеме. Модификаторы ближнего боя и ближних целей не учитываются при использовании карт вооружений. Тем не менее, некоторые карты вооружения могут быть использованы против дальних целей (обычно напечатано на самой карте)».
- 8.3: Карта ветерана может быть закреплена только за одним отрядом, если иное не указано сценарием. 12.3: Вы можете использовать точку обзора минометных отрядов для корректировки артиллерийского огня (артподдержки)»
- 18.2: В тексте говорится о том, что вы можете совершить действие и заплатить дополнительный 1 AP, чтобы занять или покинуть укрепление – проигнорируйте это. Теперь, чтобы занять или покинуть укрепление, отряд должен совершить дополнительное действие и заплатить 1 AP.
- 19.0: Саперы способны обнаруживать замаскированные мины, но не подрываются на них.
- 20.0
    - Самолеты не могут объединяться в группы с другими отрядами, включая другие самолеты

- «Уставший» самолет должен лететь по прямой линии в сторону выхода с карты без изменений в направлении и высоте (за исключением случаев оплаты действий САР). «Уставший» самолет может лететь в сторону выхода с карты и без оплаты стоимости перемещения. В этом случае он просто перемещается на расстояние, равное количеству его импульсов (голубой шестиугольник в правом верхнем углу). Но после того, как самолет использует этот способ перемещения, командующий более не имеет права на оплату действий такого самолета с помощью САР.

- 20.4: Некоторые сценарии указывают на возможность сброса самолетами кассетных бомб. Эти бомбы сбрасываются воздушными судами как обычные бомбы, но когда они попадают на целевой гекс, то на место попадания ставится мина с красной FP.

- Страница 17
  - **Двойная атака** меняет свое название на **Двойное действие («Double Action»)**.
  - После розыгрыша карты “Поставить мину» вы можете выбрать любую неиспользованную для игры мину.

- Страница 19: Некоторые цифры на задней обложке расходятся с цифрами на фишках. Правильные цифры указаны на фишках.

Сводная таблица

- Гусеничная техника не может перемещаться через малые рытвины. Замените значение в таблице с «+3 AP» на NA (*не может перемещаться*).

- Гусеничная техника получает бонус к перемещению при перемещении по полям пшеницы и кукурузы. Отметьте это в таблице.

Компоненты

- Темные области на полях с пшеницей рассматриваются как открытый ландшафт.

- Исправьте ошибку на фишке повреждения пехоты **Unnerverd** на **Unnerved**.

- Один из отрядов с тяжелыми пулеметами обладает белым кругом под цифрой AP и синим кругом под цифрой FP. Это не ошибка. Этот отряд может осуществлять стрельбу за пределами своего сектора стрельбы за +1 AP. Этот отряд также может стрелять по самолетам. Некоторые БТР модели М3 (ленд-лиз) и Разведчики также могут нести на себе средства ПВО.

- Карта действия «+1d6 CAPs». Текст относится к раунду, а не к ходу.

- В карте ветерана «Предчувствие» («Close Call») должно быть напечатано **targeting**, а не **targetting**.

Сценарии - Общее

- Некоторые цифры в сценариях расходятся с цифрами на фишках. Правильные цифры указаны на фишках.

Сценарий 3 – Генерал Петров

- Советская артиллерия должна быть обнаружена любым советским отрядом, который находится на игровом поле.

Сценарий 4

- Проигнорируйте следующее: «Советы: очки за фишки владения» в тексте о раунде на второй странице сценария.

Сценарий 5

- Задача немцев – установить контроль над холмами 4 и 5 (а не над 4 и 6, как указано в сценарии).

Сценарий 8

- Текст и картинка сценария не совпадают. На картинке отображен отряд советских стрелков и фишка владения в гексе 7-K09, а в тексте указан гекс 7-I08. В этом случае игроки должны руководствоваться картинкой сценария.
- Картинка расстановки необходимых элементов создана без ошибок. Немцы могут покинуть игровое поле через дорогу (гекс 7-L10).

Сценарий 9

- Процедура расстановки требует положить на игровое поле 7 фишек колючей проволоки. На картинке отображены 7 фишек колючей проволоки одного вида (через которую могут пройти отряды пехоты). К сожалению, в комплект игры входят всего 4 фишки. Поместите 4 фишки непроходимой проволоки в гексы D10, F08, и K08.

Сценарий 10

- Если вы играете в этот сценарий вдвоем или втроем, один из игроков должен взять несколько листов игрока и командовать каждой группой отдельно.

Сценарий 11

- Немецкие войска: отряд 12th SS Panzer Gren Div "Das Reich" должны быть **2nd** SS Panzer Gren Div "Das Reich".
- Один из отрядов танков T-34c должен быть размещен на гексе F13 (не H18). Один отряд ACP M3 должен быть размещен на гексе F15 (не G17). Отряды автоматчиков должны быть расположены на гексах H17, G16, F16, и F15. Отряды APC M3 A-A должны быть расположены на G17 и J18.
- О подкреплениях к Раунду 3:

  Особые правила: Отряд разведчиков M3 получает бонус к перемещению не только во время движения по дороге, но и по гексам с открытым ландшафтом.

Сценарий 13

- Карта расстановки элементов сделана без ошибок. Отряд 76mm AT Gun должен быть расположен в гексе V1-21.

Сценарий 14

- Карта расстановки элементов сделана без ошибок.
  - 45mm AT Gun: 8-I13, 8-J11, 8-H03
  - 57mm AT Gun: 8-I11, 8-H04
  - 76mm AT Gun: 8-G02, 8-H12
  - 2 KV1c Tanks: 8-I16, 8-I17

Сценарий 15

- Карта расстановки элементов сделана без ошибок.
  - Tiger 1e должен быть в 10-B08.
  - The T34c должен быть в гексе 7-B17.
- Если советский грузовик был уничтожен, советский командующий может ввести другой грузовик (так, будто он покинул карту) на следующий ход.
- Если игроки испытывают затруднения с этим сценарием, то они могут договориться о следующем. Два советских танка не помещаются на игровое поле: SU-152 на 10-H15 и SU-122 на 10-H17.

3.1 Рывок

В: На какое расстояние (в гексах) можно переместить отряд при рывке?
О: На столько же, сколько отряд может пройти за одно действие. Таким образом, отряд пехоты может быть перемещен на 1 гекс и отмечен как «уставший». Некоторые отряды техники обладают бонусами к перемещению, потому могут перемещаться дальше, чем позволяют им их основные характеристики (14.0)
Пример: Во время рывка танк Т-34 может проехать три гекса по открытому ландшафту.
Тем не менее, на перемещение при рывке продолжают действовать ограничения по передвижению на определенных видах ландшафта. Также никто не освобождал игроков от необходимости проводить тесты на обездвиживание (если того требует вид ландшафта).
Пример: Отряд пехоты хочет переместиться вверх по холму, но дорогу ему преграждает колючая проволока. Он совершает рывок и автоматически проходит вперед без необходимости к проверке того, смог ли он реально пройти это препятствие.
Пример: Танк совершил рывок и переместился в гекс с каменным зданием. Владелец этого отряда должен провести тест на обездвиживание.

3.23 Изменение результат броска кубиков с помощью CAP

В: Мой отряд стреляет по двум вражеским отрядам, которые находятся в одном гексе. Подраздел 7.7 гласит, что атака против нескольких отрядов в одном гексе считается за одно действие. Должен ли я тратить CAP на каждый бросок кубиков? Или мне достаточно один раз внести необходимое количество CAP и продолжать бросать кубики с учетом этого количества CAP?
О: Каждое изменение результата броска с помощью CAP относится только к одному броску, а не ко всем броскам во время одной атаки. Если вы хотите оказывать влияние на результаты бросков, то вы должны будете вносить CAP при каждом броске кубиков.

5.1 Подкрепления

В: Должен ли я оплачивать вход подкреплений на указанные в сценарии гексы? Или все это осуществляется бесплатно?
О: Отряд должен оплатить стоимость перемещения в первый цельный гекс.

В: В своде правил говорится о том, что отряды могут войти на игровое поле несколькими ходами позже. Всегда ли они должны входить на игровое поле через те гексы, что указаны в сценарии? До ввода их на игровое поле в качестве подкрепления, должен ли я оставить их около края карты? Могу ли я активировать их несколькими ходами позже? Всегда ли я должен следовать процедуре подраздела 2.0?
О: Подкрепления могут быть введены в любое время с момента объявления об их входе в игру. Вы должны разместить отряды на краю игрового поля. Каждый отряд входит на игровое поле в момент своей активации.

7.4 Повреждения

В: Отряд пехоты получает фишку повреждения «Берсеркер» (или «Страх»). Дальность стрельбы этого отряда снижается до единицы. Значит ли это, что стрельба на расстояние в 1 гекс считается стрельбой по ближней цели? Или стрельба ведется как обычно? Если стрельба ведется по ближней цели, то получит ли атакующий отряд бонус +4FP (+1 FP за фишку повреждения «Берсеркер» + 3FP при стрельбе по ближней цели)?
О: Абсолютно точно. Я бы также хотел добавить, что если отряд находится в ближнем бою, то он получает бонус +4 FP как модификатор ближнего боя. К примеру, отряд советских стрелков с 3 FP получает в ближнем бою все 8 FP (3 FP + 1 FP за фишку повреждения берсеркер + 4 FP модификатор ближнего боя).

В: Странно, что минометные отряды обладают минимальной дальностью стрельбы и не могут стрелять в соседние гексы. Некоторые фишки повреждений (к примеру, «Берсеркер» и некоторые другие) меняют дальность стрельбы отряда на единицу. Какое влияние оказывают эти фишки повреждений на минометные отряды? Первое, о чем я подумал, что они тогда вообще не смогут стрелять.
О: Вы правильно подумали. При таких условиях минометные отряды не могут стрелять.

В: Транспортируемый на грузовике немецкий отряд стрелков получил повреждение. Грузовик остался цел и невредим. Но немецкий отряд стрелков получил фишку повреждения «Прижаты огнем!». Должен ли немецкий отряд стрелков выйти из грузовика? Или он может остаться в машине?
О: Отряд не сможет покинуть грузовик. Но грузовик может продолжить транспортировку отряда немецких стрелков, так как на него не влияет характеристика перемещения перевозимого им отряда стрелков.

7.63 Ближний бой

В: В одном гексе оказались два немецких отряда стрелков и один советский отряд стрелков. Советский отряд инициирует ближний бой. Я правильно понимаю, что за одно действие он может атаковать в ближнем бою оба немецких отряда стрелков?
О: Да, может.

В: Теперь задам предыдущий вопрос по-другому. Один из немецких отрядов инициирует ближний бой. Он атакует оба отряда в гексе: и свой, и советский?
О: Нет. В таком случае расчет против всех отрядов производится только при атаке гекса извне.

10.1 Скрытное перемещение

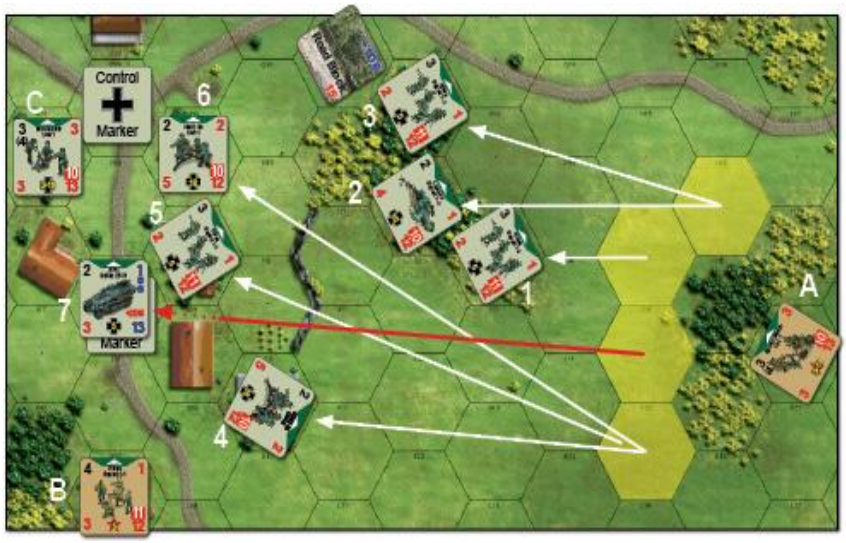
В: Подрываются ли на минах замаскированные отряды?
О: Нет. Замаскированные отряды перемещаются через гексы с минами, не подрывая эти опасные устройства. При скрытном перемещении на один гекс отряд платит 7 АР.

11.2 Высотное преимущество

В: Получают ли минометные отряды бонус за высотное преимущество при навесной стрельбе по целям, которые находятся ниже их? Существует ли прямая зависимость между высотой точки обзора (гексом с корректировщиком) и высотой целевого гекса?
О: Модификатор в +1 FP является результатом множества факторов (ландшафт, высота, более чистая линия видимости и др.). В случае минометов, высотное преимущество определяется по точке обзора (месту расположения корректировщика огня). В теории, минометы могут находиться ниже цели, но при этом иметь бонус за высотное преимущество, так как точка обзора располагается выше цели.

12.0 Минометы

В: Будьте добры, подскажите, как обыгрывается роль корректировщика?
О: Корректировщики – лица, закрепленные за определенными минометными отрядами для передачи данных о цели. Корректировщики – это «глаза» минометных отрядов. Даже если минометный отряд не имеет прямую линию видимости на цель, он все равно может стрелять, так как эту цель видит его корректировщик. Корректировщики, фактически, не присутствуют на игровом поле – в их роли выступают другие ваши отряды. Корректировщики должны находится на расстоянии до двух гексов от минометного отряда.
Пример: Рисунок. Советский минометный отряда «А» может стрелять по отрядам «1» и «6». Желтыми гексами отмечены наиболее вероятные точки обзора для корректировщиков. Минометный отряда «А» не может видеть отряд «7» из-за блокирующих линию видимости зданий. Советский отряд не может выступать в роли корректировщика.
Пример: Немецкий минометный отряд «С» может стрелять по отряду советских стрелков «В». Но он не может стрелять по минометному отряду «А», так как линия видимости заблокирована деревьями.



14.0 Перемещение техники

В: Единица техники получает бонус к перемещению, только если она начинает, продолжает и заканчивает перемещение в гексах с открытом ландшафтом. Я правильно понимаю?
О: Нет. Единица техники может начать перемещение в гексе с иным, чем открытый, ландшафтом. Но чтобы получать бонусы к перемещению, она должна продолжать и закончить перемещение в гексе с открытым ландшафтом.
Пример: Т-34 начинает свой ход в гексе с лесом. Он перемещается в гекс с открытым ландшафтом. Владелец отряда платит 1 АР. Теперь этот отряд получает возможность использовать бонусы к перемещению, но только если этот отряд перемещается по открытому ландшафту или дороге. Если этому отряду придется въехать на холм или переехать через стену, то владелец этого отряда должен будет заплатить дополнительные АР.

В: Мой Т-34 может переместиться на 3 гекса с открытым ландшафтом за 1 АР. Немецкое противотанковое орудие находится в 2 гексах от моего танка. Могу ли я переместить танк через гекс с этим орудием и не дать ему начать ближний бой?
О: Да, можете. Во время Второй Мировой эта тактика часто применялась против слабозащищенных местностей и укреплений. Прорвавшийся за линию обороны танк вызывал панику и страх среди войск, что мешало им продолжать оборону. А тех, кто еще был способен здраво мыслить, добивала пехота.

15.0 DR и FP техники

В: В некоторых случаях, мне приходится округлять отрицательную FP. К примеру, если красная FP при стрельбе по отряду с синим DR равна (-2). Что тогда? Должен ли я ополовинивать это значение до (-1) FP?

О: Нет. В случае, когда от вас требуется ополовинить числа, вы должны их удвоить. К примеру, (-2) FP станет (-4) FP. Помните, что ополовиниваем вы не помогаете отряду, а лишь наносите ему вред. Стоит добавить, что если потребуется ополовинить 0, то он ополовинивается до 0.

16.0 Башенная техника

В: Может ли башенная техника совершить рывок и сделать выстрел за пределы своего сектора стрельбы?
О: Да. Это действие бесплатно и не требует оплаты CAP. По завершению рывка отряд отмечается как «уставший».

19.0 Погрузка, перевозка и разгрузка

В: Могут ли танки стать буксиром для обездвиженных грузовиков?
О: Да, могут. Гусеничная (синяя стоимость перемещения) и колесная техника (зеленая стоимость перемещения) могут служить буксиром для другой колесной техники. Но только гусеничная техника может служить буксиром для другой гусеничной техники.

22.2 Траншеи и бункеры

В: Если отряд располагается в траншеях, то не имеет значения, в какую сторону повернут его фронт. Я прав? Если да, то значит ли это, что отряд может использовать DR фронта против минометных, артиллерийских обстрелов и атак в ближнем бою?
О: Нет. Пока отряд находится в траншеях, он может поворачиваться в любую сторону (у траншей нет сектора стрельбы). Но фронт отряда всегда должен быть четко определен. Огонь артиллерии и минометов направлен против DR тыла отряда (вне зависимости от типа ландшафта или укрепления).

В: Если фронт отряда в траншеях повернут в одну из сторон (а противник находится в другой), должен ли отряд совершить поворот (т.е. осуществить действие), чтобы выстрелить во вражеский отряд?
О: Да.

22.6 Мины

В: Мой отряд находится на минном поле. Я инициирую ближний бой. Что происходит в первую очередь: атака в ближнем бою или взрыв мины?
О: Порядок тот же, что и во всей игре. Отряд совершает действие, затем происходят другие события. В данном случае, первым будет атака отряда в ближнем бою, вторым - взрыв мины.
Пример: Отряд стрелков хочет разминировать гекс и атакует минное поле в ближнем бою. Если атака пройдет успешно, мины немедленно снимаются с игрового поля. Если нет – мины взрываются и отряд рискует получить повреждение.

24.0 Игра на трех или четырех игроков

В: Мы хотим разыграть сценарий на 4 игроков, но нас только двое. Что нам делать?
А: В правилах указано, что при таком раскладе оба игрока должны провести одновременную активацию обеих своих армий – Немец №1 и Немец №2, затем Совет №1 и Совет №2. При игре, рассчитанной на более чем 4 игроков (и у вас всего лишь два-три игрока в наличии), мы настоятельно рекомендуем поочередную активацию – Немец №1, Совет №1, Немец № 2, Совет №2 и так далее.

Отряды

Советский пистолет-пулемет Шпагина (ППШ)

В: Почему на фишке отряда автоматчиков дальность стрельбы равна «6», в то время как дальность стрельбы винтовок обеих сторон конфликта – всего «5»? Я бы сказал, что все совсем наоборот. У автомата короче ствол, у него меньшая точность и кучность стрельбы. Не стоит забывать и о быстром расходе боеприпасов. И автомат никак не может стрелять дальше, чем винтовка.

О: Огневая мощь отряда в игре зависит от «эффекта», который производит его стрельба на указанном расстоянии. В теории, среднестатистический отряд стрелков обладал лучшей точностью, да и стрелял дальше. Но атака стрелков не производила того эффекта, который имел место при стрельбе автоматов на расстояние более 250 метров. Отряд автоматчиков, о котором идет речь, представляет собой элитный отряд: он был лучше натренирован, при обстреле вел себя спокойнее большинства других отрядов, да и знал толк в том, как заставить врага прижать головы к земле. Огневая мощь, стоимость активации и дальность стрельбы – все это звенья одной цепи. Конечно, было бы правильнее, если бы я не называл вещи своими именами. Обычный взвод автоматчиков с ППШ стреляет на расстояние «3» (не «6»), а стоимость стрельбы должна быть равна «3» (а не «4»).
То же самое относится к танкам, дальность стрельбы которых в игре невероятно мала. Повторюсь, мы хотим, чтобы игроки исходили из тактики и стратегии Второй Мировой, а не носили этот свод правил как святыню. К примеру: несмотря на то, что танки армии Вермахта стреляли куда дальше, чем указано на фишках, собранная информация о танке Mark III 1941 года гласит, что большинство целей (70%) было подбито на расстоянии в 300 метров.

Карты действий

Переместить отряд на 2 гекса (Карта #5)

В: Может ли замаскированный отряд использовать карту действия «Переместить отряд на 2 гекса», чтобы переместиться на два гекса, и при этом остаться под маскировкой? Может ли замаскированный отряд использовать карту действия «Приказ», чтобы переместиться на один гекс и остаться при этом под маскировкой?
О: Да, может. В обоих случаях.

В: Я предполагаю, что карта действия «Переместить на 2 гекса» была создана с целью штурма вражеской позиции и объявления ближнего боя. Таким образом, ваш отряд может безопасно «добежать» до вражеского отряда, объявить ближний бой и получить свой законный бонус без особого риска. Прав ли я?
О: Да, вы правы. Эта тактика хороша против гнезд с тяжелыми пулеметами и много другого. Но помните, что обороняющийся отряд может назначить вашему отряду ближний бой (как реакцию на действие вашего отряда).

Отметить как «уставший» (Карта #6)

В: Карта действия «Отметить как уставший» была применена против отряда, который является частью группы по совместной активации. Значит ли это, что вся группа отмечается как «уставшая» и теряет оставшиеся AP?
О: Нет. Только отряд, на котором была сыграна карта. Эта карта не оказывает влияние на другие отряды в группе.

Двойное действие (Карта #10)

В: Когда я должен сыграть эту карту? Перед моим первым действием, перед реакцией оппонента или я должен объявить о том, что собираюсь предпринять первое действие?
О: Вы должны объявить о своем намерении использовать «Двойное действие» до осуществления первого действия.

Карты вооружений - Гранаты и Коктейли Молотова

Стоимость использования советских Коктейлей Молотова и немецких гранат должна быть 0 AP или 0 CAP, а не 2 AP или 2 CAP.
Дальность броска обоих видов вооружения равно 0. Эти снаряды могут быть брошены на расстояние до 1 гекса, но при этом применяется эффект стрельбы по дальней цели (с уменьшением FP на 2 единицы).