

Conflict of Heroes



Лист игрока



Красная FP (4) – атаки небронированных

Синяя FP(0) – атака бронированных.

DR в квадрате – защита с тыла/DR- защита от лобовых атак



Гексы фронта не требуют поворота для движения.

Битва длится несколько раундов согласно условиям сценария. Один раунд состоит из N очков CAP (командные очки – синие) или N очков AP (очки юнита – зеленые). В течении игрового раунда игроки по очереди действуют активированными юнитами по 1 действию. Выбрав сценарий, расставьте юниты и местность. Фишка хода ставится на 1. Каждый игрок ставит желтую фишку на 0 по желтой шкале (шкала ПО), синяя фишка на CAP (по условиям сценария), зеленая на 0 AP. Рассортировать фишки повреждений на технику и пехоту, выбрать карты действия по сценарию, При скрытной расстановке запишите на бумаге местоположение и цели для артиллерии.

Начало раунда:

1. Перевернуть все фишки на «свежую» сторону (без полосы).
2. Дым – уберите все фишки дымовой завесы или уменьшите их количество.
3. Восстановите установленное сценарием CAP – количество CAP уменьшается на 1 за каждый погибший отряд.
4. Карты действий – вытяните карту (-ы), если такая возможность предусмотрена сценарием.
5. Назначьте цели для артиллерии, чтобы произвести артобстрел в следующем раунде и произведите артобстрел целей, отмеченных в прошлом раунде.
6. Подготовьте подкрепления, указанные в сценарии и киньте 2 кубика (возможно потратить CAP) для определения права первого хода на этот раунд.

Раунд: Игроки ходят по очереди. Первый игрок может выполнить действие или передать право хода.

Действия: активация 1 любого отряда и получение им 7 AP, это не считается действием. Каждый игрок может обладать ТОЛЬКО 1 активированным отрядом. Каждое действие отряда стоит «N» AP–сверху слева стрельба, справа движение – после траты всех очков переворачивается на «уставшую» сторону. Вход новых частей такой же.

Использовать CAP, CAP может быть использован как:

- изменить результат 2d6 **перед** броском +/-1 к результату за 1CAP, до 2ух CAP в ход, **НО ТОЛЬКО на свой бросок, и не на ЗАЩИТУ.**

- осуществите действие любым 1 отрядом («уставшим», «свежим» или активированным) и оплатите это действие с помощью CAP, не меняйте состояние отряда со «свежего» на «уставший» и наоборот. Оплата действий = кол-ву CAP.

Использовать AP – движение/стрельба активированного отряда. Если отряд использовал все AP или он больше не нужен, можно перевернуть на «уставшую» сторону и это не считается действием, но оставшиеся AP не сохраняются, т.е. игрок может отметить активный отряд как «уставший» активировать другой и сделать им движение.

7AP – маскировка в радиусе 1 гекс от текущей позиции (которая вне видимости).

Рывок – можно совершить 1 действие любым «свежим» не активированным отрядом, без траты CAP. После этого отряд переворачивается как «уставший»

Карты действий – сыграйте карту на любом «уставшем»/«свежем»/активированном отряде. Не меняйте состояние отряда со «свежего» на «уставший» и наоборот.

Пропуск хода – не оплачивается, ход заканчивается и передается право оппоненту. Если есть активированный отряд и у него есть AP, то при пропуске хода он переворачивается на сторону «уставший» и тем самым потерять все непотраченные AP. Если оба игрока друг за другом заявляют о пропуске хода, то раунд заканчивается.

Ожидание – отряды остаются на месте и ничего не делают, и тогда оплачивается или AP минус 1 или CAP минус 1.

Перегруппировка – для снятия маркера повреждения, 5 AP (или рывок или CAP или карта действий) и при выполнении условий на фишке, она снимается. При нахождении в том же гексе противника – перегруппировка не производится. Все отряды 1/смежном гексе перегруппировывается за 5 AP/CAP. Модификаторы для перегруппировки: + 1 за укрытие (если гекс прибавляет +1 лес/здание и т.д. (кроме холма); при нахождении в том же гексе с своих отрядов +1, или использовав CAP +1/+2.

Бой → Атака юнита + 2D6 - защита атакуемого +/- CAP +/- модификатор местности +/- ранения +/- карты.

Стрелковый Бой. Атака пехоты красная/техники синяя цифра на фишке.

Цель должна находиться на линии видимости, в секторе и дальности стрельбы. Для стрельбы необходимо потратить кол-во AP/CAP в левом углу фишки. Отряды могут находиться в блокирующей линии видимости гексе, но не могут видеть сквозь гекс. Отряды не блокируют линию видимости. Линия видимости проходящая по краю блокирующего видимость гекса не блокирует видимость. **Тыл** – вне сектора стрельбы.

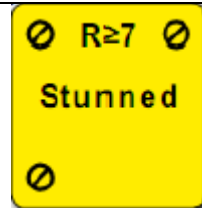






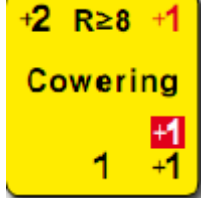
Стрелковый Бой → Атака юнита +2D6-защита атакуемого +/- CAP +/- модификатор местности +/- ранения +/- дальность (дальше базовой -2; в соседний +3).

Защита = Защита ФРОНТА/ТЫЛА +/- модификатор местности +/- ранения.

Модификаторы боя: при дальности стрельбы превышающим базовую вдвое или меньше -2 к атаке. При стрельбе в соседний гекс прибавляется +3 к атаке.

Если суммарная атака выше защиты, то отряд получает 1 повреждение, если атака больше на 4 единицы то отряд получает 2 повреждения и считается уничтоженным снимается с карты и помещается на шкалу владельца снижая CAP.

Повреждения – вытягивается фишка и кладется под раненный отряд, которая может быть снята после успешной перегруппировки и после этого фишка уходит в сброс.

Вид	Действие (название, шт)	Вид	Действие (название, шт)	Вид	Действие (название, шт)
	Stunned*3 Отряд не может предпринимать никаких действий кроме перегруппировки. Для успешной перегруппировки 2D≥ 7.		Unnerved*2 Мораль ослаблена. Характеристики не изменяются. Для успешной перегруппировки 2D≥ 7.		Suppressed*5 Подавлен огнем. Для выстрела +1AP. Атака уменьшается на -2. Для успешной перегруппировки 2D≥ 7.
	Killed*1 Отряд уничтожен		Panicked*2 Паника. Отряд не может стрелять, увеличение защиты с тыла, уменьшение защиты с фронта. Для успешной перегруппировки 2D≥ 8.		- Ability is lost Способность утрачена. Фишка повреждения должна показываться только когда осуществляемое действие отличается по характеристикам от заявленного на фишке отряда (атака/защита и т.д.).
	Pinned*5 Прижат огнем. Отряд не может ни двигаться ни поворачиваться. Для успешной перегруппировки 2D≥ 7.		Cowering*2 Страх. Для выстрела +2AP, за перемещение +1AP. Дальность стрельбы =1 Защита +1. Для успешной перегруппировки 2D≥ 8.		При уничтожении отряда, фишка кладется владельцу на шкалу CAP, если там находится фишка CAP она сразу же сдвигается налево. Так же +1ПО противнику.

Ближний Бой Атака пехоты красная/техники синяя цифра на фишке.

В одном гексе может находиться неограниченное количество отрядов, которые могут, но не обязаны вступать в ближний бой. Когда гекс с более чем одним отрядом подвергается атаке, результат этого боя вычисляется для всех отрядов в гексе индивидуально (тылы и модификаторы), такая стрельба не требует дополнительных ресурсов и считается одним действием. Для каждого отряда в гексе возможно изменение к броску с использованием CAP.

Модификаторы в ближнем бою: -2 к атаке в КВАДРАТЕ или + 4 к атаке если не в квадрате.

- Ближний бой не оказывает влияния на другие союзные отряды в том же гексе.
- Результаты ближнего боя вычисляются по защите с тыла.
- Модификаторы защиты от ландшафта распространяются на все отряды в гексе.
- Бонусы к защите от сооружений получают только те отряды которые его занимают.
- 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, при присутствии вражеских отрядов в одном с ними гексе.

Ближний Бой → Атака юнита (-2□/+4)+ 2D6 - защита атакуемого с тыла +/- CAP +/- модификатор местности +/- ранения +/- карты.

Защита = Защита ФРОНТА/ТЫЛА +/- модификатор местности +/- ранения.

Движение отряда: Отряды могут перемещаться вперед в сторону любого из трех гексов фронта, находящихся рядом со стрелкой (без необходимости совершать поворот). Отряд может совершить бесплатный поворот в любую сторону, но только после перемещения в новый гекс и до того как оппонент предпринял любые действия.

Поворот - отряд может совершить поворот на любую сторону гекса без необходимости перемещаться в новый гекс, это отдельное действие стоит 1 AP.

Перемещение назад +1AP. Дороги отменяют все ограничения в гексе и стоимость передвижения по ландшафту. Мосты через реку считаются дорогами. Дороги влияют на модификатор к защите. Можно двигаться через свои отряды, при движении через противника наступает ближний бой.

Осторожное перемещение +1 очко передвижения, что дает +1 к защите при обстреле.

Перемещение отряда в гекс занятый противником считается действием, поэтому другой игрок может ходить любым отрядом, в т.ч. и в этом гексе, но не может перемещаться в тот же или смежный гексы, откуда пришел отряд противника.

Для **захвата гекса** необходимо поместить на него фишку владения, Гекс находится во владении того игрока, чей отряд последним находился в данном гексе (даже если отряд просто прошел через него), если у обоих игроков в одном и том же гексе одновременно находятся отряды – такой гекс ничейный.

На время активации отряда игрок может ходить другими только с помощью рывков, САР и карт. Даже активированный отряд может совершать действия с помощью САР и/или карт действий.

					Ландшафт и перемещение отрядов пехоты				
					Штраф за перемещение в гекс	Модификатор защиты (ландшафт)	Гекс блокирует линию видимости?		
					Мост Движение+0 Защита +1 Видимость Норм.	Открытый ланд-т / дорога	+0 AP	+0 DM	Нет
Дорога Движение +0 Защита +0 Видимость Норм.	Открытый ландшафт Движение +0 Защита +0 Видимость Норм.	Река Движение +4 Защита +1 Видимость Норм.	Болота Движение +2 Защита +1 Видимость норм	Поля пшеницы Движение +0 Защита +0 Видимость норм/нет*		Мост	+0 AP	+1 DM	Нет
					Брод Движение +1 Защита -1 Видимость Норм.	Строения (камень)	+1 AP	+2 DM	Да
Кукурузные поля Движение +1 Защита +0 Видимость норм/нет*	Деревянные здания (коричневые) Движение +1 Защита +1 Видимость Нет	Леса Движение +1 Защита +2 Видимость Нет	Каменные строения (серые) Движение +1 Защита +2 Видимость Нет	Мелколесье Движение +0 Защита +1 Видимость Нет		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.

Холмы

2 уровня – светлый (1уровень) +1AP за движение, темный (2 уровень) еще +1 AP за движение. Ограничивают линию видимости как препятствие, находясь в глубине холма, нельзя стрелять в смежный с холмом гекс (сразу за препятствием) как пропадающий из обзора. Транспорт не может подняться сразу на вершину второго уровня. Холм более высокого уровня дает +1 защиту, при атаке с более высокого +1 к атаке.

Рытвины

Техника может входить в них только через окончание – помечены следами шин. Пехота может входить/выходить в любое место со штрафом +3. Высота рытвин считается как -1. Видно только смежные с рытвиной гексы. Техника может стрелять из рытвин, но в рытвину нет. Пехота может стрелять в/из только смежные с рытвиной гексы. При атаке сверху вниз +1 к атаке, и +1 к защите отрядам наверху. По краям гекса могут быть рытвины, аналогично окопам +1 к защите при атаке с направления рытвин, но не пересекаемы для техники.

Совместные действия: несколько «свежих» отрядов могут осуществлять совместные действия, которые оплачиваются из их «общего» хранилища в 7 AP. Отряды можно добавлять на ходу. При совместной активации отряды могут находиться где угодно, но тогда ходят по отдельности и каждое действие оплачивается отдельно при окончании AP все фишки в группе становятся «уставшимим». Совместные действия в группе могут осуществлять отряды находящиеся в одном/смежных гексах:

- «свежие» отряды объединенные в группу
- «свежие» отряды сгруппированные для рывка
- «уставшие»/«свежие» /»активированные» отряды при действиях за CAP.

Совместное действие:

- перемещение: если отряды находятся в одном или смежных гексах и стоит как наибольшая стоимость движения 1 из отрядов в группе с учетом влияния местности.
- стрельба: группа стреляет вместе объявляется главный стреляющий и все остальные в этом и смежных гексах дают +1 атаки. Цена стрельбы=стоимости стреляющего.

Маскировка: считаются обнаруженными в случае совершения какого-либо действия – атака, движение и т.д., кроме скрытного передвижения. В случае нахождения в одном гексе своего незамаскированного или вражеского отряда так же обнаруживаются, т.е. при вскрытии 1 отряда автоматически вскрываются все остальные. При приближении вражеского отряда на 2 гекса и нахождении на линии видимости на открытой местности замаскированный отряд вскрывается, при закрытой местности (бункер/окоп, лес и т.д.) только при вступлении с ним в тот же самый гекс. Скрытное перемещение: модификатор к движению +3AP по закрытой местности, +6 AP по открытой без учета модификаторов местности, по лесу пехота +4AP.

При стрельбе по замаскированным отрядам в гексе атака только против 1 отряда с самой низкой защитой с фронта, артиллерия и минометы против защиты с тыла.

Снайпер – могут стрелять и оставаться замаскированными, после выстрела проверка оппонентом при D6=6 вскрывается. Стреляют всегда по тылу цели, но сообщает противнику прошел ли выстрел по тылу или флангу. При стрельбе в гекс со своим и вражеским отрядом, атакует только чужой отряд.

Саперы - не вызывают разрыва мин при вхождении и действиях в гексе, могут создать дымовую завесу с +2 DM к защите за 3 AP на расстоянии в 1 гекс от своей позиции.

Минометы – стоимость стрельбы напрямую, ()-навесом. Если отряд видит цель - стрельба напрямую, если не видит - навесом. Стрельба навесом осуществляется по корректировке отряда который видит цель и находится не далее 2 гексов от минометчиков – даже в не их видимости. Бонус за высоту идет от корректировщиков. Не могут стрелять на дистанцию менее указанной. Атака происходит всегда против тыла, атакуемый получает бонусы за местность и укрепления, кроме отрядов в лесу с красной защитой.

Артиллерия – играется в виде карт. В фазу подготовки игрок тайно записывает номер обстреливаемого гекса, обстрел будет в начале следующего раунда. Атака происходит по указанному гексу и всем 6 смежным с ним. Для вызова артиллерии необходимо использовать 1 свой отряд как корректировщиков, которые видят указываемый гекс в ход указания цели.

Дымовая завеса – может накладываться сразу же при объявлении о стрельбе дымовыми снарядами от минометного, танкового, орудийного огня и смежных с саперами гексах за 3 AP. Кладется маркер +2 к защите (блокируется линия видимости), на следующий ход переворачивается на сторону +1 к защите (не блокируется линия видимости) и в следующий ход снимается. При стрельбе из гекса с дымом, обороняющийся так же получает +2 или +1 к защите. Эффекты от нескольких дымовых завес складываются.



Самолеты активируются/деактивируются за пределами карты, входя согласно сценарию, но на высоте, выбранной игроком обладая 7 AP. **Действие** = 1AP и = нескольким импульсам (голубой шестиугольник- цифра справа сверху), **импульс** = движение на 1 гекс или поворот или смена высоты или атака, но за каждую атаку +1AP. Первый импульс всегда движение вперед на один из трех гексов по фронту самолета. После перемещения на один гекс вперед, самолет может совершить 1 атаку или сделать 1 поворот (на 1/6 гекса). Самолет не может переместиться на один гекс вперед, затем повернуться и атаковать. При окончании AP, помечается как «уставший» и должен двигаться по прямой линии с карты без изменений в высоте и направлении движения. Игрок не может предпринимать никаких действий с другими отрядами, пока «уставший» самолет не покинет пределов карты. Противник может преследовать и/или стрелять в «уставший» самолет, пока тот не покинет поле боя. **Вести огонь по самолетам** могут только отряды, с синим кругом под значением FP. Результаты боя подсчитываются тем же самым образом, что и для наземных сил, включая подсчет бонусов за дальность +4 к атаке в смежном гексе. Самолет не имеет права на повторное возвращение на поле (независимо от

причины), в т.ч. по картам действий. Так же при получении повреждения (маркер не кладется), более не может атаковать и должен улететь с карты, поврежденный самолет может продолжить маневры, но после второго повреждения считается уничтоженным. **Высота полета** - можно набирать различную высоту, что отображается фишками под самолетом, НО как база – нет фишки = полет 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. Менять высоту можно при перемещении - по одной фишке за каждый гекс. Смена высоты требует затраты импульса. Каждая фишка высоты увеличивает (не уменьшает) цену импульса на 1 AP. **Бой** - дальность стрельбы воздушных судов равна 2-3 гексам. Самолет не может стрелять в цели, которые находятся ближе, чем в 2 гексах от него, при стрельбе за пределы трех гексов, самолет платит штраф в 1 FP за каждый гекс, выходящий за указанный предел (вплоть до двойной дальности). В воздушном бою между самолетами, имеющий больше фишек высоты, получает +1DM и +1 FP. **Бомбы** – согласно сценарию может нести несколько бомб и атаковать за +1AP несколькими бомбами разные цели сразу, кидая за каждую 2d6. **Линия видимости** - правила слепых пятен применяются при атаке самолетом сил противника в независимости от высоты полета могут видеть через холмы и другое в независимости от фишек высоты, но гекс, который находится прямо за препятствием на земной поверхности, считается слепым гексом.

Замаскированные отряды могут быть обнаружены так же как и наземными отрядами, в независимости от высоты полета например замаскированный отряд в открытом гексе будет обнаружен при пролете на расстоянии 2 гексов от замаскированного отряда.

Направление движения отряда — 3
 Стоимость стрельбы. Круг означает, что это башенная техника. — 1
 Стоимость передвижения — 1
 Бонус перемещения по открытой местности или дороге — 1
 DR тыла. Броня. — 19
 DR фронта. Броня. — 21
 Красная FP — 6
 Синяя FP — 12
 Tiger le #1 — 18

Техника - колесная (+1 гекс всегда по дороге) и цифра перемещения зеленая (● = +1 гекс за символ по дороге) или гусеничная и цифра перемещения синяя (■ = +1 гекс за символ по дороге или открытому ландшафту). Бонусы не работают при движении назад.
 Красная FP – атака по пехоте, Синяя FP – атака по технике. При дальности далее базовой атака= FP – 2
Техника может быть башенной – круг на атаке и тогда атаковать в тыл за +1 AP/CAР.
 Если DRтыла в красной рамке 12 - это техника с открытой рубкой и учитывается при атаке артиллерией, минометом и пехотой в ближнем бою.
 Каждый отряд техники дает +1 к защите пехоты которая не перевозятся, но находятся в том же гексе.


Вид	Действие (название, шт)	Вид	Действие (название, шт)	Перемещение																																
	Destroyed*1 Уничтожен Немедленно снимите отряд с поля боя.	+1 R≥8 Suppressed -3 -5	Suppressed*5 Экипаж подавлен огнем. Стоимость стрельбы +1AP, атака по пехоте -3, по технике -5. Для успешной перегруппировки 2D≥ 8.	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Стоимость перемещения техники</th> </tr> <tr> <th>Колесная техника</th> <th>Гусеничная техника</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Открытый ландшафт</td> <td>+0 AP Бонус за каждый ■</td> </tr> <tr> <td>Дорога</td> <td>+0 AP Бонус за каждый ● +1 дополнительный гекс</td> </tr> <tr> <td>Строения (дерево)</td> <td>+0 AP Бонус за каждый ■</td> </tr> <tr> <td>Строения (камень)</td> <td>+2 APs</td> </tr> <tr> <td>Колочая проволока</td> <td>+3! APs</td> </tr> <tr> <td>Кукурузное поле</td> <td>+0 AP Бонус за каждый ■</td> </tr> <tr> <td>Болота</td> <td>+2! APs</td> </tr> <tr> <td>Дорожное ограждение</td> <td>+1D6 APs</td> </tr> <tr> <td>Вода</td> <td>NA</td> </tr> <tr> <td>Поле пшеницы</td> <td>+0 AP Бонус за каждый ■</td> </tr> <tr> <td>Леса</td> <td>+2 APs</td> </tr> <tr> <td>Мелколесье</td> <td>+1 AP</td> </tr> <tr> <td>Перемещение назад</td> <td>+1 AP</td> </tr> <tr> <td>Движение на холм (гору)</td> <td>+1 AP</td> </tr> </tbody> </table> <p>При движении через гекс с ! – тест. Игрок кидает 2d6 при ≤5, техника обездвигается и не может двигаться, но может быть отбуксирована. Колесная - может быть отбуксирована колесной и гусеничной, гусеничная только гусеничной. Буксируемая техника не использует бонусы к передвижению. Обездвигенная местностью техника может начать движение после ухода с гекса.</p>	Стоимость перемещения техники		Колесная техника	Гусеничная техника	Открытый ландшафт	+0 AP Бонус за каждый ■	Дорога	+0 AP Бонус за каждый ● +1 дополнительный гекс	Строения (дерево)	+0 AP Бонус за каждый ■	Строения (камень)	+2 APs	Колочая проволока	+3! APs	Кукурузное поле	+0 AP Бонус за каждый ■	Болота	+2! APs	Дорожное ограждение	+1D6 APs	Вода	NA	Поле пшеницы	+0 AP Бонус за каждый ■	Леса	+2 APs	Мелколесье	+1 AP	Перемещение назад	+1 AP	Движение на холм (гору)	+1 AP
Стоимость перемещения техники																																				
Колесная техника	Гусеничная техника																																			
Открытый ландшафт	+0 AP Бонус за каждый ■																																			
Дорога	+0 AP Бонус за каждый ● +1 дополнительный гекс																																			
Строения (дерево)	+0 AP Бонус за каждый ■																																			
Строения (камень)	+2 APs																																			
Колочая проволока	+3! APs																																			
Кукурузное поле	+0 AP Бонус за каждый ■																																			
Болота	+2! APs																																			
Дорожное ограждение	+1D6 APs																																			
Вода	NA																																			
Поле пшеницы	+0 AP Бонус за каждый ■																																			
Леса	+2 APs																																			
Мелколесье	+1 AP																																			
Перемещение назад	+1 AP																																			
Движение на холм (гору)	+1 AP																																			
	Immobilized*5 Обездвижен Отряд не может перемещаться, защита фронта -1, тыла +1.	Gun Damaged No Rally	Gun Damaged*2 Орудие повреждено Отряд более не может атаковать.																																	
	Panicked*1 Экипаж в панике. Отряд не может стрелять, защита фронта -2, тыла +1. Для успешной перегруппировки 2D≥ 8.	Light Damage No Rally	Light Damaged*5 Легкие повреждения Технические характеристики не изменяются.																																	
	Stunned*1 Экипаж оглушен Экипаж не может ничего делать кроме перегруппировки. Для успешной перегруппировки 2D≥ 9.		Ability is lost Способность утрачена.																																	


Грузовики – перевозят отряды и ресурсы по дорогам, могут участвовать только в ближнем бою. При передвижении по дороге в гексе в котором уже есть техника +1AP за каждый отряд к движению (пробка на дороге).

Бронетранспортеры – предназначен для перевозки и защиты пехотных отрядов, - дает +2 к защите пехоты, буксируемых орудий и минометов. Атака на БТР и перевозимые отряды рассчитываются отдельно, при уничтожении БТР перевозимый отряд в этом ходу так же получает бонус.

Артиллерийские орудия имеют защиту с тыла как бронированная цель, но с тыла как пехотное подразделение.
 Вся техника может перевозить 1 орудие, 1 отряд пехоты или 1 обездвиженный отряд техники. Погрузка/разгрузка/перевозка – по правилам совместного перемещения. Первозимый отряд не может стрелять до момента выгрузки. Выгрузка оплачивается стоимостью передвижения по открытой местности. Огонь по перевозимому отряду и технике ведется разными бросками, но у перевозимого отряда считается по DR тыла, уничтожение транспорта никак не влияет на перевозимый отряд, но отряд ориентирован так же как был ориентирован транспорт.

В гексе может находиться не более 1 фишки каждого типа укреплений или заграждений, за исключением окопов. Укрепления/заграждения не блокируют линию видимости и дают дополнительную защиту (DM) + к местности, и укреплениям. В ближнем бою укрепление дают защиту всем занимающим его отрядам (в том числе и атакующим, если они вошли в укрепление). **Траншеи, орудийные окопы и бункеры** (+X DM к DM отряда и DM местности) - расставляются в начале не могут быть построены, перевернуты и не снимаются в процессе игры. Перемещение в гекс с траншеей, орудийным окопом или бункером, стоит + 1 AP. Отряды, которые совершают штурм в фазу ближнего боя, могут попытаться занять укрепление, совершив действие + 1 AP. Если отряды не желают покинуть гекс с укреплением, но хотят выйти из укрепления, то 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.


 **Окопы** (+1DM к DM отряда и DM местности)
Могут быть помещены на любой тип ландшафта и сооружения, по карте действия или вырыты отрядами пехоты только! за 7 AP. Окопы могут быть заняты только тем отрядом, который их вырыл и снимаются с поля, как только отряд совершает поворот, уходит снимается с поля боя. В одном гексе может быть много окопов, но только 1 может быть помещена на отряд.


 **Траншеи** могут быть использованы только пехотными частями и дают +2 DM при атаке с любой стороны. Колесная техника (зеленый круг) не может въезжать в данный гекс.




Орудийные окопы могут быть использованы только орудиями, дают бонус только согласно стрелке = +3DM к синему DR фронта и не дают бонуса DR тыла. Согласно сценариям можно/нельзя размещать технику.

Противотанковые рвы – техника/орудия не могут входить в гекс с противотанковым рвом. Пехоты может войти в такой гекс, заплатив штраф в 2 AP, но не получают DM к защите.

 **Бункер** - может быть занят любым кол-ом отрядов пехоты и артиллерии. Отряды, за пределами сектора стрельбы бункера, не видны занимающим бункер отрядам. 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. Может быть уничтожен атакой, равной или большей красной 15 DR + DM ландшафта, на котором располагается. Стрельбы по колючей проволоке и отрядами рассчитываются одновременно, бросается 2d6 по каждой цели отдельно.

 **Колочая проволока** - оказывают влияние на пехоту, которая входит в гекс. Входящая часть должна бросить 1 d6 результат =дополнительным AP которые прибавляются к стоимости движения. При нехватке AP/САР отряд теряет все AP и остается на месте. Колесная техника не может входить в гексы с колючей проволокой. Гусеничный техника + 2 AP для вхождения, после колючая проволока считается уничтоженной снимается с поля боя. Может быть уничтожена атакой, равной или большей красной 15 DR + DM ландшафта, на котором располагается. Стрельбы по колючей проволоке и отрядами рассчитываются одновременно, бросается 2d6 по каждой цели отдельно.

 **Мины** - помещаются на любой гекс в открытой/скрытой форме. При вхождении вражеского/своего отряда в гекс с миной, она немедленно помещается на гекс и взрывается, так же если предпринял любое действие (за исключением стрельбы, перегруппировки или наведения огня для артиллерии) она взрывается (при совпадении типа мины и отряда). Отряды, которые выходят из гекса с миной, не подвергаются воздействию мин и не получают повреждений.

- Мины с синей цифрой против наземной техники. - Мины с красной цифрой против отрядов пехоты. - Мины с черной цифрой против всех отрядов.

При взрыве отряд должен бросить 2D6. Если 2D6 ≥ цифры в левом нижнем углу мины = повреждение. Если результат броска на 4 единицы больше - отряд уничтожен.

Может изменить результат броска кубика с помощью САР. DM от ландшафта и укреплений не оказывают влияния на взрывы мин.

Мины могут быть уничтожены огнем минометов, артиллерии и пехотой в ближнем бою, мины обладают 15 DR + DM от ландшафта.

КАРТЫ – при оплате карты AP отряда, карта играется только на этот отряд. 1 карта=1 действию, но «свежие» отряды не помечаются как «уставшие» при розыгрыше карт. Карта может быть сыграна и на группу - например перегруппировка на отряды в одном или смежных гексах.

№	Активация	Действие?	Что делает
2	0 AP/САР	Да	Один «свежий» или «уставший» отряд или группа могут выполнить одно действие без оплаты его стоимости.
3	2 AP/САР	Да	Любой «свежий» или «уставший» отряд или группа автоматически совершают успешную перегруппировку. Определённые фишки повреждений техники не могут быть устранены с помощью перегруппировки – в таких случаях отряды техники не могут использовать карту.
4	0 AP/САР	Да	Любой «свежий» или «уставший» отряд или группа могут бросить кубики, чтобы совершить перегруппировку.
5	0 AP/САР	Да	Любой «уставший», «свежий», замаскированный отряд или группа могут переместиться на два гекса. Правила о скрытном перемещении и минах применимы в полном объеме. Карта не может быть использована на обездвиженных, подавленных огнем или оглушенных отрядах. Отряд не может быть перемещен в непроходимые для него гексы.
6	2 AP/САР	Да	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, но может пользоваться САР и на нем могут быть сыграны карты. Эта карта не может быть сыграна на группе, замаскированных отрядах, и на единицах, находящихся за пределами игрового поля.
7	1 САР	Да	Активированный отряд или группа могут бросить кубики, чтобы получить дополнительные AP. Карта не может быть сыграна на «уставшем» отряде. Пример: Командующий сыграл эту карту на активированном отряде, заплатил 1 САР и бросил кубики с целью получить дополнительные AP для отряда.

8	2 AP	Да	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.
9	0 AP/CAP	Нет	Карта может быть разыграна в момент любой атаки. Эта карта может быть сыграна на группе. Добавьте 2 FP после всех коррекций.
10	1 CAP	Нет	Игрок может выполнить два действия подряд. Противник не может реагировать на эти действия. Игрок должен объявить об использовании этой карты, прежде чем он предпримет первое действие. Эта карта может быть использована группой.
11	0 AP/CAP	Да	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.
12	0 AP/CAP	Нет	Игрок может разыграть эту карту, чтобы улучшить результат своего броска кубиков. Результат кубика: 1 = минус 2, 2-6 = плюс 2.
13	0 AP/CAP	Да	Целевой игрок теряет определенное количество CAP, но только на этот раунд: 1D6 = 1 – ничего не теряет 0 CAP/ 1D6=2-3 –теряет 1 CAP/ 1D6= 4-5 –теряет 2 CAP/ 1D6=6 –теряет 3 CAP
20	0 AP/CAP	Да	Обездвижьте 1 любой «свежий» или «уставший» отряд. Фишка обездвиживания удаляется с отряда в конце раунда. Карта не может быть сыграна на группе.
30	1 AP/CAP	Да	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.
40	2 AP/CAP	Да	Любой один «свежий» или «уставший» отряд пехоты (даже замаскированный) может поставить мину, даже в том гексе, на котором находится этот отряд. Нельзя установить мину в гекс, на котором находится вражеский отряд, и если отряды в Ближнем бою. Мину можно установить в замаскированном виде, если во время закладки ни один из отрядов оппонента не видит ее.
41	2 AP/CAP	Да	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

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

Extra grenades – Дополнительные гранаты

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.

Flamethrower – Огнетет

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 огнетет. Дальность оружия –1 гекс. Отряд с огнететом не может быть частью группы для совместной стрельбы.

Magnetic Mine – Магнитная мина

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

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.

Off-Board Artillery – Артподдержка

Находится за пределами игрового поля. При назначении цели в фазу подготовки, игрок должен указать тип снарядов, который будет применен – разрывные или дымовые. Площадь поражения - 6 соседних гексов. Атакуют отряд с тыла.

Tellermine – Теллермина

Розыгрыш карты считается действием.Розыгрывается 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).

Score – Очки. (Желтая)

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– Цел. (Желтая)

Все карты такого типа замешиваются в одну колоду и перемешиваются. Каждый игрок вытягивает любую карту. Эта карта определяет тайную цель командующего на эту Карта раскрывается в конце игры. игру (определяется сценарием).

<p>Firefight Event – Событие. (Желтая) Эта карта иногда замешивается в колоду карт действий. Если игрок вытягивает такую карту, то он должен выполнить все инструкции по событию (определяется сценарием). После выполнения инструкций игрок должен вытянуть новую карту.</p>
<p>Game ends – Конец игры. (Желтая) - Эта карта иногда замешивается в колоду карт действий. Если кто-то вытянул эту карту, то игра немедленно заканчивается.</p>
<p>Forced March – Марш-бросок. №1. (Оранжевая) Розыгрыш считается действием. Можно применить только на активированном отряде. Все AP могут быть потрачены только на перемещение, после этого фишка переворачивается. Сыграть и сбросить.</p>
<p>Better Equipped – Улучшенная экипировка. №2. (Оранжевая) Закрепляется за отрядом/группой отрядов в соответствии со сценарием. Улучшает характеристики отряда + 1 FP ко всем показателям и 2 для радиуса огня. Действует постоянно.</p>
<p>High Morale – Высокий боевой дух №3. (Оранжевая) 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. Действует постоянно.</p>
<p>Experience – Опыт. №4. (Оранжевая) Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Увеличивает количество AP активированного отряда с 7 AP до 11 AP. Эта карта также оказывает воздействие на дополнительное правило 3.01. Сыграть и сбросить.</p>
<p>Good Leadership – Опытный. №5. (Оранжевая) Закрепляется за отрядом/ группой в соответствии со сценарием. Розыгрыш считается за действие. Отряд автоматически совершает успешную перегруппировку. Сыграть и сбросить.</p>
<p>Blood & Honor – Кровь и честь. №6. (Оранжевая) 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. Сыграть и сбросить.</p>
<p>6th sense – Шестое чувство. № 7. (Оранжевая) Разыграть можно до или после действия, но если не применяется правило об осторожном перемещении. Можно закрепить за отрядом пехоты или техники. Выберите любой из ваших отрядов. Оппонент должен демаскировать все замаскированные отряды в пределах 2 гексов и находятся на линии видимости выбранного вами отряда.</p>
<p>Close Call – Предчувствие. № 8. (Оранжевая) Перед тем, как будет произведен обстрел артиллерией, отряд в одном из гексов зоны поражения может переместиться на один гекс, чтобы избежать артиллерийского обстрела. Не считается действием, сыграть и сбросить.</p>
<p>Organized retreat – Организованное отступление №9. (Оранжевая) Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Эти отряды не получают штраф в 1AP при отступлении. Действует постоянно.</p>
<p>Feared Reputation - Репутация, вселяющая страх. №10. (Оранжевая) Игрок может не играть эту карту до получения результатов на право первого хода. Дает право первого хода. Сыграть и сбросить.</p>
<p>Iron Will – Железная воля . №11. (Оранжевая) Устраняет все эффекты от фишек повреждений кроме влияющих на перемещение. Действует на весь период активации, либо на период действия. Розыгрыш карты не считается за действие. Пример: Отряд, который был оглушен, может продолжать стрелять.</p>
<p>Extra Initiative – Дополнительная инициатива №12. (Оранжевая) Розыгрыш этой карты считается за действие. Игрок может разыграть эту карту и вытянуть дополнительную карту в любое время. Сыграть и сбросить.</p>
<p>Hidden action – Тайная операция. №13. (Оранжевая) 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. Сыграть и сбросить.</p>
<p>Combat Hardened – Закаленный в боях. №14. (Оранжевая) Разыграйте эту карту после броска кубика. Вы можете перебросить один кубик. Розыгрыш этой карты не считается за действие. Сыграть можно один раз в ход.</p>
<p>Use of Terrain – Использование особенностей местности. №15 (Оранжевая) Закрепляется за отрядом или группой отрядов в соответствии со сценарием. Может быть закреплена за любым типом отряда. Отряд получает 1 DM к своим показателям фронта и тыла. Действует постоянно.</p>
<p>Overrun – Прорыв. №30 (Оранжевая) Карта должна быть разыграна перед броском кубиков. Розыгрыш этой карты не считается за действие. Сыграть и сбросить. Отряд бронетехники получает дополнительно 4 FP после применения всех модификаторов. Нельзя применять на грузовиках.</p>